

DOMOTICA LABS

IKON SERVER

MANUALE DI UTILIZZO

VERSIONE SOFTWARE 2.6

INDICE

1 PREMESSA....5

1.1 COSA È IKON SERVER....5

1.2 A CHI È RIVOLTO QUESTO MANUALE....5

1.3 REQUISITI....5

2 PANORAMICA GENERALE....7

2.1 PRIMO ACCESSO....7

2.2 TEMI GRAFICI....8

2.3 LAYOUT GENERALE....9

2.4 PAGINA HOME....10

3 AMBIENTI....11

3.1 INTRODUZIONE....11

3.2 NAVIGAZIONE TRA AMBIENTI E SOTTO-AMBIENTI....11

3.3 AMBIENTI IN VISUALIZZAZIONE GRIGLIA....12

3.4 AMBIENTI IN VISUALIZZAZIONE MAPPA....14

3.4.1 Personalizzazione....14

3.5 MODALITÀ “FOLLOW ME” 16

4 FUNZIONI....20

4.1 INTRODUZIONE....20

4.2 WIDGET E FUNZIONI....20

4.3 PAGINA FUNZIONI....20

4.4 ILLUMINAZIONE....22

4.4.1 Luci ON/OFF....22

4.4.2 Luci dimmer....22

4.4.3 Luci RGB....22

4.4.4 Temperatura colore....23

4.5 MOTORIZZAZIONI, VARCHI E SERRAMENTI....24

4.5.1 Tapparelle con azionamento su/giù e arresto....24

4.5.2 Tapparelle con azionamento su/giu e PERCENTUALE....24

4.5.3 Veneziane....25

4.5.4 Varchi aperti/chiusi ed elettroserrature....25

4.6 CLIMA....25

4.6.1 Termostati....25
4.7 AUDIO / VIDEO....27
5 PREFERITI....28
6 PIANIFICAZIONI....30
6.1 INTRODUZIONE....30
6.2 PIANIFICAZIONE DI UN OGGETTO....30
7 SCENARI....33
7.1 INTRODUZIONE....33
7.2 COMANDO DI UNO SCENARIO....33
7.3 CREAZIONE E PERSONALIZZAZIONE DI UNO SCENARIO....34
8 CENTRO MESSAGGI....37
8.1 INTRODUZIONE....37
8.2 NOTIFICHE....37
8.3 LAVAGNA....38
8.4 LOG DI SICUREZZA....39
9 TELECAMERE....40
10 ENERGIA....41
10.1 INTRODUZIONE....41
10.2 CONSUMI....41
10.3 CARICHI....44
11 ASSISTENTE VOCALE....47
12 METEO....48
12.1 INTRODUZIONE....48
12.2 PREVISIONI METEO....48
12.3 STAZIONE METEOROLOGICA....48
13 ACCESSO TRAMITE APP....50
13.1 PREMESSA....50
13.2 APP ANDROID....50
13.3 APP IOS....51

1 PREMESSA

1.1 COSA È IKON SERVER

IKON SERVER è un webserver di supervisione per impianti di home & building automation basati sullo standard mondiale KNX e su alcuni tra i più diffusi sistemi tecnologici proprietari presenti sul mercato, come MyHOME di Bticino / Legrand e Modbus. IKON SERVER permette di gestire tutti gli aspetti degli impianti tecnologici dell'edificio attraverso pagine web da un qualunque PC/MAC, tablet o smartphone di ultima generazione, sia all'interno della rete locale che da remoto.

1.2 A CHI È RIVOLTO QUESTO MANUALE

Questo manuale è pensato per gli utenti finali che hanno una supervisione basata su IKON SERVER nella propria casa, ufficio o altro tipo di edificio.

Si presuppone che la supervisione sia già stata configurata da un installatore, integratore di sistema o altra figura professionale, seguendo le istruzioni riportate nel MANUALE DI INSTALLAZIONE. Si faccia riferimento a questo manuale per tutti gli aspetti relativi alla creazione di un progetto di supervisione.

Ogni progetto di supervisione è unico per grafica e funzionalità, pertanto con ogni probabilità il vostro IKON presenterà peculiarità non descritte in questo manuale. Questa guida tuttavia offre una panoramica delle funzionalità comuni e più utilizzate, e può essere una ottima traccia per iniziare a scoprire tutte le potenzialità del vostro edificio intelligente.

1.3 REQUISITI

Questo manuale contiene le istruzioni per utilizzare IKON SERVER nella gestione del proprio impianto domotico; esso presuppone che IKON SERVER sia stato precedentemente configurato da un installatore seguendo le informazioni contenute nel MANUALE DI INSTALLAZIONE.

Le istruzioni contenute in questo manuale, salvo diversamente indicato, presuppongono l'utilizzo di un PC/MAC attraverso un browser web; IKON SERVER è compatibile con i seguenti browser:

- GOOGLE CHROME
- APPLE SAFARI

Si sconsiglia l'utilizzo da browser differenti, in quanto non perfettamente compatibili. Per l'accesso da dispositivi mobili Apple o Android, sono disponibili le relative app scaricabili gratuitamente rispettivamente da App Store e Google Play.

Se ci si trova all'interno dell'edificio, il PC/MAC deve essere collegato alla stessa rete LAN in cui si trova IKON SERVER (eventualmente mediante collegamento senza fili WIFI); se ci si trova viceversa all'esterno, è necessario che IKON SERVER e la rete LAN dell'edificio siano stati opportunamente configurati per consentire l'accesso da remoto. In entrambi i casi è necessario disporre:

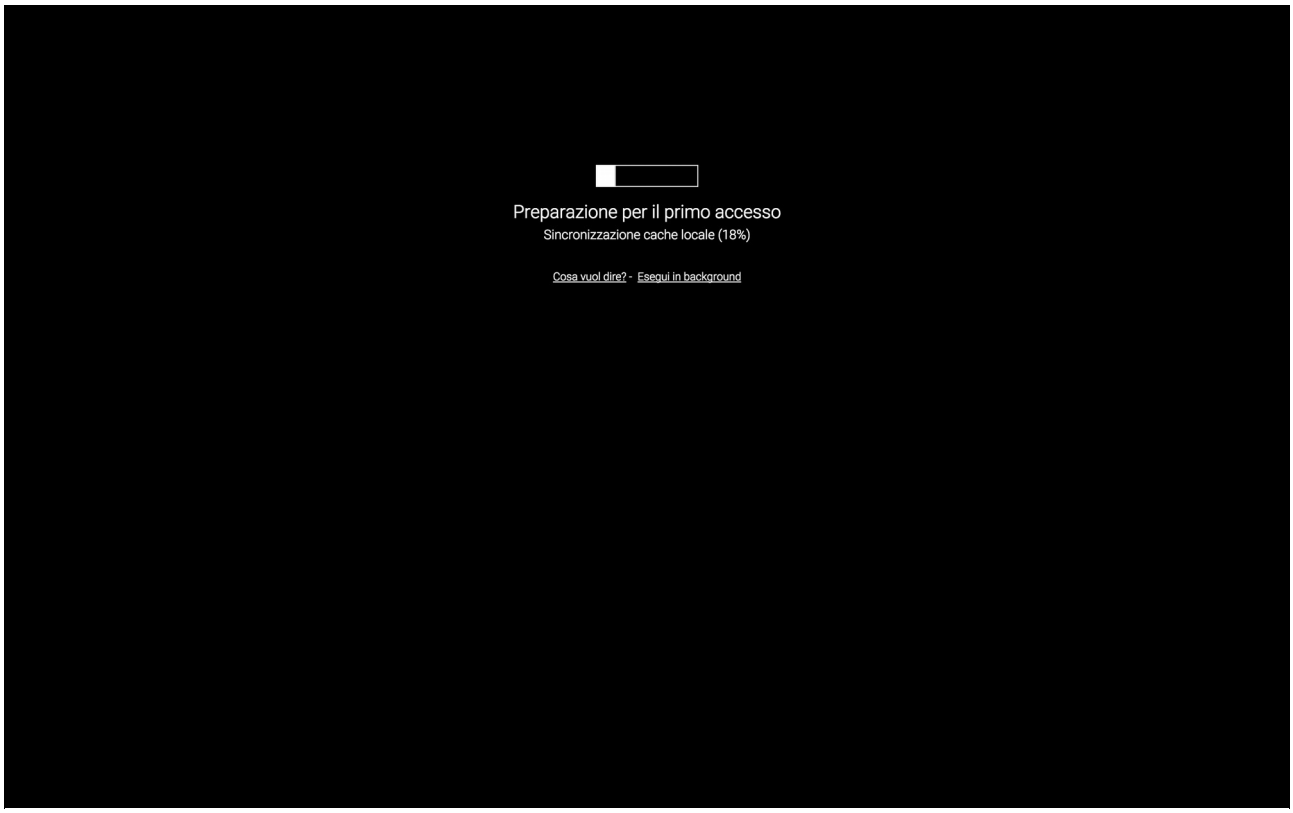
- dell'indirizzo IP assegnato nella rete LAN ad IKON SERVER se ci si trova all'interno dell'edificio
- dell'indirizzo IP “pubblico” della propria rete domestica o aziendale se si deve effettuare un accesso remoto

Entrambe queste informazioni devono essere fornite dall'installatore, o dall'amministratore di rete laddove presente, all'atto dell'installazione di IKON SERVER.

2 PANORAMICA GENERALE

2.1 PRIMO ACCESSO

Aprire il browser e digitare l'indirizzo IP di IKON SERVER; dopo alcuni secondi viene avviata la prima sincronizzazione, che memorizza all'interno del browser le informazioni necessarie per velocizzare i successivi accessi:

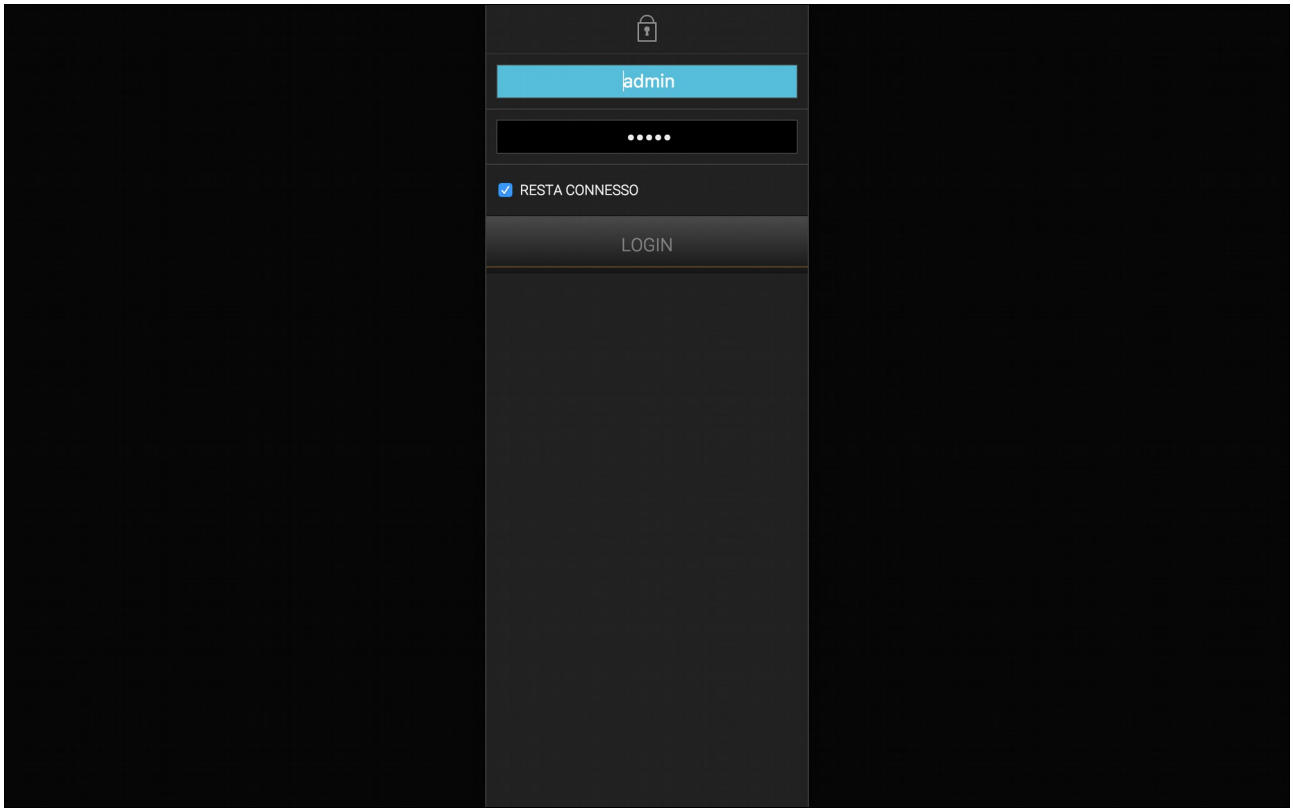


Questa fase – che può richiedere anche alcuni minuti in caso di accesso da remoto con connessioni internet non particolarmente veloci – viene effettuata solo la prima volta che si utilizza il browser per navigare all'interno di IKON SERVER, o dopo eventuali operazioni di cancellazione delle cache. Le cache non contengono informazioni personali; è possibile disattivare la sincronizzazione iniziale in caso di incompatibilità con alcuni dispositivi mobili o browser, seguendo le indicazioni riportate nel MANUALE INSTALLATORE.

Al termine della sincronizzazione viene mostrata la finestra di accesso, che richiede l'inserimento delle proprie credenziali; username e password devono essere fornite dall'installatore, che potrebbe averle personalizzare rispetto ai valori di fabbrica:

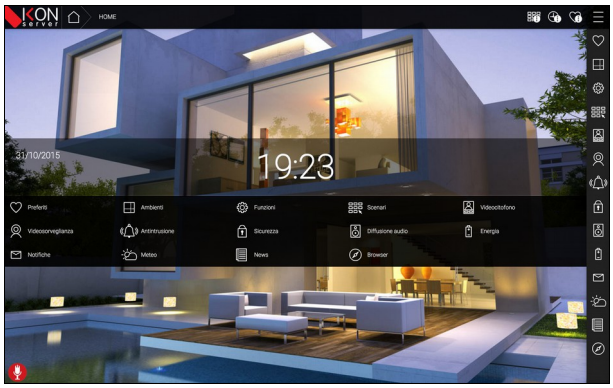
Username	Password	Descrizione
user	user	Utente di base; può utilizzare IKON SERVER e configurare un insieme molto limitato di impostazioni
manager	manager	Utente intermedio; può configurare la maggior parte degli aspetti di IKON SERVER ma non quelli di tipo amministrativo
admin	admin	Utente amministratore; può gestire tutti gli aspetti di IKON SERVER

NOTA: salvo diversamente indicato dall'installatore, username e password devono essere digitati con caratteri tutti minuscoli.

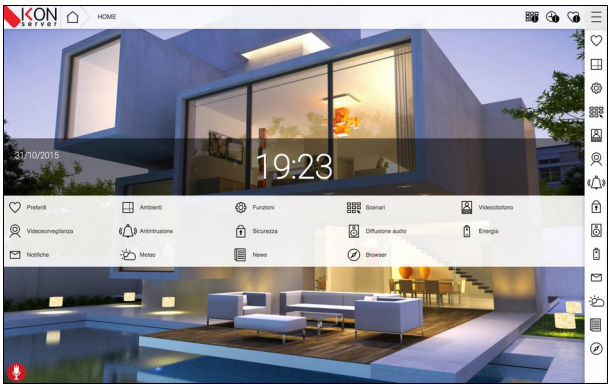


2.2 TEMI GRAFICI

IKON SERVER mette a disposizione due temi grafici per la visualizzazione delle sue pagine; i temi offrono le medesime informazioni e funzionalità, ed utilizzano lo stesso *layout*, ma differiscono per i colori e le icone grafiche. Il tema grafico può essere modificato attraverso il MENU DI CONFIGURAZIONE, come illustrato nel MANUALE DI INSTALLAZIONE; le figure seguenti illustrano un esempio di pagina HOME con diversi temi grafici:



TEMA “EBONY”

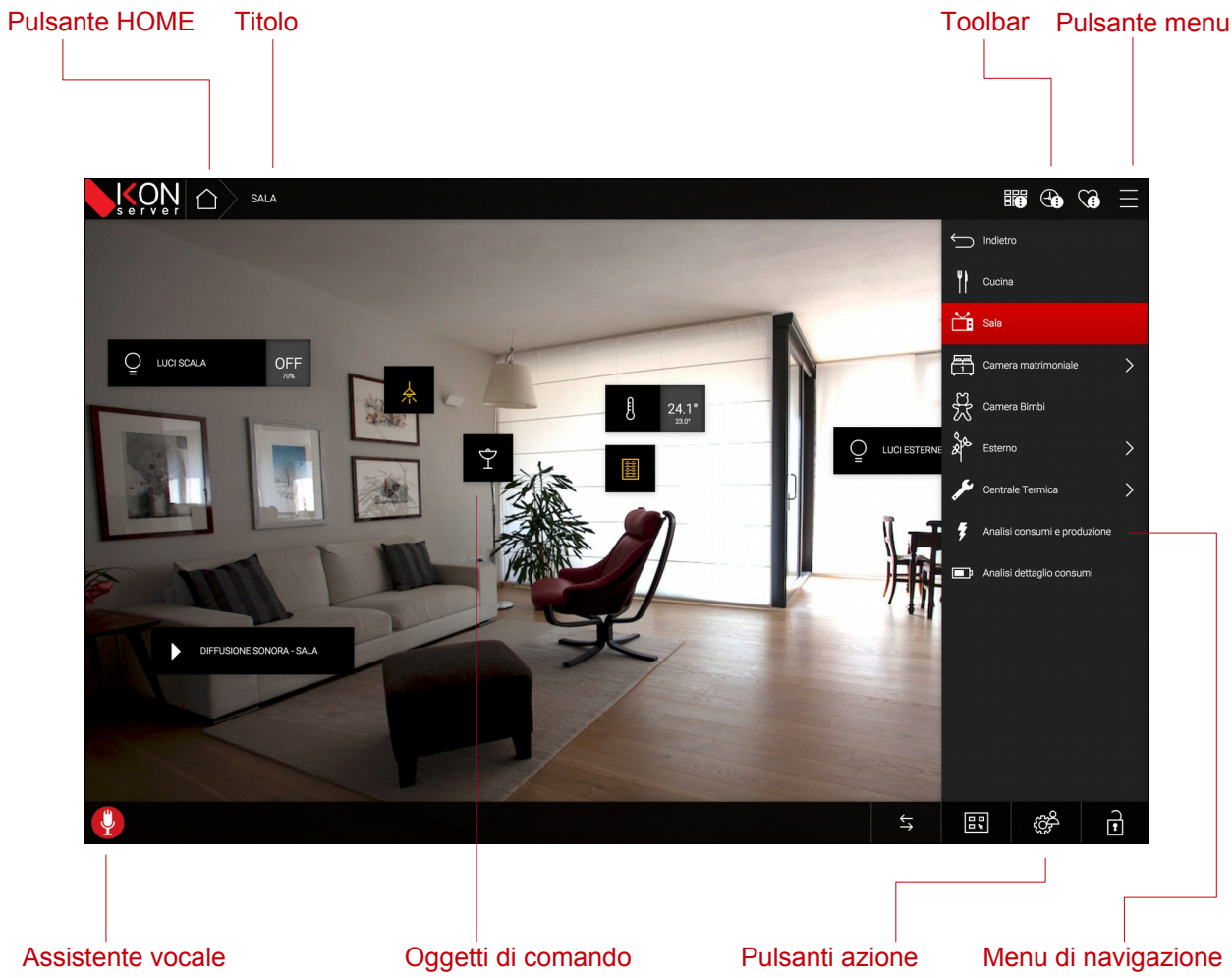


TEMA “IVORY”

Questo manuale utilizza il tema “EBONY” per le immagini di esempio.

