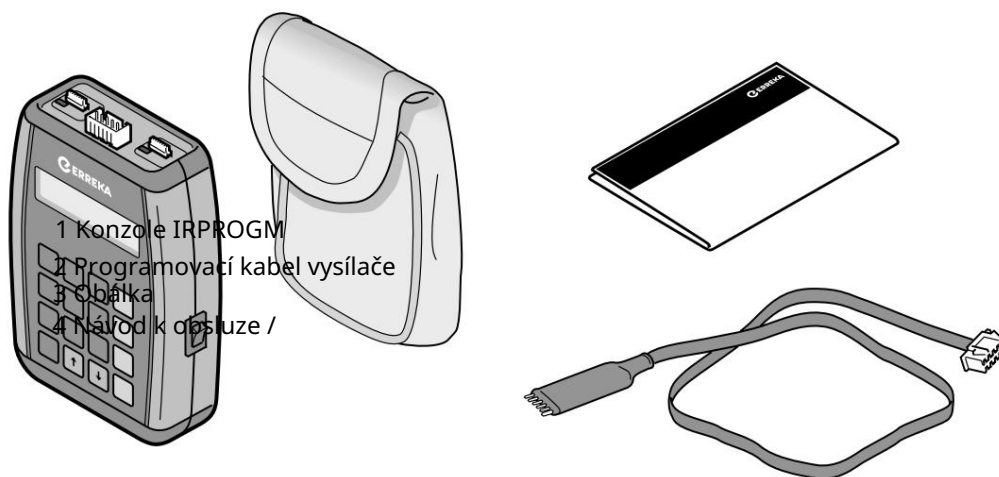


VAROVÁNÍ

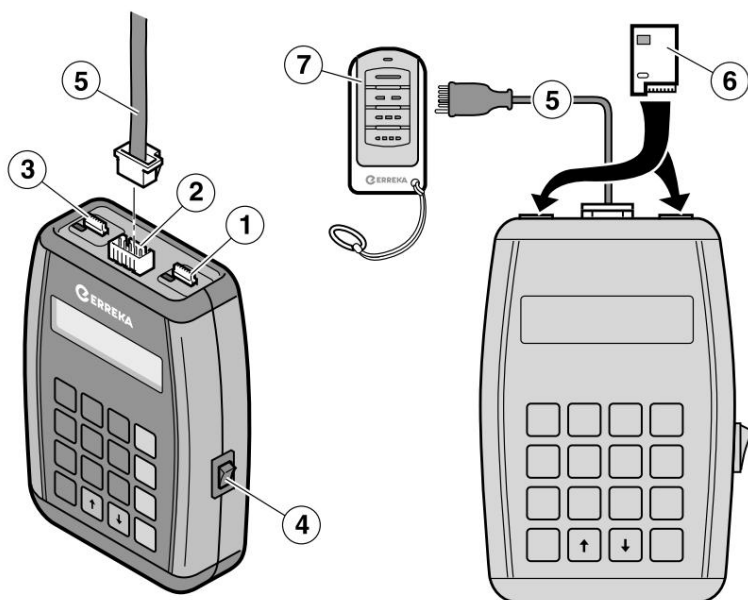
Tato stručná příručka je shrnutím kompletního instalačního manuálu. Manuál obsahuje bezpečnostní varování a další vysvětlení, která je třeba vzít v úvahu. Instalační manuál si můžete stáhnout v sekci „Ke stažení“ na webových stránkách společnosti Erreka: <http://www.erreka.com/Automatismos/descargaDocumentos.aspx>

Dodávaný obsah



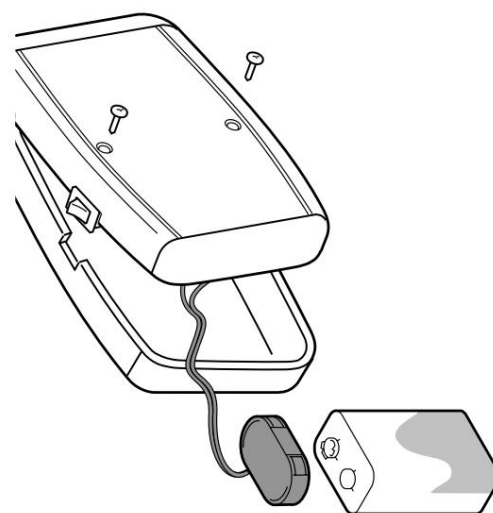
- 1 Konzole IRPROGM
- 2 Programovací kabel vysílače
- 3 Čbáika
- 4 Návod k obsluze /

