



INSTRUKCJA OBSŁUGI

PC4020 ver. 2.16



AAT Trading Company Sp. z o.o.
ul. Puławska 359, 02-801 Warszawa
tel.: 0 22 546 0546, fax: 546 0 619
<http://www.aat.pl>

Wszystkie prawa zastrzeżone © AAT-T

Obsługa centrali	2
Główne kody systemu	2
Kody dostępu	3
Włączanie centrali w dozór	3
Wyłączenie centrali z dozoru	3
Klawiatura globalna	3
[*]+[1]: Blokowanie linii	6
[*]+[2]: Usterki systemu	7
[*]+[3]: Pamięć alarmów	9
[*]+[4]: Zerowanie czujek	9
[*]+[5] Programowanie kodów	9
[*]+[6]+[Kod dostępu]: Funkcje użytkowe	11
[*]+[7] lub [*]+[7]+[Kod dostępu]: Wyjście Użytkowe	13
[*]+[8]+[Kod instalatora]: Programowanie Instalatorskie	13
[*]+[9]+[Kod dostępu]: Załączenie Domowe	14
[*]+[0]: Szybkie Uzbrojenie	14
[*]+[0]: Szybkie Wyjście w Dozorze	14
Przyciski wezwania pomocy na manipulatorze	14
Blokowanie klawiatury	14

Obsługa centrali

Dostęp do wielu funkcji systemu PC4020 wymaga podania odpowiedniego kodu użytkownika.

- Pierwszy Główny Kod Systemu umożliwia dostęp do wszystkich funkcji użytkownika. Instalator może zaprogramować Drugi Główny Kod Systemu który ma identyczne prawa jak pierwszy. Pozostałe Główne Kody Systemowe mają takie same prawa jak Pierwszy Kod ale nie mogą go zmienić.
- Kody Nadzoru umożliwiają dostęp do wszystkich funkcji w obrębie partycji do których są przypisane.
- Użytkownik może zdefiniować własne kody dostępu i nadać im prawa.

Główne kody systemu

Główne kody systemu umożliwiają wykonanie dowolnej funkcji w dowolnej partycji (wyłączanie i załączanie w dozór, przegląd stanu wyłączonych i włączonych w dozór partycji, programowanie dodatkowych kodów dostępu oraz wprowadzanie funkcji użytkownika) z wyjątkiem zmiany lub skasowania Pierwszego Głównego Kodu Systemu i innych Kodów Głównych Systemu.

Wprowadzenie [Głównego Kodu][9] w stanie wyłączenia systemu z dozoru spowoduje wyświetlenie następującego menu (pozycje przesuwamy wskaźnikami <>):

- [0] Zobacz pamięć zdarzeń
- [1] Ustaw czas systemowy
- [2] Ustaw datę systemową
- [3] Włącz opcję DLS
- [4] Reset systemu
- [5] Poprzednie menu

[0] Funkcja ta pozwala osobie znającej kod główny na przeglądanie pamięci zdarzeń na wyświetlaczu klawiatury z podaniem czasu i daty zdarzenia. Po naciśnięciu [*] pojawi się opis danego zdarzenia. Istnieje możliwość przeglądania (<>) 512 ostatnich zdarzeń.

[1] Ustawia 24-godzinny zegar systemowy. Aby ustawić zegar, wprowadź czterocyfrową liczbę, której dwie pierwsze cyfry oznaczają godziny, dwie ostatnie minuty (np. programując zegar na godzinę 14:35 należy wprowadzić liczbę 1435).

[2] Ustawia datę systemową. Aby zaprogramować datę, wpisz sześciocyfrową liczbę, której pierwsze dwie cyfry oznaczają miesiąc, następne dwie dzień miesiąca, a ostatnie dwie rok (np. aby zaprogramować datę 14 luty 1997 należy wpisać liczbę 021497).

[3] Użytkownik może uruchomić na 60 minut detekcję sygnału dzwonienia, aby umożliwić zdalnemu komputerowi nawiązanie łączności (np. w celach serwisowych) za pośrednictwem linii telefonicznej. Instalator może uniemożliwić wykonywanie tej funkcji podczas programowania instalatorskiego (sekcja DLS).

[4] Zerowanie systemu polega na przerwaniu zasilania na magistrali COMBUS na 5 sek. System nie zapomina oprogramowania ani czasu systemowego. Zerowanie systemu powinno być przeprowadzane, jeżeli pojawiają się błędy komunikacji na magistrali COMBUS lub występują inne zakłócenia wewnątrz systemu.

[5] Wybranie tego punktu menu lub naciśnięcie klawisza [#] spowoduje powrót systemu do normalnego trybu pracy manipulatora.

Główny Kod Systemu nr 001 jest zaprogramowany fabrycznie jako "1234". Nazywany jest Pierwszym Głównym Kodem Systemu. Za pomocą tego kodu można zaprogramować inne kody systemu.

