

1. Ecrã gráfico
2. Tecla de «seta para a esquerda»
3. Tecla de «campinha»
4. Tecla de «seta para a direita»
5. Conector CN1 para o amplificador
6. Conector CN2 para o leitor de proximidade
7. Conector CN4 para o teclado
8. Conector RS-485/12Vdc-100mA

STARTROUTINE

1. Depois de se fornecer corrente à botoneira, o display mostrará a informação seguinte durante 5 segundos:
2. Passará ao modo de repouso, mostrando, alternativamente, a informação básica para o utilizador, conforme a configuração (chamada direta, chamada por pesquisa ou chamada ao porteiro).
3. Decorridos 60" sem atividade, o display desliga-se, ligando-se novamente no momento em que se detete uma pessoa à frente ou se toque em qualquer tecla (dependendo da configuração).

CONCEITOS GERAIS

Teclado ALFANUMÉRICO: configurando-se esta opção, é possível utilizar o teclado também para introduzir letras (por exemplo, para procurar um utilizador pelo nome). Ao premir uma tecla qualquer, este teclado aparecerá no ecrã e utiliza-se de forma semelhante ao teclado de um telemóvel. O nome do utilizador aparecerá, por aproximação, na parte superior do teclado.

Chamada MAPEADA: estando ativada na configuração, permite realizar a conversão do número de habitação para um código alfanumérico curto, para facilitar a marcação. Por exemplo, para chamar o utilizador Alfredo Marques, da habitação 120345, pode usar-se o código 12G. Para o utilizar com o teclado numérico, deve estar ativada a opção de teclado ALFANUMÉRICO.

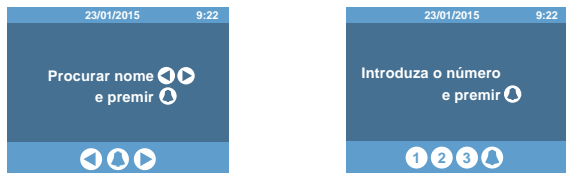
Chamada RESTRINGIDA: se esta opção estiver ativada, só poderão chamar-se as habitações que estejam presentes na agenda e que, além disso, não estejam marcadas como FILTRADAS. Mostrar-se-á uma mensagem de "código inválido".

Leitor de cartões de proximidade: Esta botoneira oferece a possibilidade de integrar um leitor de cartão de proximidade, com o qual os diferentes utilizadores poderão identificar-se. Dependendo da configuração, poderá ser necessário, também, introduzir um código PIN com o teclado.

Códigos de teclado: os utilizadores também podem abrir a porta, identificando-se mediante uma pressão em "A", seguida de um código pessoal. Este código poderá ter 4, 5 ou 6 dígitos, dependendo da configuração do sistema. Se o porteiro tiver programado uma mensagem para este utilizador (e/ou uma mensagem geral), esta aparecerá no ecrã, se ainda não tiver sido visualizada anteriormente. Numa entrada de bloco ou sub-bloco, poderão aceder apenas os utilizadores cujo número de habitação pertença a tal bloco ou sub-bloco. Caso se tente introduzir um código inválido 5 vezes seguidas, a funcionalidade do teclado ficará bloqueada durante 1 minuto.

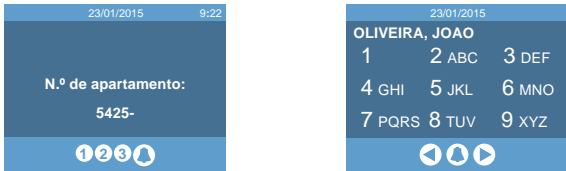
EFETUAR CHAMADAS

Dependendo da configuração do sistema, o ecrã liga-se automaticamente quando alguém se coloca à sua frente ou, então, no momento em que alguma tecla é pressionada. Aparecerão as seguintes imagens, alternando com alguma outra imagem gráfica ou de texto que também tenha sido configurada:



A forma de efetuar a chamada dependerá de como se tenham configurado as opções de chamada.

