

System Bezpieczeństwa

Instrukcja Użytkownika

VISTA - 120
System Sygnalizacji Włamania

ADEMCO

SPIS TREŚCI

SPIS TREŚCI.....	2		
PREZENTACJA SYSTEMU	3		
Wprowadzenie.....	3		
System strefowy	3		
Linie dozоровe.....	3		
Ochrona pożarowa.....	4		
Ochrona włamaniowa.....	4		
Alarmy	4		
Pamięć alarmu	4		
Szybkie przyciski (MAKRO)	5		
Użycie harmonogramów.....	5		
Regulatory czasowe.....	5		
Dostęp do innych stref (funkcja GOTO).....	5		
Działanie konsoli globalnej	6		
Funkcja autopomocy.....	6		
Sterowanie telefoniczne.....	6		
FUNKCJE KONSOLI	7		
Wprowadzenie.....	7		
CZASY WEJŚCIA / WYJŚCIA	9		
Informacje ogólne.....	9		
WYŚWIETLENIE WSZYSTKICH OPISÓW LINII	10		
Zastosowanie przycisku "READY" [*]	10		
LOKALIZACJA NARUSZONYCH LINII	11		
Zastosowanie przycisku "READY" [*]	11		
BLOKOWANIE LINII	12		
Zastosowanie przycisku "BYPASS" [6]	12		
Szybkie Blokowanie	13		
Przeglądanie zablokowanych linii.....	13		
UZBROJENIE CZĘŚCIOWE.....	14		
Zastosowanie przycisku [3] (STAY).....	14		
Zastosowanie przycisku [7] (INSTANT)	15		
UZBROJENIE PEŁNE.....	16		
Zastosowanie przycisku [2] (AWAY).....	16		
Zastosowanie przycisku [4] (MAX).....	17		
ROZBRAJANIE I WYCISZANIE ALARMU.....	18		
Zastosowanie przycisku [1] (OFF).....	18		
Pamięć alarmu.....	18		
UZBRAJANIE KLUCZEM	19		
Wstęp.....	19		
Uzbrajanie.....	19		
Rozbrajanie.....	19		
GONG	20		
KONTROLA DOSTĘPU DO JEDNYCH DRZWI	21		
Informacje ogólne	21		
KLAWISZE NAPADOWE.....	22		
Użycie klawiszy napadowych	22		
PRZYCISKI MACRO.....	23		
Informacje ogólne	23		
Definiowanie.....	23		
Wywołanie.....	23		
ZASTOSOWANIE MENU PRZEKAŹNIKÓW #70	24		
Informacje ogólne	24		
KOMUNIKATY Z CENTRALI MONITORUJĄCEJ	25		
Informacje Ogólne	25		
KODY DOSTĘPU i POZIOMY AUTORYZACJI	26		
Informacje ogólne	26		
Kod pułapki	26		
Szybkie uzbrajanie	26		
Poziomy Autoryzacji.....	27		
Zasady ogólne dotyczące poziomów autoryzacji i wprowadzania zmian	28		
Wyjście z trybu edycji użytkownika.....	28		
Dodawanie użytkownika	29		
Zmiana kodu użytkownika	31		
Usuwanie kodu użytkownika	31		
DOSTĘP DO INNYCH STREF	32		
Przejdź do innej strefy	32		
Uzbrajanie Globalne.....	32		
Operacje Konsoli Globalnej	32		
Operacje strefy wspólnej.....	34		
Wpływ kodów użytkownika na strefę wspólną.....	35		
ZASTOSOWANIE HARMONOGRAMÓW.....	36		
Opóźnienie automatycznego uzbrojenia	36		

PREZENTACJA SYSTEMU

Wprowadzenie Składamy Państwu gratulacje z powodu zakupu strefowego systemu zabezpieczającego firmy ADEMCO. Dokonali Państwo mądrej decyzji wybierając system reprezentujący dziś najwyższy stopień technologii. ADEMCO jest największym w świecie producentem systemów zabezpieczeń, które chronią miliony miejsc na całym świecie.

Niniejszy system umożliwia ochronę na trzech płaszczyznach: włamaniowej, pożarowej i w nagłych wypadkach. Komfort pracy z systemem jest warunkiem wykorzystania jego pełnych możliwości. System Państwa składa się z przynajmniej jednej konsoli sterującej, umożliwiającej pełną kontrolę nad pracą systemu, różnych czujników zapewniających zarówno ochronę obwodową jak i wewnętrzną, oraz umieszczonych w strategicznych miejscach czujników dymu i temperatury, dzięki którym pożar zostaje wykrywany we wczesnym okresie jego powstawania.

W systemie zastosowana jest najnowsza technologia mikroprocesorowa, dzięki której nadzoruje on linie dozоровe i stan systemu, podejmuje decyzję o alarmie i wysyła odpowiednie informacje na wyświetlacz używanej w systemie konsoli (bądź kilku konsol) sterującej. System ten można zaprogramować tak, aby poprzez linię telefoniczną, automatycznie wysyłał komunikaty o alarmie lub o stanie systemu do centralnej stacji monitorującej.

System strefowy System strefowy umożliwia podział fizycznie jednego systemu alarmowego pomiędzy kilku różnych użytkowników. W większości przypadków, Państwo jako użytkownicy nie potrzebują żadnych informacji na temat innych użytkowników i ich struktury w systemie. Od czasu do czasu jednak na Państwa konsoli pojawiać się mogą komunikaty świadczące o tym że system jest używany przez inną osobę. Proszę się nie niepokoić jest to sytuacja normalna. Dodatkowe informacje na temat strefowości znajdują się w rozdziale **DOŚTĘP DO INNYCH STREF**

Linie dozоровe Znajdujące się w Państwa systemie czujniki są przypisane do różnych "linii". Dla przykładu czujnik na Państwa drzwiach wejściowych może być przypisany do linii numer 001, czujnik na oknie w sypialni do linii numer 002, itd. W przypadku alarmu (lub innego zdarzenia) numer ten pojawi się wraz z opisem (o ile ten został zaprogramowany) na wyświetlaczu konsoli.

PREZENTACJA SYSTEMU

Ochrona pożarowa Część pożarowa Państwa systemu (o ile taka istnieje) jest stale aktywna, i uruchamia alarm akustyczny w momencie wykrycia pożaru. Dodatkowe informacje na temat ochrony pożarowej znajdują się w rozdziale SYSTEM ALARMU POŻAROWEGO.

Ochrona włamaniowa Część antywłamaniowa Państwa systemu musi zostać załączona (uzbrojona) zanim czujniki włamaniowe zasygnalizują włamanie. System Państwa umożliwi cztery tryby uzbrojenia antywłamaniowego: STAY, AWAY, INSTANT i MAXIMUM, jak również zablokowanie wybranych linii dozorowych podczas gdy reszta systemu pozostaje uzbrojona. System można wprowadzić również w tryb GONGU, w celu ostrzegania użytkowników w przypadku otwierania okien, lub drzwi w czasie kiedy system nie jest uzbrojony. Dodatkowe informacje na temat ochrony antywłamaniowej znajdują się w dalszej części niniejszej instrukcji.

Poniższa tabelka pokazuje różnice pomiędzy poszczególnymi trybami uzbrojeń systemu.

Tryb Uzbrojenia	Cechy trybu uzbrojenia			
	Czas wyjścia	Czas wejścia	Uzbrojenie obwodowe	Uzbrojenie wewnętrzne
AWAY	TAK	TAK	TAK	TAK
STAY	TAK	TAK	TAK	NIE
INSTANT	TAK	NIE	TAK	NIE
MAXIMUM	TAK	NIE	TAK	TAK

Alarmy Podczas alarmu na sygnalizatorze (sygnalizatorach) jak i na konsoli (konsolach) pojawia się sygnał dźwiękowy. Ponadto na wyświetlaczu konsoli pojawia się numer linii z której przyszła pierwsza informacja o alarmie. Jeżeli system dołączony jest do stacji monitorującej informacja o alarmie zostanie przesłana również i tam. W celu wyłączenia alarmu należy wykonać zwykłe rozbrojenie systemu.

Pamięć alarmu

Podczas alarmu na wyświetlaczu konsoli pojawia się numer linii z której przyszła pierwsza informacja o alarmie, oraz typ alarmu (POŻAR, ALARM). Po naciśnięciu przycisku [*] na wyświetlaczu pojawią się kolejno linie których czujniki również wykryły intruza. Wyświetlacz pozostaje w tym stanie aż do rozbrojenia systemu (patrz rozdział ROZBRAJANIE SYSTEMU).