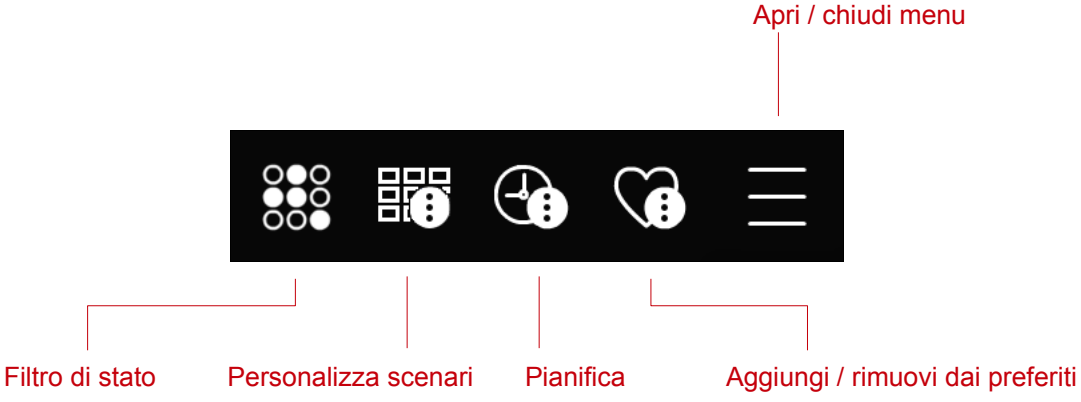
2.3 LAYOUT GENERALE

La figura seguente mostra un esempio di pagina di supervisione di IKON SERVER:



Il **pulsante HOME** è sempre disponibile e permette di tornare in qualunque momento nella pagina iniziale; il **titolo** mostra il nome della pagina corrente.

La **toolbar** contiene una serie di pulsanti che permettono di svolgere azioni sugli oggetti visualizzati nella pagina:

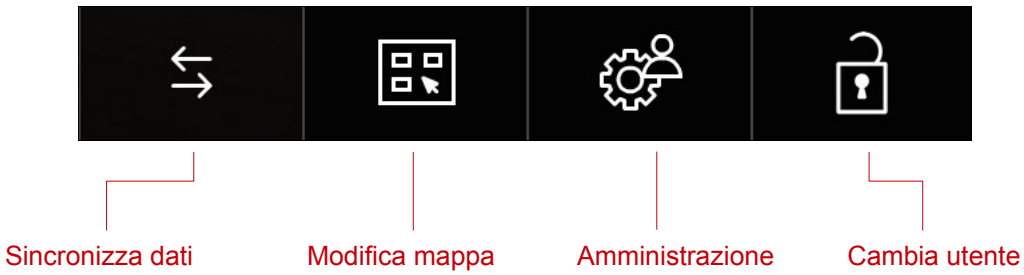


Le voci della toolbar saranno descritte più dettagliatamente a seguire.

I l **menu di navigazione** permette di accedere a tutte le sezioni della supervisione, e può contenere sotto-sezioni; per tornare al livello precedente è sempre presente, all'inizio, il pulsante INDIETRO.

Per agevolare la navigazione, il menu di navigazione può essere aperto mediante il pulsante in alto a destra; non appena selezionata una voce che determina l'apertura di una nuova pagina, il menu si chiude automaticamente (a meno che in amministrazione non sia stata attivata l'opzione per mantenere il menu sempre aperto).

Quando il menu di navigazione è aperto, sono disponibili alcuni **pulsanti azione**:



In basso a sinistra è sempre presente il pulsante per avviare una conversazione con l'**assistente vocale** (se i client che si sta utilizzando lo supporta); per ulteriori dettagli, si rimanda alla sezione apposita.

2.4 PAGINA HOME

La pagina di benvenuto, oltre agli elementi presentati in precedenza, contiene le seguenti informazioni:

- I dati METEO e le previsioni per i due giorni successivi, se è attiva una connessione internet ed è stata configurata la località in cui è installato IKON SERVER
- Data e ora, aggiornati con l'orologio del webserver
- Le medesime voci presenti nel MENU DI NAVIGAZIONE

Se la funzione METEO è attiva, anche lo sfondo e la grafica principale della pagina dipendono dalle condizioni meteorologiche attuali; in alternativa, è possibile configurare un'immagine statica.

Tutti gli elementi della pagina HOME possono essere attivati o meno mediante il MENU DI CONFIGURAZIONE, come dettagliato nel MANUALE DI INSTALLAZIONE. Per questo motivo la pagina HOME della vostra supervisione potrebbe presentarsi graficamente diversa dalla configurazione standard presentata in questo manuale.

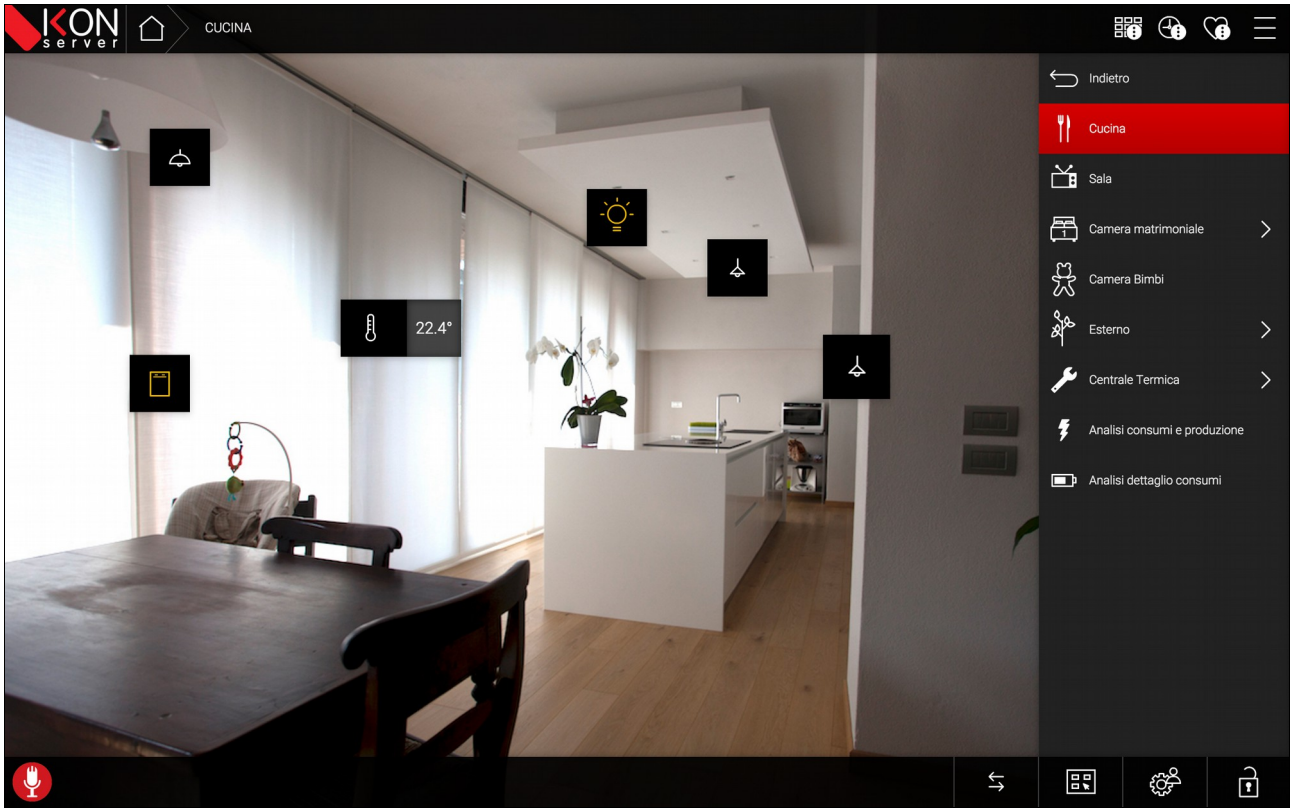
3 AMBIENTI

3.1 INTRODUZIONE

IKON SERVER permette di navigare all'interno degli ambienti del proprio edificio per accedere a tutte le funzioni messe a disposizione dagli impianti di automazione. Le pagine relative agli ambienti devono essere preventivamente configurate dall'installatore seguendo le indicazioni del MANUALE DI INSTALLAZIONE; esse possono anche eventualmente contenere dispositivi e funzioni fisicamente in punti diversi dell'edificio. Per i dettagli sull'organizzazione della propria supervisione e delle relative funzioni, si fa pertanto riferimento al proprio installatore.

3.2 NAVIGAZIONE TRA AMBIENTI E SOTTO-AMBIENTI

In base al numero ed alla tipologia di ambienti presenti nell'edificio, la supervisione può essere organizzata su uno o più “livelli”; nel caso di navigazione ad un solo livello, tutti gli ambienti risultano immediatamente disponibili selezionando la voce “AMBIENTI” del MENU DI NAVIGAZIONE (o della pagina HOME).

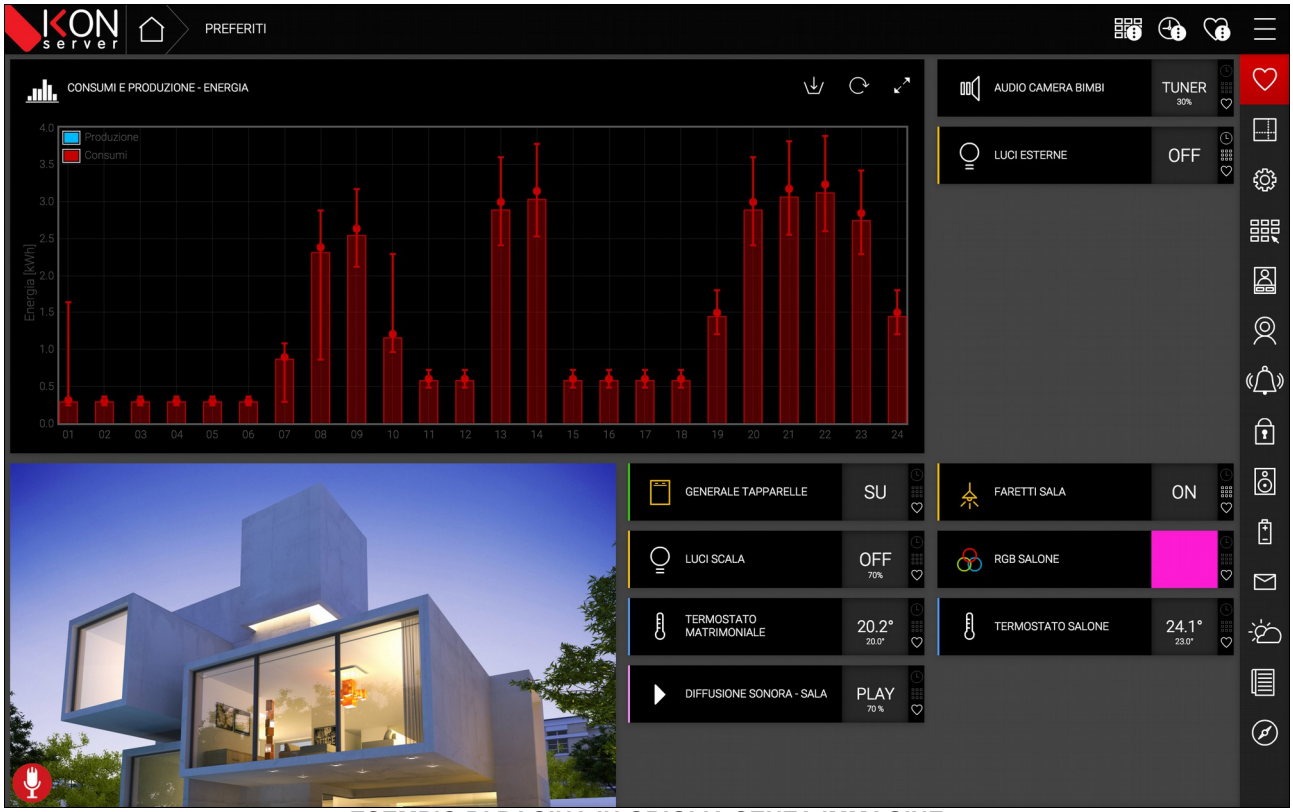


Facendo click sul pulsante “INDIETRO” è possibile tornare all'elenco degli ambienti, e da qui selezionarne un'altro oppure tornare al livello principale (in quest'ultimo caso, viene nuovamente caricata anche la pagina HOME).

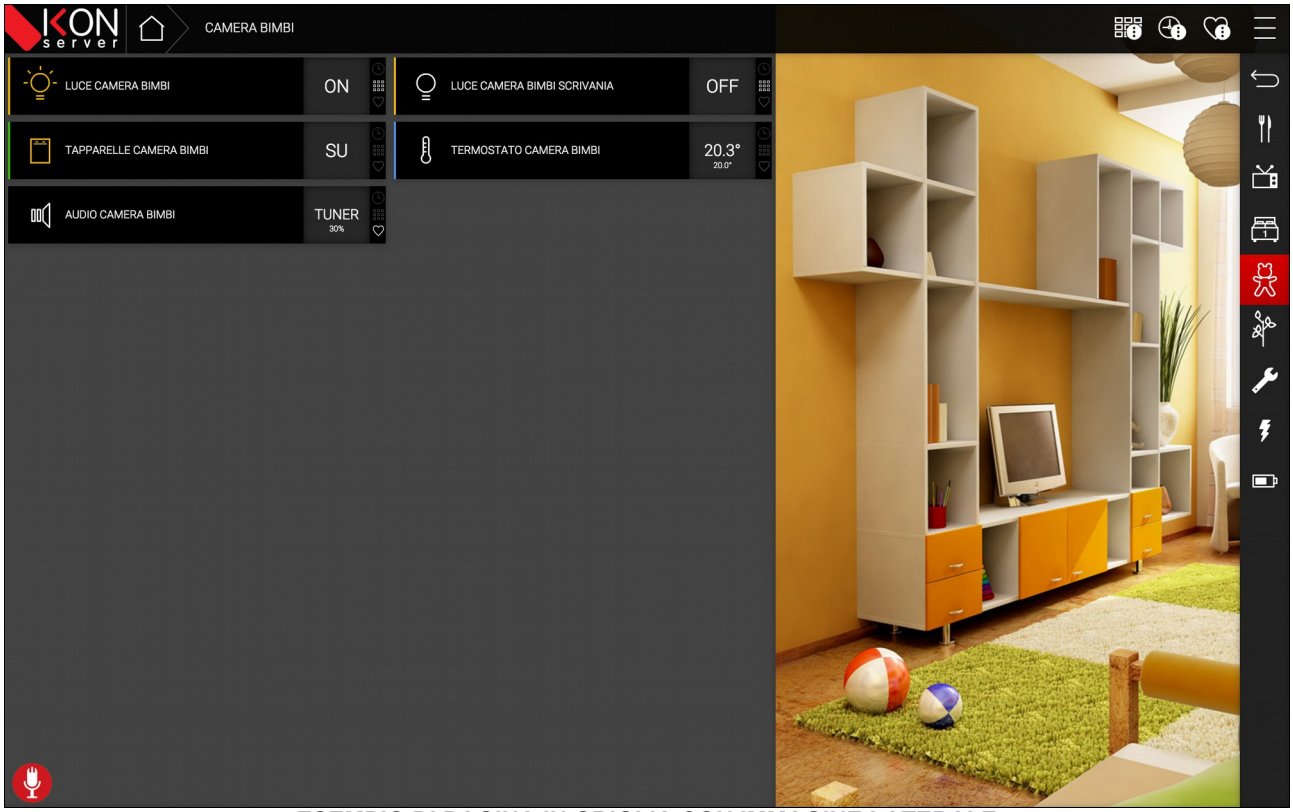
Viceversa, se la struttura degli ambienti è organizzata su più livelli, accedendo ad un ambiente di primo livello il MENU DI NAVIGAZIONE presenta l'elenco dei sotto-ambienti; anche in questo caso il pulsante INDIETRO permette, dopo aver navigato in profondità nella struttura, di tornare ai livelli precedenti.

3.3 AMBIENTI IN VISUALIZZAZIONE GRIGLIA

Le pagine relative agli AMBIENTI possono essere configurate per mostrare il proprio contenuto in diverse forme; la più semplice è la visualizzazione GRIGLIA, che mostra gli oggetti contenuti nell'ambiente in forma tabellare. La pagina può essere arricchita con un'immagine in diverse posizioni, come esemplificato da queste figure:



ESEMPIO DI PAGINA IN GRIGLIA SENZA IMMAGINE



ESEMPIO DI PAGINA IN GRIGLIA CON IMMAGINE LATERALE

Gli oggetti si posizionano automaticamente in modo da occupare al meglio lo spazio disponibile in larghezza in base alle dimensioni della finestra; accedendo quindi alla medesima pagina da PC/MAC (o dispositivi mobili) con risoluzioni differenti, gli oggetti potrebbero trovarsi in posizioni differenti in virtù di un diverso numero di colonne in cui sono organizzati.

Nella visualizzazione GRIGLIA gli oggetti sono rappresentati da un “widget” che mette a disposizione una serie di informazioni e di comandi; in base al tipo di oggetto, le informazioni o i comandi possono differire.

