



MATRIX®

INSTRUKCJA OBSŁUGI

KLAWIATURY ICON/LCD I CZYTNIKI ZBLIŻENIOWE

Your Reference No. Import: **N.S.S. Trebor Sp. z o.o.** Panel Type

Title (Other) Forenames Surname

Address

Town
 County
 Postcode

Keyholders
 Telephone Numbers
 Notes



Miejsce na Twoje notatki






Pyronix Limited
Pyronix House
Braithwell Way
Hellaby, Rotherham
S66 8QY, ENGLAND

Tel: +44 (0) 1709 700100
Fax: +44 (0) 1709 533429



email: export.sales@pyronix.com
marketing@pyronix.com
technical.support@pyronix.com
website: www.pyronix.com

1.	WPROWADZENIE	3
2.	KLAWIATURA IKONOWA I LCD	4
3.	WSKAZNIKI KLAWIATURY	5
4.	INFORMACJE OGÓLNE O WYŚWIETLACZU	6
4.1	Wyświetlanie stanu partycji	6
4.2	Sposoby uzbrajania	7
4.3	Wyświetlanie uszkodzeń systemowych	8
4.4	Wyświetlanie informacji o naruszonej linii dozoru	8
4.5	Wyświetlanie pierwszej linii powodującej alarm	8
5.	SPOSOBY UZBRAJANIA PARTYCJI Z KLAWIATURY IKONOWEJ	9
5.1	Uzbrajanie jednej partycji z klawiatury IKONOWEJ lokalnej	9
5.1.1	Uzbrajanie partycji - włączona opcja "Wyświetlaj naruszone linie"	9
5.1.2	Uzbrajanie partycji - wyłączona opcja "Wyświetlaj naruszone linie"	9
5.2	Wyświetlanie informacji o stanie systemu na klawiaturze IKONOWEJ	9
5.2.1	Wyświetlanie zwykłe	9
5.2.2	Brak wyświetlania trybu uzbrojenia	9
5.3	Rozbrojenie jednej partycji z klawiatury IKONOWEJ lokalnej	10
5.3.1	Rozbrojenie, gdy nie było alarmu	10
5.3.2	Rozbrojenie partycji po alarmie - wyłączona opcja "Wyświetlaj linie w alarmie"	10
5.3.3	Rozbrojenie partycji po alarmie - włączona opcja "Wyświetlaj linie w alarmie"	10
5.4	Uzbrojenie partycji z klawiatury IKONOWEJ globalnej	11
5.4.1	Uzbrojenie partycji - włączona opcja "Wyświetlaj naruszone linie"	11
5.4.2	Uzbrojenie partycji - wyłączona opcja "Wyświetlaj naruszone linie"	11
5.5	Wyświetlanie informacji o stanie systemu - klawiatura IKONOWA globalna	12
5.5.1	Wyświetlanie zwykłe	12
5.5.2	Brak wyświetlania trybu uzbrojenia	12
5.6	Rozbrojenie partycji - klawiatura IKONOWA globalna	12
5.6.1	Rozbrojenie, gdy nie było alarmu	12
5.6.2	Rozbrojenie partycji po alarmie - wyłączona opcja "Wyświetlaj linie w alarmie"	12
5.6.3	Rozbrojenie partycji po alarmie - włączona opcja "Wyświetlaj linie w alarmie"	12
6.	SPOSOBY UZBRAJANIA PARTYCJI Z KLAWIATURY LCD	14
6.1	Uzbrojenie jednej partycji z klawiatury lokalnej LCD	14
6.1.1	Uzbrojenie partycji - włączona opcja "Wyświetlaj naruszone linie"	14
6.1.2	Uzbrajanie partycji - wyłączona opcja "Wyświetlaj naruszone linie"	14
6.2	Wyświetlanie informacji o stanie systemu na klawiaturze LCD	14
6.2.1	Wyświetlanie zwykłe	14
6.2.2	Brak wyświetlania trybu uzbrojenia	14
6.3	Rozbrojenie jednej partycji z klawiatury lokalnej LCD	15
6.3.1	Rozbrojenie, gdy nie było alarmu	15
6.3.2	Rozbrojenie partycji po alarmie - wyłączona opcja "Wyświetlaj linie w alarmie"	15
6.3.3	Rozbrojenie partycji po alarmie - włączona opcja "Wyświetlaj linie w alarmie"	15
6.4	Uzbrojenie partycji z klawiatury globalnej LCD	16
6.4.1	Uzbrojenie partycji - włączona opcja "Wyświetlaj naruszone linie"	16
6.4.2	Uzbrojenie partycji - wyłączona opcja "Wyświetlaj naruszone linie"	16
6.5	Wyświetlanie informacji o stanie systemu - klawiatura globalna LCD	17
6.5.1	Wyświetlanie zwykłe	17
6.5.2	Brak wyświetlania trybu uzbrojenia	17
6.6	Rozbrojenie partycji - klawiatura globalna LCD	17
6.6.1	Rozbrojenie, gdy nie było alarmu	17
6.6.2	Rozbrojenie partycji po alarmie - wyłączona opcja "Wyświetlaj linie w alarmie"	17

