

CAX-AD300

「KENWOOD アルコール検知器アプリ」(iPhone 版)

操作説明書

株式会社 JVCケンウッド

目次

本書の見かた	2
本アプリの特徴.....	3
推奨動作環境	4
初期設定	5
ステップ 1 : Gmail 用のアプリ パスワード 発行手順.....	5
ステップ 2 : インストール・許可アラート・規約 の同意.....	8
ステップ 3 : メール設定	9
測定方法	12
測定	12
付録.....	15

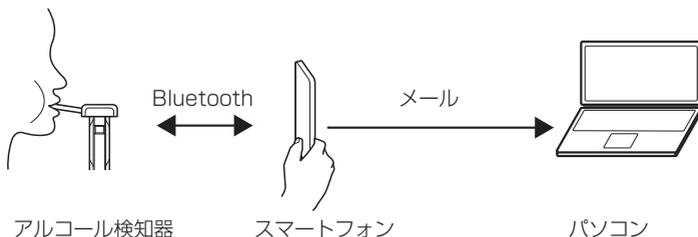
本書の見かた

表記	説明
(P.10)	本書の参照するページを表しています。
[MODE1]	アルコール検知器本体に表示されるモード名を表しています。
【▶】	アルコール検知器本体のボタン名を表しています。
	手順の補足説明や制限事項について説明しています。
	注意の内容です。

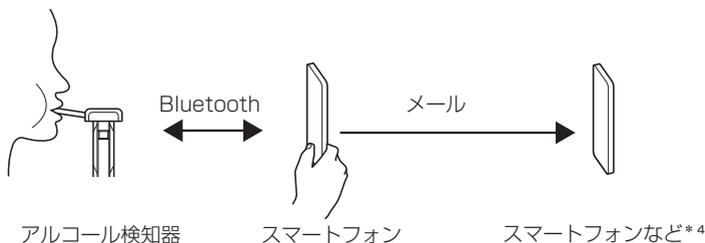
- 本書の画面や操作例は操作説明用に作成したものです。実際の画面と異なる画面や、実際には行えない例が記載されている場合があります。
- 最新の取扱説明書やファームウェアのアップデート情報などについては、当社ホームページをご覧ください。<https://www.kenwood.com/jp/car/option/>

本アプリの特徴

- 本アプリをインストールしたスマートフォンを使用することで、離れた場所で測定した測定結果、測定時の顔写真、GPS 情報等を PC 管理ソフト*1 に送信*2 できます。
(アルコール検知器「CAX-AD300」の測定モード MODE2、MODE3 のみ)*3



- 測定結果が 0.01mg/L 以上の場合、アラート通知先メールアドレス (管理者、責任者など) を設定していると、そのアドレス宛に通知メールが届きます。



- ※ 1 PC 管理ソフト「KENWOOD アルコール検知器管理ソフト」を使用するには、当社ホームページからダウンロードしてパソコンにインストールが必要です。
<https://www.kenwood.com/jp/car/option/>
- ※ 2 本アプリを使用して測定結果をパソコンに送信するためには、Gmail を使用します。
- ※ 3 アルコール検知器の測定モードは、アルコール検知器「CAX-AD300」取扱説明書をご確認ください。
- ※ 4 アラート通知先メールアドレス (管理者、責任者など) として設定されたアラート通知メールが受信できる機器。

推奨動作環境

iOS アプリの動作環境は以下の通りです。

- iOS バージョン
- ・ iOS12 以降

上記以外の iOS バージョンについては、動作保証外となります。

本取扱説明書では iOS バージョン 14.0 を使用しています。

ご利用の端末やバージョンによって、画面の内容が異なる場合があります。

※ 掲載の内容及び仕様は予告なく変更される場合があります。

初期設定

ステップ 1 : Gmail 用のアプリ パスワード発行手順

本アプリを使用して測定結果をパソコンに送信するためには、Gmail を使用します。Gmail を使用していない場合、以下の手順に従って Gmail のアカウント及びアプリ パスワードを設定してください。