PREZENTACJA SYSTEMU

- Szybkie przyciski (MAKRO)** System może zapamiętać w każdej strefie cztery ciągi poleceń po 32 znaki każdy, które można w dowolnym czasie aktywować poprzez naciśnięcie klawisza "A", "B", "C", lub "D". Właściwość ta może być wykorzystana do prostego wykonania skomplikowanych, lub powtarzanych codziennie procedur (takich jak przejście do innej strefy i zablokowanie linii). Dalsze informacje znajdują się w rozdziale PRZYCISKI MACRO.
- Użycie harmonogramów** W systemie Państwa można zaprogramować harmonogramy czasowe, automatycznie uzbijające, bądź rozbijające system, oraz sterujące dowolnymi innymi funkcjami w systemie. Użytkownik może modyfikować niektóre z harmonogramów poprzez ręczne wydłużenie czasu trwania zdarzenia (czasu zamknięcia), użycie harmonogramów tymczasowych, bądź poprzez zaprogramowanie specjalnych harmonogramów użytkownika. Więcej informacji znajdą Państwo w rozdziale UŻYCIIE HARMONOGRAMÓW.
- Regulatory czasowe** System Państwa jest wyposażony w 20 regulatorów czasowych, które mogą być stosowane do kontrolowania różnych urządzeń takich jak światła czy inne odbiorniki elektryczne. Mają one podobną zasadę działania co regulatory czasowe dostępne w sklepach elektrycznych. Regulatory które mogą być nadzorowane są programowane w systemie przez instalatora (do 16). Dodatkowe informacje znajdują się w rozdziale PROGRAMOWANE REGULATORY CZASOWE.
- Dostęp do innych stref (funkcja GOTO)** Każda konsola skojarzona jest z pewną strefą domyślną, i tylko informacje dotyczące tej strefy będą pokazywane na wyświetlaczu konsoli. Jeżeli użytkownik posiada stosowne uprawnienia, może dzięki funkcji **GOTO**, używać konsoli z jednej strefy do pracy w innej. Strefy które mogą być zarządzane w ten sposób muszą być najpierw zaprogramowane przez instalatora.
- W celu przejścia do innej strefy należy podać swój indywidualny kod, nacisnąć przycisk ,a następnie podać numer strefy (od 1 do 8).
- Konsola pozostaje w nowej strefie aż do momentu przejścia do innej, lub powróci do swojej domyślnej strefy, jeżeli przez 120 sekund konsola pozostanie nieużywana. Powrót do strefy domyślnej (skojarzonej z konsolą), można uzyskać poprzez przejście do strefy nr 0.

PREZENTACJA SYSTEMU

- Działanie konsoli globalnej** Konsola globalna jest jedyną na której można zobaczyć stan wszystkich 8 stref jednocześnie. Użytkownik może uzyskać więcej informacji dotyczącej danej strefy poprzez proste naciśnięcie klawisza [*] i następnie podanie numeru interesującej nas strefy. Aby użytkownik mógł przejść do konsoli strefy globalnej (9), musi mieć uprawnienia dostępu do wszystkich zaprogramowanych w systemie stref.
- Funkcja autopomocy** System wyposażony jest w skróconą instrukcję użytkownika, która może być w prosty sposób wyświetlona na ekranie konsoli alfanumerycznej. Może się ona okazać szczególnie użyteczna, w przypadku kiedy niniejsza instrukcja nie jest dostępna, a kiedy potrzebna zastosować nie znanej bądź nie pamiętanej funkcji.
- Aby zobaczyć skróconą instrukcję należy:
- Nacisnąć i przytrzymać przycisk z interesującą nas funkcją (około 5 sekund) do momentu aż na wyświetlaczu pojawi się opis funkcji.
- Szczegółowy opis dostępnych z konsoli funkcji znajduje się w rozdziale FUNKCJE KONSOLI.
- Sterowanie telefoniczne** System Państwa może być wyposażony w moduł AD 4285, który umożliwia dostęp do Państwa systemu poprzez aparat telefoniczny z wybieraniem tonowym. Moduł ten umożliwia uzyskanie następujących możliwości z Państwa systemu.
- Odbiór komunikatów słownych opisujących stan systemu
 - Uzbrajanie i rozbrajanie systemu, oraz wykonanie większości dostępnych funkcji z głosowym potwierdzeniem wykonania.
 - Sterowanie przekaźnikami i modułami X-10 za pomocą funkcji # 70.
- Dodatkowe informacje na temat współpracy z modułem AD 4285 znajdują się w rozdziale STEROWANIE TELEFONICZNE - PORADNIK UŻYTKOWNIKA.

FUNKCJE KONSOLI

Wprowadzenie

UWAGA: Jeżeli konsola wydaje podczas wchodzenia do domu wydaje szybkie dźwięki, oznacza to iż podczas Państwa nieobecności zarejestrowany został alarm. W takim wypadku należy natychmiast opuścić pomieszczenie i skontaktować się z policją.

Konsola Państwa umożliwia Wam kontrolowanie wszystkich funkcji systemu. Wyposażona jest ona w klawiaturę (o wyglądzie i układzie klawiatury telefonicznej), oraz wyświetlacz ciekłokrystaliczny (2 wiersze po 16 znaków) na którym wyświetlane są wszelkie zdarzenia dotyczące systemu. Na konsoli mogą być wyświetlane wszelkie zdarzenia systemowe i to w języku Polskim. Dodatkowo można na konsoli wyświetlić skróconą instrukcję użytkownika. (zobacz punkt **Funkcja autopomocy** w rozdziale PREZENTACJA SYSTEMU). Każdą konsolę (a właściwie strefę) można opisać za pomocą opisu użytkownika. Wyświetlacz konsoli może być podświetlany w dwóch trybach pracy. W pierwszym świeci bez przerwy w drugim gaśnie po kilku minutach

W konsolę wbudowany jest buzerek sygnalizujący akustycznie sytuacje alarmowe i awaryjne. Również sytuacje standardowe takie jak czas wejścia i wyjścia, gong, potwierdzenie naciśnięcia klawiszy przy uzbrojeniu, rozbrojeniu, są potwierdzane za pomocą sygnału dźwiękowego.