Kody dostępu

PC4020 daje możliwość wyboru długości kodów dostępu. Mogą one być 4-ro lub 6-cyfrowe. Oznacza to w praktyce, że fabrycznie ustawiony kod 4 cyfrowy "1234" po zmianie przez instalatora będzie: "123456". Jeżeli ustawiono opcję kodów 6 - cyfrowych, to dotyczy to wszystkich kodów.

Włączanie centrali w dozór

System może być włączony tylko przy wyświetlonym komunikacie WPROWADŹ KOD ABY WŁĄCZYĆ SYSTEM. Przed załączeniem systemu należy zamknąć chronione drzwi i okna, a w obszarach zabezpieczonych detektorami ruchu zatrzymać ruch. Klawiszami [<] lub [>] można odczytać dodatkowe informacje o stanie systemu. Centralę włącza się w dozór wybierając 4-cyfrowy kod dostępu. Po wprowadzeniu każdej cyfry kodu wewnętrzny sygnalizator manipulatora potwierdza dźwiękiem przyjęcie znaku. Niewłaściwy kod sygnalizowany jest trwającym 2 sekundy ciągłym dźwiękiem. Jeżeli wprowadzony kod jest właściwy, ale nie było zezwolenia na uzbrojenie systemu, sygnalizator wyda ciąg krótkich dźwięków, a następnie jeden długi dźwięk. Jeśli został wprowadzony właściwy kod i system był gotów do włączenia, zasygnalizowane to będzie ciągiem krótkich dźwięków, a na wyświetlaczu pojawi się komunikat OPÓŹN NA WYJŚCIE PROSZĘ WYJŚĆ . Po włączeniu systemu w dozór z prawej strony komunikatu odmierza czas, jaki pozostaje do opuszczenia obiektu wyznaczoną drogą. Po upływie tego czasu na wyświetlaczu pojawi się komunikat: WPROWADŹ KOD ABY WYŁĄCZYĆ SYSTEM.

Wyłączenie centrali z dozoru

W celu wyłączenia centrali z dozoru należy wprowadzić odpowiedni kod użytkownika. Wejście w obszar chroniony w celu wyłączenia centrali z dozoru i pobudzenie linii zwłocznej sygnalizowane jest dźwiękiem przez manipulator. Jeżeli podczas wprowadzania kodu nastąpiła pomyłka, należy nacisnąć klawisz [#] i wybrać kod ponownie. Poprawny kod musi być wprowadzony, zanim upłynie czas zwłoki. Wprowadzenie poprawnego kodu spowoduje zgaśnięcie lampki ARMED i wyłączenie sygnału akustycznego. Jeżeli w czasie dozoru wystąpił alarm, to po wyłączeniu systemu na wyświetlaczu pojawi się komunikat PAMIĘĆ wraz z nazwą linii, której naruszenie spowodowało alarm. Komunikat ten będzie wyświetlany przez 2 minuty lub do momentu naciśnięcia klawisza [#], po czym manipulator przechodzi w stan normalnej pracy.

Klawiatura globalna

Klawiatura globalna to klawiatura należąca do wszystkich partycji, pozwalająca na dostęp do odpowiedniej partycji użytkownikom znający właściwy dla tej partycji kod.

Klawiatura globalna pozwala na kontrolę systemu przy użyciu jednej klawiatury. Klawiaturą tą może być dowolna z klawiatur jeśli jest ich więcej.

Jak używać klawiatury globalnej

Jedna partycja w systemie

Normalnym komunikatem wyświetlanym na klawiaturze jest :

**Podaj Twój
Kod Dostępu**

lub pokazywany jest aktualny czas i data jeśli na to zezwolono. Pierwszą czynnością jest więc podanie odpowiedniego kodu dostępu umożliwiającego włączenia, wyłączenia lub wykonania pewnych operacji.

Po wprowadzeniu kodu pojawi się komunikat:

Wybierz (0)

Uzbrojenie Partycji G

zamiast **G** (partycja gotowa do uzbrojenia) może wyświetlać się:
N (partycja nie jest gotowa) lub **D** (Dozór - partycja włączona)

Za pomocą \diamond lub 1 można wejść w **Opcje**.

jeżeli partycja nie jest włączona. Jeżeli partycja jest gotowa do włączenia to w prawym dolnym rogu znajduje się litera G [Gotowe]. Jeśli w systemie są naruszone linie to wyświetli się litera N. Pojawi się komunikat:

**Sprawdź system
przed uzbroj.**

Aby włączyć system trzeba zlikwidować naruszenie linii (np. przez wstrzymanie ruchu w pomieszczeniach lub wykonanie obejścia jeśli np linia została uszkodzona).

Jeśli system jest gotowy [G] naciśnij [*] lub [0]. Przez 3 sekundy będzie wyświetlany komunikat:

**Czas na wyjście
trwa..... XX**

Jeśli system jest uzbrajany z wykonanym obejściem to chwilowo widoczny jest komunikat:

Aktywne obejście

Po upływie czasu na wyjście na wyświetlaczu będzie komunikat:

**Podaj Twój
Kod Dostępu**

lub aktualny czas i data.

Aby wyłączyć system należy wprowadzić kod. Pojawi się menu

**Wybierz (0)
Rozbrój Partycję**

(za pomocą \diamond lub 1 można wejść w **Opcje**)

Po wybraniu (0) wyłączymy daną partycję z dozoru.