本発行手順は、外部サービスの内容であり、画面遷移・設定手順が予期せず変更される可能性があります。



• アルコール検知器本体で測定した結果を本アプリと Bluetooth で送信し、PC 管理ソフト*1 をインストールした管理者のパソコンで確認するためには、Gmail のアカウント、及びアプリ パスワードが必要です。

※ 1 PC 管理ソフト「KENWOOD アルコール検知器管理ソフト」

• 本アプリでは、専用のメールアドレスの使用を推奨しています。測定者 1 人に対して 1 アカウントを作成してください。

• 本アプリでのメール設定は「Gmail」を使用することを想定しております。他メールサーバーでの設定は動作保証しておりません。

1. Google のトップページからメニューを開き、「アカウント」に移動する



2. 「Google アカウントを作成」から、Google アカウントを作成する

Gmail アドレスが付与されます。※「ステップ 3 : メール設定」(→ P.9) で使用します。(アカウント名、メールアドレス欄)



初期設定

3. アカウント作成後ナビゲーションパネルで「セキュリティ」を選択する



パソコン画面例



スマートフォン画面例

4. セキュリティ画面の Google にログインする方法内の「2 段階承認プロセス」を選択する



5. 「使ってみる」を選択する



6. 「電話番号入力」し、次へ



7. スマホに SMS で「確認コード」が届くのでその番号入力し次へ



8. 「有効にする」を選択する



初期設定

9. セキュリティ管理画面になるので「2段階認証プロセスを選択」し下にスクロールし「アプリパスワード」を選択する

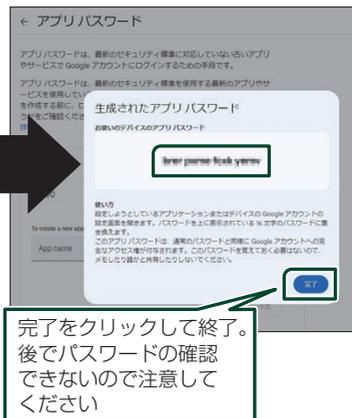


10. 「App name」に任意の名前を入力し作成を選択する



11. 16桁アプリパスワードが生成されるので記録する

※パスワード記録後 完了をクリックする



初期設定

ステップ2：インストール・許可アラート・規約の同意

「KENWOOD アルコール検知器アプリ」は App Store よりダウンロードできます。

1. App Store で、「KENWOOD アルコール検知器アプリ」と検索、又は下記 QR コードよりインストールする



2. ホーム画面に「KENWOOD アルコール検知器アプリ」のアイコンが表示されていれば、インストールは完了です



3. アプリを起動し、表示されたライセンスの内容を確認する
同意する場合は、表示に従って「同意する」⇒「OK」をタップする



※許可しないを選択した場合、iPhone の設定画面に遷移します。
アクセス許可がない場合、再度アプリ起動時に同様のメッセージが表示されます。

初期設定

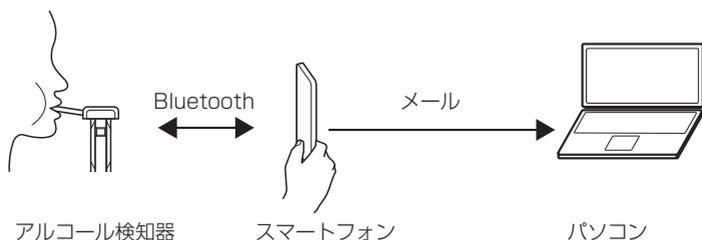
ステップ3：メール設定



- アルコール検知器本体とペアリングせずに設定を進めて下さい。アルコール検知器本体とペアリングがされている、もしくはペアリング履歴がある場合、本体とスマートフォンの Bluetooth がうまく接続できない場合があります。【以前に接続】の画面に CAX-AD300 がある場合、下記の手順を参考にスマートフォン設定⇒Bluetooth 設定からペアリング設定を表示に従って解除して下さい。