FUNKCJE KONSOLI

1. **Wyświetlacz alfanumeryczny:** Dwu rzędowy, trzydziesto dwu znakowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny (LCD). Pokazuje wszelkie informacje o systemie liniach dozorowych, komunikaty dla użytkownika itp.
2. **Klawisz **OFF**:** Służy do rozbrajania (wylączenia) uzbrojonego (włączonego) systemu, wyciszania alarmów i akustycznego powiadamiania o awariach, usuwania wizualnego powiadamiania o alarmie, lub o awarii (po jej uprzednim usunięciu).
3. **Klawisz **AWAY**:** Służy do jednoczesnego uzbrojenia obwodowej i wewnętrznej części alarmu włamaniowego. Osoby przychodzące do domu w godzinach późniejszych mogą wejść do chronionego obiektu przez drzwi wejściowe nie wywołując alarmu, o ile rozbroją system przed upływem czasu na wejście.
4. **Klawisz **STAY**:** Służy do uzbrajania obwodowej części alarmu włamaniowego, przy jednoczesnym rozbrojeniu części wewnętrznej. Jakikolwiek otwarcie drzwi, okien lub innych punktów ochrony obwodowej spowoduje natychmiastowy alarm, podczas gdy czujniki wewnętrzne pozostają nieaktywne. Osoby przychodzące do domu w godzinach późniejszych mogą wejść do chronionego obiektu przez drzwi wejściowe nie wywołując alarmu, o ile rozbroją system przed upływem czasu na wejście.
5. **Klawisz **MAX**:** Ma podobne zastosowanie do klawisz AWAY. Służy do jednoczesnego uzbrojenia obwodowej i wewnętrznej części alarmu włamaniowego bez możliwości wejścia do chronionego obiektu. Jakikolwiek naruszenie chronionego obszaru spowoduje pojawienie się natychmiastowego alarmu.
6. **Klawisz **TEST**:** Służy do testowania systemu podczas jego rozbrojenia.
7. **Klawisz **BYPASS**:** Służy do indywidualnego wylączenia (blokowania) wybranych linii. Za pomocą tego klawisza można również przejrzeć zablokowane linie.
8. **Klawisz **INSTANT**:** Ma podobne zastosowanie do klawisz STAY. Służy do uzbrajania obwodowej części alarmu włamaniowego, przy jednoczesnym rozbrojeniu części wewnętrznej, bez możliwości wejścia do chronionego obiektu. Jakikolwiek naruszenie chronionego obszaru spowoduje pojawienie się natychmiastowego alarmu.
9. **Klawisz **CODE**:** Pozwala na dodanie (wymazanie lub modyfikację kodu) nowego użytkownika do systemu.
10. **Klawisz **CHIME**:** Służy do załączenia bądź wylączenia GONGU. Gdy gong jest załączony, to każde naruszenie jakiegokolwiek linii obwodowej spowoduje przy rozbrojonym systemie wydanie przez konsolę dźwięku gongu.
11. **Klawisz **READY**:** Po naciśnięciu tego przycisku na wyświetlaczu konsoli pojawią się naruszone linie (np. otwarte okna, drzwi, aktywne czujniki ruchu). Naciśnięcie przycisku na okres 5 sekund spowoduje wyświetlenie wszystkich zaprogramowanych w systemie opisów linii.
12. **Klawisz **#**:** Służy do uzbrajania systemu bez konieczności podawania indywidualnego kodu (tak zwane SZYBKIE UZBRAJANIE, o ile zostało zaprogramowane przez instalatora).
13. **Klawisze 0-9 :** Służą do wprowadzania indywidualnego kodu użytkownika.
14. **Kontrolka **READY**:** (zielona) Świeci kiedy żadna linia w systemie nie jest naruszona (system jest gotowy do uzbrojenia).
15. **Kontrolka **ARMED**:** (czerwona) Świeci kiedy system jest w stanie uzbrojenia w jednym z czterech dostępnych trybów (STAY, AWAY, INSTANT lub MAXIMUM).
16. **Brzęczyk wewnętrzny:** Wewnętrzne źródło dźwięków ostrzegających i potwierdzających (patrz "Podsumowanie Powiadomiania Akustycznego).
17. **Klawisze AWARYJNE:** patrz rozdział KLAWISZE NAPADOWE.

CZASY WEJŚCIA / WYJŚCIA

Informacje ogólne System Państwa wyposażony jest w dwa definiowalne czasy opóźniające zwane czasem wejścia i czasem wyjścia. Podczas uzbrajania systemu, **czas wyjścia** umożliwia Państwu opuszczenie poprzez drzwi wejściowe chronionego obiektu, bez konieczności wyłączenia systemu. Odliczanie czasu na wyjście rozpoczyna się niezwłocznie po podaniu polecenia uzbrajającego system w jeden z czterech dostępnych trybów. O ile tak zaprogramowano, w okresie trwania czasu wyjścia konsola wydaje długie, przerywane dźwięki, których częstotliwość rośnie na pięć sekund przed końcem czasu wyjścia.

Czas wejścia umożliwia wejście poprzez wyznaczone drzwi wejściowe do chronionego obiektu, i rozbrojenie go bez wywołania alarmu, pod warunkiem że nastąpi ono przed upływem czasu wejścia. Przez cały okres czasu wejścia konsola wydaje dźwięki przypominające o konieczności rozbrojenia systemu. Tryby uzbrojenia INSTANT i MAX są pozbawione czasu na wejście. Stosowanie tych trybów podwyższa stopień zabezpieczenia obiektu, gdyż każde naruszenie jakiegokolwiek czujnika obwodowego spowoduje alarm. Czas wejścia i czas wyjścia mogą być ustawione jedynie przez instalatora systemu.

WYŚWIETLENIE WSZYSTKICH OPISÓW LINII

Zastosowanie przycisku "READY" * .

LOKALIZACJA NARUSZONYCH LINII

Na wyświetlaczu konsoli można kolejno wyświetlić opisy wszystkich zaprogramowanych w systemie linii. Przed opisem linii na ekranie konsoli pojawi się najpierw skrócony opis przycisku "READY" *. Wyświetlenie opisów linii jest szczególnie w przypadku gdy chcemy poznać numer linii (np. w celu jej zablokowania), a pamiętamy jedynie jej opis.

Przed wyświetlaniem opisów linii na ekranie konsoli, system musi być gotowy do uzbrojenia.

Naciśnij przycisk * i przytrzymaj go co najmniej przez 5 sekund.

Zastosowanie przycisku "READY" *. Przed uzbrojeniem systemu, wszystkie chronione drzwi, okna i inne linie dozorowe powinny być zamknięte, lub zablokowane (patrz rozdział BLOKOWANIE). Jeżeli tak nie jest, na wyświetlaczu konsoli pojawi się komunikat "●●●●●●●●". Naciskając przycisk * można przejrzeć wszystkie naruszone linie.

```
*****  
*****
```

UWAGA: Jeżeli wszystkie linie nie są naruszone, na konsoli powinna się świecić zielona kontrolka. Jeżeli kontrolka ta nie świeci się, to system może być uzbrojony w przypadku gdy naruszone są jedynie czujniki na trasie wyjścia. W innym przypadku niegotowe linie muszą być zamknięte, lub zablokowane.

Aby podejrzeć naruszone linie należy nacisnąć przycisk * .
UWAGA: Przed naciśnięciem przycisku * nie należy podawać kodu użytkownika.

```
*****  
*****
```

Po naciśnięciu przycisku * na wyświetlaczu konsoli pojawi się napis podobny do przedstawionego obok.

```
*****  
*****
```

System można uzbroić jedynie gdy na wyświetlaczu konsoli pojawi się napis potwierdzający gotowość systemu. (Przykładowy komunikat potwierdzający gotowość systemu do uzbrojenia przedstawiony został obok.) . W przypadku braku gotowości do uzbrojenia, należy zamknąć, bądź zablokować wszystkie naruszone czujniki, poza czujnikami znajdującymi się na trasie wyjścia.

BLOKOWANIE LINII

Zastosowanie przycisku "BYPASS" 6

Blokowanie linii stosuje się w przypadku gdy chcemy uzbroić system z co najmniej jedną niechronioną linią. Zablokowane linie są nieaktywne i nie będą powodowały alarmu w przypadku naruszenia dołączonych do nich czujników, niezależnie od tego czy centrala jest uzbrojona czy też nie. Wszystkie blokady linii są zdejmowane podczas procedury rozbrajania systemu (podanie kodu i przycisku OFF). Blokady są również automatycznie usuwane po nieudanej próbie uzbrojenia systemu.

Aby zablokować linię należy:

1. Podaj kod dostępu, następnie wciśnij przycisk 6, po czym podaj trzycyfrowo numer blokowanej linii (np. 005 dla linii 5).

2.

***** *****

 Po zakończeniu wprowadzania numerów blokowanych linii, wszystkie one zostaną kolejno pokazana na wyświetlaczu konsoli. Następnie zostanie wyświetlony specjalny komunikat który ma za zadanie przypominać o tym że co najmniej jedna linia jest zablokowana.
typowy komunikat o zablokowaniu linii

3.

***** *****

 System można uzbroić w momencie gdy na wyświetlaczu konsoli pojawi się komunikat o gotowości do uzbrojenia. Zablokowane linie są nieaktywne i nie będą powodowały alarmu w przypadku naruszenia dołączonych do nich czujników, niezależnie od tego czy centrala jest uzbrojona czy też nie.

- UWAGI:
1. Wszystkie blokady linii są zdejmowane podczas procedury rozbrajania systemu (podanie kodu i przycisku OFF).
 2. Opcjonalnie (o ile zostało to uaktywnione przez instalatora) możliwe jest blokowanie linii przy uzbrojonym systemie. W przypadku uzbrojonego systemu, zdjęcie blokad dokonywane jest za pomocą takiej samej procedury jak blokowanie.

BLOKOWANIE LINII

Szybkie Blokowanie Twój system alarmowy umożliwia zablokowanie wszystkich naruszonych linii bez potrzeby kolejnego wprowadzania ich numerów.

UWAGA: Wszystkie blokady linii są zdejmowane podczas procedury rozbijania systemu (podanie kodu i przycisku OFF).