Jeżeli w stanie dozoru wystąpiły alarmy zobaczymy komunikat (chwilowy):

Wystąpił alarm

a następnie komunikat precyzujący które linie wywołały alarm:

Alarm z linii X

<Nazwa linii>

Za pomocą <> można przejrzeć inne linie oraz zobaczyć komunikat zachęcający do przejrzienia pamięci zdarzeń:

Zob pamięć

Aby wyjść

Jeżeli w stanie dozoru nie wystąpiły alarmy zobaczymy komunikat (chwilowy):

**System rozbroj.
bez alarmów**

który sygnalizuje, że podczas dozoru nie wystąpiły alarmy.

Wiele partycji

Aby uzyskać dostęp do jakiegokolwiek funkcji użytkownik musi wprowadzić swój kod, w przeciwnym wypadku na wyświetlaczu pojawi się komunikat:

Podaj Twój

Kod Dostępu

Po wprowadzeniu kodu system identyfikuje typ kodu, zakres jego działania (partycje) i udostępnia mu tylko ten obszar działania, do którego jest uprawniony.

Jeżeli będzie to kod uprawniony do włączania i wyłączania kilku partycji, to pojawi się menu:

Wybierz (1)

<Nazwa Partycji 1 > G

zamiast **G** może wyświetlać się:

N (partycja nie jest gotowa) lub **D** (Dozór - partycja włączona).

Za pomocą <> lub cyfr można przejść do innych partycji lub wyjść przez #.

Po wybraniu uzyskujemy dostęp do jednej z partycji:

Wybierz (0)

Uzbrojenie Partycji G

za pomocą <> lub 1 można wejść w **Opcje**.

Teraz możemy włączyć partycję (jeśli była gotowa - **G**)

Rozpoczyna się odliczanie na wyjście po upływie którego system zostanie załączony.

Czas na wyjście trwa..... XX

Ogólna zasada dotycząca systemów z wieloma partycjami:

Wprowadzenie kodu dostępu



Wybór partycji



Funkcja: włączenie,wyłączenie, wybór opcji

Opcje

Wybór opcji spowoduje pojawienie się informacji o przypisaniu klawiatury do tej partycji i możliwości wykonania różnych opcji użytkownika. Wyjście z partycji nastąpi po wciśnięciu klawisza # lub automatycznie po 20 sekundach, jeżeli żaden klawisz nie został wciśnięty.

Dla kodów o dostępie do różnych partycji po wprowadzeniu danego kodu pojawi się menu wszystkich dostępnych mu partycji z określonym statusem. Po wybraniu danej partycji tryb postępowania jest taki sam jak dla pozostałych kodów.

Sygnalizacja czasu na wejście będzie słyszalne jedynie wówczas, gdy wszystkie partycje będą w dozorze. Wyłączenie jednej partycji spowoduje zatrzymanie odmierzenia czasu na wejście i zgaszenie lampki ARMED (Dozór). Lampka TROUBLE (Usterka) będzie zapalona na klawiaturze globalnej gdy wystąpi usterka choćby w jednej z partycji.

Częściowe załączanie systemu

Jeżeli po wprowadzeniu prawidłowego kodu użytkownik nie opuści obiektu i nie pobudzi linii zwłocznej związanej z drogą wyjścia, to linie dozоровe zaprogramowane jako linie automatycznie blokowane "domowe" po wyczerpaniu czasu zwłoki wyjściowej nie zostaną załączone. Linie te pozostaną zablokowane do momentu pobudzenia linii zwłocznej lub do chwili wprowadzenia komendy [*]+[1] na manipulatorze. Pozwala to użytkownikowi pozostawać w części pomieszczeń przy załączonym systemie alarmowym dla pozostałej części obiektu. W celu odblokowania automatycznie blokowanych linii "domowych" należy nacisnąć klawisze [*]+[1]. Komenda ta służy w tym przypadku do szybkiego załączania całego systemu w dozór (np. przed pójściem spać).

[*]+[1]: Blokowanie linii

Blokowanie linii stosuje się, gdy istnieje potrzeba udostępnienia części zabezpieczonego obiektu lub dla czasowego wyłączenia linii uszkodzonych. Aby zablokować linie należy nacisnąć klawisze [*]+[1]. System może zażądać wprowadzenia kodu dostępu, jeśli został w ten sposób zaprogramowany. Po naciśnięciu klawiszy [*]+[1] na wyświetlaczu klawiatury pojawi się następujące menu:

[0] BLOKADA LINII - pozwala na bezpośrednie blokowanie linii na czas jednego włączenia w dozór (systemu lub podsystemu do którego przypisano dane linie). Klawisze [<] i [>] służą do przeglądania linii, a klawisz [*] do zaznaczenia linii przeznaczonych do zablokowania. Dla wyróżnienia obok nazwy linii zablokowanej wyświetlony zostaje znak "*".