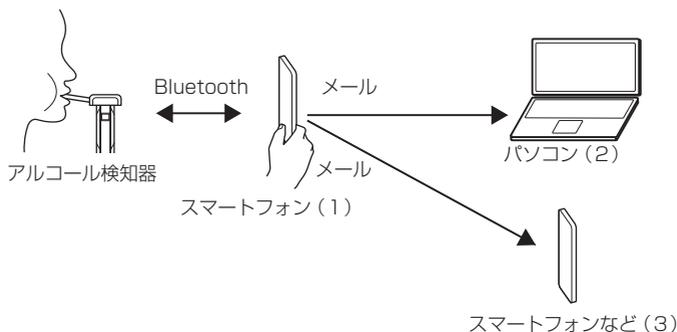
- KENWOOD アルコール検知器アプリで送信した結果を確認するためには、パソコンへ PC 管理ソフト「KENWOOD アルコール検知器管理ソフト」のインストールが必要です。
 - ※ PC 管理ソフト「KENWOOD アルコール検知器管理ソフト」取扱説明書をご確認ください。
- スマートフォンアプリから送信するためのメールアドレス、及びパソコンで受信するためのメールアドレスを作成し、スマートフォンアプリ、PC 管理ソフトでの設定を行うことで、測定結果の受信が可能となります。



- 本アプリでのメール設定は「Gmail」を使用することを想定しています。他メールサーバーでの設定は動作保証していません。

初期設定

1. 必要なメールアドレス



- (1) スマートフォンから結果を送信するメールアドレス・・・スマートフォン 1 台に1メールアドレス
⇒アプリの「送信者メールアドレス」へ入力
※メールサーバーの混線を防ぐため専用の Gmail アカウントの作成をおすすめします。
※スマートフォン用の Gmail アカウントの作成は「ステップ 1：Gmail 用のアプリ パスワード発行手順」(⇒ P.5) をご確認ください。
- (2) PC 管理ソフトで結果を受信するメールアドレス・・・1 つのプロジェクトに1メールアドレス
⇒アプリの「測定データ送信先メールアドレス」及び、PCソフトの「メール受信設定」へ入力
※メールサーバーの混線を防ぐため専用の Gmail アカウントの作成をおすすめします。
※ PC 管理ソフト用の Gmail アカウントの作成は PC 管理ソフト「KENWOOD アルコール検知器管理ソフト」の取扱説明書をご確認ください。
- (3) アラート通知先メールアドレス・・・管理者や責任者のメールアドレス
⇒アプリの「アラート通知先メールアドレス」へ入力

2. メール設定の前に、「ステップ 1：Gmail 用のアプリ パスワード発行手順」(⇒ P.5) を確認し、メールアカウントの作成、アプリ パスワードの発行を行う

3. メール設定画面の送信者メールアドレス各項目に送信メールサーバー情報を入力する

メールアドレス	Gmail アドレスを入力*1
送信メールサーバ (SMTP)	「smtp.gmail.com」を入力
ポート	「465」を入力
ユーザ名	ユーザー名 (任意の文字列) を入力
パスワード	アプリ パスワードを入力*2
SSL を使用しない	チェックはいれない

※1 (P.5) で作成した Google アカウントの Gmail アドレス
※2 (P.7) で作成し、発行した 16 桁のアプリ パスワード



• Gmail 以外のメールアドレスで設定する場合、設定するメールアドレスのサーバー情報 (SMTP)、ポート情報、パスワードが必要です。

初期設定

4. 全ての入力が完了したら「完了」をタップする

5. 宛先メールアドレスをタップし、測定データ送信先メールアドレス、アラート連絡先メールアドレスを入力する



- 測定データ送信先メールアドレスは、PC 管理ソフト「KENWOOD アルコール検知器管理ソフト」にて設定するアドレスを入力してください。
※詳細は PC 管理ソフト「KENWOOD アルコール検知器管理ソフト」取扱説明書をご確認ください。
- アラート通知先メールアドレスは、管理者や責任者のアドレスを入力してください。