Části a připojení konzole

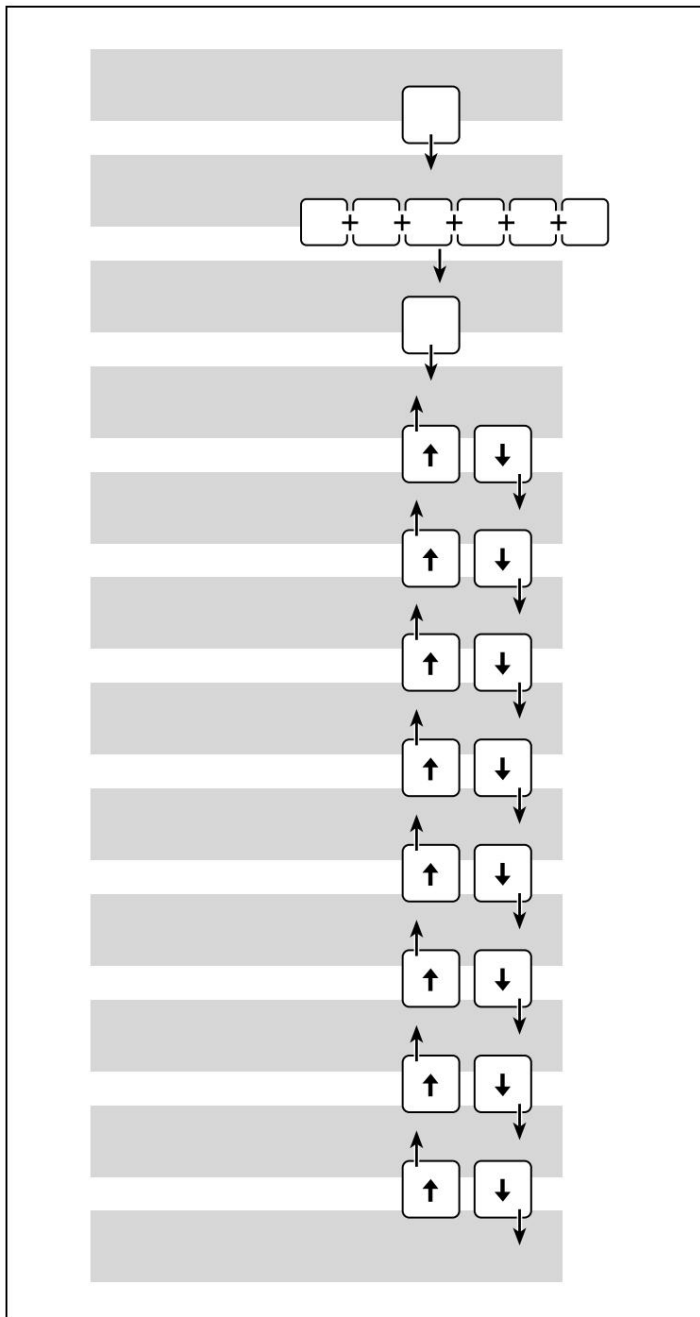


- 1 Zásuvka A pro paměťovou kartu DATA (hlavní)
- 2 Zásuvka B konektoru vysílače
- 3 Záložní paměťová karta Socket C
- 4 Vypínač
- 5 Programovací kabel vysílače
- 6 Paměťová karta (není součástí balení)
- 7 Vysílač (není součástí dodávky)

Výměna baterie



9V baterii (mod. 6LR61) je nutné vyměnit, když jsou písmena na displeji téměř vybitá.
kontrast.