-
- [1] ODBLOKOWANIE LINII - usuwa blokadę wszystkich linii zablokowanych w danej partycji. Po wykonaniu tej komendy obok nazw linii nie będzie żadnego znaku "*".
- [2] PONOWNA BLOKADA - ponowne zablokowanie tych linii, które ostatnio były zablokowane. Funkcja wygodna dla użytkownika, który definiuje zawsze te same linie jako zablokowane.
- [3] (#) ABY WYJŚĆ - wybranie tego punktu menu lub naciśnięcie klawisza [#] powoduje przejście manipulatora do normalnej pracy i wyświetlenie komunikatu WPROWADŹ KOD ABY UZBROIĆ SYSTEM.

Podczas programowania systemu PC4020 można wykluczyć możliwość blokowania niektórych linii. Linie te nie zostaną zablokowane i nie pojawi się znak "*" obok nazwy tych linii w odpowiedzi na komendę blokady linii. Blokada linii jest automatycznie kasowana po wyłączeniu systemu z dozoru. Istnieje możliwość takiego zaprogramowania systemu, by do blokowania linii poszczególnych partycji konieczne było wprowadzenie kodu użytkownika wraz z komendą [*]+[1]. Tylko niektóre kody dostępu umożliwiają blokowanie linii (patrz komenda [*]+[5]). Z danej klawiatury można blokować wyłącznie linie przydzielone do tej samej partycji, co klawiatura.

UWAGA: *W żadnym wypadku nie jest możliwe zablokowanie linii załączonej w dozór.*

[*]+[2]: Usterki systemu

W przypadku wykrycia przez jednostkę centralną uszkodzenia systemu zapalana jest lampka TROUBLE (Usterka) na klawiaturze, a sygnalizator akustyczny wydaje dwa krótkie dźwięki co 10 sekund. Informacja o usterce może być również transmitowana do stacji monitorowania alarmów. Sygnał akustyczny można wyłączyć klawiszem [#]. Po naciśnięciu klawiszy [*]+[2] na wyświetlaczu mogą pojawić się następujące komunikaty o usterkach:

- UST AKUMULATORA (lub AKUMULATOR)
- UST SIECI AC (lub ZASILANIE SIECIOWE)
- UST ZASIL POMOC. (lub ZASILANIE 12V)
- UST LINII TELEF. (lub LINIA TELEFONICZNA)
- UST TLF LINII #1
- UST TLF LINII #2
- BRAK ŁĄCZN Z ST (brak łączności ze st. monitorowania)
- UST OBWODU SYGN (usterka obwodu sygnalizatora)
- UST LINII POŻAR
- UST CZUJEK DYMU
- UTRATA CZASU (lub USTAW ZEGAR) zanik czasu rzeczywistego)
- BRAK ŁĄCZN MODUŁ (brak łączności z modułem)
- NISK NAP COMBUS (lub ZASIL COMBUS)
- BŁĄD WEWNĘTRZNY (błąd wewnętrzny)
- UST AKUMULAT 4204

- UST AC 4204
- UST AUX 4204
- DOZIEMIENIE
- UST ZAW PRZEPEŁ
- UST TELEF KOMORK
- BŁĄD DLS
- UST CZUJKI LINII (lub ZŁA CZUJKA LINII)
- UST AKUM LINII

Aby powrócić do stanu normalnej pracy należy nacisnąć klawisz [#].

UST AKUMULATORA - komunikat zostanie wyświetlony, gdy napięcie akumulatora spadnie poniżej 11,3V, akumulator zostanie odłączony lub przepali się bezpiecznik w obwodzie akumulatora. W zależności od zaprogramowania centrali usterka ta może blokować możliwość włączenia systemu w dozór.

USTERKA SIECI AC - po zaniku napięcia sieci zapali się lampka TROUBLE. Sygnalizacja dźwiękowa pojawi się dopiero po nadmiernym rozładowaniu akumulatora. Opóźnienie transmisji informacji o usterce do stacji monitorowania może być programowane w przedziale 0-255 minut.

UST ZASIL POMOC - komunikat ten pojawi się, gdy w panelu centrali uszkodzony jest obwód zasilania urządzeń AUX

UST LINII TELEF - komunikat pojawi się, gdy napięcie linii telefonicznej spadnie poniżej 3V i stan ten utrzymuje się ponad 30 sekund. Istnieje możliwość zaprogramowania lokalnego alarmu akustycznego, gdy uszkodzenie linii telefonicznej wystąpi przy załączonym systemie.

UST TLF LINII #1 - usterka linii telefonicznej nr 1 (dot. modułu pożarowego PC4700).

UST TLF LINII #2 - usterka linii telefonicznej nr 2 (dot. modułu pożarowego PC4700).

BRAK ŁĄCZNOŚCI ZE STACJĄ - komunikat jest wyświetlany, gdy po zaprogramowanej liczbie prób nie udaje się nawiązać łączności ze stacją monitorującą. Jeżeli po kolejnej próbie łączność zostanie nawiązana, komunikat jest kasowany.

OBWÓD SYGNALIZACJI - komunikat pojawi się, gdy obwód sygnalizatora zostanie przerwany lub przepali się bezpiecznik w tym obwodzie. Informacja o usterce może być przesłana do stacji monitorowania.

