



Vejledning til

# IKONN-controller



# Indholdsfortegnelse

Introduktion .....	2
Sikkerhed og vedligeholdelse .....	2
Rundt om IKONN-controlleren .....	3
Opladning .....	4
Tænde og slukke .....	5
Låse knapperne .....	5
Brug af høretelefoner .....	6
Tilpasse lydstyrken .....	6
Brug af bærestrop .....	7
Brug af indstiks-moduler .....	7
Brug af menu-systemet .....	8
Hjælp-knappen .....	9
Ur .....	9
Vækkeur .....	10
Timer ("køkkenur") .....	12
Tilføj nyt produkt .....	13
Indstillinger .....	14
Udvidet hjælp .....	14
Ur-indstilling .....	14
Klokkespil hver time .....	15
Indstil uret .....	15
12/24-timers tid .....	15
Indstil dato .....	15
Fabriksnulstilling .....	16
Personvægt .....	17
Batteriniveau .....	17
Måleenheder .....	18
Træning .....	18
Opdatering .....	19
Tekniske specifikationer .....	19

## Introduktion

Tillykke med – og tak for – anskaffelsen af Deres IKONN-controller. For at få det fulde udbytte af den, anbefales De at læse denne vejledning helt igennem.

De behøver ikke være forsigtig med at prøve funktionerne: **De kan ikke "ødelægge" Deres IKONN-controller ved at trykke på en "forkert" knap.** Det kan højst få controlleren til at opføre sig på en uventet måde, og skulle det ske, kan man ved hjælp af en såkaldt *fabriksnulstilling* få den til at virke som den gjorde, da den var helt ny. Læs mere om, hvordan dette gøres på side 16.

## Sikkerhed og vedligeholdelse

- IKONN-controlleren er ikke vandtæt. Undgå derfor at spilde vand eller andre væsker på controlleren eller på den lysnetadapter, der benyttes til opladning, og brug ikke controlleren eller lysnetadapteren på steder, hvor de risikerer at blive udsat for væske.
- Undgå at tabe IKONN-controlleren på gulvet. Er der synlige tegn på skader på enhedens yderside, skal De udlade at benytte den.
- Hvis De benytter IKONN-controlleren sammen med høretelefoner, skal De være opmærksom på, at kraftig lyd i længere tid kan beskadige Deres hørelse: Undgå at skrue lyden for højt op, når De benytter høretelefoner.
- Brug ikke magt, når De trykker på IKONN-controllerens knapper, eller sætter indstiks-tilbehør i toppen af controlleren. Bemærk, at indstiks-tilbehør kun passer én vej, så hvis det ikke "klikker" nemt på plads, så prøv at vende det om.
- Undlad at skille IKONN-controlleren ad; der er ikke noget inde i den, som kan serviceres af ikke-teknikere. Oplever De problemer med den, bedes De kontakte Lys og lup med henblik på reparation – vores kontaktoplysninger står nederst på forsiden af denne vejledning.

## Rundt om IKONN-controlleren

Her følger en oversigt over alle de knapper, stik og andre detaljer, der findes rundt omkring på Deres IKONN-controller, alle med et nummer. Når denne vejledning nævner en af detaljerne, henvises til numrene i denne oversigt:

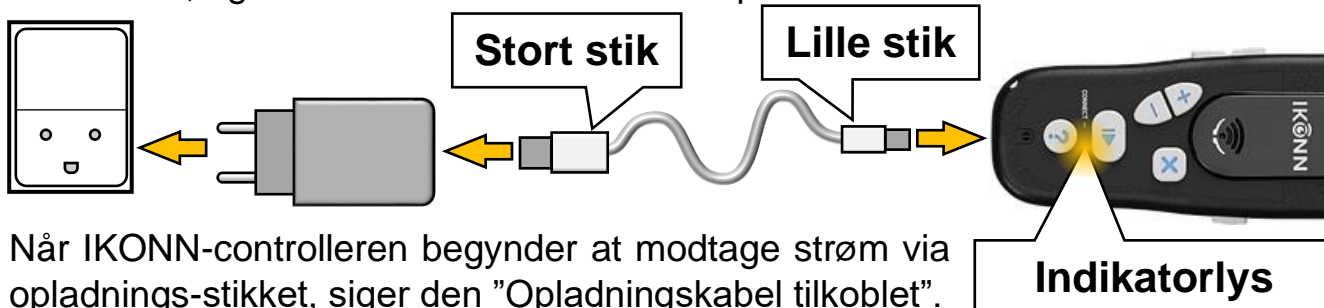
1. Plads til indstiks-tilbehør (på overkanten)
2. Højtaler
3. Tænd- og sluk-knap
4. Annullér-knap
5. OK-knap
6. Indikatorlys vedr. opladning
7. Hjælp-knap
8. Stik til høretelefoner (på underkanten)
9. Stik til opladning (på underkanten)
10. "Øje" til fastgørelse af en bærestrop
11. Mikrofon
12. Indikatorlys vedr. forbindelse til iPhone-app til opdatering
13. Pileknap; "minus"
14. Pileknap; "plus"
15. Knap der skruer ned for lydstyrken
16. Knap der skruer op for lydstyrken



## Opladning

IKONN-controlleren har et indbygget, opladeligt batteri, som lades op med den medfølgende ledning. Ledningen ender i to stik, hvoraf det ene stik er lidt større end det andet. Til opladningen skal bruges en lysnetadapter med USB-stik, som *ikke* medfølger – i stedet benyttes en lysnetadapter af den type, som bruges til at oplade mobiltelefoner og lignende elektronisk udstyr.