La figura seguente mostra ad esempio il BOX relativo ad una luce ON/OFF:



Gli **indicatori** disponibili nella parte destra evidenziano rispettivamente:

- Se l'oggetto è PIANIFICATO, e quindi il suo stato può cambiare in base all'orario
- Se l'oggetto fa parte di almeno uno SCENARIO, e quindi può essere comandato insieme ad altri dispositivi
- Se l'oggetto è stato inserito nei PREFERITI

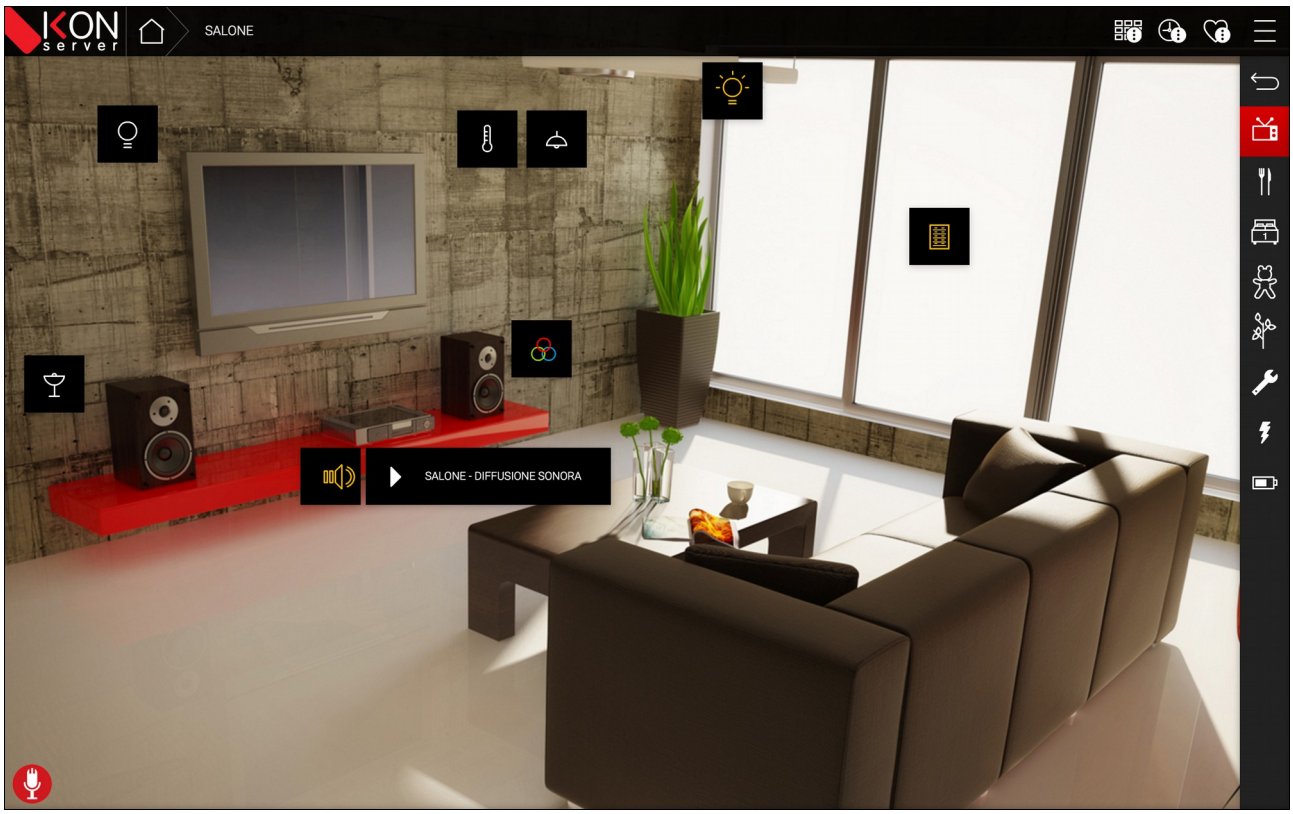
Se l'oggetto prevede comandi più complessi di un semplice ON/OFF (nel qual caso è sufficiente premere un qualunque punto dell'oggetto per comandarlo), alla pressione vengono rivelati, per alcuni secondi, i comandi disponibili, mediante uno “scorrimento” verso l'alto: ad esempio per comandare una luce dimmer...



Per un dettaglio completo di tutte le tipologie di oggetto, si rimanda alla sezione “FUNZIONI” di questo manuale.

3.4 AMBIENTI IN VISUALIZZAZIONE MAPPA

Gli ambienti possono essere configurati, in alternativa alla visualizzazione GRIGLIA presentata in precedenza, per presentare il loro contenuto sotto forma di MAPPA GRAFICA; in questo caso gli oggetti sono posizionati direttamente sopra un'immagine di sfondo, come esemplificato nella figura seguente:



In condizioni normali questa visualizzazione mostra solo l'icona (e, in taluni casi, il valore riportato a fianco di essa) degli oggetti; in caso di comandi più complessi di un ON/OFF, premendo su di essa viene espanso il widget, che contiene le medesime informazioni presenti nella visualizzazione GRIGLIA. Premendo su un altro oggetto, o uscendo dalla pagina, l'oggetto viene nuovamente chiuso.

3.4.1 PERSONALIZZAZIONE

Se l'utente con cui si è effettuato l'accesso possiede i necessari privilegi, è possibile modificare la disposizione degli oggetti sulla grafica di sfondo, attraverso questo pulsante azione:



In questa modalità è possibile:

- Trascinare gli oggetti nella posizione desiderata (inizialmente sono tutti sovrapposti in alto a sinistra)
- Personalizzare l'aspetto di ogni oggetto
- Inserire eventuali etichette di testo

E' possibile anche inserire aree sensibili per navigare all'interno dei sotto-ambienti semplicemente collocando gli ambienti sulla mappa grafica, e ridimensionando opportunamente l'area trasparente in modo da farla coincidere con gli elementi dell'immagine di sfondo che “rimandano” all'ambiente stesso.

Durante la modalità modifica il menu laterale viene temporaneamente sostituito dalla seguente barra strumenti:



Le voci del menu sono visibili o meno in base alla selezione; per selezionare un elemento è sufficiente fare click su di esso. Per selezionare più elementi, tenere premuto il tasto CTRL.

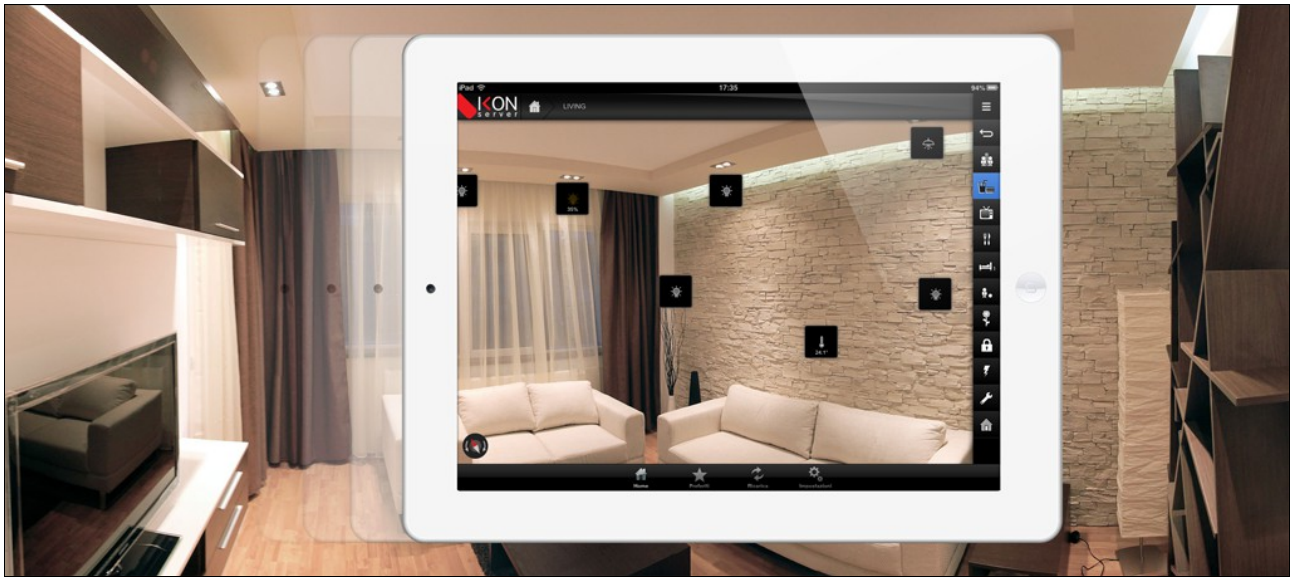
Per inserire un'etichetta di testo, deselezionare tutti gli elementi (utilizzando il tasto CTRL e facendo click su tutti gli elementi precedentemente selezionati), quindi premere il pulsante “+” nella sezione “etichetta di testo”. Viene inserita una nuova *label* in alto a sinistra.

A quel punto, trascinarla nel punto desiderato della pagina, regolare la dimensione del testo (attraverso l'opzione “zoom”), il colore e l'eventuale rotazione; per evidenziare maggiormente il testo, togliere l'opzione di sfondo trasparente.

Per modificare il testo, fare click sull'icona di modifica dell'etichetta, quindi digitare il nuovo testo, e premere OK per confermare (o ANNULLA, viceversa, per ripristinare il contenuto precedente).

Al termine delle modifiche alla pagina, premere SALVA per confermare o ANNULLA per ripristinare la posizione e l'aspetto originale degli oggetti.

3.5 MODALITÀ “FOLLOW ME”



E' possibile animare la navigazione all'interno di un ambiente attivando su di esso l'opzione “FOLLOW ME”; questa modalità, utilizzabile solo da dispositivi mobili, muove automaticamente lo sfondo di un ambiente in base all'orientazione dello schermo.

IKON SERVER rileva in tempo reale la posizione del dispositivo (sfruttando la bussola e l'accelerometro, ormai presente nella maggior parte dei dispositivi mobili di ultima generazione) e ruota (modalità "BUSSOLA") o trasla (modalità "PANORAMA") il contenuto delle pagine di conseguenza.



Una piccola bussola in basso a sinistra nella pagina evidenzia che l'opzione “follow me” è attiva. Tenendo premuto per un paio di secondi il dito sulla bussola, viene attivata la calibrazione, che

permette - direttamente all'utente finale - di decidere come movimentare la grafica in base alla posizione del tablet stesso. Sono disponibili due distinte modalità di movimento:

BUSSOLA	in base alla direzione in cui si orienta il dispositivo, la grafica della pagina viene ruotato, in modo da mostrare sempre gli oggetti che nella realtà si trovano di fronte all'utente (presupponendo che ci si trovi al centro della stanza). Questa funzione è ideale con una grafica di sfondo "vista dall'alto", come una planimetria o un rendering verticale
PANORAMA	in base alla direzione in cui si orienta il dispositivo, la grafica viene mossa in modo da "inquadrare" sullo schermo solo la porzione in fronte all'utente (sempre presupponendo che ci si trovi all'incirca al centro della stanza). Questa funzione è ideale usando come sfondo una fotografia di grandi dimensioni, soprattutto se panoramica

In fase di calibrazione, per scegliere quale modalità utilizzare è sufficiente orientare il dispositivo verso il basso, in posizione orizzontale - per la modalità BUSSOLA - o verso l'alto, in verticale - per la modalità PANORAMA: la grafica mostra in tempo reale quale modalità si sta per utilizzare...



Se si vuole utilizzare la modalità BUSSOLA, è sufficiente orientare il tablet in modo che la grafica sia allineata con la stanza, e premere sul box di calibrazione: da questo momento la grafica viene ruotata in tempo reale in funzione della posizione del tablet.



In modalità PANORAMA, viceversa, è necessario orientare il tablet in modo da "inquadrare" nella realtà l'angolo sinistro della grafica, e premere una prima volta sul box di calibrazione; a questo punto IKON SERVER muove automaticamente la grafica nell'angolo destro, e si deve orientare il tablet di conseguenza, premendo nuovamente sul box di calibrazione per salvare la posizione.



Da questo momento, orientando il dispositivo nel range tra le due posizioni, la grafica viene traslata orizzontalmente; se lo sfondo è più alto dello schermo, inoltre, è possibile muovere la

grafica in verticale alzando o abbassando lo schermo tra la posizione verticale (tutto in alto) e orizzontale (tutto in basso). In questo modo, l'utente vede sullo schermo ciò che ha di fronte nella realtà, e di conseguenza le funzioni domotiche (che voi avrete preventivamente posizionato sulla grafica, come già siete abituati a fare con le "normali" mappe grafiche).

E' possibile disattivare la movimentazione in qualunque momento con un "tocco" di dito sulla bussola; la grafica torna in posizione originale, e la bussola stessa diventa semi-trasparente (ad indicare che questa funzione è disattiva). Premendo nuovamente sulla bussola (pressione breve) la grafica torna ad orientarsi con il dispositivo, mentre una pressione lunga permette di effettuare una nuova calibrazione.

La funzione FOLLOW ME è stata testata sui modelli più recenti di IPAD e su alcuni tablet ANDROID; la versione 1 di iPAD non mette a disposizione questa feature, essendo una prerogativa di iOS6 (non installabile sulla prima generazione del tablet Apple). Su alcuni dispositivi la bussola funziona solo con alcuni orientamenti dello schermo; in tal caso, basta girare di 180° lo schermo.

4 FUNZIONI

4.1 INTRODUZIONE

IKON SERVER permette di accedere agli oggetti configurati nella supervisione in base alla loro tipologia, selezionando la voce corrispondente nella sezione “FUNZIONI” del MENU DI NAVIGAZIONE; le funzioni previste sono:

- Illuminazione
- Clima
- Motorizzazioni
- Sicurezza
- Energia e contabilizzazione
- Meteo
- Controllo accessi
- Data/ora
- Multimedia
- Sistema
- Tecnologici

Alcune di queste voci possono non essere attive, in base alla configurazione effettuata dall'installatore.

4.2 WIDGET E FUNZIONI

In base alla funzione, gli oggetti nel FRONTEND sono evidenziati da un colore:

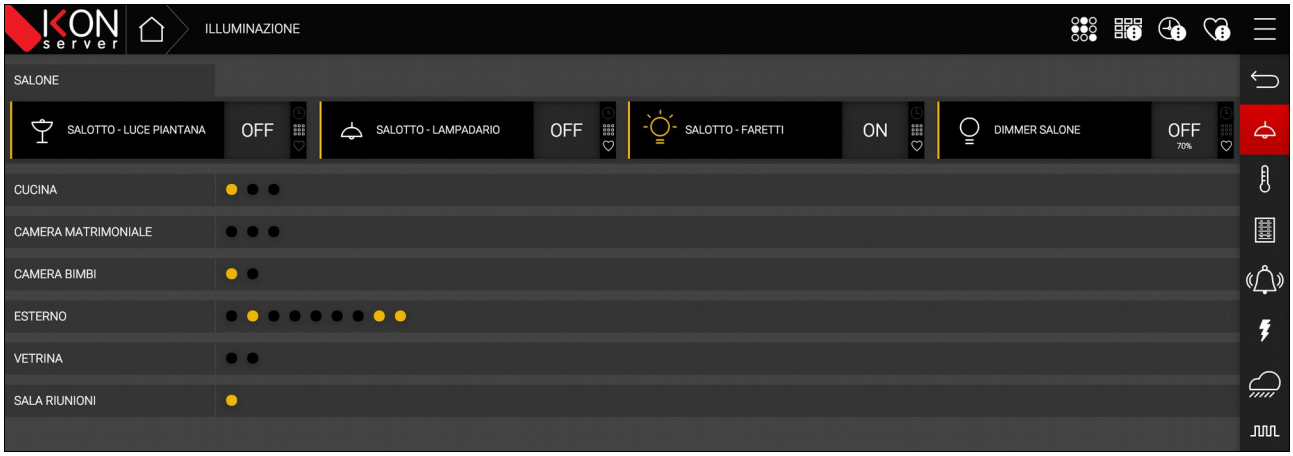


4.3 PAGINA FUNZIONI

Selezionando nel FRONTEND la voce FUNZIONI dal menu di navigazione, viene proposto l'elenco delle funzioni visibili; selezionando una di queste, viene mostrata una pagina contenente tutti gli oggetti di quel tipo, suddivisi per ambiente, come nell'esempio seguente:



Inizialmente gli ambienti sono chiusi; in questa modalità, gli oggetti sono rappresentati da “pallini”, colorati se gli oggetti sono accesi (lo stato di “acceso” dipende dalla funzione specifica). Premendo il nome di un ambiente, esso viene espanso per mostrare tutti gli oggetti presenti al suo interno (della funzione corrente), come in questo esempio:



E' possibile filtrare gli oggetti in base al loro stato corrente, agendo sul pulsante di filtro disponibile (solo mentre si naviga all'interno delle funzioni) nella toolbar in alto:

	TUTTI GLI OGGETTI Vengono visualizzati tutti gli oggetti a prescindere dal loro stato
	SOLO OGGETTI ACCESI Vengono visualizzati solo gli oggetti accesi (o, in base alla funzione, evidenziati, ad esempio serramenti aperti)
	SOLO OGGETTI SPENTI Vengono visualizzati solo gli oggetti spenti

Gli oggetti che non sono inseriti in almeno un ambiente non vengono visualizzati nella sezione FUNZIONI.

4.4 ILLUMINAZIONE

4.4.1 LUCI ON/OFF

Le luci ON/OFF si presentano nelle pagine AMBIENTI e FUNZIONI in modo simile alla seguente figura di esempio:



Sono disponibili icone differenti per evidenziare la diversa tipologia di corpo illuminante.

4.4.2 LUCI DIMMER

Le luci con regolazione dimmer si presentano come le luci ON/OFF, ma alla pressione rivelano la seguente pulsantiera di comando:



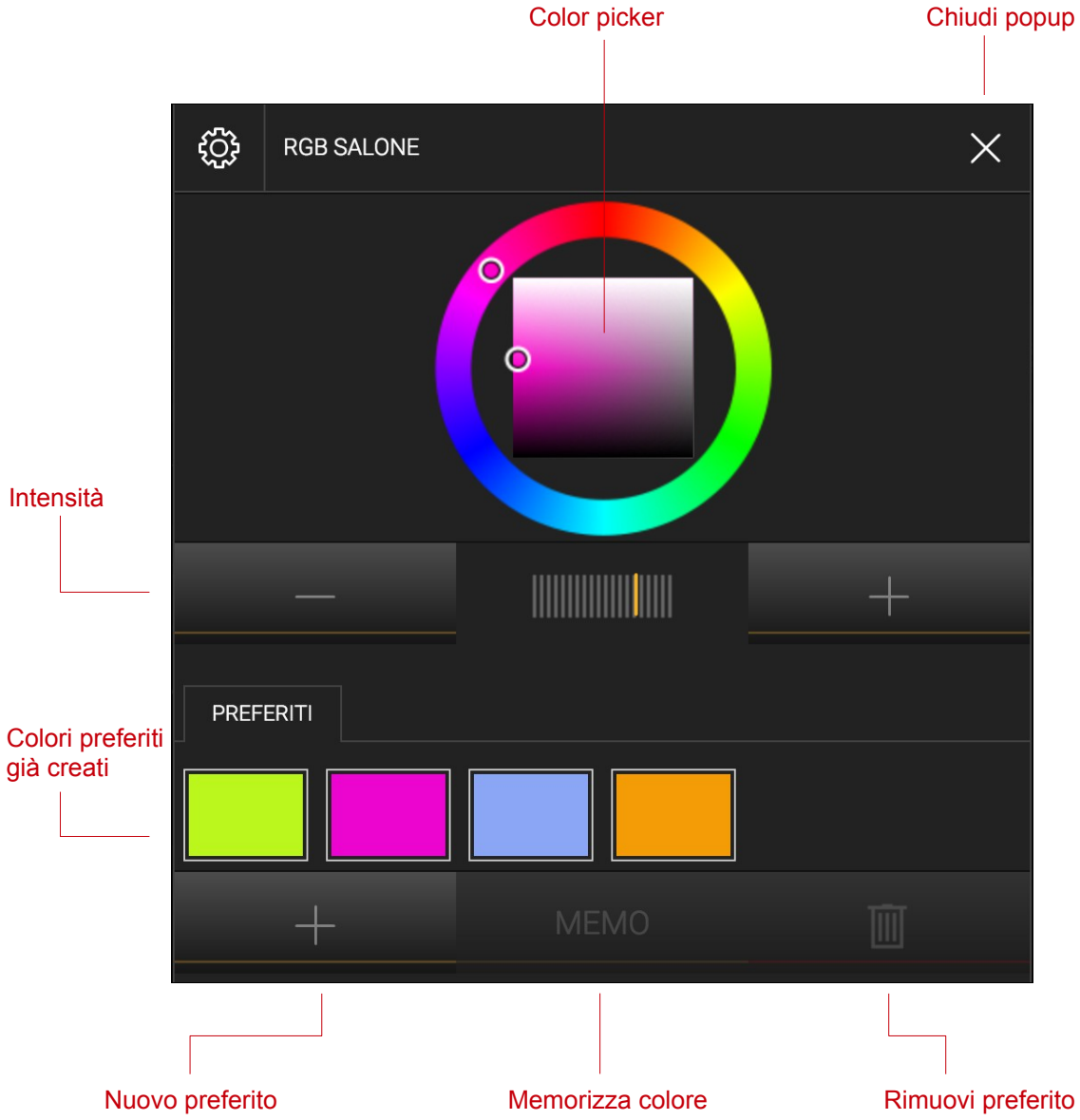
I pulsanti “ON” e “OFF” permettono di accendere o spegnere la luce; in caso di accensione, la luce si porta automaticamente all'ultimo livello di regolazione utilizzato prima dello spegnimento (salvo diversamente configurato dall'installatore). Trascinando il cursore luminoso nella parte centrale, invece, è possibile regolare il livello di intensità; tale livello viene evidenziato dal valore indicato sotto l'icona, e dall'icona stessa.