UST L. POŻAR - gdy obwód pożarowy zostanie przerwany zapala się lampka TROUBLE, włącza się sygnał akustyczny w manipulatorze oraz następuje transmisja informacji o usterce do stacji monitorowania. Usterka obwodu pożarowego jest bezwarunkowo sygnalizowana optycznie i akustycznie, nie można skasować sygnalizacji przyciśnięciem klawisza [#].

UST CZUJEK DYMU - przerwa w obwodzie 2-przewodowej czujki dymu.

UTRATA CZASU - po załączeniu zasilania PC 4020 wymaga ustawienia zegara czasu rzeczywistego. Komunikat ten przestanie być wyświetlany po ustawieniu zegara.

BRAK ŁĄCZNOŚCI Z MODUŁEM - komunikat ten informuje o utracie łączności z modułem poprzez magistralę COMBUS z powodu złego połączenia modułów. Po sprawdzeniu połączeń należy dokonać zerowania systemu.

ZASIL COMBUS - komunikat informuje o zbyt niskim napięciu zasilania magistrali COMBUS. Może to być spowodowane błędem połączeń modułów do magistrali lub jej przeciążeniem. W tym przypadku należy do zasilania części magistrali użyć modułu PC 4204.

BŁĄD WEWNĘTRZNY - komunikat spowodowany jest błędna pracą mikroprocesorów sterujących magistralą COMBUS. Należy sprawdzić połączenia magistrali i wyzerować system.

USTERKA AKUMULATORA 4204 - spadek napięcia akumulatora dowolnego modułu 4204 poniżej wartości 11.3 V wywoła usterkę. Stan akumulatora sprawdzany jest co 4 minuty. Aby sprawdzić, który z modułów ma usterkę musisz mieć podłączoną drukarkę, wykorzystać kod raportujący ze stacji monitorowania lub użyć programu DLS.

USTERKA SIECI 4204 - brak zasilania sieciowego w jednym z modułów 4204.

USTERKA ZASILANIA POMOCNICZEGO (AUX) 4204 - usterka występująca po uszkodzeniu bezpiecznika zasilania AUX lub w wyniku przeładowania.

DOZIEMIENIE - komunikat informuje o doziemieniu centrali alarmowej.

UST ZAW PRZEPŁ - usterka czujki przepływu wody.

USTERKA TELEFONU KOMÓRKOWEGO - usterka sygnalizująca kłopoty modułu LINKS : z siecią, akumulatorem, sabotażem.

BŁĄD DLS - usterka komunikacji przez DLS. Komunikację DLS można zablokować przy instalacji.

UST CZUJKI LINII - usterka czujki bezprzewodowej.

UST AKUM LINII - usterka zasilania czujki bezprzewodowej.

[*]+[3]: Pamięć alarmów

Po naciśnięciu klawiszy [*]+[3] system przechodzi do stanu wyświetlania zawartości pamięci alarmu. Wyświetlona zostanie informacja o wszystkich alarmach, które wystąpiły podczas ostatniego okresu dozoru. Komunikat POKAŻ PAMIĘĆ zostanie wyświetlony po wyłączeniu systemu tylko wówczas, gdy podczas ostatniego dozoru wystąpił alarm. Aby powrócić do normalnej pracy, należy nacisnąć klawisz [#].

[*]+[4]: Zerowanie czujek

Programowalne wyjścia w systemie mogą być zaprogramowane przez instalatora jako typu ZEROWANIE CZUJEK. Wyjścia takie mogą być uaktywnione przez naciśnięcie klawiszy [*]+[4]. Na wyświetlaczu pojawi się komunikat: RESET CZUJKI PROSZĘ WYJŚĆ. Licznik czasu będzie pokazywał, ile czasu pozostało do końca operacji zerowania. Czas ten może być zaprogramowany od 0 do 255 sekund. Podstawowe zastosowanie tej funkcji to resetowanie czujki dymu.

[*]+[5] Programowanie kodów

Pierwszy Główny Kod Systemu - jest najważniejszym kodem systemu. Umożliwia tworzenie i usuwanie innych kodów systemu oraz wykonywanie wszystkich funkcji użytkowych.

Główne Kody Systemu - umożliwiają wykonywanie wszystkich funkcji użytkownika: blokowanie linii, przeglądanie zawartości pamięci, przeglądanie komunikatów o usterkach systemu. Mogą również służyć do tworzenia i usuwania kodów z wyjątkiem Pierwszego Głównego Kodu Systemu.

Główne Kody Partycji - umożliwiają wykonywanie wszystkich funkcji dotyczących ich partycji. Umożliwiają tworzenie, usuwanie i zmiany wszystkich kodów dotyczących ich partycji z wyjątkiem Głównych Kodów Partycji i Głównych Kodów Systemu.

Kody Nadzoru - pozwalają na zmianę i programowanie pozostałych kodów poza Głównymi Kodami Systemu i Kodami Wymuszonymi

Kod Tylko Włącz - umożliwia jedynie włączanie w dozór partycji, do której został przydzielony.