Sæt ledningens *lille* stik i det aflange stikhul i bunden af IKONN-controlleren (nr. 9 i oversigten på side 3), og det *store* stik i det firkantede stikhul på lysnetadapteren, som vist på illustrationen herunder. Sæt lysnetadapteren i en ledig stikkontakt, og husk at tænde for strømmen på stikkontakten.



Når IKONN-controlleren begynder at modtage strøm via opladnings-stikket, siger den "Opladningskabel tilkoblet".

På controllerens forside findes et lille orangefarvet indikatorlys (nr. 6 i oversigten på side 3), som blinker, mens batteriet lades op. Når batteriet er ladet *helt* op, lyser dette indikatorlys "fast", uden at blinke. Når det sker, bør man trække stikket ud af controlleren – batteriet har ikke godt af at modtage mere strøm fra lysnetadapteren, når det er ladet helt op. Når controlleren "mærker", at den ikke længere får strøm gennem opladnings-stikket, siger den "Opladningskabel frakoblet".

## Tænde og slukke

IKONN-controlleren tændes ved at trykke på tænd- og sluk-knappen (nr. 3 i oversigten på side 3) ind, og **holde den trykket ind** i cirka 2 sekunder. Når man tænder for controlleren, høres to bip-toner (en lav og en lidt højere tone). Hvis batteriet i controlleren er tæt på at løbe tør for strøm, hører man desuden beskeden "Venligst oplad mig".

Hvis De ikke hører noget, når De forsøger at tænde for controlleren, kan det skyldes, at dens indbyggede batteri er løbet tør for strøm, og trænger til at blive ladet op. Læs i forrige kapitel om, hvordan dette gøres.

For at slukke skal man igen trykke samme tænd- og sluk-knap ind, og **holde den trykket ind** i cirka 2 sekunder. Der høres to bip-toner – en høj og en lidt lavere tone – når controlleren slukker.

## Låse knapperne

Hvis De bærer Deres IKONN-controller i f.eks. en lomme, er der risiko for, at nogle af knapperne trykkes ind, og måske får controlleren til uforvarende at gøre et eller andet, f.eks. springe ind i en undermenu. Dette kan også bruges til at forhindre børn og andre "nysgerrige pilfingre" i at "rode" med controlleren.

For at undgå dette, kan man låse knapperne, så de ikke "gør" noget. Det gør man ved at trykke hjælp-knappen (nr. 7 i oversigten på side 3) ned, og **holde** den trykket ned, mens man trykker på annuller-knappen (nr. 4 i oversigten). Når man slipper knapperne igen, siger controlleren "Tastaturet er låst", og minder om, hvordan man låser op igen.

Dette gøres ved igen at trykke hjælp-knappen ned, og **holde** den trykket ned, mens man trykker på annuller-knappen; dette får controlleren til at sige "Tastatur ulåst".

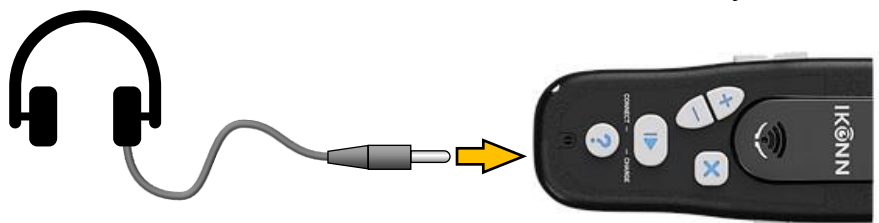
Bemærk at IKONN-controlleren slukker af sig selv, hvis man ikke bruger den i et stykke tid. Hvis den ikke "reagerer" på, at De trykker på dens knapper, så prøv at tænde for den som beskrevet her.

Knapperne på controlleren kan desuden være låst; se næste kapitel for at læse, hvordan man låser og "genåbner" knapperne.

## Brug af høretelefoner

IKONN-controlleren kommunikerer med brugeren ved hjælp af tale, der som standard høres fra den indbyggede højttaler. Alternativt kan man slutte et par høretelefoner til controlleren, og høre de talte meddelelser derigennem. Dette "skåner" Deres omgivelser for at høre controllerens meddelelser, og ofte giver høretelefoner en bedre lyd kvalitet, end den lille, indbyggede højttaler yder.

Alle høretelefoner med 3½ mm stik kan benyttes: Sæt høretelefonernes stik i det



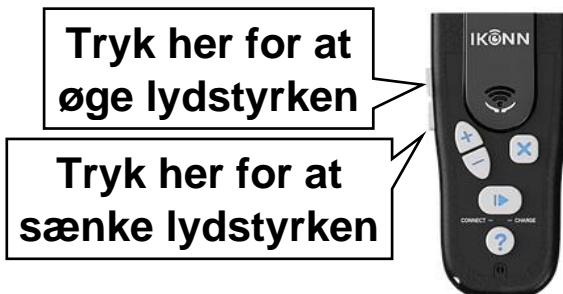
runde stikhul, der findes på controllerens underkant (nr. 8 i oversigten på side 3) som illustreret her til venstre.

