

Table des matières	<b>Informations générales</b>	<b>4</b>
	Avertissements et conseils	4
	Limites de fonction	6
	<b>Description</b>	<b>7</b>
	<b>Schémas de branchement</b>	<b>8</b>
	<b>Branchements</b>	<b>8</b>
	<b>Accès au système</b>	<b>9</b>
	<b>Connexion à l'installation</b>	<b>10</b>
	<b>Page d'accueil</b>	<b>12</b>
	Zones	14
	Pièces	18
	Objets	22
	<b>Associer les objets</b>	<b>25</b>
	<b>Objet lumière</b>	<b>27</b>
	Lumière On-Off	27
	Variateur	35
	Lumière colorée	44
	<b>Objet volet</b>	<b>49</b>
	<b>Objet thermostat (sans centrale)</b>	<b>57</b>
	<b>Objet thermostat (avec centrale 99 zones réf. 3550)</b>	<b>81</b>
	<b>Objet playeur</b>	<b>83</b>
	<b>Objet Smart TV</b>	<b>86</b>
	<b>Objet Prise commandée</b>	<b>92</b>
	<b>Objet Serrure</b>	<b>99</b>
	<b>Objet Audio MyHOME</b>	<b>107</b>
	<b>Objet Énergie</b>	<b>109</b>
	<b>Objet Zone antivol</b>	<b>111</b>
	<b>Scénarios</b>	<b>113</b>
	Créer un scénario	114
	Exécuter un scénario	123
	Gérer un scénario	136
	Partager un scénario	139
	<b>Favoris</b>	<b>140</b>
	Ajouter un objet aux favoris	140
	Ajouter un scénario aux favoris	141
	Ajouter une commande générale aux favoris	142
	<b>Système Antivol</b>	<b>143</b>
	Défauts	144
	Partitions	145
	<b>Réglages</b>	<b>146</b>
	Contrôle installation	146
	Associations	150
	Groupes	156
	Commandes générales	159
	Système	161
	Système antivol	162
	Météo	164
	Géolocalisation	168
	Réseau	169
	E-mail	170
	Date et heure	171
	Réinitialisation installation	173
	Déconnecter	174
	<b>Entretien</b>	<b>175</b>
	<b>Que faire si...</b>	<b>177</b>

## Informations générales

### Avertissements et conseils

Avant de procéder à l'installation, il est important de lire attentivement le présent manuel. La garantie est automatiquement annulée en cas de négligence, d'utilisation impropre et/ou de modification effectuée par un personnel non autorisé.

**Note :** pour la connexion avec *INSTALLER CODE* (code installateur), il est nécessaire de disposer d'une connexion Wi-Fi domestique avec accès à Internet ; en outre le smartphone et le MyHOMEServer1 doivent être connectés au même réseau LAN.

Pour utiliser le service, le Client doit se doter de l'équipement technique lui permettant d'accéder à Internet, sur la base d'un contrat passé avec un fournisseur d'accès à Internet (ISP ou Internet Service Provider) auquel BTicino reste totalement étranger.

Pour utiliser les fonctions normales de base du MyHOMEServer1, le client doit installer MyHOME\_Up sur son smartphone.

Les services offerts à travers l'APPLI permettent d'interagir avec le MyHOMEServer1 à distance via Internet.

Dans ce cas, l'intégration et le bon fonctionnement entre le MyHOMEServer1 et l'APPLI peuvent dépendre des facteurs suivants :

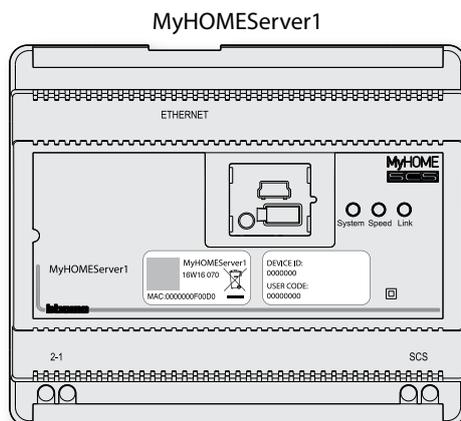
- a) qualité du signal Wi-Fi ;
- b) type de contrat d'accès à Internet depuis l'habitation ;
- c) type de contrat de transmission de données sur le smartphone.

Dans le cas où un de ces 3 facteurs ne serait pas conforme aux spécifications requises pour le fonctionnement du produit, BTicino est déchargé de toute responsabilité en cas de mauvais fonctionnement.

En outre, il est précisé que le service que BTicino fournit à travers l'utilisation à distance via l'APPLI prévoit l'utilisation de données, aussi le coût lié à la consommation dépend du type de contrat que le client a passé avec le fournisseur d'accès à Internet (IPS ou Internet Service Provider) et reste à sa charge. Bien que le système soit en mesure de gérer des dispositifs de tiers, il est nécessaire que l'installation domotique soit une installation BTicino.

**Attention :** es fonctions décrites dans le présent manuel ne sont pas toutes disponibles selon les pays. S'informer auprès de son propre revendeur pour connaître les fonctions disponibles sur le marché en question.

**Attention :** les images qui figurent dans le présent manuel sont purement indicatives, aussi peuvent-elles ne pas être parfaitement représentatives des caractéristiques du produit.



Le système MyHOME\_Up (configuré à cet effet) permet à l'utilisateur, à travers une interaction entre le dispositif MyHOMEServer1, l'Appli MyHome\_UP et l'installation domotique, d'interagir avec l'habitation, pour :

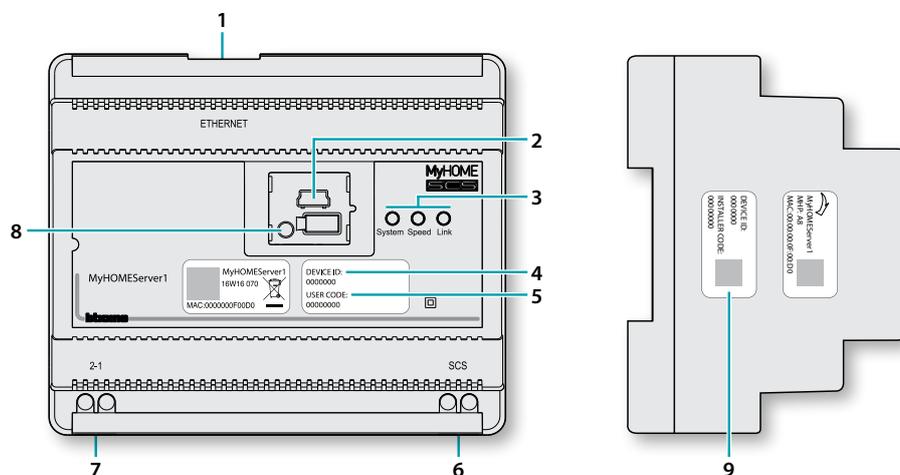
- commander les lumières ;
- commander les volets ;
- régler la température ;
- reproduire de la musique ou écouter la radio ;
- commander des prises commandées ;
- visualiser la consommation instantanée des charges (lave-linge, four, etc.) ;
- commander des dispositifs de tiers (\*) (Samsung TV, Philips, etc.) ;
- ouvrir des serrures ;
- écouter de la musique à travers le système de diffusion sonore MyHOME ;
- activer/désactiver le Système Antivol en utilisant les scénarios d'activation, activer des partitions, exclure des zones, visualiser des événements et des pannes ;
- créer et gérer des scénarios.

**(\*) Note :** le dispositif pourrait ne pas être compatible avec certains modèles ou certaines versions firmware des modèles eux-mêmes. Bticino ne saurait être tenu pour responsable des éventuels mauvais fonctionnements ou des incompatibilités présentes et futures, imputables à des dispositifs de tiers.

## Limites de fonction

10	Nombre maximum d'environnements créables
30	Nombre maximum de pièces configurables par environnement
50	Nombre maximum d'objets graphiques dans la pièce
50	Nombre maximum de commandes associables à un actionneur
50	Nombre maximum d'objets sur la page des favoris
50	Nombre maximum de scénarios
100	Nombre maximum d'actions dans un scénario
50	Nombre maximum de conditions d'activation par scénario
25	Nombre maximum de comptes utilisateur (l'utilisateur admin peut créer un maximum de 25 comptes utilisateur (e-mail / mot de passe) pour toutes les personnes autorisées à contrôler l'installation)
7	Nombre maximum d'utilisateurs connectés simultanément en local
4	Nombre maximum d'utilisateurs connectés simultanément à distance
25	Nombre maximum de connexions sauvegardées sur l'Appli. (connexions à la même passerelle ou à des passerelles différentes).

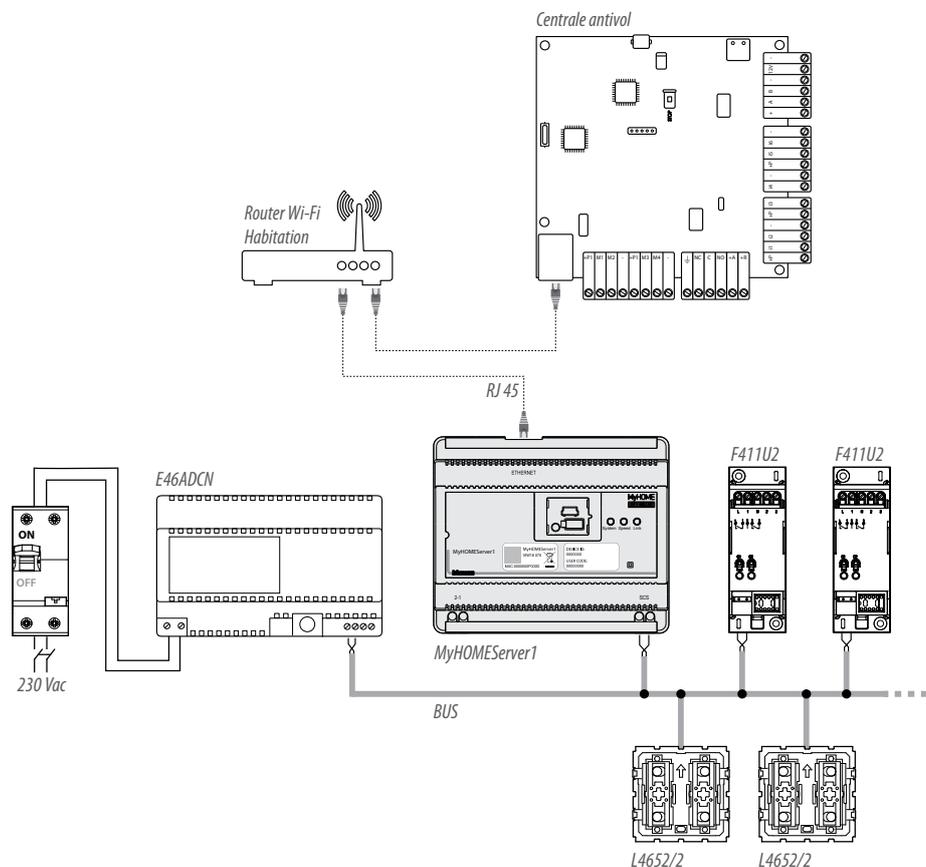
### Description



1. RJ45 pour LAN Ethernet 10/100 Mbit
2. Port USB pour utilisations futures.
3. LED interface utilisateur :
  - **System** : En branchant l'alimentation, il s'allume, il s'éteint et au rallumage suivant, il indique que le serveur web est opérationnel.
  - **Speed** : Vitesse de connexion : allumé = 100 Mbit ; éteint = 10 Mbit.
  - **Link** : Allumé, il indique la présence du réseau Ethernet.
4. **DEVICE ID** : 4. code univoque d'identification du dispositif.
5. **USER CODE** : 5. code utilisateur qui permet la création d'une connexion avec l'utilisateur/ administrateur sans pour autant disposer d'un compte.
6. BUS 2 fils pour branchement automatisme.
7. Alimentation supplémentaire.
8. Bouton redémarrage :
  - pression brève (1") = redémarrage du dispositif ;
  - pression prolongée (10") = réglage IP Dynamique (DHCP).

Après la pression prolongée du bouton de redémarrage, la LED système clignote deux fois lentement et deux fois rapidement pendant 10" environ.
9. **INSTALLER CODE** : 9. code installateur qui permet la création d'une connexion avec l'installation et de le configurer.

## Schémas de branchement



**Note :** pour en exploiter toutes les fonctions, le MyHOMEServer1 doit être connecté à Internet

**Note :** alimenter l'installation uniquement après avoir branché tous les dispositifs.  
Le nombre maximal de charges gérables est de 175.

## Branchements

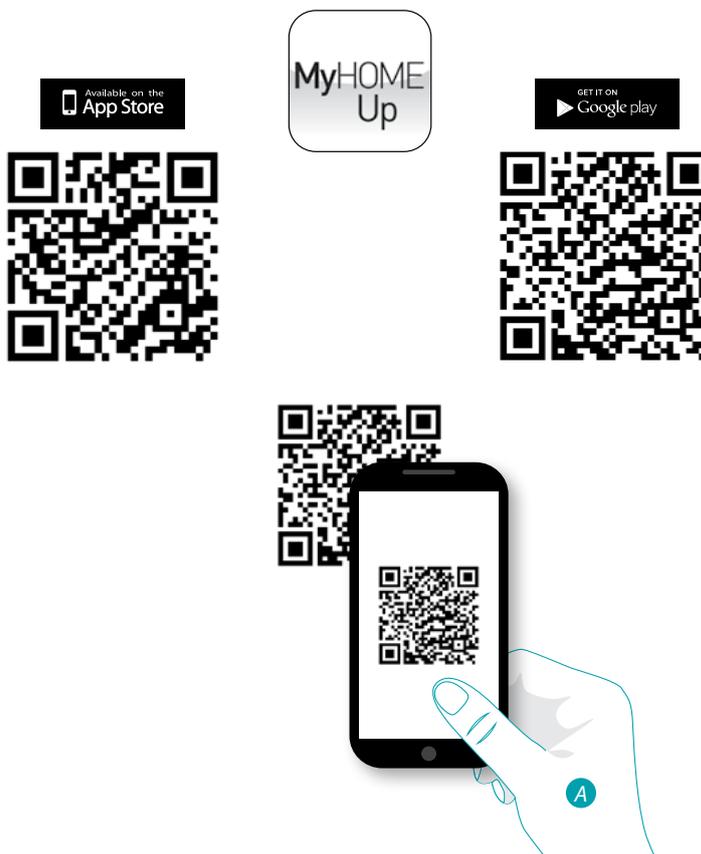
Après avoir branché tous les dispositifs et après avoir ensuite alimenté l'installation, attendre que les voyants des actionneurs cessent de clignoter. Les commandes continuent de clignoter jusqu'à ce que l'association soit effectuée.

Pour assurer le bon fonctionnement, il est essentiel que le branchement soit effectué sur le BUS automatisme (voir Guide MyHOME Automatisme) ; il n'est pas possible d'installer MyHOMEServer1 sur des installations à expansion logique.

## Accès au système

Pour pouvoir configurer l'installation de telle sorte que l'utilisateur puisse utiliser toutes les fonctions offertes par le système MyHOME\_Up, il est nécessaire de :

1. télécharger l'Appli (pour les dispositifs iOS sur App Store et sur Play store pour les dispositifs Android) ;

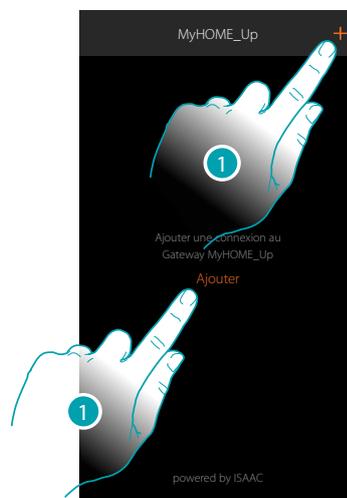


A. A. Démarrer l'Appli de lecture des codes QR sur le smartphone puis cadrer le code QR.

**Note :** le même code QR est présent sur la fiche des instructions fournie pour le MyHOMEserver1

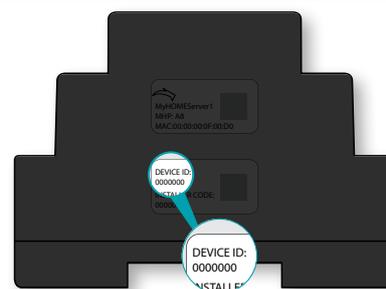
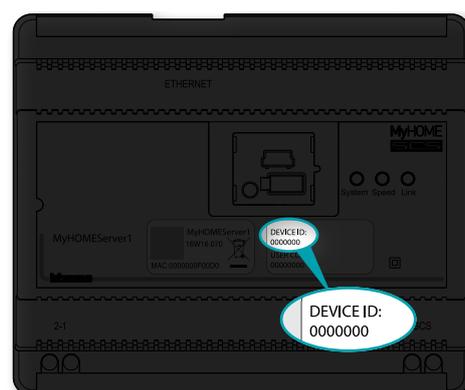
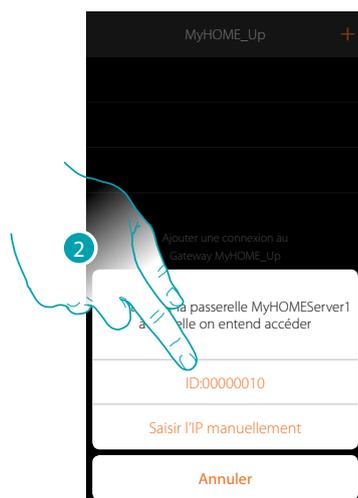
2. créer une connexion à l'installation comme installateur ;
3. créer des zones et des pièces pour mieux organiser les objets ;
4. créer des objets et les associer aux dispositifs de l'installation.

## Connexion à l'installation



1. Toucher pour se connecter au MyHOMEServer1 ; dans le cas où il ne serait pas détecté, se reporter au chapitre « Que faire si... ».

La liste des MyHOMEServer1 détectés s'affiche.

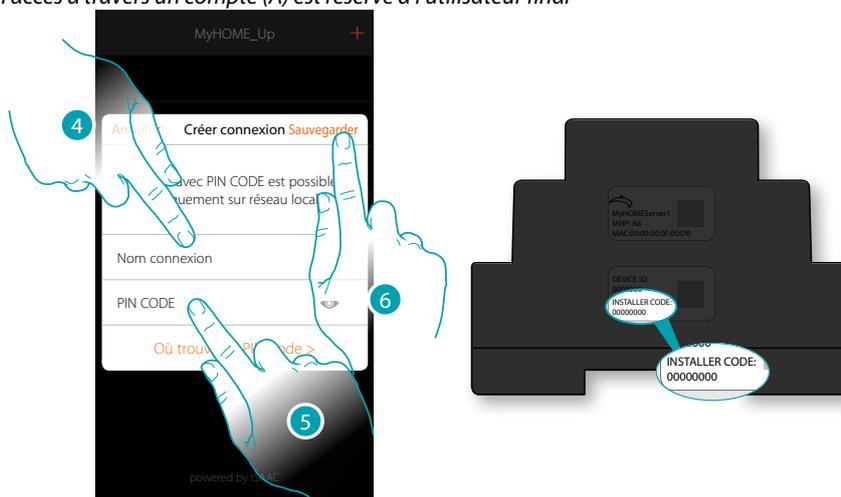


2. Sélectionner le MyHOMEServer1 en l'identifiant avec le DEVICE ID (ID dispositif) présent sur la partie frontale ou latérale du dispositif.

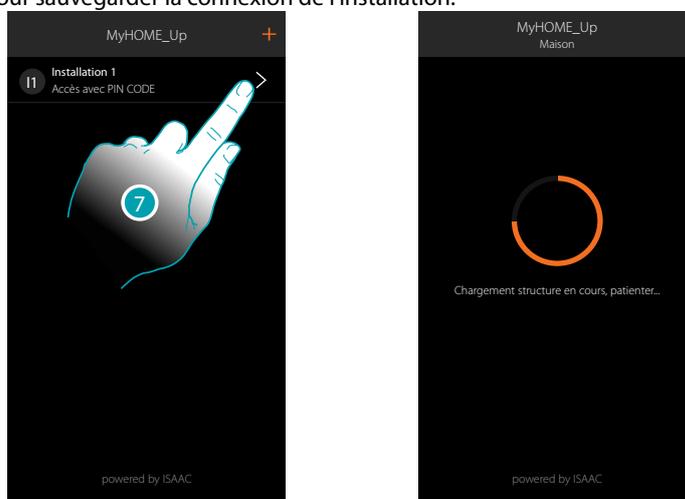


3. Toucher pour établir la connexion et accéder via le réseau local avec l'INSTALLER CODE (Code Installateur).

**Note :** l'accès à travers un compte (A) est réservé à l'utilisateur final



4. Saisir un nom pour identifier la nouvelle connexion en cours de création.
5. Saisir l'INSTALLER CODE (Code Installateur) présent sur la partie latérale du dispositif.
6. Toucher pour sauvegarder la connexion de l'installation.

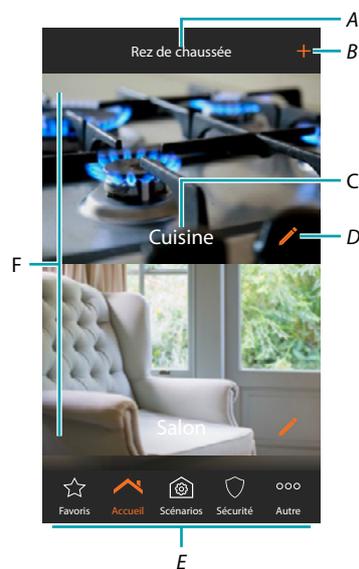


7. L'installation est à présent connectée, toucher pour y accéder.  
Une scansion et la détection automatique des dispositifs connectés s'activent automatiquement. Au terme de la procédure, la page d'accueil s'affiche. Automatiquement, une zone et quelques pièces sont créées auxquelles il est possible d'accéder depuis la Page d'accueil.

## Page d'accueil

La Page d'accueil permet d'accéder à la structure de navigation à personnaliser en fonction des exigences du client.

Elle permet de configurer tous les composants/objets connectés à l'installation domotique en les organisant au mieux.



- A. Nom zone
- B. Ajouter pièce
- C. Nom pièce
- D. Modifier pièce
- E. Barre de navigation
- F. Pièces

	Permet d'accéder à la page des favoris où figurent les objets que l'utilisateur ajoute.
	Permet de revenir à la page d'accueil, ouvre le panneau de sélection zone et permet de modifier/déplacer/éliminer une zone
	Permet d'accéder à la page des scénarios depuis laquelle il est possible de créer, modifier et exécuter des scénarios pour commander l'installation en mode avancé.
	Conduit à la page du Système Antivol (*) qui permet d'activer/désactiver le système au moyen des scénarios d'activation et autres fonctions.
	Permet d'accéder à la page sur laquelle figurent une série de réglages permettant une gestion complète du système :
Contrôle installation	Visualise les dispositifs trouvés sur l'installation
Associations	Permet de visualiser les associations entre les objets graphiques et les dispositifs de l'installation
Groupe	Permet de créer un groupe d'actionneurs
Commandes générales	Permet d'associer la fonction de commande générale à une commande de l'installation
Système	Informations générales sur le MyHOMEServer1 et Appli
Météo	Visualise les données fournies par le service de météo en ligne Active le service et sélectionne la ville à contrôler
Géolocalisation	Règle la position géographique du MyHOMEServer1
Réseau	Visualise ou modifie les paramètres de connexion de réseau
E-mail	Règle les paramètres pour envoyer des mails
Date et heure	Visualise la date et l'heure programmées Règle la date et l'heure du MyHOMEServer1
Reset installation	Effectue un reset de la passerelle et/ou de l'installation
Déconnexion	Déconnecte l'installation du système

**\*Note :** cette fonction est disponible uniquement en présence d'un Système Antivol BTicino (centrales d'alarme 4200, 4201 et 4203) et à condition d'avoir effectué le branchement à la centrale à travers la procédure prévue à cet effet.

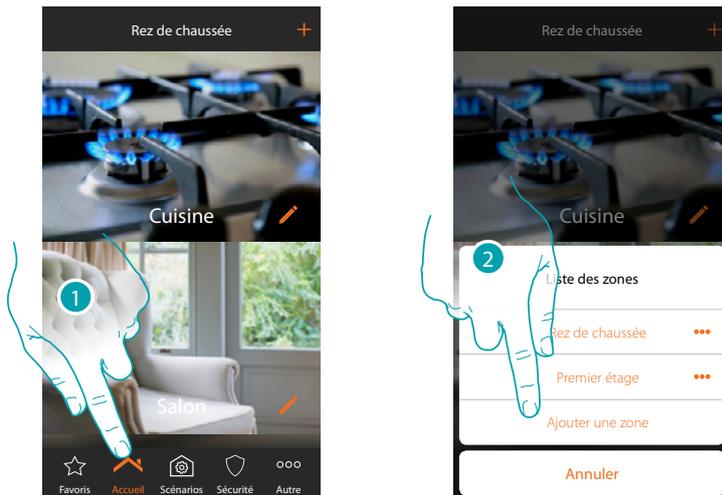
Avant d'ajouter et de configurer les objets, il est recommandé de personnaliser les zones et les pièces sur la base des besoins de l'utilisateur :

## Zones

Les différentes pièces qui composent l'installation peuvent être organisées en zones (par exemple : rez de chaussée, deuxième étage, etc.)

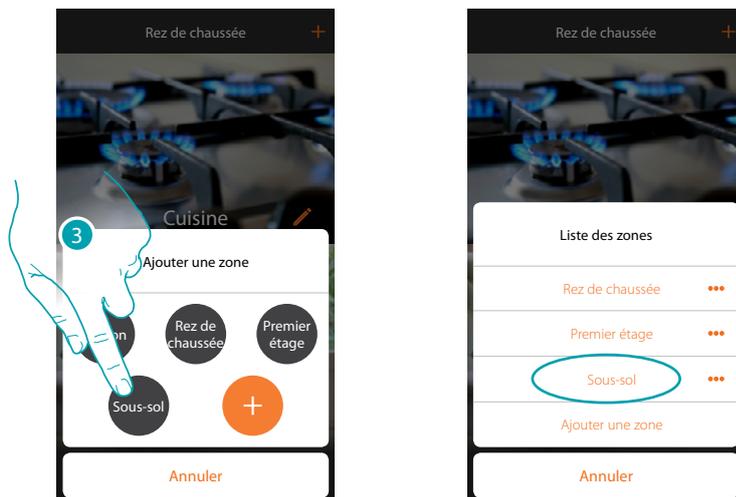
Il est possible de se déplacer d'une zone à l'autre ainsi que de créer de nouvelles zones, d'en modifier le nom, de les réorganiser et de les éliminer.

### Créer une zone



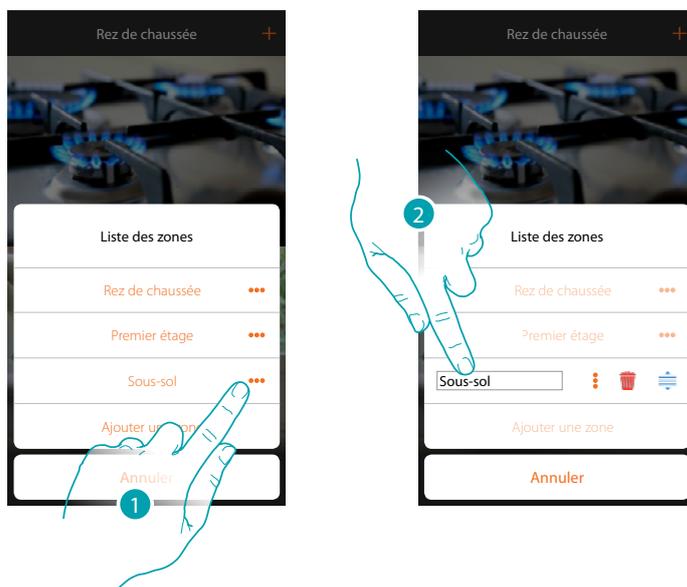
1. Toucher pour ouvrir le panneau zones
2. Toucher pour ajouter une zone

Par défaut, l'Appli suggère des zones prédéfinies (Habitation/Rez de chaussée/Premier étage/Sous-sol) ; il est possible d'ajouter une de ces zones ou bien de personnaliser une zone en touchant .

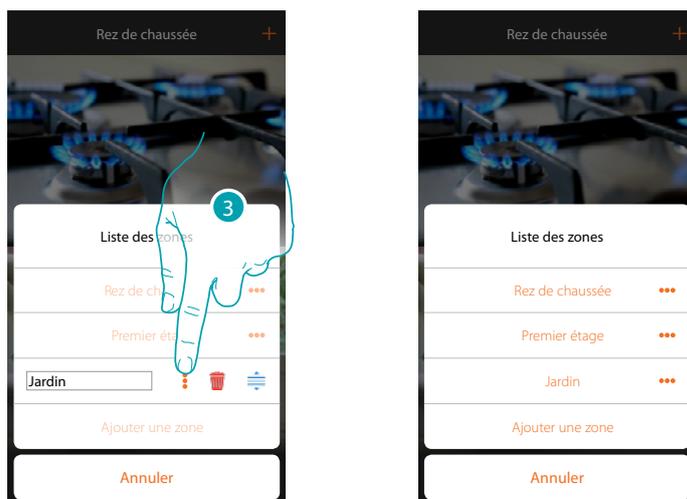


3. Toucher pour ajouter une zone
- La zone « Sous-sol » a été ajoutée

## Modifier une zone

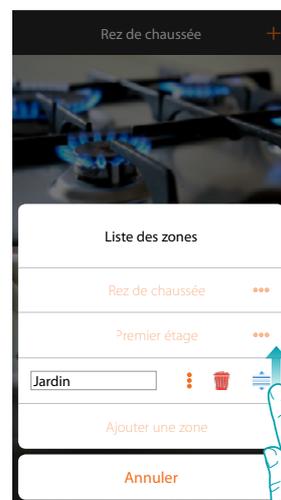
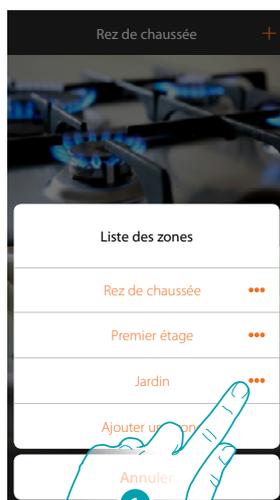


1. Toucher pour modifier le nom de la zone
2. Modifier le nom



3. Toucher pour sauvegarder la modification  
La zone a été modifiée

## Modifier la position d'une zone

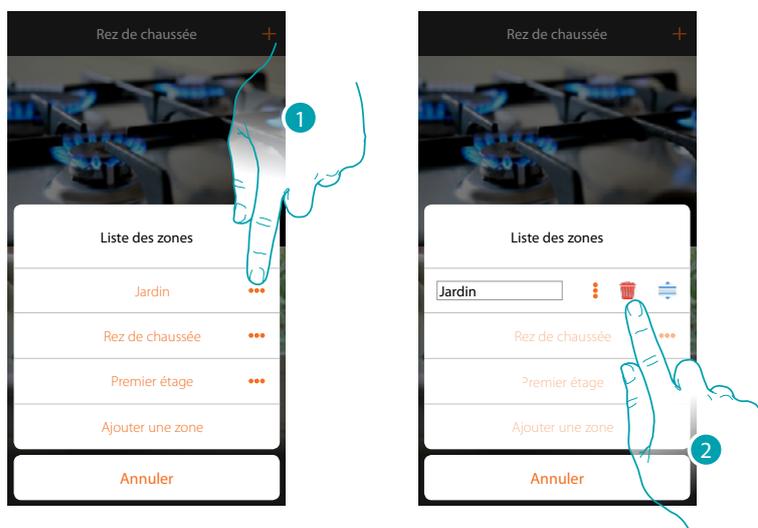


1. Toucher pour modifier la position d'une zone
2. Toucher et glisser pour déplacer la zone

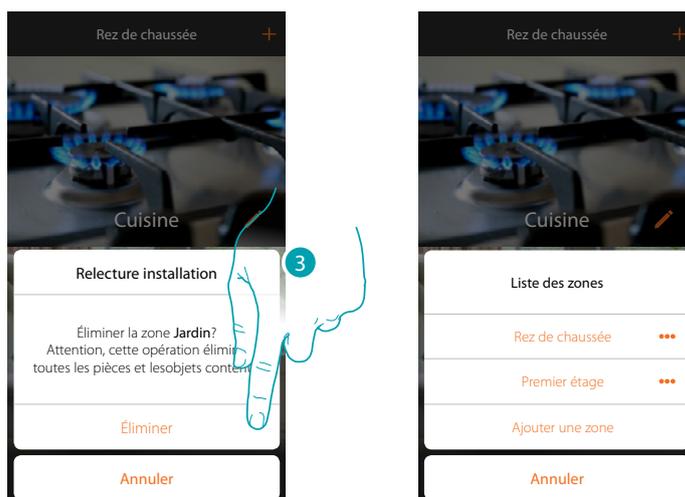


3. Toucher pour sauvegarder la modification  
La zone a été déplacée

### Éliminer une zone



1. Toucher pour ouvrir le panneau permettant d'éliminer une zone
2. Toucher pour éliminer la zone



3. Toucher pour confirmer l'élimination de la zone

**Note :** en confirmant l'élimination de la zone, toutes les pièces et les objets contenus seront définitivement éliminés.

La zone a été éliminée

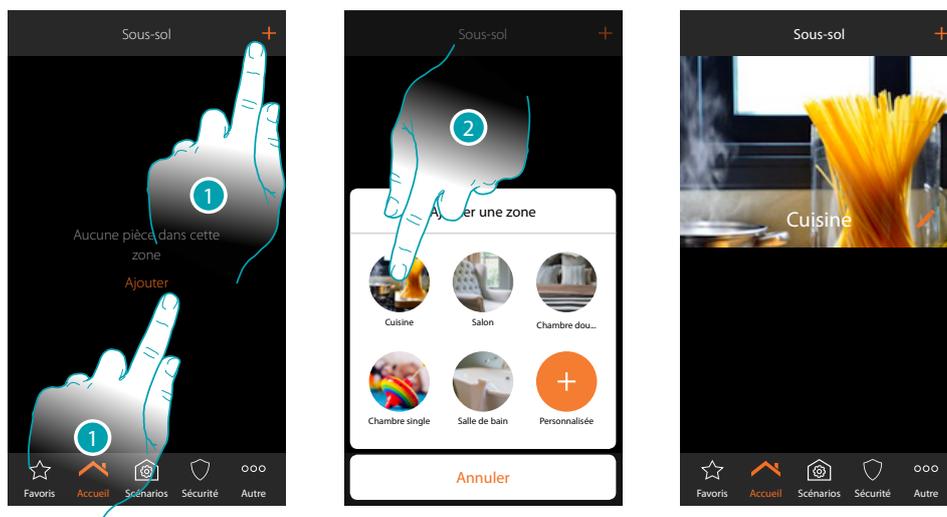
## Pièces

Les objets qui composent l'installation sont organisés en pièces.

Outre qu'il est possible de se déplacer d'une pièce à l'autre, d'ajouter des objets, il est possible de :

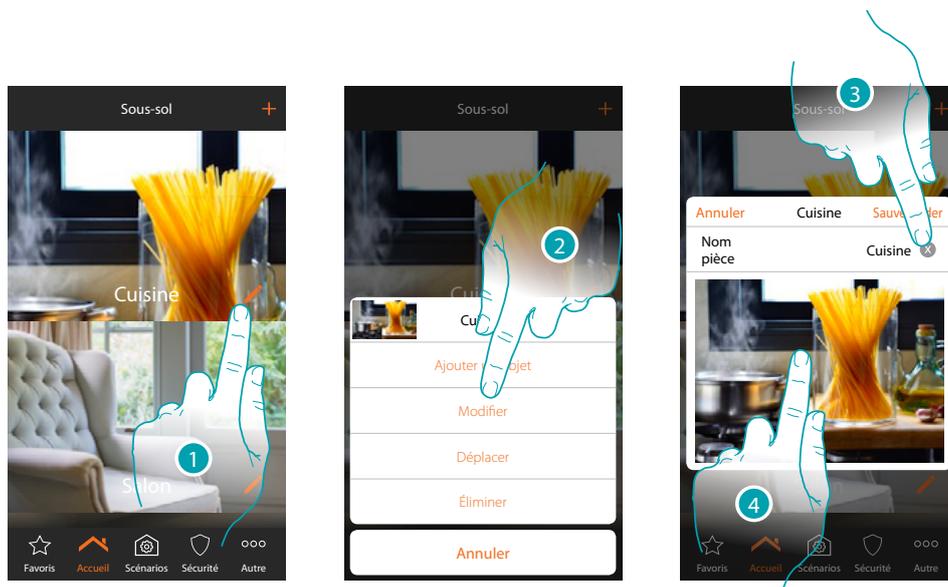
1. Ajouter une pièce ;
2. Modifier l'image du fond qui la représente et en modifier le nom ;
3. Déplacer une pièce dans une autre zone ;
4. Modifier la place d'une pièce ;
5. Éliminer une pièce.

Pour ajouter une pièce :

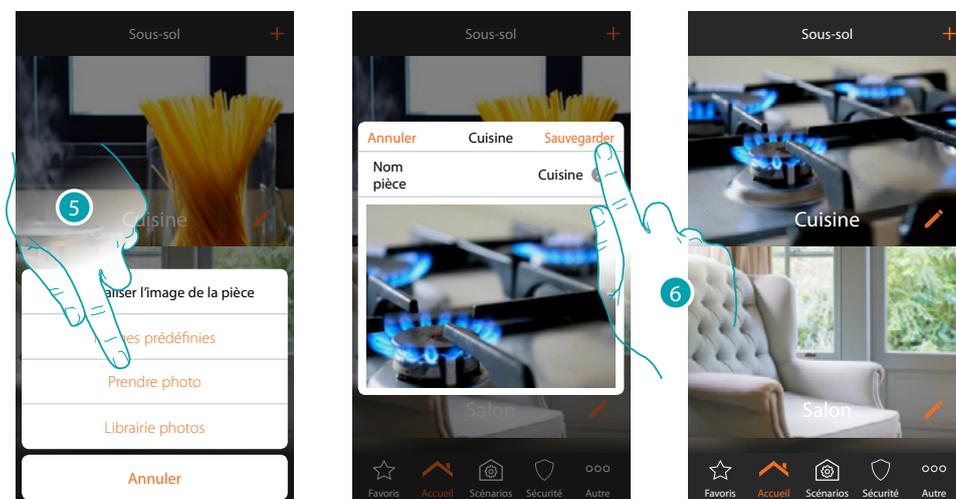


1. Toucher pour ajouter une pièce à la zone
2. Toucher pour ajouter la pièce

Pour modifier l'image du fond qui la représente et en modifier le nom :

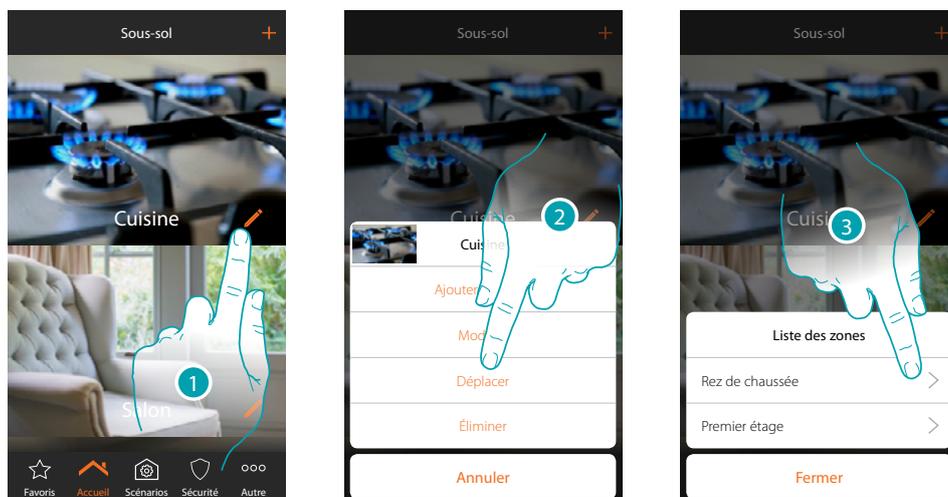


1. Toucher pour modifier le nom et/ou l'image de fond
2. Toucher pour ouvrir le panneau de modification
3. Toucher pour modifier le nom de la pièce
4. Toucher pour modifier l'image de fond

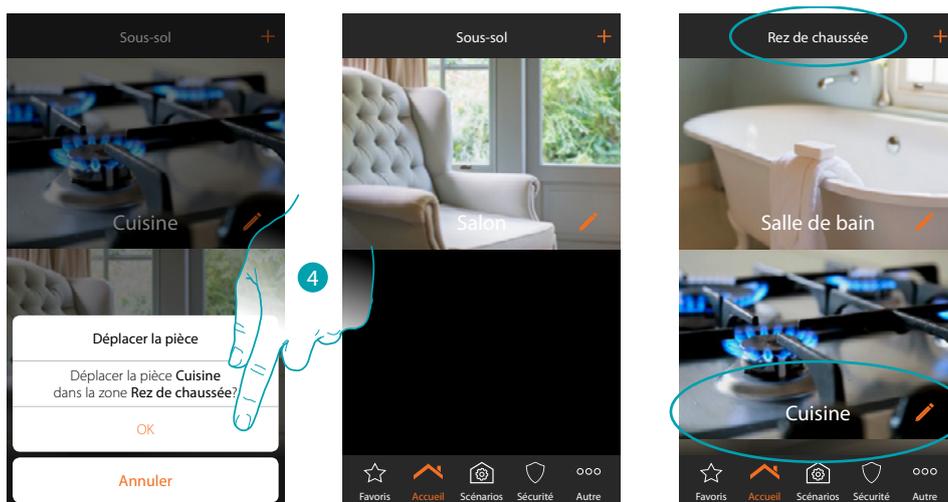


5. Sélectionner l'image de fond dans les images prédéfinies mises à disposition par l'Appli, dans la librairie des photos du smartphone ou prendre directement une photo avec le smartphone
6. Toucher pour sauvegarder la modification

### Pour déplacer une pièce dans une autre zone :



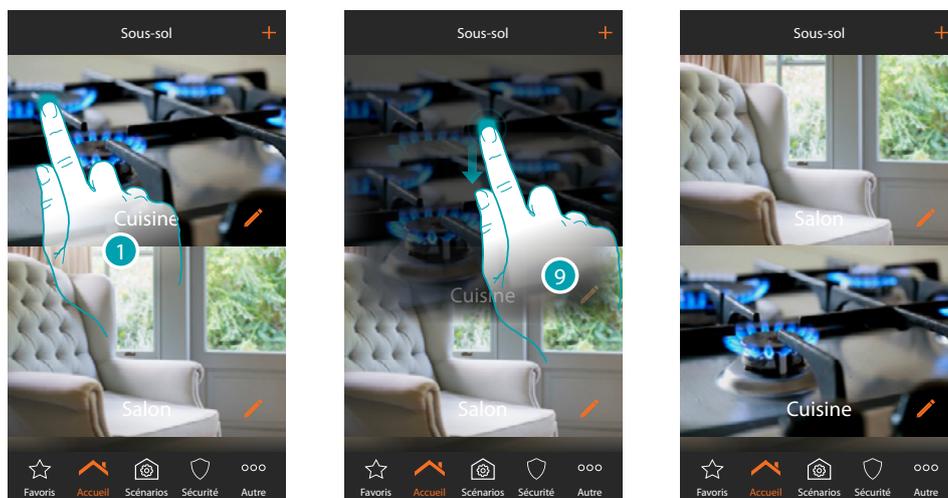
1. Pour déplacer une pièce dans une autre zone
2. Toucher pour déplacer la pièce
3. Toucher la zone où l'on souhaite déplacer la pièce



4. Toucher pour confirmer

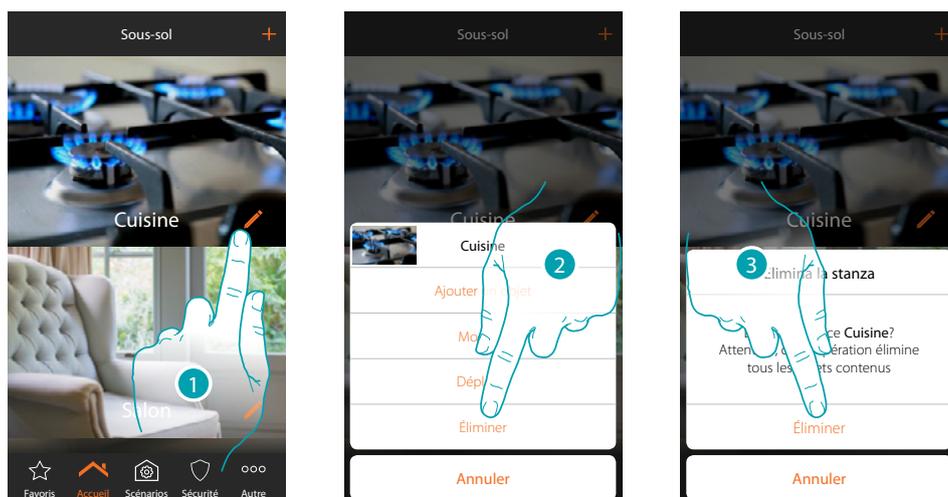
**Note :** en déplaçant la pièce dans une autre zone, tous les objets qu'elle contient sont eux aussi déplacés.

Pour modifier l'ordre des pièces dans une même zone :



1. Toucher et maintenir enfoncé jusqu'à ce que l'image devienne foncée
2. Toujours en maintenant enfoncé, déplacer la pièce dans la nouvelle position et relâcher

Pour éliminer une pièce :



1. Toucher pour éliminer une pièce d'une zone
2. Toucher pour éliminer la pièce
3. Toucher pour confirmer l'élimination de la pièce

**Note :** en confirmant l'élimination de la pièce, tous les objets qu'elle contient seront définitivement éliminés.

## Objets

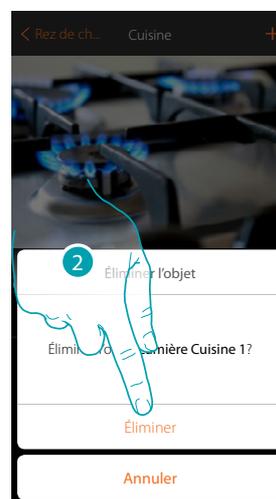
Après avoir créé les **zones** et les **pièces** qui représentent l'habitation de l'utilisateur, il est possible de créer des objets et de **les associer** aux dispositifs présents sur l'installation ; une fois ajoutés, il est possible de les éliminer, de les modifier ou de les déplacer.



1. En glissant de gauche à droite, le sous-menu de modification s'affiche

- Éliminer objet
- Modifier objet
- Déplacer objet
- Déplacer objet dans autre zone/pièce

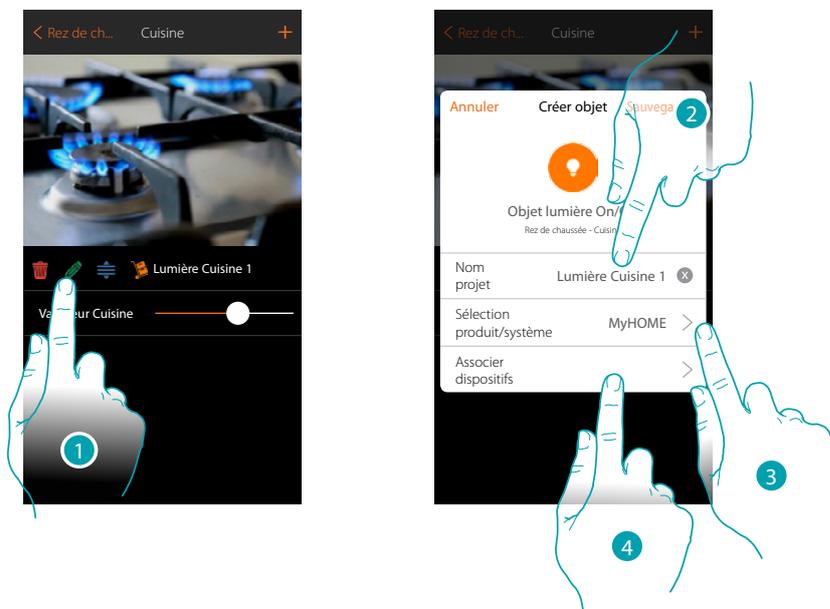
### Éliminer objet



1. Toucher pour éliminer l'objet
2. Toucher pour confirmer

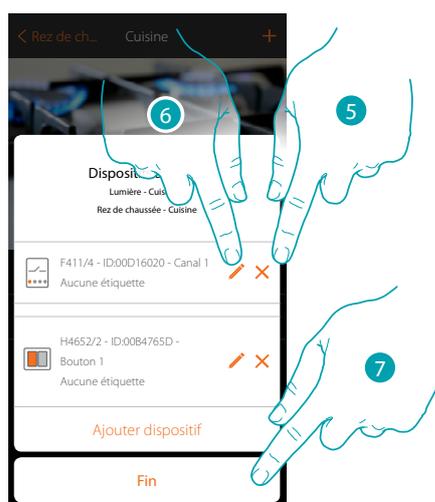
### Modifier objet

A tout moment, il est possible de modifier les réglages des objets ajoutés, il est en particulier possible de renommer l'objet, de modifier le système d'appartenance et de modifier les associations aux dispositifs de l'installation.



1. Toucher pour modifier l'objet
2. Toucher pour modifier le nom de l'objet
3. Toucher pour modifier le système d'appartenance
4. Toucher pour modifier l'association de l'objet au dispositif présent sur l'installation ;

Les paramètres programmables sur cette page varient en fonction du type d'objet associé



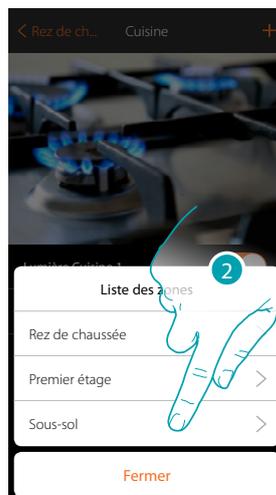
5. Toucher pour éliminer l'association
6. Appuyer pour modifier les paramètres
7. Toucher pour terminer la procédure de modification

## Modifier objet



1. Toucher et glisser pour déplacer l'objet à l'intérieur de la pièce
2. Glisser pour fermer le panneau de modification

## Déplacer objet dans une autre pièce



1. Toucher pour déplacer l'objet dans autre zone/pièce
2. Toucher pour sélectionner la zone
3. Toucher pour sélectionner la pièce

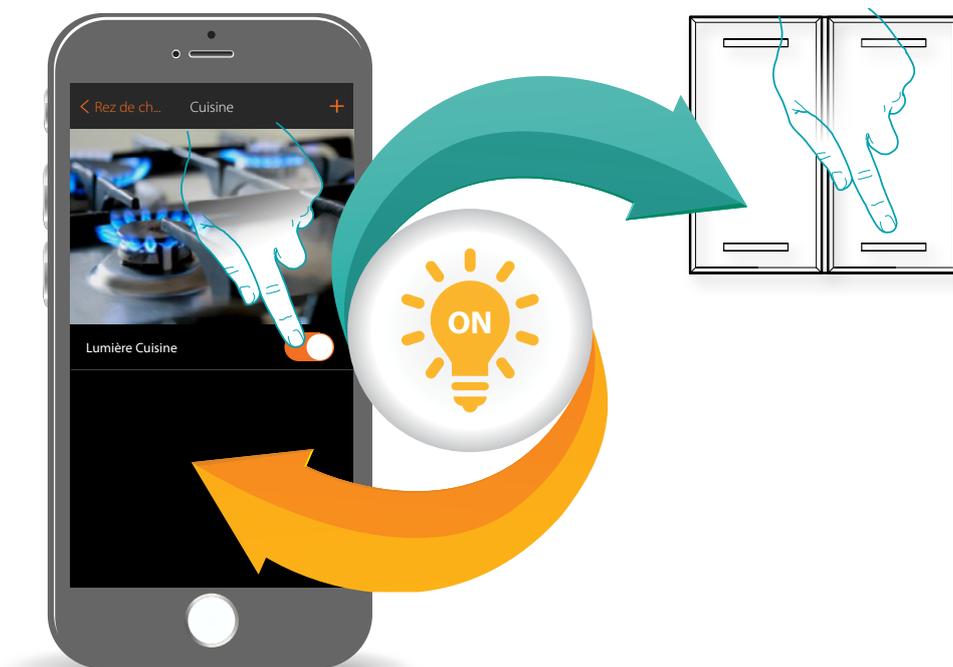


4. Toucher pour confirmer

## Associer les objets

Ci-après, est décrite la procédure qui permet d'associer les objets graphiques aux actionneurs et aux commandes physiques sur l'installation.

De la sorte l'utilisateur peut commander son habitation à l'aide des commandes physiques et de l'Appli





## Lumière

En configurant les dispositifs présents sur l'installation et en les associant à l'objet lumière, l'utilisateur peut allumer/éteindre et régler une lumière. Dans le cas de l'objet lumière colorée, il est possible de gérer des ampoules à LED colorées Philips Hue, Lixf et Enttec ODE.



## Volet

En configurant les dispositifs présents sur l'installation et en les associant à l'objet volet, l'utilisateur peut régler l'ouverture et la fermeture de volets, portes et garage. En activant la fonction, il est possible de permettre à l'utilisateur de régler le niveau d'ouverture (pour les volets à fonction de pré-réglage).



## Thermostat

En configurant les dispositifs présents sur l'installation et en les associant à l'objet thermostat, l'utilisateur peut régler la température de l'habitation.



## Player

En associant un lecteur musical Nuvo ou Sonos (\*) à l'objet player, l'utilisateur peut reproduire des morceaux de musique ou d'écouter des stations de radio.