Kod Tylko Wyłącz - umożliwia jedynie wyłączenie z dozoru partycji, do której został przydzielony

Kod Tylko Blokuj - pozwala na blokadę linii z danej partycji

Kod Wymuszony - użycie kodu spowoduje wysłanie kodu raportującego do stacji monitorowania. Jeżeli któreś z wyjść zaprogramowano jako wymuszone DURESS, to po użyciu kodu zostanie ono uaktywnione. Użycie kodu nie zmienia pracy systemu.

Kod Notujący - użycie tego kodu powoduje jedynie dokonanie zapisu w buforze zdarzeń, np. dla potwierdzenia obchodu strażnika.

Kod Jednorazowy Włącz/Wyłącz - umożliwia wyłączenie z dozoru partycji i załączenie w dozór . Kod ten po wykorzystaniu jest kasowany.

Programowanie dodatkowych kodów

1. Należy nacisnąć klawisze [*]+[5], aby wprowadzić komendę programowania kodów. Na wyświetlaczu pojawi się komunikat: WPROWADŹ KOD DOSTĘPU.

Jeżeli zostanie wprowadzony Pierwszy Główny Kod Systemu , można zaprogramować Główne Kody Systemu lub Kody Nadzoru. Jeżeli zostanie wprowadzony inny Główny Kod Systemu, można zaprogramować Kody Dostępu do dowolnej partycji. Jeżeli zostanie wybrany Kod Nadzoru z danej partycji można zaprogramować Tylko Kody do tej samej partycji.

2. W górnej linii wyświetlacza pojawi się napis: "Ustaw Kod (001) <>" Liczba w nawiasie wskazuje, który z kodów partycji jest programowany. Podczas przeglądania kodów za pomocą klawiszy [<] [>], liczba w nawiasie będzie się zmieniała.

3. Klawisze [<] i [>] służą do przeglądania kodów do zaprogramowania, a klawisz [*] do wybrania kodu. Po wybraniu kodu wyświetlone zostanie menu:

[0] PROGRAMUJ KOD- na wyświetlaczu pojawi się komunikat: "Podaj cyfry" oraz cyfry wprowadzane na bieżąco dla tego kodu dostępu. Wprowadź czterocyfrowy kod, nie używając klawiszy [*] i [#]. Jeżeli rezygnujesz z wprowadzania kodu naciśnij klawisz [<] lub [>].

[1] KASUJ KOD- usuwanie niepotrzebnego kodu (nie jest usuwana nazwa).

[2] ZMIENŃ NAZWĘ KODU- opcja ta umożliwia zmianę nazwy kodu dostępu. Jeżeli do systemu podłączona jest drukarka (poprzez moduł PC4400) nazwa kodu dostępu jest drukowana gdy system jest załączany lub wyłączany z dozoru przy użyciu tego kodu. W ten sposób nazwa kodu ułatwia kontrolę zapisu, dzięki skojarzeniu nazwy kodu z użytkownikiem dysponującym danym kodem .

Po wejściu w tryb programowania nazw kursor będzie wskazywał pierwszy znak programowanego słowa. Kursor można przesuwać w lewo i w prawo używając klawiszy [<],[>]. Litery alfabetu są podzielone pomiędzy klawisze 1 do 9 na klawiaturze w następujący sposób:

[1] = A,B,C,1 [2] = D,E,F,2 [3] = G,H,I,3 [4] = J,K,L,4 [5] = M,N,O,6

[6] = P,Q,R,6 [7] = S,T,U,7 [8] = V,W,X,8 [9] = Y,Z,9,0

Przykładowo jeżeli naciśniesz klawisz [4] na wyświetlaczu ponad kursorem pojawi się litera "J". Po ponownym naciśnięciu klawisza [4] "J" zmieni się na "K", a po trzecim naciśnięciu [4] na wyświetlaczu pojawi się litera "L". Czterokrotne naciśnięcie klawisza [4] spowoduje wyświetlenie cyfry "4". Naciśnięcie innego klawisza powoduje automatyczne przesunięcie kursora o jedną pozycję w prawo i wyświetlenie pierwszej z liter przypisanych do tego klawisza. Aby skasować znak, przesuń kursor na jego pozycję używając klawiszy [<],[>], a następnie naciśnij klawisz [0]. Jeżeli w czasie programowania słowa naciśniesz klawisz [*], możesz wybrać jedną z opcji menu opisanych poniżej. Wybór opcji z tego menu następuje przez wciśnięcie klawisza odpowiadającego jej numerowi lub przez naciśnięcie klawisza [*] po wyświetleniu nazwy opcji za pomocą klawiszy [<],[>].

[0] - KASUJ EKTRAN Kasuje bieżące słowo

[1] - KASUJ DO KOŃCA Kasuje wszystkie znaki od pozycji kursora do końca słowa

[2] - ZMIANA DUŻE / MAŁE Przełącza zestaw małych (abc...) i dużych (ABC...) liter

[3] - DANE ASCII Pozwala na wprowadzenie dowolnego znaku ASCII. Istnieje 255 kodów ASCII, ale kody 000 do 031 nie są używane. Użyj klawiszy [<],[>] do przeglądania dostępnych znaków lub wprowadź trzycyfrowy kod żądanego znaku (od 032 do 255). Naciśnij klawisz [*] aby wprowadzić znak do programowanego słowa.