Aby wykonać szybkie blokowanie linii należy:

1. Podać kod dostępu nacisnąć przycisk **6**, a następnie **#**.
2. Wszystkie zablokowane linie zostaną kolejno wyświetlone na wyświetlaczu konsoli (tak samo jak w przypadku normalnego blokowania linii).

Przeglądanie zablokowanych linii Jeżeli system jest rozbijony, możemy w dowolnym momencie dokonać przejrzania zablokowanych linii.

1. Podaj swój kod dostępu i wcisnij przycisk **6**.
2. Poczekaj aż wszystkie zablokowane linie zostaną kolejno wyświetlone.

UZBROJENIE CZĘŚCIOWE

(Z Opóźnieniem wejścia)

Zastosowanie przycisku [3] (STAY).

Ten tryb uzbrojenia stosuje się w momencie kiedy pozostajemy po uzbrojeniu w domu, ale oczekujemy czyjś późniejszy powrotu.

Kiedy system jest uzbrojony w trybie STAY, alarm pojawi się w momencie naruszenia zabezpieczonych okien lub drzwi. Jednocześnie wszystkie czujniki wewnętrzne są blokowane, dzięki czemu w obrębie budynku można poruszać się swobodnie. Osoby powracające do domu później, mogą wejść przez wejście główne bez wywołania alarmu, ale muszą rozbroić system w "czasie na wejście". W innym przypadku wywołają alarm.

Przed uzbrojeniem systemu zamknij wszystkie drzwi i okna (zobacz rozdział LOKALIZACJA NARUSZONYCH LINII).

1. Podaj swój kod dostępu i naciśnij przycisk [3].
2.

***** *****

 Konsola zapisze trzy razy i wyświetli komunikat o uzbrojeniu.
UWAGA: Komunikat "LINIE ZABLOKOWANE" w tym przykładzie oznacza iż niektóre z linii są pablokowane.

<p>UWAGA: W zależności od zaprogramowanych przez instalatora opcji, zejście z trasy wejścia/wyjścia i naruszenie czujnika w czasie trwania opóźnienia wyjściowego, spowoduje wywołanie alarmu, lub automatyczne zablokowanie naruszonych linii. Skontaktuj się ze swoim instalatorem w celu ustalenia konfiguracji swojego systemu.</p>
--

UZBROJENIE CZĘŚCIOWE

(Bez Opóźnienia wejścia)

Zastosowanie przycisku (INSTANT).

Ten tryb uzbrojenia stosuje się w momencie kiedy pozostajemy po uzbrojeniu w domu, i nie oczekujemy czyjś późniejszego powrotu.

Kiedy system jest uzbrojony w trybie INSTANT, alarm pojawi się w momencie naruszenia zabezpieczonych okien lub drzwi. Jednocześnie wszystkie czujniki wewnętrzne są blokowane, dzięki czemu w obrębie budynku można poruszać się swobodnie. Otwarcie drzwi wejściowych wywołuje natychmiastowy alarm.

Przed uzbrojeniem systemu zamknij wszystkie drzwi i okna (zobacz rozdział LOKALIZACJA NARUSZONYCH LINII).

1. Podaj swój kod dostępu i naciśnij przycisk .
2.
 Konsola zapiszczy trzy razy i wyświetli komunikat o uzbrojeniu.
UWAGA: Komunikat "LINIE ZABLOKOWANE" w tym przykładzie oznacza iż niektóre z linii są poblokowane.

UWAGA: W zależności od zaprogramowanych przez instalatora opcji, zejście z trasy wejścia/wyjścia i naruszenie czujnika w czasie trwania opóźnienia wyjściowego, spowoduje wywołanie alarmu, lub automatyczne zablokowanie naruszonych linii. Skontaktuj się ze swoim instalatorem w celu ustalenia konfiguracji swojego systemu.

UZBROJENIE PEŁNE

(Z Opóźnieniem wejścia)

Zastosowanie przycisku **2** (AWAY).

Ten tryb uzbrojenia stosuje się w momencie kiedy nie pozostajemy po uzbrojeniu obiektu chronionym.

Kiedy system jest uzbrojony w trybie AWAY, alarm pojawi się w momencie naruszenia zabezpieczonych okien lub drzwi. Jednocześnie naruszenie jakiegokolwiek czujnika wewnątrz obiektu spowoduje również wywołanie alarmu. Po podaniu komendy uzbrajającej obiekt można opuścić bez wywoływania alarmu jedynie w czasie trwania opóźnienia wyjścia. Do obiektu można wejść przez wejście główne bez wywoływania alarmu, ale należy rozbroić system w "czasie na wejście". W innym przypadku nastąpi wywołanie alarmu.

Przed uzbrojeniem systemu zamknij wszystkie drzwi i okna (zobacz rozdział LOKALIZACJA NARUSZONYCH LINII).

1. Podaj swój kod dostępu i naciśnij przycisk **2**.
2.

***** *****

 Konsola zapiszczy dwa razy i wyświetli komunikat o uzbrojeniu.
UWAGA: Komunikat "*****
*****" jest wyświetlany jedynie w czasie trwania opóźnienia wyjścia.

<p>UWAGA: W zależności od zaprogramowanych przez instalatora opcji, zejście z trasy wejścia/wyjścia i naruszenie czujnika w czasie trwania opóźnienia wyjściowego, spowoduje wywołanie alarmu, lub automatyczne zablokowanie naruszonych linii. Skontaktuj się ze swoim instalatorem w celu ustalenia konfiguracji swojego systemu.</p>
--

UZBROJENIE PEŁNE

(Bez Opóźnienia wejścia)

Zastosowanie przycisku (MAX). Ten tryb uzbrojenia stosuje się w momencie kiedy nie pozostajemy po uzbrojeniu obiekcie chronionym.

Kiedy system jest uzbrojony w trybie MAX, alarm pojawi się w momencie naruszenia zabezpieczonych okien lub drzwi. Jednocześnie naruszenie jakiegokolwiek czujnika wewnątrz obiektu spowoduje również wywołanie alarmu. Po podaniu komendy uzbrającej obiekt można opuścić bez wywoływania alarmu jedynie w czasie trwania opóźnienia wyjścia. Do obiektu nie można wejść bez wywoływania alarmu.

Przed uzbrojeniem systemu zamknij wszystkie drzwi i okna (zobacz rozdział LOKALIZACJA NARUSZONYCH LINII).

1. Podaj swój kod dostępu i naciśnij przycisk .
2.

***** *****

 Konsola zapiszczy dwa razy i wyświetli komunikat o uzbrojeniu.
UWAGA: Komunikat "*****
*****" jest wyświetlany jedynie w czasie trwania opóźnienia wyjścia.

<p>UWAGA: W zależności od zaprogramowanych przez instalatora opcji, zejście z trasy wejścia/wyjścia i naruszenie czujnika w czasie trwania opóźnienia wyjściowego, spowoduje wywołanie alarmu, lub automatyczne zablokowanie naruszonych linii. Skontaktuj się ze swoim instalatorem w celu ustalenia konfiguracji swojego systemu.</p>
--

ROZBRAJANIE I WYCISZANIE ALARMU

Zastosowanie przycisku [1] (OFF). Przycisk OFF używany jest do rozbrajania systemu, oraz wyciszania sygnalizacji alarmu, lub awarii. W rozdziale "PODSUMOWANIE SYGNALIZACJI DŹWIĘKOWEJ".

UWAGA: Jeżeli zauważysz, że sygnalizator sygnalizuje alarm włamaniowy, pod żadnym pozorem nie wchodź do obiektu, tylko zawiadom policję. Jeżeli nastąpiło włamanie do obiektu, na tyle dawno że sygnalizator przestał działać, to po wejściu do obiektu konsola zacznie wydawać gwałtowny, przerywany dźwięk. W takim przypadku należy natychmiast opuścić obiekt i powiadomić policję.

Aby rozbroić system, lub wyciszyć alarm włamaniowy, lub pożarowy:

1. Podaj swój kod dostępu i naciśnij przycisk [1].
2.

***** *****

 Konsola zapiszczy dwa razy i wyświetli komunikat o gotowości systemu (o ile w czasie uzbrojenia nie było alarmów).

Pamięć alarmu Każdy alarm powoduje że wyświetlenie na konsoli numeru linii z której się on pojawił i jego rodzaj. Komunikaty te są pamiętane aż zostaną skasowane przez użytkownika. W przypadku gdy pojawi się jakikolwiek alarm, należy odnotować numer wyświetlanej na konsoli linii i skasować pamięć alarmu wykonując polecenia podane w punkcie 1.