## Smart TV

En associant un téléviseur Samsung Smart TV (\*) (les seuls modèles sur lesquels est installée la « Samsung 2014 SmartTV platform ») et LG Smart TV (\*) (les seuls modèles sur lesquels sont installées les plates-formes Netcast 3.0 et Netcast 4.0 distribuées en 2012 et 2013) ou un IR Trans (\*), l'utilisateur a la possibilité de visualiser une télécommande virtuelle pour commander le téléviseur.



## Prise commandée

En configurant les dispositifs présents sur l'installation et en les associant à l'objet Prise commandée, l'utilisateur peut commander la charge à une prise (ex. lampadaire de salon).



## Serrure

En configurant les dispositifs présents sur l'installation et en les associant à l'objet Serrure, l'utilisateur peut commander une serrure de l'installation.



## Audio MyHOME

En configurant les dispositifs présents sur l'installation (sur les seules installations multicanal avec matrice F441M) et en les associant à l'objet Audio MyHOME, l'utilisateur peut commander les composants du système de diffusion sonore de BTicino.



## Énergie

En configurant les dispositifs présents sur l'installation (mesureur F520 ou F521) et en les associant à l'objet Énergie, l'utilisateur peut visualiser la consommation instantanée d'une charge.



## Zone antivol

En associant une zone (du Système Antivol) à l'objet Zone antivol, l'utilisateur peut exclure/inclure la zone correspondante du/dans le Système Antivol.



## Scénarios

Il est possible de créer et de gérer des scénarios personnalisés en fonction des besoins spécifiques de l'utilisateur.



## Système Antivol

Dans cette section, il est possible de visualiser l'état du Système Antivol, les pannes en cours, de visualiser l'état et d'activer les partitions et d'activer le Système Antivol à travers les scénarios d'activation.

**(\*) Note :** le dispositif pourrait ne pas être compatible avec certains modèles ou certaines versions firmware des modèles eux-mêmes. Bticino ne saurait être tenu pour responsable des éventuels mauvais fonctionnements ou des incompatibilités présentes et futures, imputables à des dispositifs de tiers.

## Objet lumière

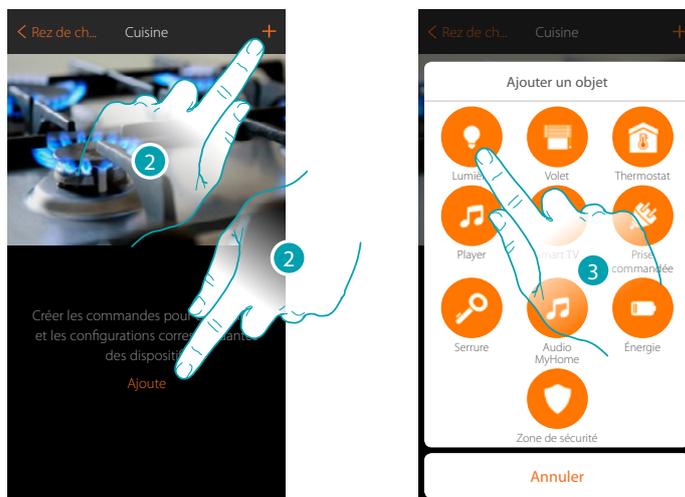
En configurant les dispositifs présents sur l'installation et en les associant à l'objet lumière, l'utilisateur peut allumer/éteindre et régler une lumière.

Dans le cas de l'objet lumière colorée, il est possible de gérer des ampoules à LED colorées Philips Hue, Lixf et Enttec ODE.

### Lumière On-Off



1. Toucher pour accéder à la pièce à laquelle on souhaite ajouter un objet lumière



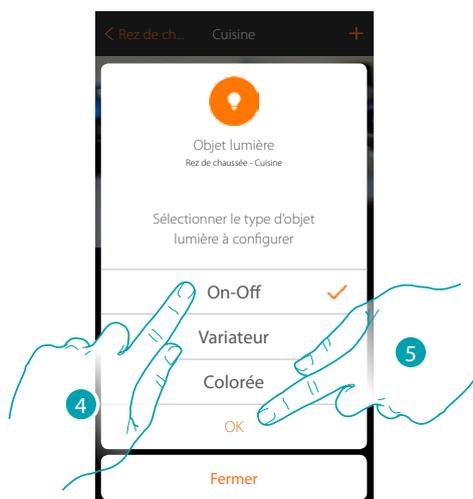
2. Toucher pour ajouter un objet à la pièce cuisine
3. Toucher pour sélectionner l'objet lumière



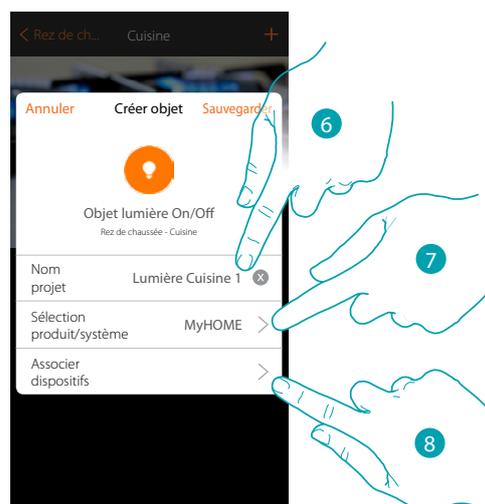
**Note :** Pendant la mise en service de l'installation, la fonction d'inter-blocage des contacts n'est pas garantie.

Ne pas allumer simultanément les deux canaux du même actionneur.

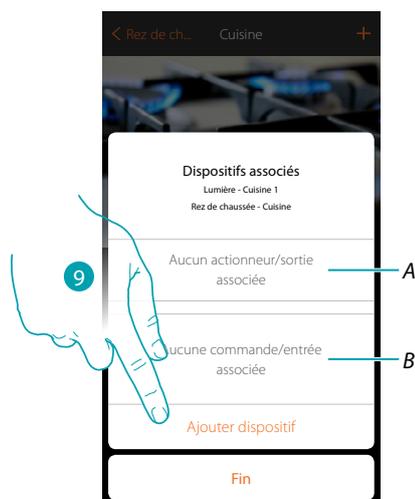
L'inter-blocage est géré uniquement après l'association de tous les canaux au moyen de l'Appli.



4. Toucher pour sélectionner le type de lumière On-Off
5. Toucher pour confirmer



6. Toucher pour modifier le nom de l'objet
7. Toucher pour sélectionner le système d'appartenance
8. Toucher pour associer à l'objet graphique lumière  un dispositif détecté sur l'installation lors de la scansion initiale

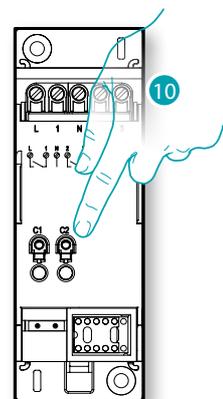


A. Visualiser l'actionneur associé à l'objet

B. Visualiser la commande associée à l'objet

Pour configurer l'objet graphique lumière Lumière Cuisine 1  il est nécessaire d'associer l'actionneur relié à la charge et la commande qui l'actionne.

9. Toucher pour associer un actionneur à l'objet ; deux situations peuvent se présenter :  
**Actionneur accessible (par exemple câblé dans le tableau électrique)**



10. Toucher un des boutons sur l'actionneur présent sur l'installation

### Actionneur non accessible (par exemple câblé dans le faux plafond)

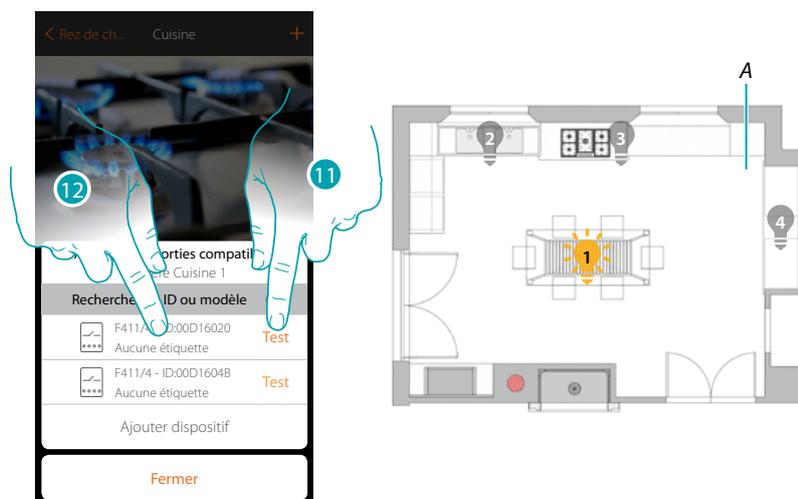


10. Toucher dans le cas où l'on n'aurait pas la possibilité d'accéder au dispositif



- ✓ Dispositif sélectionné
- Test Contrôle la charge branchée à l'actionneur
- ⚠ Dispositif initialement scanné mais non encore connecté ou hors service

La liste des actionneurs est proposée, actionneurs qu'il est possible d'associer à l'objet ; l'actionneur peut être identifié à travers le code ID. S'il n'est pas connu, il est possible d'exécuter un test qui permet d'activer en séquence les charges branchées à l'actionneur



11. Toucher pour lancer le test

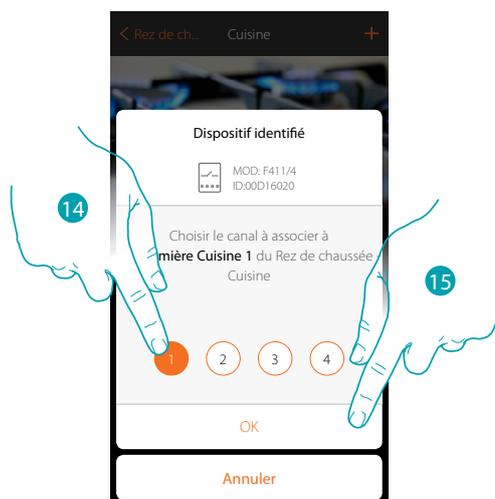
A. A. Sur l'installation, les charges branchées à l'actionneur sont activées en séquence pendant une durée de 1 seconde ; cela permet d'identifier visuellement la charge à associer à l'objet graphique et le numéro du canal.

12. Si la charge que l'on souhaite associer à l'objet graphique est une de celles qui sont activées en séquence, toucher pour sélectionner l'actionneur



13. Toucher pour ajouter le dispositif sélectionné

Dans les deux cas, après avoir identifié l'actionneur, il est nécessaire de sélectionner le canal à utiliser parmi ceux disponibles

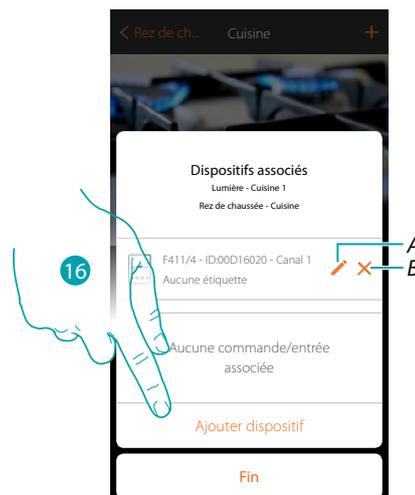


14. Sélectionner le canal

Dans le cas où le canal serait occupé, voir chapitre « Que faire si... »

15. Toucher pour confirmer

Après avoir associé l'actionneur branché à la charge, il est à présent nécessaire d'associer la commande correspondante

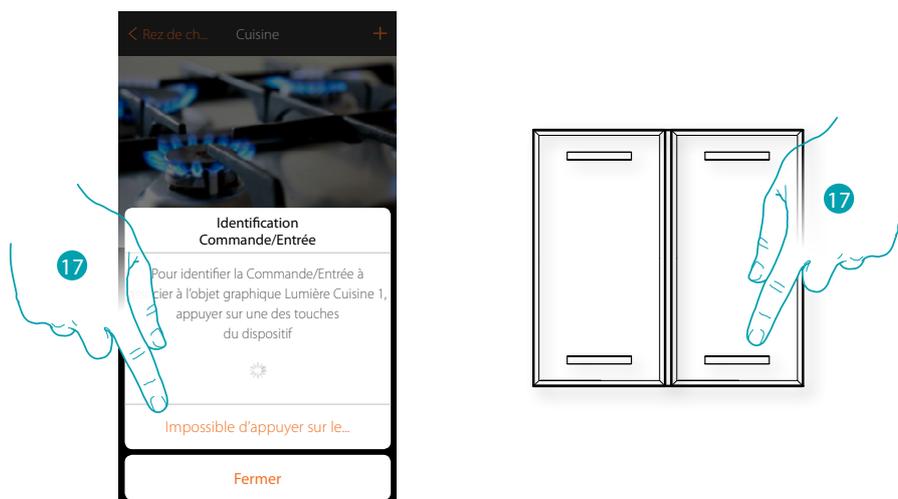


A. Modifier modalité (ex. Master/Master PUL)

B. Éliminer association

16. Toucher pour associer la commande

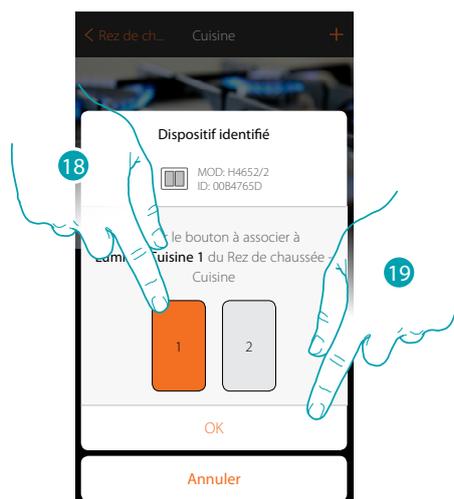
**Note :** si la procédure est arrêtée à ce stade, seul un actionneur commandé uniquement par l'Appli est disponible



17. Appuyer sur un des boutons sur la commande présente sur l'installation

OU

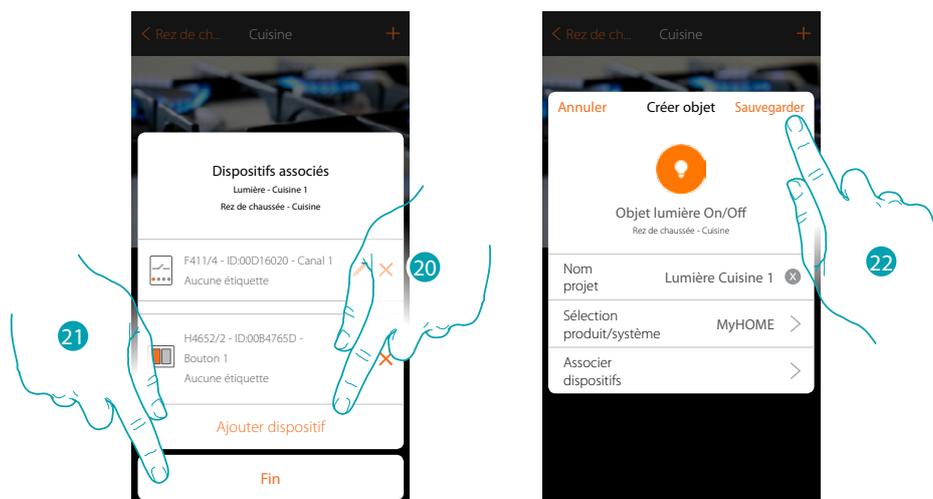
17. Toucher « impossible d'appuyer sur le bouton » dans le cas où il ne serait pas possible d'accéder au dispositif ; ensuite, une liste des commandes présentes sur l'installation s'affiche



18. Sélectionner le bouton de la commande parmi ceux disponibles

Dans le cas où le bouton serait occupé, voir chapitre « Que faire si... »

19. Toucher pour confirmer



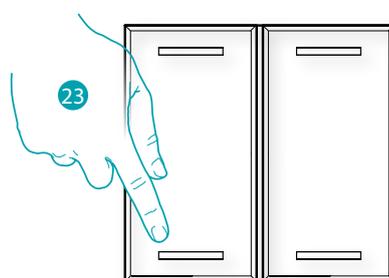
L'association de l'objet lumière est complète

20. Toucher éventuellement pour ajouter une autre commande (pour commander plusieurs lumières simultanément, voir chapitre « Créer un groupe »)

21. Toucher pour arrêter la procédure

22. Toucher pour sauvegarder l'objet

L'utilisateur peut à présent commander une lumière dans la cuisine au moyen de la commande physique ou de l'objet graphique de l'Appli.



A. Allumer/éteindre la lumière

B. En glissant de gauche à droite, le sous-menu de modification s'affiche

Éliminer objet

Modifier objet

Déplacer objet

Déplacer objet dans autre zone/pièce

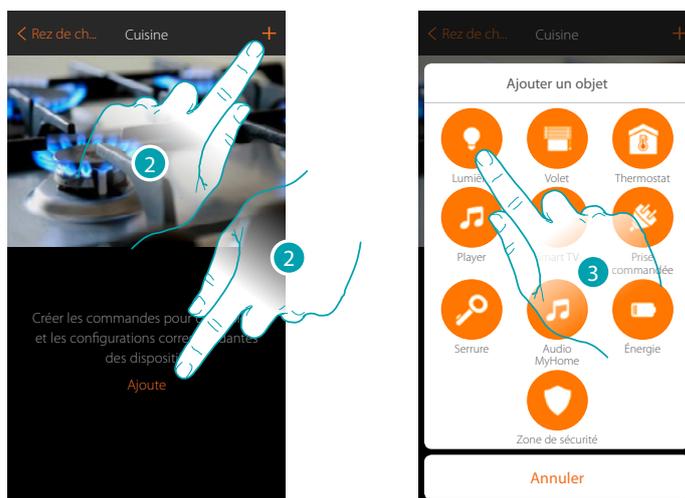
23. Appuyer/toucher pour commander la lumière dans la cuisine

24. Répéter la procédure pour ajouter de nouveaux objets à la pièce

## Variateur



1. Toucher pour accéder à la pièce à laquelle on souhaite ajouter un objet variateur



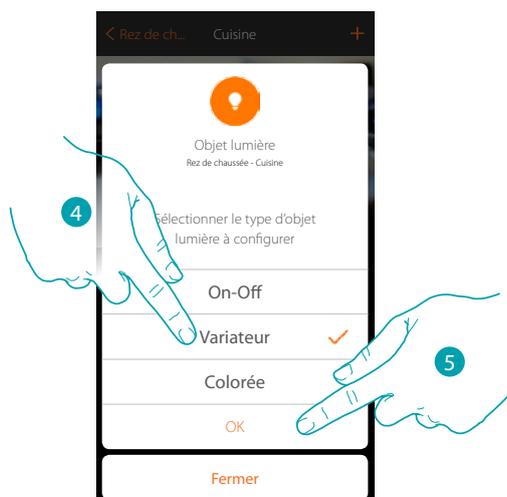
2. Toucher pour ajouter un objet à la pièce cuisine
3. Toucher pour sélectionner l'objet lumière



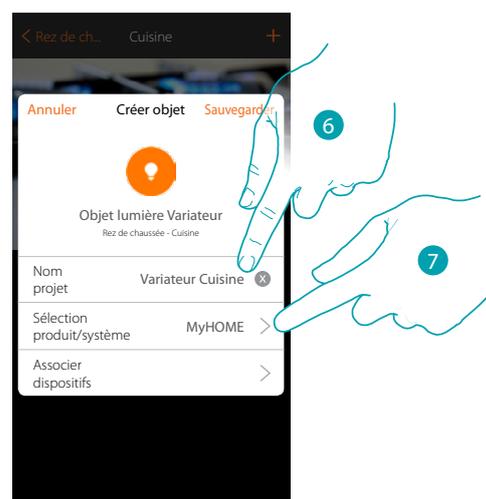
**Note :** Pendant la mise en service de l'installation, la fonction d'inter-blocage des contacts n'est pas garantie.

Ne pas allumer simultanément les deux canaux du même actionneur.

L'inter-blocage est géré uniquement après l'association de tous les canaux au moyen de l'Appli.

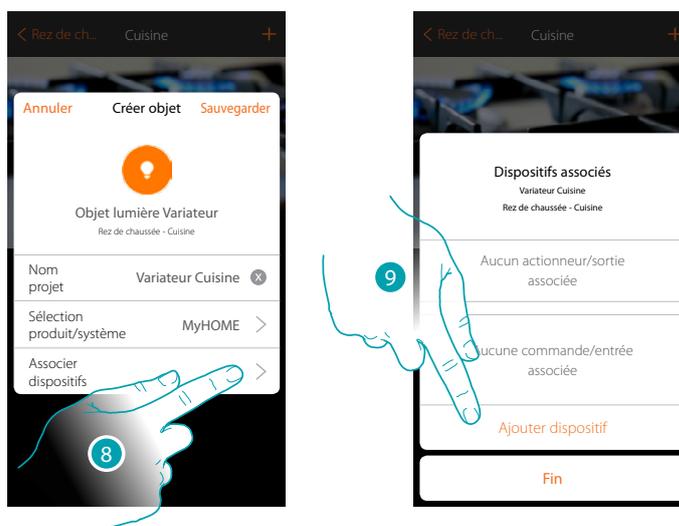


4. Toucher pour sélectionner le type de lumière Variateur
5. Toucher pour confirmer



6. Toucher pour modifier le nom de l'objet
7. Toucher pour sélectionner le système d'appartenance

### Variateur MyHOME

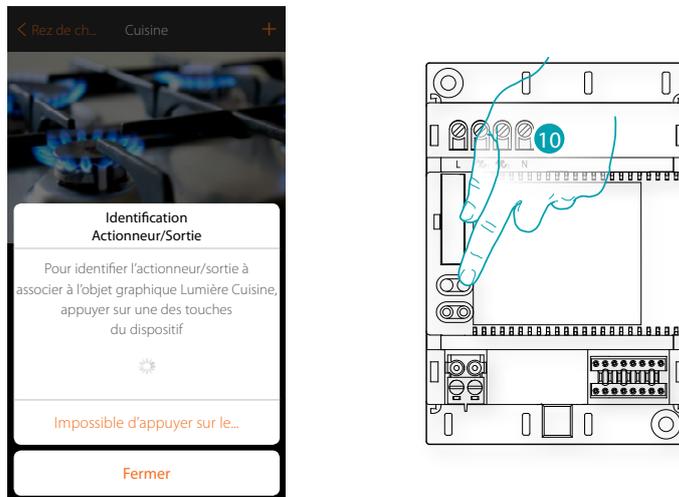


8. Toucher pour associer à l'objet graphique  un dispositif détecté sur l'installation lors de la scansion initiale

Pour configurer l'objet graphique variateur  il est nécessaire d'associer l'actionneur relié à la charge et la commande qui l'actionne.

9. Toucher pour associer un actionneur à l'objet ; deux situations peuvent se présenter :

#### Actionneur accessible (par exemple câblé dans le tableau électrique)



10. Toucher un des boutons sur l'actionneur présent sur l'installation

## Actionneur non accessible (par exemple câblé dans le faux plafond)

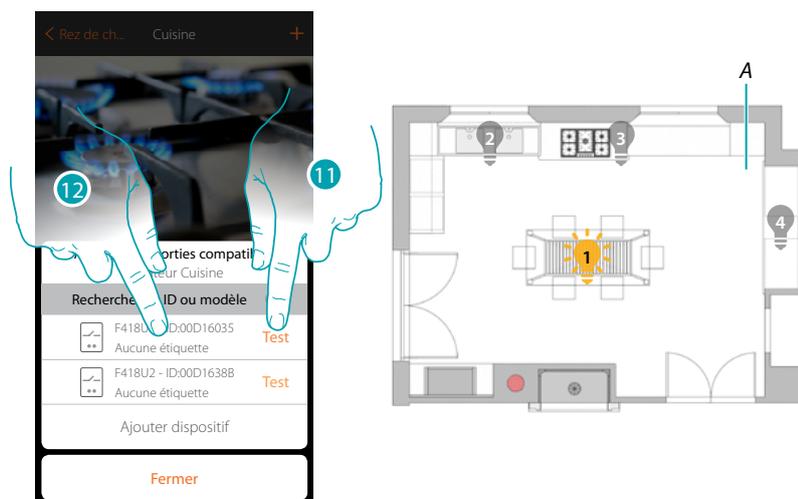


10. Toucher dans le cas où l'on n'aurait pas la possibilité d'accéder au dispositif



- ✓ Dispositif sélectionné
- Test Contrôle la charge branchée à l'actionneur
- ⚠ Dispositif initialement scanné mais non encore connecté ou hors service

La liste des actionneurs est proposée, actionneurs qu'il est possible d'associer à l'objet ; l'actionneur peut être identifié à travers le code ID. S'il n'est pas connu, il est possible d'exécuter un test qui permet d'activer en séquence les charges branchées à l'actionneur



11. Toucher pour lancer le test

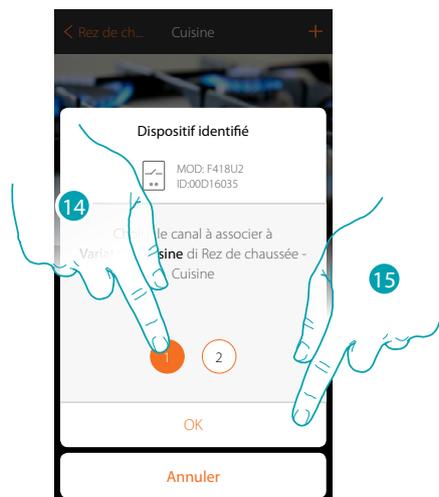
A. *Sur l'installation, les charges branchées à l'actionneur sont activées en séquence pendant une durée de 1 seconde ; cela permet d'identifier visuellement la charge à associer à l'objet graphique et le numéro du canal.*

12. Si la charge que l'on souhaite associer à l'objet graphique est une de celles qui sont activées en séquence, toucher pour sélectionner l'actionneur



13. Toucher pour ajouter le dispositif sélectionné

Dans les deux cas, après avoir identifié l'actionneur, il est nécessaire de sélectionner le canal à utiliser parmi ceux disponibles



#### 14. Sélectionner le canal

Dans le cas où le canal serait occupé, voir chapitre « Que faire si... »

#### 15. Toucher pour confirmer

Après avoir associé l'actionneur branché à la charge, il est à présent nécessaire d'associer la commande correspondante

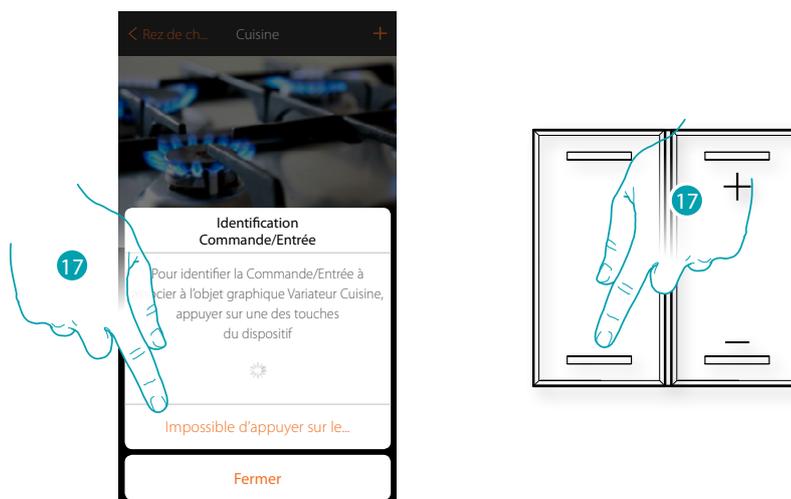


A. Modifier modalité (ex. Master/Master PUL)

B. Éliminer association

#### 16. Toucher pour associer la commande

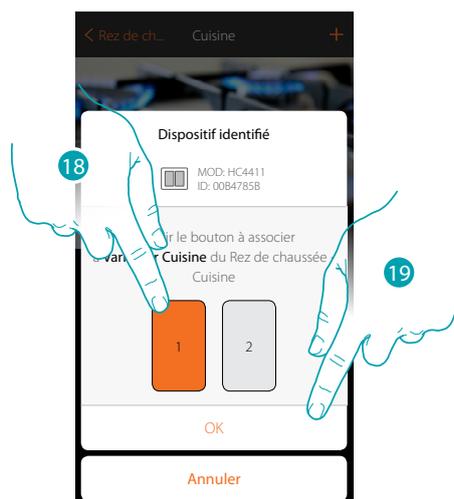
**Note :** si la procédure est arrêtée à ce stade, seul un actionneur commandé uniquement par l'Appli est disponible



17. Appuyer sur un des boutons sur la commande présente sur l'installation

OU

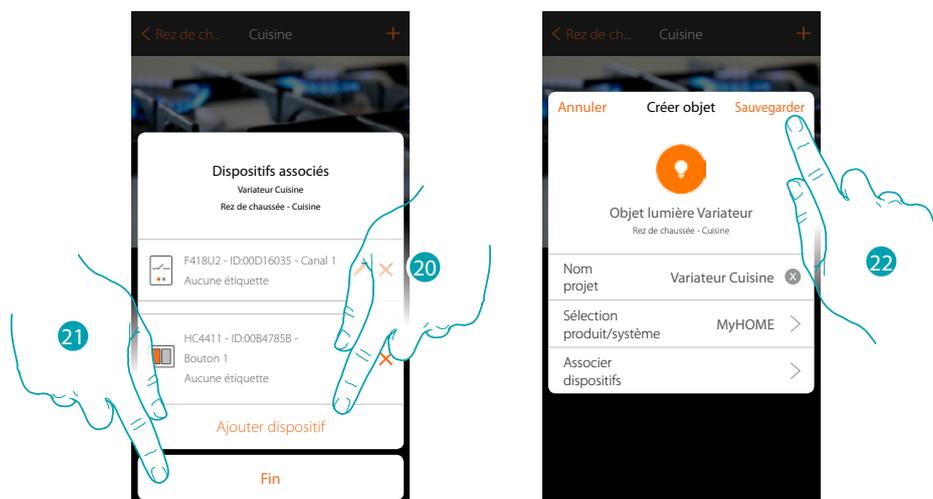
17. Toucher « impossible d'appuyer sur le bouton » dans le cas où il ne serait pas possible d'accéder au dispositif ; ensuite, une liste des commandes présentes sur l'installation s'affiche



18. Sélectionner le bouton de la commande parmi ceux disponibles

Dans le cas où le bouton serait occupé, voir chapitre « Que faire si... »

19. Toucher pour confirmer



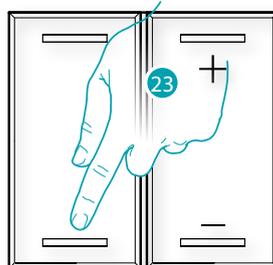
L'association de l'objet lumière est complète

20. Toucher éventuellement pour ajouter une autre commande (pour commander plusieurs lumières simultanément, voir chapitre « Créer un groupe »)

21. Toucher pour arrêter la procédure

22. Toucher pour sauvegarder l'objet

L'utilisateur peut à présent commander une lumière dans la cuisine au moyen de la commande physique ou de l'objet graphique de l'Appli.



A. Allumer/éteindre la lumière et en régler la luminosité

B. En glissant de gauche à droite, le sous-menu de modification s'affiche

Éliminer objet

Modifier objet

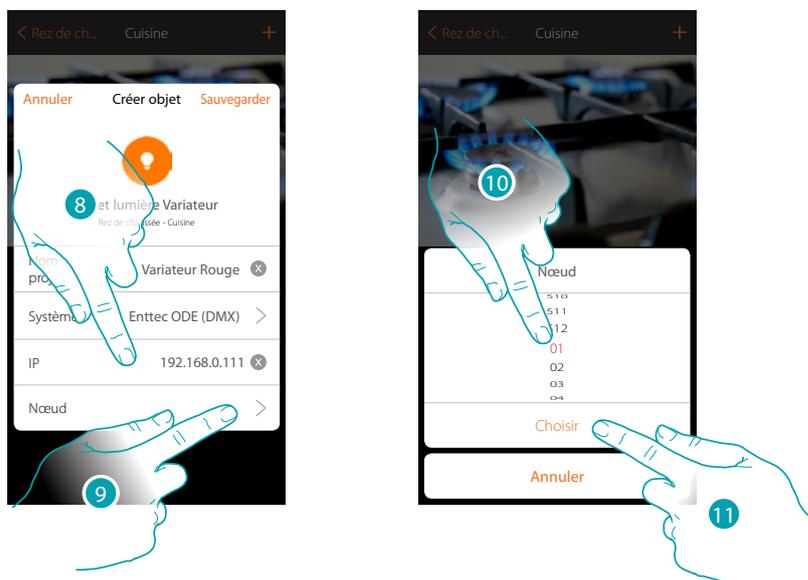
Déplacer objet

Déplacer objet dans autre zone/pièce

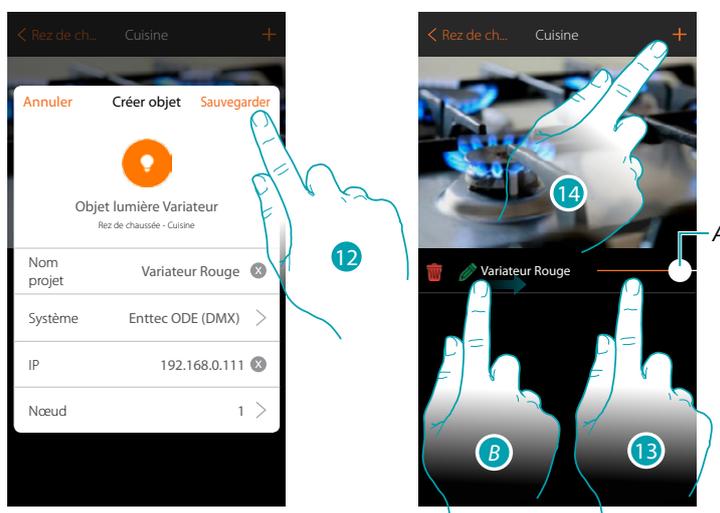
23. Appuyer/toucher pour commander la lumière dans la cuisine

24. Répéter la procédure pour ajouter de nouveaux objets à la pièce

### Variateur Enttec ODE

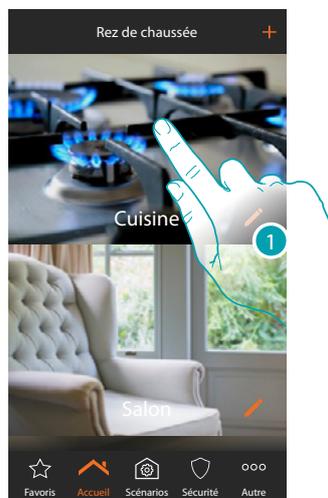


8. Saisir l'adresse IP du dispositif Enttec ODE (modèles testés : ODE DIN).
9. Sélectionner le nœud pour définir la couleur RGB du dispositif.  
En sélectionnant un nœud, une couleur est sélectionnée.  
**Attention** : l'association couleur/nœud est définie dans la programmation du dispositif Enttec ODE.
10. Sélectionner le nœud
11. Toucher pour confirmer

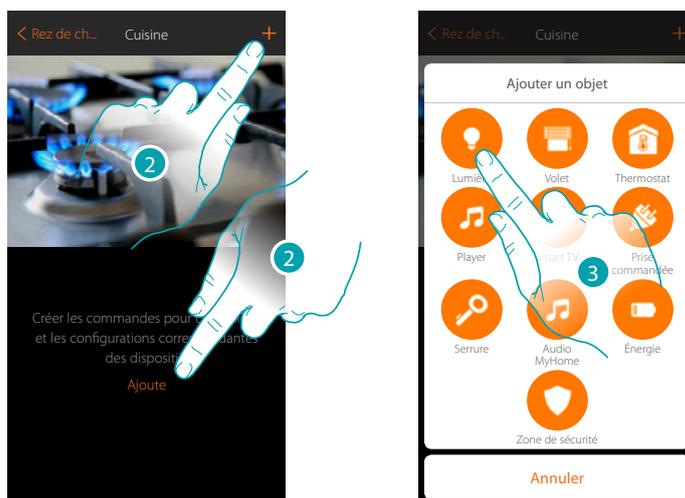


12. Toucher pour sauvegarder l'objet
  - A. Allumer/éteindre la lumière et en régler la luminosité
  - B. En glissant de gauche à droite, le sous-menu de modification s'affiche
    - 🗑️ Éliminer objet
    - ✏️ Modifier objet
    - 📏 Déplacer objet
    - 📁 Déplacer objet dans autre zone/pièce
13. Appuyer/toucher pour commander la lumière dans la cuisine
14. Répéter la procédure pour ajouter de nouveaux objets à la pièce

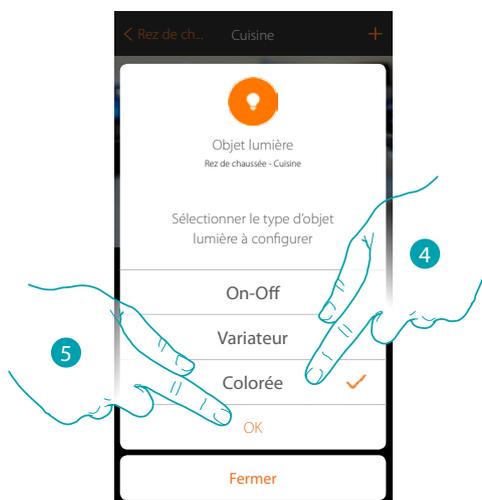
## Lumière colorée



1. Toucher pour accéder à la pièce à laquelle on souhaite ajouter un objet lumière colorée

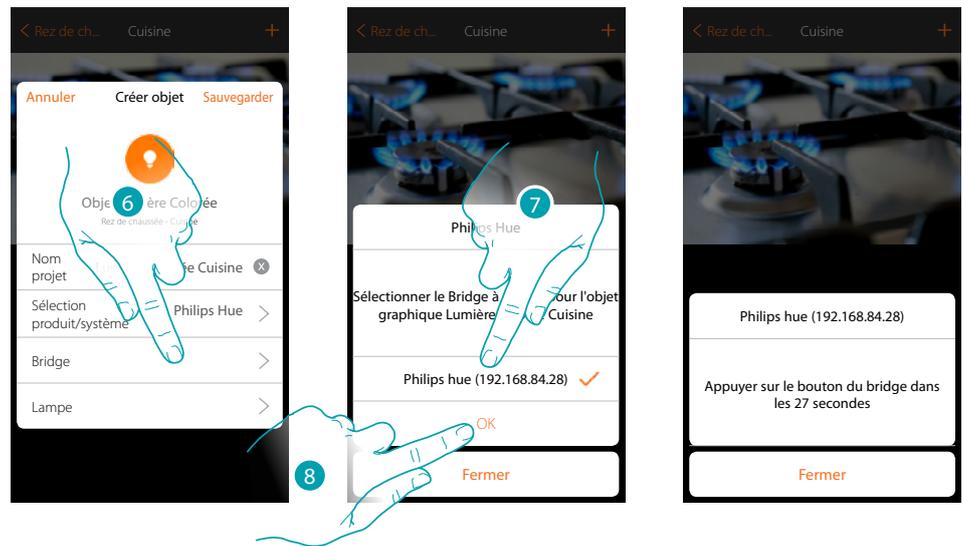


2. Toucher pour ajouter un objet à la pièce cuisine
3. Toucher pour sélectionner l'objet lumière colorée

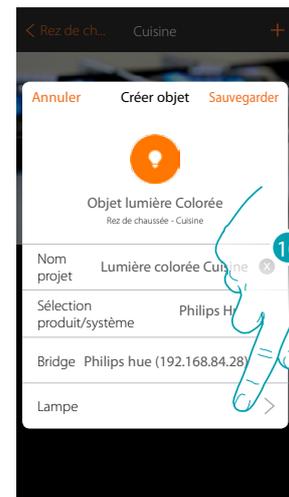
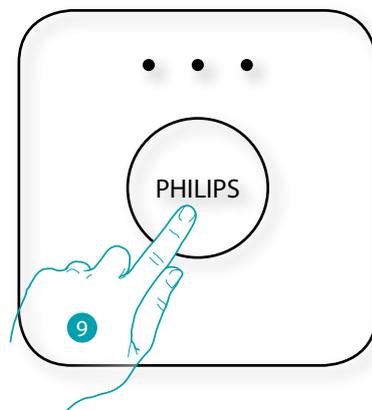


4. Toucher pour sélectionner le type de lumière colorée
5. Toucher pour confirmer

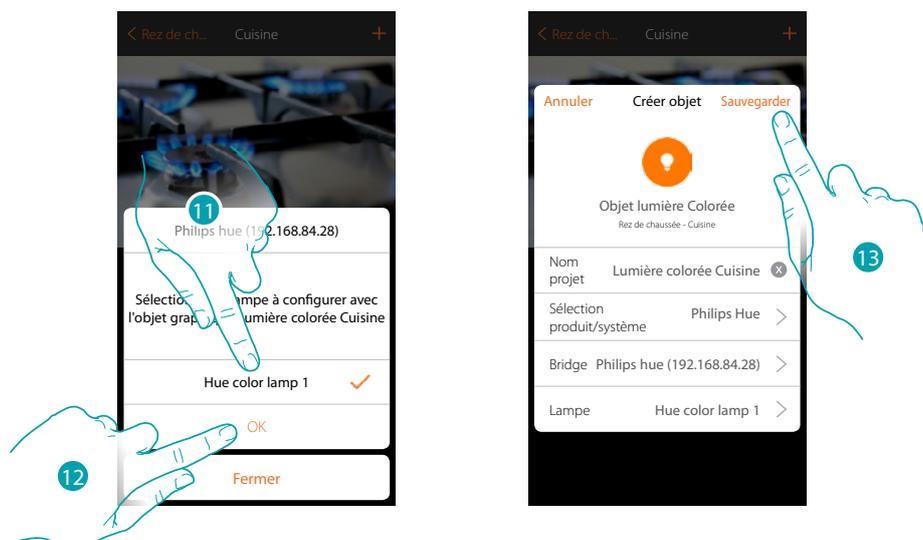
### Philips Hue



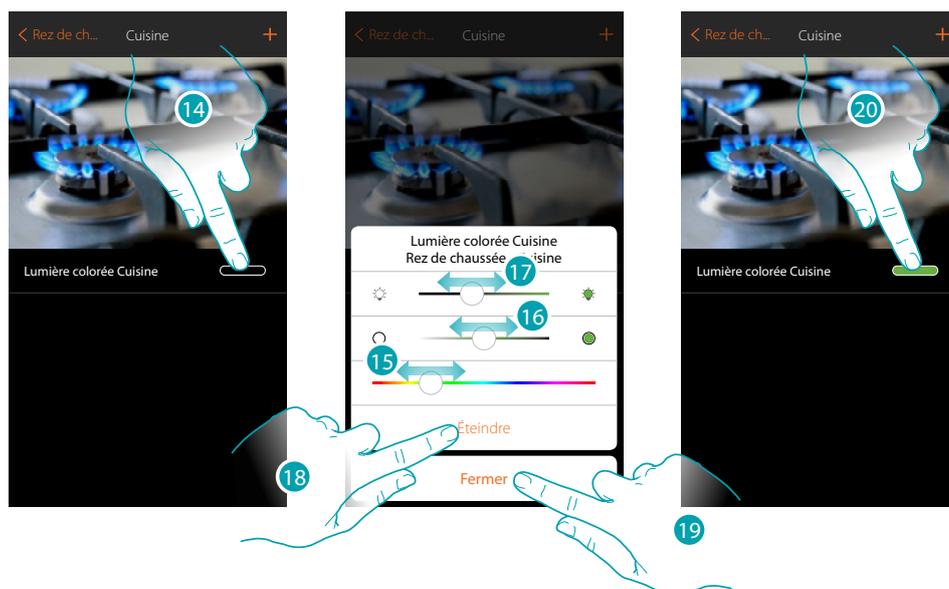
6. Toucher pour sélectionner le Bridge Philips Hue
7. Choisir le Bridge parmi ceux proposés
8. Toucher pour confirmer



9. Appuyer sur le bouton du Bridge Philips
10. Toucher pour sélectionner la lampe

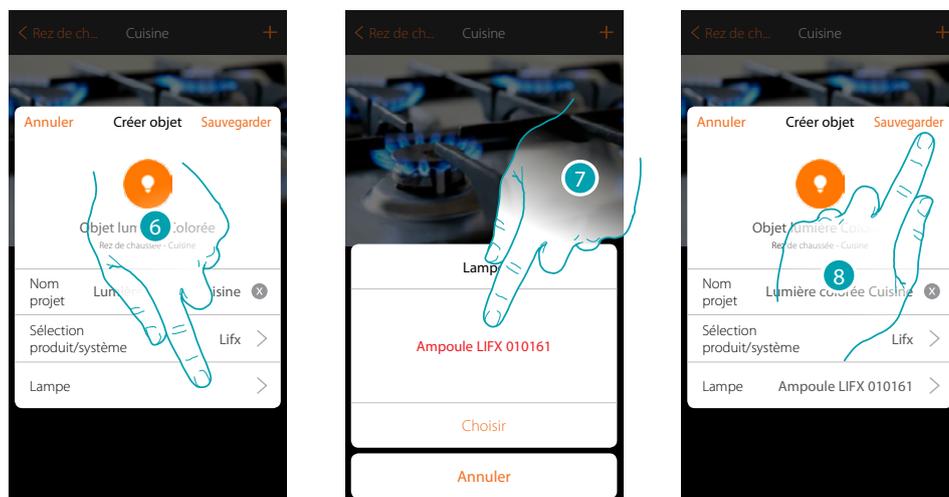


11. Sélectionner la lampe parmi celles proposées
12. Toucher pour confirmer
13. Toucher pour sauvegarder la configuration

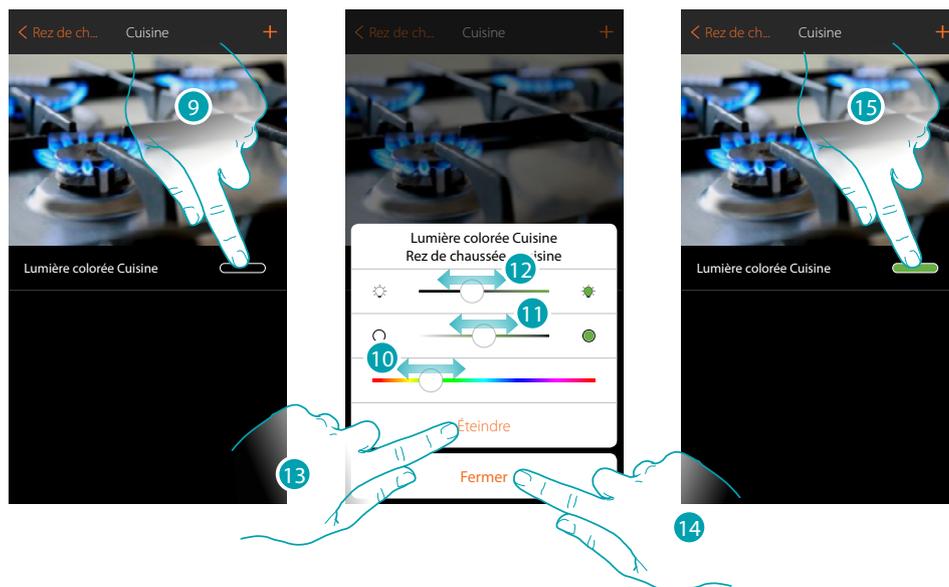


14. Toucher pour ouvrir le panneau de commande de la lumière
15. Toucher et glisser vers la gauche/droite pour régler la couleur de la lumière en sélectionnant la tonalité
16. Toucher et glisser vers la droite/gauche pour régler la température chromatique de la lumière (lumière chaude ou froide)
17. Toucher et glisser vers la droite/gauche pour augmenter/abaisser l'intensité lumineuse
18. Toucher pour éteindre la lumière, pour la rallumer il suffit de régler l'intensité ou la couleur
19. Toucher pour sauvegarder le réglage
20. L'objet montre ensuite l'état et la couleur précédemment réglée

## Lifx

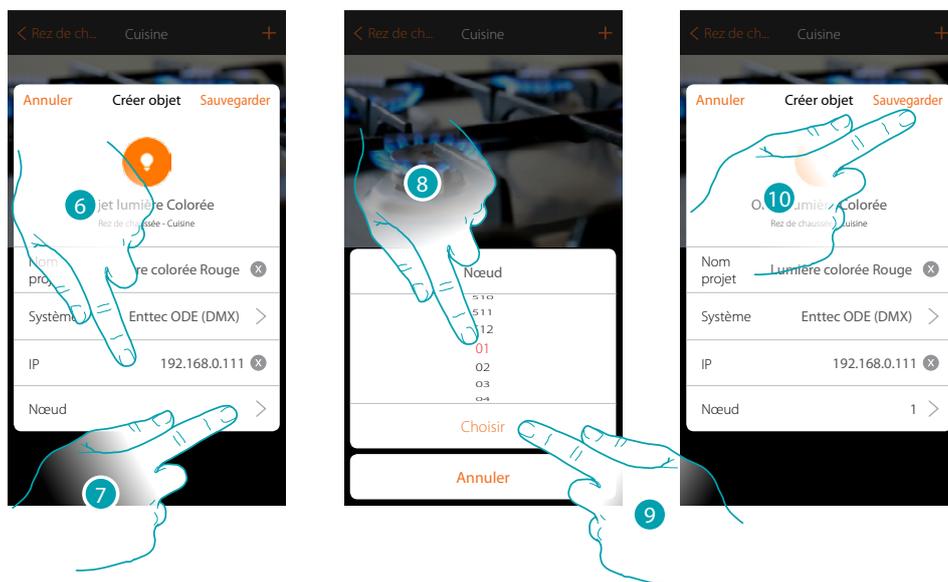


6. Toucher pour sélectionner la lampe
7. Sélectionner la lampe parmi celles proposées
8. Toucher pour sauvegarder la configuration

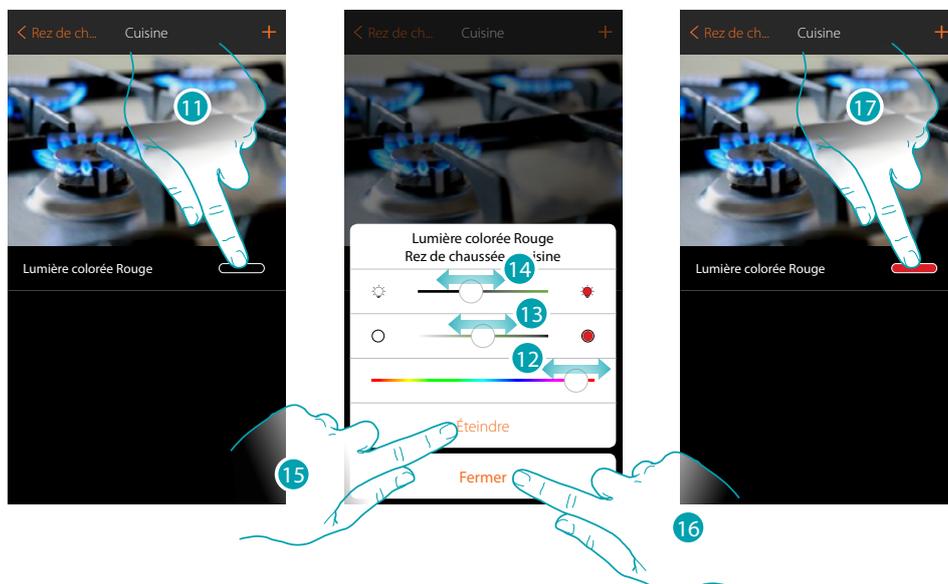


9. Toucher pour ouvrir le panneau de commande de la lumière
10. Toucher et glisser vers la gauche/droite pour régler la couleur de la lumière en sélectionnant la tonalité
11. Toucher et glisser vers la droite/gauche pour régler la température chromatique de la lumière (lumière chaude ou froide)
12. Toucher et glisser vers la droite/gauche pour augmenter/abaisser l'intensité lumineuse
13. Toucher pour éteindre la lumière, pour la rallumer il suffit de régler l'intensité ou la couleur
14. Toucher pour sauvegarder le réglage
15. L'objet montre ensuite l'état et la couleur précédemment réglée

### Enttec ODE



6. Saisir l'adresse IP du dispositif Enttec ODE
7. Sélectionner le nœud pour définir les 3 canaux RGB du dispositif.  
En sélectionnant un nœud, un canal est sélectionné. Les deux canaux restants sont automatiquement sélectionnés en fonction de la configuration du dispositif Enttec ODE. Généralement, en sélectionnant le nœud 1 (Red), les trois autres canaux RGB sont sélectionnés.  
**Attention : valable uniquement pour la configuration standard 1 (RED) 2 (GREEN) 3 (BLUE)**
8. Sélectionner le nœud
9. Toucher pour confirmer
10. Toucher pour sauvegarder l'objet



11. Toucher pour ouvrir le panneau de commande de la lumière
12. Toucher et glisser vers la gauche/droite pour régler la couleur de la lumière en sélectionnant la tonalité
13. Toucher et glisser vers la droite/gauche pour régler la température chromatique de la lumière (lumière chaude ou froide)
14. Toucher et glisser vers la droite/gauche pour augmenter/abaisser l'intensité lumineuse
15. Toucher pour éteindre la lumière, pour la rallumer il suffit de régler l'intensité ou la couleur
16. Toucher pour sauvegarder le réglage
17. L'objet montre ensuite l'état et la couleur précédemment réglée

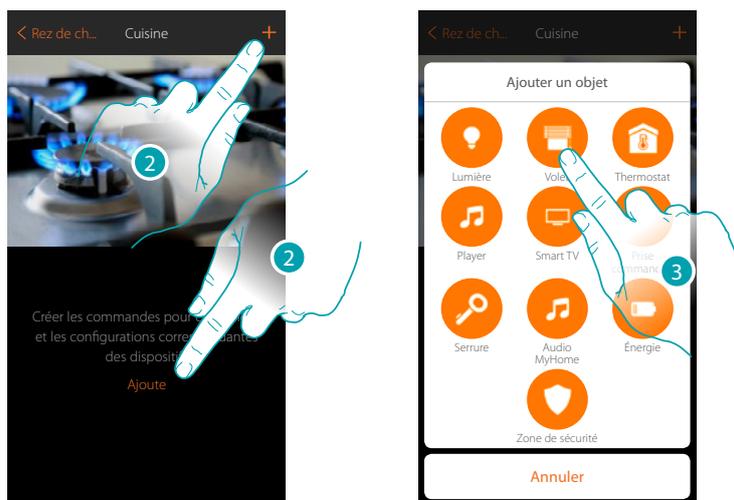
## Objet volet

En configurant les dispositifs présents sur l'installation et en les associant à l'objet volet, l'utilisateur peut régler l'ouverture et la fermeture de volets, portes et garage.