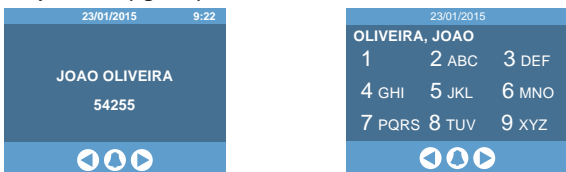
Chamada DIRETA ou MAPEADA: premir qualquer tecla numérica (de 0 a 9) do teclado principal ou qualquer letra do teclado secundário (se estiver instalado).



Sem teclado ALFANUMÉRICO, apenas será possível introduzir o código direto da habitação. Marcar o código e premir a tecla de campinha.

Com o teclado ALFANUMÉRICO ativado, premindo a tecla "B", acede-se ao teclado de marcação. Em caso de chamada MAPEADA ativada, basta premir uma tecla qualquer para que apareça este teclado.

Pesquisa por nome (agenda):



Premir as teclas de seta (para a esquerda ou direita) até encontrar o nome do utilizador que se pretenda chamar e premir a tecla de campinha.

Com o teclado ALFANUMÉRICO ativado, premindo a tecla "B", acede-se ao teclado de marcação. Introduzir o nome do utilizador e premir a tecla de campinha.

ENTRADA EM PROGRAMAÇÃO

Premir "A" e introduzir o código de acesso: AB21AB

Introduzir o código de identificação: 19025 (por predefinição)

Introduzindo-se um código incorreto, regressa ao modo de repouso

MENÚ DE CONFIGURAÇÃO

- 1. UTILIZADORES
- 2. CONFIGURAÇÃO
- 3. DISPLAY

1. UTILIZADORES

- 1. ACRESCENTAR
- 2. SUPRIMIR
- 3. MODIFICAR
- 4. INFORMAÇÃO ADICIONAL
- 5. APAGAR
- 6. MEMÓRIA
- 7. PEDIDO

2. CONFIGURAÇÃO

- 1. CÓDIGOS
- 2. CONTROLO DE ACESSO
- 3. CHAMADA
- 4. BOTONEIRA
- 5. RELÓGIO

3. DISPLAY

- 1. MENSAGEM
- 2. BACKLIGHT
- 3. DEFINIÇÕES
- 4. IDIOMA
- 5. ELIMINAR AJUSTES
- 6. ACTUALIZAR

A descrição de cada função é indicada nas páginas seguintes. Algumas opções não aparecerão, em função do código de identificação que se tenha introduzido (instalador, administrador ou porteiro).

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- Capacidade do diretório: 10.000 utilizadores.
- Tensão de alimentação (através de CN1):
 - Entrada de 5 V (pino 1), com uma tolerância de 5%.
 - Entrada de PWR: -12 VDC + 5% (DUOX)
- Consumo total: 88 mA +10% (STANDBY); 134 mA +10% (TFT LIGADO)
- Temperatura de funcionamento: -20 °C, 70 °C
- Humidade relativa: 5% - 95 %
- Compatível com amplificador audio V 11.12 e amplificador video 11.12.12, e maior

MENU UTILIZADORES

1. UTILIZADORES
 - 1. ACRESCENTAR
 - 2. SUPRIMIR
 - 3. MODIFICAR
 - 4. INFORMAÇÃO ADICIONAL
 - 5. INICIAR
 - 6. MEMÓRIA
 - 7. PEDIDO

O MENU UTILIZADORES permite realizar a configuração dos dados dos diferentes utilizadores

Utilizar as setas para navegar entre os diferentes submenus de configuração dos dados de utilizador. Pode haver nomes repetidos e vários nomes na mesma habitação. Caso se apresente um cartão de utilizador, estando dentro deste menu, será guardado como cartão para esse utilizador. Premindo "B" em qualquer submenu, serve para guardar os dados e voltar ao MENU UTILIZADORES

1. ACRESCENTAR

Cancelar

Cancelar A Sair B

Cancelar os dados introduzidos e voltar ao menu UTILIZADORES

1. ACRESCENTAR

PIN

Elim. A Sair B

PIN de 4 dígitos atribuído a cada utilizador para combinar com o cartão de proximidade

1. ACRESCENTAR

Código de acesso

Elim. A Sair B

Código de 6 dígitos atribuído ao utilizador para abrir a porta.