Når der er tilsluttet høretelefoner på denne måde, høres lyden i høretelefonerne *i stedet for* fra den indbyggede højttaler. For at få lyden tilbage til den indbyggede højttaler, skal De tage høretelefonernes stik ud af controlleren.

## Tilpasse lydstyrken

Langs IKONN-controllerens venstre kant er der to knapper (nr. 15 og 16 i oversigten på side 3), som bruges til at tilpasse lydstyrken:

- Tryk kortvarigt én eller flere gange på den øverste knap (nr. 16) for at **øge** lydstyrken, eller
- Tryk kortvarigt én eller flere gange på den nederste knap (nr. 15) for at **sænke** lydstyrken.

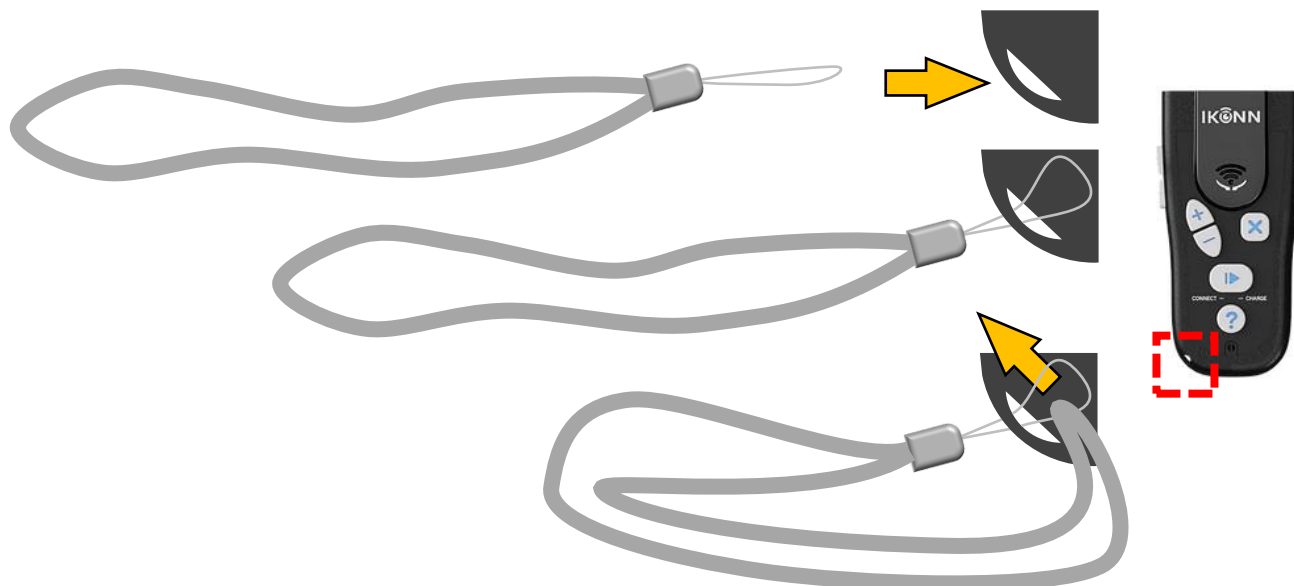


For hver gang man trykker på disse lydstyrke-knapper høres en bip-lyd ved den valgte lydstyrke.

Pas på med at øge lydstyrken for meget, navnlig hvis De bruger høretelefoner, da dette på sigt kan forvolde skade på Deres hørelse!

## Bruge en bærestrop

Ved hjælp af den medfølgende bærestrop kan man hænge IKONN-controlleren om halsen, så den altid er indenfor rækkevidde.



Bærestroppen ender i en lille trådløkke; ”spids” denne trådløkke til, så den kan puttes gennem det lille hul nederst til venstre på controlleren, som vist på illustrationen herover.

Udvid trådløkken på den anden side af hullet, og træk selve bærestroppen gennem trådløkken. Nu danner trådløkken en slags ”knode”, som holder den fast i controlleren.

## Brug af indstiks-moduler

Visse typer tilbehør er udformet som et modul, som sættes i åbningen i toppen af IKONN-controlleren som illustreret til højre. Skub modulet helt ”i bund” med et **let** tryk, indtil det giver et lille ”klik”.

**Brug ikke magt, når De isætter et modul!** Hvis det synes at ”drille”, når De prøver på det, kan det være vendt forkert. Prøv at vende modulet om.

Når man isætter eller fjerner et modul, annoncerer controllerens stemme, hvilket modul, der er tale om.