4.4.3 LUCI RGB

Questo particolare tipo di oggetto permette di gestire luci con colorazione RGB; le luci RGB si presentano nelle pagine in questo modo:



Premendo sul widget viene aperto il seguente popup:



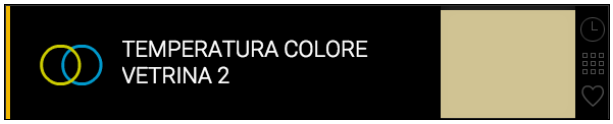
Premendo sul cerchio di selezione della gamma di colore e, successivamente, sul quadrato di selezione dell'intensità, è possibile specificare in modo interattivo quale colore debba assumere la luce RGB. Laddove disponibile, è possibile anche impostare il livello di luminosità generale del corpo illuminante mediante il selettore “slider” in basso.

E' possibile inoltre memorizzare uno o più PREFERITI (o “PRESET”) richiamabili in un successivo momento; per creare un nuovo preferito:

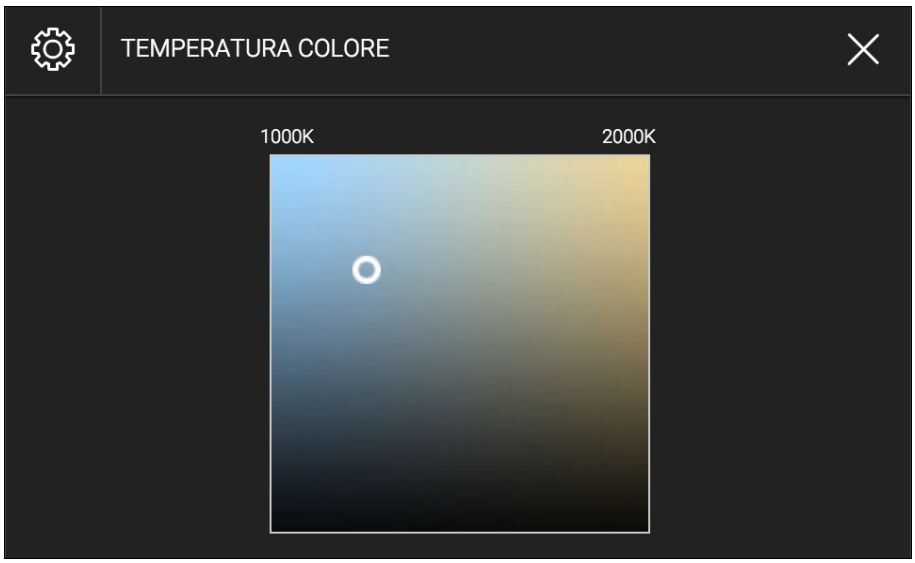
- Premere il pulsante per aggiungere il preferito
- Selezionare il colore desiderato
- Premere il pulsante MEMO

4.4.4 TEMPERATURA COLORE

E' possibile selezionare la temperatura del colore di un sistema composto da due faretti di diversa tonalità di bianco attraverso il seguente oggetto:



Premendo sull'oggetto viene aperto il seguente popup:



Premendo un qualunque punto del riquadro con la gamma di colori, viene impostata una percentuale sulle componenti “freddo” e “caldo” della luce, per ottenere la temperatura di bianco desiderata. La parte alta del riquadro determina elevate intensità luminose, quella bassa il viceversa.

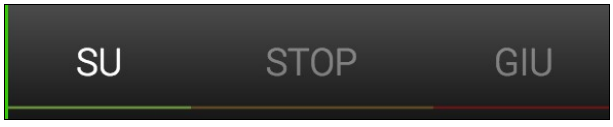
4.5 MOTORIZZAZIONI, VARCHI E SERRAMENTI

4.5.1 TAPPARELLE CON AZIONAMENTO SU/GIÙ E ARRESTO

Questi tipi di oggetto permettono di comandare un serramento motorizzato azionando la movimentazione verso il basso o verso l'alto, con la possibilità di arrestare il movimento durante la sua corsa:



Premendo sull'oggetto vengono mostrati i pulsanti di comando:



I pulsanti “SU” e “GIU” sono illuminati in base all'ultimo comando inviato alla motorizzazione; il pulsante “STOP” invece si illumina solo durante la pressione, ma non ha uno stato.

4.5.2 TAPPARELLE CON AZIONAMENTO SU/GIU E PERCENTUALE

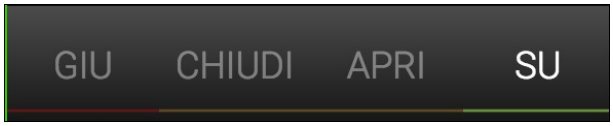
Questi tipi di oggetto permettono di comandare un serramento motorizzato azionando la movimentazione verso il basso o verso l'alto, con la possibilità di stabilire a quale posizione debba portarsi da 0% (tutto aperto) a 100% (tutto chiuso).

In condizioni normali questi oggetti si presentano come le tapparelle su/giù viste prima, ma alla pressione mostrano il seguente controllo slider per regolare la posizione:



4.5.3 VENEZIANE

Questi tipi di oggetto permettono di comandare un serramento motorizzato dotato di comando SU/GIU e controllo dell'apertura delle LAMELLE; anche in questo caso, i pulsanti di comando sono visibili solo dopo aver premuto sull'oggetto:



I pulsanti SU e GIU' si illuminano in base all'ultimo comando inviato alla motorizzazione; viceversa, i comandi “APRI” e “CHIUDI”, per la regolazione delle lamelle, non prevedono uno stato.

4.5.4 VARCHI APERTI/CHIUSI ED ELETTROSERRATURE

Gli oggetti di questo tipo permettono di inviare un comando di apertura o di chiusura al serramento motorizzato:



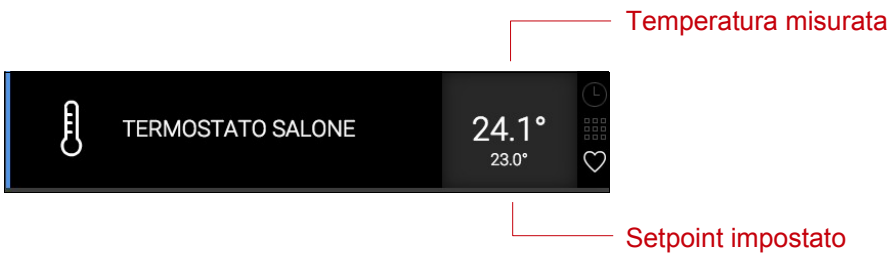
L'apertura e la chiusura si ottiene premendo sull'oggetto; nel caso di elettroserrature impulsive, ad ogni pressione avviene un'apertura.

4.6 CLIMA

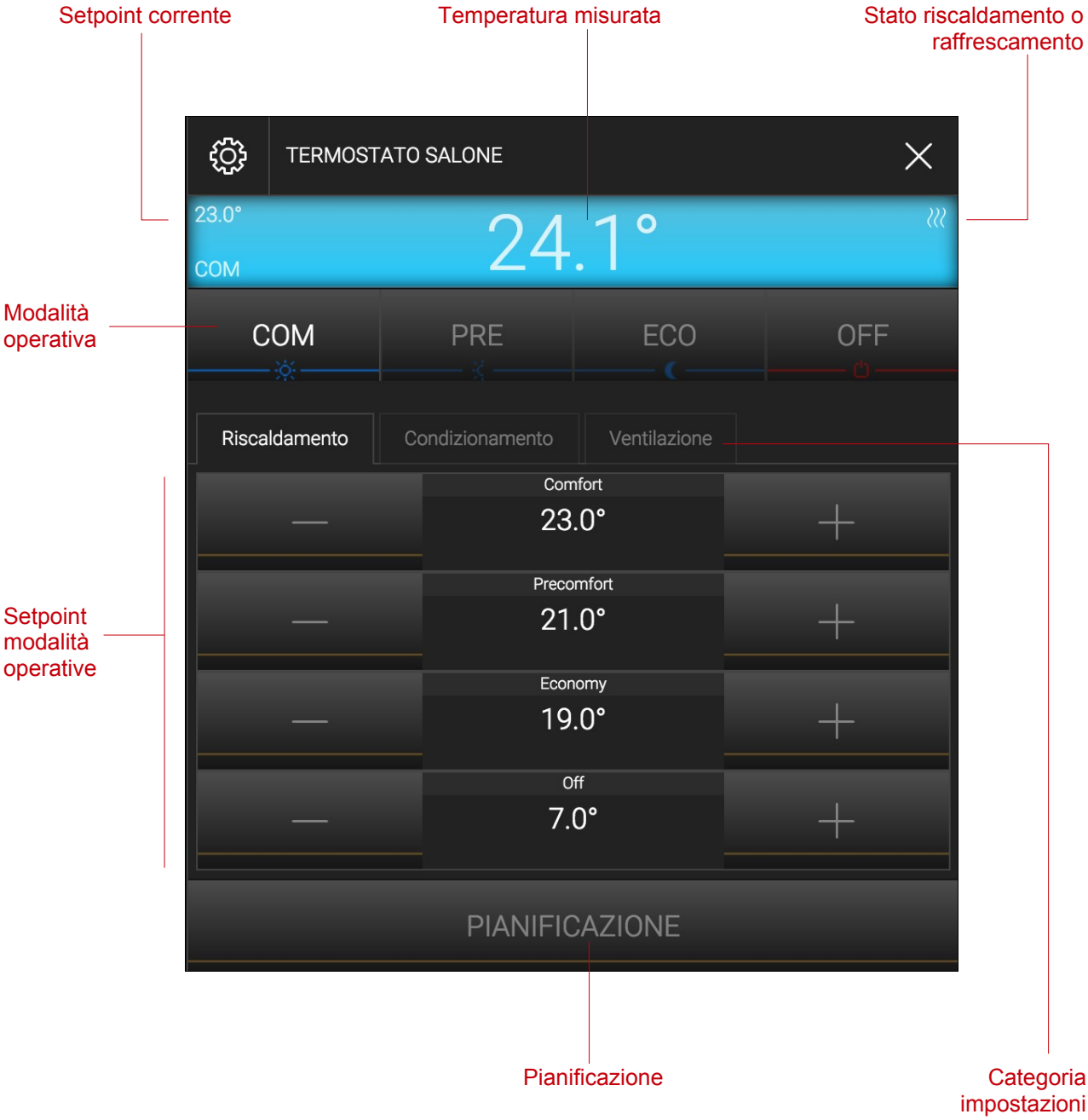
4.6.1 TERMOSTATI

La gestione dei termostati attraverso le pagine di IKON SERVER è molto articolata, e dipende molto dal tipo di dispositivi installati e dalla configurazione effettuata dall'installatore. Le istruzioni contenute in questo manuale si riferiscono alla configurazione di più comune utilizzo, con il set di comandi e di informazioni più completo; la vostra specifica configurazione potrebbe presentare oggetti in meno.

La figura seguente mostra un tipico box di gestione di un termostato nelle pagine AMBIENTI o nella pagina della FUNZIONE CLIMA:



Premendo sull'oggetto si apre questo popup:



Se abilitate in fase di configurazione, sono disponibili 3 diverse categorie di impostazioni:

RISCALDAMENTO	Permette di impostare i livelli di temperatura relativi alle diverse modalità operative quando in riscaldamento
CONDIZIONAMENTO	Permette di impostare i livelli di temperatura relativi alle diverse modalità operative quando in condizionamento
VENTILAZIONE	Permette di stabilire se la ventilazione debba essere manuale o automatica, e – in questo secondo caso – quale velocità delle ventole debba essere attivata

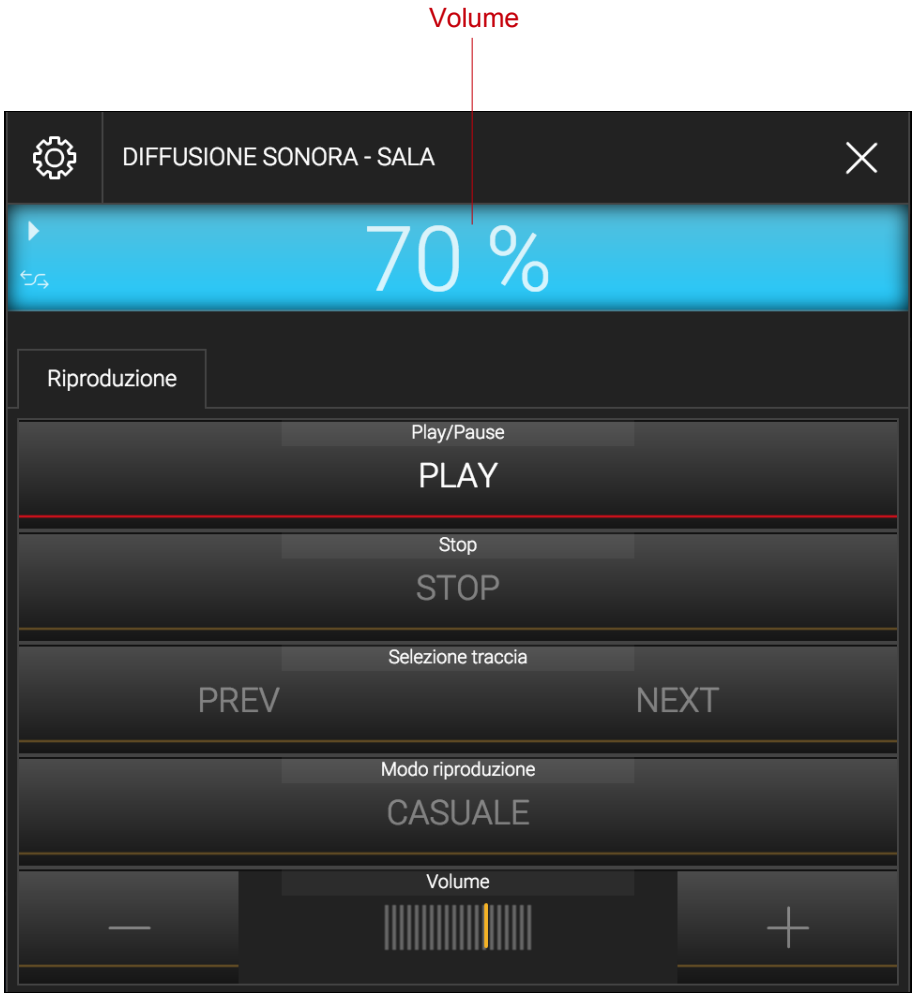
Il pulsante “PIANIFICAZIONE” (se abilitato dall'installatore) permette di pianificare il comportamento del termostato a calendario; per ulteriori informazioni, si rimanda al capitolo relativo alle pianificazioni di questo manuale.