測定データ送信先メールアドレス	PC 管理ソフトで受信する Gmail アドレスを入力してください。
アラート通知先メールアドレス	アラート通知先メールアドレスには、測定結果が 0.01 mg / L 以上の場合、通知メールが届きます。

6. テストメールをタップし、送信ボタンをタップする



7. 測定データ送信先メールアドレスで設定したアドレスにて、テストメールを受信しているか確認する



- テストメールは、測定データ送信先メールアドレスとアラート通知先メールアドレスに 1 通ずつ送信されます。

測定方法

測定



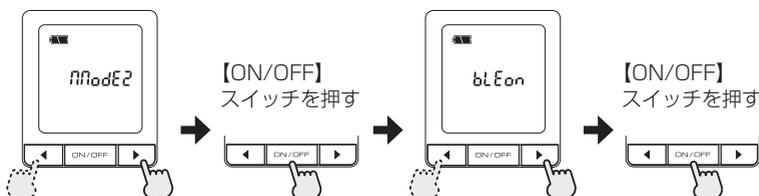
- アルコール検知器本体取扱説明書 (P.11 ~ 13) を参照し、アルコール検知器本体の測定前準備を完了させてください。
- iPhone の Bluetooth を ON にします。



1. アルコール検知器本体の電源を入れ、データ管理測定モード [MODE2] ⇒ bLEon を選択する

※本体取扱説明書 (P.17) 参照

※ 15 秒間操作がない場合、オートパワーOFFとなります。



2. iPhone で、KENWOOD アルコール検知器アプリをタップして開き、接続をタップする



測定方法

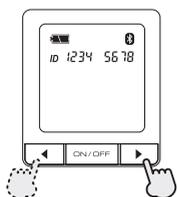
3. Bluetooth 選択画面で「CAX-AD300」をタップし、機器と iPhone を接続する