UWAGA: Jeżeli w pamięci alarmu będą znajdować się jakiegokolwiek zdarzenia, nie będzie możliwe ponowne uzbrojenie systemu. Należy wtedy powtórzyć polecenia podane w punkcie 1.

UZBRAJANIE KLUCZEM

Wstęp System Państwa może być wyposażony stacyjkę służącą do uzbrajania i rozbrajania centrali kluczem mechanicznym. Stacyjka wyposażona jest w dwie kontrolki sygnalizujące aktualny stan systemu w sposób podany poniżej.

Kontrolka zielona: Kontrolka ta świeci w przypadku gdy system jest rozbrojony i gotowy do uzbrojenia (żadna z linii nie jest naruszona). Jeżeli system jest rozbrojony, a kontrolka nie świeci się oznacza to że system nie jest gotowy do uzbrojenia (co najmniej jedna z linii nie jest uzbrojona).

Kontrolka czerwona: Kontrolka ta świeci gdy system jest uzbrojony, lub gdy w pamięci alarmu znajduje się informacja o alarmie.

Świecenie ciągle: System jest uzbrojony w trybie AWAY.

Wolne migotanie: System jest uzbrojony w trybie STAY.

Szybkie migotanie: W pamięci alarmu znajduje się informacja.

Uzbrajanie Aby uzbroić system w trybie AWAY

należy przekręcić klucz w prawo, przytrzymać przez około 1/2 sekundy i wrócić do położenia pierwotnego. Konsola piknie dwa razy, oraz zacznie świecić czerwona kontrolka.

Aby uzbroić system w trybie STAY

należy przekręcić klucz w prawo, przytrzymać przez około 3 sekundy i wrócić do położenia pierwotnego. Konsola piknie trzy razy, oraz zacznie wolno pulsować czerwona kontrolka.

Rozbrajanie Aby rozbroić system należy przekręcić klucz w prawo i wrócić do położenia pierwotnego. Jeżeli w czasie uzbrojenia systemu miało miejsce zdarzenie alarmowe kontrolka czerwona będzie szybko migotać (pamięć alarmu).

GONG

Zastosowanie przycisku **9**

System Państwa wyposażony jest w funkcję gongu, dzięki załączeniu której sygnalizowane są wszelkie otwarcia okien i drzwi, przy rozbrojonym systemie. Każde naruszenie jakiegokolwiek linii obwodowej (okna i drzwi) spowoduje że konsola piknie trzykrotnie, a na wyświetlaczu pojawi się komunikat o niegotowości systemu. Należy wtedy nacisnąć przycisk ***** aby obejrzeć wszystkie otwarte linie.

Załączenie gongu może się odbyć jedynie przy rozbrojonym systemie.

1. Aby załączyć gong należy podać swój kod dostępu i nacisnąć przycisk **9**.

GONG ZAŁĄCZONY

Na wyświetlaczu konsoli pojawi się przez dwie sekundy komunikat "GONG ZAŁĄCZONY". Ponowne wyświetlenie komunikatu (np. w celu sprawdzenia czy gong jest załączony czy też nie) nastąpi po naciśnięciu na 5 sekund przycisku **9**.

2. Aby wyłączyć gong należy podać swój kod dostępu i nacisnąć przycisk **9**.

GONG WYŁĄCZONY

Na wyświetlaczu konsoli pojawi się przez dwie sekundy komunikat "GONG WYŁĄCZONY". Ponowne wyświetlenie komunikatu (np. w celu sprawdzenia czy gong jest załączony czy też nie) nastąpi po naciśnięciu na 5 sekund przycisku **9**.

KONTROLA DOSTĘPU DO JEDNYCH DRZWI

Informacje ogólne System Państwa może być przystosowany do współpracy z zamkiem elektronicznym zainstalowanym np. w drzwiach do lobby. Zamkiem takim można sterować na kilka sposobów:

1. Szybkie otwarcie
Podaj swój kod dostępu i naciśnij [0]. Drzwi otworzą się na dwie sekundy.
2. Czasowe otwarcie drzwi
Podaj swój kod dostępu, a następnie [#]73. Drzwi otworzą się na okres zaprogramowany przez instalatora.
3. Czasowe otwarcie wskazanych drzwi
Podaj swój kod dostępu, a następnie [#]74.

KLAWISZE NAPADOWE

(DO RĘCZNEGO UAKTYWNIANIA ALARMU GŁOŚNEGO I/LUB CICHEGO)

Użycie klawiszy napadowych

Twój system może być zaprogramowany do użycia specjalnych kombinacji klawiszy, służących do uaktywniania funkcji napadowych. Funkcje te mogą być zaprogramowane jako "Cichy alarm", "Głośny alarm", "Alarm osobisty", "Pożar". Skontaktuj się z instalatorem, aby uzyskać informacje jakie funkcje napadowe masz zaprogramowane w systemie.

Aktywne funkcje napadowe (Twój instalator powinien zaznaczyć które funkcje są aktywne w Twoim systemie)

Przycisk	Linia	Funkcja
1 & *	995	
3 & #	996	
* & #	999	
A*	995	
B*	999	
C*	996	

* Może być zaprogramowany jako przycisk MACRO.

Aby uaktywnić daną funkcję napadową należy przycisnąć jednocześnie odpowiednią parę przycisków napadowych. Jeżeli Twoja konsola jest wyposażona w literowane przyciski napadowe, wystarczy nacisnąć na dwie sekundy odpowiedni przycisk, aby wywołać funkcję napadową.

Cichy alarm napadowy wysyła wysyła odpowiedni komunikat do centralnej stacji monitorującej, przy jednoczesnym braku sygnałów akustycznych i optycznych na sygnalizatorze i konsoli.

Głośny alarm napadowy wysyła wysyła odpowiedni komunikat do centralnej stacji monitorującej, przy jednoczesnym wysłaniu sygnałów akustycznych i optycznych na sygnalizator i konsolę (na wyświetlaczu konsoli pojawi się komunikat ALARM i numer linii z której został on wywołany).

Alarm osobisty wysyła wysyła odpowiedni komunikat do centralnej stacji monitorującej, przy jednoczesnym wysłaniu sygnałów akustycznych jedynie na konsolę (na wyświetlaczu konsoli pojawi się komunikat ALARM i numer linii z której został on wywołany).

Głośny alarm napadowy wysyła wysyła odpowiedni komunikat do centralnej stacji monitorującej, przy jednoczesnym wysłaniu specyficznych sygnałów na sygnalizator (na wyświetlaczu konsoli pojawi się komunikat POŻAR i numer linii z której został on wywołany).

PRZYCISKI MACRO

- Informacje ogólne** Przyciski "A", "B", "C" i/lub "D" mogą być wykorzystane do uaktywniania 32 znakowych łańcuchów komend (o ile tak zaprogramował instalator). Łańcuchy te znane są jako komendy MACRO i przechowywane są w pamięci operacyjnej systemu. Typowo przyciski MACRO są używane do:
- Rzadko używanych ale powtarzających się sekwencji.
 - Sekwencji uzbrajających które wymagają zablokowania wybranych linii przed uzbrojeniem systemu.
 - Sekwencji sterujących przekaźnikami.

Definiowanie Wprowadź swój kod użytkownika a następnie naciśnij przycisk **#** po czym jeden z przycisków MACRO tak długo aż pojawi się poniższe okienko:

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Wprowadź do 32 znaków. Jedna sekwencja MACRO zawierać różne komendy. Poszczególne komendy w ciągu oddziela się przyciskiem "D".

Poniżej pokazana jest przykładowa sekwencja MACRO wykonująca następujące polecenia.

Przejdźcie do strefy 2..... Naciśnij *2
Zablokowanie linii 10 i 11..... Naciśnij 6, a następnie trzycyfrowo numery linii 010 i 011.
Uzbrojenie w trybie MAX.....Naciśnij 4
Powrót do strefy 1.....Naciśnij *1

Aby uzyskać makro wykonujące powyższe polecenia należy wprowadzić poniższą sekwencję:

* 2 **D** 6 0 1 0 0 1 1 **D** 4 **D** * 1 **D** **D**

Zwróć uwagę na oddzielenie poszczególnych komend znakiem "D". Wprowadzanie sekwencji MACRO kończy się dwukrotnym naciśnięciem klawisza "D".