[4] - ZACHOWAJ

[3] - EDYT OPCJE KODU - Po wejściu w opcję na wyświetlaczu pojawi się komunikat:

" WYBIERZ PRZEŁ. <>". Pojawi się lista opcji:

Główny kod systemu ?	T/N	kod główny
Nadzorczy ?	T/N	kod nadzorczy
Uzbrojenie ?	T/N	prawo do uzbrojenia
Rozbrojenie ?	T/N	prawo do rozbrojenia
Obejście linii ?	T/N	prawo do blokowania linii
Wymuszenie ?	T/N	kod wymuszenia
Kontrolny ?	T/N	kod kontrolny
Jednokrotny ?	T/N	kod jednorazowego użytku
Dostęp 4580 ?	T/N	prawo dostępu do modułu 4580

[4] EDYT MASKĘ PARTYCJI - Pozwala to na przypisanie jednego kodu do różnych partycji

[5] POPRZEDNIE MENU - wyjście z menu przez wybranie tej opcji lub wciśnięcie klawisza [#].

Aby powrócić do normalnego stanu pracy klawiatury naciśnij [#].

[*]+[6]+[Kod dostępu]: Funkcje użytkowe

Po wprowadzeniu [*]+[6]+[kod dostępu] pojawi się menu funkcji użytkowych , dostępnych za pomocą klawiszy [<] i [>]. Wybór funkcji następuje przez wciśnięcie [*].

-
- [0] SZYBKIE UZBROJ
 - [1] SZYBKIE WYJŚCIE
 - [2] KONTROLA AUTOUZBR
 - [3] USTAW. KLAWIAT.
 - [4] TEST SYGN./ŁĄCZN
 - [5] GONG U DRZWI
 - [6] KOMUNIK. SPEC.
 - [7] WYWOŁ UŻYTK
 - [8] TEST LAMP 4216

Opcje [0], [1], [5], [6] załączają i wyłączają różne funkcje. Klawiszem [*] można zmienić ich status: "T" (załączona) i "N" (wyłączona) w dolnej linii wyświetlacza .

***UWAGA!** Zegar czasu rzeczywistego jest 24-godzinny. Czas autowłączenia musi być podany zawsze jako cztery cyfry., z zerem na początku dla godzin od 0 do 9 (np. godz 6:35 musi być wprowadzona jako 0635).*

[*]+[6]+[Kod dostępu]+[0]: Szybkie Uzbrojenie

Przy włączonej funkcji system może być załączany komendą [*]+[0]. Korzystanie z tej funkcji przy jednoczesnym używaniu Kodów Jednorazowych powoduje kasowanie tych kodów przy włączeniu systemu w dozór.

[*]+[6]+[Kod dostępu]+[1]: Szybkie Wyjście

Gdy funkcja jest włączona użytkownik, po wprowadzeniu komendy [*]+[0] może wyjść z obiektu pobudzając dowolną linię opóźnioną bez zmiany stanu systemu.

[*]+[6]+[Kod dostępu]+[2]: Kontrola Autouzbrojenia

Funkcja ta umożliwia załączanie partycji w dozór każdego dnia o tej samej porze. W tym celu należy włączyć funkcję przez ustawienie wskaźnika "Y" (załączone) i zaprogramować czas automatycznego załączenia (godziny i minuty). W wybranym czasie system najpierw ostrzeże o zbliżającym się automatycznym załączeniu uruchamiając sygnalizator w manipulatorze w odstępach 10-sekundowych przez 1 minutę. Można w tym czasie zakazać systemowi automatycznego załączania i wyłączyć sygnał ostrzegawczy , naciskając dowolny klawisz. Następnego dnia o zadanej porze system będzie ponownie próbował dokonać autozałączenia. Można tak zaprogramować system, aby zakaz autowłączenia wymagał podania Kodu Dostępu. W czasie programowania instalatorskiego można wyłączyć ostrzeżenie o włączeniu za pomocą wyjścia sygnalizacji alarmu. Po wybraniu funkcji "Kontrola Autozał." na wyświetlaczu pojawi się menu:

- [0] Autouzbraj - T- autouzbrajanie N- autorozbrajanie
- [1] Uzbraj wg harm - T/N
- [2] Czas Autouzbroj - wprowadzamy godzinę auto-uzbrojenia
- [3] Rozbr. wg harm. - T/N

[*]+[6]+[Kod dostępu]+[3]: Ustawienia klawiatury

Funkcja umożliwia użytkownikowi wybór optymalnej jasności i kontrastu wyświetlacza LCD. Po wybraniu tej funkcji wyświetlone zostanie menu:

[0] REGUL JASKRAW. - regulacja poziomu podświetlenia wyświetlacza i klawiszy

[1] REGUL KONTRASTU - regulacja kontrastu wyświetlacza

Klawisze [<] i [>] umożliwiają ustawienie parametrów podświetlenia i kontrastu na jednym z ośmiu poziomów, zaś [*] wybór optymalnego poziomu.