1 Zapněte konzoli pomocí vypínače. Zobrazí se zpráva:

ERREKA
AUTOMATIZACE

2 Stiskněte Ö. Zobrazí se zpráva:

PŘÍSTUPOVÝ KÓD

-

3 Zadejte symbol ##### (šestkrát za sebou):

PŘÍSTUPOVÝ KÓD

4 Stiskněte Ö. Zobrazí se nabídka jazyků:

ESPAÑOL
Angličtina

(vybraný jazyk se zobrazuje v prvním řádku velkými písmeny).

5 Pomocí tlačítek \$, & vyberte požadovaný jazyk a stiskněte Ö. Zobrazí se

zpráva:
ERREKA
AUTOMATIZACE ve vybraném jazyce.

• Konzolu vypněte bočním vypínačem, kdykoli ji nepoužíváte. Vybraný jazyk se uloží.

• Chcete-li používat konzoli, postupujte podle pokynů v části „Použití konzole“.

Používání konzole 1 Zapněte

konzolu bočním vypínačem. Na displeji se zobrazí zpráva AUTOMATIZACE.

2 Stiskněte tlačítko Ö.

Zobrazí se zpráva
PŘÍSTUPOVÝ KÓD

-

3 Zadejte přístupový kód; výchozí hodnota je 999999 (číslo devět, šestkrát):

PŘÍSTUPOVÝ KÓD *****

4 Stiskněte Ö: •

Pokud kód NENÍ správný, zobrazí se následující: PŘÍSTUPOVÝ KÓD. Stiskněte Ö a zadejte jej znovu.

***** CHYBA KODŮ • Pokud je kód

správný, zobrazí se následující:

PŘÍSTUPOVÝ KÓD
***** KÓD V POŘÁDKU

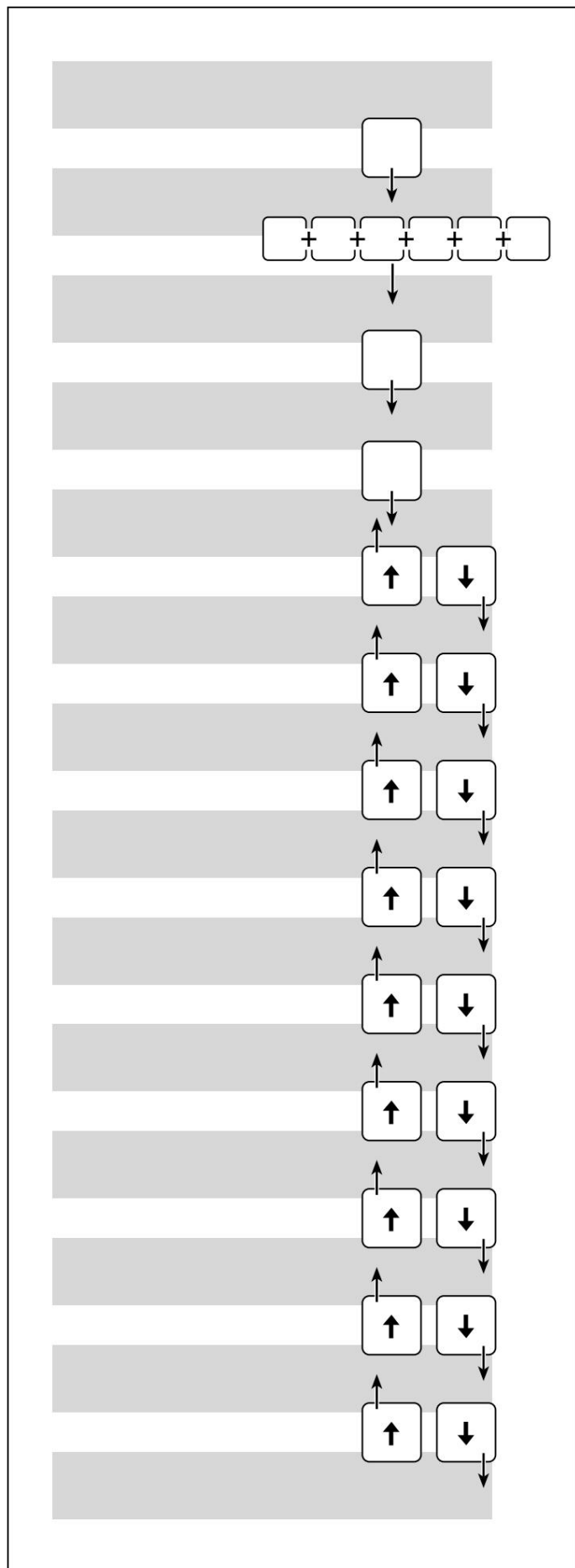
5 Po zadání správného kódu stiskněte Ö pro zadání