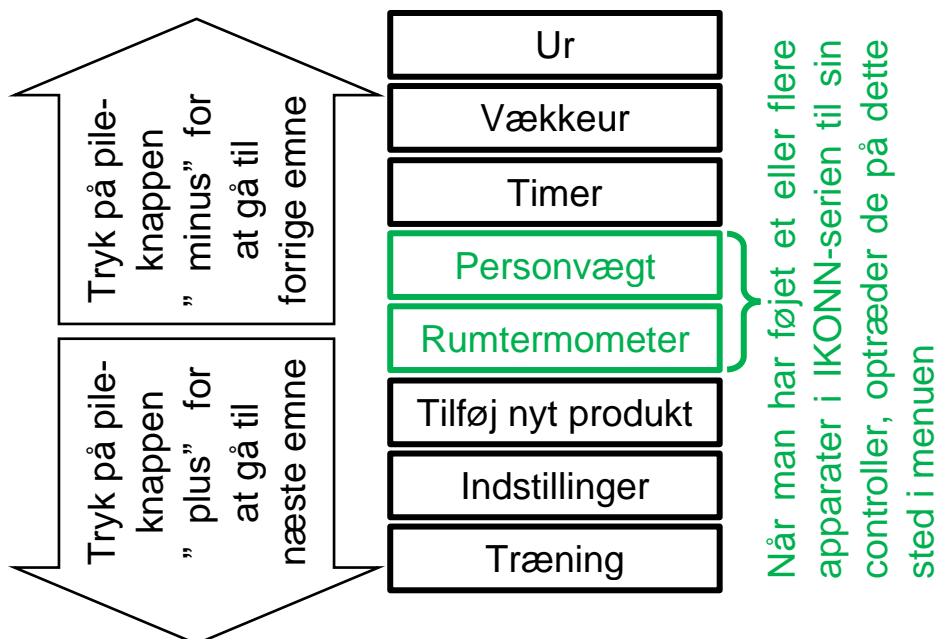




## Brug af menu-systemet

Alle IKONN-controllerens funktioner betjenes ved hjælp af et menu-system, som man navigerer i ved hjælp af pile-knapperne "plus" og "minus" (hhv. nr. 14 og 13 i oversigten på side 3), OK-knappen (nr. 5) samt annuller-knappen (nr. 4).

Når man lige har tændt for IKONN-controlleren, befinder den sig i hovedmenuen, som er illustreret til højre. Hver gang man trykker på enten plus- eller minus-pileknappen, går controlleren ned eller op til næste eller forrige funktion på den viste liste, og siger "navnet" på den funktion, den er "nået til".



Hvis man har føjet et eller flere af apparaterne i IKONN-serien til sin controller, vil dette eller disse apparater optræde i menuen på det sted, der er vist med grønne felter. Her er for eksemplets skyld medtaget "Personvægt" og "Rumtermometer".

Bemærk, at menuen "går i ring", forstået på den måde, at hvis man er nået til funktionen "Træning", og derefter trykker endnu en gang på pile-knappen "plus", så springer controlleren tilbage til starten af menuen, så det næste, man hører, er "ur/dato". Tilsvarende kan man fra "ur/dato" med et tryk på pile-knappen "minus" komme ned til funktionen "Træning".

Når man hører navnet på den funktion eller det apparat, man ønsker at benytte, bekræfter man valget ved at trykke på OK-knappen.

I forbindelse med række af IKONN-controllerens egne funktioner skal man vælge mellem flere emner – for eksempel tilbyder vækkeur-funktionen fem forskellige

"vækkeure", som kan indstilles til forskellige tidspunkter, og til at ringe på bestemte ugedage. I de tilfælde bruger man igen pile-knapperne "plus" og "minus" til at finde det ønskede emne (et af vækkeurene i dette eksempel), og bekræfte valget ved at trykke på OK-knappen.

For at "forlade" den valgte funktion, og komme tilbage til hovedmenuen, skal man trykke på annuller-knappen. Tilsvarende, når man har benyttet et af de tilknyttede IKONN-apparater, og vil tilbage til hovedmenuen, gøres dette ved at trykke på annuller-knappen. I begge tilfælde siger controlleren, hvilket apparat eller funktion man "kom fra", og herefter kan man igen navigere frem eller tilbage i hovedmenuen, og vælge en anden funktion eller et andet apparat.

Hvis man føler, man er "faret vild" i controllerens mange menuer, er der en nem "genvej" til at vende tilbage til hovedmenuen: Tryk annullér-knappen ned, og **hold** den trykket ned i et par sekunder. Herefter er controlleren tilbage ved hovedmenuen, og ved emnet "Ur".

## Hjælp-knappen

Når De har valgt en funktion eller et apparat, kan controlleren fortælle, hvordan De benytter den valgte funktion eller apparat; tryk på hjælp-knappen nederst på controllerens forside (nr. 7 i oversigten på side 3), og lyt til controllerens stemme.

## Ur

For at høre hvad klokken er, eller hvilken dato det er i dag, skal man fra hovedmenuen vælge "Ur" ved hjælp af pile-knapperne (hhv. nr. 14 og 13 i oversigten på side 3).

**Bemærk:** Når IKONN-controlleren er helt ny, skal dens indre "urværk" og kalender muligvis stilles. Se mere under "Indstillinger" på side 14 om, hvordan dette gøres.

- Hvis man herefter trykker **kortvarigt** på OK-knappen (nr. 5 i oversigten), siger IKONN-controlleren hvad klokken er, for eksempel: "*Klokken er fjorten treogtyve*".
- Trykker man OK-knappen ned, og **holder den trykket ned** i cirka 2 sekunder, får man dagens dato at vide, for eksempel "*I dag er det torsdag den tyvende marts*" – bemærk at årstallet er udeladt.

Når De har benyttet ur- og kalender-funktionen, er IKONN-controlleren stadigvæk i hovedmenuen; herefter kan De navigere videre i menuen med pile-knapperne "plus" og "minus", for at benytte en anden funktion eller tilknyttet apparat.