Wywołanie Naciśnij i przytrzymaj przez dwie sekundy. Na konsoli pojawi się poniższy napis.

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Podaj swój kod dostępu. Sekwencja MACRO zostanie automatycznie wykonana.

ZASTOSOWANIE MENU PRZEKAŹNIKÓW #70

Informacje ogólne System twój może być zaprogramowany tak, żeby wybrane oświetlenie, lub inne urządzenia elektryczne, mogły być załączane, lub wyłączane za pomocą komendy #70, wydanej z konsoli, lub z klawiatury telefonu (o ile system jest wyposażony w moduł telefoniczny AD 4285).

Aby sterować przełącznikami z klawiatury, wprowadź swój kod dostępu, a następnie naciśnij przyciski **[#]** i 70. Postępuj wg przedstawionych poniżej podpowiedzi wyświetlanych na konsoli.

Aby sterować przełącznikami za pomocą modułu telefonicznego AD 4285, przede wszystkim podaj za pomocą telefonu dwu cyfrowy kod dostępu. Po pozytywnej odpowiedzi systemu, wprowadź swój indywidualny cztero-cyfrowy kod dostępu, a następnie [#] i 70.

W słuchawce telefonu, lub na wyświetlaczu konsoli pojawiają się kolejno następujące odpowiedzi:

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Głos: "ENTER CEVICE CODE NOW"

Podaj dwucyfrowy numer używanego urządzenia.

Jeżeli podasz zły numer (numer urządzenia nie istniejącego w systemie) system ponownie poprosi o podanie numeru urządzenia.

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Głos: "opis słowny DEVICE nn ON/OFF.
FOR opis słowny ON ENTER 1, FOR opis słowny OFF ENTER 0"

Naciśnij 0 lub 1 odpowiednio aby wyłączyć, lub załączyć urządzenie.

„nn” reprezentuje dwucyfrowy numer urządzenia, , opis słowny jest rzeczywistym opisem głosowym zaprogramowanym przez instalatora.

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Głos: "opis słowny DEVICE nn ON/OFF.
TO EXIT ENTER 00 NOW"

Z klawiatury: Naciśnij „*”. Na konsoli pojawi się okienko wyboru urządzenia.

Z telefonu: Wprowadź 00 aby zakończyć, lub numer kolejnego urządzenia.

KOMUNIKATY Z CENTRALI MONITORUJĄCEJ

Informacje Ogólne Użytkownicy systemu mogą okresowo odbierać za pomocą konsoli komunikaty wysyłane z centralnej stacji monitorującej, lub od instalatora systemu. Gdy system odbierze komunikat, na wyświetlaczu konsoli pojawi się poniższy komunikat.

```
*****  
*****
```

1. Naciśnij i przytrzymaj przez 5 sekund przycisk .
2. Na konsoli pojawi się komunikat tekstowy o długości do 4 ekranów.

KODY DOSTĘPU I POZIOMY AUTORYZACJI

Informacje ogólne W czasie programowania, otrzymali Państwo swoje własne, indywidualne, znane tylko Państwu czterocyfrowe kody dostępu. Kod dostępu musi być wprowadzony do centrali przed jakimkolwiek uzbrojeniem, bądź rozbrojeniem systemu. Z każdym kodem dostępu skojarzony jest pewien poziom autoryzacji, który definiuje które funkcje systemowe są dostępne, a które nie.

Każdy użytkownik systemu może znać tylko swój indywidualny, kod dostępu, o niekoniecznie tym samych poziomach autoryzacji. System identyfikuje użytkowników za pomocą tzw. numerów użytkownika, które są kolejno przydzielane podczas wprogramowywania kolejnych kodów dostępu.

Podczas pracy systemu wszystkie kody dostępu, z wyjątkiem kodów operatora poziomu C mogą być używane zamiennie (system uzbrojony jednym kodem może być rozbrojony innym). Dokładny opis poziomów dostępu znajduje się na następnej stronie w punkcie POZIOMY AUTORYZACJI.

Jeżeli w okresie 15 minut zostanie naciśniętych więcej niż 20 klawiszy bez wprowadzenia poprawnego kodu, system przestanie reagować na jakiegokolwiek polecenia z konsoli przez 15 minut.

Kod pułapki Kod ten stosuje się w przypadku rozbrajania (lub uzbrajania) systemu pod przymusem. Po wydaniu polecenia za pomocą tego kodu, system zachowuje się z pozoru normalnie, lecz dodatkowo zostaje przesłana informacja o fakcie przymusu do centralnej stacji monitorującej. Kod pułapki jest ustalany przez instalatora podczas programowania systemu (skojarzony jest on z 6 poziomem autoryzacji).

UWAGA: Stosowanie kodu pułapki jest sensowne jedynie w wypadku podłączenia do centralnej stacji monitorującej.

Szybkie uzbrajanie Opcja ta umożliwia zastąpienie czterocyfrowego kodu dostępu jednokrotnym naciśnięciem klawisza [#], podczas uzbrajania systemu w jednym z czterech dostępnych trybów. Podczas rozbrajania systemu, należy jednak zawsze podać kod dostępu (nie można go zastąpić klawiszem [#]). Opcja szybkiego uzbrajania jest uaktywniana przez instalatora w procesie programowania systemu.

KODY DOSTĘPU I POZIOMY AUTORYZACJI

Poziomy Autoryzacji Za pomocą poziomów autoryzacji określa się jakie funkcje są dostępne dla użytkownika. System rozróżnia sześć poziomów autoryzacji, których właściwości zostały przedstawione poniżej.

Poziom 1 Master: Może korzystać ze wszystkich dostępnych funkcji, dodawać, usuwać i modyfikować użytkowników od poziomów od 2 do 5. Użytkownik tego poziomu może zostać dodany do systemu jedynie przez instalatora.

Poziom 2 Menadżer: Może korzystać ze wszystkich dostępnych funkcji, dodawać, usuwać i modyfikować użytkowników od poziomów od 2 do 5

Poziom 3 Operator A: Może korzystać ze wszystkich dostępnych funkcji, ale nie może dodawać, usuwać ani modyfikować żadnych użytkowników.

Poziom 4 Operator B: Posiada uprawnienia podobne do operatora typu A, ale nie może blokować linii.

Poziom 5 Operator C: Może zawsze uzbroić system, ale rozbroić go może jedynie wtedy, gdy sam go uprzednio uzbroił. Ten poziom autoryzacji przydziela się kodom używanym okresowo np. opiekunce, czy też sprzątacze.

Poziom 6 Pułapka: Może uzbroić i rozbroić system, ale jednocześnie wysyła informację alarmową do stacji monitorującej.

Aby zobaczyć jaki poziom autoryzacji ma posiadany przez państwa kod należy:

1. Wprowadzić swój kod, i dwa razy nacisnąć klawisz .
2. Odczytać z wyświetlacza konsoli informacje dotyczące uprawnień związanych z wprowadzonym kodem.

KODY DOSTĘPU I POZIOMY AUTORYZACJI

Zasady ogólne dotyczące poziomów autoryzacji i wprowadzania zmian.

- Użytkownik nie może usunąć bądź zmodyfikować, użytkownika o wyższym poziomie autoryzacji, niż jego własny.
- Użytkownik może dodać do systemu jedyni użytkownika z niższym poziomem autoryzacji niż jego własny.
- Użytkownik może dodawać innych użytkowników jedynie do stref do których sam ma dostęp.
- Jedyną metodą na skojarzenie poziomu użytkownika z kodem dostępu, jest procedura dodawania użytkownika. Aby zmienić poziom autoryzacji użytkownika należy go najpierw usunąć z systemu, a następnie wprowadzić z nowym poziomem autoryzacji.
- Kod użytkownika może zostać usunięty, lub zmieniony jedyni z tej strefy z której został wprowadzony.
- Numery użytkowników są zawsze wprowadzane 3-cyfrowo (pojedyncze cyfry należy poprzedzić dwoma zerami np.: 003, 004, 023), zaś kody dostępu 4-cyfrowo.
- Przed wprowadzeniem kodu dostępu należy się upewnić iż nie będzie on kolidował z żadnym wprowadzonym uprzednio kodem pułapką.