En activant la fonction, il est possible de permettre à l'utilisateur de régler le niveau d'ouverture (pour les volets à fonction de pré-réglage).



1. Toucher pour accéder à la pièce dont on souhaite commander un volet



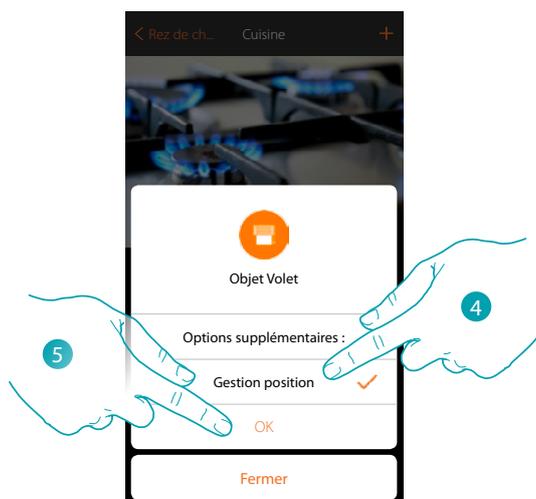
2. Toucher pour ajouter un objet à la pièce cuisine
3. Toucher pour sélectionner un objet volet



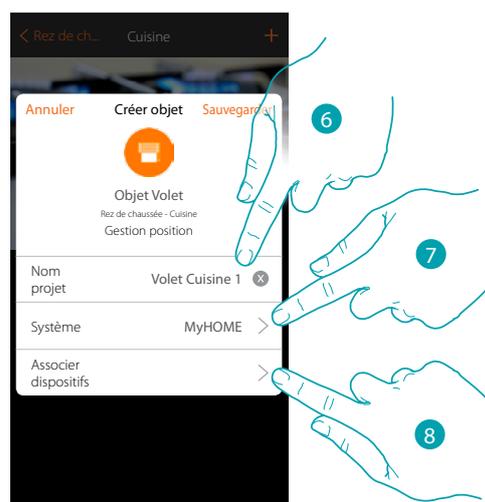
**Note :** Pendant la mise en service de l'installation, la fonction d'inter-blocage des contacts n'est pas garantie.

Ne pas allumer simultanément les deux canaux du même actionneur.

L'inter-blocage est géré uniquement après l'association de tous les canaux au moyen de l'Appli.



4. Toucher pour activer sur l'objet le réglage du niveau d'ouverture (uniquement volets avec fonction Preset)
5. Toucher pour continuer



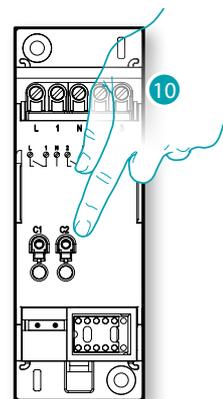
6. Toucher pour modifier le nom de l'objet
7. Toucher pour sélectionner le système d'appartenance
8. Toucher pour associer à l'objet graphique volet  un dispositif détecté sur l'installation lors de la scansion initiale



Pour associer l'objet graphique volet  il est nécessaire d'associer l'actionneur relié à la charge et la commande qui l'actionne.

9. Toucher pour associer un actionneur à l'objet ; deux situations peuvent se présenter :

**Actionneur accessible (par exemple câblé dans le tableau électrique)**



10. Toucher un des boutons sur l'actionneur présent sur l'installation

## Actionneur non accessible (par exemple câblé dans le faux plafond)

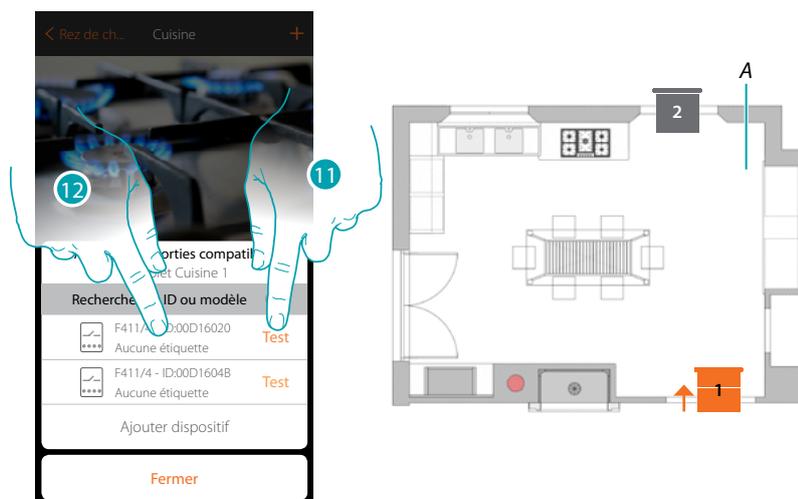


10. Toucher dans le cas où l'on n'aurait pas la possibilité d'accéder au dispositif



- ✓ Dispositif sélectionné
- Test Contrôler la charge branchée à l'actionneur
- ⚠ Dispositif initialement scanné mais non encore connecté ou hors service

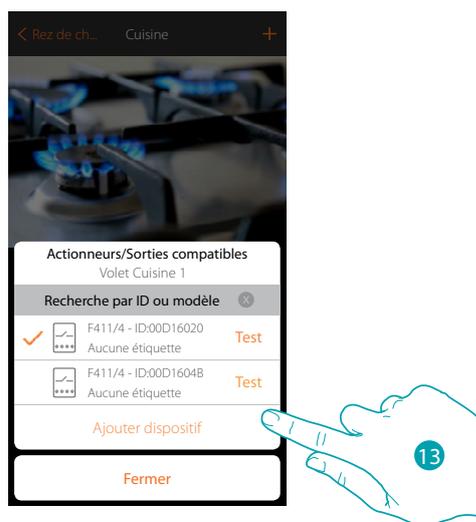
La liste des actionneurs est proposée, actionneurs qu'il est possible d'associer à l'objet ; l'actionneur peut être identifié à travers le code ID. S'il n'est pas connu, il est possible d'exécuter un test qui permet d'activer en séquence les charges branchées à l'actionneur



11. Toucher pour lancer le test

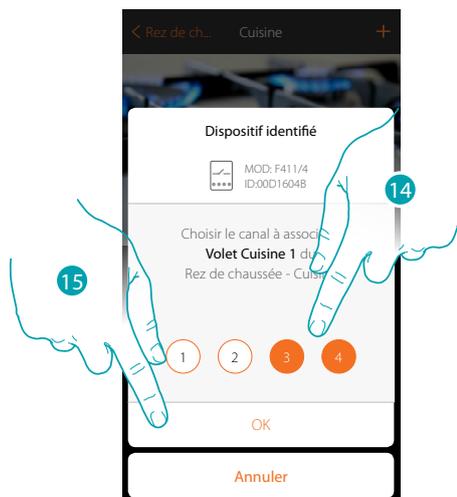
A. *Sur l'installation, les charges branchées à l'actionneur sont activées en séquence pendant une durée de 1 seconde ; cela permet d'identifier visuellement la charge à associer à l'objet graphique et le numéro du canal.*

12. Si la charge que l'on souhaite associer à l'objet graphique est une de celles qui sont activées en séquence, toucher pour sélectionner l'actionneur



13. Toucher pour ajouter le dispositif sélectionné

Dans les deux cas, après avoir identifié l'actionneur, il est nécessaire de sélectionner le canal à utiliser parmi ceux disponibles

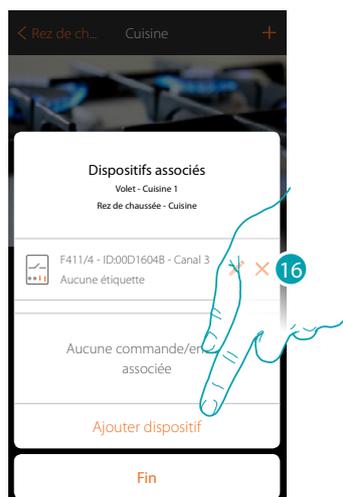


14. Sélectionner le canal ; le système utilise deux canaux contigus pour la fonction volet (montée/descente)

Dans le cas où le canal serait occupé, voir chapitre « Que faire si... »

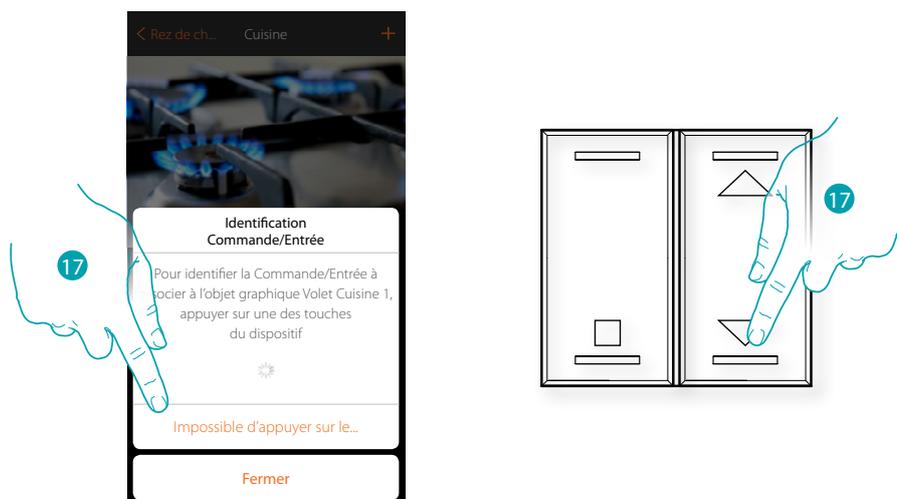
15. Toucher pour confirmer

Après avoir associé l'actionneur branché à la charge, il est à présent nécessaire d'associer la commande correspondante



16. Toucher pour associer la commande

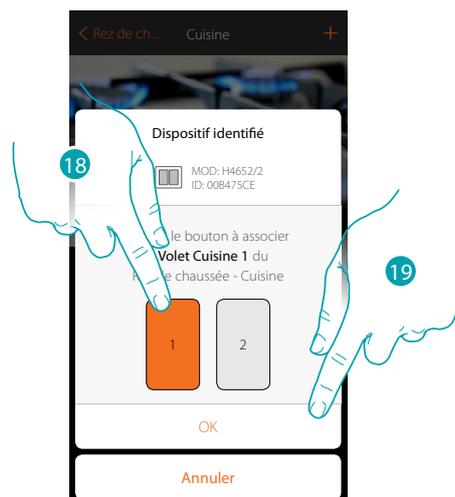
**Note :** si la procédure est arrêtée à ce stade, seul un actionneur commandé uniquement par l'Appli est disponible



17. Appuyer sur un des boutons sur la commande présente sur l'installation

OU

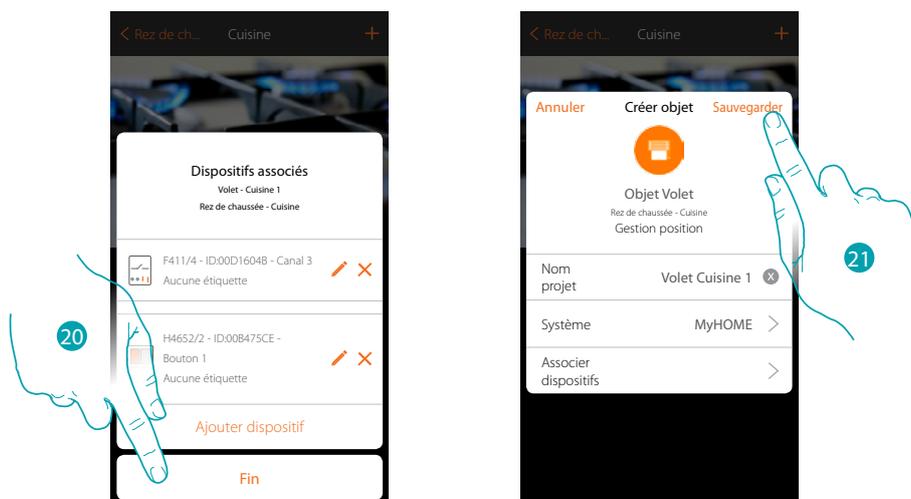
17. Toucher « impossible d'appuyer sur le bouton » dans le cas où il ne serait pas possible d'accéder au dispositif ; ensuite, une liste des commandes présentes sur l'installation occupée s'affiche



18. Sélectionner le bouton de la commande parmi ceux disponibles

Dans le cas où le bouton serait occupé, voir chapitre « Que faire si... »

19. Toucher pour confirmer

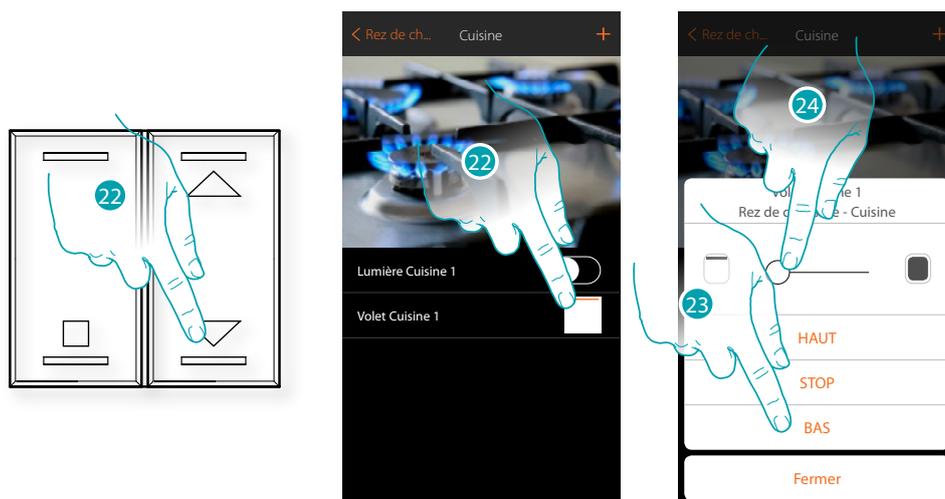


L'association de l'objet volet est complète

20. Toucher pour arrêter la procédure

21. Toucher pour sauvegarder l'objet

L'utilisateur peut à présent commander un volet dans la cuisine au moyen de la commande physique ou de l'objet graphique de l'Appli.



22. Appuyer/toucher pour commander le volet dans la cuisine

La page de commande de l'objet graphique volet est ouverte

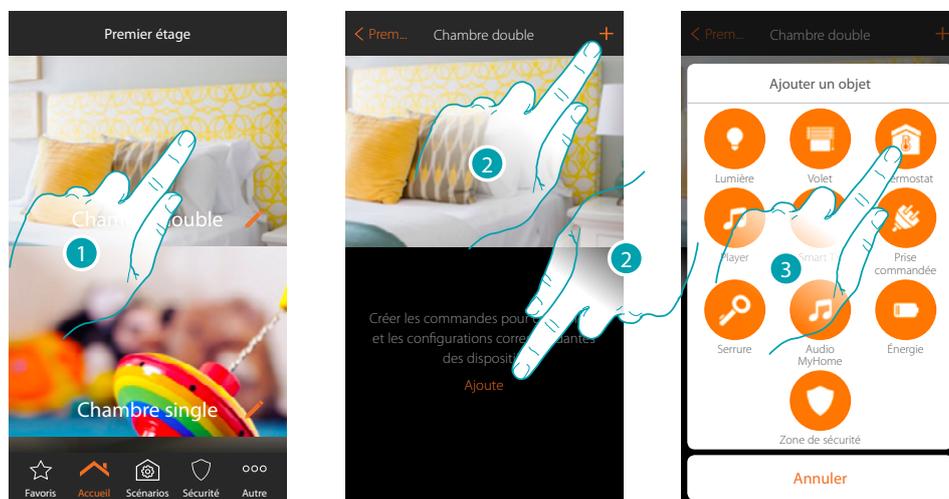
23. Toucher pour relever, abaisser ou arrêter le volet

24. Toucher pour régler le niveau d'ouverture de la touche Preset (uniquement volets avec fonction Preset)

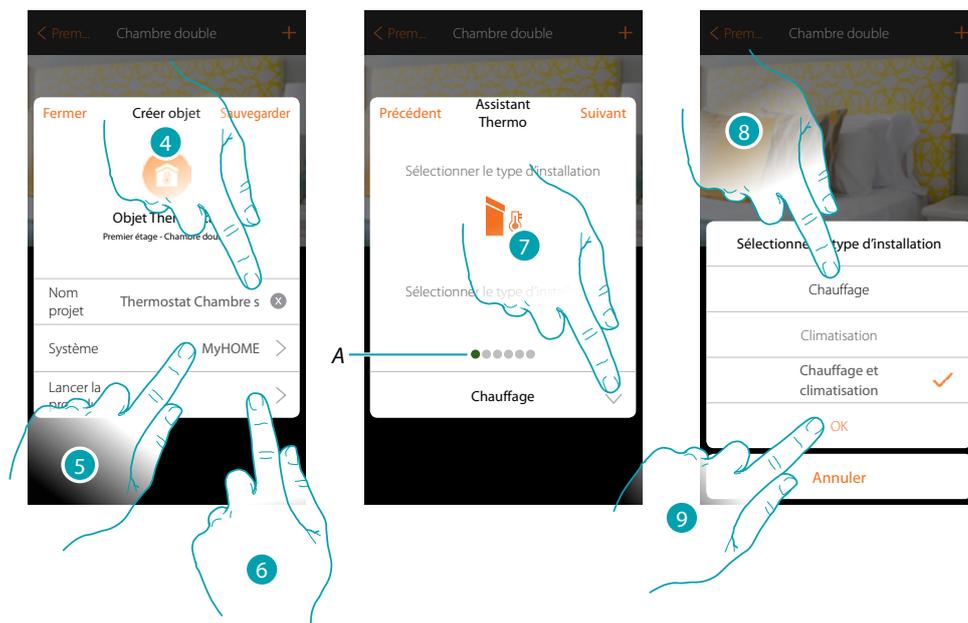
**Note :** la configuration pour le simple volet (sans fonction de preset) est identique à celle décrite plus haut, seule change la visualisation de l'objet graphique pour la contrôler.

## Objet thermostat (sans centrale)

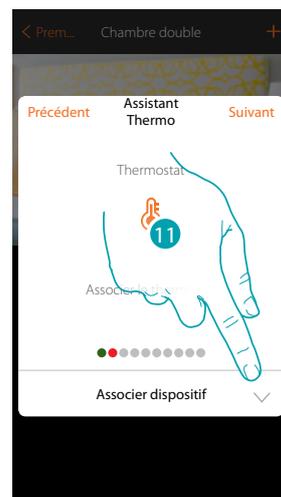
En configurant les dispositifs présents sur l'installation et en les associant à l'objet thermostat, l'utilisateur peut régler la température de l'habitation.



1. Toucher pour accéder à la pièce à laquelle on souhaite ajouter un objet thermostat
2. Toucher pour ajouter un objet à la pièce grande chambre
3. Toucher pour ajouter l'objet thermostat



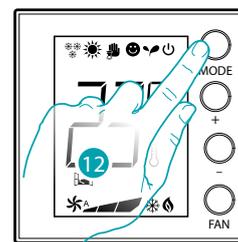
4. Toucher pour modifier le nom de l'objet
5. Toucher pour sélectionner le système d'appartenance
6. Toucher pour lancer la procédure guidée pour associer à l'objet graphique Thermostat Chambre double un dispositif détecté sur l'installation lors de la scansion initiale
- A. *Des indicateurs visuels colorés indiquent la progression de la procédure et l'état de la phase en cours :*  
*rouge = non encore terminé ou erreur*  
*vert = terminé et réussi*
7. Toucher pour sélectionner le type d'installation
8. Sélectionner le type d'installation parmi ceux proposés
9. Toucher pour confirmer



10. Toucher pour continuer

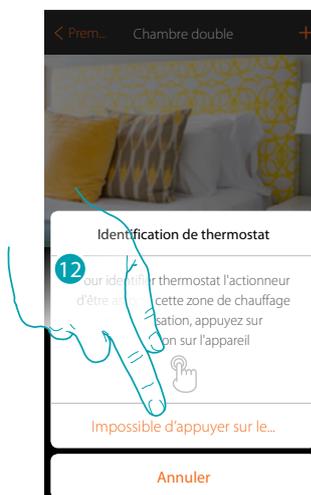
11. Toucher pour associer un thermostat à l'objet ; deux situations peuvent se présenter :

### Thermostat accessible



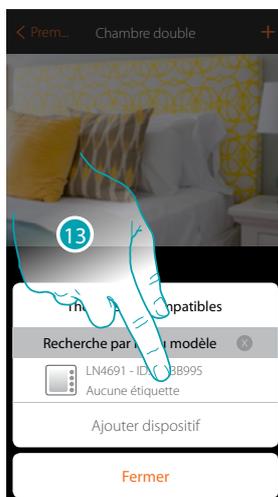
12. Toucher un des boutons du thermostat présent sur l'installation

### Thermostat non accessible



12. Toucher dans le cas où l'on n'aurait pas la possibilité d'accéder au dispositif

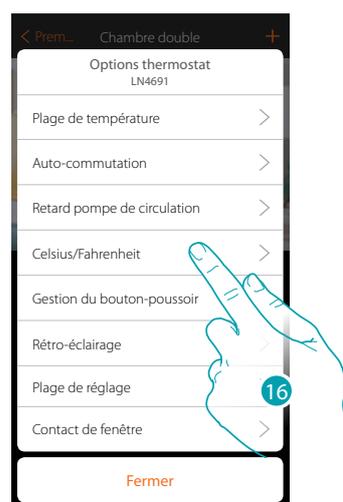
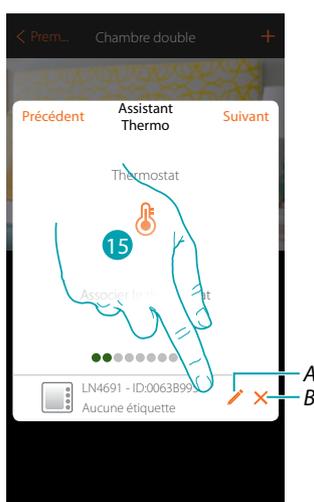
La liste des thermostats qu'il est possible d'associer à l'objet est proposée ; identifier le thermostat au moyen du code ID.



13. Toucher pour sélectionner le thermostat

14. Toucher pour ajouter le dispositif sélectionné

Dans le cas où le thermostat serait déjà configuré, voir le chapitre « Que faire si... »



A. Régler options thermostat

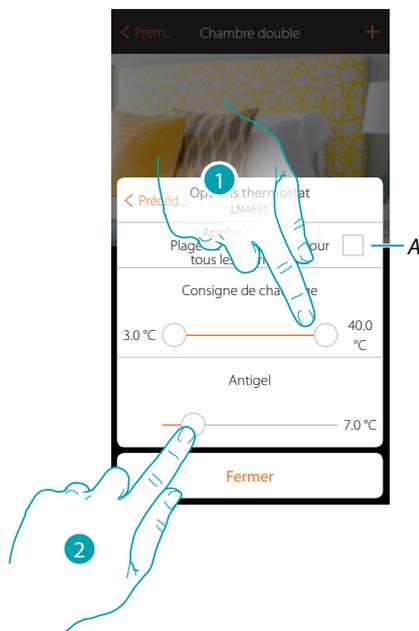
B. Éliminer association

15. Toucher pour modifier les paramètres du thermostat

16. Sélectionner le paramètre à modifier parmi ceux disponibles

## Options thermostat

### Plage de température



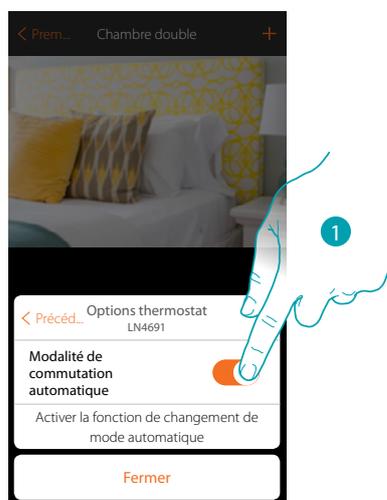
A. Appliquer le réglage à tous les thermostats de l'installation (\*)

**\*Note:** si un thermostat n'a pas encore été configuré ou si sa configuration n'est pas compatible avec les mêmes paramètres, il ne sera pas modifié.

1. Toucher pour régler les niveaux minimum et maximum de température, que l'utilisateur peut sélectionner à l'aide des touches du dispositif.  
Exemple : en cas de réglage d'une limite minimum de 15°C, l'utilisateur ne peut pas régler de températures inférieures (10°C par exemple).
2. Sélectionner la température de la fonction antigel/protection thermique

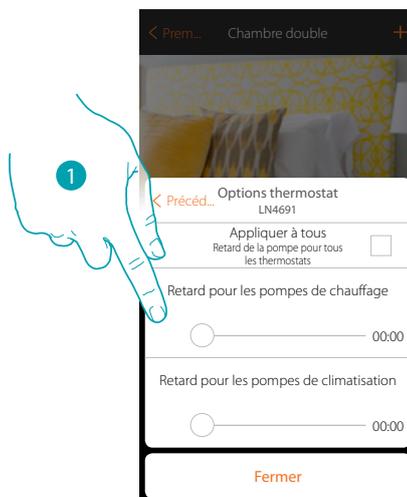
**Note:** quand la commande d'extinction est envoyée depuis l'Appli ou par l'intermédiaire du bouton prévu à cet effet sur le thermostat, celui-ci règle la température minimum (antigel) ou maximum (protection thermique)

### Commutation automatique (uniquement pour chauffage et climatisation)



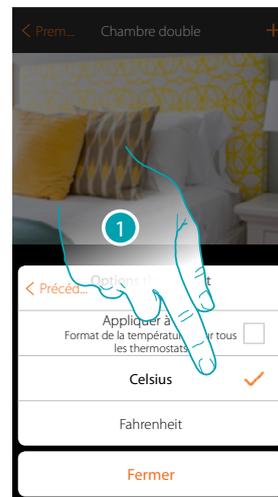
1. Sur les installations à ventilo-convecteurs à 4 tuyaux prévus pour le chauffage et pour la climatisation ou sur les installations dont les circuits de circulation d'eau pour le chauffage et pour la climatisation sont totalement indépendants, il est possible d'activer cette fonction pour gérer automatiquement la commutation entre chauffage et climatisation.

## Retard pompe de circulation



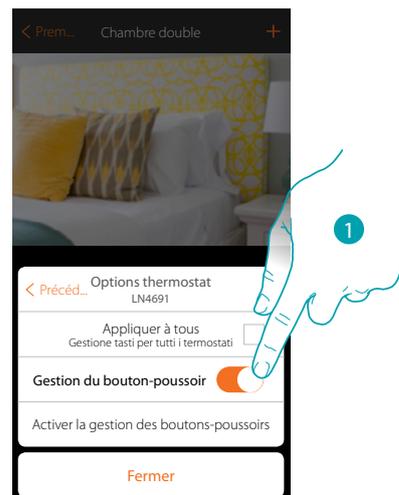
1. Toucher pour régler un temps de retard avant activation des pompes afin d'éviter qu'elles ne se mettent en marche trop tôt avant l'ouverture des vannes de zone, aussi bien en chauffage qu'en climatisation.

## Celsius/Fahrenheit



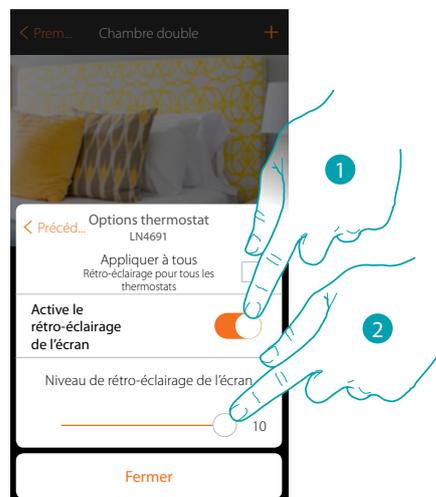
1. Toucher pour sélectionner le format de visualisation de la température (degré Celsius ou Fahrenheit).

## Gestion des touches



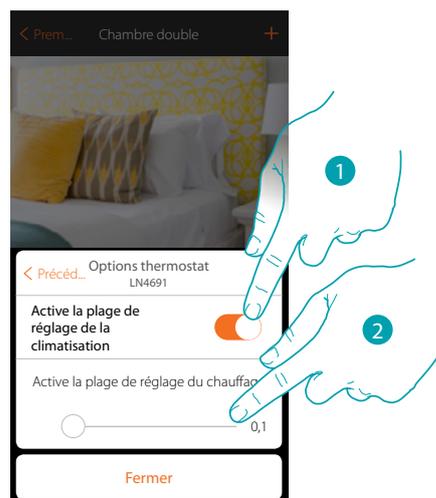
1. Toucher pour activer/désactiver les touches physiques du dispositif ; si la fonction est désactivée, il n'est plus possible d'interagir avec l'interface physique du dispositif mais uniquement de visualiser les informations.  
Cette fonction est utile dans le cas où il serait nécessaire d'empêcher la modification des réglages (ex. chambre des enfants ou local public) depuis le thermostat physique et de permettre cette modification uniquement depuis l'appli.

## Rétro-éclairage



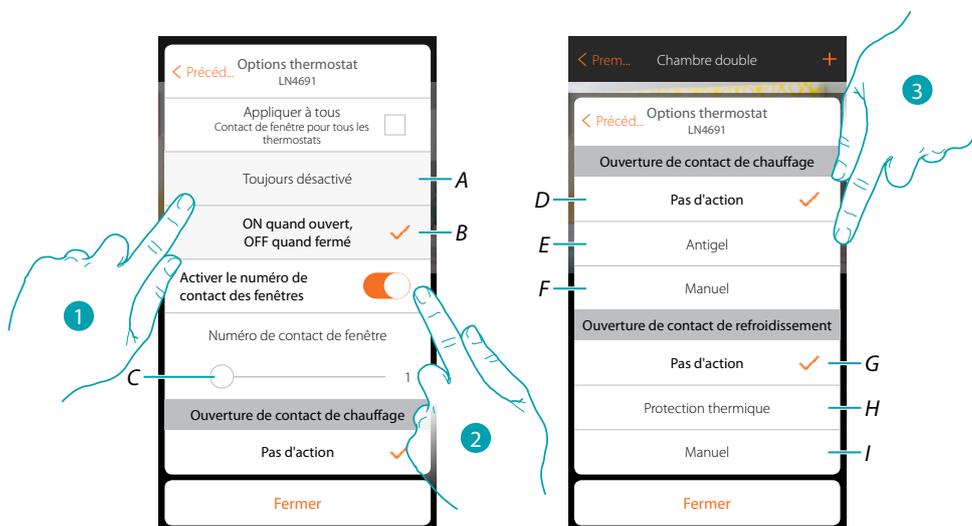
1. Active/désactive le rétro-éclairage de l'écran
2. Faire glisser pour régler avec précision l'intensité du rétro-éclairage.

## Plage de réglage

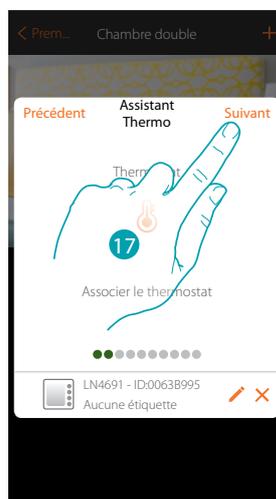


1. Active/désactive le réglage
2. Faire glisser pour régler le seuil d'intervention par rapport à la valeur programmée ; par exemple, avec une valeur programmée de 20,0°C pour le chauffage et un seuil de 0,1°C, l'installation est désactivée quand la température de 20,1°C est dépassée et elle est activée à une température de 19,9°C.  
Dans le cas des systèmes à ventilo-convecteurs, le seuil peut prendre une valeur comprise entre 0,1 et 1°C, pour les autres types de système, comprise entre 0,1 et 0,5°C.

## Fonction contact fenêtre



1. Toucher pour visualiser sur le thermostat LN4691 l'icône fenêtre relative à l'état du contact :
  - A. Icône fenêtre non visualisée
  - B. Icône fenêtre visualisée = contact ouvert, icône fenêtre non visualisée = contact fermé,
2. Active la fonction contact qui permet par exemple d'exécuter un scénario mémorisé dans le programmeur de scénarios MH202 à l'ouverture du contact
- C. Sélectionne le numéro du contact fenêtre à associer
3. Commande une action de l'installation de chauffage ou de climatisation à l'ouverture du contact fenêtre
  - D. Ne commande aucune action
  - E. Règle l'installation de chauffage en mode antigel
  - F. Permet de régler manuellement la température voulue
  - G. Ne commande aucune action
  - H. Règle l'installation de climatisation en mode protection thermique
  - I. Permet de régler manuellement la température voulue



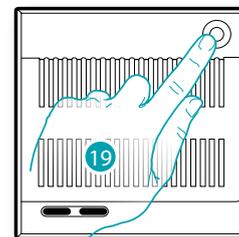
17. Toucher pour continuer

Après avoir associé le thermostat à l'objet, il est possible d'associer une ou plusieurs sondes de température 4693. En associant plusieurs sondes à un thermostat, il est par exemple possible d'obtenir la moyenne de la température d'une pièce de grandes dimensions.



18. Toucher pour associer une sonde

### Sonde accessible



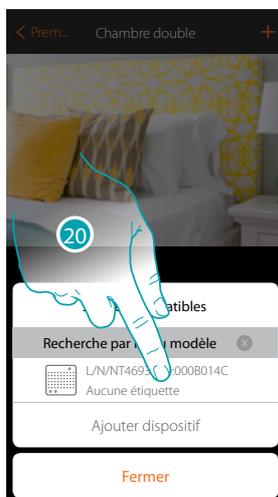
19. Toucher un des boutons de la sonde présente sur l'installation

### Sonde non accessible



19. Toucher dans le cas où l'on n'aurait pas la possibilité d'accéder au dispositif

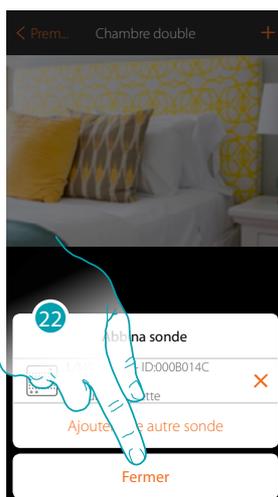
La liste des sondes comptables qu'il est possible d'associer à l'objet est proposée ; la sonde peut être identifiée à travers le code ID.



20. Toucher pour sélectionner la sonde

21. Toucher pour ajouter le dispositif sélectionné

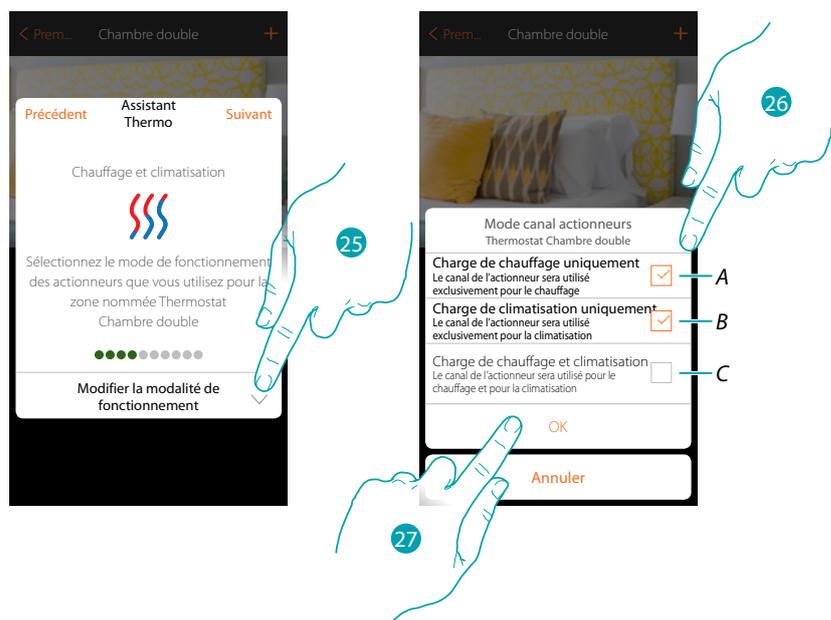
Dans le cas où la sonde serait déjà configurée, voir le chapitre « Que faire si... »



22. Toucher pour arrêter la procédure

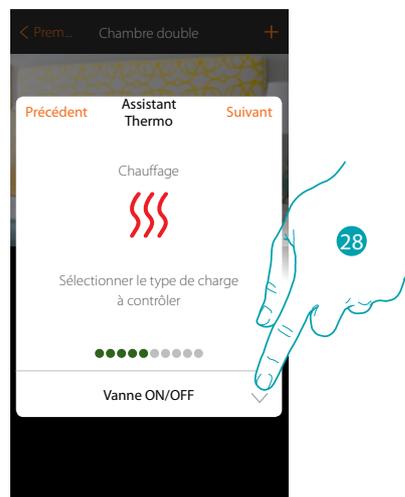
23. Toucher pour visualiser les sondes associées ou pour en ajouter d'autres

24. Toucher pour continuer

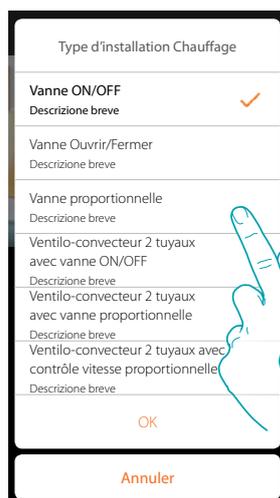


25. Sélectionner le mode de fonctionnement des actionneurs
26. Toucher pour régler le type d'utilisation du canal de l'actionneur :
  - A Uniquement pour le chauffage
  - B Uniquement pour la climatisation
  - C Uniquement pour chauffage et climatisation
27. Toucher pour confirmer

Après avoir associé le thermostat et les sondes à l'objet, il est nécessaire de sélectionner le type de charge de l'installation de chauffage à contrôler.

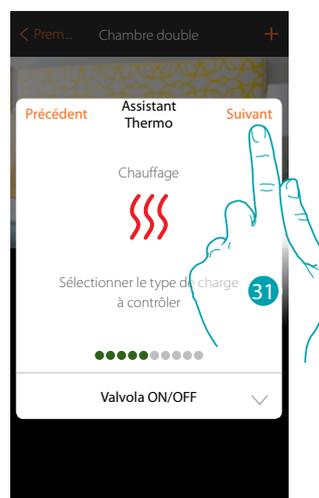


28. Toucher pour sélectionner le type de charge



29. Sélectionner le type parmi ceux proposés

30. Toucher pour continuer



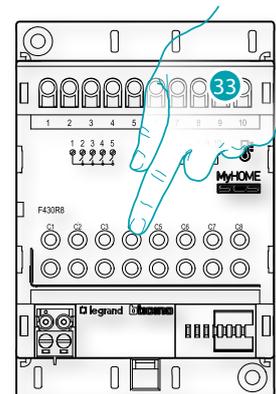
31. Toucher pour continuer

Après avoir sélectionné le type de charge, il est possible d'associer un actionneur à l'installation de chauffage.



32. Toucher pour associer un actionneur

### Actionneur accessible



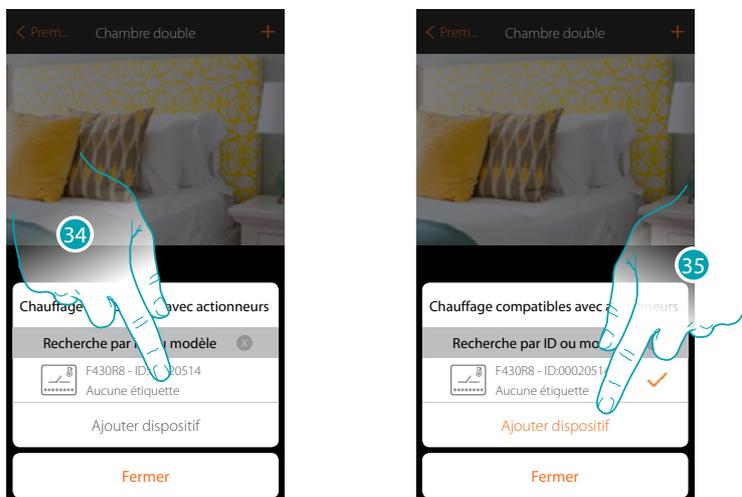
33. Toucher un des boutons de l'actionneur présent sur l'installation

### Actionneur non accessible



33. Toucher dans le cas où l'on n'aurait pas la possibilité d'accéder au dispositif

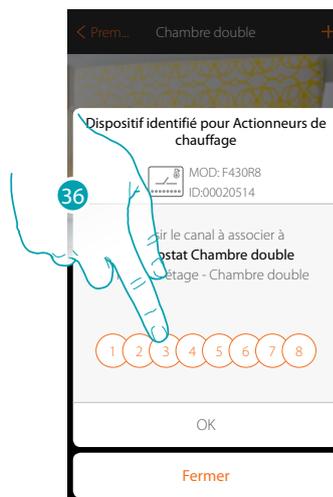
La liste des actionneurs compatibles qu'il est possible d'associer à l'objet est proposée ; l'actionneur peut être identifié à travers le code ID.



34. Toucher pour sélectionner l'actionneur

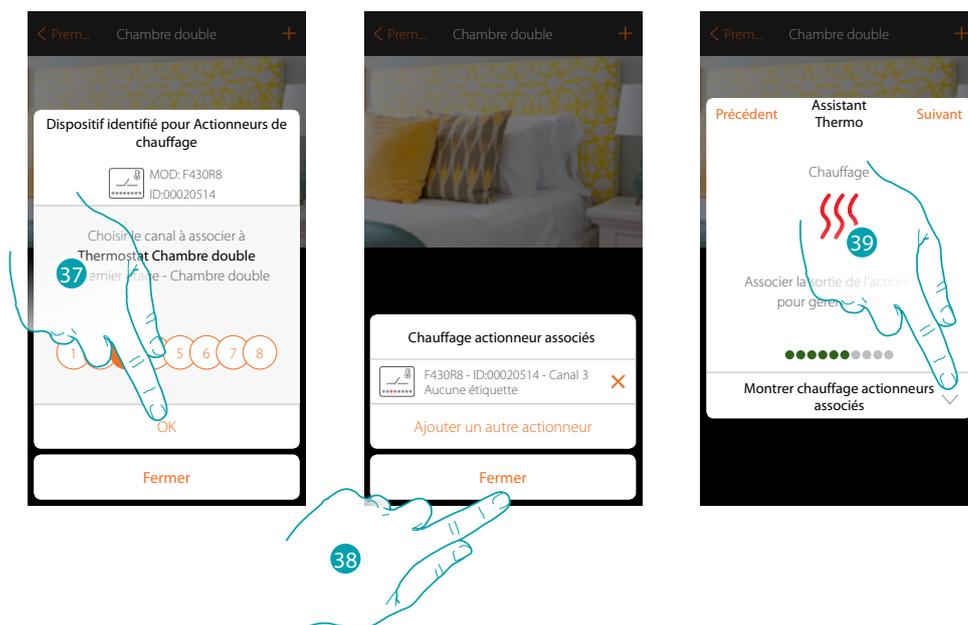
35. Toucher pour ajouter le dispositif sélectionné

Que la sonde soit ou non accessible, il est nécessaire de sélectionner le canal à utiliser parmi ceux disponibles



36. Sélectionner le canal

Dans le cas où le canal serait occupé, voir chapitre « Que faire si... »

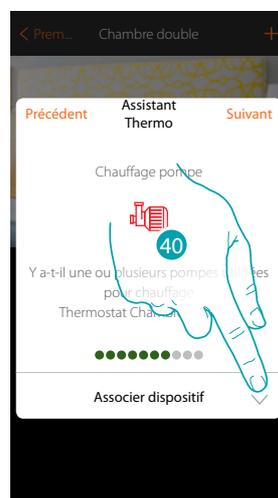


37. Toucher pour confirmer

38. Toucher pour terminer

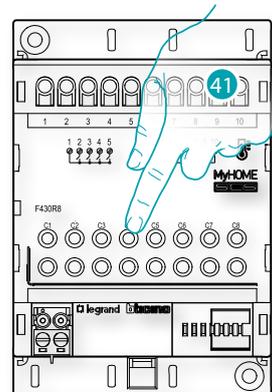
39. Toucher pour continuer

Après avoir associé le thermostat, les sondes et l'actionneur à l'objet, il est possible d'associer une pompe.



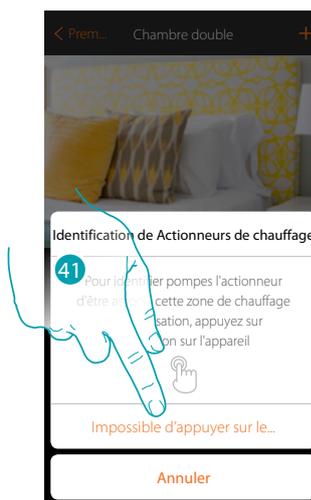
40. Toucher pour associer une pompe

## Pompe accessible



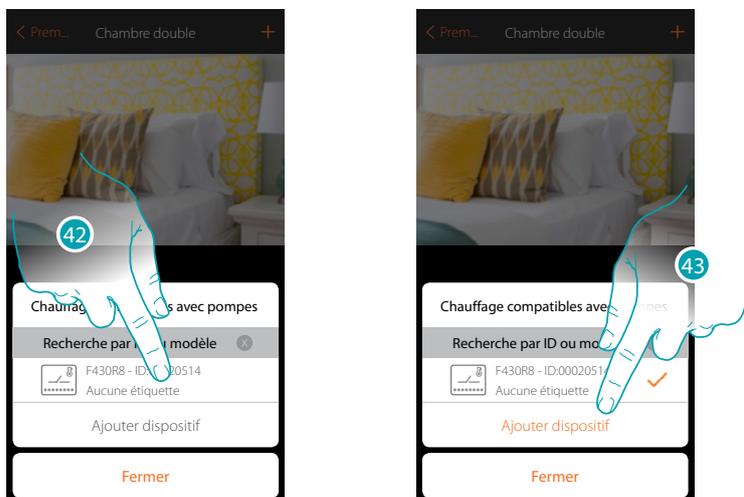
41. Toucher un des boutons de la pompe présente sur l'installation

## Pompe non accessible



41. Toucher dans le cas où l'on n'aurait pas la possibilité d'accéder au dispositif

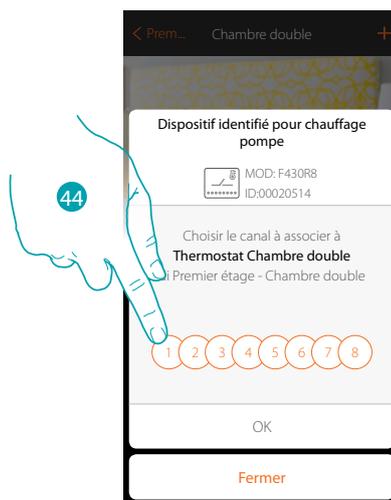
La liste des actionneurs compatibles avec les pompes qu'il est possible d'associer à l'objet est proposée ; l'actionneur/pompe peut être identifié à travers le code ID.



42. Toucher pour sélectionner l'actionneur/pompe

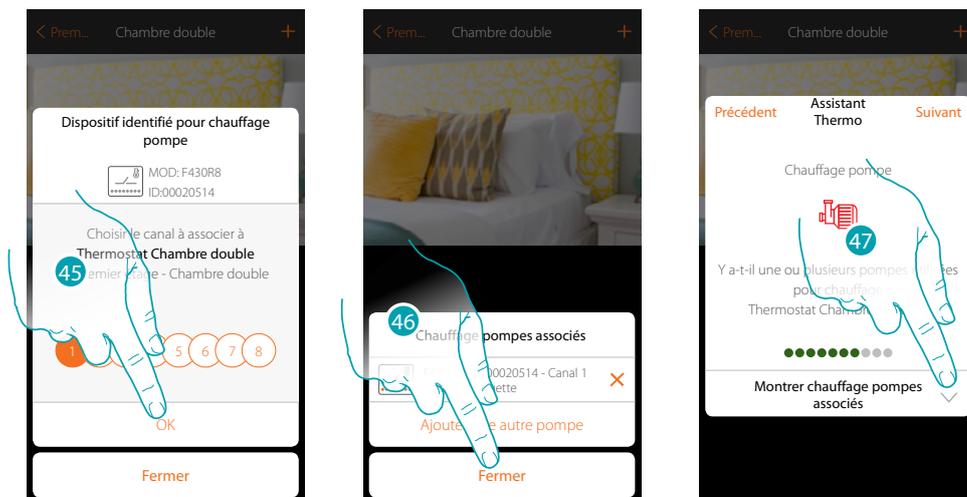
43. Toucher pour ajouter le dispositif sélectionné

Que l'actionneur soit ou non accessible, il est nécessaire de sélectionner le canal à utiliser parmi ceux disponibles



44. Sélectionner le canal

Dans le cas où le canal serait occupé, voir chapitre « Que faire si... »

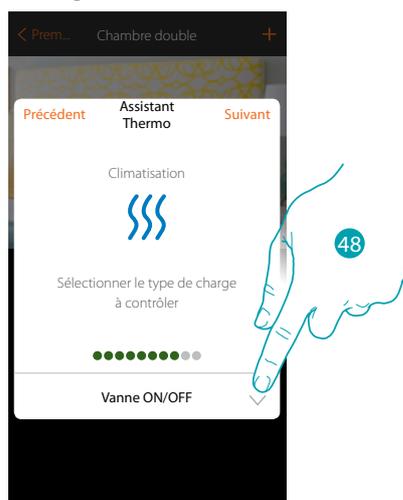


45. Toucher pour confirmer

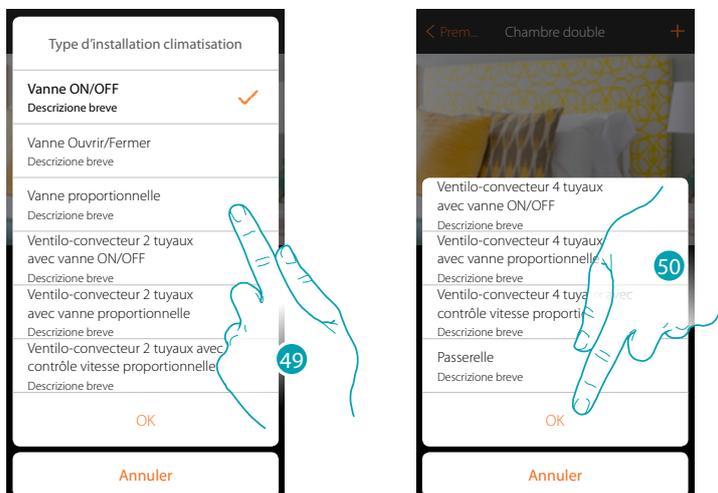
46. Toucher pour terminer

47. Toucher pour continuer

Après avoir associé les dispositifs de chauffage, répéter la procédure pour les dispositifs de climatisation. Sélectionner le type de charge de l'installation de climatisation à contrôler.

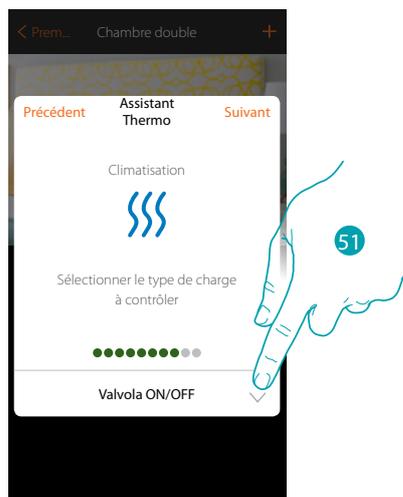


48. Toucher pour sélectionner le type de charge



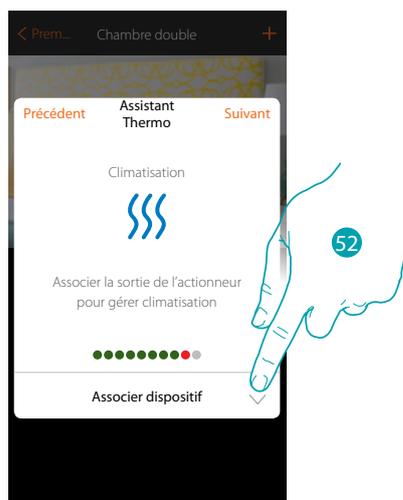
49. Sélectionner le type parmi ceux proposés

50. Toucher pour continuer



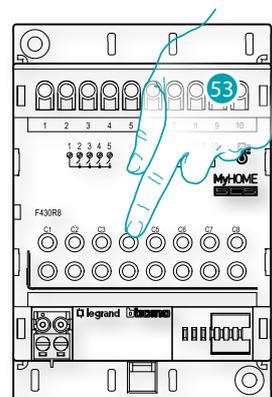
51. Toucher pour continuer

Après avoir sélectionné le type de charge, il est possible d'associer un actionneur à l'installation de climatisation.