※接続に失敗した場合は、再度、アルコール検知器本体の bLEon、アプリの接続を行ってください。



4. ID を選択し、【ON/OFF】スイッチを押す

※本体取扱説明書 (P.17,18) 参照



最小「0000 0000」～最大「9999 9999」の範囲で設定可能です。

ID は、【▶】で送り、【◀】で戻せます。

※【◀】【▶】を 2 秒以上長押しで早送り、早戻しが可能です。

※【◀】または【▶】を 5 秒間同時押しで「0000 0000」に戻ります。

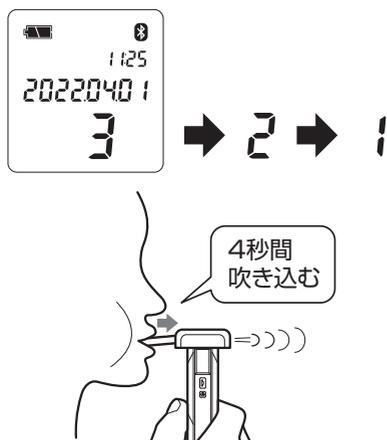
※ 15 秒間操作がない場合、オートパワーOFF となります。

※ PC 管理ソフトから ID を転送すると、選択できる ID を制限できます。

詳しくは「PC 管理ソフト取扱説明書」をご確認ください。

5. 検知器が 3 秒カウントダウン後に「ピッ」という電子音と、「Go」→「SEARCH」が表示されますので、息を一定の強さで 4 秒間吹き続ける

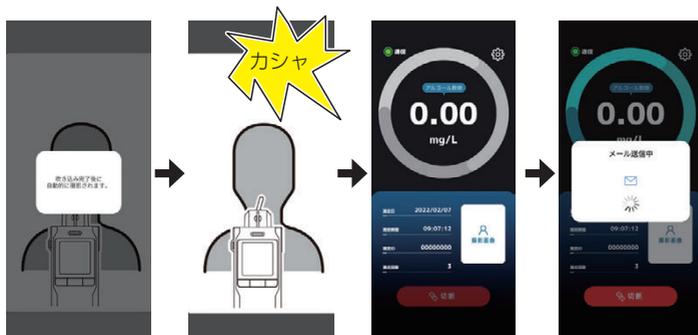
※本体取扱説明書 (P.18,19) 参照



測定方法

6. 息の吹き込みを開始するとアプリのカメラが起動して4秒間のカウントダウンが始まるので、顔とアルコール検知器本体の画面が写るようカメラの位置を調整する撮影後、結果が表示され自動でメールを送信する

※本体取扱説明書 (P.18,19) 参照



※「次回からこの内容を表示しない」にチェックを入れて「OK」をタップすると、次回から以下の送信確認メッセージは表示されなくなります。

送信確認

測定データを管理者へ送信します。

次回からこの内容を表示しない

OK

付録

■ 商標、ライセンスについて

- Gmail は Google LLC の商標です。
- Windows は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
- Apple and iPhone are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. The trademark "iPhone" is used in Japan with a license from Aiphone K.K.
- App Store is a service mark of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.
- IOS は、Cisco の米国およびその他の国における商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。
- その他の社名、製品名などは、一般に各社の表示、商標または登録商標です。
- The MIT License (MIT)

Copyright (c) 2018 Yoshifumi Kawai

Copyright (c) 2007 James Newton-King

Copyright (c) 2000 - 2021 The Legion of the Bouncy Castle Inc.

(<https://www.bouncycastle.org>)

Copyright (C) 2012-2021 .NET Foundation and Contributors

Copyright (C) 2013-2021 .NET Foundation and Contributors

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

- Unity Sprite Editor copyright © 2017-2020 Unity Technologies ApS
Timeline copyright © 2021 Unity Technologies ApS
TextMesh Pro copyright © 2014-2019 Unity Technologies ApS
Copyright © 2020 Unity Technologies ApS ("Unity")

Unity Technologies ApS ("Unity") grants to you a worldwide, non-exclusive, no-charge, and royalty-free copyright license to reproduce, prepare derivative works of, publicly display, publicly perform, and distribute the work of authorship that accompanies this License ("Work"), subject to the following terms and conditions:

1. Unity Companion Use. Exercise of the license granted herein is permitted as long as it is in connection with the authoring and/or distribution of applications, software, or other content under a valid Unity content authoring and rendering engine software license ("Engine License"). That means, for example, as long as you authored content using the Work under an Engine License, you may distribute the Work in connection with that content as you see fit under this License. No other exercise of the license granted herein is permitted, and in no event may the Work be used for competitive analysis or to develop a competing product or service.

付録

2. No Modification of Engine License. Neither this License nor any exercise of the license granted herein modifies the Engine License in any way.

3. Ownership; Derivative Works.

3.1 You own your content. In this License, "derivative works" means derivatives of the Work itself—works derived only from the Work by you under this License (for example, modifying the code of the Work itself to improve its efficacy); "derivative works" of the Work do not include, for example, games, apps, or content that you create with the Work. You keep all right, title, and interest in your own content.

3.2 Unity owns its content. While you keep all right, title, and interest to your own content per the above, as between Unity and you, Unity will own all right, title, and interest to all intellectual property rights (including patent, trademark, and copyright) in the Work and derivative works of the Work, and you hereby assign and agree to assign all such rights in those derivative works to Unity. Should assignment be invalid for any reason, you grant to Unity an irrevocable, perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, and royalty-free license (with the right to grant sublicenses) under those intellectual property rights to those derivative works. You also agree to waive or refrain from asserting any author's right, moral rights, or like rights to the extent necessary to permit exploitation as contemplated under this License.