## Vækkeur

IKONN-controlleren tilbyder fem vækkeure, som kan indstilles til forskellige tidspunkter, og til at vække på bestemte dage. For at benytte dette, skal De fra hovedmenuen vælge funktionen "Alarm" ved hjælp af pile-knapperne (hhv. nr. 14 og 13 i oversigten på side 3), og derefter bekræfte valget ved at trykke på OK-knappen (nr. 5 i oversigten).

Herefter får man mulighed for at vælge mellem de fem vækkeure, ved at trykke på pile-knapperne. Hver gang man trykker på en af disse knapper, siger controlleren hvilket vækkeur, man har valgt, og om uret er sat, og i givet fald til hvilket tidspunkt og på hvilke dage, for eksempel:

- "Alarm ét: syv tredive hver dag", eller
- "Alarm to: Ikke sat"

Hvis man kom til at vælge vækkeur-funktionen ved en fejltagelse, eller blot ville høre om et givent vækkeur er stillet til det rigtige tidspunkt og dag, så kan man komme tilbage til hovedmenuen ved at trykke på annullér-knappen (nr. 4 i oversigten på side 3).

Hvis man vil slå et vækkeur til eller fra, eller ændre på det tidspunkt eller de dage, det "ringer" på, så vælger man det relevante vækkeur, og trykker på OK-knappen.

Hvis det valgte vækkeur *ikke* er sat til at ringe, så går controlleren ud fra, at De ønsker at slå det til, og går i gang med "processen" til at indstille, hvornår vækkeuret skal "ringe":

- Først indstiller man timetallet for det klokkeslæt, hvor vækkeuret skal "ringe", og det gøres ved hjælp af pile-knapperne "plus" (for at øge timetallet med én time) og "minus" (for at mindske timetallet med én time). For hver gang man trykker på en af disse knapper, siger controlleren, hvilket timetal den er nået til, og når man hører det ønskede timetal, bekræfter man det ved at trykke på OK-knappen.

- Herefter skal minuttallet indstilles: Igen bruger man pile-knapperne til henholdsvis at øge eller mindske minuttallet med ét minut ad gangen. Og når man hører det ønskede minuttal, bekræfter man det med et tryk på OK-knappen.
- Til sidst skal De – igen ved brug af pile-knapperne – vælge hvilke dage, vækkeuret skal "ringe": Der kan vælges mellem:
  - "Kun én gang": Dette får vækkeuret til at "ringe", første gang klokken når det klokkeslæt, man har stillet vækkeuret til, og *kun* denne ene gang.
  - "Søndag", "Mandag", "Tirsdag", "Onsdag", "Torsdag", "Fredag" samt "Lørdag": Vælger man en af ugedagene, vil vækkeuret "ringe" på alle de dage, der har den valgte ugedag (for eksempel hver mandag), og naturligvis på det valgte klokkeslæt.
  - "Hver dag": Vælger man denne mulighed, vil vækkeuret "ringe" hver eneste dag, hele ugen rundt, på det valgte klokkeslæt.

Når man hører den valgmulighed man ønsker, bekræfter man det med et tryk på OK-knappen.

Bemærk, at De kan springe et punkt tilbage undervejs i denne fremgangsmåde ved at trykke på annullér-knappen: Hvis De for eksempel under indstilling af minuttallet fortryder det valgte timetal, kan De med et tryk på annuller-knappen gå tilbage til indstillingen af timetallet. Og under indstilling af timetallet kan De gå tilbage til valget mellem de fem vækkeure med et tryk på annuller-knappen.

Hvis De vælger et vækkeur, som i den givne situation er sat til at ringe, får man først mulighed for at slå vækkeuret til eller fra, og det gøres ved hjælp af pile-knapperne "plus" og "minus", hvorefter man bekræfter valget med et tryk på OK-knappen. Har man slået vækkeuret fra, kan man herefter navigere mellem vækkeurene ved hjælp af pile-knapperne, eller eventuelt vende tilbage til hovedmenuen med et tryk på annuller-knappen.

Hvis man derimod har slået det valgte vækkeur til, får man herefter lejlighed til at indstille tidspunktet og på hvilke dage, uret skal ringe, som beskrevet ovenfor.

Læg IKONN-controlleren indenfor hørevidde af Deres seng, når det er tid at sove. Når et vækkeur ringer, slår man det fra med et tryk på annuller-knappen; herefter siger controlleren, hvilket vækkeur der har "ringet", for eksempel "Alarm ét udløbet".

## Timer ("køkkenur")

IKONN-controlleren tilbyder en "køkkenur-funktion", kaldet *Timer* (udtalt "tajmer"), som kan holde styr på op til tre tidsintervaller samtidigt. For at benytte denne funktion, skal man fra hovedmenuen navigere hen til funktionen "Timer" ved hjælp af pile-knapperne (hhv. nr. 14 og 13 i oversigten på side 3), og derefter bekræfte valget ved at trykke på OK-knappen (nr. 5 i oversigten).

Herefter kan man vælge mellem tre af disse timere ved hjælp af frem- og tilbage-knapperne. For hver gang man trykker på en af disse knapper, nævner controlleren hvilken timer, der er valgt, og – hvis den valgte timer er sat igang – hvor lang tid der er tilbage, for eksempel:

- "Timer ét: løber; resterende tid 3 minutter 47 sekunder", eller
- "Timer to" (denne timer er ikke i brug, så derfor nævnes ingen resterende tid)

Når man vil indstille en timer, skal man vælge en timer, som ikke i forvejen er sat i gang, og trykke på OK-knappen. Nu siger controlleren "Timer 1" (eller hvilket nummer, den valgte timer nu har), samt "Indstiller; 5 minutter". Timerne er som standard sat til disse fem minutter, men ved hjælp af pile-knapperne kan man øge eller mindske dette minuttal med ét minut ad gangen.