TRANS.: kódování paměti Funkce konzole ENCODE

6 Klávesy \$ a & lze použít k pohybu mezi různými funkcemi konzole.

Stisknutím Ö vyberete funkci prvního řádku (velkými písmeny).

Před použitím jakékoli jiné funkce změňte přístupový kód (funkce ZMĚNA PŘÍSTUPOVÉHO KÓDU), protože poslední 4 číslice přístupového kódu určují instalační kód konzole YYYY a různá kódování.



Funkce KÓDOVAT PŘENOS.

Tuto funkci lze použít k naprogramování personalizovaných nebo standardních (nepersonalizovaných) vysílačů s jedním instalačním kódem. Lze ji použít k naprogramování vysílačů s instalačním číslem (INSTALL.NO., ZZZZ) a kódem vysílače (TRANS. CODE ?, XXXX). Stisknutím tlačítka Å naprogramujete sériové číslo vysílače.

Pokud se změní pouze první dvě číslice přístupového kódu a zbývající čtyři zůstanou nezměněny (**9999), nelze standardní kód vysílače ROLLER změnit.

Funkce KÓDOVÁNÍ PAMĚTI

Tato funkce se používá k programování personalizovaných nebo standardních (nepersonalizovaných) pamětí jedním instalačním kódem. Lze ji použít k programování pamětí s instalačním číslem (INSTALL.NO., ZZZZ), po kterém je přiřazen instalační kód a instalační číslo a poté je zkontrolována paměťová karta.

Pokud je správný, zobrazí se během čekání na stisknutí tlačítka zpráva PAMĚŤ OK: stisknutím tlačítka Å opustíte hlavní menu; stisknutím tlačítka Ö naprogramujete nebo předpřipravíte kódy vysílačů a používaný kanál. Pro naprogramování kódů vysílačů zadejte první kód vysílače a poslední kód vysílače (ve čtyřmístném formátu, XXXX).

Pokud se změní pouze první dvě číslice přístupového kódu a zbývající čtyři zůstanou nezměněny (**9999), kódy kanálů a vysílačů se nenaprogramují ani předpřipraví (změní se pouze instalační číslo instalačního kódu z paměti). V tomto případě by měly být kódy naprogramovány přímo v přijímači.

Funkce ZOBRAZENÍ PAMĚTI

Tuto funkci lze použít k zobrazení všech položek naprogramovaných na paměťové kartě a k uzamčení nebo odemčení vysílačů. Na displeji se zobrazuje:

REG. KÓD Konvertibilní číslo
TTTT XXXXXXXX 1_N

REG. : číslo záznamu KÓD : kód
vysílače pro tento záznam C : kanál B : blokování; N =
NENÍ blokováno,
Y = Blokováno Záznam se uzamkne nebo odemkne
klávesou Ě.

Klávesy \$ a & lze použít k pohybu mezi jednotlivými uloženými položkami (TTTT). Stisknutím tlačítka Ö a zadáním kódu vysílače (XXXXXXX, 7 číslic) se zobrazí kód pro tuto položku.

Funkce KOPÍROVÁNÍ PAMĚTI

Tato funkce umožňuje kopírovat všechny položky z jedné paměťové karty na druhou, což je velmi užitečné například při vytváření záložních kopií. Zdrojová paměťová karta se vkládá do patice A a cílová paměťová karta do patice C.