4.7 AUDIO / VIDEO

Se si dispone di un sistema di diffusione audio/video gestito da IKON, è possibile trovare all'interno delle pagine di supervisione oggetti come questo:



Premendo l'oggetto si apre questo popup:

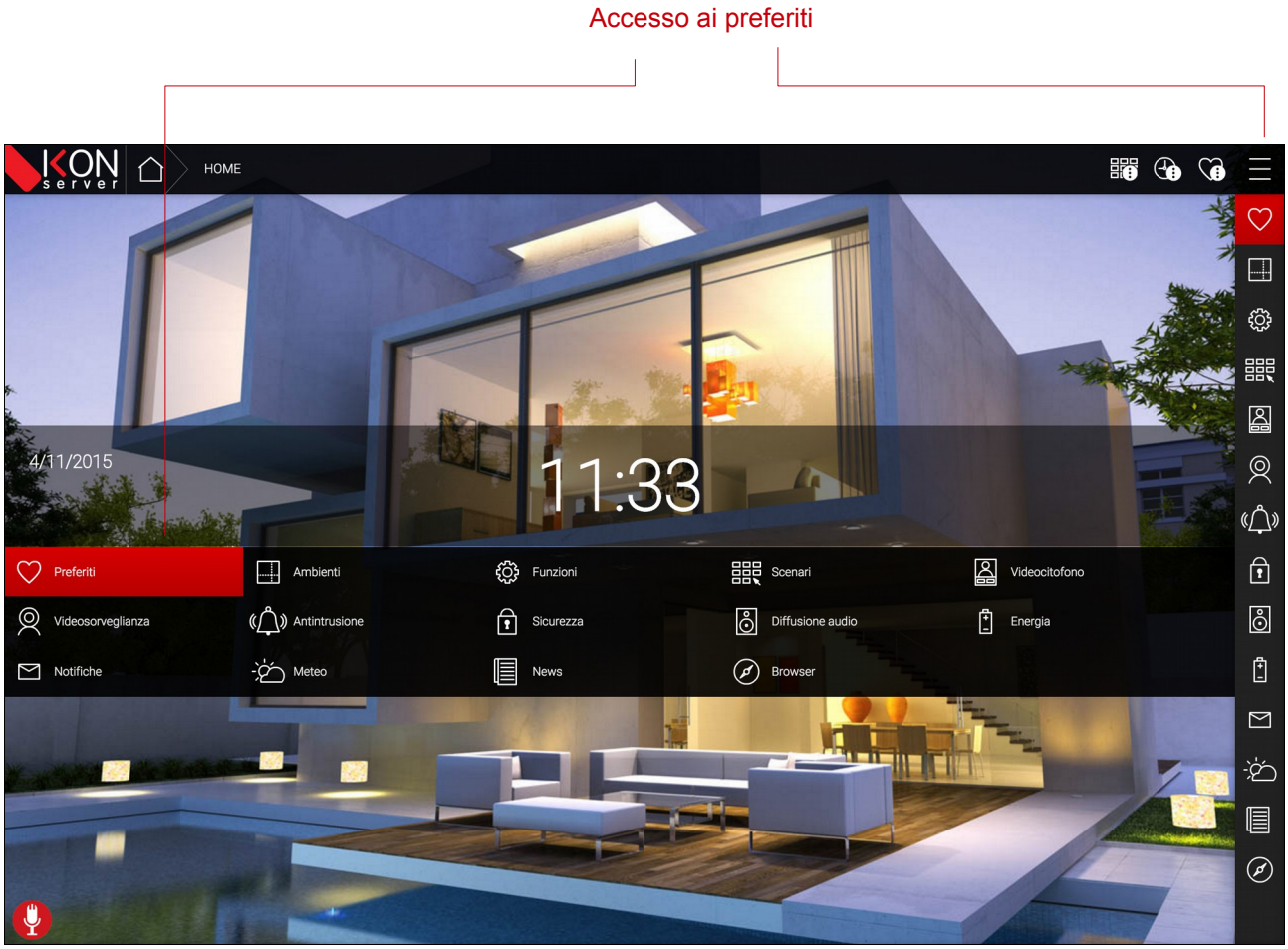


Il popup prevede la gestione dei seguenti comandi (alcuni di questi potrebbero non essere disponibili in base alle specifiche impostazioni del proprio impianto):

- PLAY/PAUSE
- STOP
- Traccia precedente / successiva
- Modalità di riproduzione: NORMALE, CASUALE o RIPETIZIONE
- Regolazione del VOLUME

5 PREFERITI

Per velocizzare l'accesso agli oggetti di più comune utilizzo, è possibile inserirli nella pagina PREFERITI, sempre accessibile dalla HOME:



Per inserire un oggetto nei PREFERITI:

- Premere il pulsante “PREFERITI” della toolbar in alto
- Premere l'oggetto che si intende aggiungere



Un messaggio di conferma segnala l'avvenuto inserimento dell'oggetto nei preferiti.

Dopo aver inserito un oggetto nei preferiti, l'apposito indicatore risulta evidenziato:



In modo del tutto analogo, per togliere un oggetto dai preferiti:

- Accedere alla pagina PREFERITI
- Premere il pulsante della toolbar
- Premere l'oggetto che si desidera rimuovere

6 PIANIFICAZIONI

6.1 INTRODUZIONE

IKON SERVER permette di pianificare nel tempo il comportamento di tutti gli oggetti visibili nelle pagine AMBIENTI e FUNZIONI; IKON SERVER provvede ad inviare i comandi al momento opportuno anche quando si è assenti dall'edificio, in modo completamento automatico. Questo capitolo del manuale illustra come pianificare un oggetto, partendo da una configurazione semplice su base giornaliera per arrivare ad una programmazione articolata e completa su base annuale.

6.2 PIANIFICAZIONE DI UN OGGETTO

Per pianificare un oggetto è sufficiente seguire questi passaggi:

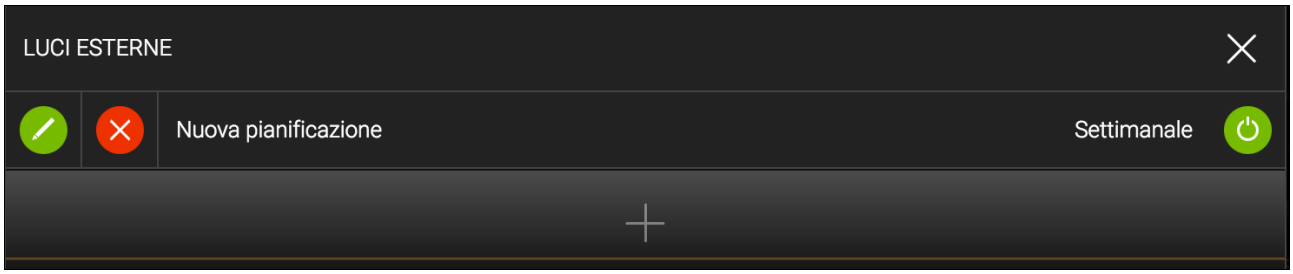
- Premere il pulsante “PIANIFICA” della toolbar in alto
- Premere l'oggetto che si desidera pianificare



Se un oggetto è semitrasparente durante questa operazione, significa che non è stato impostato come pianificabile in amministrazione.

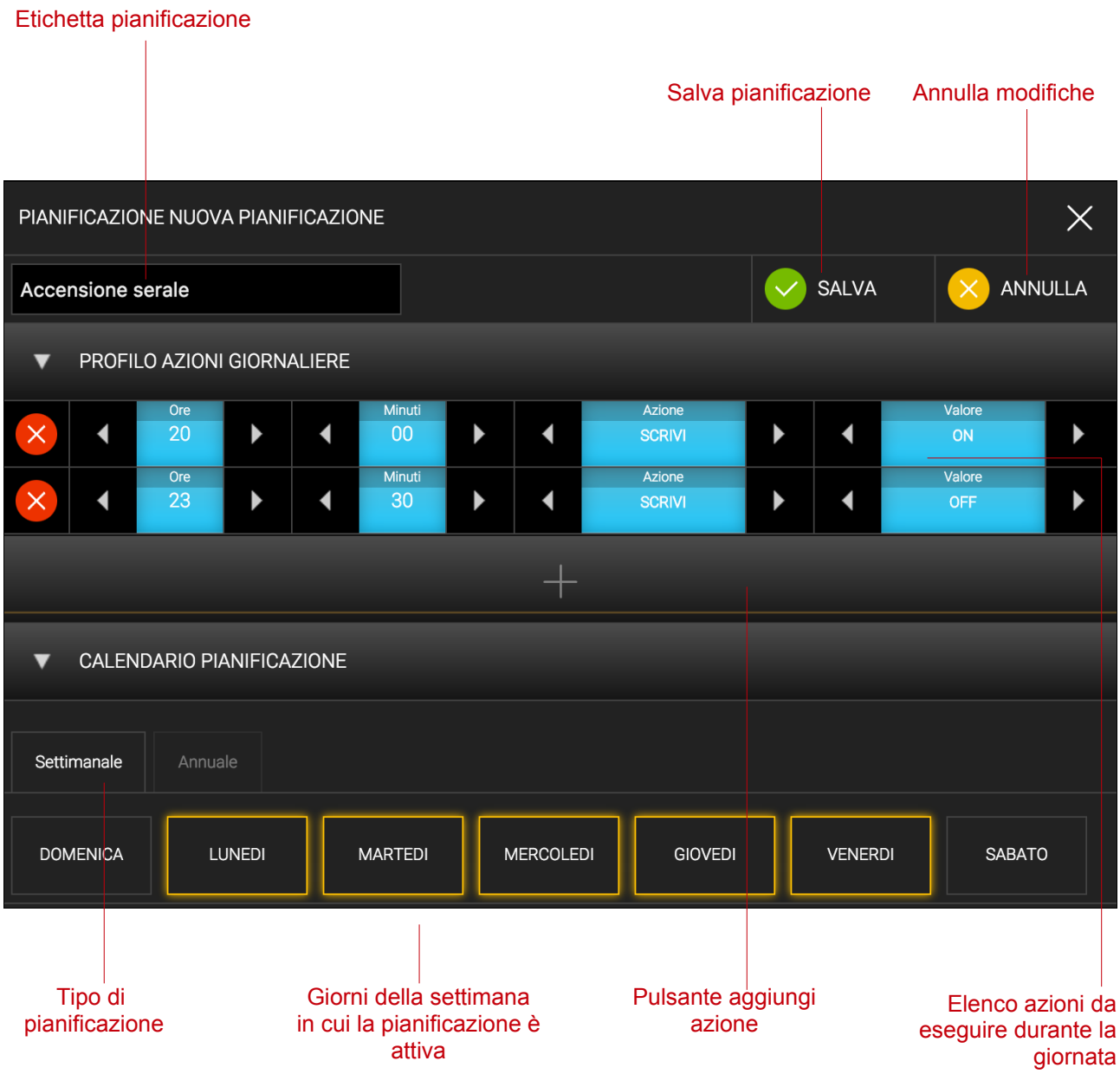
In alternativa, gli oggetti che prevedono un popup possono essere pianificati direttamente dal suo interno, premendo l'apposito pulsante.

Viene aperta una finestra di riepilogo delle pianificazioni attive, inizialmente vuota (a meno che l'oggetto non sia stato precedentemente pianificato). Premendo il pulsante AGGIUNGI viene inserita una nuova pianificazione:

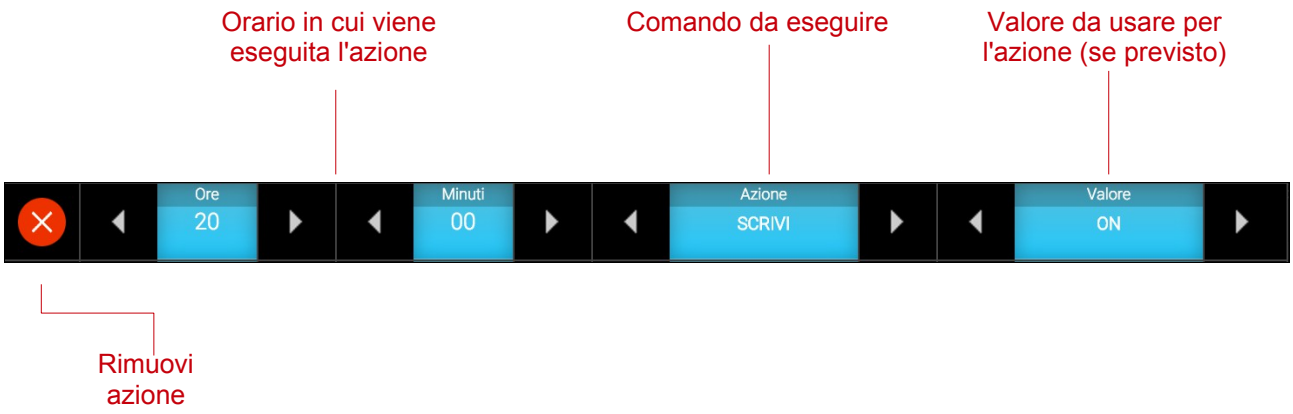


Per modificare la pianificazione, premere il pulsante verde sul lato sinistro; la pianificazione può anche essere disattivata attraverso il pulsante sul lato destro, o rimossa con il pulsante rosso.

La modifica di una pianificazione avviene attraverso questa finestra:



Ogni pianificazione è una lista di azioni che vengono svolte nell'arco di 24 ore. Per aggiungere una nuova azione, premere il pulsante AGGIUNGI; ogni azione è definita dalle seguenti informazioni:



Nel caso di comandi di funzioni domotiche KNX, scegliere sempre SCRIVI come azione, in caso contrario (LEGGI) viene effettuata una lettura di stato

La sezione “CALENDARIO PIANIFICAZIONE” permette invece di stabilire se la pianificazione debba essere eseguita in uno o più giorni della settimana o, in alternativa, in uno o più giorni sulla base del calendario annuale. Nel caso di una pianificazione settimanale, è possibile evidenziare in quali giorni della settimana il profilo di azioni debba essere eseguito, semplicemente premendo i pulsanti corrispondenti nella parte in basso.

Per agevolare l'identificazione della pianificazione, è possibile associare un'etichetta nella parte in alto. Una volta effettuate le modifiche, utilizzare il pulsante “SALVA” in alto a destra; se si desidera viceversa annullare le modifiche fatte, premere il pulsante “ANNULLA” e confermare.

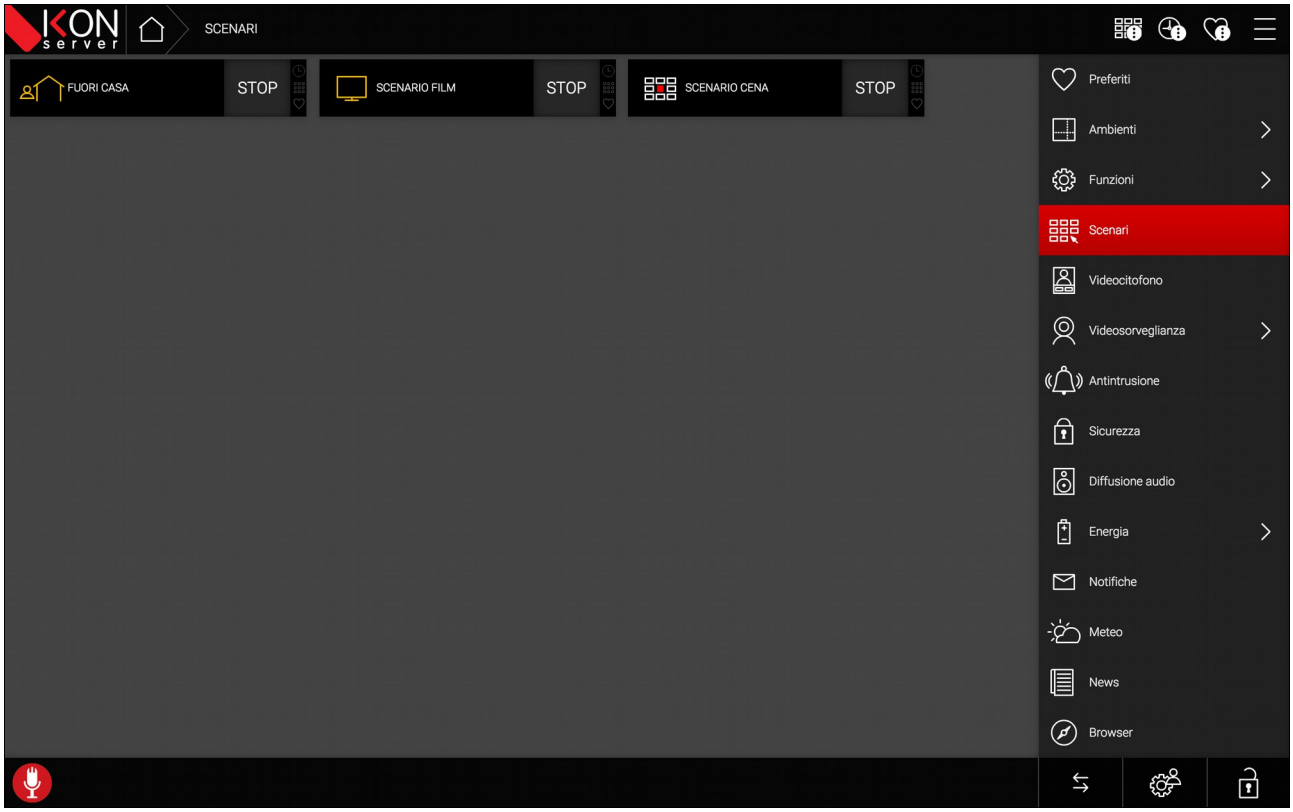
Per creare una pianificazione di tipo ANNUALE, è sufficiente selezionare la corrispondente modalità nella sezione “CALENDARIO PIANIFICAZIONE” e, successivamente, selezionare in quali giorni dell'anno la sequenza di azioni debba essere eseguita. Questo tipo di pianificazioni permette di definire una serie di “*eccezioni*” alle pianificazioni settimanali, ad esempio per gestire giorni di festività a prescindere dal giorno della settimana in cui si verificano.

In presenza di più di una pianificazione giornaliera nello stesso giorno, IKON da la precedenza alle pianificazioni di tipo ANNUALE, essendo considerate eccezioni delle pianificazioni settimanali; in assenza di eccezioni annuali, IKON SERVER esegue la pianificazione settimanale per il giorno della settimana corrente.

7 SCENARI

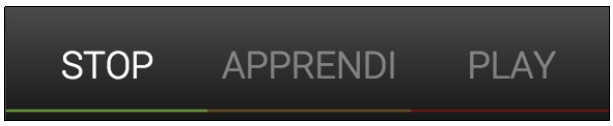
7.1 INTRODUZIONE

IKON SERVER permette la gestione di sequenze personalizzate di comandi; queste sequenze sono indicate come “SCENARI”. La voce “SCENARI” nel menu di navigazione permette di visualizzare tutti gli scenari presenti nel progetto:



7.2 COMANDO DI UNO SCENARIO

Premendo sul *widget* di uno scenario, vengono mostrati i seguenti pulsanti:



PLAY	Esegue la sequenza di comandi dello scenario
STOP	Arresta la sequenza di comandi dello scenario, se questo è in esecuzione
APPRENDI	Permette di memorizzare nuovamente lo stato dei dispositivi associati allo scenario in base al loro stato corrente, come meglio descritto di seguito

Non tutti i pulsanti potrebbero essere presenti; essi dipendono dalle impostazioni di ogni singolo scenario effettuare in amministrazione

Il pulsante PLAY esegue la sequenza di comandi associati allo scenario; durante la sua esecuzione, questo pulsante viene evidenziato.

Il pulsante STOP, se attivo, permette di fermare la sequenza, se prevede al proprio interno dei ritardi.

L'interruzione di uno scenario NON comporta il ripristino delle condizioni iniziali dell'impianto quando lo scenario è stato eseguito. Questo significa che, se ad esempio lo scenario aziona dei comandi che devono essere ripristinati quando si interrompe lo scenario, questi devono essere resettati manualmente.

Tipico esempio sono gli scenari di irrigazione: questi prevedono l'apertura in sequenza delle elettrovalvole delle diverse zone del giardino; quando si interrompe lo scenario prima della sua fine naturale, la zona che sta irrigando rimane aperta, quindi deve essere chiusa manualmente agendo sul corrispondente oggetto nelle pagine di IKON SERVER.

Il pulsante “APPRENDI”, se attivo, permette di memorizzare nuovamente i valori da impostare agli oggetti che fanno parte della sequenza, usando il loro stato corrente.