UWAGA: Podczas wprowadzania, usuwania lub modyfikacji kodu z jednej konsoli sterującej, na wszystkich pozostałych konsolach tej samej strefy pojawi się napis "User Edit Mode - Please Stand By", oraz konsole te nie będą reagowały na naciskanie przycisków (z wyjątkiem przycisków PANIC). Naciśnięcie przycisku PANIC spowoduje pojawienie się alarmu i wyjście z trybu edycji użytkownika.

Wyjście z trybu edycji użytkownika.

Aby wyjść z trybu edycji użytkownika w dowolnym momencie, należy nacisnąć klawisz [*] lub [#], lub poczekać 10 sekund bez naciśnięcia klawiszy.

KODY DOSTĘPU I POZIOMY AUTORYZACJI

Dodawanie użytkownika UWAGA: Użytkownik nie powinien wiedzieć jak używa się funkcji do których nie ma dostępu (np. blokowanie linii).

1. Wprowadź kod poziomu Master lub Menadżer i naciśnij klawisz **8**.
2. Wprowadź nowy trzy cyfrowy numer użytkownika (z zakresu 002 - 150).
3. Wprowadź czterocyfrowy kod dostępu nowego użytkownika. Na wyświetlaczu konsoli pojawi się poniższy napis.

Wprowadź 1 aby dodać nowego użytkownika, lub 0 aby zmienić kod użytkownika na nowy wprowadzony w punkcie 3.

Wprowadź poziom autoryzacji od 1 do 6 dla wprowadzanego użytkownika wewnątrz aktualnej strefy.

1=Master	4=Operator B
2=Menadżer	5=Operator C
3=Operator A	6=Pułapka

Napis ten pojawi się jedynie wtedy gdy w systemie zainstalowany jest pilot serii 5800 i gdy nie jest on skojarzony z żadnym użytkownikiem.

Napis ten pojawi się gdy skojarzono już przycisk radiowy. Podaj numer linii pod którą zaprogramowany jest przycisk (informacje te uzyskasz od swojego instalatora).

KODY DOSTĘPU I POZIOMY AUTORYZACJI

Dodawanie użytkownika
(ciąg dalszy)

```
*****  
*****
```

Jeżeli użytkownik dodający do systemu nowego użytkownika posiada dostęp do innych stref, może udostępnić dostęp do tychże stref dodawanemu użytkownikowi (funkcja GOTO). Jeżeli zostanie naciśnięte zero system aktywuje nowy kod i wychodzi z trybu dodawania użytkownika. Jeżeli zostanie naciśnięte 1 system przejdzie do opcji wprowadzania uprawnień na uzbrajanie globalne dla danego użytkownika.

```
*****  
*****
```

Wprowadź 1 jeżeli użytkownik ma mieć możliwość (o ile chce) jednoczesnego uzbrajania wszystkich stref. Wpisz 0 jeżeli użytkownik ma mieć możliwość uzbrajania jedynie jednej strefy na raz.

```
*****  
*****
```

Na wyświetlaczu pojawiło się zapytanie o dostęp użytkownika do następnej strefy. Jeżeli naciśnięte zostanie 1, system automatycznie przydzieli kod użytkownika do nowej strefy i przejdzie do wprowadzania poziomu autoryzacji, a następnie pozostałych opcji.

```
*****  
*****
```

Kiedy już wszystkie strefy zostaną zaprogramowane, na wyświetlaczu konsoli pojawią się kolejno informacje o tym jakie uprawnienia ma użytkownik we wszystkich strefach do których ma dostęp. Litera "G" po numerze określającym poziom autoryzacji, oznacza że użytkownik ma uaktywnioną opcję uzbrajania globalnego. Gwiazdką "*" oznaczona jest strefa z której użytkownik może być skasowany, bądź można zmienić jego kod. Kropka "." na końcu opisu oznacza że po każdej operacji uzbrojenia, bądź rozbrojenia systemu będzie wysyłany raport do centralnej stacji monitorującej. Jeżeli użytkownik posiada uaktywnioną funkcję wysyłania raportów, to każdy kolejny wprowadzony przez niego użytkownik również będzie również tę funkcję miał aktywną.

KODY DOSTĘPU I POZIOMY AUTORYZACJI

Zmiana kodu użytkownika

1. Wprowadź kod poziomu Master lub Menadżer i naciśnij klawisz **8**.
2. Wprowadź nowy trzy cyfrowy numer użytkownika którego kod ma zostać zmieniony.
3. Wprowadź czterocyfrowy nowy kod dostępu użytkownika. Na wyświetlaczu konsoli pojawi się poniższy napis.

```
*****  
*****
```

Wprowadź 1 aby dodać nowego użytkownika, lub 0 aby zmienić kod użytkownika na nowy wprowadzony w punkcie 3.

```
*****  
*****
```

System potwierdza że zmiana kodu została dokonana i że obowiązuje od tej pory nowy kod.

Usuwanie kodu użytkownika

1. Wprowadź kod poziomu Master lub Menadżer i naciśnij klawisz **8**.
2. Wprowadź nowy trzy cyfrowy numer użytkownika który ma zostać usunięty.
3. Wprowadź ponownie czterocyfrowy nowy kod dostępu wprowadzony w punkcie 1. Na wyświetlaczu konsoli pojawi się poniższy napis.

```
*****  
*****
```

Wprowadź 1 aby usunąć nowego użytkownika, lub 0 aby pozostawić kod w systemie.

```
*****  
*****
```

Skasowanie użytkownika może nastąpić jedynie ze strefy z której został wprowadzony. Użytkownika może skasować jedynie użytkownik z poziomem autoryzacji wyższym. Użytkownik nie może swoim kodem sam skasować swojego kodu.

DOSTĘP DO INNYCH STREF

Przejdźcie do innej strefy Każda konsola skojarzona jest z jedną strefą, z której informacje są wyświetlane na konsoli i która może być z niej nadzorowana. Jeżeli jednak, użytkownik posiada stosowne uprawnienia, może stosować konsolę skojarzoną z jedną strefą do współpracy z drugą za pomocą funkcji GOTO. Należy mieć jednak na uwadze fakt że jedynie strefy odpowiednio zaprogramowane przez instalatora mogą być nadzorowane w ten sposób.

Aby przejść do innej strefy należy:

2. Podać swój kod dostępu, a następnie nacisnąć klawisz i podać numer strefy do której chcemy przejść (0-9). Podanie 0 spowoduje że konsola powróci do strefy z którą jest skojarzona.
3. ***** Konsola pozostanie w nowej strefie do momentu przejścia do kolejnej strefy, lub po 2 minutach bez naciskania klawiszy.

AAAA = opis strefy zaprogramowany przez instalatora
X= numer strefy

Uzbrajanie Globalne Opcja uzbrojenia Globalnego może być udostępniona wybranym użytkownikom. Umożliwia ona jednoczesne uzbrojenie wszystkich stref w systemie. Jeżeli użytkownik ma udostępnioną tę opcję to po wydaniu polecenia o uzbrojeniu (STAY, INSTANT, AWAY, MAXIMUM) lub rozbrojeniu (OFF) na wyświetlaczu konsoli pojawią się polecenia, wykonanie których umożliwi uzbrojenie lub rozbrojenie wybranych stref systemu. W celu uzyskania dokładniejszych informacji na ten temat prosimy o skontaktowanie się z instalatorem systemu.

Operacje Konsoli Globalnej Konsola globalna jest jedyną konsolą pokazującą stan wszystkich stref w systemie jednocześnie. Funkcja ta jest szczególnie użyteczna dla pracowników ochrony, gdyż eliminuje konieczność logowania się w kolejnych strefach w celu lokalizacji ewentualnego alarmu.

Typowy wygląd wyświetlacza konsoli globalnej przedstawiono poniżej

```
SYSTEM 12345678
STATUS ASRBMI*N
```


DOŚTĘP DO INNYCH STREF

Stan danej strefy jest jednoznacznie określony za pomocą cyfry określającej numer strefy i jednoliterowego opisu. Znaczenie wszystkich opisów przedstawiono poniżej.