Skal man bruge et langt tidsinterval, kan man trykke en af pile-knapperne ned, og **holde** den trykket ned; så springer minuttallet i intervaller på 5 minutter ad gangen. Slip knappen, når det nævnte minuttal er korrekt, eller "i nærheden" af det ønskede antal; herefter kan man med kortvarige tryk på pile-knapperne igen justere minuttallet med ét minut ad gangen. Det er muligt at stille en timer på op til 120 minutter, dvs. 2 timer.

Når det rette minuttal er valgt, bekræfter man det med et tryk på OK-knappen.

Herefter høres "Nul sekunder", og herefter kan man øge eller mindske antallet af sekunder med 5 ad gangen ved at trykke på pile-knapperne. Når sekund-tallet er indstillet som man ønsker det, bekræfter man igen valget med et tryk på OK-knappen.

Timeren starter ikke med det samme; i stedet siger controlleren "Tryk på OK for at bekræfte". Nu kan man starte timeren ved at trykke på OK-knappen, eller annullere den ved at trykke på annullér-knappen.

Når det valgte tidsrum for en timer er udløbet, høres tre bip-lyde. Man kan evt. trykke på OK-knappen for at høre, hvilken timer der udløb.

Hvis man vælger en timer, som i forvejen er sat i gang, sættes den pågældende timer på pause, og man får nu mulighed for at ændre tidsindstillingen ved hjælp af pile-knapperne på samme måde som beskrevet ovenfor. Hvis man ikke ønsker at ændre på den tilbageværende tid, kan man "springe" indstillingerne af minut- og sekund-antal over ved blot at trykke på OK-knappen.

Hvis man vil stoppe timeren helt, trykker man blot på annuller-knappen; nu er timeren slået fra, og kan indstilles til et nyt tidsrum, når man får brug for det.

## Tilføj nyt produkt

Denne indstilling bruges til at "knytte forbindelse" mellem IKONN-controlleren og de forskellige apparater i IKONN-serien, der fungerer trådløst (i modsætning til de tilbehørs-moduler, der sættes i toppen af controlleren). Dette skal kun gøres én gang, når man har anskaffet et nyt apparat.

Vælg først "Tilføj nyt produkt" i indstillings-menuen ved hjælp af pile-knapperne, og bekræft valget med et tryk på OK-knappen. Når man vælger denne funktion, fortæller controlleren kort, hvordan processen med at tilknytte det nye apparat fungerer.

For at knytte det nye trådløse apparat til controlleren, skal man gøre følgende.

- Sørg for, at det nye apparat er tændt og befinder sig lige i nærheden af controlleren (controlleren "går ud fra", at det nærmeste apparat den kan "høre", er det, De ønsker at knytte forbindelse til). Har De flere apparater, bør det eller de apparater, De *ikke* ønsker at knytte forbindelse til, være slukket, eller befinde sig længere væk (gerne i et andet lokale).
- Tænd for det apparat, De ønsker at tilføje. Se eventuelt i apparatets vejledning, hvordan man tænder for det.
- Tryk på OK-knappen. Nu siger controlleren "Søger", og der går nogle sekunder, hvorefter controlleren fortæller, hvilket produkt, den har fundet, for eksempel "Nyt produkt fundet: Køkkenvægt".
- Hvis det apparat, controlleren nævner, passer med det apparat, De er ved at tilknytte, bekræftes tilknytningen ved at trykke en gang mere på OK-knappen.

Når De har tilknyttet et apparat, kan De fortsætte med at knytte flere apparater til controlleren, eller forlade indstillings-menuen ved at trykke på annuller-knappen.

Herefter optræder det tilknyttede apparat i hovedmenuen: Vælg apparatet, og bekræft valget med et tryk på OK-knappen. I vejledningen til det tilknyttede apparat kan De læse mere om, hvordan apparatet bruges.

## Indstillinger

Hovedmenuen har et emne, der hedder "indstillinger": Hvis De vælger "Indstillinger" og bekræfter valget med et tryk på OK-knappen, præsenteres De for en menu med forskellige muligheder for at tilpasse den måde, IKONN-controlleren fungerer og oplyser om sine funktioner.

På samme måde som i hovedmenuen, skal man her bruge pile-knapperne til at vælge den ønskede indstilling, og derefter bekræfte valget ved at trykke på OK-knappen. De kan også forlade indstillingsmenuen, og vende tilbage til hovedmenuen, ved at trykke på annuller-knappen.

## Udvidet hjælp

Man kan vælge, om IKONN-controlleren skal fortælle om de forskellige funktioner, apparater mv., som man vælger at benytte; dette kaldes for *udvidet hjælp*, og under indstillingsmenuens emne "Udvidet hjælp" kan man slå dette til eller fra.

Vælg først emnet "Udvidet hjælp" i indstillings-menuen ved at trykke på pile-knapperne "plus" og "minus", og bekræft valget ved at trykke på OK-knappen.