52. Toucher pour associer un actionneur

**Actionneur accessible**



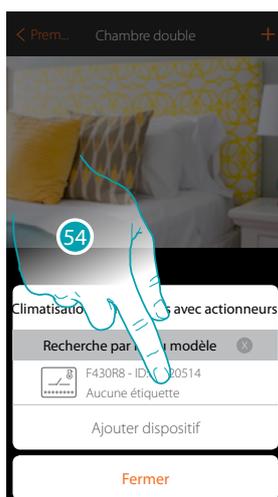
53. Toucher un des boutons de l'actionneur présent sur l'installation

## Actionneur non accessible



53. Toucher dans le cas où l'on n'aurait pas la possibilité d'accéder au dispositif

La liste des actionneurs compatibles qu'il est possible d'associer à l'objet est proposée ; l'actionneur peut être identifié à travers le code ID.

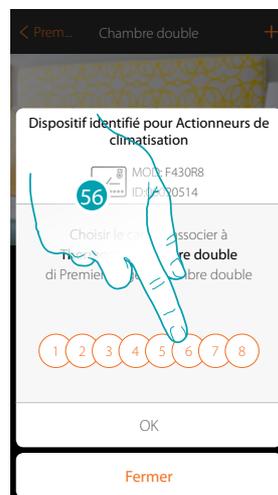


54. Toucher pour sélectionner l'actionneur



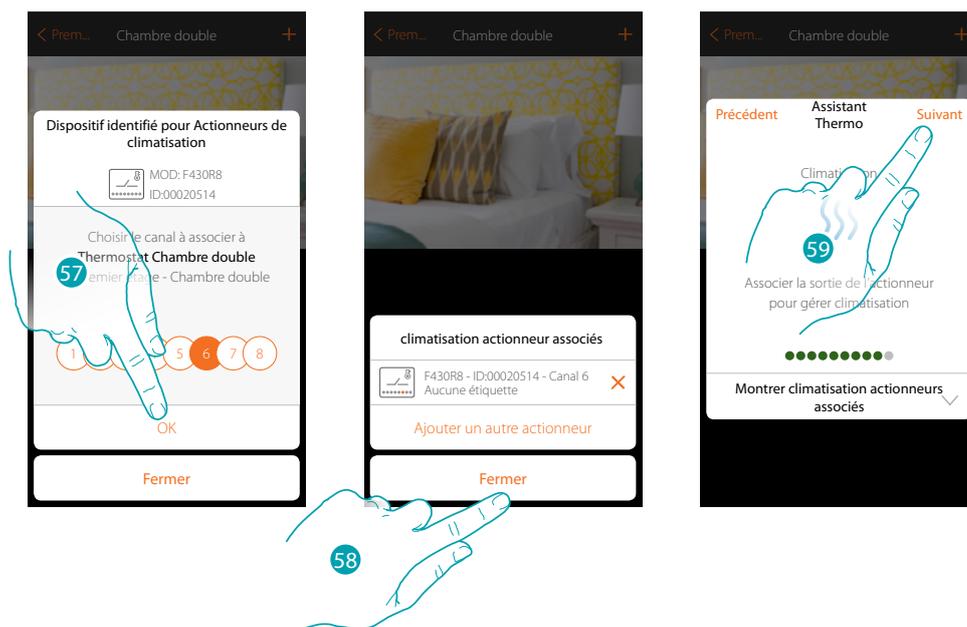
55. Toucher pour ajouter le dispositif sélectionné

Que la sonde soit ou non accessible, il est nécessaire de sélectionner le canal à utiliser parmi ceux disponibles



### 56. Sélectionner le canal

Dans le cas où le canal serait occupé, voir chapitre « Que faire si... »

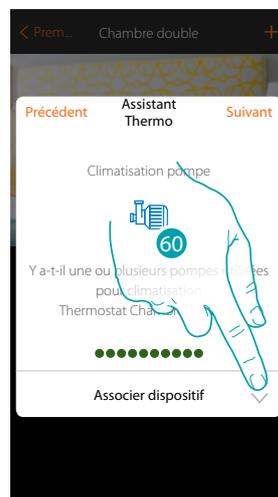


57. Toucher pour confirmer

58. Toucher pour terminer

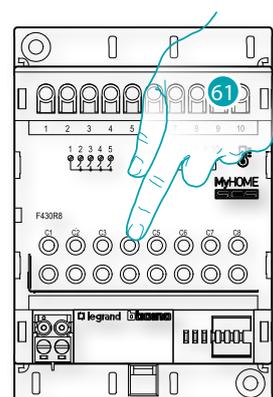
59. Toucher pour continuer

Après avoir associé le thermostat, les sondes et l'actionneur à l'objet, il est possible d'associer une pompe.



60. Toucher pour associer une pompe

Pompe accessible



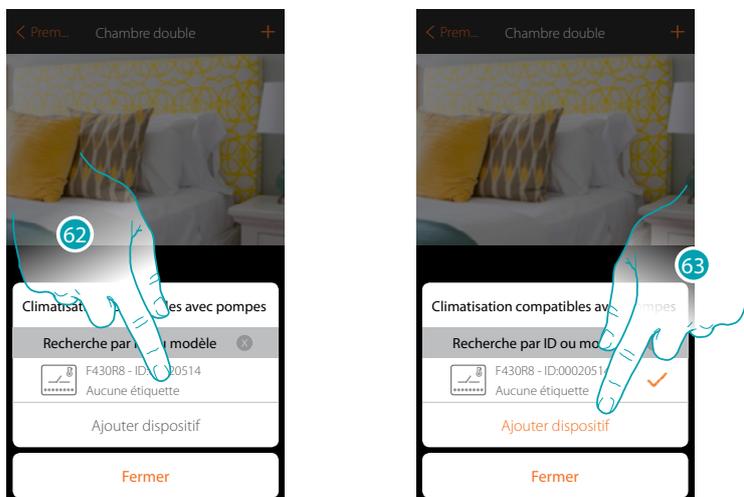
61. Toucher un des boutons de la pompe présente sur l'installation

Pompe non accessible



61. Toucher dans le cas où l'on n'aurait pas la possibilité d'accéder au dispositif

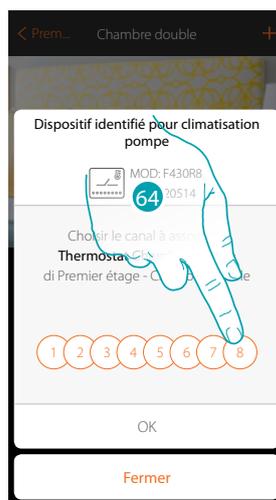
La liste des actionneurs compatibles avec les pompes qu'il est possible d'associer à l'objet est proposée ; l'actionneur/pompe peut être identifié à travers le code ID.



62. Toucher pour sélectionner l'actionneur/pompe

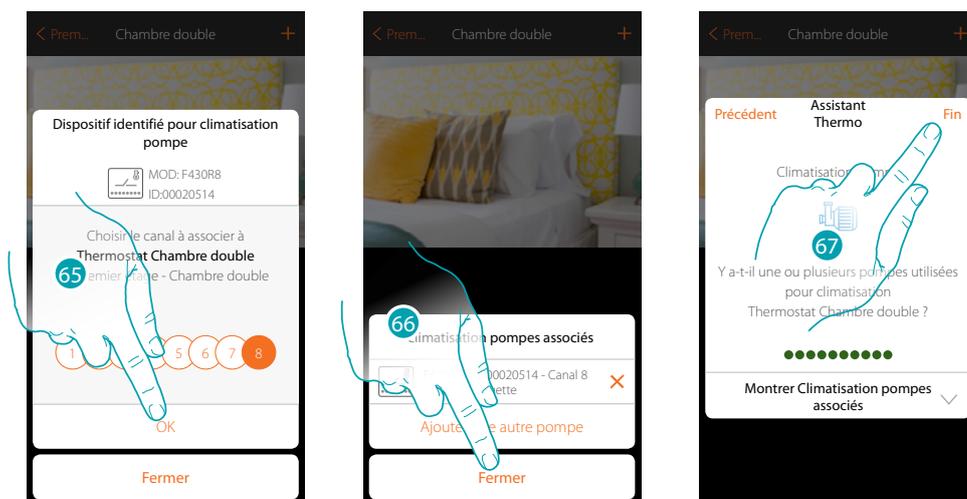
63. Toucher pour ajouter le dispositif sélectionné

Que l'actionneur soit ou non accessible, il est nécessaire de sélectionner le canal à utiliser parmi ceux disponibles

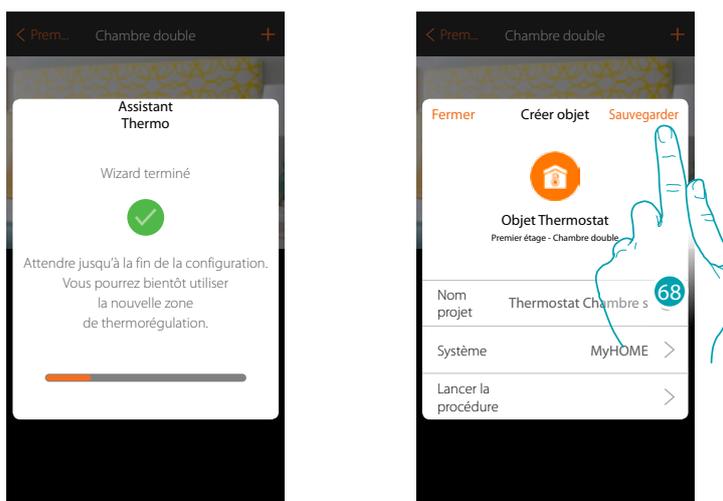


64. Sélectionner le canal

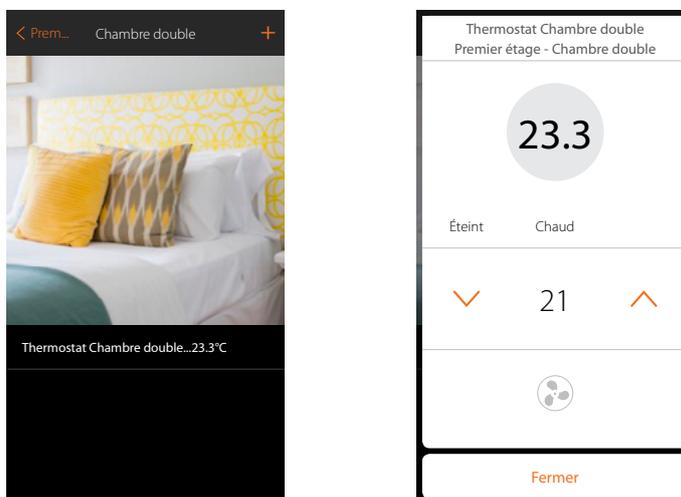
Dans le cas où le canal serait occupé, voir chapitre « Que faire si... »



- 65. Toucher pour confirmer
- 66. Toucher pour terminer
- 67. Toucher pour configurer les objets



- Attendre la fin de la configuration des objets de thermorégulation
- 68. Toucher pour sauvegarder



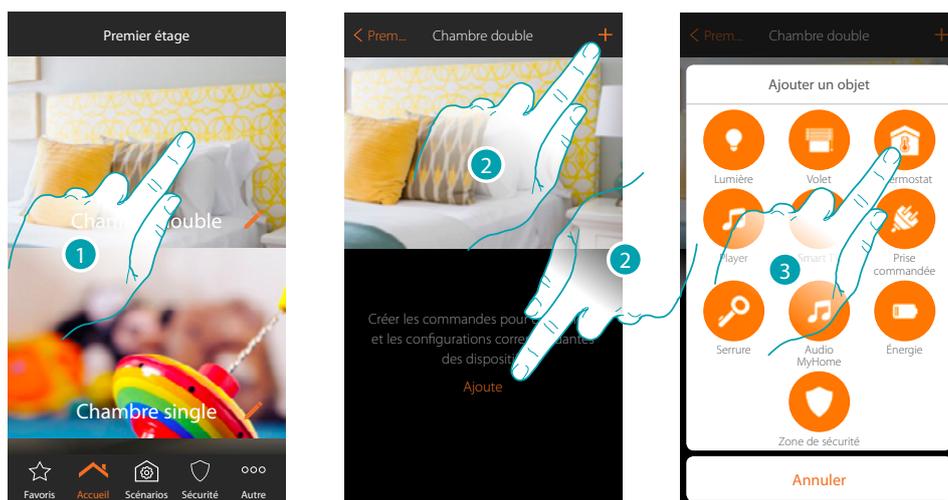
L'objet est disponible pour être utilisé par l'utilisateur

### Objet thermostat (avec centrale 99 zones réf. 3550)

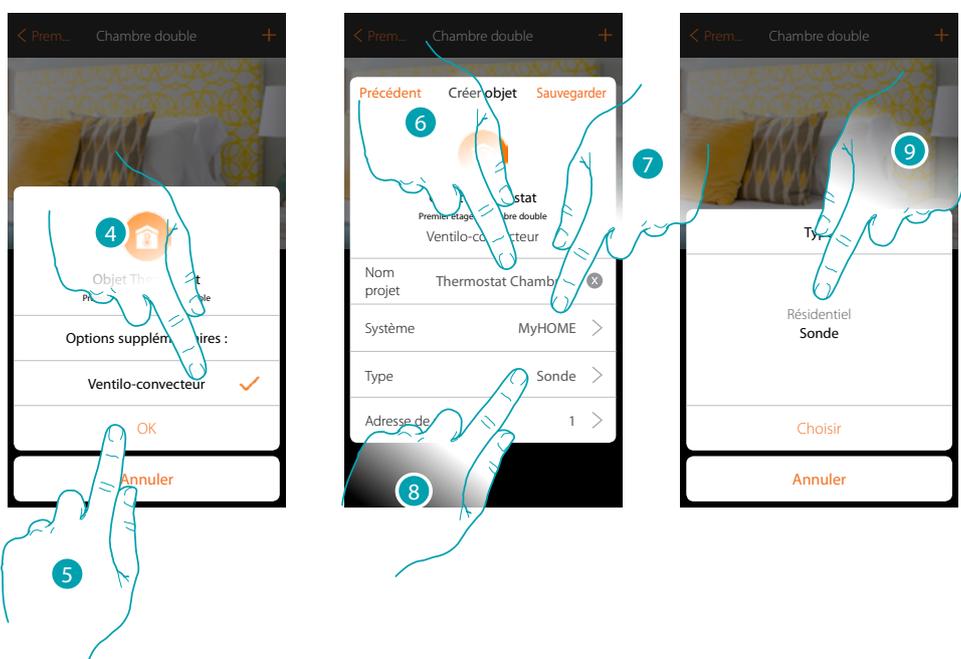
En important la configuration des dispositifs (\*) présents sur l'installation et en les associant à l'objet thermostat, l'utilisateur peut régler la température de l'habitation

**Notev:** le système MyHOME\_UP n'est pas compatible avec la centrale 4 zones (réf. L/N/NT4695 – HC/HS/HD4695).

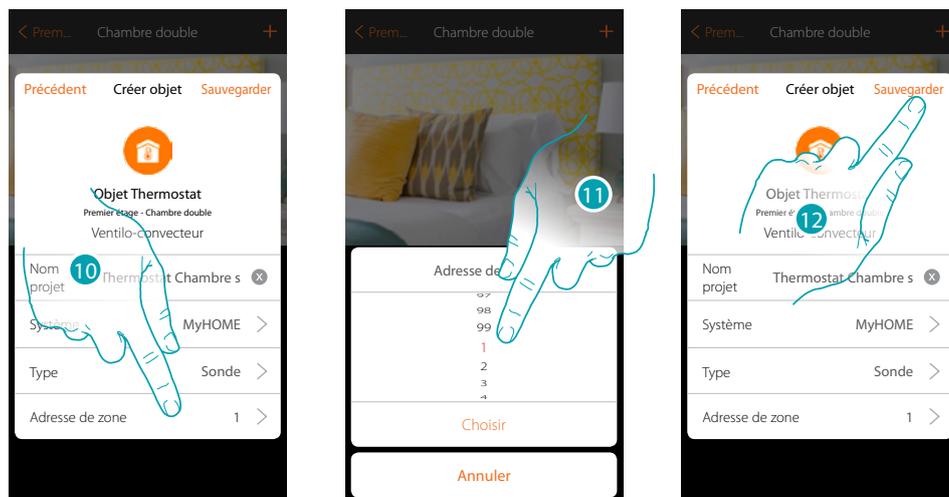
**\*Note:** sondes et thermostats doivent être pré-configurés avec MyHomeSuite ou avec des configureurs physiques.



1. Toucher pour accéder à la pièce à laquelle on souhaite ajouter un objet thermostat
2. Toucher pour ajouter un objet à la pièce grande chambre
3. Toucher pour ajouter l'objet thermostat



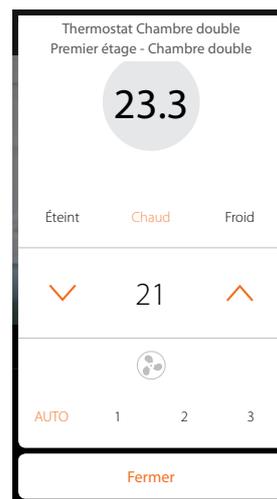
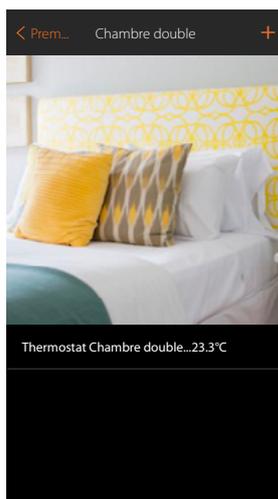
4. Sélectionner pour contrôler la vitesse de ventilation d'un ventilo-convecteur
5. Toucher pour confirmer
6. Toucher pour modifier le nom de l'objet
7. Toucher pour sélectionner le système d'appartenance
8. Toucher pour sélectionner le type
9. Sélectionner si le dispositif auquel l'objet doit être associé est une sonde de thermorégulation 99 zones (sonde) ou une sonde en fonctionnement thermostat résidentiel (résidentiel)



10. Toucher pour régler l'adresse de la sonde

11. Sélectionner l'adresse de zone (1÷99)

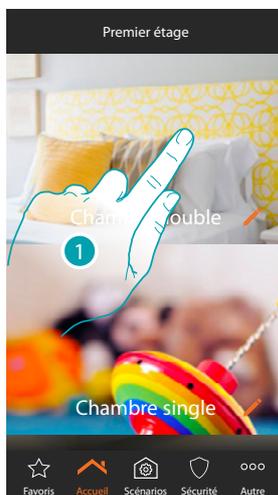
12. Toucher pour sauvegarder l'objet



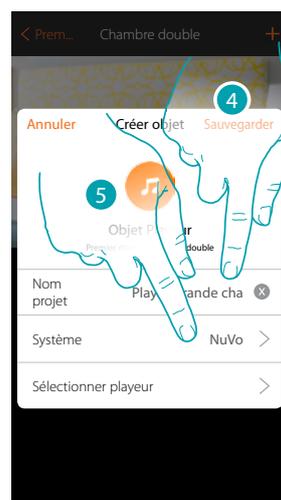
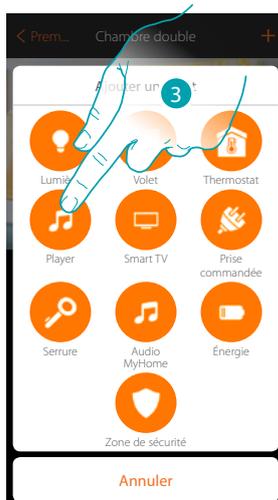
L'objet est disponible pour être utilisé par l'utilisateur

### Objet player

En associant un lecteur musical Nuvo ou Sonos (\*) à l'objet player, l'utilisateur peut reproduire des morceaux de musique ou d'écouter des stations de radio.

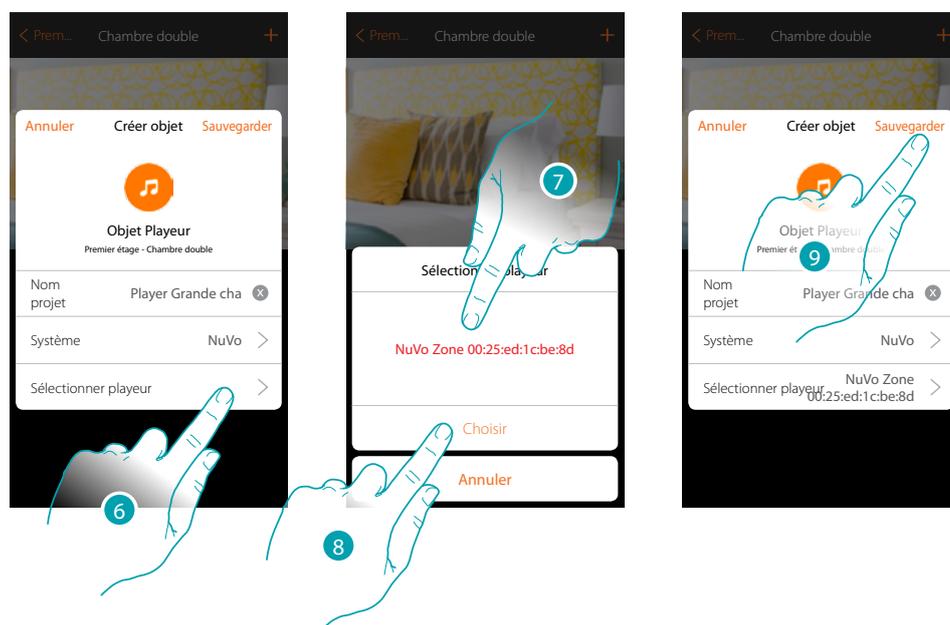


1. Toucher pour accéder à la pièce à laquelle on souhaite ajouter un objet player
2. Toucher pour ajouter un objet à la pièce grande chambre

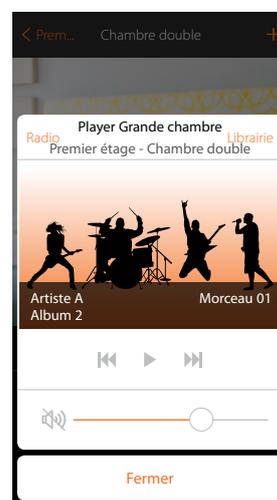
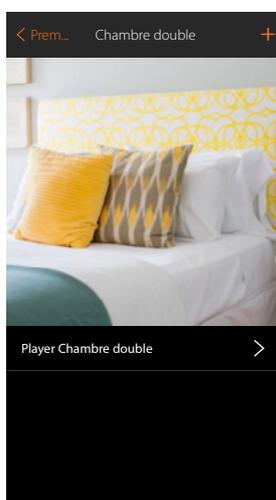


3. Toucher pour ajouter l'objet player
4. Toucher pour modifier le nom de l'objet
5. Toucher pour sélectionner le système

## NuVo

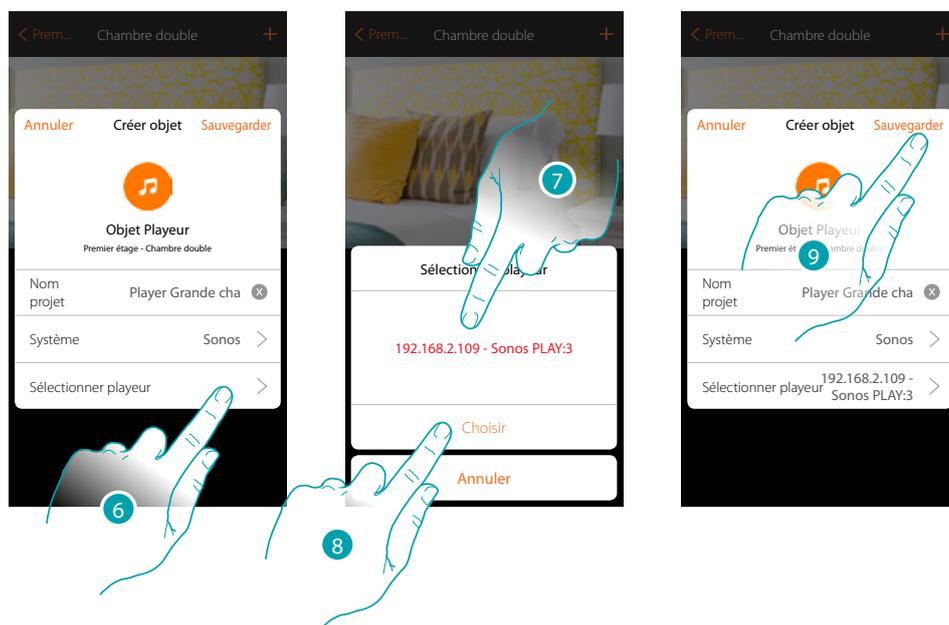


6. Toucher pour sélectionner le player ; le système recherche ensuite sur le réseau tous les lecteurs (NuVo) disponibles
7. Toucher pour sélectionner le player parmi ceux trouvés
8. Toucher pour confirmer
9. Toucher pour sauvegarder l'objet

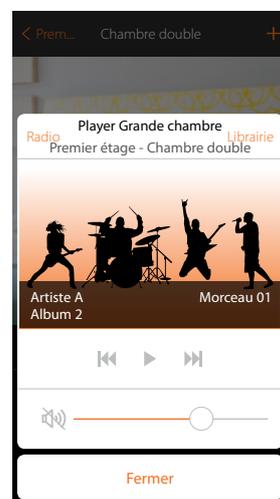
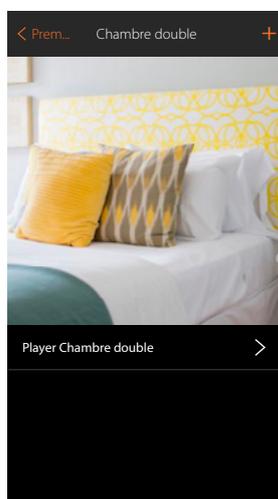


L'objet est disponible pour être utilisé par l'utilisateur

## Sonos



6. Toucher pour sélectionner le player ; le système recherche ensuite sur le réseau tous les lecteurs (Sonos) disponibles
7. Toucher pour sélectionner le player parmi ceux trouvés
8. Toucher pour confirmer
9. Toucher pour sauvegarder l'objet



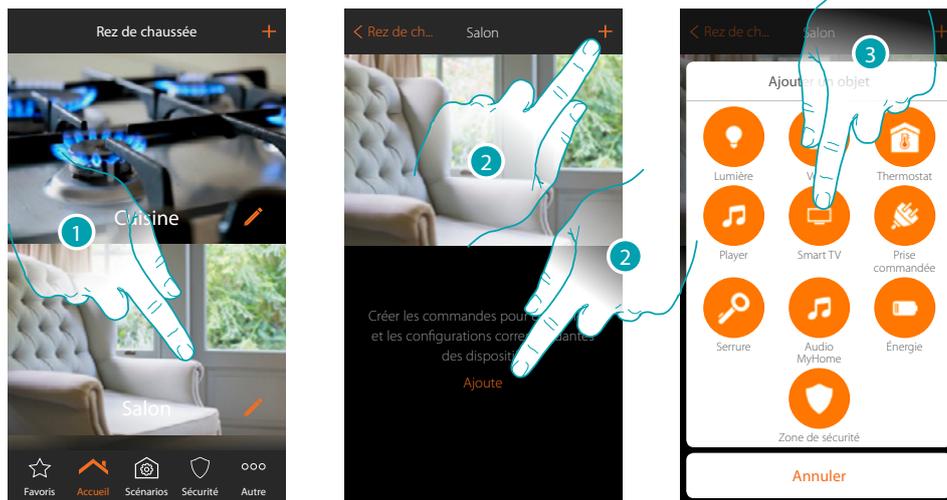
L'objet est disponible pour être utilisé par l'utilisateur

**\*Note :** le dispositif pourrait ne pas être compatible avec certains modèles ou certaines versions firmware des modèles eux-mêmes. Bticino ne saurait être tenu pour responsable des éventuels mauvais fonctionnements ou des incompatibilités présentes et futures, imputables à des dispositifs de tiers.

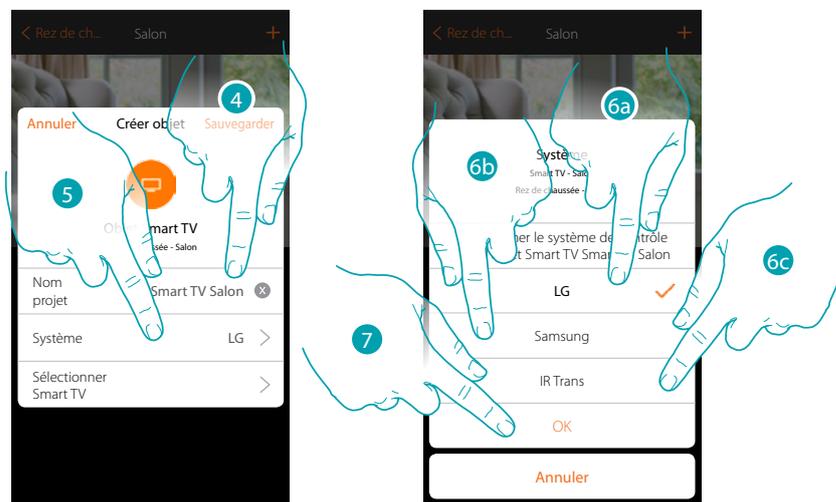
## Objet Smart TV

En associant un téléviseur Samsung Smart TV (\*) (les seuls modèles sur lesquels est installée la « Samsung 2014 SmartTV platform ») / LG Smart TV (\*) (les seuls modèles sur lesquels sont installées les plates-formes Netcast 3.0 et Netcast 4.0 distribuées en 2012 et 2013) ou un IR Trans (\*), l'utilisateur a la possibilité de visualiser une télécommande virtuelle pour commander le téléviseur.

**\*Note :** le dispositif pourrait ne pas être compatible avec certains modèles ou certaines versions firmware des modèles eux-mêmes. Bticino ne saurait être tenu pour responsable des éventuels mauvais fonctionnements ou des incompatibilités présentes et futures, imputables à des dispositifs de tiers.



1. Toucher pour accéder à la pièce à laquelle on souhaite ajouter un objet Smart TV
2. Toucher pour ajouter un objet à la pièce Salon
3. Toucher pour ajouter l'objet Smart TV

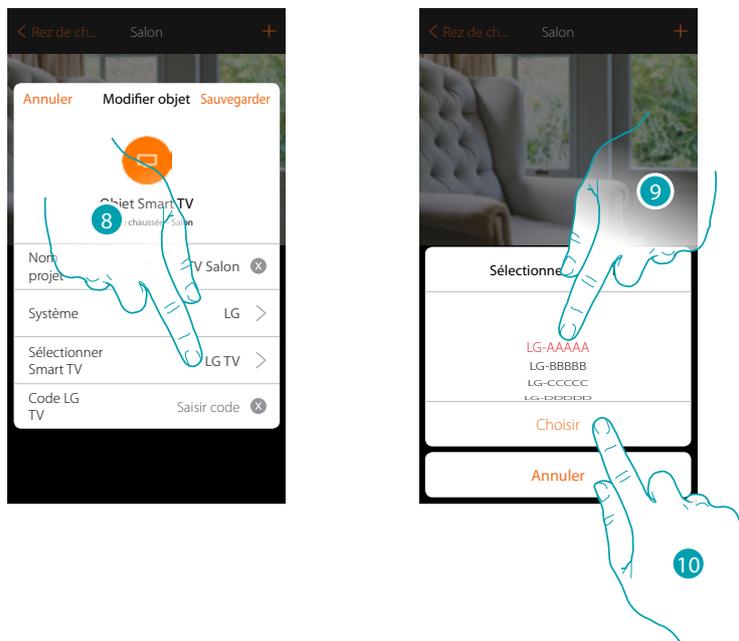


4. Toucher pour modifier le nom de l'objet
5. Toucher pour sélectionner le système
- 6a. Toucher si l'objet doit commander une LG Smart TV (les seuls modèles sur lesquels sont installées les plates-formes Netcast 3.0 et Netcast 4.0 délivrées en 2012 et 2013)
- 6b. Toucher si l'objet doit commander une Samsung Smart TV (\*) (les seuls modèles sur lesquels est installée la plate-forme « Samsung 2014 SmartTV platform »)
- 6c. Toucher si l'objet doit commander un émetteur IR (\*)
7. Toucher pour confirmer

**\*Note :** le dispositif pourrait ne pas être compatible avec certains modèles ou certaines versions firmware des modèles eux-mêmes. Bticino ne saurait être tenu pour responsable des éventuels mauvais fonctionnements ou des incompatibilités présentes et futures, imputables à des dispositifs de tiers.

### Tv LG

**Note :** le téléviseur doit être allumé et connecté au même réseau LAN/Wi-Fi que le MyHOMEServer1.

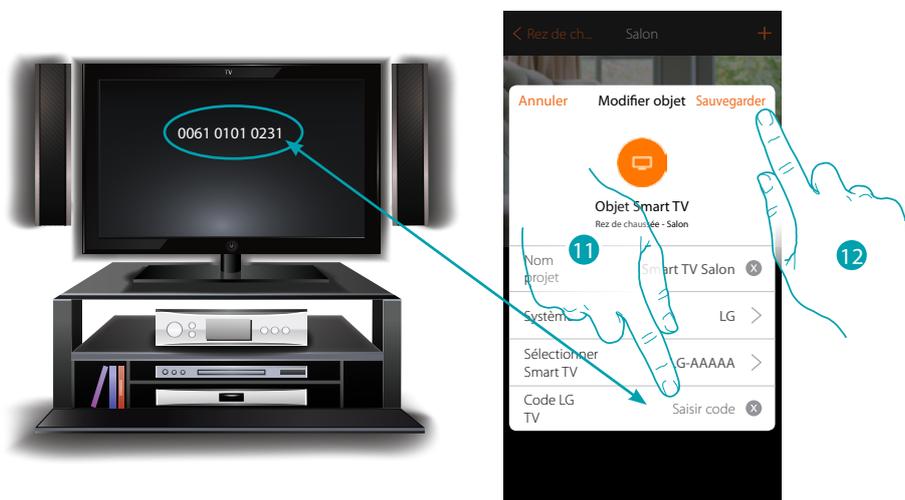


8. Toucher pour lancer la recherche de la TV

MyHOME\_Up propose une liste de TV détectées si elles sont allumées et si elles sont disponibles sur le réseau.

9. Sélectionner la TV à contrôler

10. Toucher pour confirmer

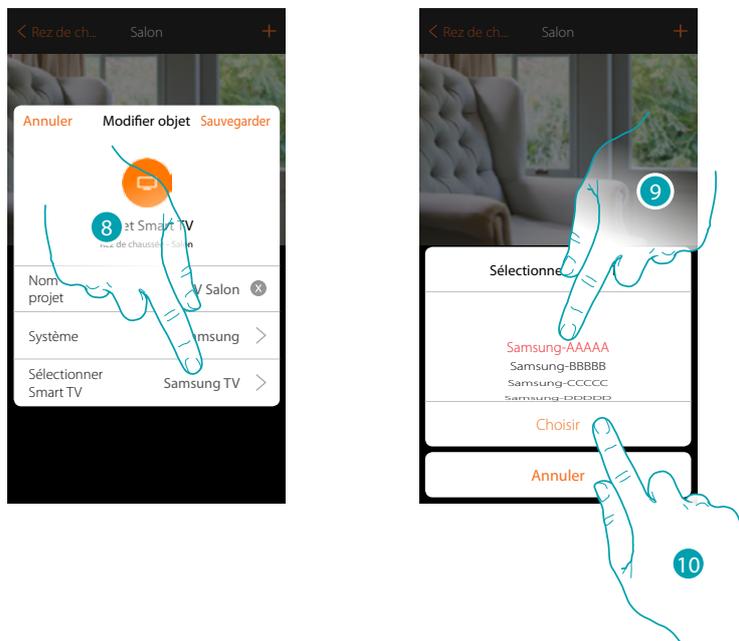


11. Saisir le code numérique qui s'affiche sur l'écran du téléviseur

12. Toucher pour sauvegarder l'objet

## Tv Samsung

**Note :** le téléviseur doit être allumé et connecté au même réseau LAN/Wi-Fi que le MyHOMEServer1.

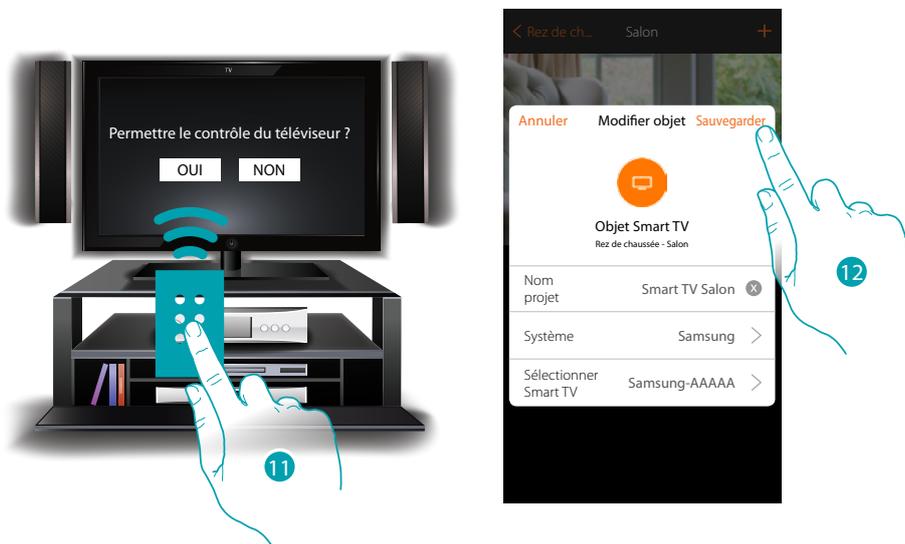


8. Toucher pour lancer la recherche de la TV

MyHOME\_Up propose une liste de TV détectées si elles sont allumées et si elles sont disponibles sur le réseau.

9. Sélectionner la TV à contrôler

10. Toucher pour confirmer

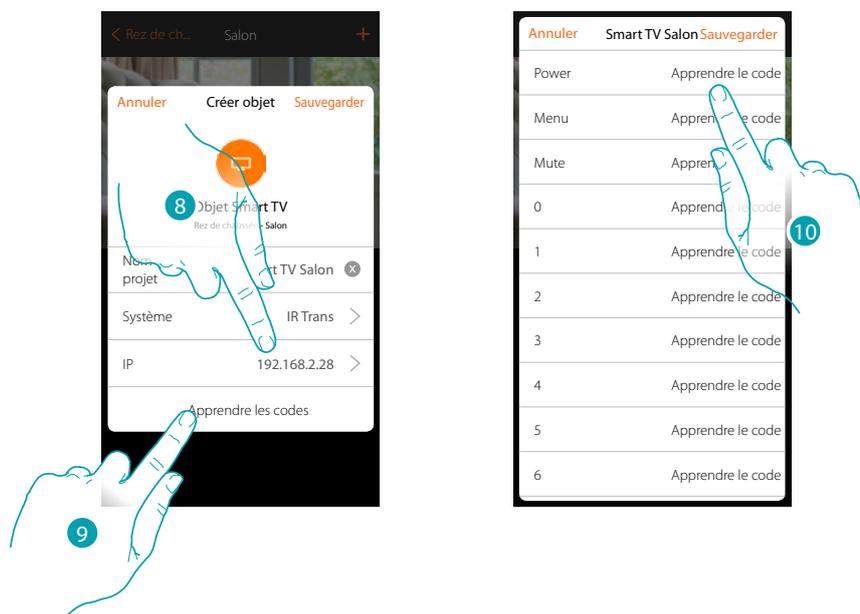


Sur le téléviseur compatible, s'affiche le message qui demande si le contrôle du téléviseur doit ou non être possible

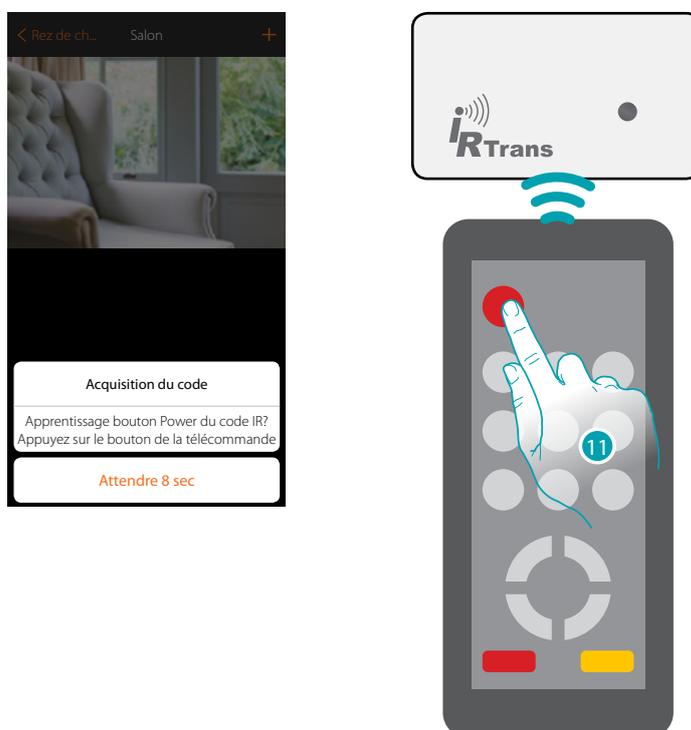
11. Sélectionner pour confirmer le contrôle du téléviseur (opération à effectuer avec la télécommande physique du téléviseur)

12. Toucher pour sauvegarder l'objet

### Émetteur IR

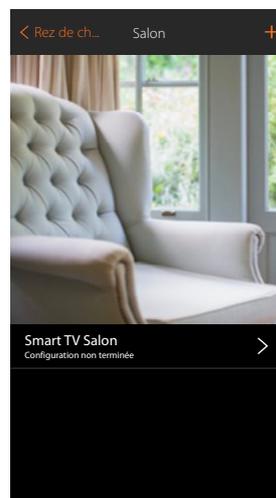
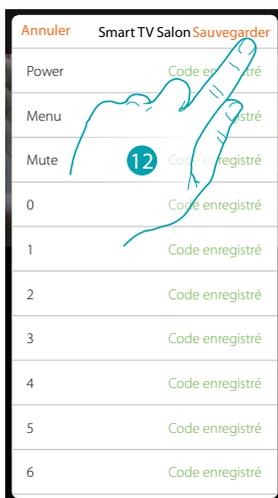


8. Saisir l'adresse IP de l'émetteur IR (\*)
9. Toucher pour apprendre les codes, de la télécommande de la TV
10. Toucher pour apprendre le code voulu (ex. Power)



11. Appuyer sur la touche Power de la télécommande dans les 8 secondes en orientant celle-ci vers le dispositif IR Trans.  
Quand un code IR est appris, l'indication « Code mémorisé » s'affiche en vert.

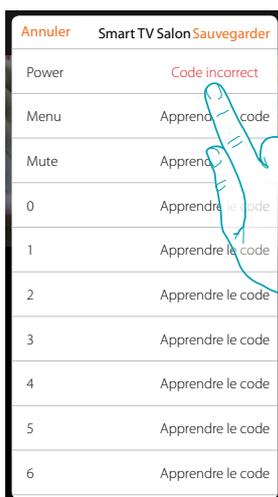
Suivre la même procédure pour toutes les touches de la télécommande à mémoriser.



12. Toucher pour sauvegarder l'apprentissage des codes.

L'objet est disponible pour être utilisé par l'utilisateur

En cas d'erreur, répéter l'opération.



13. Toucher à nouveau.

14. Appuyer sur la touche Power de la télécommande dans les 8 secondes en orientant celle-ci vers le dispositif IR Trans



15. Appuyer pour visualiser les autres commandes

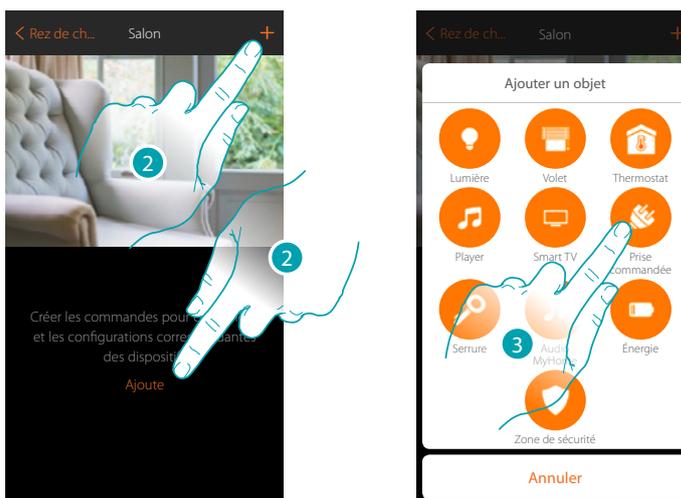
*\*Note : le dispositif pourrait ne pas être compatible avec certains modèles ou certaines versions firmware des modèles eux-mêmes. Bticino ne saurait être tenu pour responsable des éventuels mauvais fonctionnements ou des incompatibilités présentes et futures, imputables à des dispositifs de tiers.*

## Objet Prise commandée

En configurant les dispositifs présents sur l'installation et en les associant à l'objet Prise commandée, l'utilisateur peut commander la charge à une prise (ex. lampe de salon).



1. Toucher pour accéder à la pièce à laquelle on souhaite ajouter un objet prise commandée



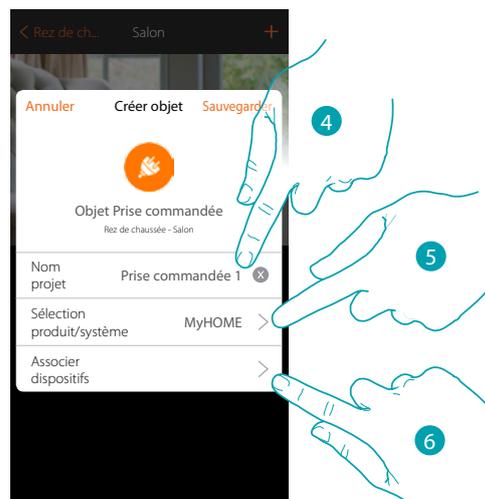
2. Toucher pour ajouter un objet à la pièce salon
3. Toucher pour sélectionner l'objet prise commandée



**Note :** Pendant la mise en service de l'installation, la fonction d'inter-blocage des contacts n'est pas garantie.

Ne pas allumer simultanément les deux canaux du même actionneur.

L'inter-blocage est géré uniquement après l'association de tous les canaux au moyen de l'Appli.



4. Toucher pour modifier le nom de l'objet
5. Toucher pour sélectionner le système d'appartenance
6. Toucher pour associer à l'objet graphique prise commandée  un dispositif détecté sur l'installation lors de la scansion initiale

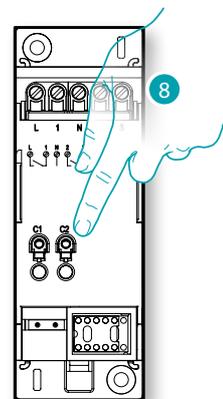
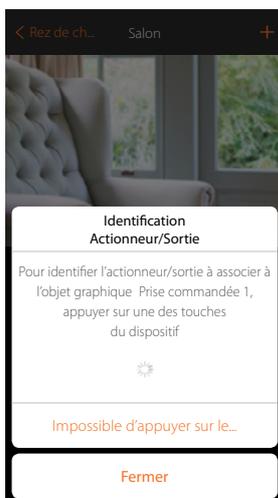


- A. Visualiser l'actionneur associé à l'objet
- B. Visualiser la commande associée à l'objet

Pour configurer l'objet graphique prise commandée  il est nécessaire d'associer l'actionneur relié à la prise et la commande qui l'actionne.

7. Toucher pour associer un actionneur à l'objet ; deux situations peuvent se présenter :

### Actionneur accessible (par exemple câblé dans le tableau électrique)

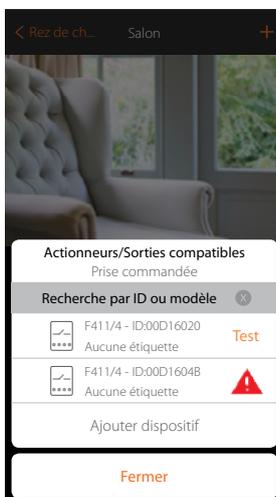


8. Toucher un des boutons sur l'actionneur présent sur l'installation

### Actionneur non accessible (par exemple câblé dans le faux plafond)

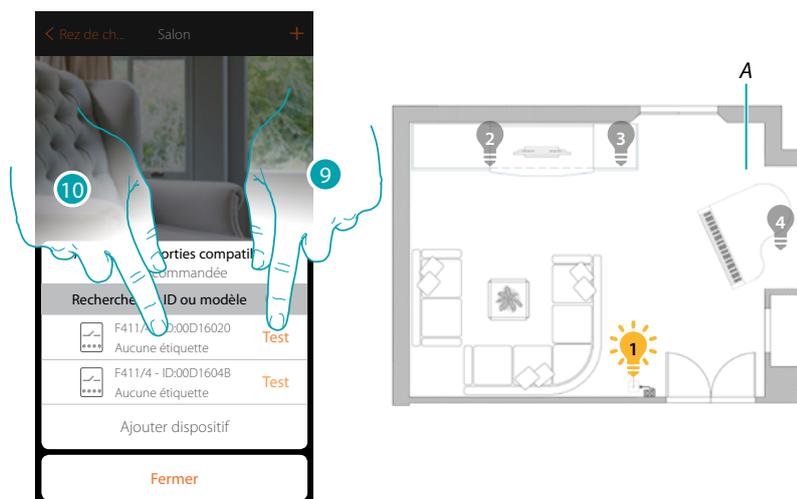


8. Toucher dans le cas où l'on n'aurait pas la possibilité d'accéder au dispositif



- ✓ Dispositif sélectionné
- Test Contrôle la prise branchée à l'actionneur
- ⚠ Dispositif initialement scanné mais non encore connecté ou hors service

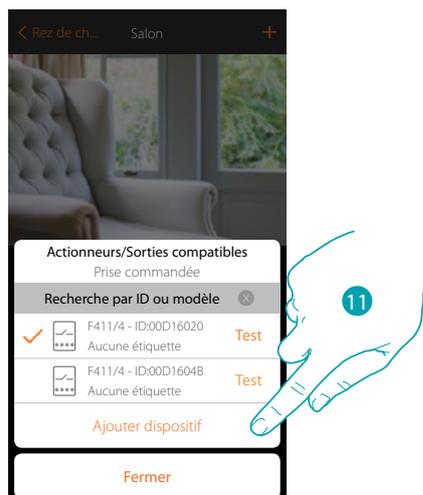
La liste des actionneurs est proposée, actionneurs qu'il est possible d'associer à l'objet ; l'actionneur peut être identifié à travers le code ID. S'il n'est pas connu, il est possible d'exécuter un test qui permet d'activer en séquence les prises branchées à l'actionneur



9. Toucher pour lancer le test

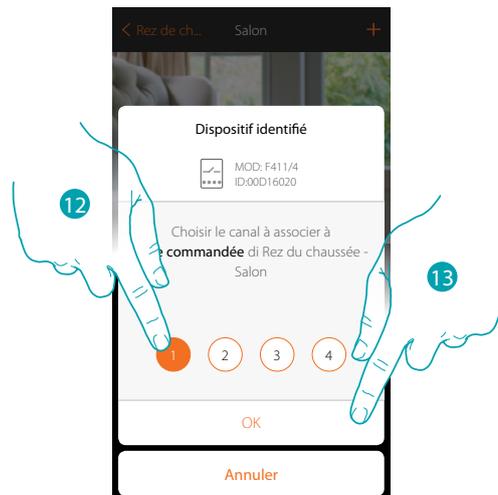
A. *Sur l'installation, les prises branchées à l'actionneur sont activées en séquence ; cela permet d'identifier visuellement la prise à associer à l'objet graphique et le numéro du canal.*

10. Si la charge branchée à la prise que l'on souhaite associer à l'objet graphique est une de celles qui sont activées en séquence, toucher pour sélectionner l'actionneur



11. Toucher pour ajouter le dispositif sélectionné

Dans les deux cas, après avoir identifié l'actionneur, il est nécessaire de sélectionner le canal à utiliser parmi ceux disponibles

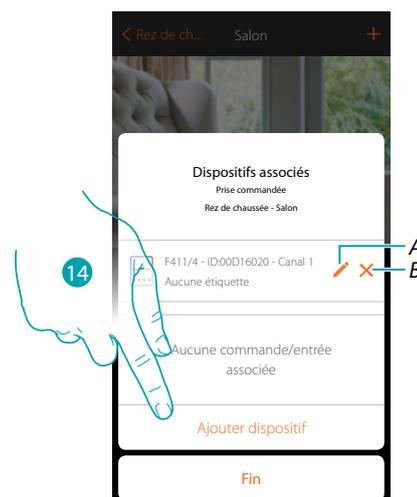


12. Sélectionner le canal

Dans le cas où le canal serait occupé, voir chapitre « Que faire si... »

13. Toucher pour confirmer

Après avoir associé l'actionneur branché à la prise, il est à présent nécessaire d'associer la commande correspondante

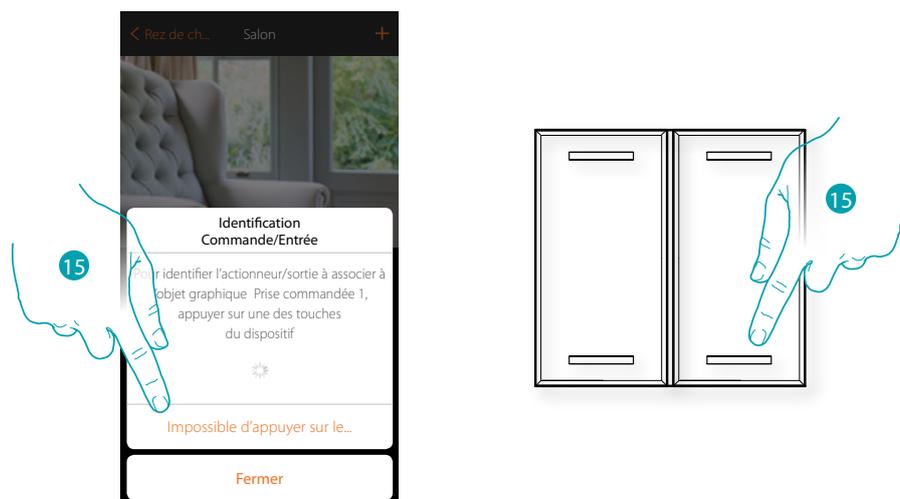


A. Modifier modalité (ex. Master/Master PUL)

B. Éliminer association

14. Toucher pour associer la commande

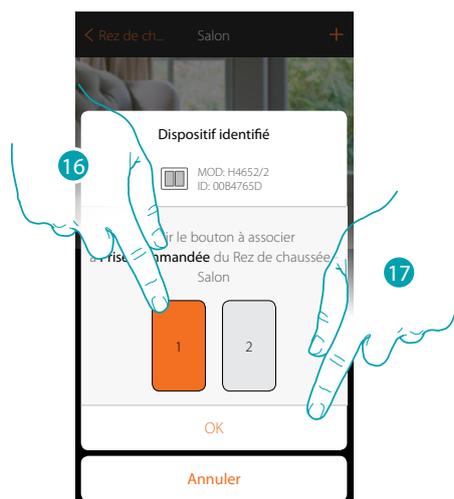
**Note :** si la procédure est arrêtée à ce stade, seul un actionneur commandé uniquement par l'Appli est disponible



15. Appuyer sur un des boutons sur la commande présente sur l'installation

OU

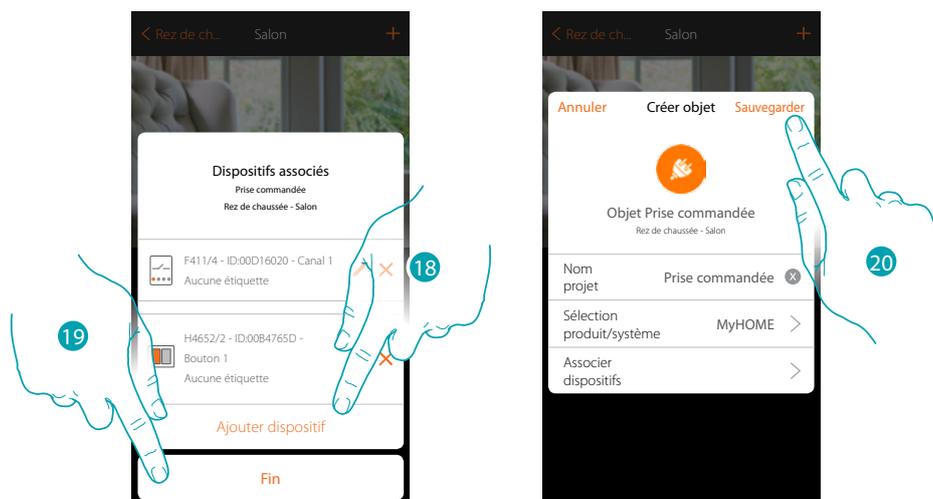
15. Toucher « impossible d'appuyer sur le bouton » dans le cas où il ne serait pas possible d'accéder au dispositif ; ensuite, une liste des commandes présentes sur l'installation s'affiche



16. Sélectionner le bouton de la commande parmi ceux disponibles

Dans le cas où le bouton serait occupé, voir chapitre « Que faire si... ».