Pokud je paměťová karta s kapacitou 250 kódů zcela zaplněná a je potřeba větší kapacita, postupujte podle potřeby jedním z následujících dvou způsobů: • Pokud byly do rádiového přijímače

zadány původní kódy paměťové karty (se standardním sériovým číslem vysílače): vezměte novou paměťovou kartu s kapacitou 1000 a pomocí funkce KOPÍROVAT PAMĚŤ zkopírujte paměťovou kartu s kapacitou 250 kódů na novou paměťovou kartu s kapacitou 1000 kódů. Nové položky lze poté do přijímače zadávat pomocí odpovídajícího vysílače. • Pokud byly kódy automaticky předem přiřazeny pomocí konzole (zadáním prvního a posledního kódu): je vhodnější zakódovat novou paměťovou kartu s kapacitou 1000

kódů pomocí funkce KODOVAT PAMĚŤ (ujistěte se, že nové kódování paměti obsahuje staré kódy). Při použití funkce KOPÍROVAT PAMĚŤ je nutné nové kódy do přijímače zadávat ručně (pomocí vysílačů).

Funkce VYMĚNIT TRANSAKCI.

Tato funkce se používá k výměně ztraceného nebo vadného vysílače. Konzole umožňuje až sedm různých výměn jednoho vysílače. Nový vysílač má kód výměny = 0. Pokaždé, když je provedena výměna, je vysílač s předchozím číslem výměny deaktivován; z tohoto důvodu je velmi důležité respektovat pořadí výměn.

Chcete-li vyměnit vysílač, zadejte instalační číslo (INSTALL.NO., ZZZZ) a kód vysílače (TRANS. CODE ?, XXXXXXX, 7 číslic) a poté zadejte náhradní číslo (REPLACEMENT NO., W).

Doporučujeme zkontrolovat uložená data pomocí funkce VIZ KÓD TRANSAKCE.

Funkce ZMĚNA ÚČTOVÉHO KÓDU

Tato funkce mění přístupový kód konzole a instalační kód, protože poslední čtyři číslice přístupového kódu určují instalační kód konzole ve formátu YYYY.

Pokud se změní pouze první dvě číslice a zbývající čtyři zůstanou nezměněny (**9999), instalační kód zůstane standardní; standardní kód vysílače nelze změnit a kódy kanálů a vysílačů nelze naprogramovat ani předpřipravit na paměťovou kartu.

Nezapomeňte, že k funkcím nelze přistupovat bez přístupového kódu konzole.

Funkce VIZ KÓD TRANSAKCE

Tato funkce zobrazuje kód vysílače a číslo zařízení, jehož je součástí.

Je možné číst pouze standardní vysílače (nepersonalizované) nebo personalizované vysílače se stejným instalačním kódem (YYYY) jako konzole.

Poskytnuté informace jsou následující:

KÓD PŘENOSU RW
XXXXXXXX RR ...

XXXXXXXX: kód vysílače

RRRR: instalační kód

ZZZZ: číslo instalace

RW: číslo náhrady vysílače W

Funkce VIZ KÓD PAMĚTI

Tuto funkci lze použít k zobrazení typu paměťové karty, jejího instalačního kódu a počtu použitých záznamů.

Číst je možné pouze standardní paměti (nepersonalizované) nebo personalizované paměti se stejným instalačním kódem (YYYY) jako konzole.

Poskytnuté informace jsou následující:

PAMĚŤ OK VVVV

RRRRRRZZZZ RRRR

VVVV: velikost paměti (250, 500, 1000)

RRRR: instalační kód

ZZZZ: číslo instalace

RRRR: počet použitých záznamů

Funkce STANDARDNÍ PŘENOS.

Pomocí této funkce je možné odstranit personalizaci vysílače, tj. vrátit jej do standardního stavu (nepersonalizován pomocí instalačního kódu), za předpokladu, že instalační kód (YYYY) vysílače se shoduje s instalačním kódem konzole.

Toto by mělo být vyplněno kódem vysílače (IRIS je na jedné straně laserově vyznačen 0XXXXXXX a RMAT má pod krytem baterie štítek XXXXXX).

Funkce STANDARDNÍ MEMO.

Pomocí této funkce je možné odstranit personalizaci paměťové karty, tj. vrátit ji do standardního stavu (nepersonalizovaná pomocí instalačního kódu), za předpokladu, že instalační kód (YYYY) vysílače se shoduje s instalačním kódem konzole.

Nezapomeňte, že všechny položky uložené na paměťové kartě budou smazány.