A = Uzbrojenie AWAY M = Uzbrojenie MAXIMUM
S = Uzbrojenie STAY I = Uzbrojenie INSTANT
R = Gotowość do uzbrojenia N = Brak Gotowości
B = Blokada linii / Gotowość T = Pamięć alarmu / awaria

Aby uzyskać więcej informacji dotyczących wybranej strefy należy kolejno nacisnąć [*] i numer strefy np. [*]4. Konsola przejdzie do trybu przeglądania wybranej strefy. Aby uzyskać pełną kontrolę nad strefą należy się w niej zalogować w normalny sposób (o ile ma dostęp do wybranej strefy). Możliwe jest również zalogowanie się do strefy konsoli globalnej (strefa dziewiąta) w identyczny sposób co do jakiegokolwiek innej strefy, ale należy mieć uprawnienia pozwalające na dostęp do wszystkich stref. W innym przypadku dostęp do strefy 9 jest niemożliwy.

Poniżej pokazany jest przykład co pojawi się po zalogowaniu do strefy 1 ze strefy 9 w przypadku naruszonej (otwartej) linii 2.

```
*****  
*****
```

Jest to normalny obraz widoczny po zalogowaniu się do strefy 1. Po naciśnięciu * na wyświetlaczu pojawi się napis

```
*****  
*****
```

Dodatkowe naruszone linie będą kolejno, po jednej wyświetlane na konsoli. Aby obejrzeć stan innej strefy wystarczy teraz nacisnąć * oraz numer interesującej nas strefy.

Kontrolka ARMED konsoli globalnej będzie się świeciła jedynie w przypadku gdy wszystkie strefy w systemie zostaną uzbrojone. Kontrolka READY konsoli globalnej będzie się świeciła jedynie w przypadku gdy wszystkie strefy w systemie będą gotowe do uzbrojenia.

Brzęczyk konsoli globalnej będzie odzwierciedlał dźwięki większości sytuacji krytycznych wszystkich stref. Poniżej zostały przedstawione priorytety dźwięków:

- A. Pulsujący dźwięk alarmu pożarowego
- B. Ciągły dźwięk alarmu włamaniewego
- C. Dźwięk sygnalizacji awarii.

Brzęczyk może zostać wyciszony poprzez naciśnięcie dowolnego przycisku konsoli.

DOSTĘP DO INNYCH STREF

Operacje strefy wspólnej. Jeżeli w systemie znajdują się strefy do których mają dostęp użytkownicy innych stref, to mogą one zostać zaprogramowane jako strefy wspólne. Przykładem takiej sytuacji może być przychodnia lekarska z dwoma gabinetami i jedną wspólną poczekalnią.

Właściwością strefy wspólnej jest możliwość jej automatycznego uzbrajania i rozbrajania. Strefy w systemie mogą być wpływające, lub uzbrajające strefy wspólne. Oznacza to iż strefa wspólna będzie zależna od wybranych innych stref.

Ze strefami **wpływającymi** strefy wspólne współdziałają w poniższy sposób:

- a. Strefa wspólna zostanie rozbrojona w momencie rozbrojenia pierwszej wpływającej na nią strefy.
- b. Strefa wspólna nie może zostać uzbrojona dopóki wszystkie strefy wpływające na nią nie zostaną również uzbrojone.
- c. Strefa wspólna nie zostanie automatycznie uzbrojona po uzbrojeniu ostatniej strefy wpływającej na nią.

Ze strefami **uzbrajającymi** strefy wspólne współdziałają w poniższy sposób:

- a. Strefa wspólna zostanie rozbrojona w momencie rozbrojenia pierwszej wpływającej na nią strefy.
- b. Strefa wspólna nie może zostać uzbrojona dopóki wszystkie strefy wpływające na nią nie zostaną również uzbrojone.
- c. Strefa wspólna zostanie automatycznie uzbrojona po uzbrojeniu ostatniej strefy uzbrajającej. Jeżeli w strefie wspólnej naruszona jest jakakolwiek linia, lub jedna ze stref uzbrajających jest rozbrojona, strefa wspólna nie zostanie uzbrojona a na wyświetlaczu konsoli pojawi się komunikat "NIE MOŻNA UZBROIĆ STREFY".

Poniższa tabelka pokazuje zachowanie się strefy wspólnej.

Strefa wpływająca	Strefa uzbrajająca	Rozbrojenie kiedy strefa rozbrojona	Próba uzbrojenia w przypadku uzbrojenia strefy	Może być uzbrojona gdy inne strefy są rozbrojone
NIE	NIE	NIE	NIE	TAK
TAK	NIE	TAK	NIE	NIE
TAK	Tak	TAK	TAK	NIE
NIE	TAK	--Opcja niemożliwa do uzyskania--		

DOŚTĘP DO INNYCH STREF

Wpływ kodów użytkownika na strefę wspólną

Kody z opcją uzbrojenia globalnego

Jeżeli kod użytkownika ma załączoną opcję uzbrajania globalnego, to w momencie próby uzbrojenia, lub rozbrojenia pojawią się odpowiednio komunikaty "UZBROJ WSZYST" i "ROZBROJ WSZYST", pozwalające na jednoczesne uzbrojenie, lub rozbrojenie wszystkich stref w systemie, likwidując jednocześnie automatyczną obsługę stref wspólnych. Należy pamiętać (w przypadku uzbrajania pojedynczych stref) że jeżeli jakkolwiek strefa wpływająca jest rozbrojona to uzbrojenie strefy uzbrajającej nie będzie powodowało automatycznego uzbrojenia strefy wspólnej, a na wyświetlaczu konsoli pojawi się napis "Niemożliwe Uzbr. Strefy Wspólnej".

Kody bez opcji uzbrojenia globalnego

W przypadku uzbrajania systemu za pomocą kodu bez opcji globalnej, strefa wspólna zarządzana jest w sposób automatyczny, tak jak to pokazano w tabelce na poprzedniej stronie.

Inne metody Uzbrajania/ Rozbrajania

- szybkie uzbrajanie
- uzbrajanie za pomocą linii kluczowej
- pilot bezprzewodowy
- konsola bezprzewodowa

ZASTOSOWANIE HARMONOGRAMÓW

Opóźnienie automatycznego uzbrojenia.

Posiadany przez Ciebie system alarmowy mieć zaprogramowane harmonogramy, automatycznie go uzbrajające. Z przypadku gdy użytkownik musi pozostać na miejscu dłużej, może przedłużyć czas uzbrojenia (o ile jest użytkownikiem typu MASTER, lub MANAGER), o maksymalnie dwie godziny.

Aby opóźnić czas uzbrojenia należy:

1. Wprowadzić swój kod dostępu (z poziomem dostępu typu MASTER, lub MANAGER).
2. Nacisnąć , a następnie 82.\
3. Na konsoli pojawi się okienko wyboru opóźnienia.

Wprowadź żadaną liczbę godzin, odpowiednio 1 lub 2. System automatycznie wyjdzie z trybu wprowadzania opóźnienia, po podaniu danych.

Pamiętaj że opóźnienie jest liczone od czasu harmonogramowego uzbrojenia, a nie od momentu wprowadzenia zmian.

UWAGA: Wprowadzone opóźnienie nie może być zmniejszone. Można je jedynie zwiększyć.

4. System automatycznie wyśle do centralnej stacji monitorującej informację o tym że dane w harmonogramie uległy prze-programowaniu.

ZASTOSOWANIE HARMONOGRAMÓW

Tymczasowe harmonogramy uzbrojenia/rozbrojenia Każdej strefie można przydzielić harmonogram tymczasowy, unieważniający ustalenia harmonogramu podstawowego (oraz świątecznego) na okres maksymalnie jednego tygodnia. Harmonogram zaczyna obowiązywać w chwili zaprogramowania, i zachowuje ważność przez okres maksymalnie jednego tygodnia.

Harmonogramy zbudowane są z okienek czasowych uzbrajających i rozbrajających. Okienka czasowe są prostymi, definiowalnymi okresami, na końcu których pojawia się zdarzenie uzbrojenia, bądź rozbrojenia.

Przed zaprogramowaniem harmonogramów tymczasowych, wskazane jest rozplanowanie tychże, w arkuszu programowania, podobnym do poniższego.

	Pon.	Wto.	Śro.	Czw.	Pią.	Sob.	Nie.
Okna							
Okno rozbrajające							
Start GG:MM							
Stop GG:MM							
Okno uzbrajające							
Start GG:MM							
Stop GG:MM							

ZASTOSOWANIE HARMONOGRAMÓW

Programowanie harmonogramów czasowych Harmonogramy tymczasowe dotyczą jedynie tej strefy z której zostają wprowadzane. Po użyciu harmonogramu tymczasowego, może on być w prosty sposób użyty ponownie.