17. Toucher pour confirmer



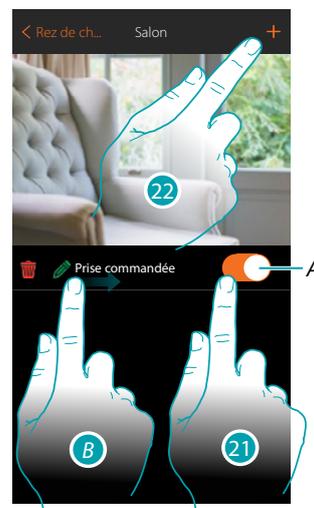
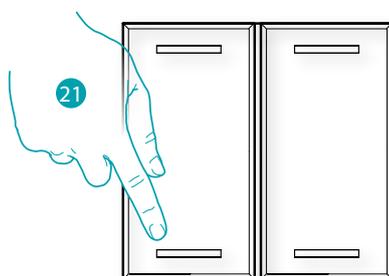
L'association de l'objet lumière est complète

18. Toucher éventuellement pour ajouter une autre commande (pour commander plusieurs prises simultanément, voir chapitre « Créer un groupe »)

19. Toucher pour arrêter la procédure

20. Toucher pour sauvegarder l'objet

L'utilisateur peut à présent commander une prise dans le salon au moyen de la commande physique ou de l'objet graphique de l'Appli.



A. Allume/éteint la charge branchée à la prise commandée

B. En glissant de gauche à droite, le sous-menu de modification s'affiche

Éliminer objet

Modifier objet

Déplacer objet

Déplacer objet dans autre zone/pièce

21. Appuyer/toucher pour commander la charge branchée à la prise commandée

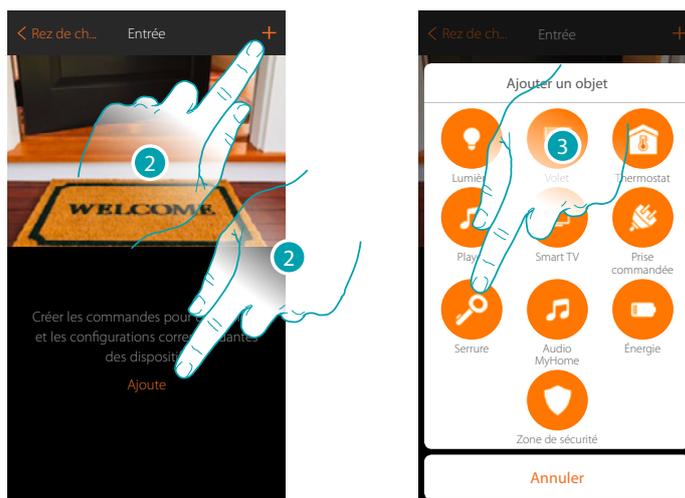
22. Répéter la procédure pour ajouter de nouveaux objets à la pièce

## Objet Serrure

En configurant les dispositifs présents sur l'installation et en les associant à l'objet Serrure, l'utilisateur peut commander une serrure de l'installation.



1. Toucher pour accéder à la pièce à laquelle on souhaite ajouter un objet serrure



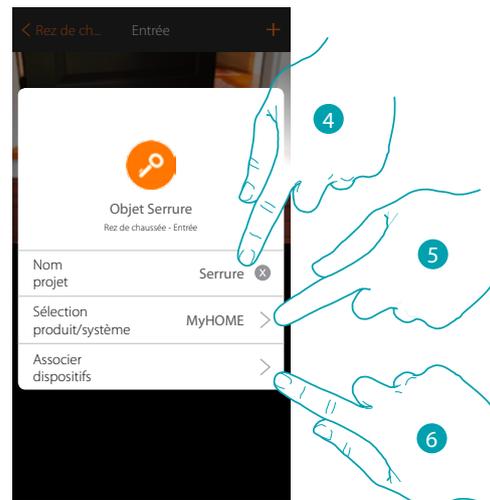
2. Toucher pour ajouter un objet à la pièce entrée
3. Toucher pour sélectionner l'objet serrure

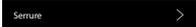


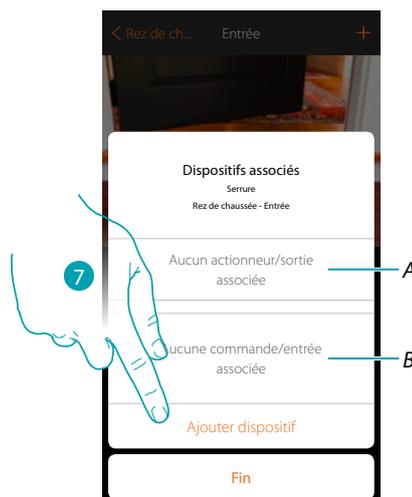
**Note :** Pendant la mise en service de l'installation, la fonction d'inter-blocage des contacts n'est pas garantie.

Ne pas allumer simultanément les deux canaux du même actionneur.

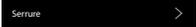
L'inter-blocage est géré uniquement après l'association de tous les canaux au moyen de l'Appli.



4. Toucher pour modifier le nom de l'objet
5. Toucher pour sélectionner le système d'appartenance
6. Toucher pour associer à l'objet graphique serrure  un objet détecté sur l'installation lors de la scansion initiale

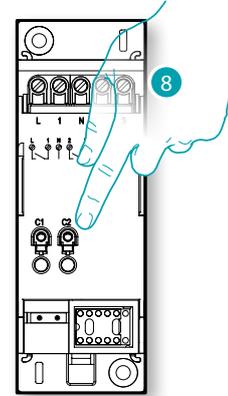


- A. Visualiser l'actionneur associé à l'objet
- B. Visualiser la commande associée à l'objet

Pour configurer l'objet graphique serrure  il est nécessaire d'associer l'actionneur relié à la serrure et la commande qui l'actionne.

7. Toucher pour associer un actionneur à l'objet ; deux situations peuvent se présenter :

### Actionneur accessible (par exemple câblé dans le tableau électrique)



8. Toucher un des boutons sur l'actionneur présent sur l'installation

### Actionneur non accessible (par exemple câblé dans le faux plafond)

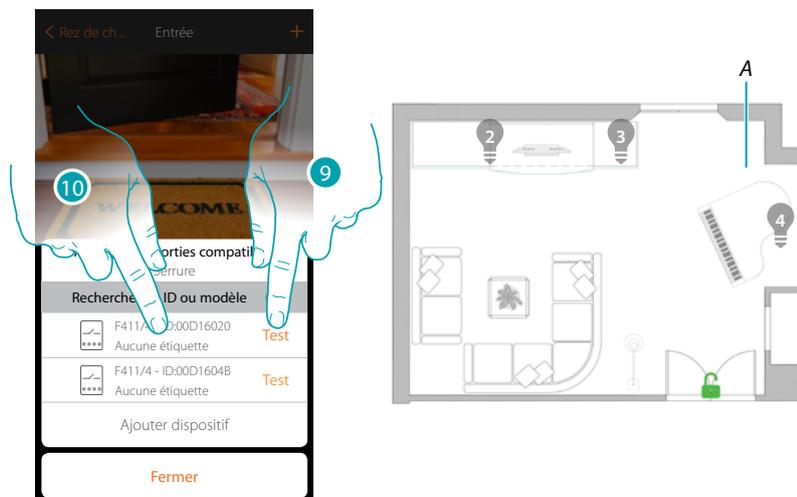


8. Toucher dans le cas où l'on n'aurait pas la possibilité d'accéder au dispositif



- ✓ Dispositif sélectionné
- Test Contrôle la serrure branchée à l'actionneur
- ⚠ Dispositif initialement scanné mais non encore connecté ou hors service

La liste des actionneurs est proposée, actionneurs qu'il est possible d'associer à l'objet ; l'actionneur peut être identifié à travers le code ID. S'il n'est pas connu, il est possible d'exécuter un test qui permet d'activer en séquence les prises branchées à l'actionneur



9. Toucher pour lancer le test

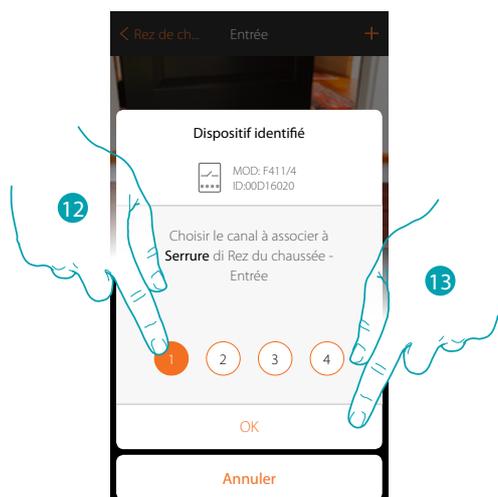
A. *Sur l'installation, les charges et les serrures branchées aux actionneurs sont activées en séquence pendant une durée de 1 seconde ; cela permet d'identifier visuellement la prise à associer à l'objet graphique et le numéro du canal.*

10. Si la charge branchée que l'on souhaite associer à l'objet graphique est une de celles qui sont activées en séquence, toucher pour sélectionner l'actionneur



11. Toucher pour ajouter le dispositif sélectionné

Dans les deux cas, après avoir identifié l'actionneur, il est nécessaire de sélectionner le canal à utiliser parmi ceux disponibles

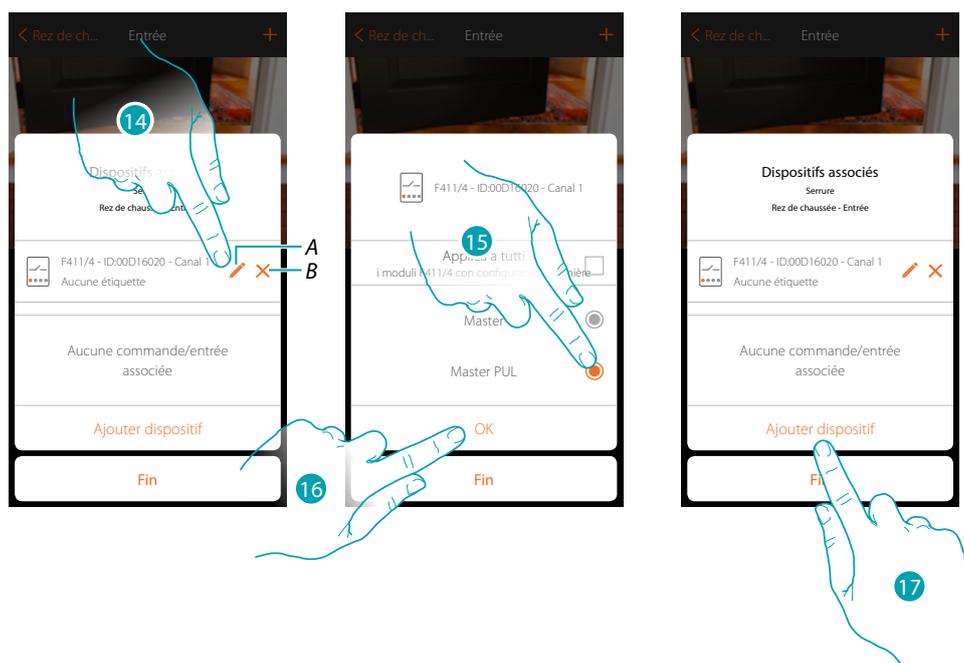


### 12. Sélectionner le canal

Dans le cas où le canal serait occupé, voir chapitre « Que faire si... »

### 13. Toucher pour confirmer

Après avoir associé l'actionneur branché à la prise, il est à présent nécessaire d'associer la commande correspondante



A. Modifier modalité (ex. Master/Master PUL)

B. Éliminer association

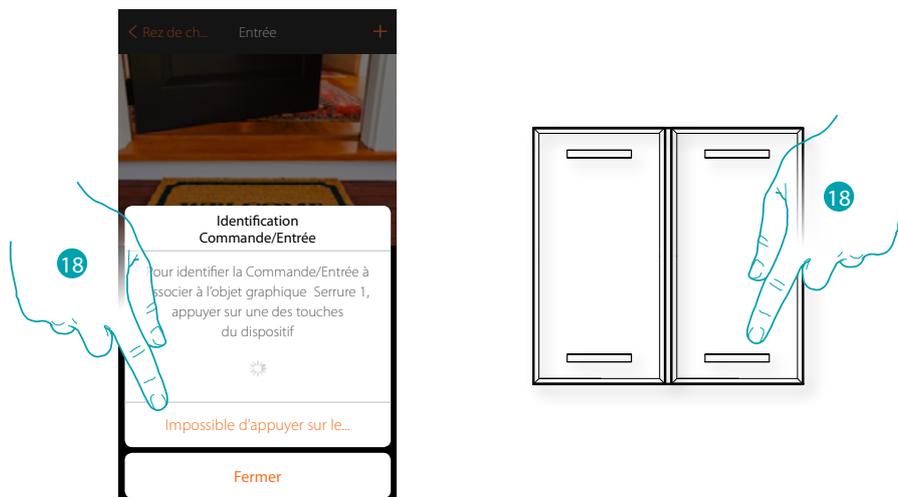
### 14. Toucher pour modifier la modalité

### 15. Toucher pour sélectionner la modalité Master PUL

### 16. Toucher pour confirmer

### 17. Toucher pour associer la commande

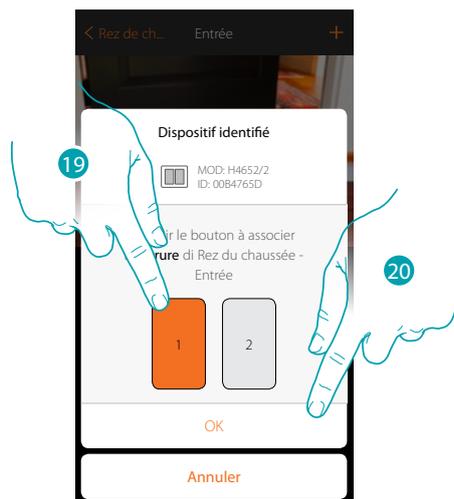
**Note :** si la procédure est arrêtée à ce stade, seul un actionneur commandé uniquement par l'Appli est disponible



18. Appuyer sur un des boutons sur la commande présente sur l'installation

OU

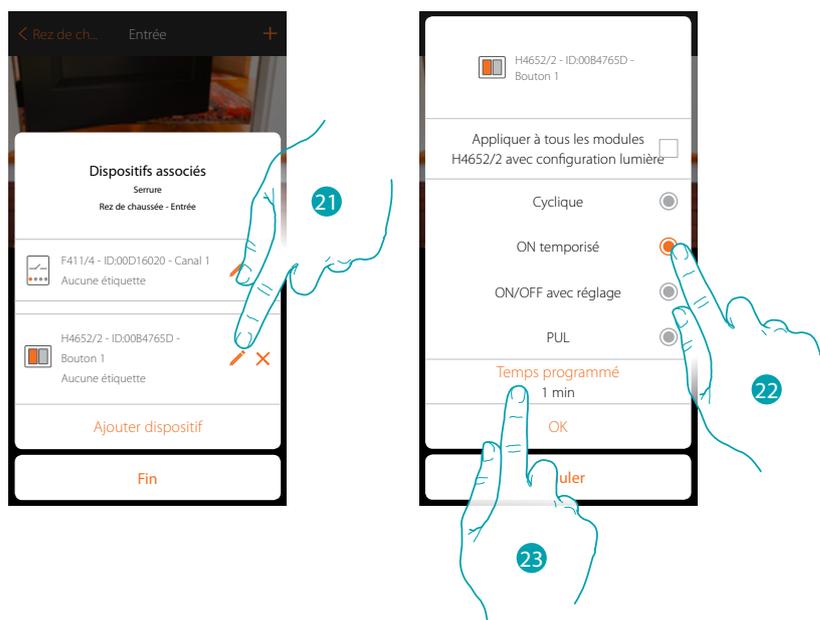
18. Toucher « impossible d'appuyer sur le bouton » dans le cas où il ne serait pas possible d'accéder au dispositif ; ensuite, une liste des commandes présentes sur l'installation s'affiche



19. Sélectionner le bouton de la commande parmi ceux disponibles

Dans le cas où le bouton serait occupé, voir chapitre « Que faire si... ».

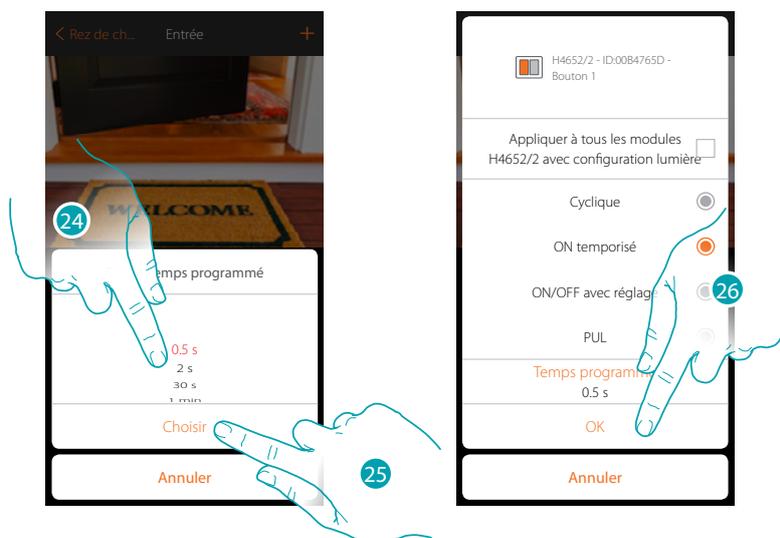
20. Toucher pour confirmer



21. Toucher pour modifier la modalité

22. Toucher pour choisir la modalité de la commande (ex. ON temporisé).

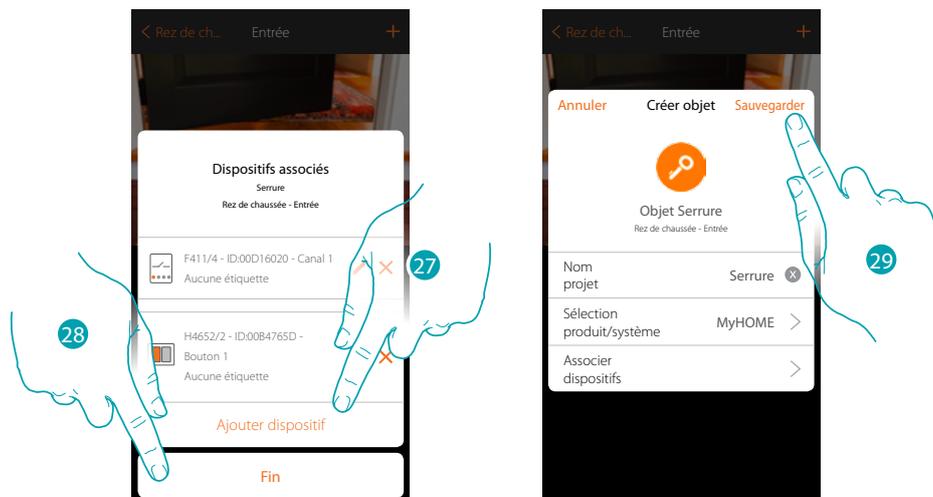
23. Toucher pour modifier le temps



24. Choisir le temps

25. Toucher pour confirmer

26. Toucher pour sauvegarder la modification et revenir à la page précédente



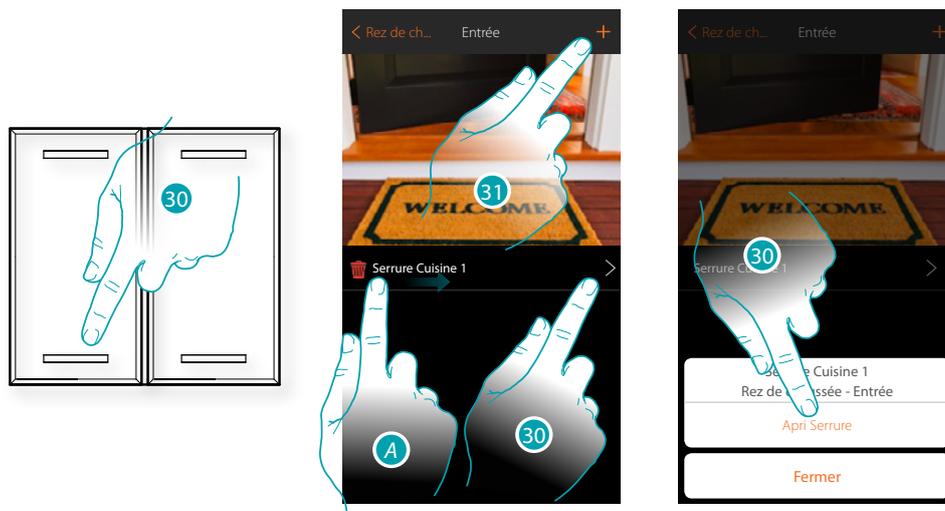
L'association de l'objet serrure est complète

27. Toucher éventuellement pour ajouter une autre commande

28. Toucher pour arrêter la procédure

29. Toucher pour sauvegarder l'objet

L'utilisateur peut à présent commander une prise dans le salon au moyen de la commande physique ou de l'objet graphique de l'Appli.



A. En glissant de gauche à droite, le sous-menu de modification s'affiche

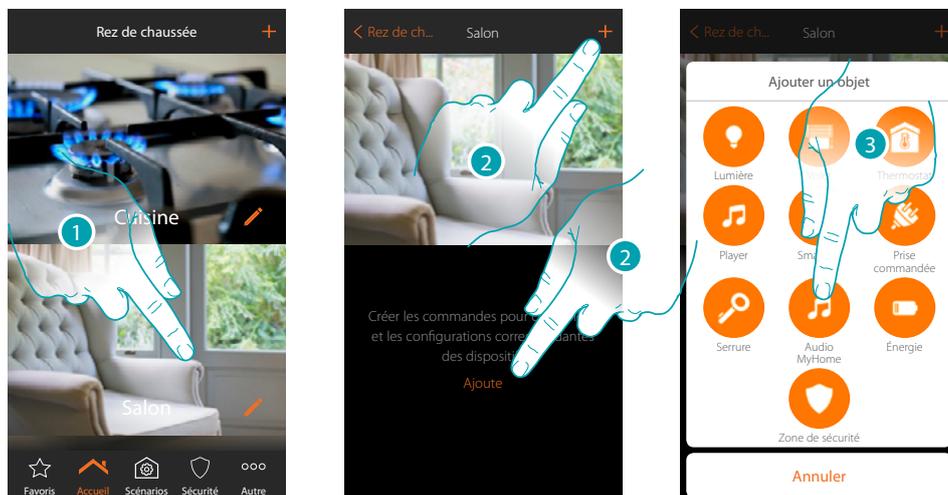
- Éliminer objet
- Modifier objet
- Déplacer objet
- Déplacer objet dans autre zone/pièce

30. Toucher pour ouvrir la serrure de l'entrée

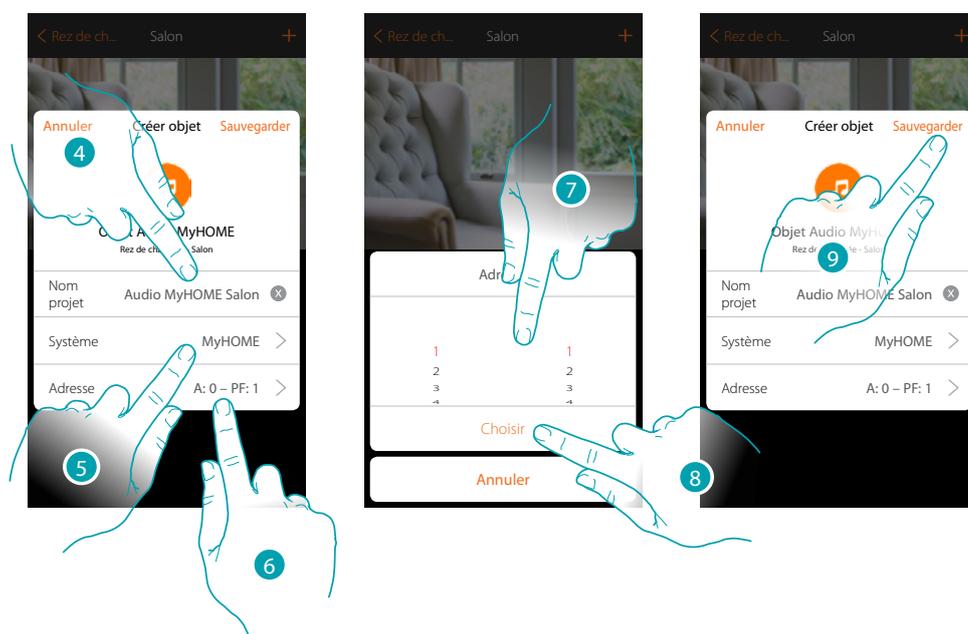
31. Répéter la procédure pour ajouter de nouveaux objets à la pièce

## Objet Audio MyHOME

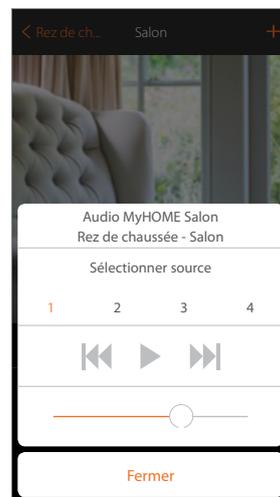
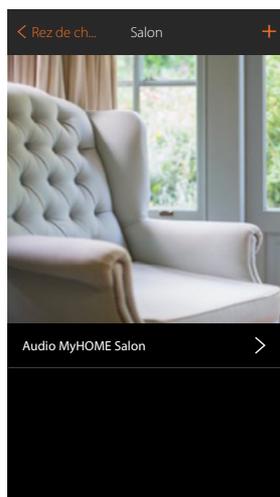
En configurant les dispositifs présents sur l'installation (sur les seules installations multicanal avec matrice F441M) et en les associant à l'objet Audio MyHOME, l'utilisateur peut commander les composants du système de diffusion sonore de BTicino.



1. Toucher pour accéder à la pièce à laquelle on souhaite ajouter un objet Audio MyHOME
2. Toucher pour ajouter un objet à la pièce Salon
3. Toucher pour ajouter l'objet Audio MyHOME



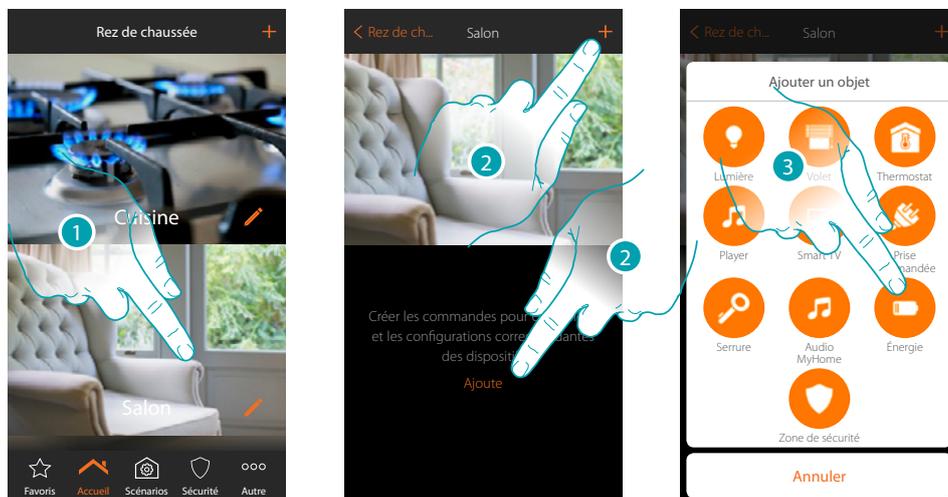
4. Toucher pour modifier le nom de l'objet
5. Toucher pour sélectionner le système
6. Toucher pour régler l'adresse de l'amplificateur
7. Sélectionner A et PF de l'amplificateur
8. Toucher pour confirmer
9. Toucher pour sauvegarder l'objet



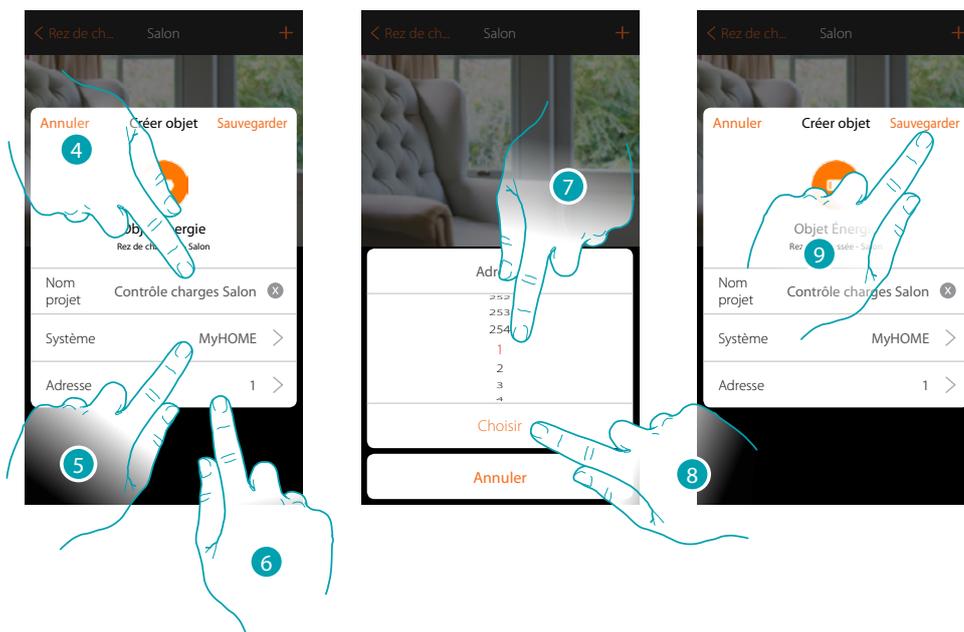
L'objet est disponible pour être utilisé par l'utilisateur

## Objet Énergie

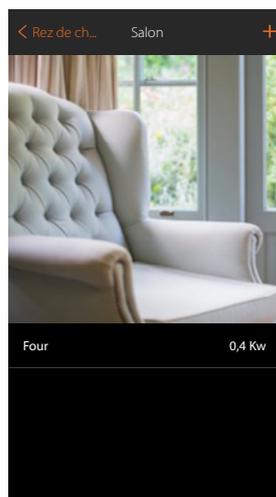
En configurant les dispositifs présents sur l'installation (mesureur F520 ou F521) et en les associant à l'objet Énergie, l'utilisateur peut visualiser la consommation instantanée d'une charge.



1. Toucher pour accéder à la pièce à laquelle on souhaite ajouter un objet Énergie
2. Toucher pour ajouter un objet à la pièce Salon
3. Toucher pour ajouter l'objet Énergie



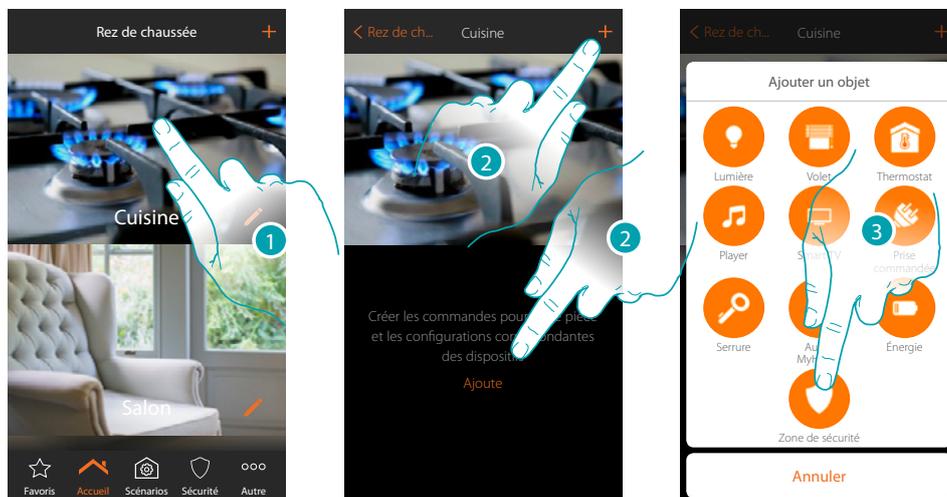
4. Toucher pour modifier le nom de l'objet
5. Toucher pour sélectionner le système
6. Toucher pour régler l'adresse du mesureur
7. Sélectionner l'adresse 1÷254
8. Toucher pour confirmer
9. Toucher pour sauvegarder l'objet l'objet



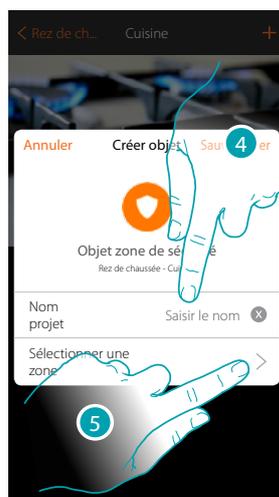
L'utilisateur peut à présent visualiser la consommation instantanée

## Objet Zone antivol

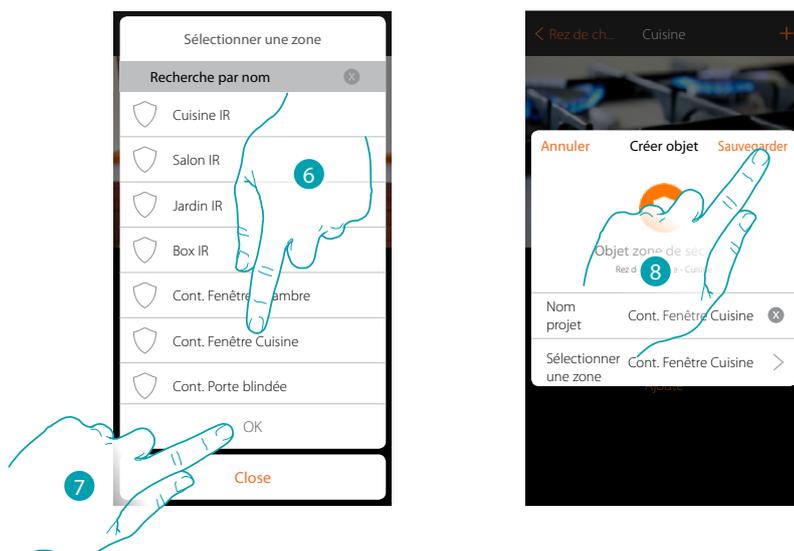
En associant une zone (du Système Antivol) à l'objet Zone antivol, l'utilisateur peut exclure/inclure la zone correspondante du/dans le Système Antivol.



1. Toucher pour accéder à la pièce à laquelle on souhaite ajouter un objet zone antivol
2. Toucher pour ajouter un objet à la pièce cuisine
3. Toucher pour sélectionner l'objet Zone antivol



4. Toucher pour saisir le nom de l'objet (s'il n'est pas personnalisé, le nom sera celui de la zone associée au point suivant)
5. Toucher pour associer à l'objet graphique zone antivol Contact Fenêtre Cuisine > une zone présente sur le Système Antivol



6. Sélectionner la zone « Contact Fenêtre Cuisine »
7. Toucher pour confirmer
8. Toucher pour sauvegarder l'objet



9. A présent, l'utilisateur peut inclure/exclure la zone dans le/du Système Antivol

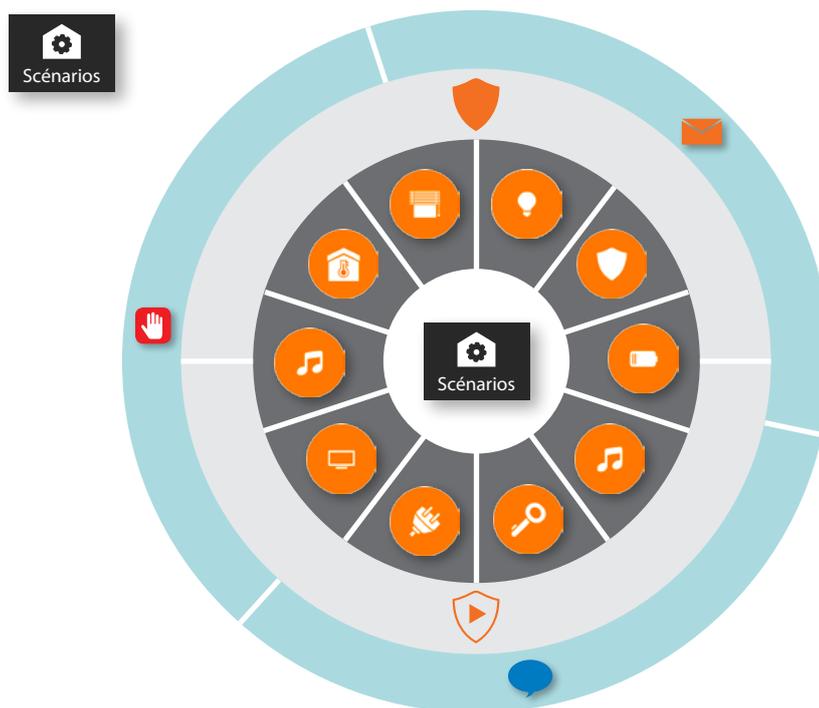
## Scénarios

Dans cette section, il est possible de créer et de gérer de manière autonome des scénarios personnalisés sur la base de besoins spécifiques.

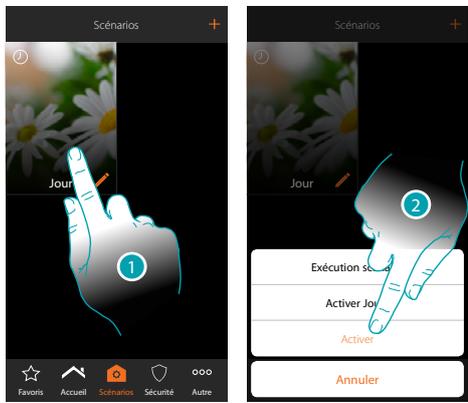
**Créer un scénario**, signifie commander plusieurs dispositifs de l'habitation simultanément de manière simple en utilisant une unique commande.

Il est possible d'**exécuter le scénario** immédiatement ou automatiquement, uniquement si certaines conditions se vérifient (à programmer).

S'il n'est pas possible de vérifier l'exécution effective du scénario, il est possible de **programmer des avis** (mails ou notifications push sur le smartphone) envoyés uniquement si le scénario a été activé. Il est en outre possible d'exécuter des scénarios partagés par d'autres utilisateurs ou partager les siens propres.



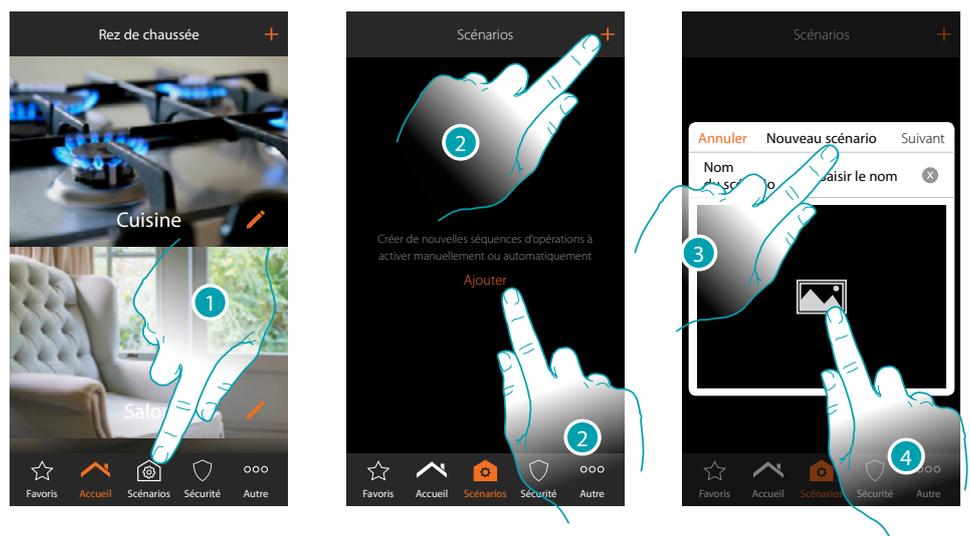
### Exécution scénario :

Exécuter instantanément	Exécuter si...
	<ul style="list-style-type: none"> <li> Toucher un bouton de l'installation</li> <li> Un objet change d'état (ex. un volet est ouvert)</li> <li> Une partition du Système Antivol change d'état ou un scénario d'activation est ajouté</li> <li> Si les conditions météo programmées se vérifient</li> <li> Je m'éloigne ou m'approche de chez moi</li> <li> Il est 08h00 du lundi au vendredi</li> </ul>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Toucher pour sélectionner le scénario à exécuter</li> <li>2. Toucher pour activer le scénario</li> </ol>	

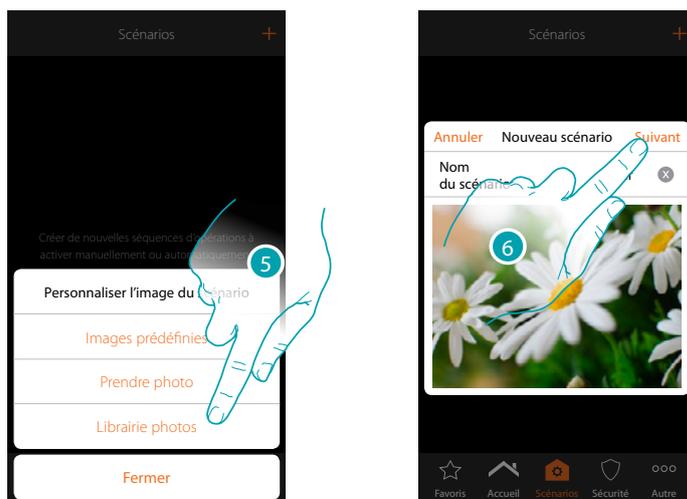
## Créer un scénario

Pour créer un scénario, procéder comme suit :

- 1 Lui attribuer un nom et une image pour le représenter
- 2 Ajouter une ou plusieurs actions que les objets présents dans la pièce effectuent à l'activation du scénario (ex. allumage Lumière Cuisine)
- 3 Saisir une action du Système Antivol (ex. active la partition nuit ou active intégralement le Système Antivol)
- 4 Les classer en fonction des besoins et intercaler éventuellement une pause entre les actions ou à la fin du scénario.
- 5 Éventuellement composer un message (action envoi e-mail et/ou action envoi notification push) qui informe que le scénario a été activé



1. Toucher pour ouvrir la page des scénarios
2. Toucher pour créer un scénario
3. Saisir un nom pour le scénario
4. Toucher pour sélectionner une image qui le représente



5. Sélectionner l'image de fond dans les images prédéfinies mises à disposition par l'Appli, dans la librairie des photos du smartphone ou prendre directement une photo avec le smartphone
6. Toucher pour continuer

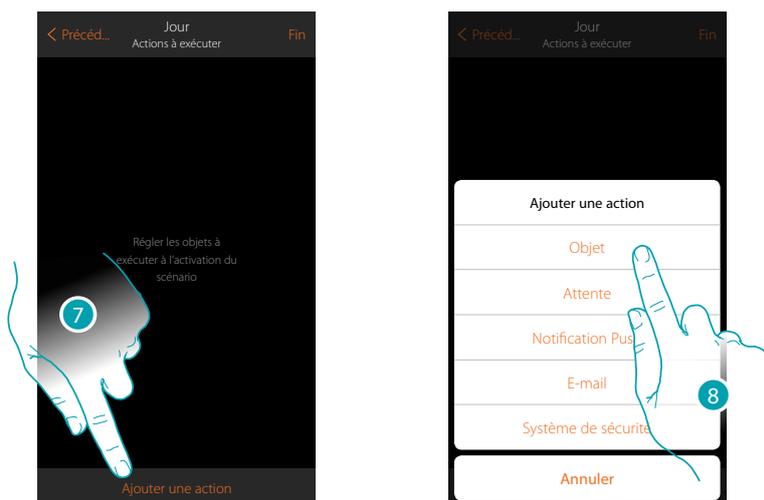
### Actions

Les actions qui composent le scénario sont les suivantes :

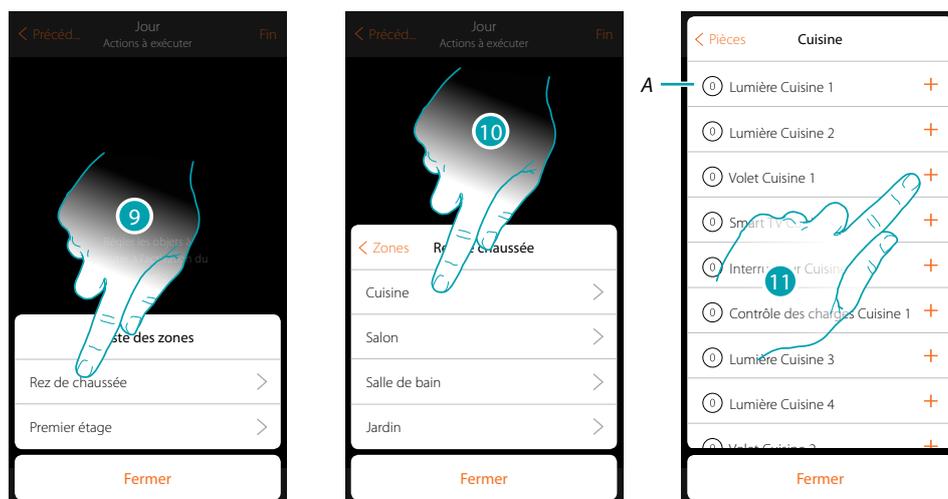
- objet ;
- attente ;
- notification push ;
- e-mail.

### Actions objet

Ajouter les actions que les objets présents dans les différentes pièces effectuent à l'activation du scénario.

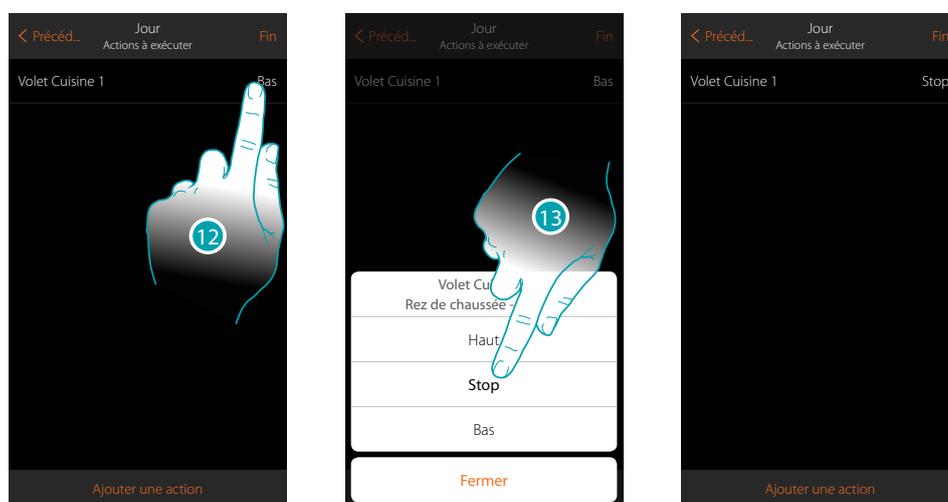


7. Toucher pour ajouter une action
8. Toucher pour ajouter un objet et régler l'action à exécuter à l'activation du scénario



9. Sélectionner la zone dans laquelle se trouve la pièce qui contient l'objet
10. Sélectionner la pièce
11. Sélectionner le ou les objets à ajouter ; l'ajout intervient instantanément à la pression sans besoin de confirmation ; le nombre d'objets ajoutés est indiqué dans le compteur en marge de la description (A)

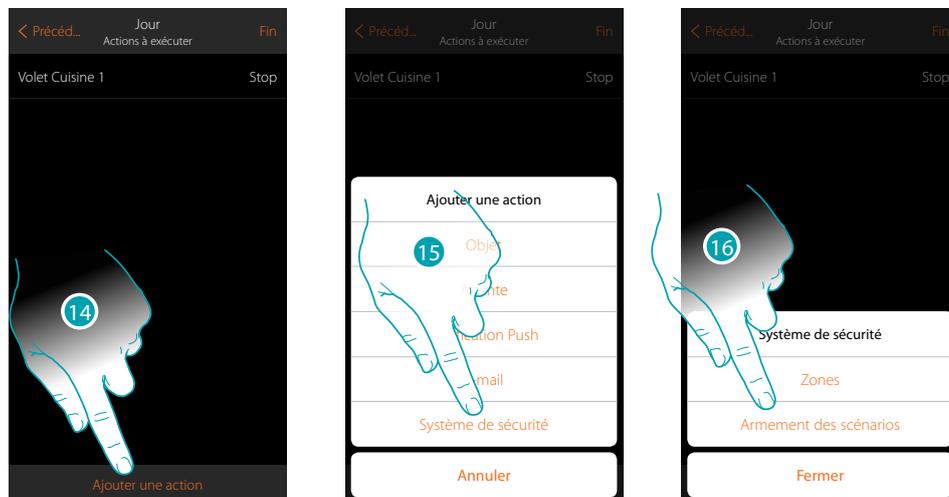
Après avoir ajouté l'objet, il est nécessaire de sélectionner l'état à obtenir à l'activation du scénario (ex. volet cuisine stop, quand le scénario est activé, le volet de la cuisine d'arrêt).



12. Toucher pour régler l'état de l'objet
13. Régler l'état (ex. Stop)

## Actions Système Antivol

Saisir à présent une action du Système Antivol

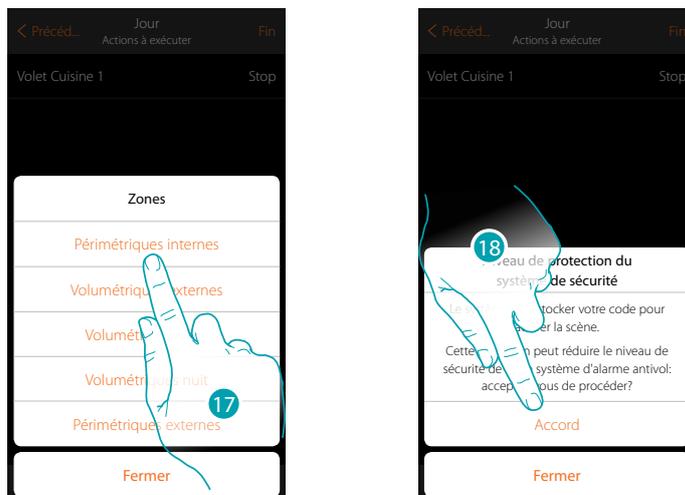


14. Toucher pour ajouter une action

15. Toucher pour ajouter une action du Système Antivol

16. Toucher pour sélectionner partitions ou scénarios d'activation

## Partitions



17. Toucher pour sélectionner la partition

18. Toucher pour confirmer

**Attention** : en confirmant l'opération, le code utilisateur est mémorisé dans le scénario, et de la sorte quiconque a accès au smartphone et à l'appli peut activer le système antivol sans connaître le code utilisateur.