[*]+ [6]+[Kod dostępu]+[4]: Test Sygnalizatora/Łączności

Funkcja testowania systemu. Sygnalizator akustyczny uaktywniany jest na 2 sekundy i następuje transmisja testowa do Stacji Monitorującej.

[*]+[6]+[Kod dostępu]+[5]: Gong u Drzwi

Podczas programowania instalatorskiego dowolną linię dozorową można zaprogramować jako "Gong u Drzwi". Pobudzenie takiej linii , przy załączonej funkcji "Gong u drzwi" powoduje 5 szybko po sobie następujących sygnałów dźwiękowych w manipulatorze. Sygnalizację tą można czasowo wyłączyć przez zablokowanie "dzwoniącej" linii (tylko w czasie gdy system jest wyłączony z dozoru).

[*]+[6]+[Kod dostępu]: Komunikat Specjalny

Funkcja ta zezwala na wyświetlanie 4 komunikatów programowanych przez użytkownika. Wybór Tak/Nie.

[*]+[6]+[Kod dostępu]+[7]: Wywołanie Komputera

Możliwość używania tej funkcji musi zostać zaprogramowana podczas programowania instalatorskiego. Po jej uaktywnieniu PC4020 wybiera zaprogramowany uprzednio numer telefonu komputera programującego. Komputer musi oczekiwać na wywołanie przed rozpoczęciem procesu zdalnego programowania.

[*]+[6]+[Kod dostępu]+[8]: Test Lamp 4216

Funkcja pozwala sprawdzić stan wyjść modułu 4216.

[*]+[7] lub [*]+[7]+[Kod dostępu]: Wyjście Użytkowe

Wyjścia zdefiniowane jako użytkowe mogą zostać uaktywnione na określony czas komendą [*]+[7].

[*]+[8]+[Kod instalatora]: Programowanie Instalatorskie

Opcja przeznaczona dla instalatora.

[*]+[9]+[Kod dostępu]: Załączenie Domowe

Wprowadzenie [*]+[9]+[kod dostępu] powoduje załączenie systemu w taki sposób, że linie zwłoczne zostają pozbawione zwłoki wejściowej, a linie zdefiniowane jako "domowe" są automatycznie blokowane. Komenda ta służy do załączania systemu, gdy użytkownik pozostaje wewnątrz obiektu i korzysta z części pomieszczeń. Gdy system jest załączony w ten sposób, komenda [*]+[1] odblokowuje linie "domowe", o ile nie zostały one zablokowane w inny sposób. Komenda [*]+[1] w tym przypadku odblokowuje jedynie linie "domowe", które zostały zablokowane automatycznie w wyniku działania komendy [*]+[9].

[*]+[0]: Szybkie Uzbrojenie

Jeżeli funkcja "szybkie uzbrojenie" jest załączona (patrz funkcje użytkowe [*]+[6]+[0], komenda [*]+[0] jest traktowana tak, jak poprawny kod załączający system. Komenda ta najczęściej jest używana wtedy, gdy pewni użytkownicy obiektu muszą mieć możliwość załączenia systemu, ale nie muszą lub nie mogą go wyłączać. Przykładem mogą być goście domowi lub personel pomocniczy w biurach itp.

[*]+[0]: Szybkie Wyjście w Dozorze

Jeżeli funkcja jest załączona (patrz "Funkcje użytkowe" [*]+[6]+[1]), wprowadzenie komendy [*]+[0] gdy system znajduje się w dozorze, blokuje na czas 2 minut linie zwłoczne, pozwalając użytkownikowi na opuszczenie obiektu bez zmiany stanu systemu. Po wprowadzeniu [*]+[0], pobudzona może być tylko jedna linia zwłoczna. Pobudzenie jakiegokolwiek innej aktywnej linii spowoduje alarm. Użycie funkcji [*]+[0] jest odnotowywane w pamięci zdarzeń systemu.

Przyciski wezwania pomocy na manipulatorze

Na manipulatorze znajdują się trzy przyciski wezwania pomocy, których kody alarmowe programowane są podczas programowania instalatorskiego.

Naciśnięcie przycisku [F] i przytrzymanie go przez 2 sekundy wyzwala alarm pożarowy. Sygnał akustyczny alarmu jest przerywany.

Naciśnięcie przycisku [A] i przytrzymanie go przez 2 sekundy nie wywołuje alarmu akustycznego, a jedynie transmisję do stacji monitorującej wezwania pomocy medycznej.

Naciśnięcie przycisku [P] i przytrzymanie go przez 2 sekundy nie wywołuje alarmu akustycznego, a jedynie transmisję do stacji monitorującej wezwania policji.

Blokowanie klawiatury

W przypadku wprowadzenia dużej liczby błędnych kodów dostępu, klawiatura zostanie zablokowana na określony czas. Liczbę błędnych kodów i czas blokowania programuje instalator.

Warszawa, 2 stycznia 1996 r.

wersja 2.0