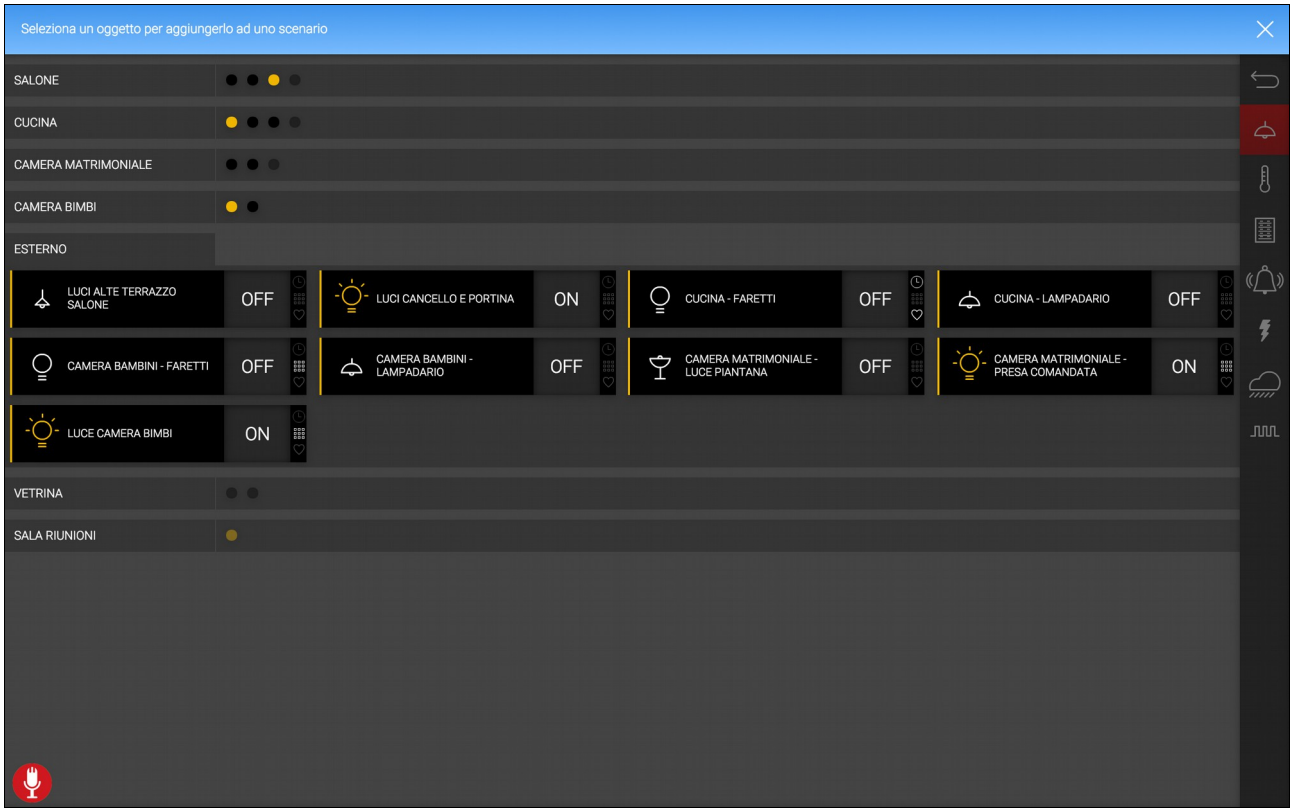
7.3 CREAZIONE E PERSONALIZZAZIONE DI UNO SCENARIO

E' possibile creare, modificare o eliminare scenari anche senza accedere all'amministrazione. Per creare un nuovo scenario, procedere come segue:

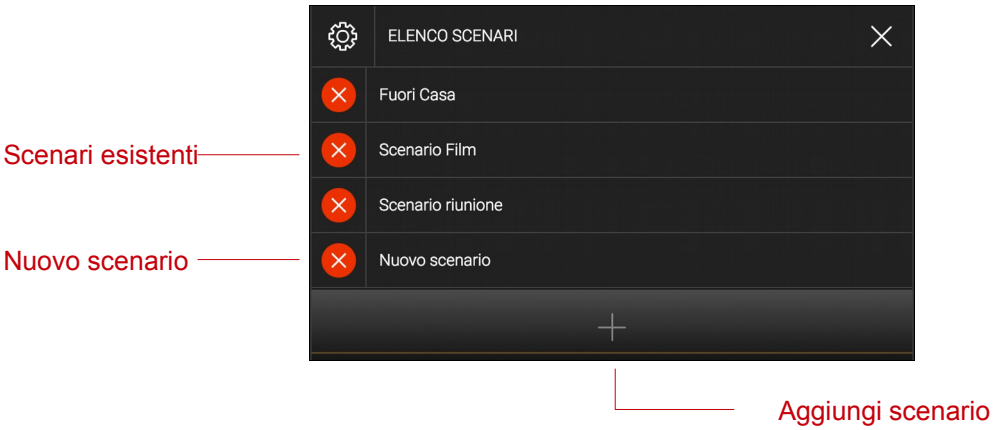
- Entrare in un ambiente o pagina funzione che contiene gli oggetti che si desidera inserire in uno scenario
- Premere il pulsante “personalizza scenari” nella toolbar



A questo punto, selezionare l'oggetto che si desidera aggiungere allo scenario:



Viene proposta una lista degli scenari già esistenti, con la possibilità di crearne uno nuovo:



Premendo il nome di uno scenario, si accede al suo popup di modifica, che permette di:

- Modificare il nome dello scenario
- Cambiare l'ordine delle azioni
- Inserire una o più temporizzazioni tra le azioni
- Aggiungere ulteriori azioni, o rimuovere le azioni esistenti
- Rimuovere lo scenario



Per ogni oggetto aggiunto allo scenario è necessario scegliere l'azione o il valore da inviare; è inoltre possibile rimuovere l'azione dallo scenario (non viene cancellato l'oggetto corrispondente) oppure ritardare l'esecuzione dell'azione (rispetto alle precedenti) aggiungendo una temporizzazione.

E' possibile aggiungere lo stesso oggetto più di una volta ad uno scenario, per fare azioni diverse (es: accendere una luce, attendere un certo tempo e poi spegnerla)

Per aggiungere una nuova azione, è possibile procedere in due modi:

- Se il nuovo oggetto si trova nella stessa pagina da cui si è partiti, premere il pulsante AGGIUNGI, selezionare il nuovo oggetto e procedere in questo modo per tutte le azioni desiderate
- Se viceversa il nuovo oggetto si trova in un'altra pagina, chiudere questo popup, spostarsi nella pagina desiderata e ripetere tutte le operazioni viste in precedenza

E' possibile simulare lo scenario attraverso i pulsanti PLAY e STOP, e pianificare l'esecuzione a calendario attraverso l'omonimo pulsante.

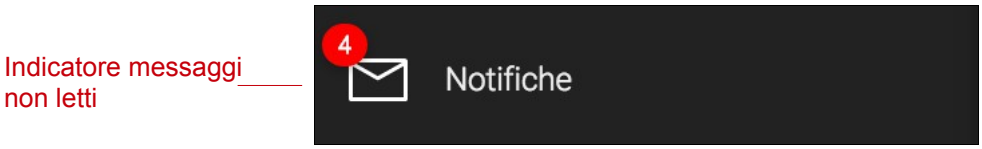
Gli scenari creati in amministrazione dall'installatore potrebbero non essere modificabili nella grafica di IKON, in base a come sono stati impostati in amministrazione.

8 CENTRO MESSAGGI

8.1 INTRODUZIONE

Il CENTRO MESSAGGI di IKON SERVER permette di consultare in modo centralizzato i messaggi generati automaticamente dal sistema a fronte di eventi/allarmi oppure lasciati da altri utenti.

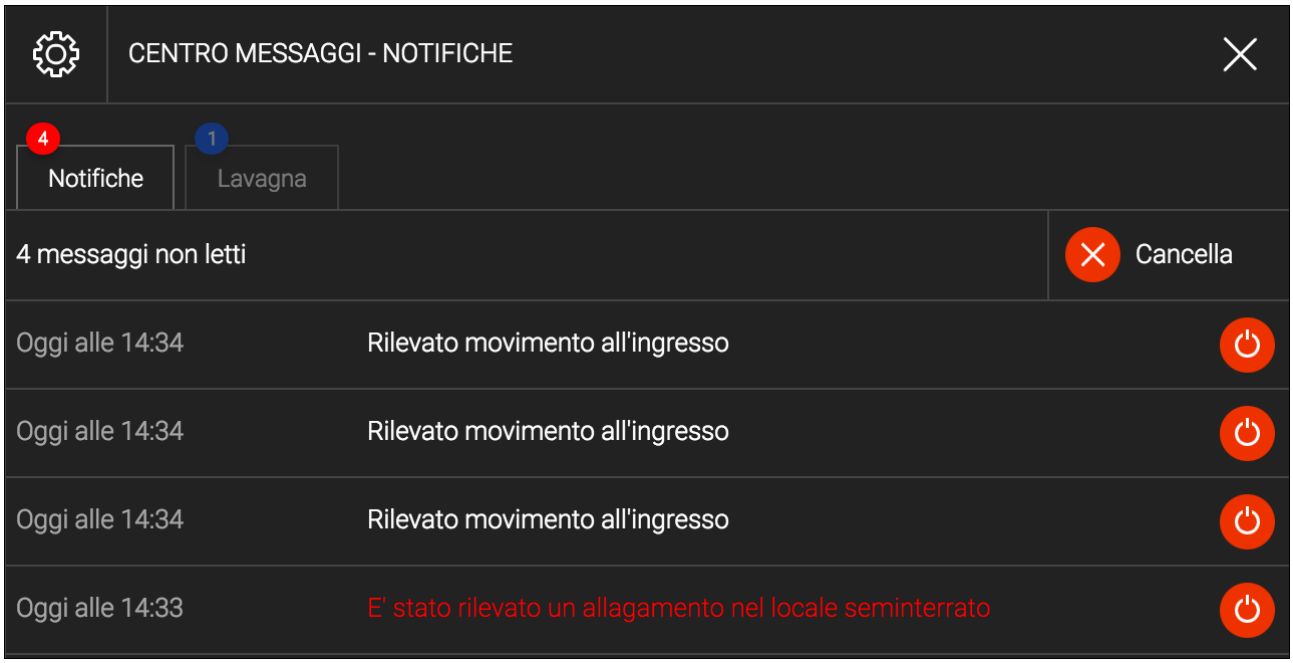
Il CENTRO MESSAGGI è sempre accessibile dal livello principale del MENU DI NAVIGAZIONE e dalla pagina HOME; se sono presenti nuovi messaggi non ancora letti, il numero di messaggi viene evidenziato con un indicatore rosso sopra l'icona del CENTRO MESSAGGI, come esemplificato nella figura seguente:



8.2 NOTIFICHE

La sezione “NOTIFICHE” del centro messaggi contiene un riepilogo di tutti i messaggi generati automaticamente da IKON SERVER a fronte di eventi, allarmi o anomalie che si sono verificati nell'impianto domotico, in base alle impostazioni configurate dall'installatore.

Salvo diversamente specificato in amministrazione, il CENTRO MESSAGGI viene aperto in automatico qualora si verifichino notifiche di livello “ALLARME”, mentre notifiche di livello inferiore vengono solo segnalate dall'indicatore nel menu / pagina HOME, e l'utente deve manualmente selezionare la voce “NOTIFICHE” per consultarle:

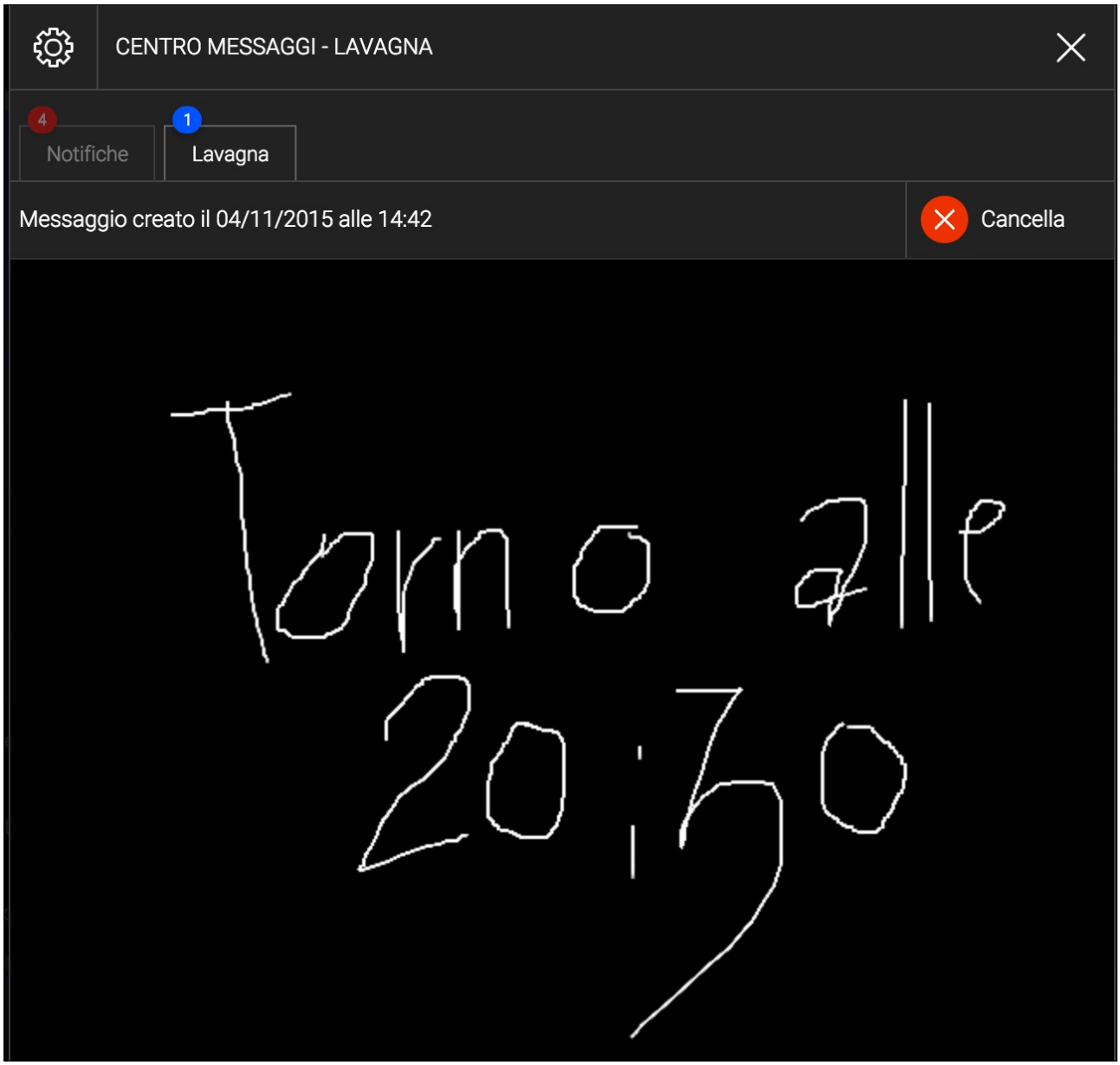


I diversi livelli di importanza dei messaggi sono evidenziati con colori differenti; una volta letto un messaggio è possibile nasconderlo premendo il pulsante corrispondente sulla destra. Il messaggio non viene cancellato dal sistema, ma contrassegnato come “letto”; esso potrà successivamente essere recuperato.

In caso di numero elevato di messaggi, è possibile contrassegnarli tutti come “letti” attraverso il pulsante “CANCELLA” disponibile in alto a destra nella finestra del CENTRO MESSAGGI.

8.3 LAVAGNA

La LAVAGNA permette di lasciare un messaggio a video tracciato direttamente con il dito (su dispositivi touch):



Una volta tracciato il messaggio, un indicatore blu evidenzia la presenza del nuovo messaggio non solo quando il CENTRO MESSAGGI è aperto, ma anche in corrispondenza della voce “LAVAGNA” nel MENU DI NAVIGAZIONE e nella pagina HOME.

I messaggi nella LAVAGNA vengono memorizzati solo nel dispositivo in cui sono stati tracciati (es: touch da parete) e non condivisi con altre postazioni in rete. Inoltre, i messaggi vanno persi quando si chiude il browser o viene ricaricata la pagina.

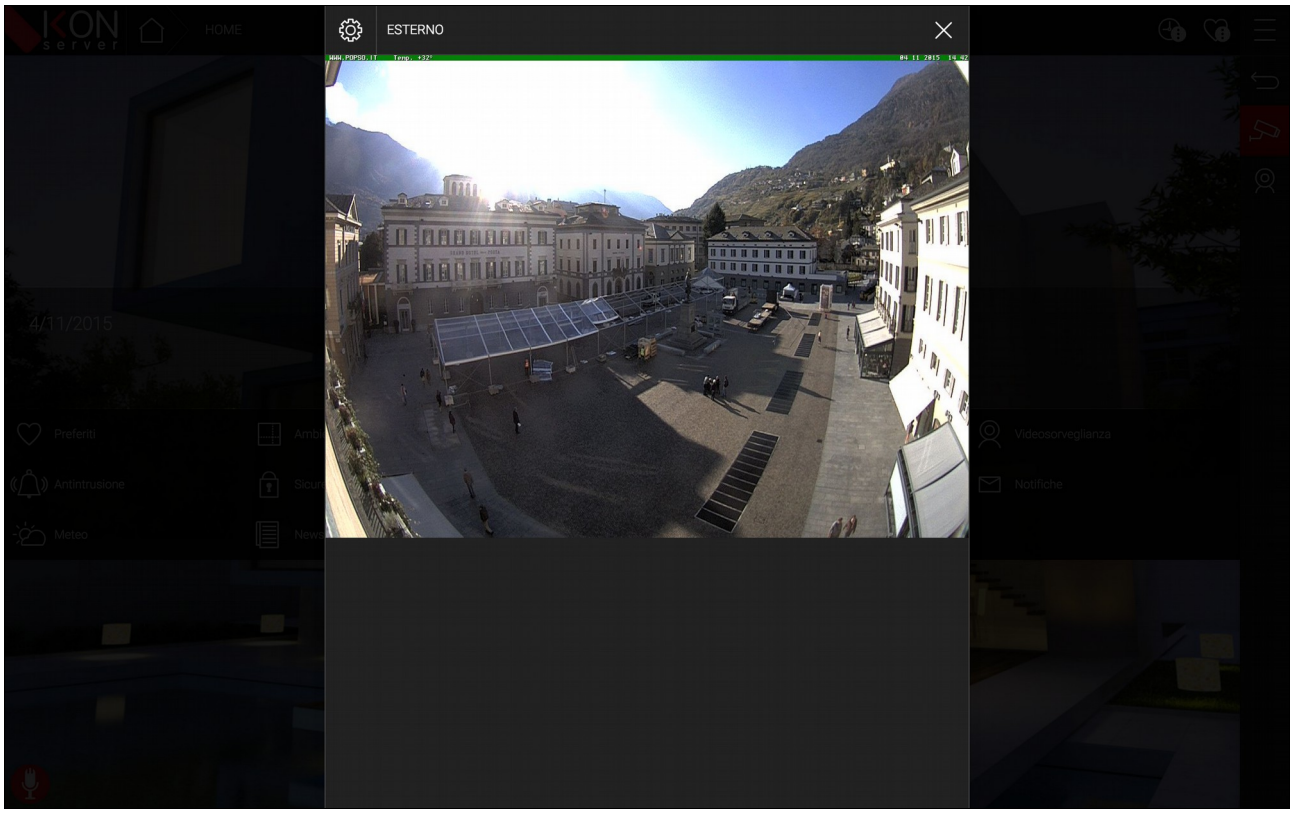
8.4 LOG DI SICUREZZA

Se IKON gestisce una centrale di antintrusione che supporta la visualizzazione remota del log eventi, nel CENTRO MESSAGGI risulta disponibile anche una voce, che permette di consultare questo log.