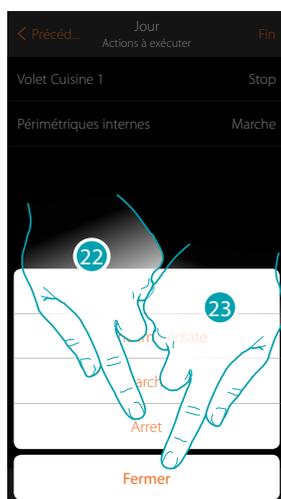
Ne pas oublier de modifier le scénario en cas de modification du code.



19. Saisir le code utilisateur

20. Toucher pour confirmer

21. Toucher pour modifier l'action de la partition (par défaut activation)



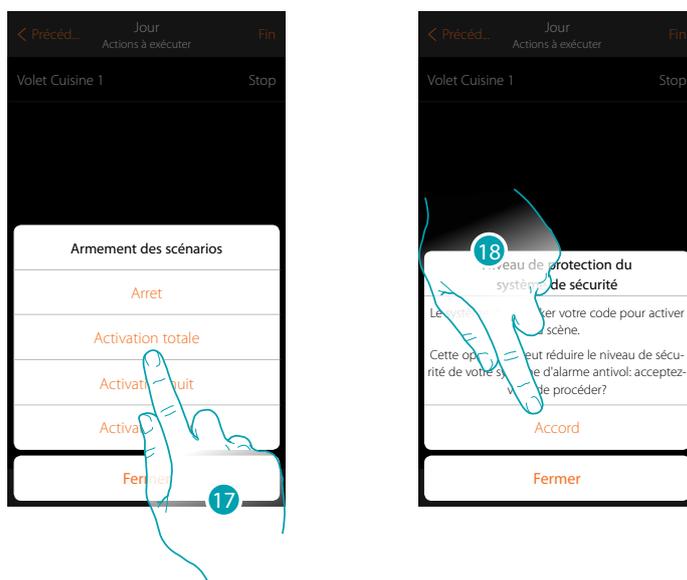
22. Toucher pour indiquer qu'à l'activation du scénario la partition doit être :

- activée immédiatement (désactive les éventuels retards)
- activée (au terme des éventuels retards)
- désactivée

**Note :** ces réglages remplacent momentanément ceux présents dans le système antivol.

23. Toucher pour terminer

## Scénarios d'activation

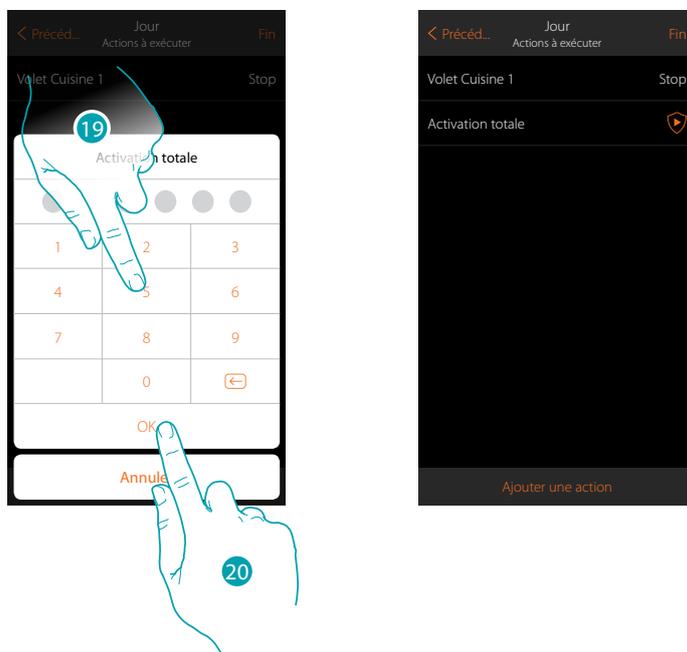


17. Toucher pour sélectionner le scénario d'activation qui s'activera au démarrage du scénario

18. Toucher pour confirmer

**Attention :** en confirmant l'opération, le code utilisateur est mémorisé dans le scénario, et de la sorte quiconque a accès au smartphone et à l'appli peut activer le système antivol sans connaître le code utilisateur.

Ne pas oublier de modifier le scénario en cas de modification du code.



19. Saisir le code utilisateur

20. Toucher pour terminer

## Actions spéciales

En ajoutant ces actions, il est possible de retarder et/ou d'obtenir la confirmation de l'exécution du scénario



Attesa

Inserisce tempo di attesa prima dell'esecuzione dei comandi successivi



Invio E-mail

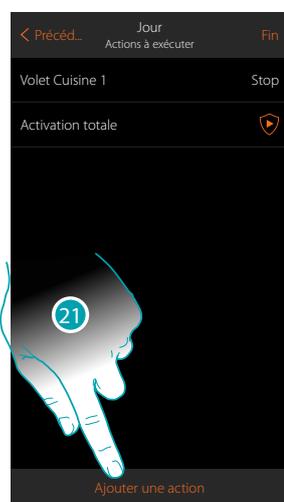
Invia in automatico una mail dopo l'esecuzione dello scenario



Envoi notification

Envoie automatiquement une notification push sur les smartphones après l'exécution d'action ou de tout le scénario.

**Note :** les notifications push arrivent uniquement si l'Appli est fermée ou en background et elles ne sont jamais envoyées sur le smartphone depuis lequel le scénario a été activé manuellement.



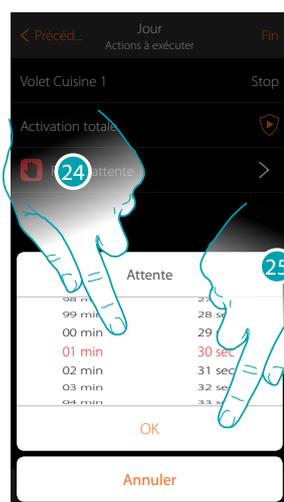
21. Toucher pour ajouter une action



22. Toucher pour régler une attente avant la commande suivante

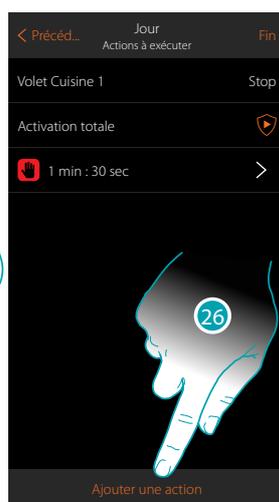


23. Toucher pour définir la durée de l'attente

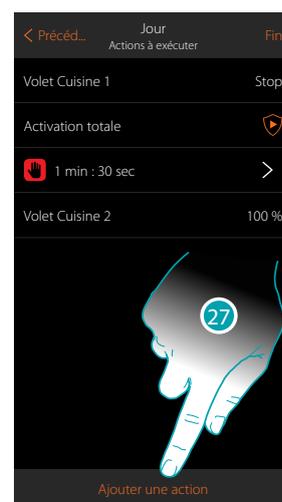


24. Sélectionner minutes et secondes

25. Toucher pour confirmer

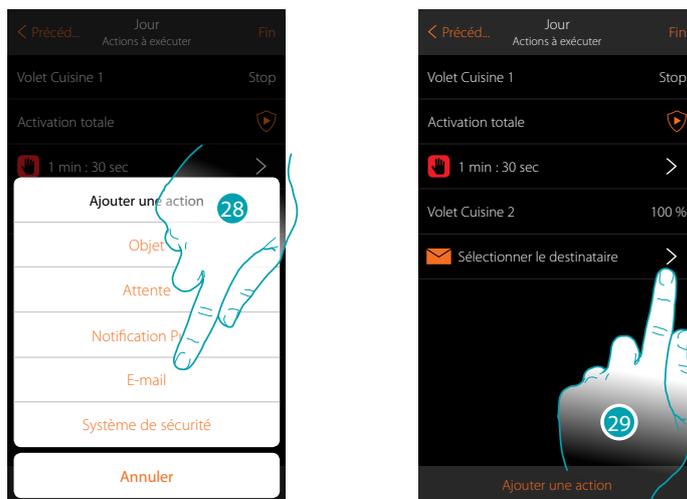


26. Ajouter une action à exécuter après l'attente



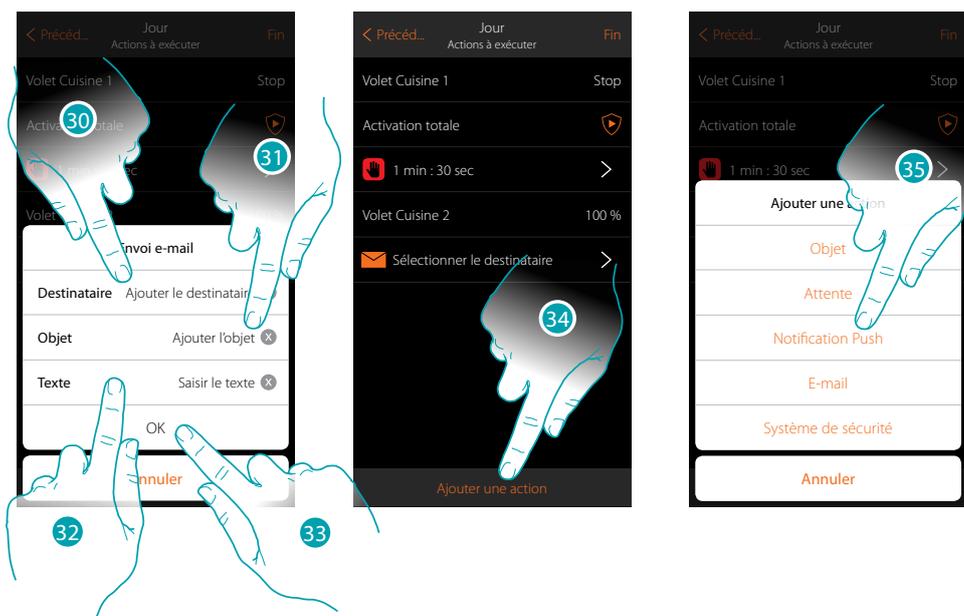
27. Toucher pour ajouter une action

Dans le cas où l'on souhaiterait envoyer un avis quand le scénario est exécuté :



28. Toucher pour recevoir un avis via mail (**uniquement si l'administrateur a configuré un compte mail** pour envoyer le message)

29. Toucher pour régler les paramètres e-mail



30. Saisir l'adresse e-mail du destinataire du message d'avis

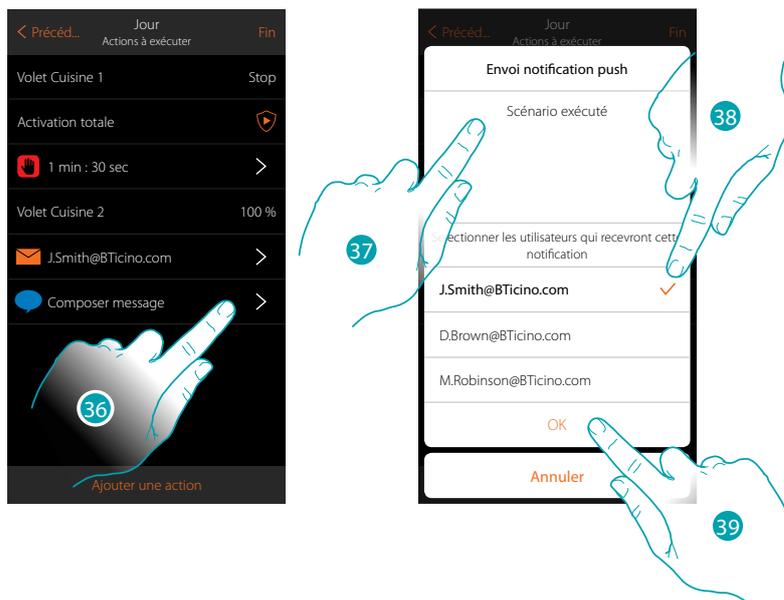
31. Indiquer l'objet du message

32. Taper le texte du message (par exemple scénario Jour exécuté)

33. Toucher pour confirmer

34. Toucher pour ajouter une action

35. Toucher pour ajouter également un avis de notification push



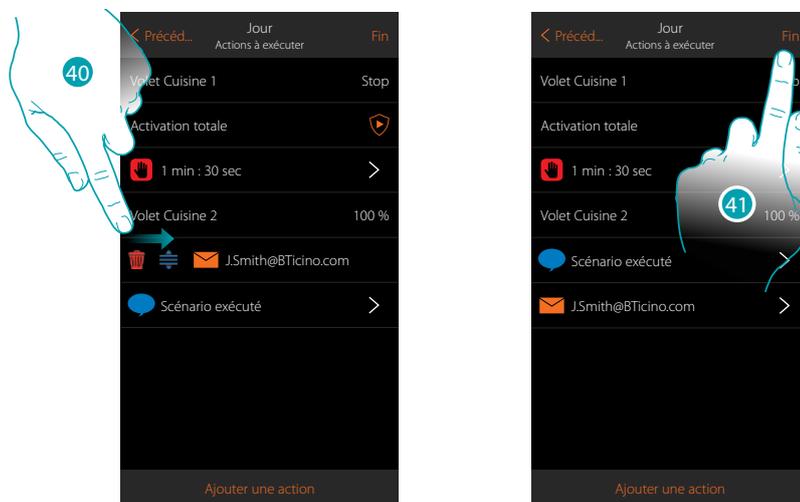
36. Toucher pour sélectionner les utilisateurs qui recevront cette notifications push

37. Composer le texte de la notification

38. Sélectionner les utilisateurs destinataires de la notification

39 Toucher pour confirmer

Il est possible de visualiser les notifications push reçues sur le panneau (Autre/Notifications push).



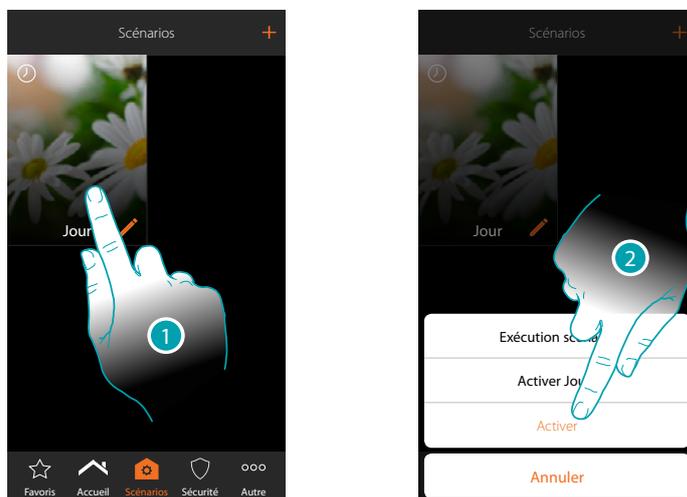
40. Glisser de gauche à droite pour ouvrir le menu déroulant, puis éliminer ou déplacer l'objet

41. Toucher pour sauvegarder le scénario

## Exécuter un scénario

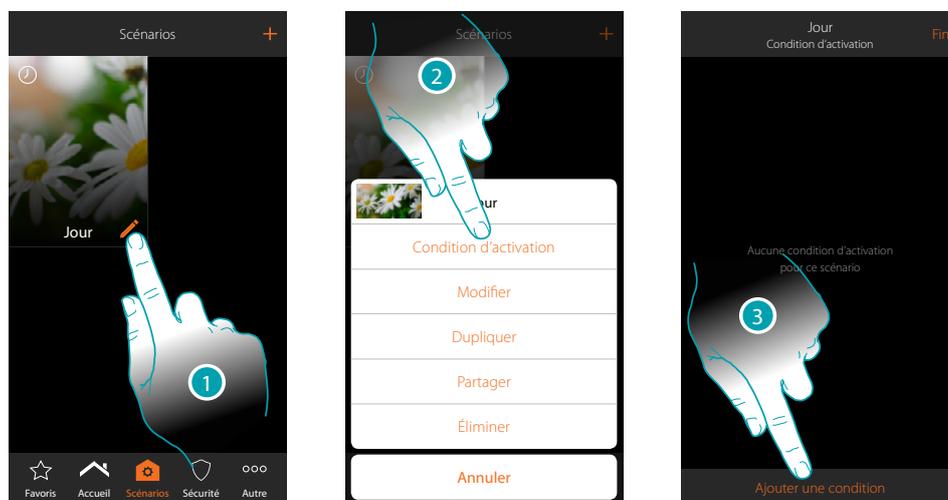
Après l'avoir créé, il est possible d'exécuter le scénario [directement](#) depuis la page scénarios ou [en subordonnant l'activation à certaines](#) conditions.

### Exécution directe

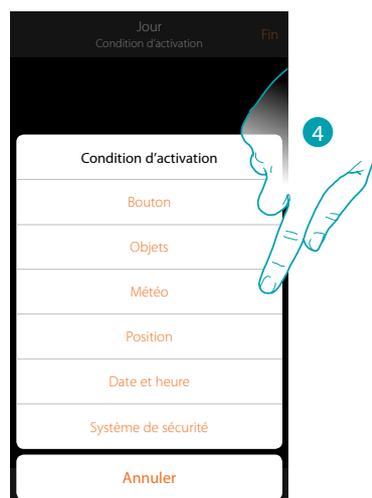


1. Toucher pour ouvrir le panneau de commande du scénario
2. Toucher pour activer le scénario (si le scénario est touché pendant l'exécution, sur le panneau de commande, le bouton Stop s'affiche, le toucher pour arrêter le scénario)

## Exécution sous condition



1. Toucher pour ouvrir le panneau de modification du scénario
2. Toucher pour ouvrir la page de sélection de la condition qui doit activer le scénario
3. Toucher pour ajouter une condition

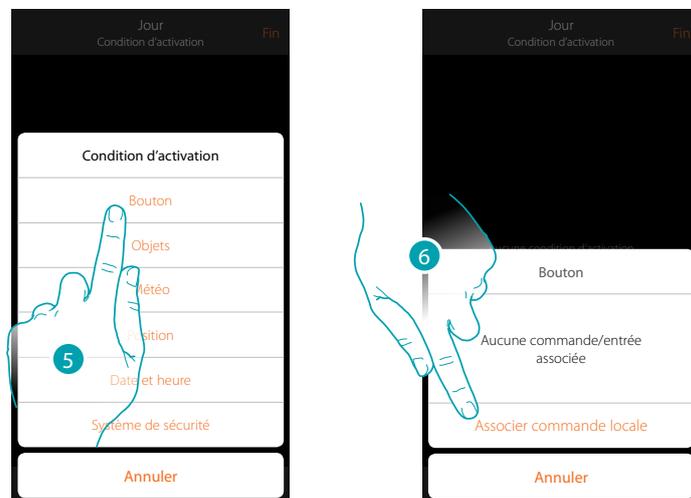


4. Toucher pour sélectionner la condition qui doit activer le scénario

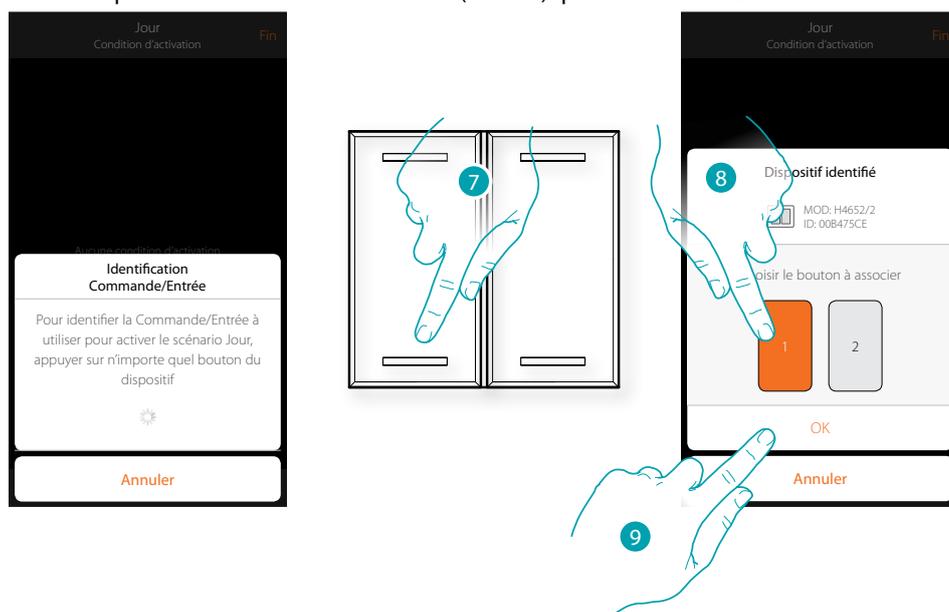
**Note :** il est possible d'ajouter plusieurs conditions à l'activation du scénario ; il suffit qu'une seule condition soit remplie et le scénario s'active

### Bouton

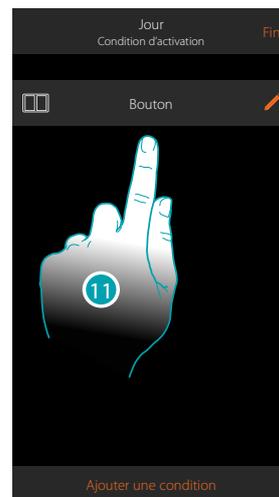
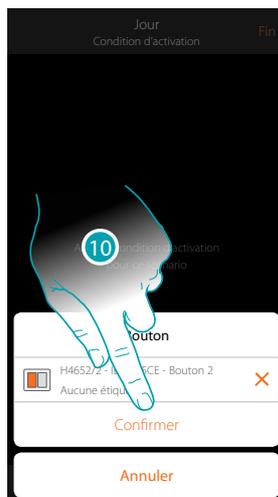
En sélectionnant cette condition, il est possible d'activer un scénario en appuyant sur un bouton de l'installation



5. Toucher pour sélectionner la condition bouton
6. Toucher pour associer la commande locale (bouton) qui doit exécuter le scénario



7. Appuyer pour identifier le dispositif physique sur l'installation
  8. Toucher pour sélectionner le bouton à associer
- Note :** le bouton ne doit pas être déjà associé à une autre fonction
9. Toucher pour confirmer



10. Toucher pour sauvegarder la condition

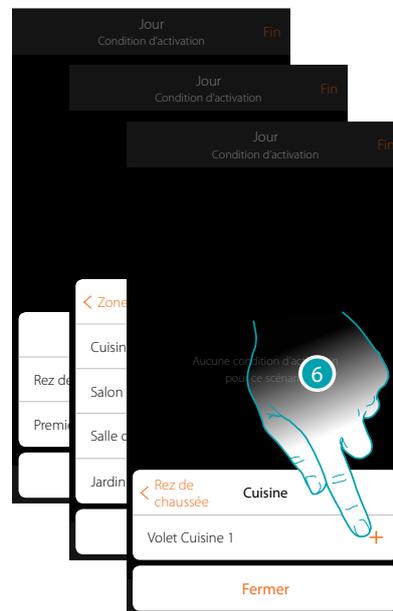
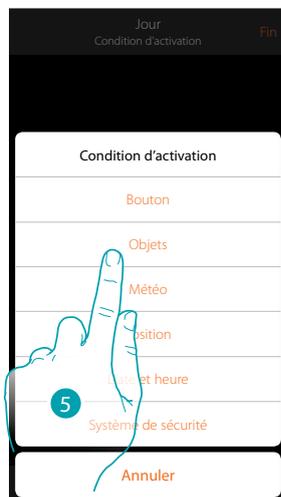
11. La condition est sélectionnée

**Note :** si elles sont ajoutées au scénario, les actions liées au système antivol sont exécutées sans que le code utilisateur ne soit demandé.

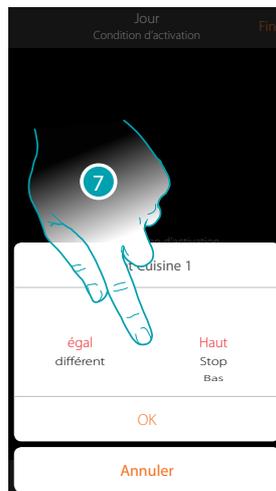
Cela peut abaisser le niveau de sécurité de l'installation.

### Objets

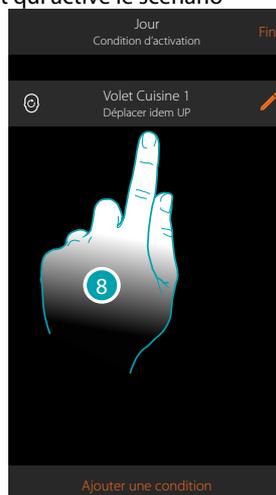
En réglant cette condition, il est possible d'activer un scénario quand un objet, sélectionné parmi ceux présents dans les différentes pièces, est dans un état particulier préalablement défini. Pour chaque type d'objet, il est possible d'utiliser les états caractéristiques qui ont pour effet d'activer le scénario.



5. Toucher pour sélectionner la condition objet
6. Toucher pour ajouter l'objet en sélectionnant tout d'abord la zone puis la pièce dans laquelle il se trouve



7. Toucher pour sélectionner l'état qui active le scénario



8. La condition est sélectionnée

Pour chaque objet, une série de paramètres sont disponibles dont la combinaison détermine l'état qui active le scénario.

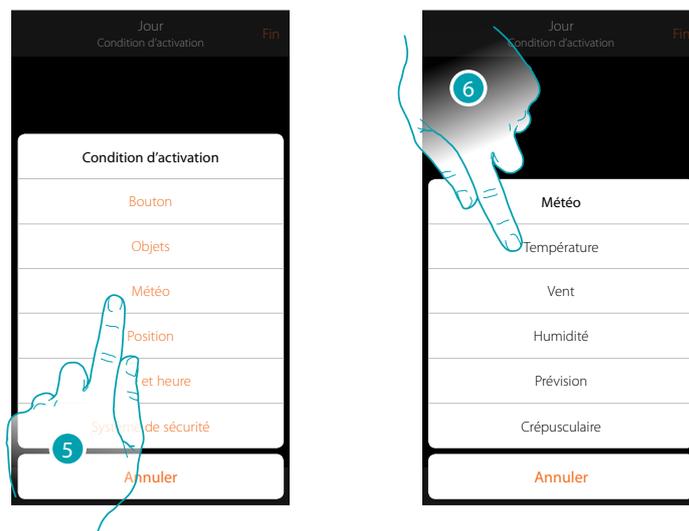
OBJET	COND. 1	COND. 2	COND. 3	EXÉCUTER SI...				
LUMIÈRE ON/OFF	égal		ON	La lumière est allumée				
			OFF	La lumière est éteinte				
	différent		ON	La lumière est éteinte				
			OFF	La lumière est allumée				
VARIATEUR 1	commande	égal	ON	La lumière variable est allumée				
			OFF	La lumière variable est éteinte				
		différent	ON	La lumière variable est éteinte				
			OFF	La lumière variable est allumée				
	variateur		de: 00 à 100	égal	l'intensité lumineuse est par exemple de 10%			
				différent	l'intensité lumineuse est par exemple différente de 10%			
				supérieur	l'intensité lumineuse est par exemple supérieur à 10%			
				inférieur	l'intensité lumineuse est par exemple inférieur à 10%			
LUMIÈRE COLORÉE 1	commande		ON	La lumière colorée est allumée				
			OFF	La lumière colorée est éteinte				
			ON	La lumière colorée est éteinte				
			OFF	La lumière colorée est allumée				
	couleur	égal		bleu ciel	la couleur de la lumière est bleu ciel			
				bleu	la couleur de la lumière est bleue			
				violet clair	la couleur de la lumière est violet clair			
				couleur x	la couleur de la lumière est couleur x			
				bleu ciel	la couleur de la lumière n'est pas bleu ciel			
				bleu	la couleur de la lumière n'est pas bleue			
		différent		violet clair	la couleur de la lumière n'est pas violet clair			
				etc.	la couleur de la lumière n'est pas couleur x			
				VOLET 1	actionner		Haut	le volet monte
							Stop	le volet est arrêté
Bas	le volet descend							
différent	Haut	le volet descend ou est arrêté						
	Stop	le volet monte ou descend						
Bas	le volet monte ou est arrêté							
position		de: 00 à 99	égal	le volet est ouvert par exemple à 50%				
			différent	le volet est ouvert par exemple à une valeur différente de 50%				
			supérieur	le volet est ouvert par exemple à une valeur supérieure de 50%				
			inférieur	le volet est ouvert par exemple à une valeur inférieure de 50%				

OBJET	COND. 1	COND. 2	COND. 3	EXÉCUTER SI...
THERMOSTAT 2	mode	égal	Éteint	le thermostat est éteint
			Chaud	le thermostat est en modalité chaud
			Froid	le thermostat est en modalité froid
			auto	le thermostat est en modalité automatique
		différent	Éteint	le thermostat est allumé
			Chaud	le thermostat est éteint ou en modalité froid/auto
			Froid	le thermostat est éteint ou en modalité chaud/auto
			auto	le thermostat est éteint ou en modalité froid/chaud
	température	égal	de: 10 à 34	la température est par exemple : 30°
		différent		la température est par exemple différente de 30°
		supérieur		la température est par exemple supérieure à 30°
		inférieur		la température est par exemple inférieure à 30°
	setpoint	égal	de: 10 à 34	la température est par exemple égale à 11
		différent		la température réglée est par exemple différente de 12
		supérieur		la température réglée est par exemple supérieure à 13
		inférieur		la température réglée est par exemple inférieure à 14
	vent.	égal	Off	le ventilateur du ventilo-convecteur est éteint
			1	le ventilateur du ventilo-convecteur est au niveau 1
			2	le ventilateur du ventilo-convecteur est au niveau 2
			3	le ventilateur du ventilo-convecteur est au niveau 3
auto			le ventilateur du ventilo-convecteur est en modalité automatique	
différent		Off	le ventilateur du ventilo-convecteur est allumé	
		1	le ventilateur du ventilo-convecteur est au niveau 2/3/auto	
		2	le ventilateur du ventilo-convecteur est au niveau 1/3/auto	
		3	le ventilateur du ventilo-convecteur est au niveau 1/2/auto	
		auto	le ventilateur du ventilo-convecteur est au niveau 1/2/3	
PLAYER 1	commande	égal	ON	l'audio è acceso
		OFF	l'audio è Éteint	
	différent	ON	l'audio è Éteint	
		OFF	l'audio è acceso	
CONTRÔLE DES CHARGES	égal	de 0 à 50 (intervalle 0,5)	la consommation instantanée est par exemple : 2,5 Kw	
	différent	de 0 à 50 (intervalle 0,5)	la consommation instantanée est par exemple différente de 2,5 kW	
	supérieur	de 0 à 50 (intervalle 0,5)	la consommation instantanée est par exemple supérieure à 2,5 kW	
	inférieur	de 0 à 50 (intervalle 0,5)	la consommation instantanée est par exemple inférieure à 2,5 kW	

## Météo

En réglant cette condition, il est possible d'activer un scénario quand une des conditions météo indiquées par le service de météo en ligne intervient ([www.wunderground.com](http://www.wunderground.com)).

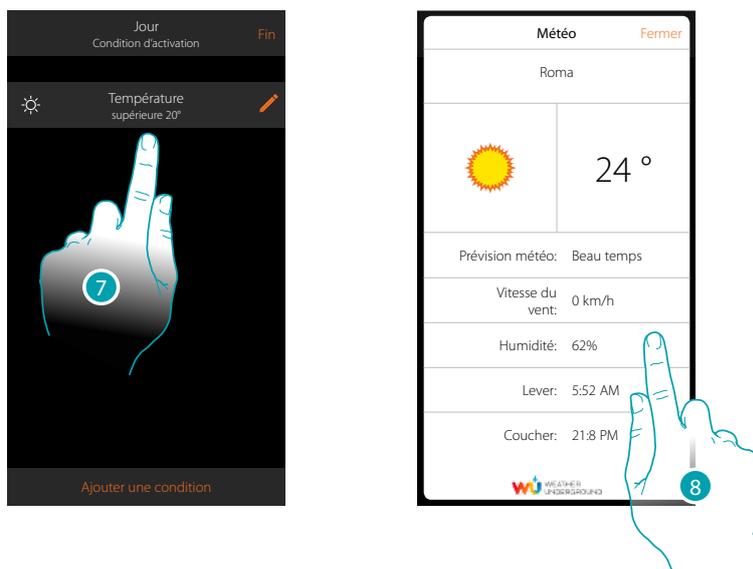
Il est possible d'utiliser cette condition uniquement si a précédemment été effectué l'[enregistrement au service](#) et a sélectionné la localité à contrôler.



5. Toucher pour sélectionner la condition météo
6. Toucher pour régler la donnée météorologique dont la présence active le scénario

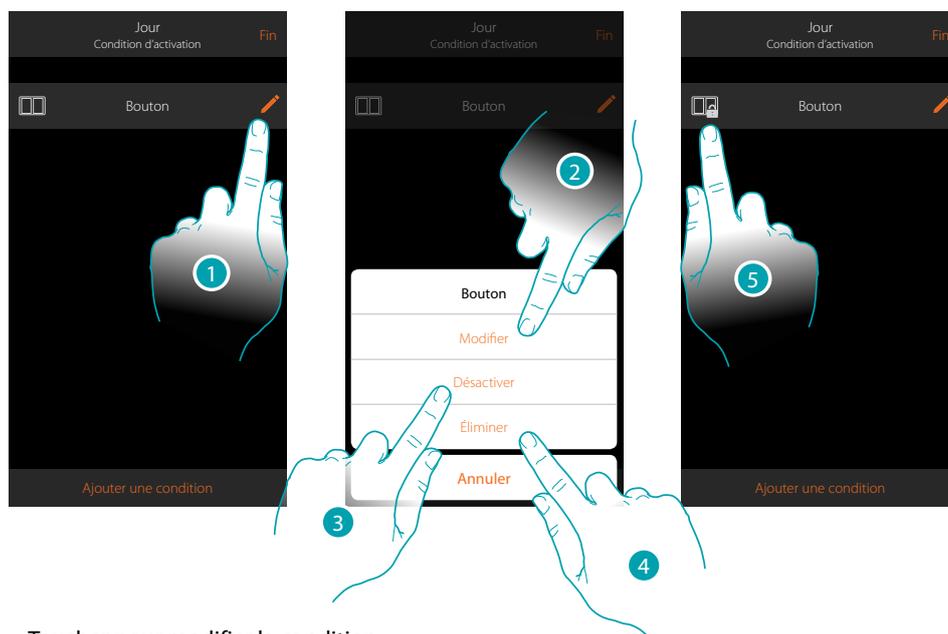
Les paramètres météo programmables sont les suivants:

Égal Différent Supérieur Inférieur	Température	De 00 °C à 40 °C De -1 °C à -30 °C
	Vent	De 00 Km/h à 99 Km/h
	Humidité	De 00% à 99%
Égal Différent	Prévission	Beau temps Pluie Orage Nuageux Neige Brouillard
	Crépusculaire	Jour Nuit



7. La condition est sélectionnée
8. Il est possible de visualiser les données enregistrées par le service météo sur la page [autre/météo](#)

### Modifier pièce

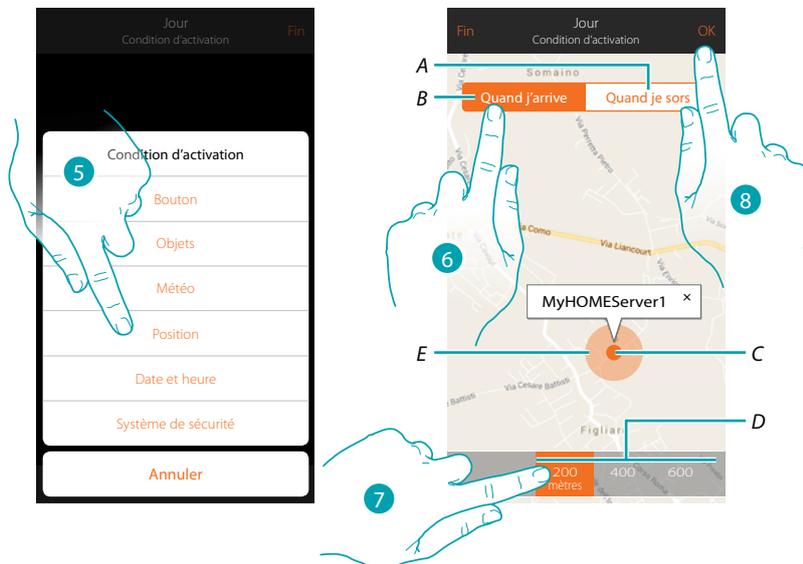


1. Toucher pour modifier la condition
2. Toucher pour modifier les paramètres de la condition
3. Toucher pour désactiver momentanément modifier la condition
4. Toucher pour éliminer la condition
5. Dans le cas où la condition aurait été désactivée, l'icône qui le représente change ; toucher pour réactiver la condition sur le panneau prévu à cet effet

## Position

En sélectionnant cette condition, il est possible d'activer un scénario sur la base de la position par rapport à MyHOMEServer1.

Par exemple, il est possible de décider que le scénario « allumer lumières porte » s'active à l'approche de chez soi quand on est à moins de 200 mètres de MyHOMEServer1.



**Note :** avant d'utiliser cette condition, s'assurer que l'administrateur a sélectionné la fonction de géolocalisation

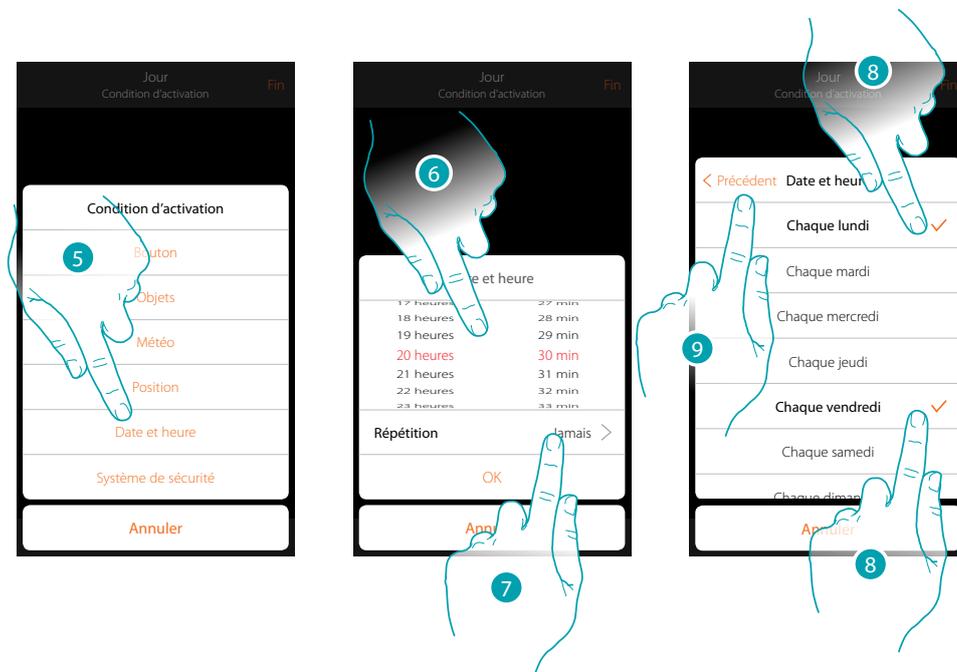
- A. Active le scénario en s'éloignant du MyHOMEServer1
- B. Active le scénario en se rapprochant du MyHOMEServer1
- C. Position géographique MyHOMEServer1
- D. Distance programmable (minimum 200 mètres)
- E. Représentation graphique distance
- 5. Toucher pour sélectionner la condition position
- 6. Toucher pour que le scénario s'active en se rapprochant du MyHOMEServer1
- 7. Toucher pour sélectionner la distance d'activation du scénario
- 8. Toucher pour confirmer



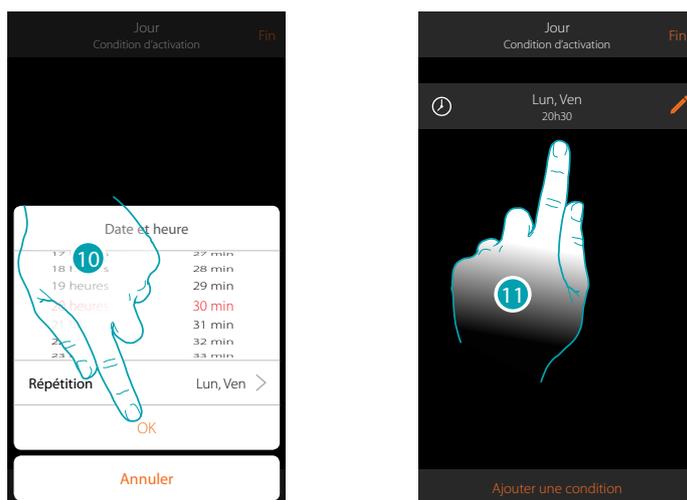
- 9. La condition est sélectionnée

## Date et heure

En sélectionnant cette condition, il est possible d'activer un scénario à une heure donnée un jour donné



5. Toucher pour sélectionner la condition Date heure
6. Toucher pour régler l'heure et les minutes d'activation du scénario
7. Toucher pour sélectionner la répétition de la condition
8. Sélectionner les jours de la semaine lors desquels le scénario s'active à l'heure précédemment réglée
9. Toucher pour continuer

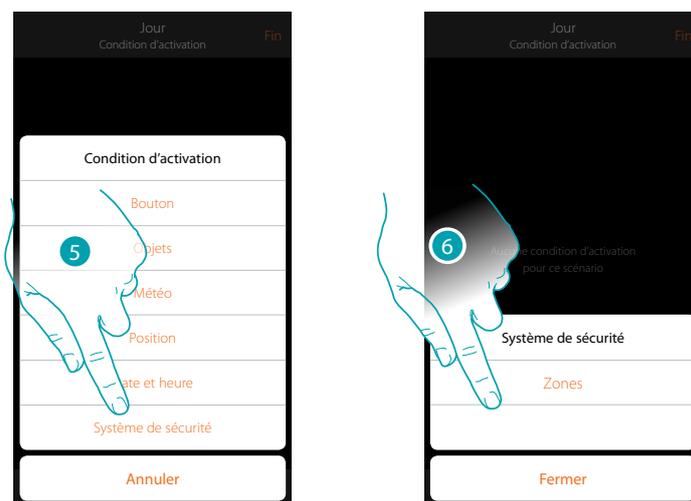


10. Toucher pour confirmer
11. La condition est sélectionnée

## Système Antivol

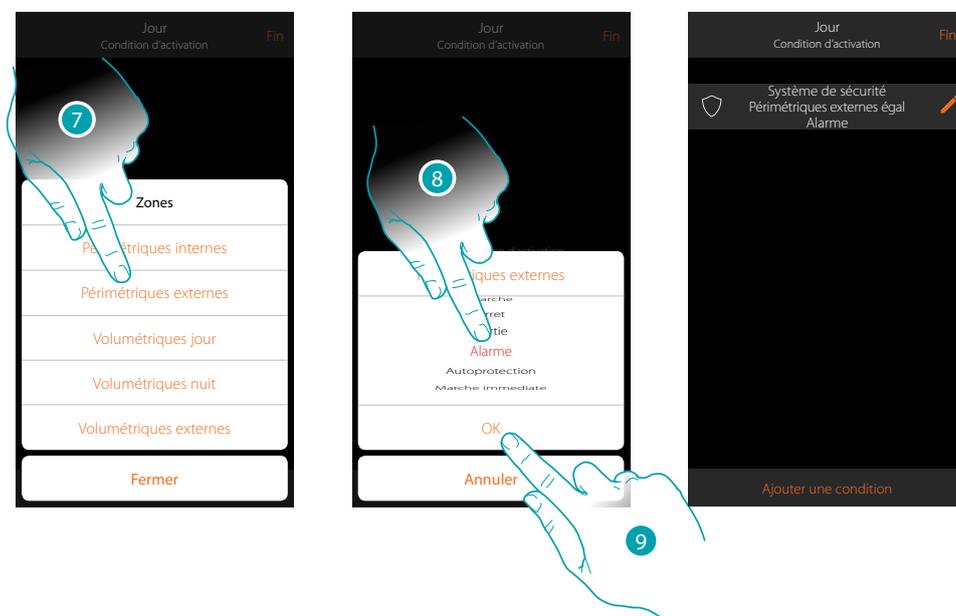
En sélectionnant cette condition, il est possible d'activer un scénario quand surviennent certains événements sur le système antivol.

Il est en particulier possible de sélectionner comme condition d'activation un événement qui survient sur la partition (ex. activation partition « Volumétrique jour ») ou à l'exécution d'un scénario d'activation (ex. activation du système antivol à travers le scénario d'activation « activation totale »).



5. Toucher pour sélectionner la condition Système Antivol
6. Toucher pour sélectionner le type

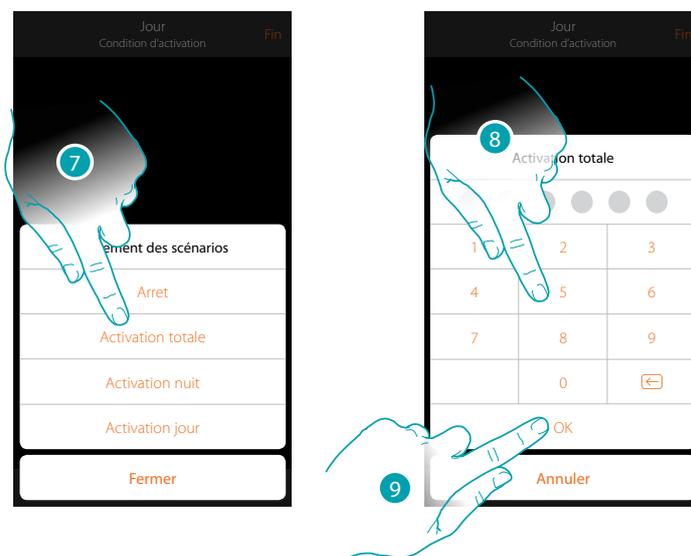
## Partitions



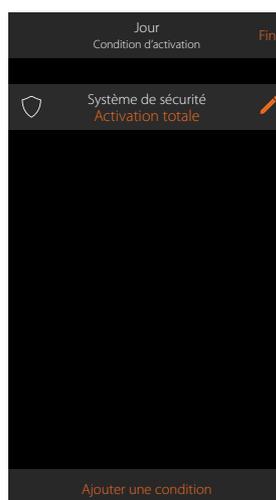
7. Toucher pour sélectionner la partition objet de la condition d'activation
8. Toucher pour sélectionner l'événement lié à la partition qui, quand il survient, active le scénario
9. Toucher pour confirmer

Le scénario est activé quand :	
Désactivé	La partition est désactivée
Sortie	Commence l'écoulement du temps de sortie dans une partition retardée en sortie
Activé	La partition est activée (au terme des éventuels retards)
Pré-alarme	Commence l'écoulement du temps d'entrée dans une partition retardée en entrée
Alarme	La partition est en alarme
Activé immédiatement	La partition est activée immédiatement (désactive les éventuels retards)
Effraction	La partition est en état d'effraction ou sabotage

### Scénarios d'activation

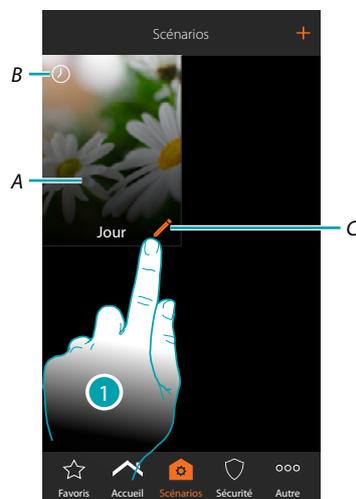


7. Toucher pour sélectionner le scénario d'activation qui s'activera au démarrage du scénario
8. Saisir le code utilisateur
9. Toucher pour confirmer



## Gérer un scénario

À travers le panneau prévu à cet effet, il est possible de modifier, dupliquer, partager ou éliminer les scénarios créés



A. Scénario

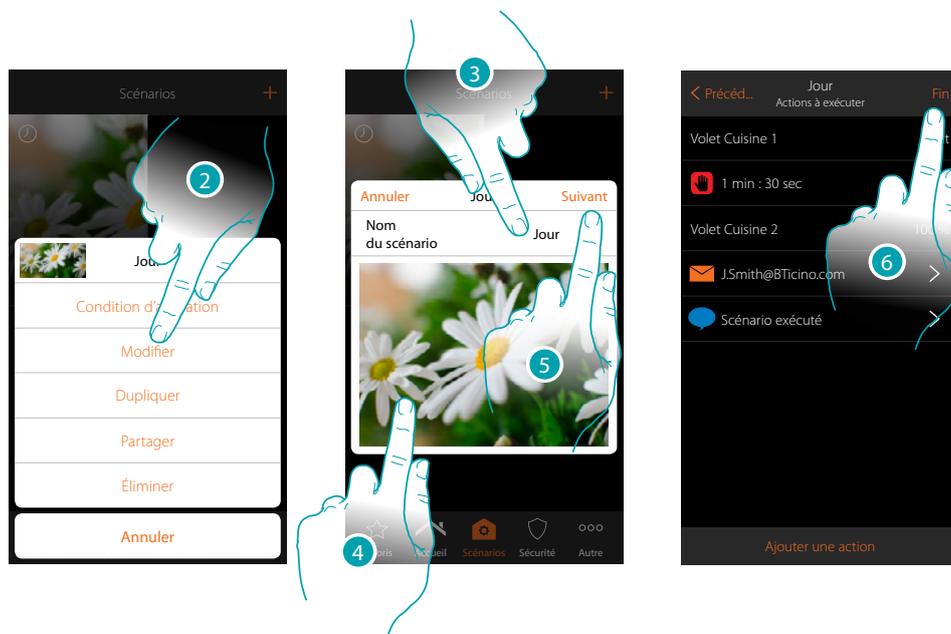
B. Indication visuelle du type de condition d'activation

	Pression d'un bouton		Distance du MyHOMEServer1
	État des objets (ex. volet Haut)		Planification avec date et heure
	Conditions météo fournies par le service météo en ligne		Système de sécurité

C. Modifier scénario

1. Toucher pour ouvrir le panneau de modification d'un scénario

## Modifier scénario



2. Toucher pour modifier le scénario

3. Toucher pour modifier le nom du scénario

4. Toucher pour modifier l'image qui le représente

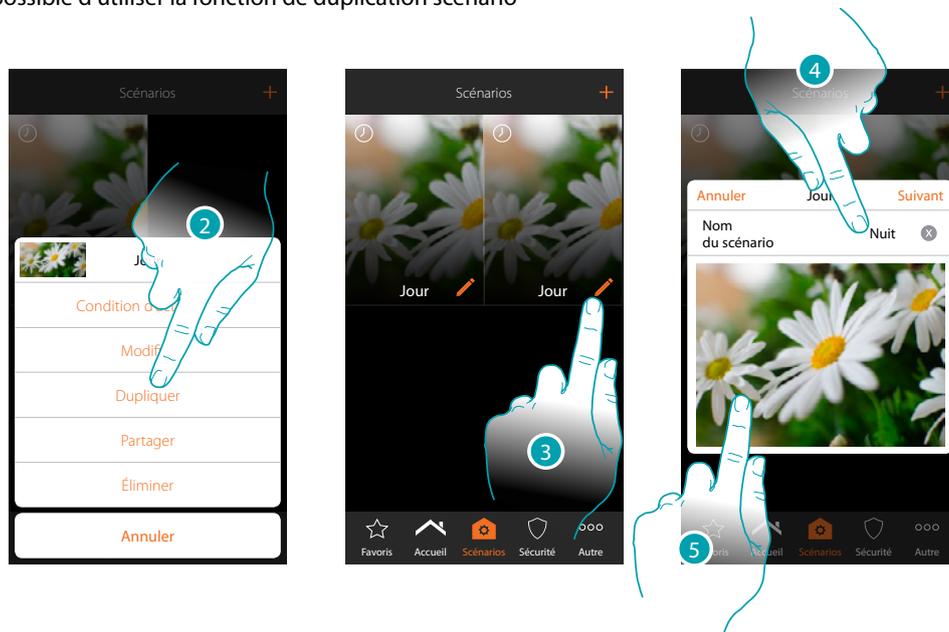
5. Toucher pour continuer

Éventuellement **modifier ou repositionner** les objets

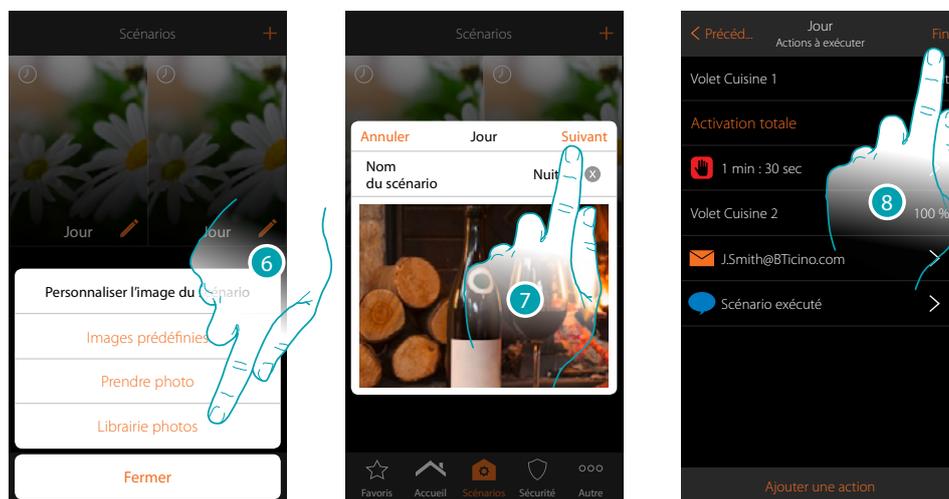
6. Toucher pour sauvegarder la modification