Herefter kan man vælge mellem "Udvidet hjælp slået til" og "slået fra" ved at trykke på en af pile-knapperne. Når det ønskede valg høres, bekræfter man dette med et tryk på OK-knappen, eller man kan vende tilbage til indstillings-menuen ved at trykke på annuller-knappen.

## Ur-indstilling

Ved at vælge emnet "Indstil dato" med pile-knapperne, og bekræfte valget med et tryk på OK-knappen, får man nogle indstillingsmuligheder vedrørende IKONN-controllerens indbyggede ur.



For at vælge mellem disse indstillingsmuligheder, skal man igen bruge pile-knapperne til at vælge den relevante indstilling, og bekræfte valget med et tryk på OK-knappen.

### **Klokkespil hver time**

Uret i IKONN-controlleren kan stilles til at give et "timeslag"; et lille lydssignal, hver gang klokken runder en "hel" time, f.eks. kl. 11, kl. 12, kl. 13 osv. For at til- eller fravælge dette, skal man under ur-indstillinger vælge emnet "Klokkespil hver time", og bekræfte valget med et tryk på OK-knappen.

### **Indstil uret**

Når man vælger denne indstilling, starter controlleren med at sige det aktuelle klokkeslæt, hvorefter man skal trykke på OK, hvis man ønsker at stille uret.

Først indstilles timetallet: Ved at trykke på pile-knapperne kan man vælge time-tallet. Når det korrekte timetal høres, bekræfter man det med et tryk på OK-knappen.

Herefter indstilles minuttallet: Igen bruger man pile-knapperne til at vælge det korrekte tal, og bekræfter det med et tryk på OK-knappen.

Til sidst kan man vælge, om uret automatisk skal indstille sig selv til sommertid om foråret, og tilbage til normaltid om efteråret. Man bruger pile-knapperne til at vælge dette til eller fra, og bekræfter valget med et tryk på OK-knappen.

### **12/24-timers tid**

Med denne indstilling kan man vælge den måde, controlleren siger et klokkeslæt på, for eksempel "Femten toogtrediv" (hvis man vælger 24-timers tidsangivelse), eller "To minutter over halv fire" (hvis man vælger 12-timers tidsangivelse).

For at tilpasse hvordan klokkeslæt bliver udtalt, skal man vælge det emne, der hedder "12 timers tid" eller "24 timers tid" (afhængigt af, hvad der aktuelt er valgt), og bekræfte valget ved at trykke på OK-knappen. Herefter kan man med pile-knapperne vælge mellem de to slags tidsangivelser, og bekræfte valget med endnu et tryk på OK-knappen.

### **Indstil dato**

Ved at vælge emnet "Indstil dato" i indstillings-menuen med pile-knapperne, og bekræfte valget med et tryk på OK-knappen, kan man stille "kalender-funktionen"



i sin IKONN-controller. Når man vælger "Indstil dato", siger controlleren først, hvad den "mener" dagens dato er, hvorefter man kan trykke på OK-knappen igen, hvis man ønsker at ændre datoen.

Først indstilles årstallet ved hjælp af pile-knapperne; hver gang man trykker på enten "plus"- eller "minus"-knappen, siger controlleren et årstal. Når man hører det rigtige årstal, bekræfter man dette ved at trykke på OK-knappen.

Herefter indstiller man måneden på samme måde: Ved at trykke på pile-knapperne kan man vælge mellem årets tolv måneder, og for hvert tryk siger controlleren et måned-navn. Når man hører den korrekte måned, bekræfter man dette med et tryk på OK-knappen.

Til sidst indstilles datoen i måneden på samme måde: Man trykker på pile-knapperne, indtil man hører det rigtige tal, og bekræfter den valgte dato med et tryk på OK-knappen.

Når dette er gjort, "kvitterer" controlleren ved at sige datoen, f.eks. "I dag er det torsdag den tyvende marts."

Bemærk, at man gennem denne proces kan "gå et skridt tilbage" ved at trykke på annuller-knappen – for eksempel hvis man under indstillingen af dagen i måneden kommer i tanker om, at man har valgt en forkert måned.

## **Fabriksnulstilling**

Hvis IKONN-controlleren af en eller anden grund "opfører sig mærkeligt", kan man med en fabriksnulstilling bringe alle dens indstillinger tilbage til den måde, de var på, da den var helt ny.

Vælg først "Fabriksnulstilling" i indstillings-menuen ved hjælp af pile-knapperne, og bekræft valget med et tryk på OK-knappen. Nu siger controlleren, at man skal trykke "længe" (dvs. to-tre sekunder) på OK-knappen for at gennemføre fabriksnulstillingen. Fortryder man, kan man vende tilbage til indstillingsmenuen ved at trykke på annuller-knappen.

Hvis man gennemfører fabriksnulstillingen, går der nogle sekunder, indtil man hører de to toner, der også høres, når man tænder for controlleren. Herefter er alle indstillinger som de var, da controlleren var helt ny.

Bemærk, at fabriksnulstillingen ikke blot tilretter den måde, controlleren er indstillet; den får også controlleren til at "glemme", hvilke trådløse apparater, De har tilføjet. For at bruge disse apparater, skal De derfor tilknytte dem som beskrevet under "Tilføj nyt produkt" på side 13.