3.3 Your right to use derivative works. You will always have the right to use derivative works of the Work you create, consonant with this License.

4. Trademarks. You are not granted any right or license under this License to use any trademarks, service marks, trade names, products names, or branding of Unity or its affiliates ("Trademarks"). Descriptive uses of Trademarks are permitted; see, for example, Unity's Trademark Guidelines at https://unity3d.com/legal/branding_trademarks.

5. Notices & Third-Party Rights. This License, including the copyright notice associated with the Work, must be provided in all substantial portions of the Work and derivative works thereof (or, if that is impracticable, in any other location where such notices are customarily placed). Further, if the Work is accompanied by a Unity "third-party notices" or similar file, you acknowledge and agree that software or content identified in that file is governed by those separate license terms.

6. DISCLAIMER, LIMITATION OF LIABILITY. THE Work AND ANY DERIVATIVE WORKS THEREOF IS PROVIDED ON AN "AS IS" BASIS, AND IS PROVIDED WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, AND/OR NON-INFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL ANY COPYRIGHT HOLDER OR AUTHOR BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES (WHETHER DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL, INCLUDING PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES, LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS, AND BUSINESS INTERRUPTION), OR OTHER LIABILITY WHATSOEVER, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT, OR OTHERWISE, ARISING FROM OR OUT OF, OR IN CONNECTION WITH, THE Work OR ANY DERIVATIVE WORKS THEREOF OR THE USE OF OR OTHER DEALINGS IN SAME, EVEN WHERE ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

7. USE IS ACCEPTANCE and License Versions. Your access to and use of the Work constitutes your acceptance of this License and its terms and conditions. This License

付録

may be modified or updated; upon any such modification or update, you will comply with the terms of the updated License for any use of any of the Work under the updated License.

8. Use in Compliance with Law and Termination. Your exercise of the license granted herein will at all times be in compliance with applicable law and will not infringe any proprietary rights (including intellectual property rights); this License will terminate immediately (i) on any breach by you of this License; and (ii) if you commence any form of patent litigation, including a cross-claim or counterclaim, against anyone wherein you allege that the Work constitutes direct or secondary/indirect patent infringement.

9. Severability. If any provision of this License is held to be unenforceable or invalid, that provision will be enforced to the maximum extent possible and the other provisions will remain in full force and effect.

10. Governing Law and Venue. This License is governed by and construed in accordance with the laws of Denmark, except for its conflict of laws rules; the United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods will not apply. If you reside (or your principal place of business is) within the United States, you and Unity agree to submit to the personal and exclusive jurisdiction of and venue in the state and federal courts located in San Francisco County, California concerning any dispute arising out of this License ("Dispute"). If you reside (or your principal place of business is) outside the United States, you and Unity agree to submit to the personal and exclusive jurisdiction of and venue in the courts located in Copenhagen, Denmark concerning any Dispute.

株式会社 JVCケンウッド

〒 221-0022 神奈川県横浜市神奈川区守屋町 3-12

- 商品に関するお問い合わせは、JVC ケンウッドカスタマーサポートセンターをご利用ください。
0120-2727-87 (固定電話からはフリーダイヤル)
0570-010-114 (携帯電話、PHS からはナビダイヤル)
045-450-8950 (一部 IP 電話など) / FAX 045-450-2308
住所 〒 221-0022 神奈川県横浜市神奈川区守屋町 3-12
受付時間 月曜～金曜： 9:30 ～ 18:00
土曜： 9:30 ～ 12:00、13:00 ～ 17:30
(日曜、祝日および当社休日は休ませていただきます)
- 修理などアフターサービスについては、当社ホームページ (<https://www.kenwood.com/jp/cs/service.html>)
または JVC ケンウッドカスタマーサポートセンターにご相談ください。