### Dupliquer un scénario

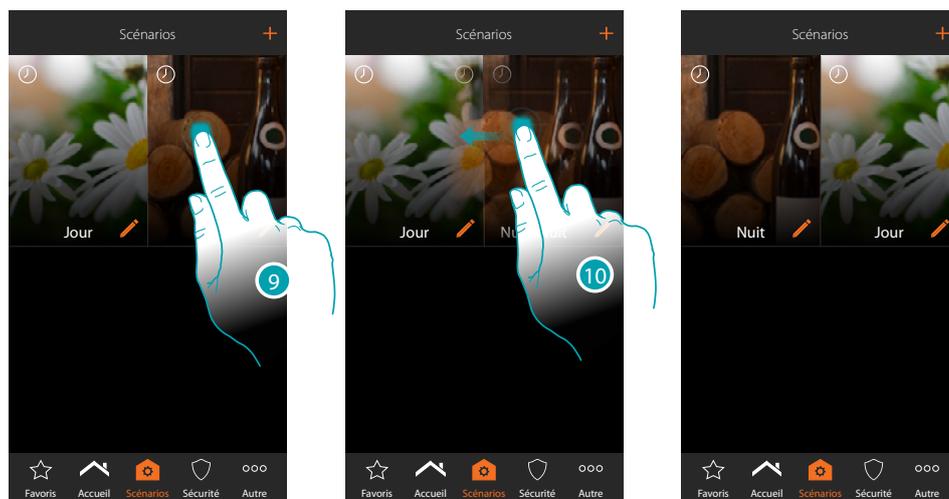
Pour copier la structure d'un scénario en en modifier que quelques détails seulement, il est possible d'utiliser la fonction de duplication scénario



2. Toucher pour dupliquer le scénario et confirmer
3. Toucher pour ouvrir le panneau de modification d'un scénario
4. Toucher pour modifier le nom du scénario
5. Toucher pour modifier l'image qui le représente



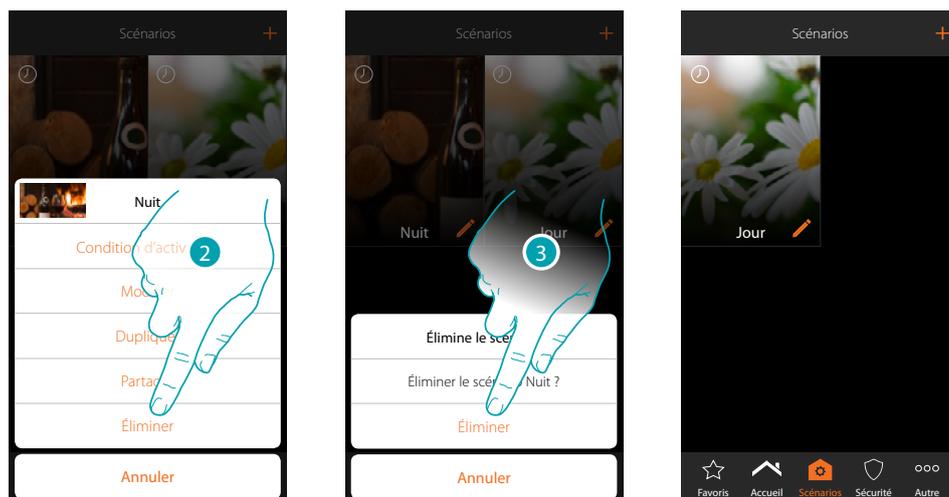
6. Sélectionner l'image de fond dans les images prédéfinies mises à disposition par l'Appli, dans la librairie des photos du smartphone ou prendre directement une photo avec le smartphone
7. Toucher pour continuer
- Toucher pour **modifier ou repositionner** les objets
8. Toucher pour sauvegarder la modification



9. Pour déplacer un scénario, toucher et maintenir enfoncé jusqu'à ce que l'image devienne foncée

10. Toujours en maintenant enfoncé, déplacer le scénario dans la nouvelle position et relâcher

### Élimine un scénario



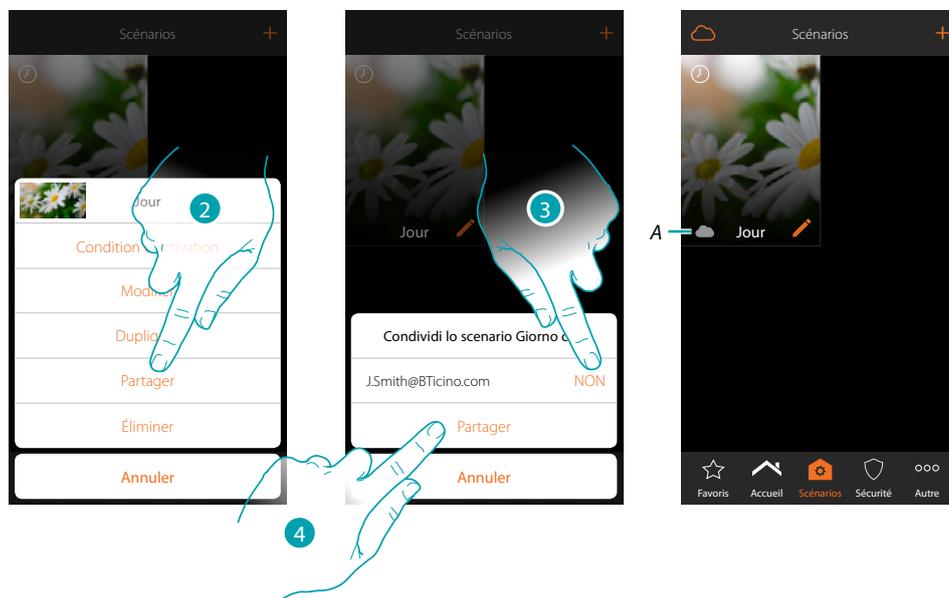
2. Toucher pour éliminer le scénario

3. Toucher pour confirmer l'élimination

Le scénario a été éliminé

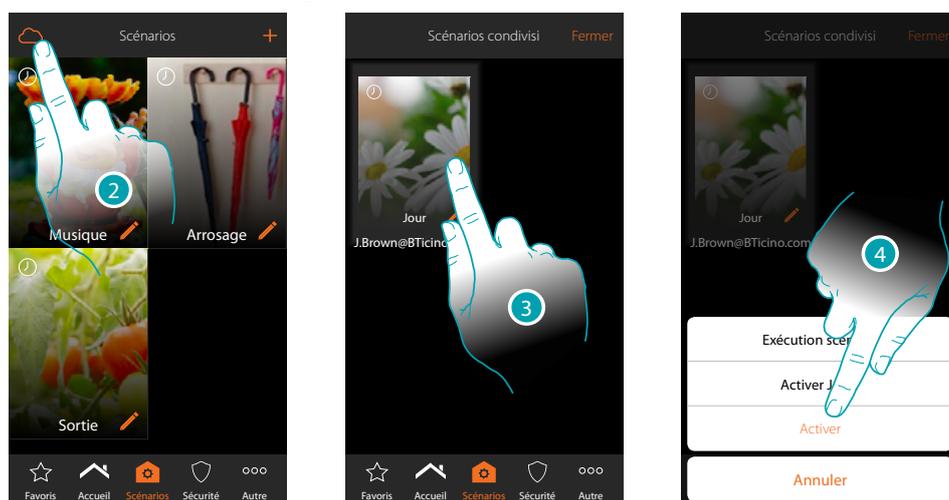
### Partager un scénario

Il est possible de partager les scénarios créés avec d'autres utilisateurs



2. Toucher pour partager un scénario
  3. Sélectionner les utilisateurs avec lesquels vous souhaitez le partager (OUI=PARTAGER ; NON=NE PAS PARTAGER)
  4. Toucher pour partager
    - A. Indication visuelle du scénario partagé avec un autre utilisateur
- A présent, le scénario est disponible pour les autres utilisateurs

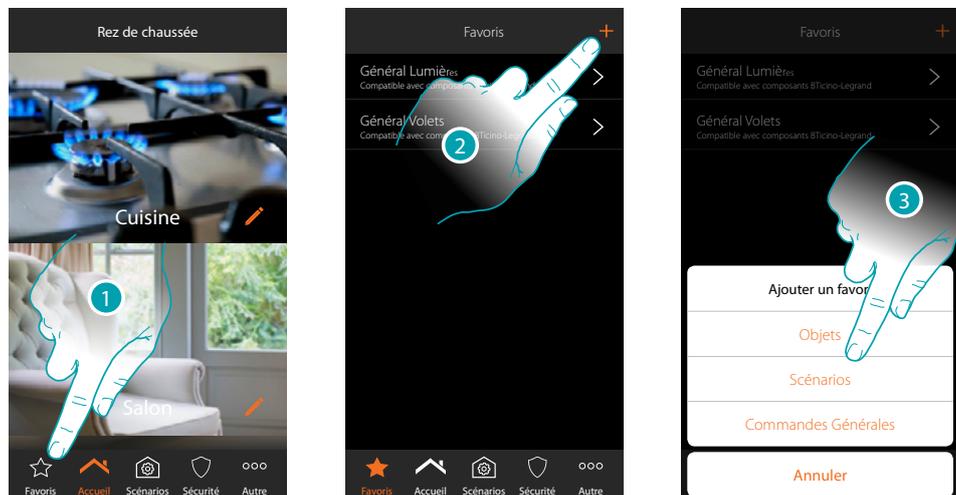
### Activation d'un scénario partagé



2. Toucher pour ouvrir le panneau de commande des scénarios partagés
3. Toucher le scénario pour ouvrir le panneau d'exécution
4. Toucher pour l'activer

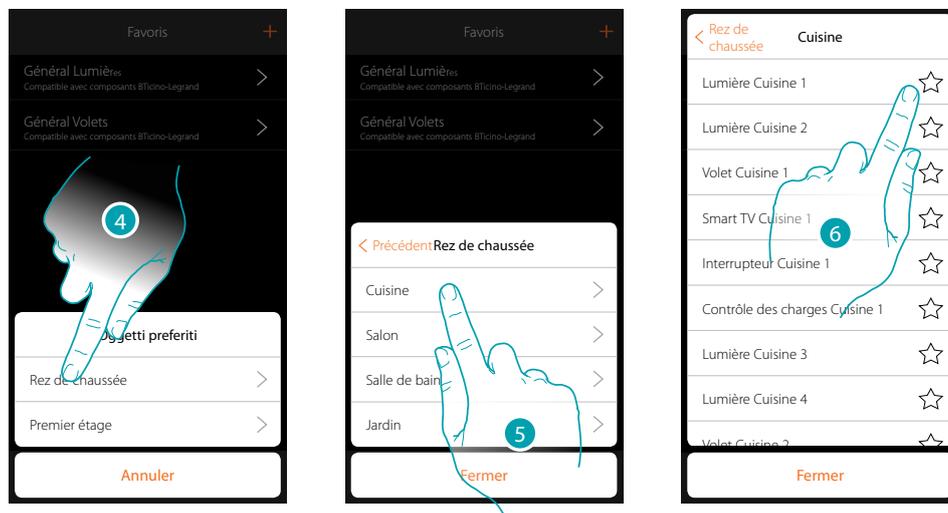
## Favoris

Sur cette page il est possible d'ajouter, pour pouvoir les utiliser rapidement, les objets les plus couramment utilisés, des scénarios et des commandes générales.



1. Toucher pour ouvrir la page des favoris
2. Toucher pour ajouter un favori
3. Sélectionner l'ajout d'un objet, d'un scénario, d'une commande générale ou d'un objet antivol.

## Ajouter un objet aux favoris

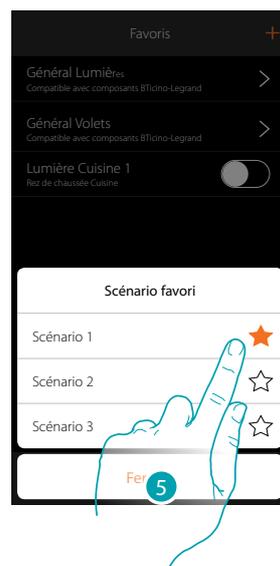


4. Toucher pour sélectionner la zone dans laquelle l'objet à ajouter aux favoris est présent
5. Toucher pour sélectionner la pièce dans laquelle l'objet à ajouter aux favoris est présent
6. Sélectionner le ou les objets à ajouter aux favoris

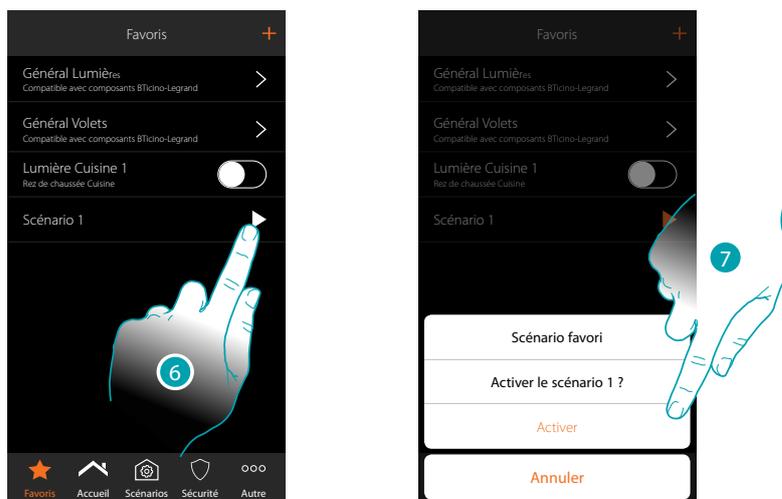


7. En touchant l'objet, celui-ci est immédiatement ajouté à la page des favoris et l'icône est colorée pour confirmer l'ajout
8. Toucher pour activer l'objet ajouté

### Ajouter un scénario aux favoris



4. Toucher pour sélectionner le scénario à ajouter aux favoris
5. En touchant le scénario, celui-ci est immédiatement ajouté à la page des favoris et l'icône est colorée pour confirmer l'ajout



6. Toucher pour ouvrir le panneau de commande du scénario
7. Toucher pour l'activer, le scénario est immédiatement activé

### Ajouter une commande générale aux favoris

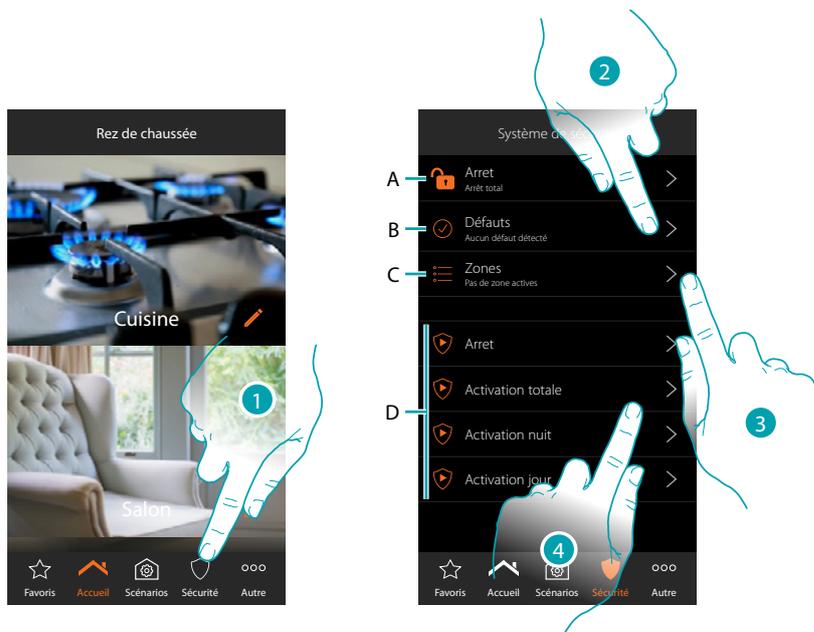


4. Choisir d'ajouter aux favoris une commande générale lumières ou générale volets

## Système Antivol

Dans cette section, il est possible de visualiser l'état du Système Antivol, les pannes en cours, de visualiser l'état et d'activer les partitions et d'activer le Système Antivol à travers les scénarios d'activation.

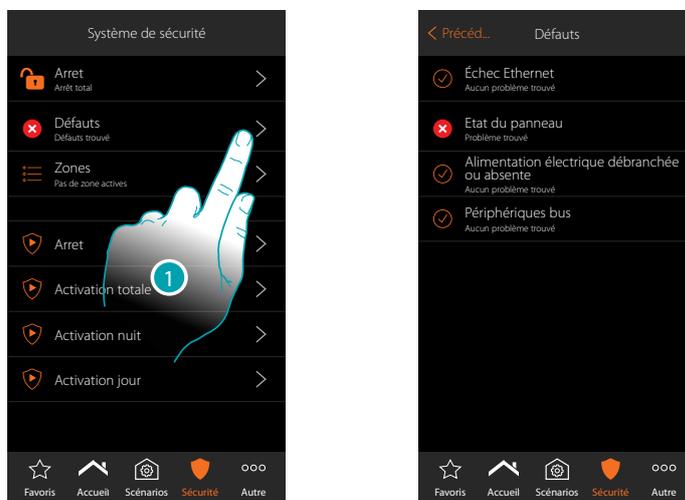
**Note :** cette fonction est disponible uniquement en présence d'un Système Antivol BTicino (centrales d'alarme 4200, 4201 et 4203) et à condition que l'installateur ait effectué la procédure de branchement à la centrale.



1. Toucher pour ouvrir la page Système Antivol
  - A. État du système
    - Système antivol activé
    - Système antivol désactivé
    - Système antivol en alarme (au moins une partition en alarme)
  - B. État défauts
    - Aucun problème détecté
    - Problème détecté
  - C. État partitions
    - Aucune partition active
    - Activé
    - Au moins une partition en alarme
  - D. Scénarios d'activation présents dans le système antivol
2. Toucher pour visualiser les pannes en cours
3. Toucher pour visualiser l'état des partitions et les activer
4. Toucher pour activer le système antivol à travers les scénarios d'activation

## Défauts

Cette page permet de visualiser les pannes en cours sur le système.



1. Toucher pour visualiser la panne en cours  
Il est possible de visualiser l'état de fonctionnement de certains composants du système et en cas de panne (couleur rouge) le type.

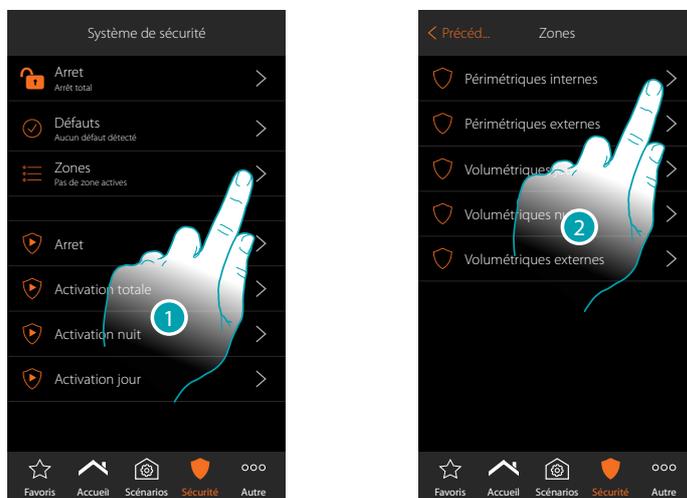
### ÉTAT DÉFAUTS

✓ Aucun problème détecté

✗ Problème détecté

### Partitions

Cette page permet de visualiser et d'activer des partitions du système antivol sans utiliser les scénarios d'activation.



1. Toucher pour visualiser l'état des partitions
2. Toucher pour intervenir sur la partition

#### ÉTAT PARTITIONS



Désactivée



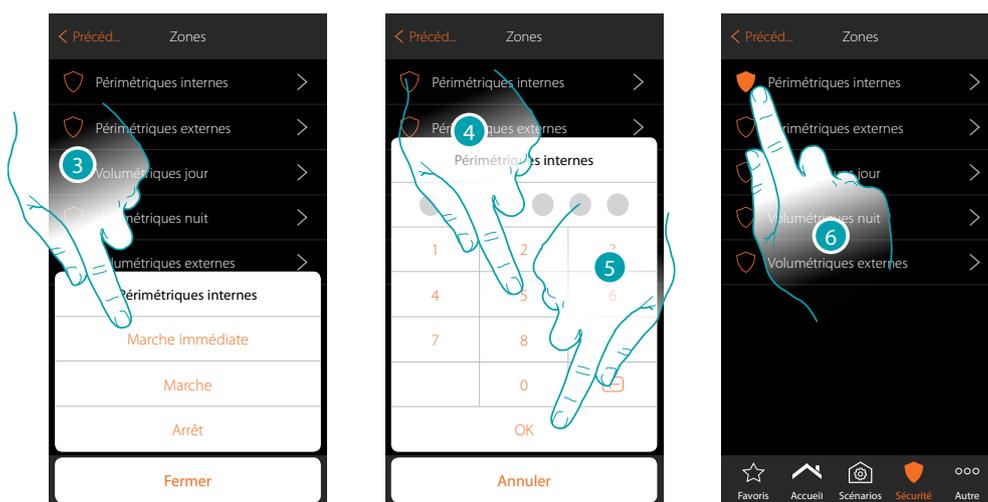
Activée



En cours d'activation (pendant le temps de sortie, cette icône s'affiche uniquement sur les partitions retardées en sortie)



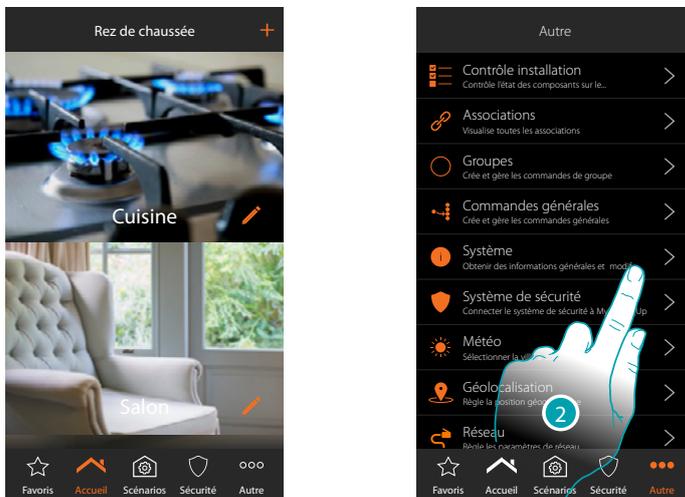
Partition en alarme



3. Toucher pour indiquer qu'à l'activation du scénario la partition doit être :
  - activée immédiatement (désactive les éventuels retards)
  - activée (au terme des éventuels retards)
  - désactivée
4. Saisir le code utilisateur
5. Toucher pour confirmer
6. La partition est à ce stade activée

## Réglages

Sur cette page figurent une série de fonctions permettant une gestion complète du système.



1. Toucher pour ouvrir la page « Autre » et pour modifier les réglages
2. Toucher une fonction pour visualiser ou modifier un réglage

### Contrôle installation

Dans cette section, il est possible de visualiser les dispositifs trouvés sur l'installation et l'état de l'association des objets. Il est en outre possible d'attribuer une étiquette qui identifie la position de l'objet sur l'installation.



1. Toucher pour lancer la procédure de contrôle de l'installation.
  - A. Relecture installation
  - B. Total dispositifs trouvés
  - C. Type dispositifs
  - D. Filtrer les dispositifs par ID ou modèle
  - E. État association objets (voir tableaux page suivante)
2. Toucher pour visualiser les canaux de l'actionneur

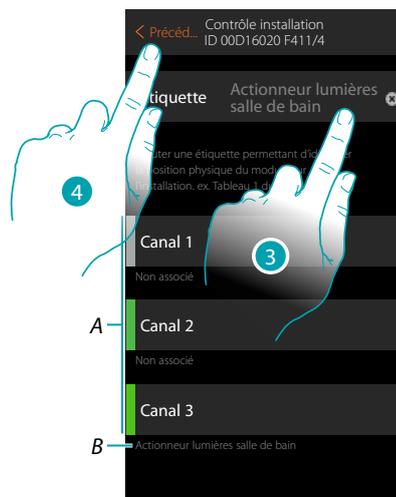
État association objets - Installation entièrement neuve			
État	Actionneur	Commande	Actionneur à encastrer
	Tous les canaux adressés en mode automatique et prêts à être associés	Aucun bouton utilisé	Canal actionneur adressé et boutons physiques de commande correspondants, voir également note (1)
	Tous les canaux associés à un objet graphique avec point de commande sur l'appli.	Tous les boutons associés à une fonction (Commande simple, commande générale, commande de groupe et commande scénario).	Tous les canaux associés à un objet graphique avec point de commande sur l'appli et tous les boutons associés à une fonction (Commande simple, commande générale, commande de groupe et commande scénario).
	Les canaux n'ont pas tous été adressés ou bien les boutons n'ont pas tous été associés à une fonction.	Les boutons n'ont pas tous été associés à une fonction.	Les canaux n'ont pas tous été adressés ou bien les boutons n'ont pas tous été associés à une fonction.
	Initialement scanné mais non encore connecté ou hors service.		

État association objets - Installation existante et déjà configurée			
État	Actionneur	Commande	Actionneur à encastrer
	Cette situation ne se présente pas sauf dans les cas suivants : – dispositif connecté mais jamais configuré ; – nouveau dispositif ajouté par la suite à l'installation		
	Tous les canaux associés à un objet graphique avec point de commande sur l'appli.	Tous les boutons associés à une fonction (Commande simple, commande générale, commande de groupe et commande scénario).	Tous les canaux associés à un objet graphique avec point de commande sur l'appli et tous les boutons associés à une fonction (Commande simple, commande générale, commande de groupe et commande scénario).
	Les canaux n'ont pas tous été adressés ou bien les boutons n'ont pas tous été associés à une fonction.	Les boutons n'ont pas tous été associés à une fonction.	Les canaux n'ont pas tous été adressés ou bien les boutons n'ont pas tous été associés à une fonction.
	Initialement scanné mais non encore connecté ou hors service		

**Note 1 :** dans cette condition, les commandes ont la fonction associée par défaut, à savoir qu'elles commandent les canaux présents sur l'actionneur (uniquement pour actionneurs à encastrer).



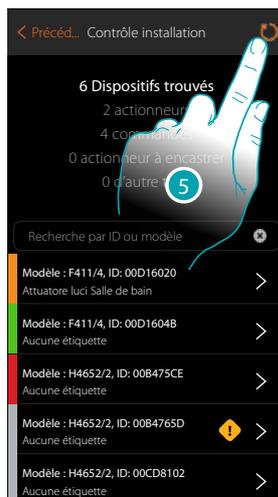
Si ce symbole s'affiche dans le contrôle installation, le dispositif câblé sur la borne OUT de l'interface F422 n'est pas comptable avec le système.  
Débrancher l'actionneur et la commande correspondante et les brancher sur la borne IN de l'interface F422.



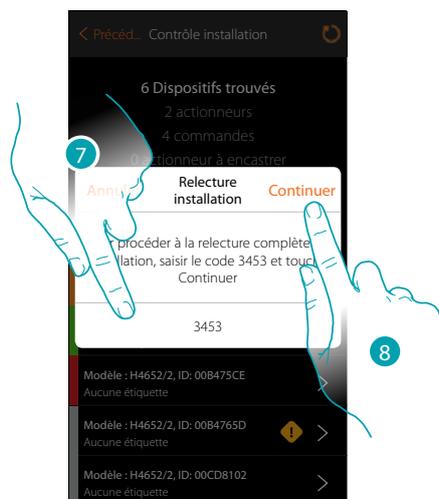
### État association canaux

- Non associé
- Associé

- A. Canaux de l'objet
- B. Nom objet graphique
3. Toucher pour ajouter une étiquette qui identifie la position de l'objet sur l'installation
4. Toucher pour revenir à la page précédente



5. Toucher pour effectuer la relecture de l'installation (cette opération peut durer quelques minutes)
6. Toucher pour continuer



7. Saisir le code qui s'affiche dans le message

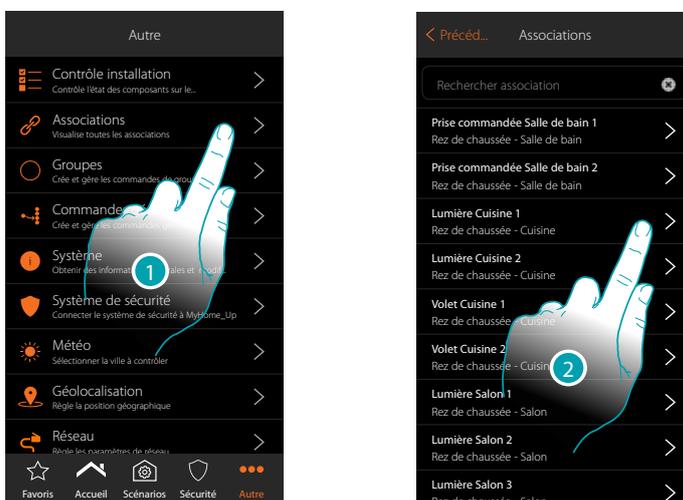
8. Toucher pour continuer

Au terme de la procédure, s'affiche la liste mise à jour des dispositifs

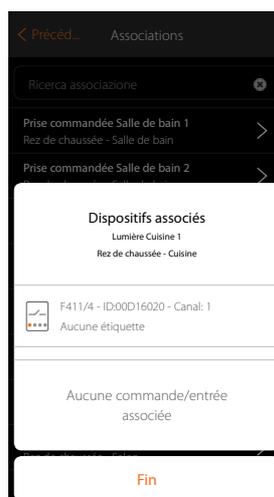
**Note :** dans le cas où un nouveau dispositif serait ajouté à l'installation, il est nécessaire d'éteindre et de rallumer le MyHOMEServer 1 ou bien de répéter la procédure de relecture en appuyant sur la touche . Le processus de relecture est plus complet et plus long parce qu'il contrôle toute l'installation. En revanche au rallumage du MyHOMEServer1, tous les nouveaux objets sont contrôlés.

### Associations

Permet de visualiser l'association entre les objets graphiques et les dispositifs présents sur l'installation.



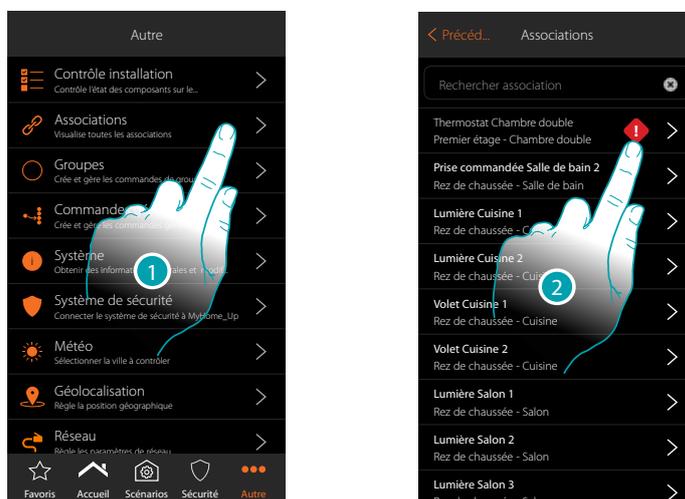
1. Toucher pour visualiser toutes les associations de l'installation.
2. Toucher pour visualiser l'association



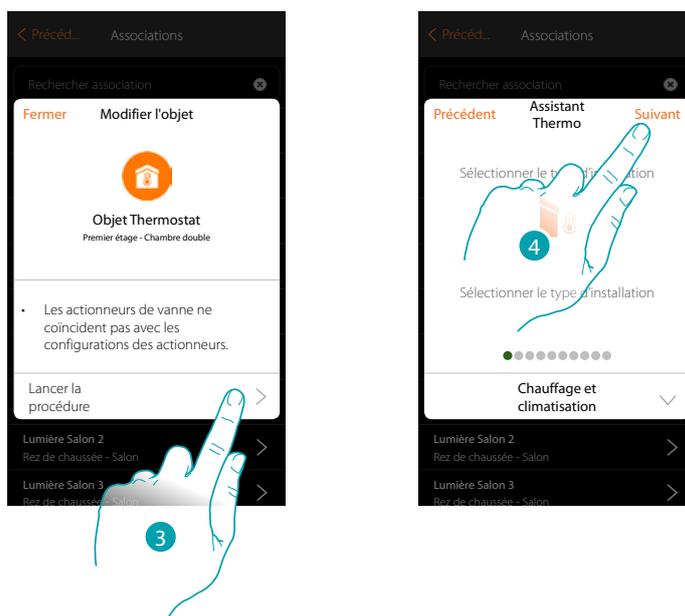
### Correction erreur d'association

En présence d'une erreur d'association (ex. deux actionneurs utilisent le même canal), une icône d'erreur s'affiche.

À travers cette fonction, l'utilisateur est guidé par un assistant vidéo pour identifier l'erreur et la corriger.

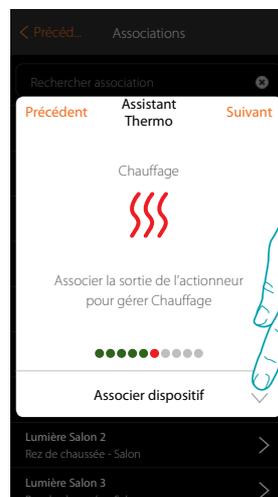


1. Toucher pour visualiser toutes les associations de l'installation.
2. Toucher pour visualiser l'association qui présente une erreur



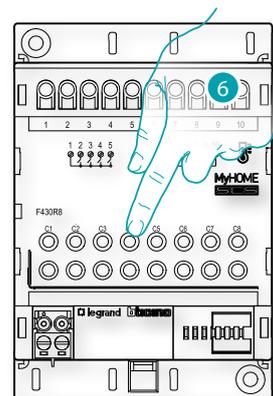
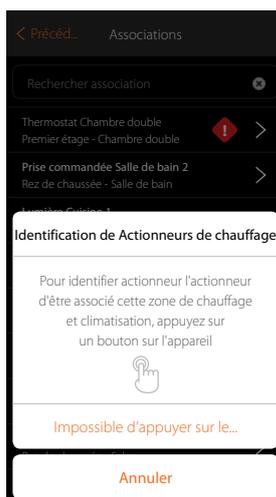
3. Toucher pour visualiser toutes les associations de l'installation
4. Toucher pour visualiser l'association qui présente une erreur

Répéter la procédure en saisissant les paramètres corrects pour corriger l'erreur.  
(sur l'exemple, l'erreur est intervenue lors de l'association de l'actionneur de chauffage)



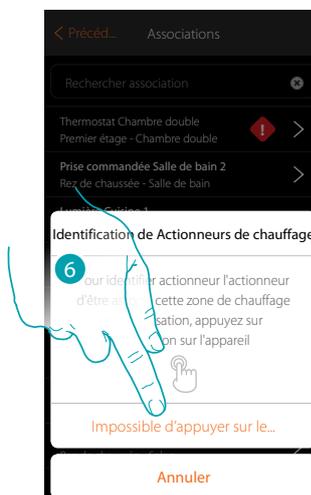
5. Toucher pour associer un actionneur

### Actionneur accessible



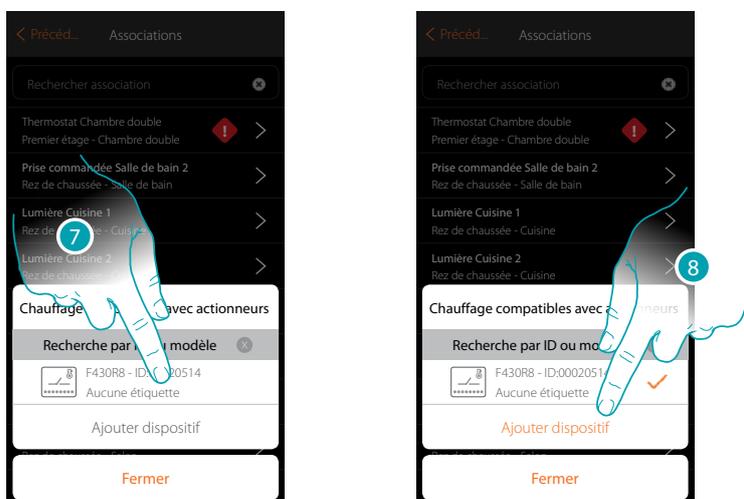
6. Toucher un des boutons de l'actionneur présent sur l'installation

### Actionneur non accessible



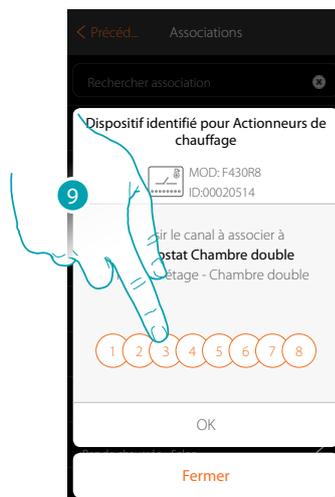
6. Toucher dans le cas où l'on n'aurait pas la possibilité d'accéder au dispositif

La liste des actionneurs compatibles qu'il est possible d'associer à l'objet est proposée ; l'actionneur peut être identifié à travers le code ID.

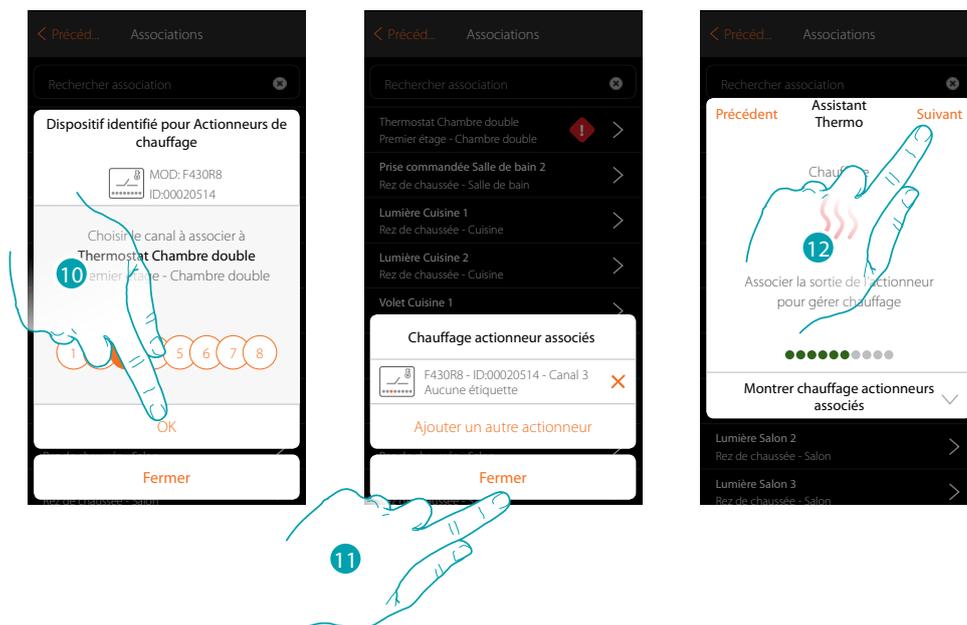


7. Toucher pour sélectionner l'actionneur
8. Toucher pour ajouter le dispositif sélectionné

Que la sonde soit ou non accessible, il est nécessaire de sélectionner le canal à utiliser parmi ceux disponibles



9. Sélectionner le canal
- Dans le cas où le canal serait occupé, voir chapitre « Que faire si... »



10. Toucher pour confirmer

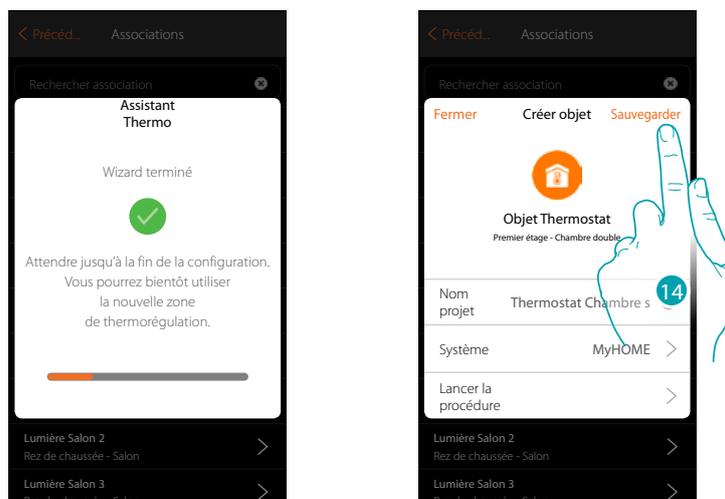
11. Toucher pour terminer

La couleur verte indique que l'association a été effectuée correctement.

12. Toucher pour continuer jusqu'à la sauvegarde de l'objet



13. Toucher pour configurer les objets



Attendre la fin de la configuration des objets de thermorégulation

14. Toucher pour sauvegarder

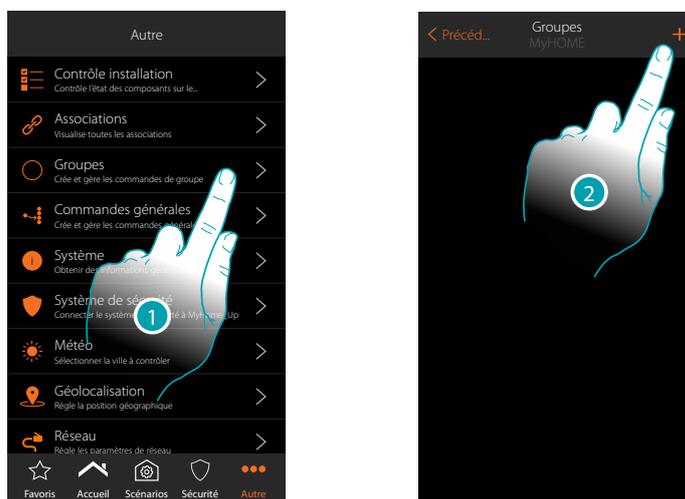


L'icône d'erreur n'est plus présente.

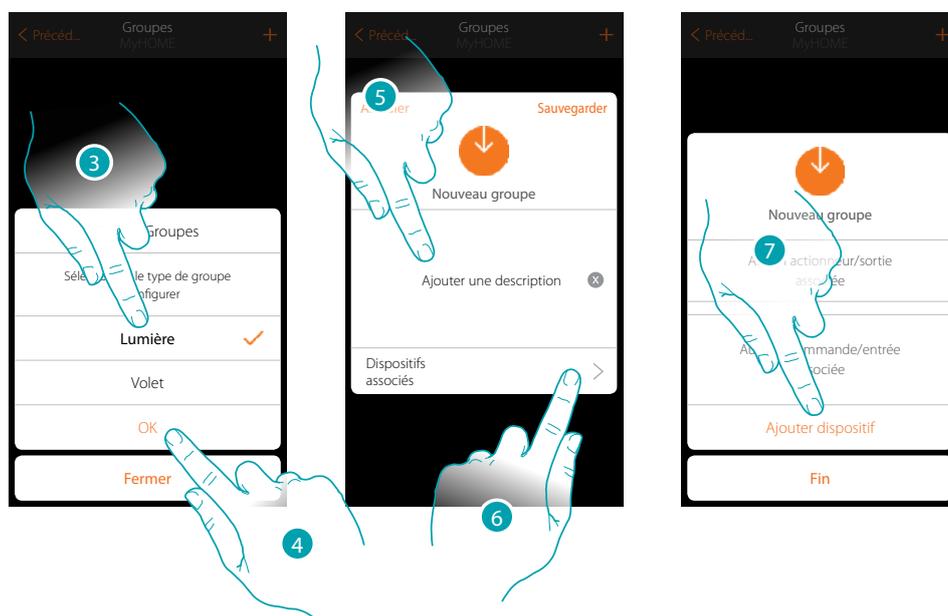
## Groupes

Dans cette section, il est possible de créer un groupe d'actionneurs qu'il est possible de commander en intervenant sur la commande. Cette commande est disponible sur les commandes physiques de l'installation mais non pas sur l'appli.

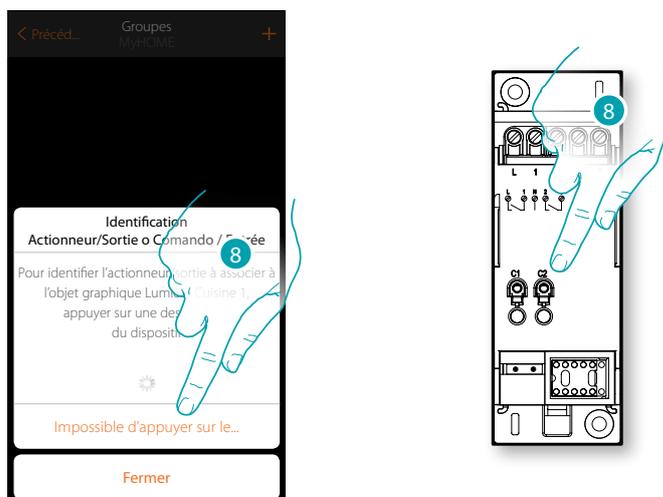
L'exemple montre la création d'un groupe constitué de 2 actionneurs et d'un point de commande.



1. Toucher pour accéder dans la section groupes
2. Toucher pour créer un groupe



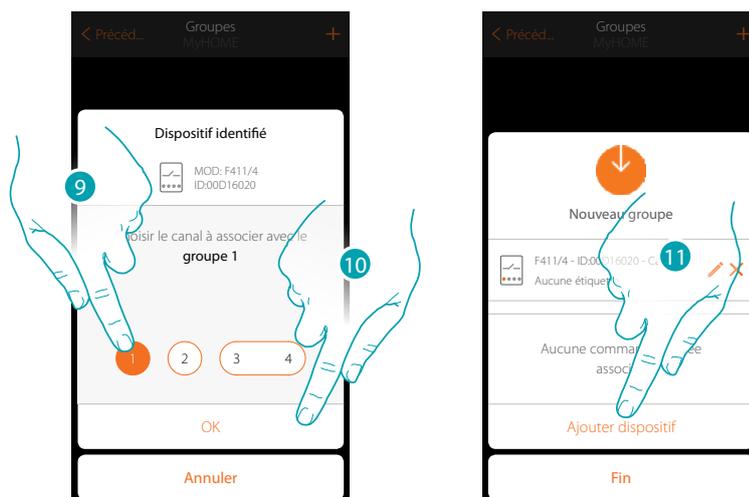
3. Toucher pour sélectionner le type de groupe (par défaut « Lumière »)
4. Toucher pour confirmer
5. Toucher pour ajouter une description au groupe
6. Toucher pour ajouter un dispositif au groupe
7. Ajouter le premier actionneur



8. Toucher un des boutons sur l'actionneur présent sur l'installation

OU

8. Toucher « impossible d'appuyer sur le bouton » dans le cas où il ne serait pas possible d'accéder au dispositif ; ensuite, une liste des dispositifs présents sur l'installation occupée s'affiche



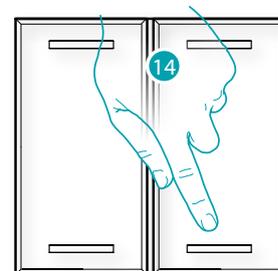
9. Toucher pour sélectionner le canal

Dans le cas où le canal n'a pas été associé, voir chapitre « Que faire si... »

10. Toucher pour confirmer

11. Répéter l'opération pour ajouter un autre actionneur et une commande (en sélectionnant un canal pour l'actionneur et un bouton pour la commande)

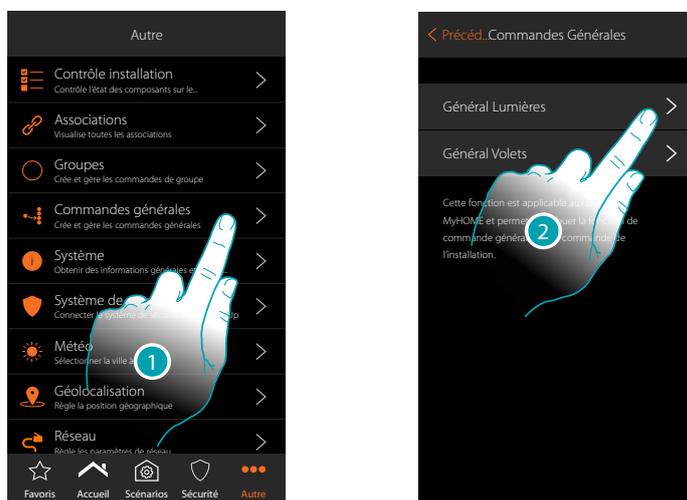
Au terme de l'opération, la page suivante s'affiche :



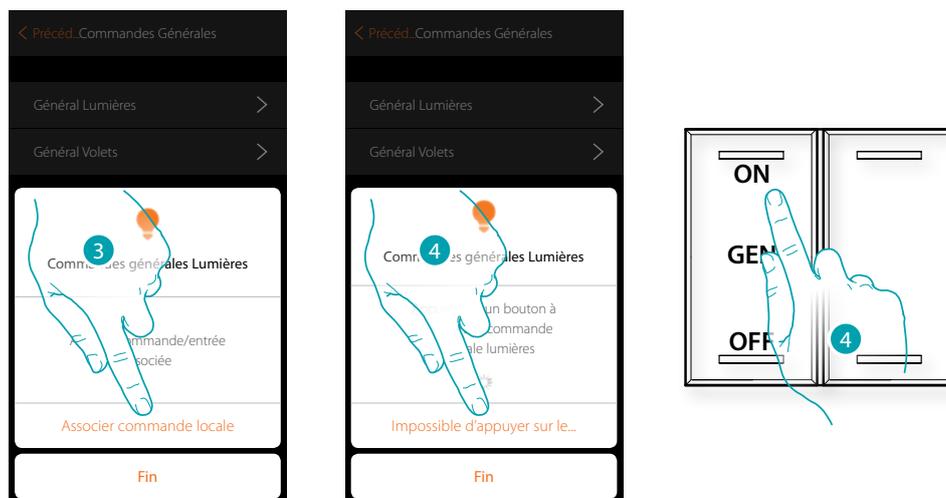
12. Toucher pour arrêter la procédure
13. Toucher pour sauvegarder le groupe
14. Appuyer sur la commande physique pour allumer/éteindre simultanément les deux actionneurs

### Commandes générales

Dans cette section, il est possible d'associer un ou plusieurs boutons physiques à la commande générale lumières ou volets. Il est possible d'exécuter la fonction au moyen du bouton ainsi qu'à travers l'objet graphique ajouté à la page des favoris.



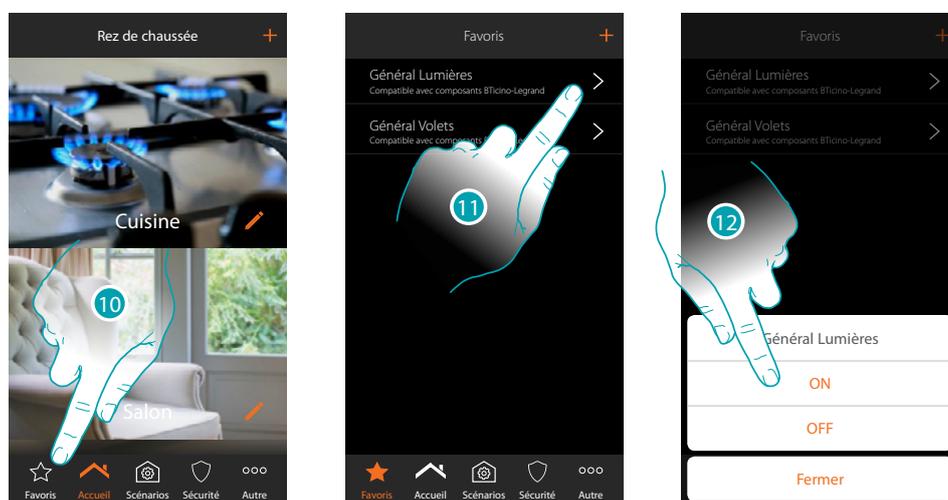
1. Toucher pour créer une commande générale
2. Toucher pour créer une commande générale lumières



3. Toucher pour associer la commande générale des lumières
4. Appuyer sur un des boutons sur la commande présente sur l'installation  
OU
4. Toucher « Impossible d'appuyer sur le bouton » dans le cas où il ne serait pas possible d'accéder au dispositif ; ensuite, une liste des commandes présentes sur l'installation occupée s'affiche



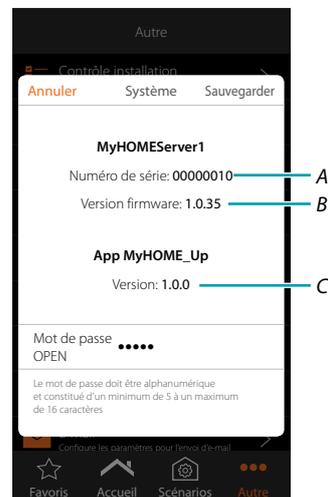
5. Sélectionner le bouton de la commande parmi ceux disponibles
6. Toucher pour confirmer
7. Toucher éventuellement pour ajouter une autre commande
8. Toucher pour arrêter la procédure
9. Appuyer pour allumer toutes les lumières ou :



10. Toucher pour ouvrir la page des Favoris
11. Toucher pour accéder à la commande virtuelle (si précédemment ajoutée à la page des favoris avec l'icône +)
12. Toucher pour allumer toutes les lumières

## Système

Sur cette page, il est possible de visualiser quelques informations sur MyHOMEServer1 et l'Appli

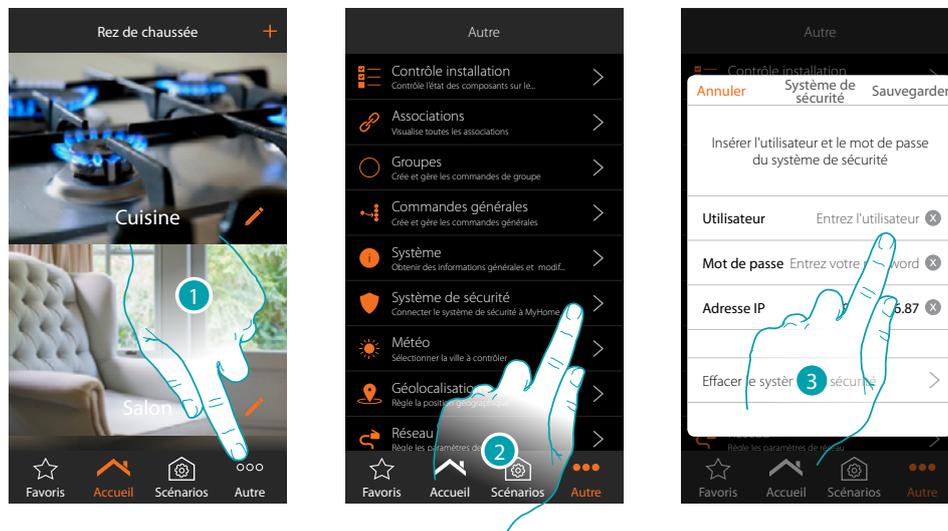


1. Toucher pour ouvrir le panneau système
- A. Code ID MyHOMEServer1
- B. Version firmware MyHOMEServer1
- C. Version Appli MyHOME\_Up
- D. Mot de passe OPEN pour accéder à MyHOMEServer1 avec MyHOME\_Suite.  
Toucher pour modifier le mot de passe OPEN qui doit être constitué de chiffres et de lettres, il doit comprendre un minimum de 5 et un maximum de 16 caractères.