7.	PODZIAŁ NA PARTYCJE, INNE ALARMY	18
7.1	Uwagi odnośnie systemów z podziałem na partycje	18
7.2	Działanie pod przymusem	19
7.3	Wyświetlanie naruszonych linii dozorowych	19
7.4	Dźwiękowa sygnalizacja uszkodzeń	19
7.5	Alarm pożarowy z klawiatury	20
7.6	Alarm napadowy z klawiatury	20
7.7	Alarm - wezwanie pomocy medycznej z klawiatury	20
8.	TRYB UŻYTKOWNIKA	21
8.1	Wejście do trybu użytkownika	21
8.2	Wyjście do trybu użytkownika	21
9.	TRYB ZWYKŁEGO UŻYTKOWNIKA	22
9.1	Uzbrojenie z izolowaniem linii	22
9.2	Przeglądanie bufora pamięci zdarzeń w systemie	23
9.3	Zmiana głośności brzęczyka klawiatury	24
9.4	Zmiana intensywności podświetlenia klawiatury	25
9.5	Podgląd czasu i daty	26
10.	TRYB GŁÓWNEGO UŻYTKOWNIKA	27
10.1	Zmiana czasu systemowego	27
10.2	Zmiana daty systemowej	28
10.3	Zmiana kodu użytkownika i opcji tego kodu - klawiatura IKONOWA	29
10.4	Zmiana kodu użytkownika i opcji tego kodu - klawiatura LCD	33
10.5	Zmiana kodu użytkownika - klawiatura LCD	36
10.6	Edycja nazwy użytkownika - klawiatura LCD	37
10.6.1	Chwilowe przełączenie klawiatury na wyświetlanie w innym języku	38
10.7	Zmiana głośności brzęczyka czytelnika	39
10.8	Dodawanie i usuwanie kart z systemu	40
10.9	Uruchomienie wyjścia sterującego PGM z klawiatury	41
10.10	Zezwolenie na zdalne programowanie centrali (Downloading)	41
11.	TYPY LINII DOZOROWYCH W MATRIX - OPIS DZIAŁANIA	42
11.1	Sposób wyświetlania typu linii dozorowej przy jej programowaniu	43
12.	WYKAZ LINII DOZOROWYCH	44
12.1	Wykaz linii dozorowych (cz.2)	45
13	CZYTNIKI ZBLIŻENIOWE (MX PROX)	46
13.1	Opis działania czytelnika	46
13.2	Korzystanie z kart przypisanych do jednej partycji	47
13.2.1	Uzbrojenie w trybie A	47
13.2.2	Uzbrojenie w trybie B	47
13.2.3	Uzbrojenie w trybie C	48
13.2.4	Uzbrojenie w trybie D	48
13.3	Korzystanie z kart przypisanych do wielu partycji	49
13.3.1	Partycja 1	49
13.3.2	Partycja 2	49
13.3.3	Partycja 3	50
13.3.4	Partycja 4	50
13.4	Wyświetlanie alarmu	51
14	TABLICA WYŚWIETLANIA KLAWIATURY IKONOWEJ	52
15	TABLICA WYŚWIETLANIA KLAWIATURY LCD	54