1. ACRESCENTAR

Filtrado

Modificar A Sair B

Filtrado: não aparece na agenda nem pode chamar-se. A opção Chamada Restringida tem que estar ativada

1. ACRESCENTAR

Nome

JOAO -----

Elim. A Sair B

Utilizar o teclado alfanumérico (se estiver ativado) ou o teclado secundário para introduzir o nome

1. ACRESCENTAR

Vivenda

00 1266

Elim. A Sair B

Indicar o número de habitação

1. ACRESCENTAR

Código chamada

156F

Elim. A Sair B

Código de chamada mapeada atribuída ao utilizador (4 dígitos, no máximo)

1. ACRESCENTAR

Invisível

Modificar A Sair B

Invisível: não aparece na agenda, mas é possível chamá-lo

2. SUPRIMIR

JOAO OLIVEIRA 001266

Elim. A Sair B

Utilizar as setas até chegar ao utilizador que se deseja apagar e confirmar com "A". Premir "B" para sair sem apagar

2. SUPRIMIR

Agenda Vazia

Sair B

Se não houver utilizadores na lista, aparecerá a mensagem de "Agenda Vazia"

3. MODIFICAR

JOAO OLIVEIRA 001266

Modificar A Sair B

Para modificar os dados de qualquer utilizador, empregar as setas para navegar entre os diferentes campos e operar da mesma forma que para ADICIONAR utilizadores

4. INFORMAÇÃO ADICIONAL

JOAO OLIVEIRA 001266

Elim. A Sair B

Usar as setas para selecionar o utilizador e premir "A"

4. INFORMAÇÃO ADICIONAL

1. TIPO

2. TEXTO

3. IMAGEN

Indicar a informação que se pretende incluir

5. INICIAR

USUARIOS

¿Tens certeza?

Confirmar A Sair B

Com esta opção, apagam-se todos os dados de todos os utilizadores. Usar com cuidado. Esta ação é irreversível

1. TIPO

Não utilizado

Sair B

Usar as setas para selecionar o momento em que a informação deve aparecer:

- Não utilizado
- Ao chamar
- Ao abrir
- Na agenda

6. MEMÓRIA

156/9844

Sair B

Ecrã meramente informativo. Indica o número de utilizadores registados e o de posições livres

2. TEXTO

Elim. A Sair B

Usar o teclado alfanumérico (se estiver ativado) ou o teclado secundário para introduzir a mensagem de texto que deve aparecer depois de se chamar esta habitação

7. PEDIDO

Vivenda

Sair B

Tipo de classificação da lista de utilizadores

3. IMAGEN

Não utilizado

Sair B

Usar as setas para selecionar a imagem que deve aparecer depois de chamar a habitação correspondente de entre as imagens disponíveis. Estas imagens devem ter sido previamente introduzidas no equipamento. Ver o MANUAL AVANÇADO

OBSERVAÇÕES

O MENU UTILIZADOR pode apresentar 3 modos, dependendo do código com o qual se tenha accedido:

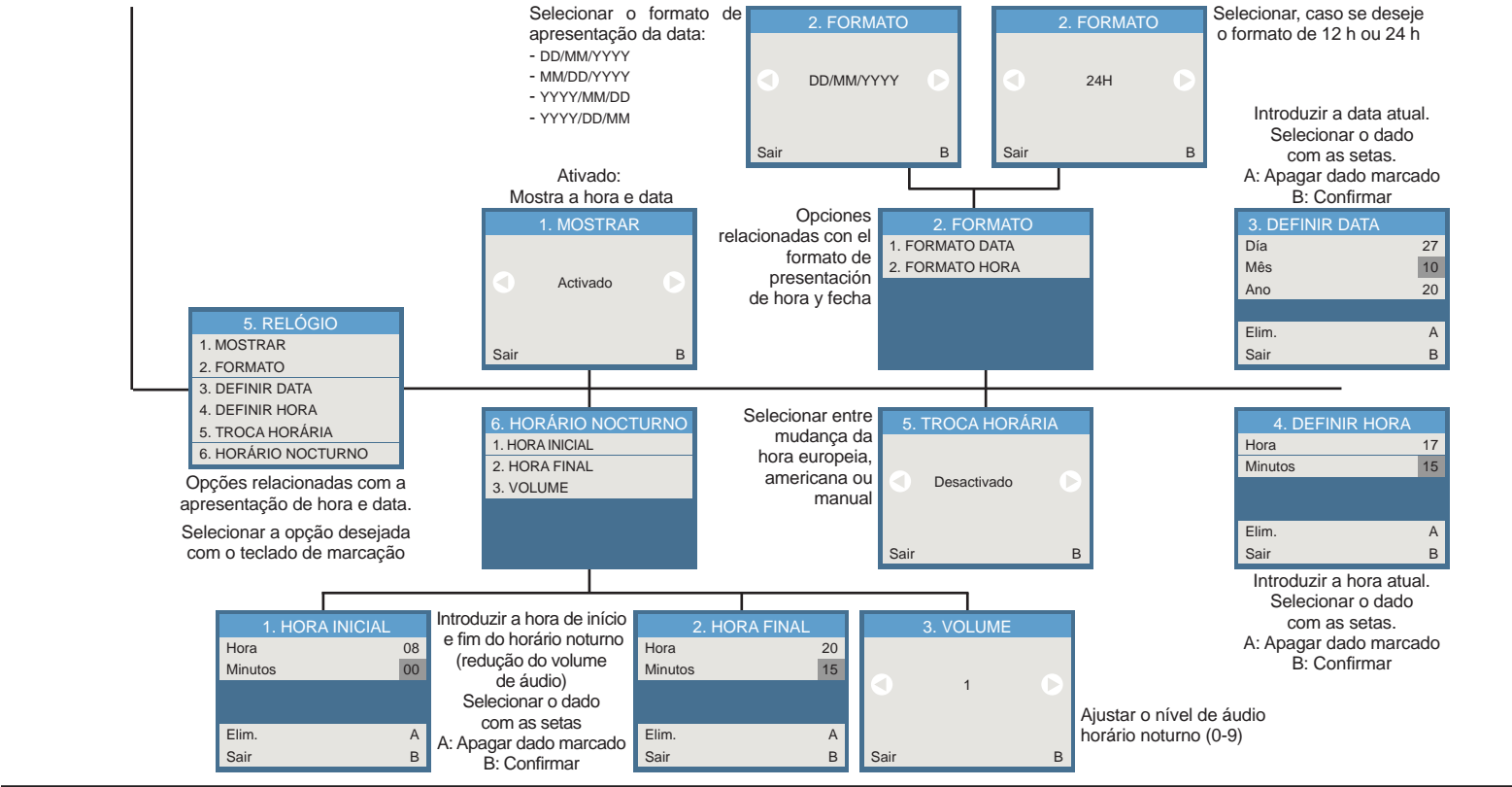
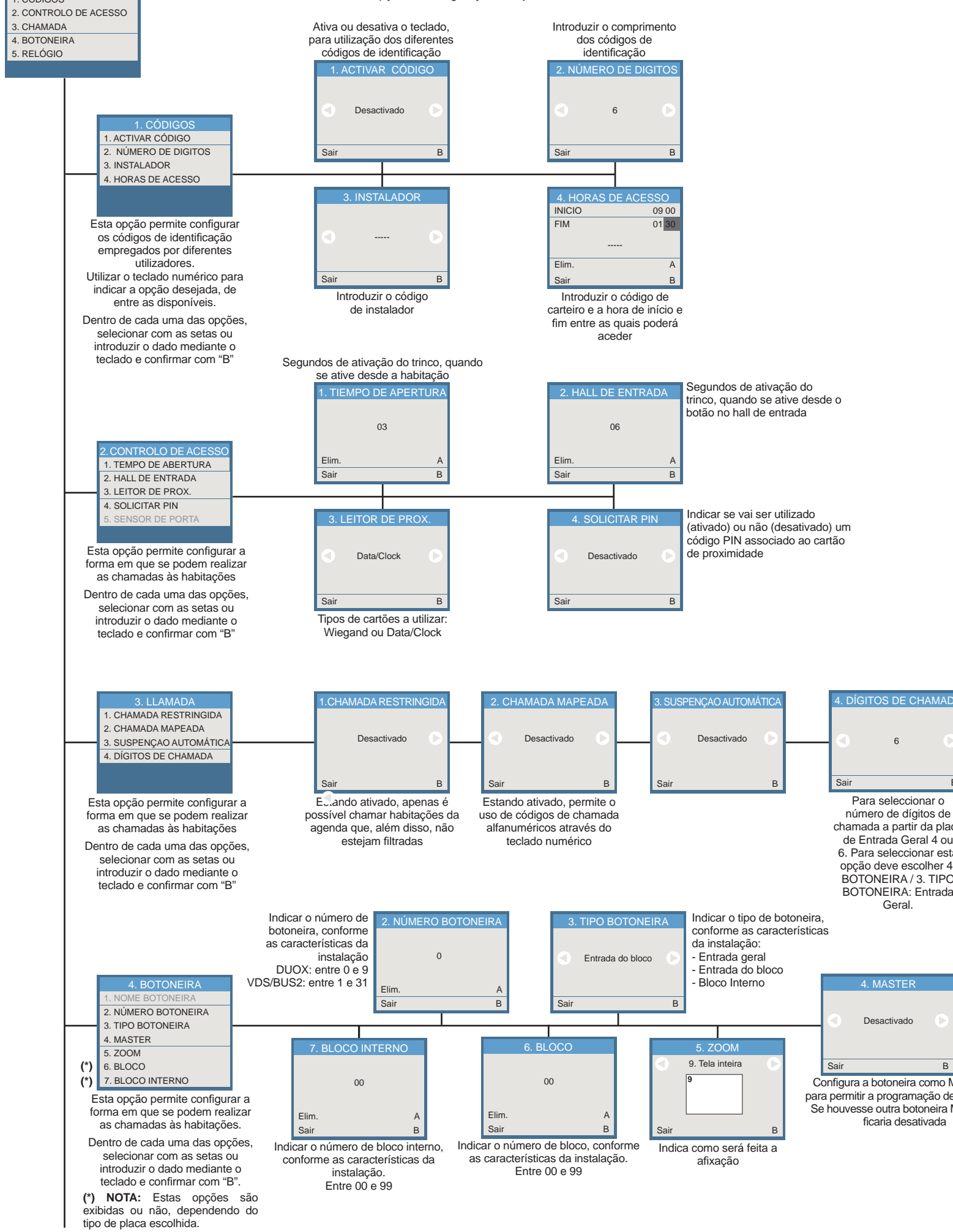
Accedendo com CÓDIGO DE INSTALADOR, permite o acesso total a todas as opções disponíveis (as representadas nestas instruções).

Accedendo mediante CÓDIGO DE ADMINISTRADOR, só é possível aceder às funções de Adicionar, Apagar, Modificar, Info Adicional, Inicializar e Memória, assim como à possibilidade de alterar os códigos de PORTEIRO e CARTEIRO.

Accedendo com CÓDIGO DE PORTEIRO, é possível aceder apenas às opções de MENSAGEM, para poder escrever aos utilizadores uma mensagem de aviso.

MENU CONFIGURAÇÃO

O MENU CONFIGURAÇÃO permite efetuar ajustes nos parâmetros da botoneira. Mediante o teclado numérico, selecionar a opção de configuração desejada



MENU DISPLAY