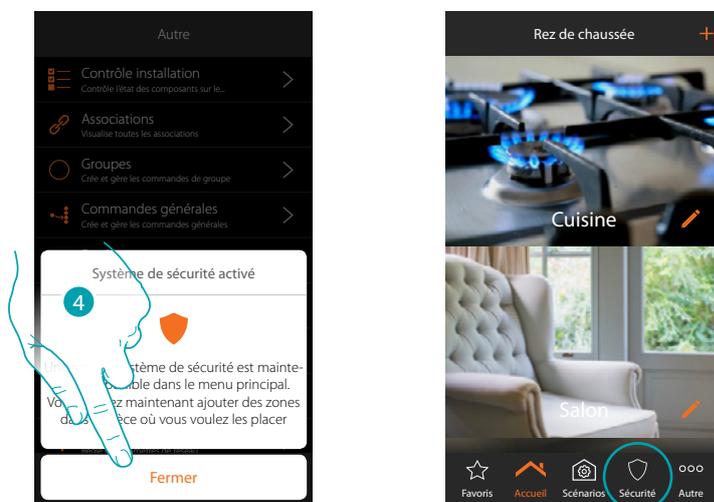
**Note :** à la première connexion, le système demande automatiquement de modifier le mot de passe OPEN.

### **Système antivol**

Cette page permet de connecter MyHOME\_Up au Système Antivol BTicino.



1. Toucher pour ouvrir la page « Autre »
2. Toucher pour ouvrir la page de saisie des paramètres de connexion avec le Système Antivol.
3. Saisir utilisateur et mot de passe réglés avec le logiciel sur la page « Options Ethernet » dans le champ « App ». (l'adresse IP est automatiquement relevée)

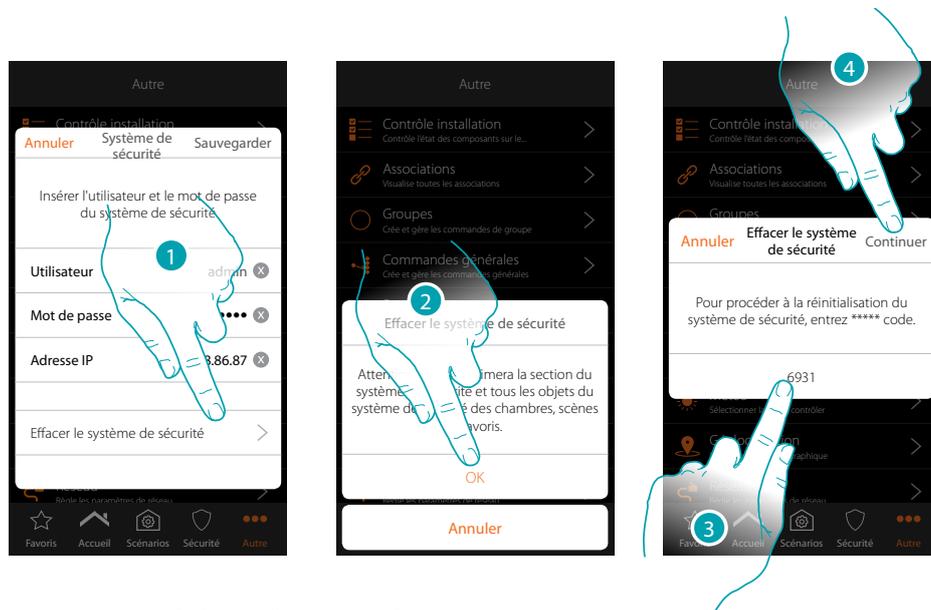


4. Toucher pour terminer

A présent le Système Antivol est connecté au système MyHOME\_Up et les nouvelles fonctions ont été ajoutées :

- Système Antivol
- Objet Zone antivol
- Nouvelles fonctions dans la section scénario

## Éliminer Système Antivol

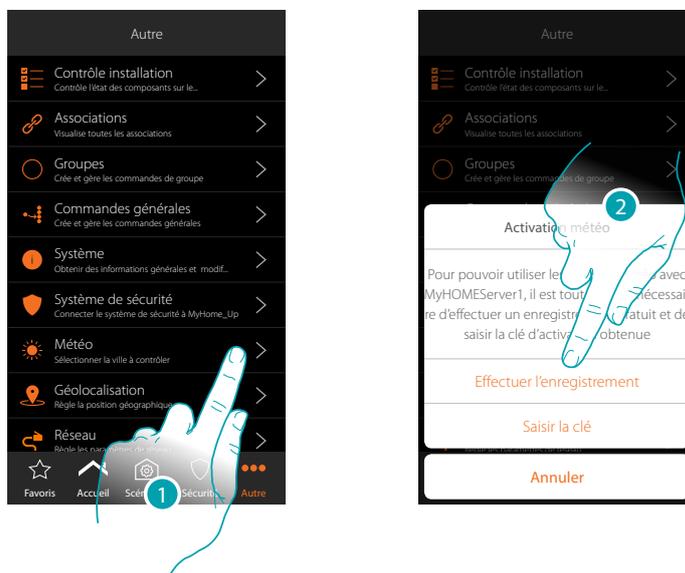


1. Toucher pour éliminer le Système Antivol
2. Toucher pour confirmer
3. Saisir le code de reset présent à la page
4. Toucher pour continuer

**Attention :** en utilisant cette fonction, la section Système Antivol est éliminée et les objets zone antivol sont éliminés des pièces, scénarios et favoris.

### Météo

Cette page permet de visualiser les données météo, activer le service de météo en ligne et sélectionner la ville à contrôler.

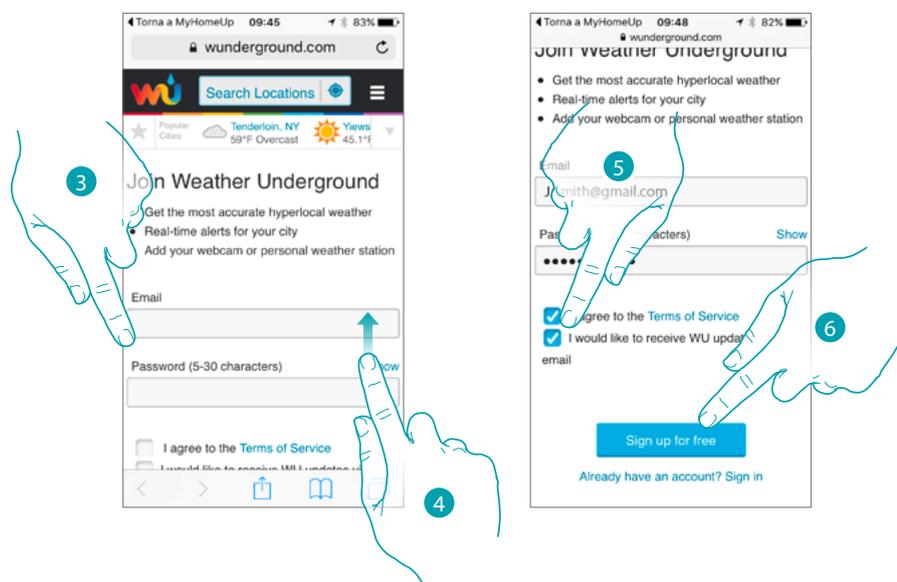


1. Toucher pour ouvrir la page

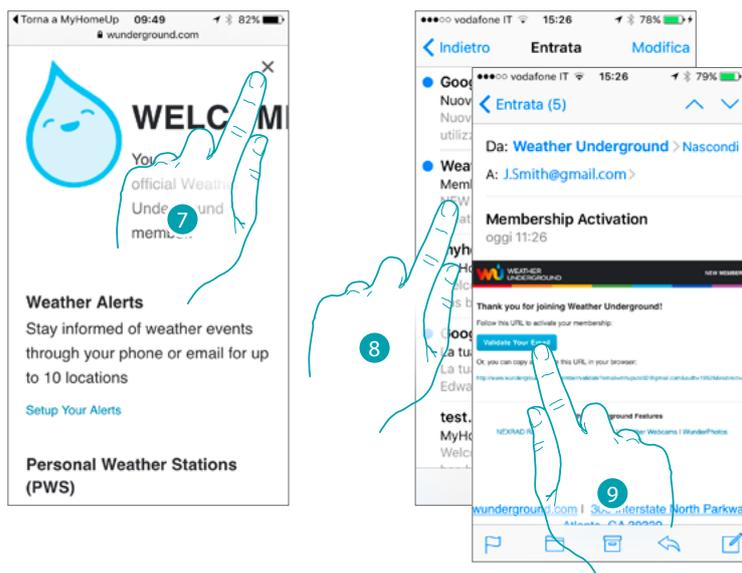
Si l'enregistrement gratuit aux services météo n'a pas encore été effectué, une page s'affiche qui permet de se connecter au site du service météo pour pouvoir s'enregistrer.

Si l'enregistrement a déjà été effectué, passer au point 23

2. Toucher pour effectuer l'enregistrement

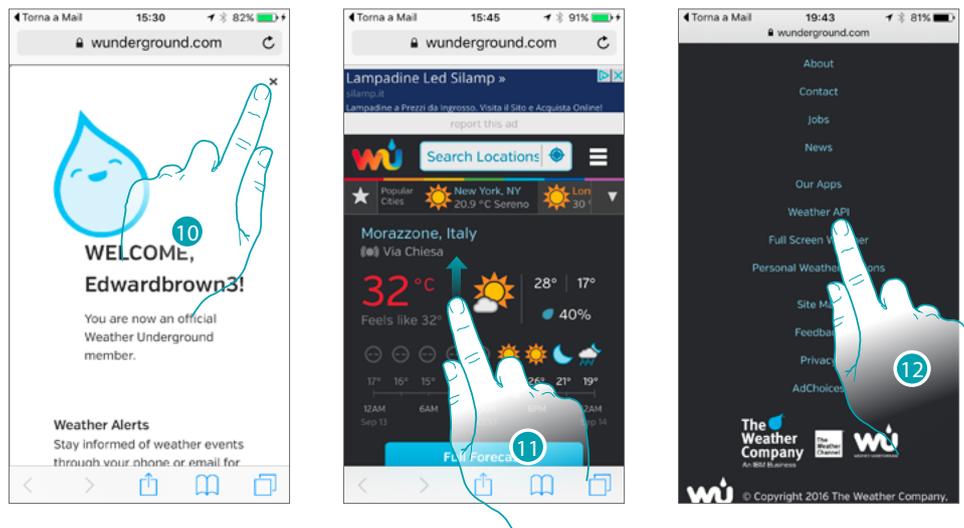


3. Sur la page d'enregistrement, saisir sa propre adresse mail et un mot de passe
4. Glisser vers le haut pour visualiser le reste de la page
5. Accepter les conditions d'utilisation et au besoin activer la réception de mises à jour via mail
6. Confirmer l'envoi des données pour l'enregistrement

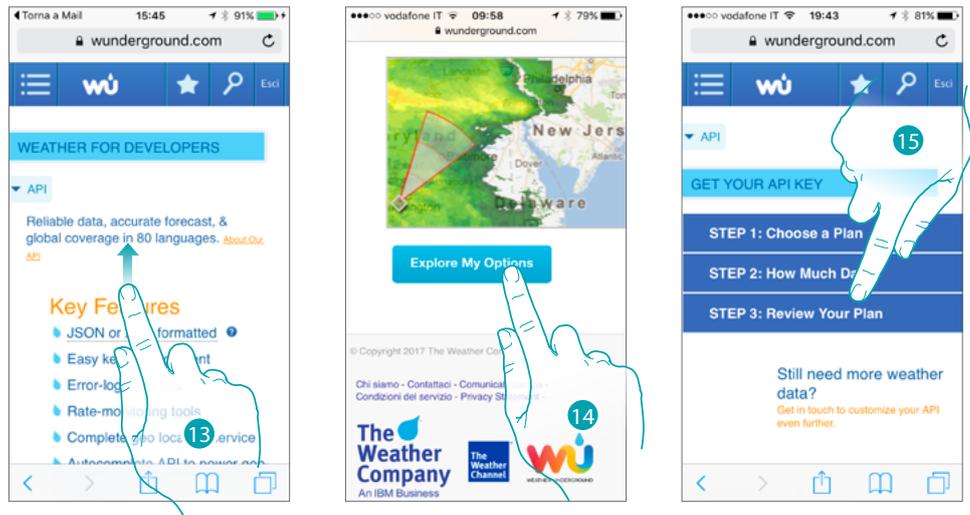


7. Fermer la fenêtre
8. Ouvrir le message e-mail reçu
9. Toucher pour confirmer la procédure

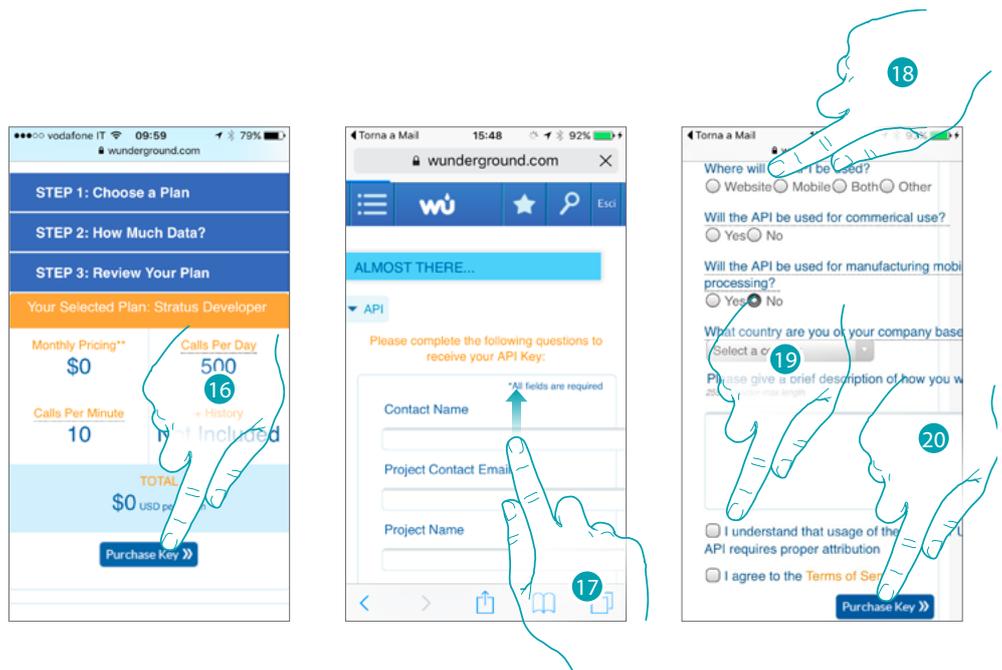
La page suivante s'affiche :



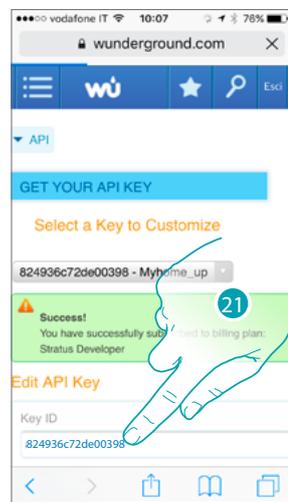
10. Fermer la fenêtre
11. Glisser vers le haut jusqu'au bout de la page
12. Toucher le lien « Weather API »



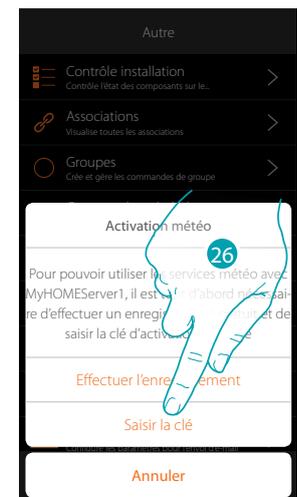
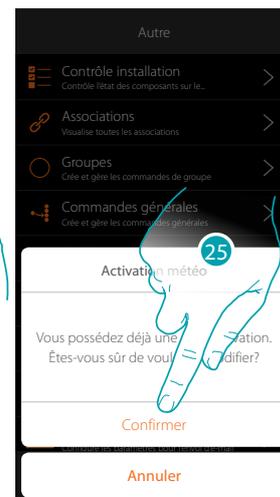
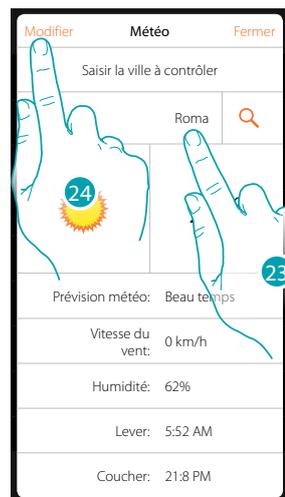
13. Glisser vers le haut jusqu'au bout de la page
14. Toucher le bouton « Explore My Options » pour continuer
15. Toucher le bouton « Review your plan » pour ouvrir le menu déroulant



16. Toucher pour générer la clé d'enregistrement à utiliser pour l'activation de la fonction météo
17. Saisir un nom de contact, une adresse mail et un nom pour le projet (MyHOME\_Up) et le site (BTicino), puis aller vers le bas pour remplir les autres champs
18. Sélectionner sur quel média l'API sera utilisée, si elle sera utilisée pour un usage privé ou commercial si le service sera utilisé sur smartphone, sélectionner le pays et ajouter une éventuelle description pour le projet
19. Cocher l'acceptation des conditions d'utilisation
20. Toucher pour demander la clé



- 21. La clé d'enregistrement a été générée, la noter et la conserver
- 22. Toucher pour saisir la clé obtenue
- 23. Saisir la clé
- 24. Toucher pour activer le service



- 25. Saisir la ville à contrôler
- 26. Toucher pour modifier la clé d'activation
- 27. Toucher pour confirmer
- 28. Saisir la nouvelle clé

## Géolocalisation

Sur cette page il est possible de régler la position géographique du MyHOMEServer1 et de l'utiliser pour activer un scénario sur la base de sa propre **position** par rapport au MyHOMEServer1



1. Toucher pour ouvrir la page

Dans le cas où la distance visualisée ne correspond pas à la position réelle par rapport au MyHOMEServer1, s'en rapprocher et:

2. Toucher pour lancer la procédure

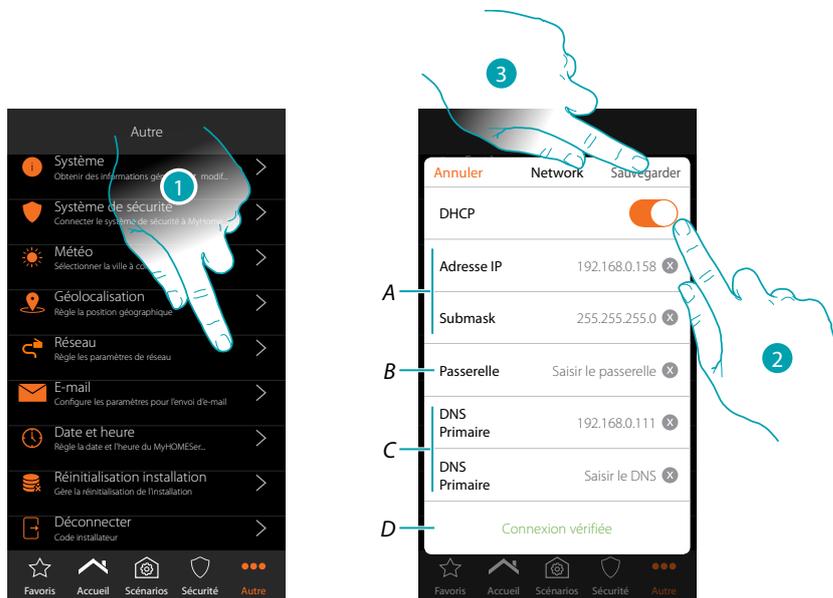


3. Toucher pour géolocaliser le serveur dans cette position

**Attention :** effectuer la procédure de géolocalisation uniquement à proximité du MyHOMEServer1

## Réseau

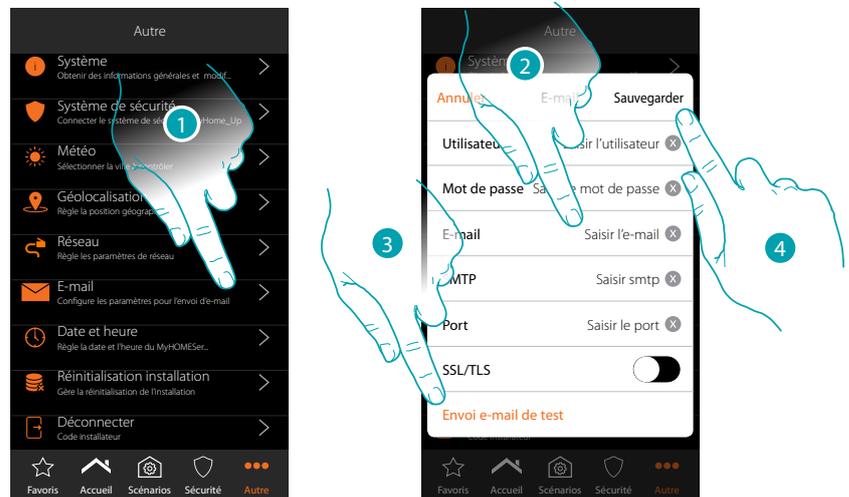
Cette page permet de visualiser/régler les paramètres de connexion de réseau.



1. Toucher pour ouvrir la page
2. Toucher pour désactiver la modalité DHCP et modifier les paramètres manuellement.
  - A. Saisir l'adresse IP et le masque de sous-réseau de MyHOMEServer1
  - B. Saisir l'adresse IP du router/access point.
  - C. Saisir les adresses DNS primaire et secondaire
  - D. Toucher pour vérifier les paramètres saisis manuellement
3. Appuyer pour sauvegarder les paramètres

## E-mail

Sur cette page, il est possible de sélectionner les paramètres de configuration du compte mail dont seront envoyés les mails de notification à l'activation d'un scénario (voir objet spéciale [envoi mail](#)).



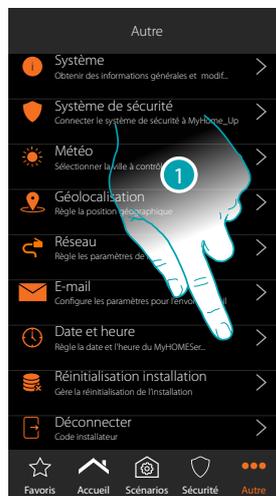
1. Toucher pour ouvrir la page
2. Saisir les paramètres du compte mail à utiliser pour l'envoi de mails
3. Toucher pour envoyer un mail de test pour contrôler les données précédemment saisies
4. Toucher pour sauvegarder la configuration

**Note :** créer un compte mail spécialement pour cette fonction.

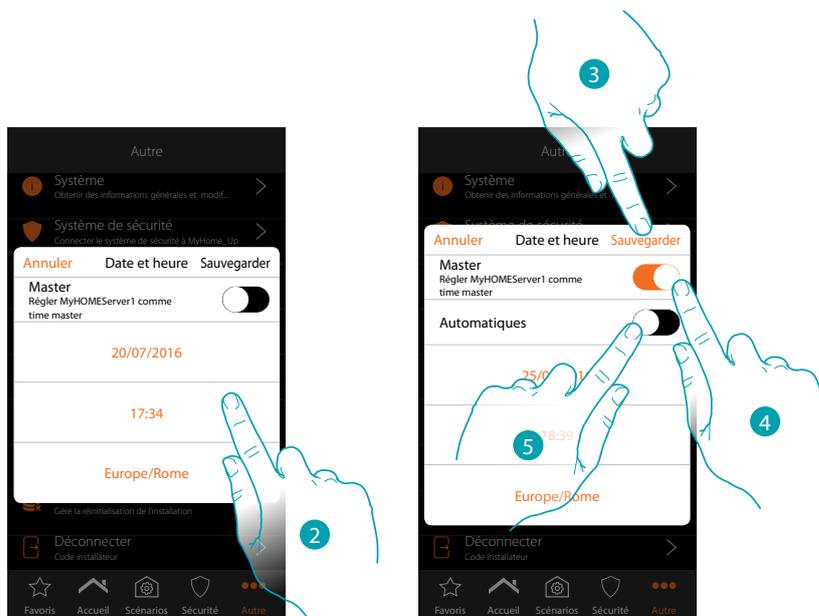
Dans les réglages d'accès et de sécurité du nouveau compte, ne pas oublier de permettre l'envoi automatique de mails. (par exemple dans le service de mail Gmail, le réglage s'appelle « Permettre Applis moins sûres : ON »).

## Date et heure

Cette page permet de visualiser et de régler la date et l'heure.



1. Toucher pour ouvrir la page

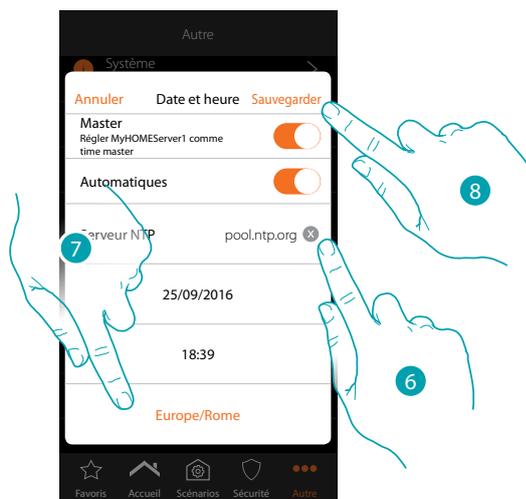


2. Saisir manuellement la date, l'heure et la zone permettant d'identifier correctement le fuseau horaire
3. Toucher pour sauvegarder le réglage
4. Toucher pour sélectionner les paramètres saisis au point précédent comme référence pour tous les dispositifs

En activant la fonction Master, le MyHOMEServer1 assure la mise à jour automatique de tous les dispositifs de l'installation.

Il est également possible de régler date et heure mises à jour automatiquement par un serveur NTP Le Network Time Protocol, ou NTP, est un protocole qui permet de synchroniser automatiquement les horloges du système en acquérant les données sur Internet

5. Toucher pour régler date et heures automatiques



6. Saisir au besoin un serveur NTP autre que le serveur par défaut

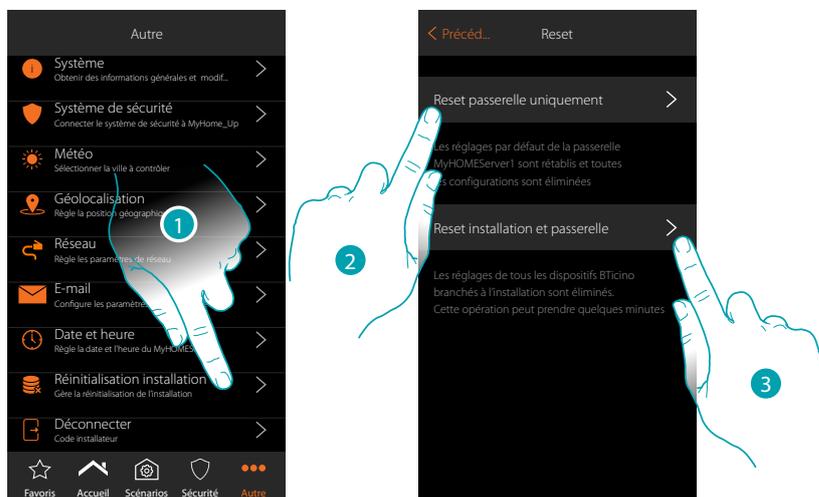
**Note :** certains ISP (Internet Service Provider) utilisent des NTP autres que celui par défaut.

7. Sélectionner la zone permettant d'identifier correctement le fuseau horaire

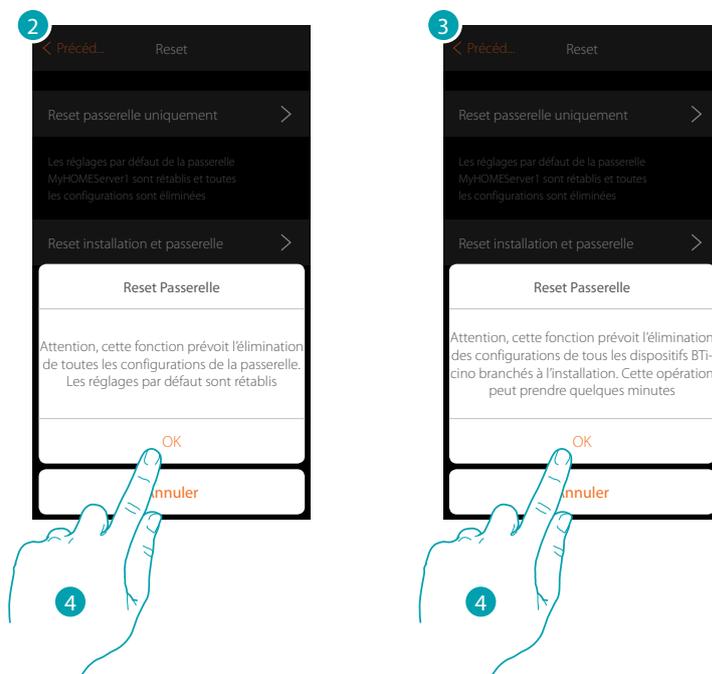
8. Toucher pour sauvegarder le réglage

### Réinitialisation installation

Cette page permet de rétablir les réglages par défaut du MyHOMEServer1 et/ou des dispositifs BTicino branchés à l'installation.



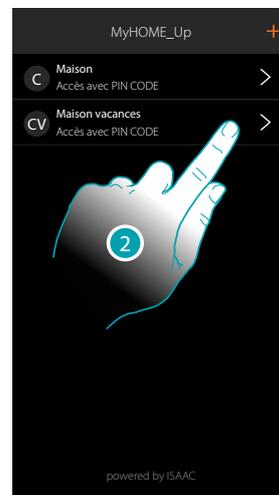
1. Toucher pour ouvrir la page
2. Toucher pour éliminer tous les objets graphiques de l'Appli
3. Toucher pour éliminer tous les objets graphiques de l'Appli et les associations de l'installation  
Les commandes physiques cessent ensuite de fonctionner



4. Toucher pour confirmer le Reset

## Déconnecter

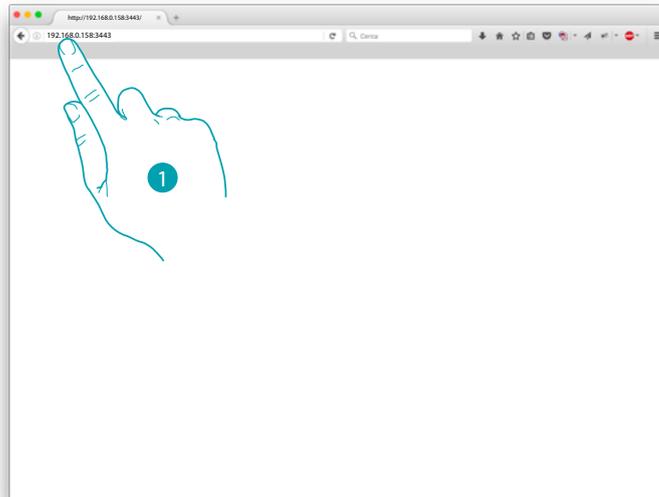
Cette fonction déconnecte du compte.



1. Toucher pour se déconnecter
2. La déconnexion du système est effective, toucher un compte pour se reconnecter

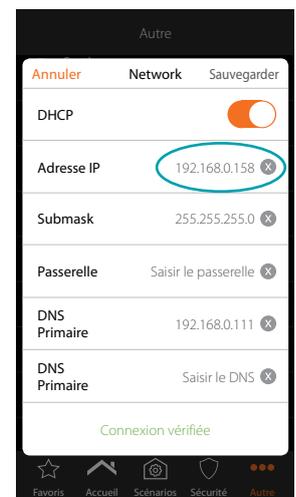
### Entretien

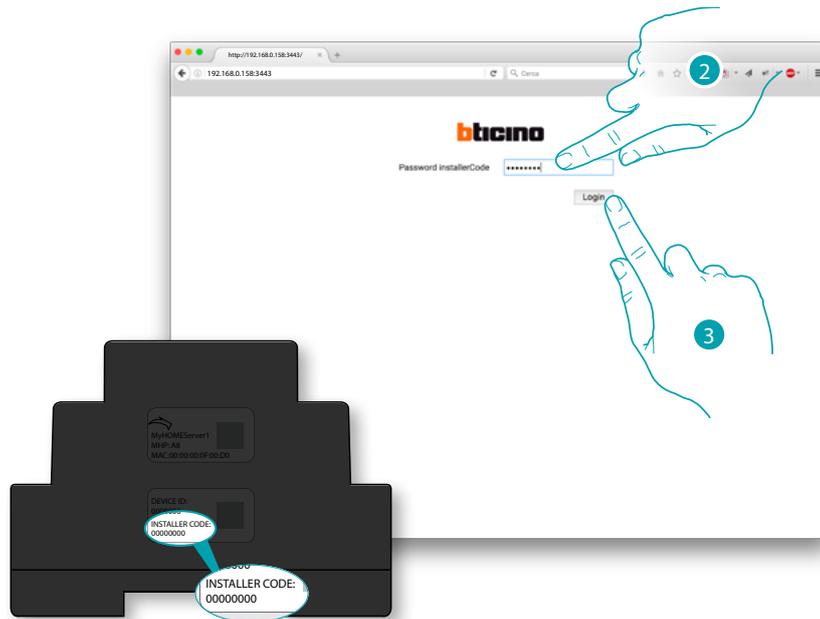
Il est d'effectuer un backup des informations (configuration) présentes sur le MyHOMEServer1. Ces opérations sont vivement recommandées pour effectuer de futures interventions.



1. Sur un navigateur, saisir l'adresse IP du MyHOMEServer1 et indique le port de connexion 3443 (ex. 192.168.0.158:3443)

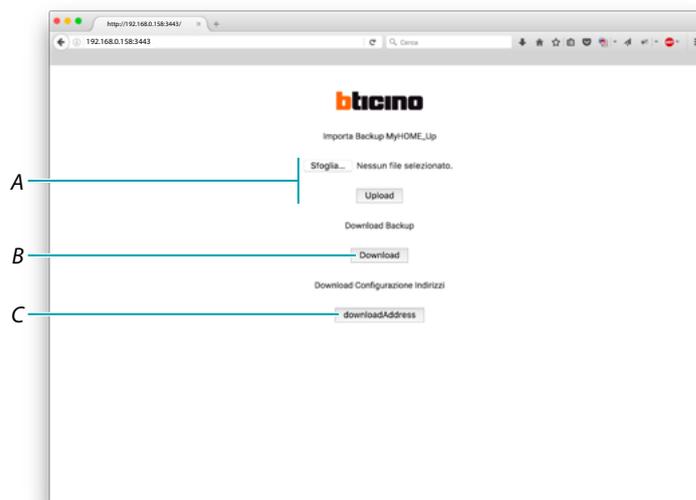
Pour visualiser l'adresse IP sur MyHOME\_Up, toucher « Autre/Réseau »





2. Saisir l'INSTALLER CODE (Code Installateur) présent sur la partie latérale du dispositif.
3. Appuyer sur la touche ci-contre pour confirmer.

La page qui s'affiche offre 3 possibilités:

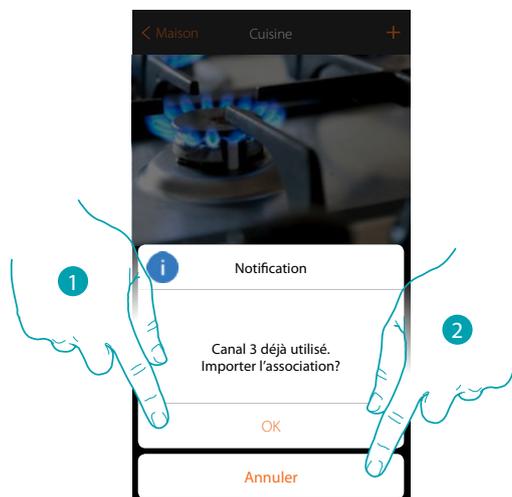


- A. **Chargement backup**  
permet de sélectionner sur le PC le fichier contenant les données et de le charger sur le MyHOMEServer1
- B. **Déchargement backup**  
sauvegarde sur le PC les données présentes sur le MyHOMEServer1
- C. **Déchargement adresse**  
permet de télécharger un fichier (.html) contenant toutes les configurations (ex. A; PL) de l'installation pour pouvoir disposer d'une base de données contenant les informations à récupérer pour configurer les dispositifs (ex. Écran tactile)

## Que faire si...

En cas de pression sur le bouton d'un dispositif précédemment configuré avec la même fonction que celle à programmer (ex. Lumières).

La page suivante s'affiche :



1. Toucher pour créer un nouvel objet en important la configuration existante.
2. Toucher pour annuler

En cas de pression sur le bouton d'un dispositif précédemment configuré avec la même fonction (Lumières) que celle à programmer mais de type différent (ex. Variateur et non pas ON/OFF).

La page suivante s'affiche :

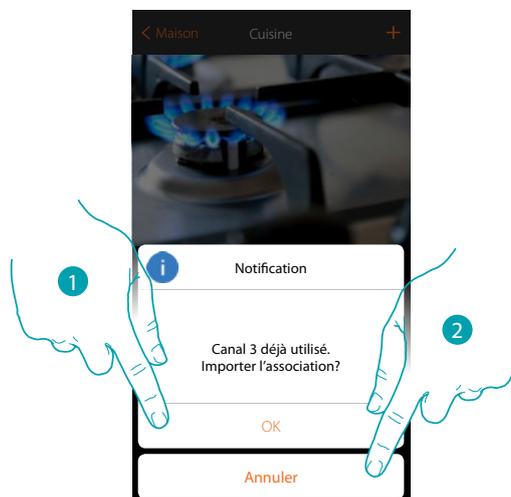


1. Toucher pour fermer la page et sélectionner un dispositif de même type

En cas de pression sur le bouton d'un dispositif précédemment configuré avec la fonction différente de celle à programmer (ex. Volet).

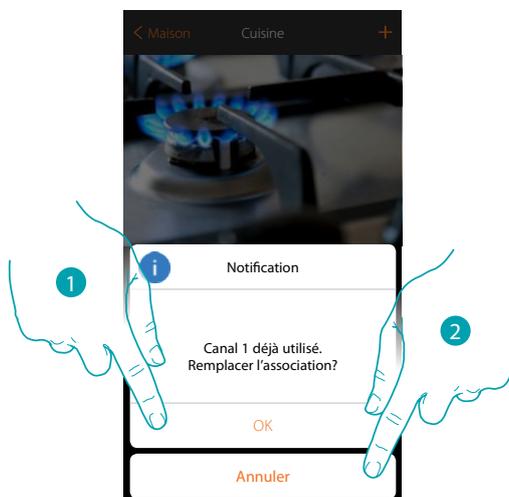
La page suivante s'affiche :

Dispositif configuré en modalité physique



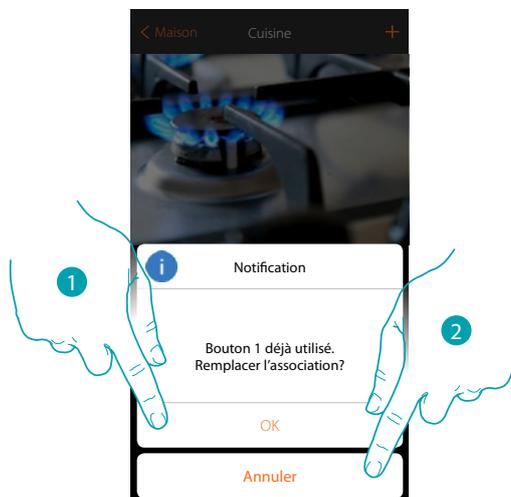
1. Toucher pour créer un nouvel objet en important la configuration existante.
2. Toucher pour annuler

Si en cas d'association d'un actionneur et de sélection d'un canal déjà utilisé, s'affiche la page suivante.



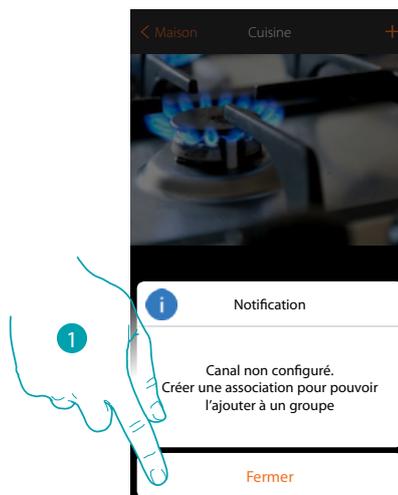
1. Toucher pour confirmer la sélection et remplacer l'association précédente.
2. Toucher pour revenir à la page précédente

Si en cas d'association d'une commande et de sélection d'un bouton déjà associé, s'affiche la page suivante.



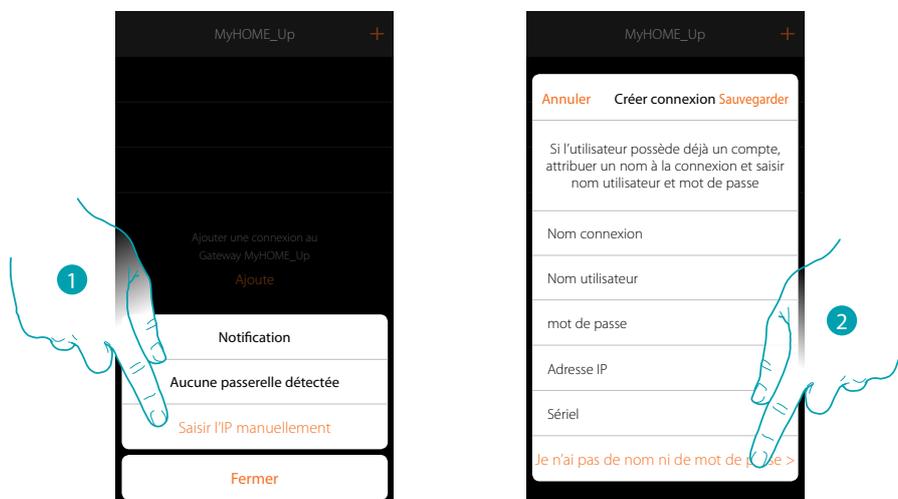
1. Toucher pour confirmer la sélection et remplacer l'association existante.
2. Toucher pour revenir à la page principale

Dans le cas où l'on souhaiterait ajouter un canal non encore associé sur l'installation, la page suivante s'affiche.

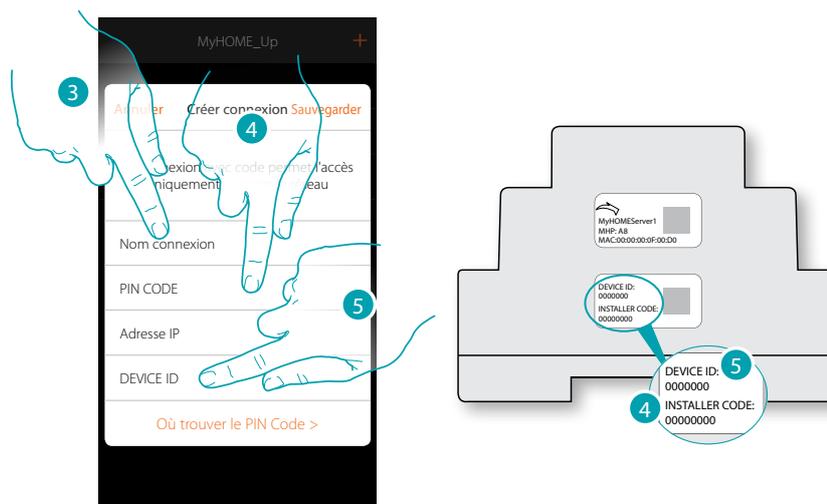


1. Toucher pour fermer et associer le dispositif

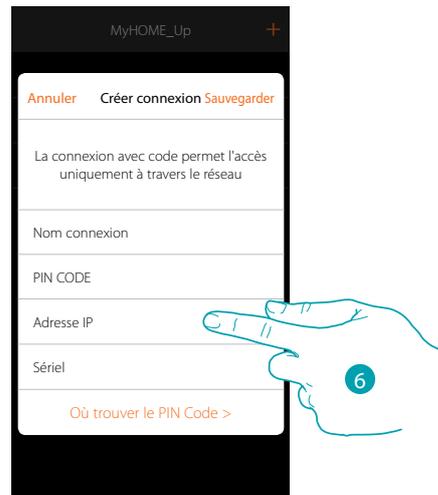
Si lors de la création d'une connexion avec le MyHOMEServer1, la détection automatique n'intervient pas, il est nécessaire de saisir l'adresse manuellement.



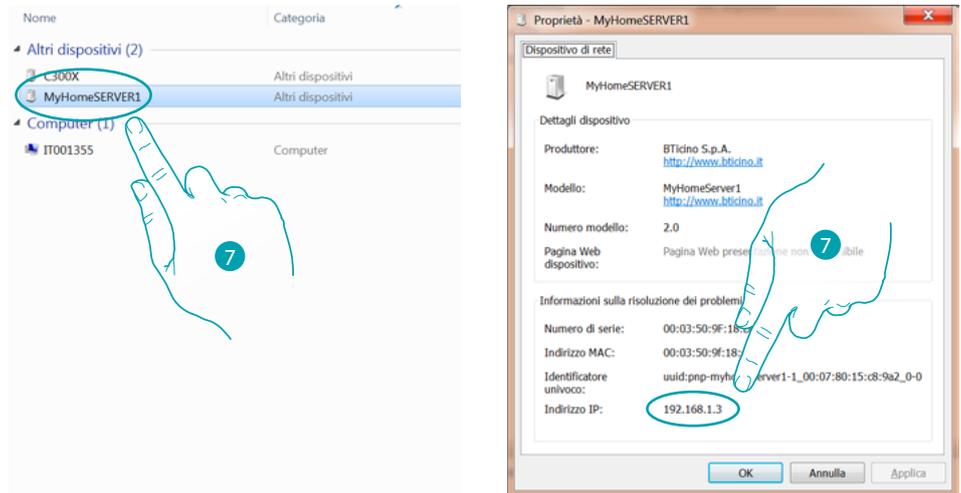
1. Toucher pour identifier manuellement le MyHOMEServer1 sur le réseau.
2. Toucher pour établir la connexion et accéder via le réseau local avec l'INSTALLER CODE (Code Installateur).



3. Saisir un nom pour identifier la nouvelle connexion en cours de création.
4. Saisir l'INSTALLER CODE (Code Installateur) présent sur la partie latérale du dispositif.
5. Saisir le DEVICE ID (ID dispositif) présent sur la partie latérale du dispositif.



### 6. Saisir l'adresse IP de votre MyHOMEserver1



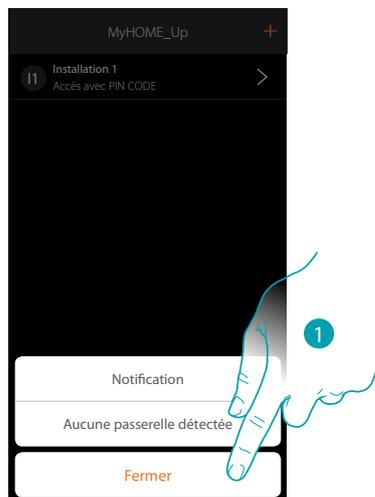
### 7. Si elle n'est pas connue, connecter le PC au même réseau que MyHOMEserver1, la rechercher dans le centre connexions de réseau et ouvrir la page des propriétés.

Si elle ne figure pas dans le centre connexions de réseau, appuyer sur le bouton de reset du MyHOMEserver1 pendant 10 secondes et la régler dans DHCP



### 8. Toucher pour sauvegarder la connexion à l'installation.

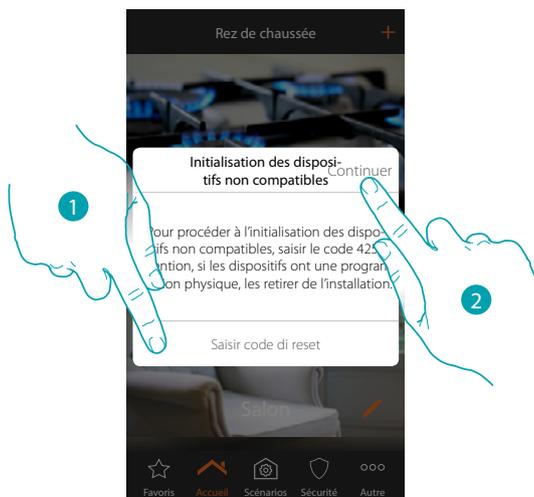
Si le MyHOMEServer1 n'est pas détecté en phase de connexion, la page suivante s'affiche :



Contrôler les branchements et/ou la connexion Wi-Fi ; le smartphone et le MyHOMEServer1 doivent être connectés au même réseau LAN.

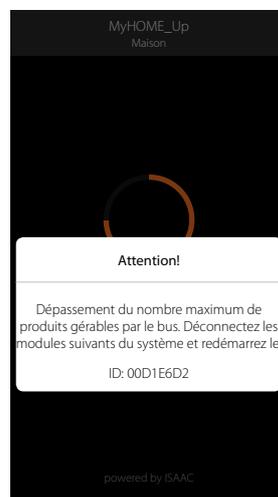
1. Toucher pour revenir à la page précédente

Dans le cas où seraient présents deux dispositifs avec la même configuration, la page suivante s'affiche :

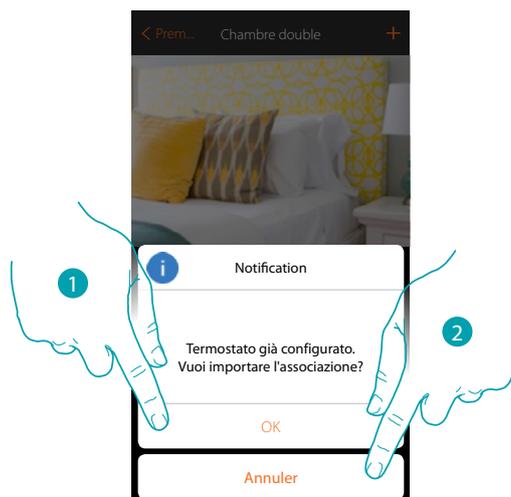


1. Saisir le code pour initialiser tous les dispositifs non compatibles.
2. Appuyer pour procéder à l'initialisation.

Dans le cas où pendant la scansion et la détection automatique des dispositifs connectés, le nombre maximum de dispositifs que le bus est en mesure de gérer serait dépassé, la page suivante s'affiche :



Débrancher les modules indiqués de l'installation et redémarrer le système  
Dans le cas où un thermostat déjà configuré serait associé, la page suivante s'affiche.



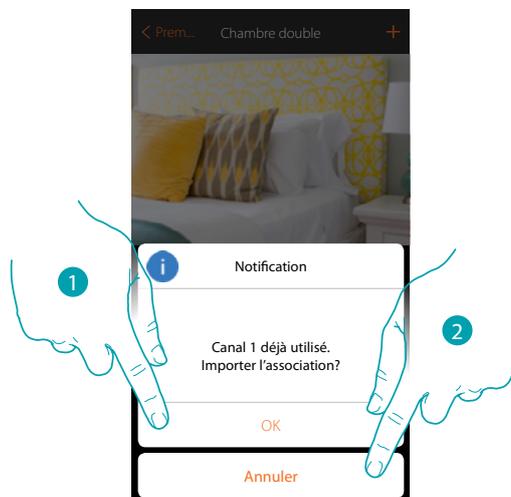
1. Toucher pour confirmer la sélection et importer la configuration existante (\*)
2. Toucher pour revenir à la page principale

**\*Note:** la configuration du thermostat sélectionné est ensuite convertie pour le nouveau système MyHome\_Up.

Les fonctions disponibles sont décrites dans le Manuel Utilisateur.

Dans le cas où le thermostat serait configuré physiquement, le système impose le retrait des configureurs et une nouvelle configuration

Dans le cas où une sonde déjà configurée serait associée à un autre thermostat, la page suivante s'affiche.



1. Toucher pour confirmer la sélection et remplacer l'association précédente.
2. Toucher pour revenir à la page principale



Legrand SNC  
128, av. du Maréchal-de-Lattre-de-Tassigny  
87045 Limoges Cedex - France  
[www.legrand.com](http://www.legrand.com)

BTicino SpA  
Viale Borri, 231  
21100 Varese  
[www.bticino.com](http://www.bticino.com)