9 TELECAMERE

IKON SERVER permette di visualizzare i segnali video di telecamere IP, videoserver e videoregistratori digitali compatibili all'interno dello stesso ambiente di supervisione dell'impianto domotico. I segnali video possono essere visualizzati sia in rete locale che accedendo da remoto.

Selezionando la voce “VIDEOSORVEGLIANZA” dal menu di navigazione, viene caricato all'interno del pannello laterale l'elenco delle telecamere presenti nel sistema. Selezionando a questo punto una di queste voci, viene aperto un popup che contiene il segnale video in tempo reale[1], come esemplificato nella figura seguente:



Se le telecamere sono state associate ad uno o più ambienti, è possibile visualizzarle anche all'interno delle pagine grafiche, assieme agli altri oggetti. Premendo su di esse, viene comunque aperto il popup a tutto schermo.

1 Le prestazioni possono dipendere dal tipo di segnale video e dalla rete, soprattutto in caso di collegamento da remoto

10 ENERGIA

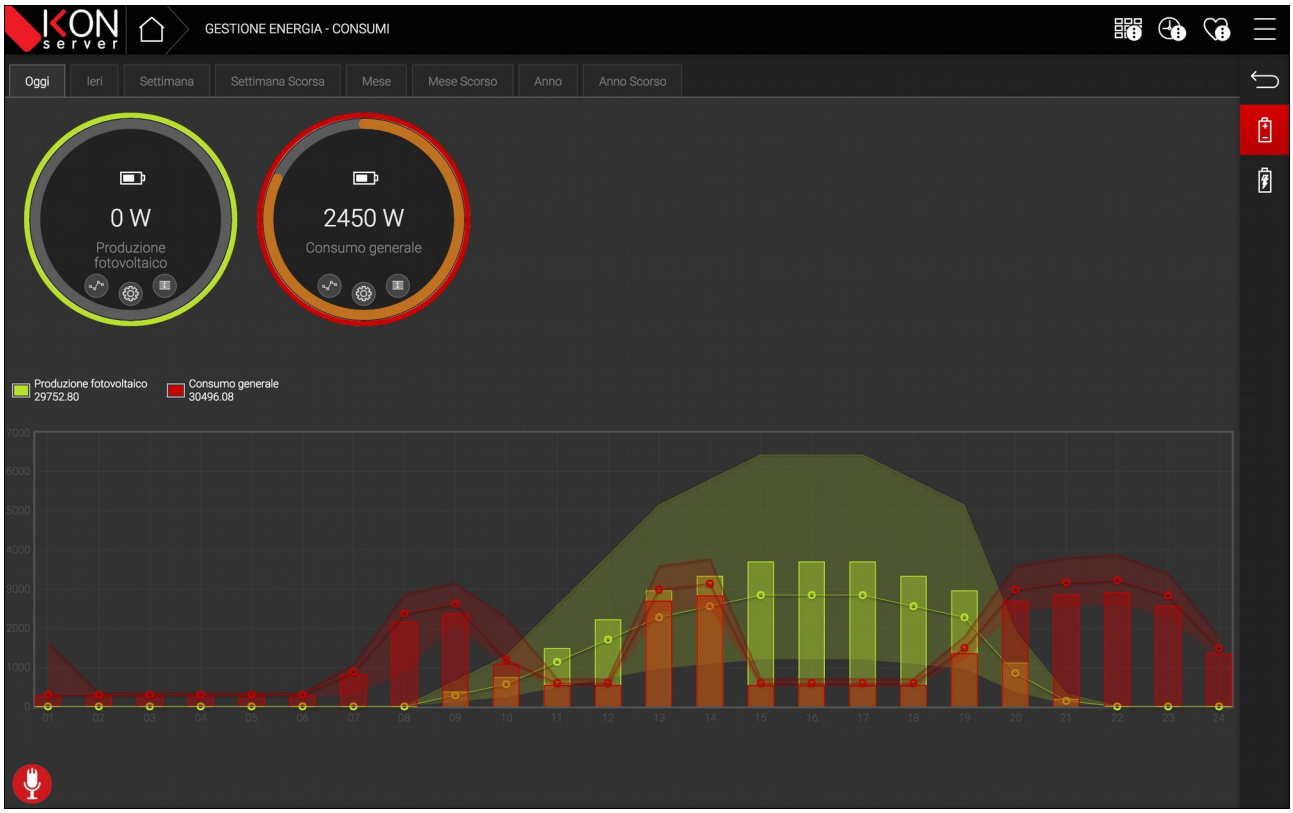
10.1 INTRODUZIONE

La sezione “ENERGIA” di IKON SERVER offre una panoramica completa e dettagliata dei consumi energetici e delle eventuali produzioni (es: fotovoltaico) del proprio edificio; questa funzione richiede la disponibilità nell'impianto di appositi dispositivi che misurano e rendono disponibili in tempo reale le informazioni sull'andamento dei propri apparati elettrici.

Questa sezione dipende fortemente dalle caratteristiche del proprio impianto e da come esso è stato configurato dall'installatore; questo capitolo illustra una tipica applicazione con due contabilizzatori generali – uno per il consumo complessivo di energia elettrica, l'altro per la produzione di energia dai pannelli fotovoltaici – ed alcune utenze gestite con logiche di controllo carichi.

10.2 CONSUMI

Selezionando “ENERGIA” dal MENU DI NAVIGAZIONE principale o dalla pagina HOME e, successivamente, la voce “CONSUMI”, viene mostrata una sintesi dei consumi (e della eventuale produzione) di energia dell'edificio:

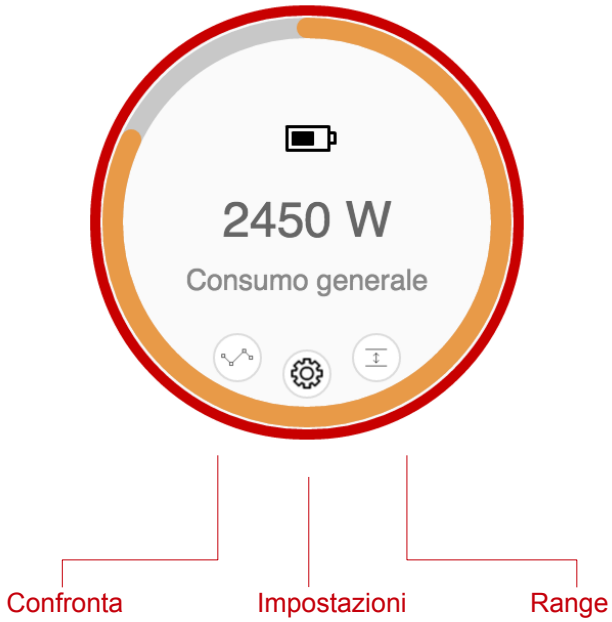


Questa pagina presenta uno o più “manometri” che rappresentano il consumo, o la produzione, di energia; il colore (verde – arancio – rosso) evidenzia graficamente l'eventuale superamento delle soglie impostate.

Il colore di sfondo del manometro, è il medesimo utilizzato per la visualizzazione dei dati nei grafici, quindi permette una rapida identificazione dell'analizzatore (nel caso ve ne sia più di uno).

Premendo un qualunque punto del manometro, è possibile attivarlo o disattivarlo dai grafici nella parte in basso della pagina. In questo modo è possibile velocemente confrontare i valori in caso di più misure di energia.

I manometri presentano al proprio interno 3 pulsanti:



IMPOSTAZIONI	Permette di impostare le opzioni dell'analizzatore di energia
CONFRONTA	Mostra o nasconde una linea di tendenza, sovrapposta ai dati di consumo / produzione, calcolata come la media dei periodi precedenti
RANGE	Mostra o nasconde un'area colorata che evidenzia il range tra il minimo ed il massimo valore assunto dall'analizzatore (sempre in termini di consumo o produzione di energia), sempre in base al periodo di riferimento

Premendo il pulsante impostazioni si apre questo popup (che potrebbe contenere informazioni leggermente differenti, in base alla propria configurazione):

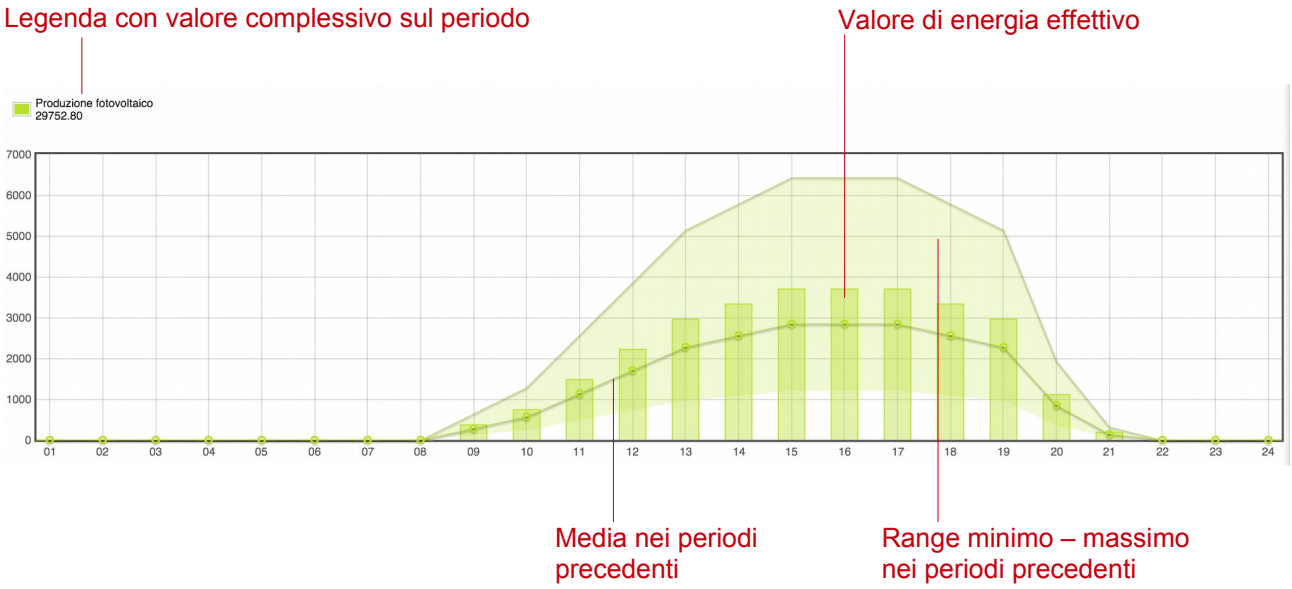


Se l'analizzatore è associato ad un controllo carichi, questa finestra permette di impostare le soglie di lavoro, come meglio dettagliato dopo. Inoltre, le soglie determinano anche la colorazione del manometro.

La parte inferiore della pagina contiene i grafici di consumo (o produzione) di energia relativi agli analizzatori (batterie) elencati nella parte superiore; i dati mostrati nei grafici fanno riferimento ad un periodo di tempo che l'utente può selezionare, utilizzando i “tab” presenti all'inizio della pagina, scegliendo tra:

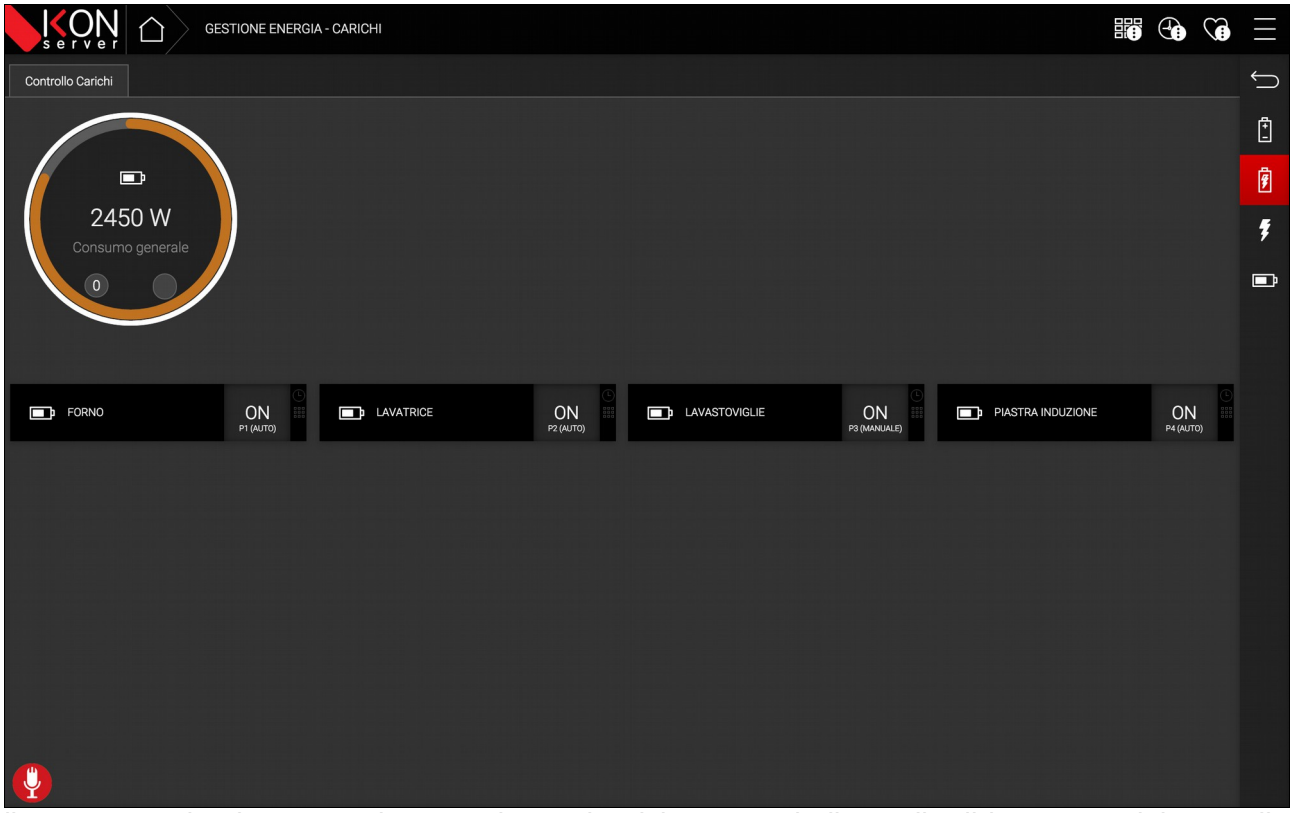
OGGI	Dati a partire dalla mezzanotte del giorno corrente, confrontati (se il confronto è abilitato) con la media giornaliera
IERI	Dati relativi al giorno precedente, confrontati (se il confronto è abilitato) con la media giornaliera
SETTIMANA	Dati a partire dalla mezzanotte del lunedì della settimana corrente, confrontati (se il confronto è abilitato) con la media settimanale
SETTIMANA SCORSA	Dati relativi alla settimana precedente, confrontati (se il confronto è abilitato) con la media settimanale
MESE	Dati a partire dalla mezzanotte del primo giorno del mese corrente, confrontati (se il confronto è abilitato) con la media settimanale
MESE SCORSO	Dati relativi al mese precedente, confrontati (se il confronto è abilitato) con la media mensile
ANNO	Dati a partire dalla mezzanotte del primo giorno dell'anno corrente, confrontati (se il confronto è abilitato) con la media annuale
ANNO SCORSO	Dati relativi all'anno precedente, confrontati (se il confronto è abilitato) con la media annuale

La figura seguente evidenzia le diverse informazioni contenute nei grafici:

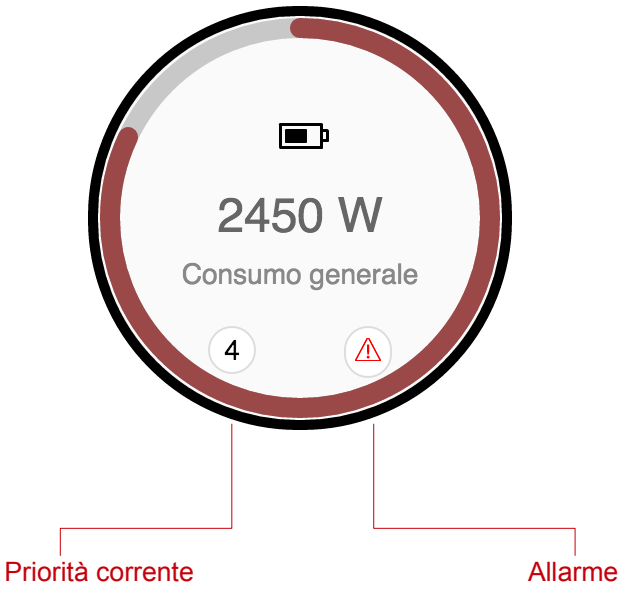


10.3 CARICHI

Questa sezione permette di controllare in tempo reale lo stato dei consumi elettrici e delle principali utenze, e di stabilire con quali criteri IKON SERVER le disattivi a fronte di un eccessivo assorbimento:



il manometro in alto mostra i consumi complessivi rapportati alle soglie di intervento del controllo carichi; al suo interno, inoltre, viene visualizzato l'eventuale intervento della logica di controllo carichi, e la priorità corrente di lavoro:



In condizioni normali la priorità è 0, ma se si supera la soglia massima di potenza impostata il sistema passa in priorità 1, disattivando tutti i carichi associati a quella priorità; dopo un tempo prefissato, se l'assorbimento non scende al disotto della soglia minima, la priorità viene portata a 2 (disattivando i carichi corrispondenti) e così via, fino al raggiungimento della priorità massima.