## Personvægt

Hvis De har knyttet en personvægt til Deres IKONN-controller (mere om tilknytning af trådløse apparater, herunder IKONN personvægten, på side 13), kan De, ud over Deres kropsvægt, også få oplyst det såkaldte BMI (*Body Mass Index*; et mål for, hvor godt ens vægt passer med legemshøjden). Dette kræver, at controlleren kender Deres legemshøjde, og under indstillingsmenuens emne "Personvægt" kan man "fortælle" controlleren dette.

Vælg emnet "Personvægt" i indstillingsmenuen ved hjælp af pile-knapperne, og bekræft valget ved at trykke på OK-knappen. Nu fortæller controlleren, hvordan indstillingen foregår: Ved at trykke på pile-knapperne "plus" og "minus" kan De hhv. øge eller mindske den indstille højde (angivet i centimeter) med én centimeter ad gangen.

Ved at holde pile-tasterne trykket ned i længere tid ad gangen (flere sekunder) kan De ændre højden i "spring" på 5 centimeter ad gangen.

Når den korrekte højde er indstillet, bekræfter man dette ved at trykke på OK-knappen. Fortryder man indstilling af højden, kan man vende tilbage til indstillingsmenuen ved at trykke på annuller-knappen.

Bemærk: Uanset om man har indstillet IKONN-controlleren til at benytte metriske eller imperiale måleenheder (mere om dette på side 18), angives legemshøjden

## Batteriniveau

Når man vælger denne indstilling, oplyser stemmen i IKONN-controlleren, hvor meget strøm der er tilbage i dens indbyggede batteri, angivet i procent af batteriets samlede kapacitet – og om det måske er tid at lade batteriet op (mere herom på side 4).

Husk, at når De tænder for controlleren, vil den sige til, hvis den trænger til en opladning. De behøver derfor ikke løbende at kontrollere batteriets ladestand med denne funktion.

## Måleenheder

I Danmark bruger vi hovedsageligt såkaldt metriske måleenheder til at angive vægt, temperatur mv. (gram, kilogram, grader Celsius osv.), men IKONN-controlleren kan også benytte det såkaldt imperiale system af måleenheder; det er de pund, ounces, grader Fahrenheit osv., som primært benyttes i USA.

For at vælge, hvilken slags måleenheder, controlleren skal benytte, skal De pile-knapperne til at vælge emnet "Måleenheder" i indstillingsmenuen, og derefter bekræfte valget med et tryk på OK-knappen.

Nu fortæller controlleren om denne enhed, og siger afslutningsvist "Metriske enheder sat" eller "Imperiale enheder sat", alt efter hvad der aktuelt er valgt. Ved at trykke på en af pile-knapperne kan man vælge mellem metriske og imperiale enheder. Når stemmen har nævnt den slags enheder, man ønsker, bekræfter man valget ved at trykke på OK-knappen.

For at komme tilbage til indstillingsmenuen *uden* at ændre på valget af måleenheder, skal man trykke på annullér-knappen.

Bemærk: Når man vælger mellem metriske og imperiale enheder på denne måde, påvirker det *kun* hvordan IKONN-controlleren angiver den målte vægt, temperatur etc. På mange af apparaterne i IKONN-serien kan man også vælge, hvilke måleenheder apparatet skal vise i sit eget display, men dette valg gælder *kun* for det resultat, der vises på selve apparatet – det påvirker *ikke*, hvordan controlleren "siger" måleresultatet. Det er derfor muligt at få resultatet vist med for eksempel imperiale enheder på selve apparatet, men samtidig få det "læst højt" med metriske enheder på controlleren, eller omvendt.

## Træning

IKONN-controlleren har et lille indbygget "kursus", hvor man bliver præsenteret for de forskellige knapper, hvad de gør, og for de forskellige funktioner, controlleren tilbyder. Til sidst i kurset er der indlagt interaktiv træning i at bruge controllerens knapper. Det hele tager et lille kvarter at gennemføre, og man kan naturligvis "tage" dette "kursus" så ofte man vil.

For at starte "kurset", skal man ved hjælp af pile-knapperne vælge det emne, der hedder "Træning", og bekræfte valget ved at trykke på OK-knappen. Hvis De

ønsker at afbryde kurset undervejs, kan De altid komme tilbage til hovedmenuen ved at trykke annuller-knappen ned, og **holde** den trykket ned i et par sekunder.

## Opdatering

Ved hjælp af en iPhone-telefon kan man opdatere sin IKONN-controller, når fabrikanten Unwired Things udvikler nye funktioner til den. Til dette skal man hente og installere appen "Ikonn Update" på sin iPhone, og følge anvisningerne, som appen giver.

Når appen forsøger at forbinde trådløst til IKONN-controlleren, spørger controlleren, om man vil tillade denne forbindelse: Tryk på OK-knappen for at tillade dette, eller på annullér-knappen for at afvise forbindelsen.

Når den trådløse forbindelse mellem telefonen og controlleren er etableret, lyser det lille indikatorlys (nr. 12 i oversigten på side 3) blå. Appen vejleder Dem herefter gennem resten af opdaterings-processen.



## Tekniske specifikationer

Mål og vægt	120x65x15 mm, 83 gram
Batteri	Fast indbygget litium-ion-batteri
Strøm og spænding til opladning	4,9–5,1 V, 500 mA
Radiomodulation	DSSS
Sendestyrke	Maks 12 dBm
Sendefrekvens	2,400 til 2,4835 GHz
Temperaturområde	10–40 °C
Luftfugtighed	0 til 85 procent relativ luftfugtighed