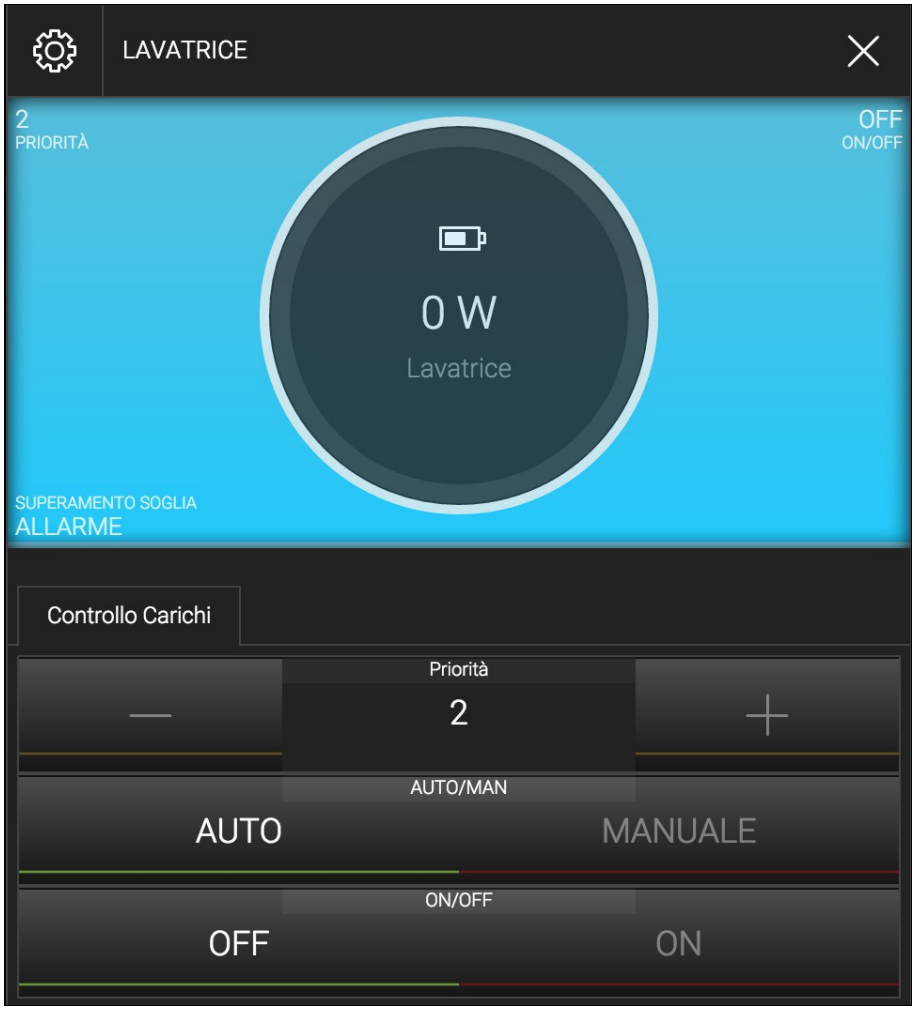
Se l'assorbimento generale scende sotto la soglia minima, IKON SERVER inizia a ridurre la priorità, ripristinando via via – in ordine inverso – i carichi precedentemente disattivati, fino al ristabilirsi di una condizione di normalità.

E' possibile impostare le soglie di intervento del controllo carichi premendo il manometro stesso, e agendo opportunamente sulle soglie all'interno del popup.

I singoli carichi, viceversa, mostrano le seguenti informazioni:



Anche in questo caso, è possibile intervenire in tempo reale sulla priorità di ogni singolo carico facendo click su di esso, e regolando i parametri in questo popup:

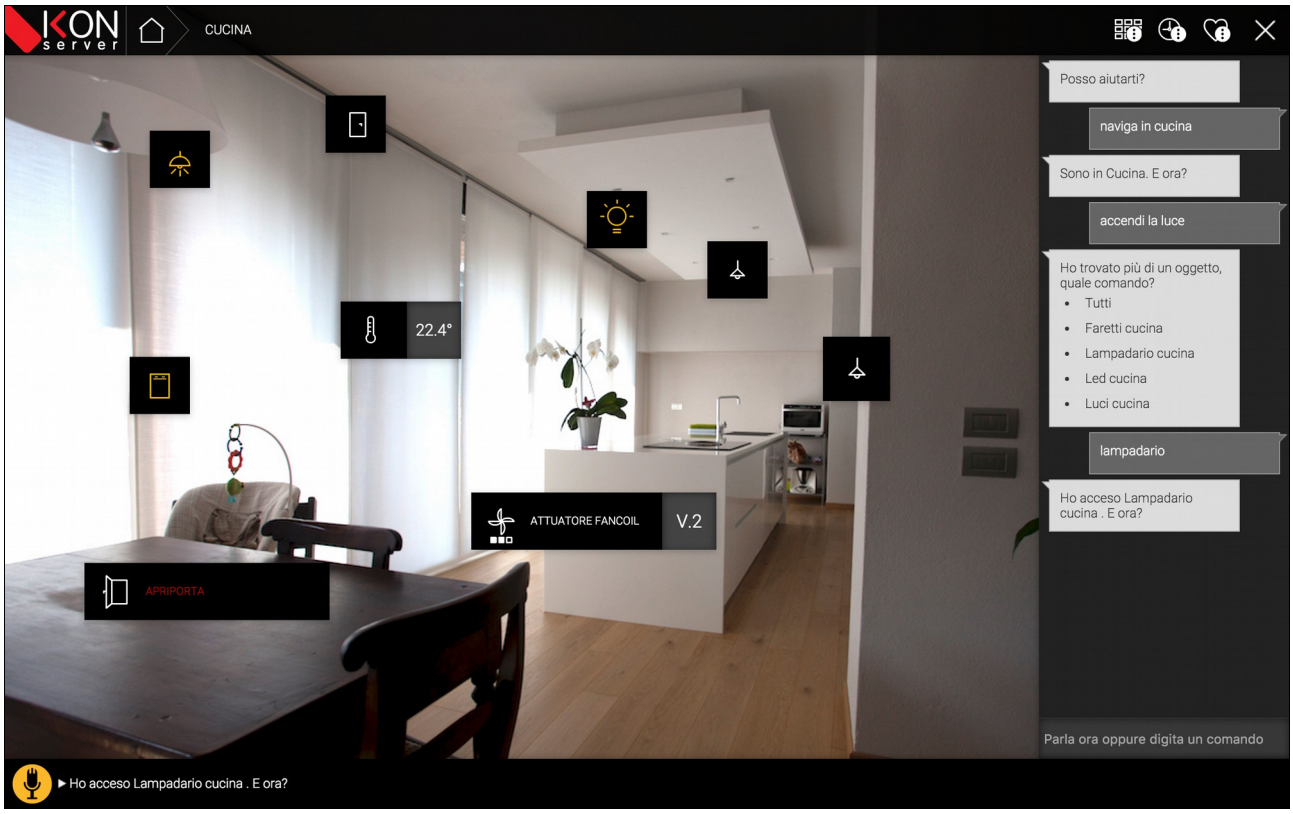


E' possibile mettere un carico in modalità “MANUALE”: in questo caso IKON SERVER non lo disattiva al raggiungimento della sua priorità di intervento, ma lascia che sia l'utente a comandarlo manualmente (attraverso i pulsanti ON/OFF, oppure pulsanti o altri dispositivi direttamente nell'impianto domotico).

11 ASSISTENTE VOCALE

IKON SERVER permette di gestire molte funzioni della supervisione utilizzando esclusivamente la voce. Interagendo con IKON SERVER in una vera e propria conversazione, è possibile chiedere di eseguire comandi, scenari, richiedere stati e navigare all'interno degli ambienti di supervisione.

L'assistente vocale è compatibile con il browser GOOGLE CHROME, sia in ambiente WINDOWS che MAC (versione 25 o superiore) e con i dispositivi mobili ANDROID – previa installazione della app IKON (scaricabile gratuitamente da GOOGLE PLAY) in versione 1.0.4 o superiore.



Per una panoramica dettagliata su come utilizzare e personalizzare l'assistente vocale, è possibile consultare l'apposito manuale “IKON SERVER – ASSISTENTE VOCALE” disponibile per il download nell'area SUPPORTO del sito www.domoticalabs.com.

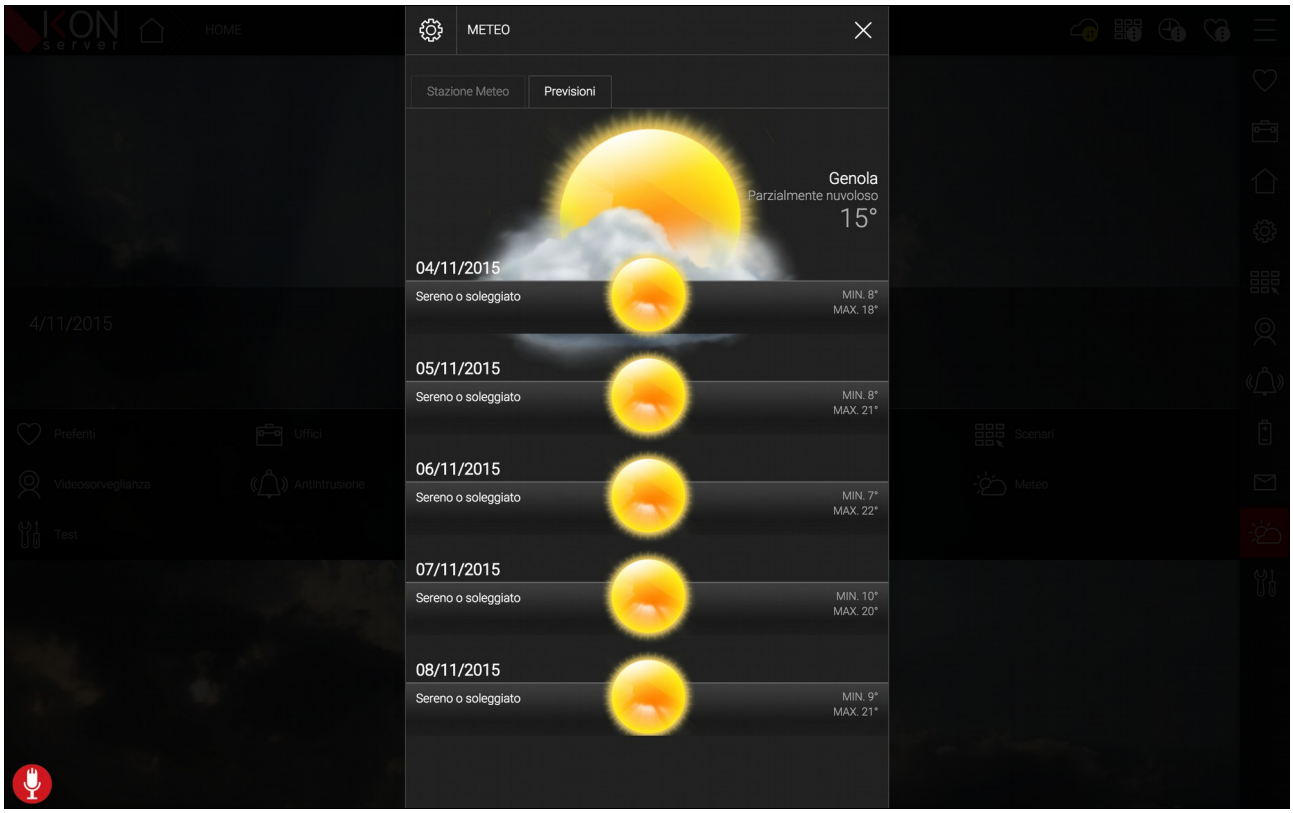
12 METEO

12.1 INTRODUZIONE

IKON SERVER permette di visualizzare in modo semplice e veloce dati meteorologici provenienti da internet e da una eventuale stazione meteorologica installata nel proprio edificio.

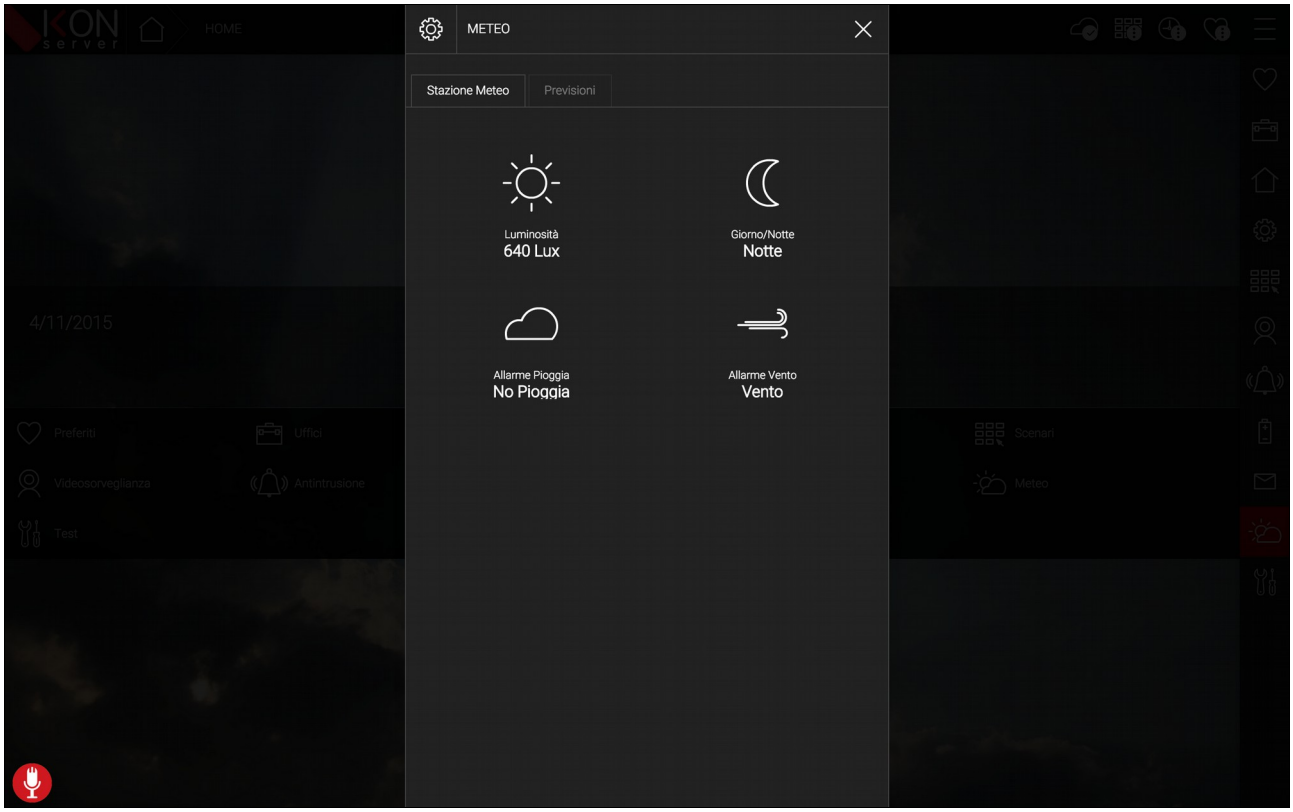
12.2 PREVISIONI METEO

Selezionando la voce “METEO” dal MENU DI NAVIGAZIONE o dalla pagina HOME viene mostrata una finestra popup contenente i dati meteorologici attuali e previsti per la località specificata in amministrazione:



12.3 STAZIONE METEOROLOGICA

Se nell'impianto KNX è presente una stazione meteorologica, ed è stata opportunamente configurata in IKON dall'installatore, essa risulta visibile selezionando il “tab” relativo nella finestra di popup del METEO:



I dati visualizzati dipendono dalle informazioni rese disponibili dalla stazione meteo.

13 ACCESSO TRAMITE APP

13.1 PREMESSA

Per utilizzare IKON SERVER da dispositivi mobili (smartphone e tablet) IOS e ANDROID, è possibile utilizzare la app IKON 2, scaricabile gratuitamente dai rispettivi app store.

13.2 APP ANDROID

Una volta scaricata la app, aprendola viene visualizzata una lista di impianti, inizialmente vuota (eccezion fatta per la DEMO ONLINE, che può essere utilizzato per vedere in anteprima le potenzialità di IKON).

Se disponi di un CODICE QR DI ACCESSO generato dal tuo installatore, inquadralo dopo aver premuto il pulsante con il simbolo del QR in alto a destra, oppure apri direttamente il file ricevuto tramite email / WhatsApp o similare.

In caso contrario, premi il pulsante + per creare un nuovo impianto, ed inserisci questi dati:

DETTAGLI IMPIANTO

ETICHETTA	Nome identificativo dell'impianto

CREDENZIALI DI LOGIN

NOME UTENTE PASSWORD	Dati di accesso ad IKON SERVER

IMPOSTAZIONI LOCALI

INDIRIZZO SERVER	Indirizzo IP del server in rete locale
PORTA	Porta IP per accedere al server. Predefinita: 80
HTTPS	Specifica se utilizzare la connessione protetta HTTPS anche in rete locale, oltre che da remoto
RETE DI CASA	Apri il popup per selezionare le reti WIFI da considerare come locali, ovvero quelle reti nelle quali IKON SERVER è accessibile tramite il suo indirizzo IP locale E' possibile anche inserire un valore manuale, se non rilevato automaticamente, oppure viceversa, se si vuole forzare l'accesso sempre da remoto (in questo caso, va inserito un nome *di fantasia* come rete)

IMPOSTAZIONI REMOTE

INDIRIZZO SERVER	Indirizzo IP pubblico oppure nome di dominio per accesso remoto
PORTA	Porta IP per accesso remoto
HTTPS	Selezionare se utilizzare la connessione sicura (predefinita)

OPZIONI AVANZATE

CONTENUTI LOCALI	Abilita il download della suite software al primo accesso, per velocizzare i successivi accessi

Una volta completata la configurazione, torna alla lista degli impianti, e premi il pulsante sulla destra in corrispondenza del progetto appena creato, per accedere. Le volte successive che la app verrà aperta, entrerà automaticamente in questo impianto.

Una volta all'interno della schermata di IKON SERVER, per tornare alla lista degli impianti è necessario premere due volte il pulsante INDIETRO del dispositivo Android. Inoltre, selezionando l'impianto, è possibile utilizzare i seguenti pulsanti o voci del menu contestuale:

MODIFICA	Torna alle impostazioni del progetto
ELIMINA	Rimuove definitivamente il progetto dalla lista
CANCELLA CACHE	Cancella tutte le cache del progetto, e riscarica la configurazione dal server
SCARICA	Scarica i dati di progetto in un file sul proprio smartphone, per poterlo utilizzare come backup oppure inviarlo ad altri utenti / dispositivi mobili
CONDIVIDI	Condivide i dati di progetto tramite altre app

Tramite il menu laterale è possibile accedere anche alle seguenti IMPOSTAZIONI GENERALI:

LANCIO AUTOMATICO	Se selezionata, apre l'ultimo progetto all'apertura della app
INSTALLA CA RICONOSCIUTA	Installa nel dispositivo mobile il certificato CA di Domotica Labs. Questa operazione può essere necessaria per ovviare ad errori SSL, in particolare laddove non si utilizzino i CONTENUTI LOCALI
CANCELLA ARCHIVI IN CACHE	Rimuove dal dispositivo Android tutte le suite software scaricate dagli IKON SERVER per i diversi progetti.
ORIENTAMENTO	Forza l'orientamento dello schermo (verticale o orizzontale) oppure, solo sui tablet, lo imposta automatico in base ai sensori
MANTIENI LO SCHERMO ACCESO	Forza lo schermo per rimanere acceso mentre la app è in esecuzione
PIENO SCHERMO	Nasconde le barre di sistema quando la app è in esecuzione
VISUALIZZA PROGETTO DEMO	Mostra o nasconde il progetto demo nella lista degli IMPIANTI

13.3 APP IOS

Anche nel caso della app IOS, se si dispone di un codice QR di accesso, lo si può aprire scansionandolo oppure importandolo.

In caso contrario, è possibile creare uno o più progetti, inserendo i medesimi dati già visti per la app ANDROID. Una volta completata la configurazione del progetto, è possibile aprirlo utilizzando il simbolo “HOME” in basso a sinistra.