NACIŚNIJ  LUB  W CELU PRZEWIJANIA TYPOW ZDARZEŃ	NACIŚNIJ  ABY ZOBACZYĆ NUMER LINII/UŻYTKOWNIKA I ZNACZENIE		
	LCD DOLNY WIERSZ	LCD GÓRNY WIERSZ	WYJAŚNIENIE
OTWARCIA/ZAMKNIĘCIA			
Uzbrojony	01 - 32 A	Nazwa użytkownika	Uzbrojenie w trybie A przez użytkownika o nr...
Uzbrojony	01 - 32 B	Nazwa użytkownika	Uzbrojenie w trybie B przez użytkownika o nr...
Uzbrojony	01 - 32 C	Nazwa użytkownika	Uzbrojenie w trybie C przez użytkownika o nr...
Uzbrojony	01 - 32 D	Nazwa użytkownika	Uzbrojenie w trybie D przez użytkownika o nr...
Rozbrojony	01 - 32	Nazwa użytkownika	Rozbrojenie przez użytkownika o nr...
Uzbr.brak ruchu	01 - 32	X	Uzbrojenie po czasie braku ruchu w obiekcie
Uzbr.z inną par	X	X	Uzbrojenie wraz z inną partycją
Rozb.z inną par	01 - 32	X	Rozbrojenie wraz z inną partycją
POWROTY			
Kod po alarmie	01 - 32	Nazwa użytkownika	Wyłączenie po alarmie przez użytkownika nr...
Koniec sygnaliz	X	X	Koniec czasu trwania sygnalizacji alarmu
Powrót zasilan.	X	X	Powrót zasilania systemu
SYSTEMOWE			
Koniec prog.ins	X	X	Wyjście z trybu programowania instalatorskiego
Pocz.prog.insta	X	X	Wejście w tryb programowania instalatorskiego
Walk test start	X	X	Wejście w tryb Walk test
Walk test stop	X	X	Wyjście z trybu Walk test
Pamięć pusta	X	X	Pamięć zdarzeń skasowana
Reset instalat.	X	X	Reset systemu do ustawień fabrycznych
Czas + data	01 - 32	Nazwa użytkownika	Zmiana czasu i daty przez użytkownika nr...
Jest urządzenie	01 - 64	X	Znalezione urządzenie o nr na bus
Brak urządzenia	01 - 64	X	Zgubione urządzenie o nr na bus
USZKODZENIA			
Ust.bezp.syren	X (powrót)	X	Uszkodzenie bezpiecznika syreny / powrót
Ust.bezp.zasil.	X (powrót)	X	Uszkodzenie bezpiecznika AUX / powrót
Brak akumulator	X (powrót)	X	Brak akumulatora / powrót
Słaby akumulat	X (powrót)	X	Niskie napięcie akumulatora / powrót
Brak sieci 230V	X (powrót)	X	Brak zasilania sieciowego / powrót
Brak linii tel	X (powrót)	X	Brak linii telefonicznej / powrót
Brak urządzenia	X (powrót)	X	Utrata łączności z urządzeniem na bus / powrót
Ust.reportowan	X (powrót)	X	Błąd komunikacji ze stacją monitorowania / powrót

15 TABLICA WYŚWIETLANIA LCD

NACIŚNIJ  W CELU PRZEWIJANIA TYPÓW ZDARZEŃ	NACIŚNIJ  ABY ZOBACZYĆ NUMER LINII/UŻYTKOWNIKA I ZNACZENIE		
	LCD DOLNY WIERSZ	LCD GÓRNY WIERSZ	WYJAŚNIENIE
Wejście/Wyjście	X	X	Minął czas opóźnienia na wejście
Napad	Numer linii	X	Alarm napadowy z linii nr... 00 = z klawiatury
Pożar	Numer linii	X	Alarm pożarowy z linii nr... 00 = z klawiatury
Alarm	Numer linii	Nazwa linii	Alarm włamaniowy z linii nr...
Sabotaż linii	Numer linii	Nazwa linii	Sabotaż linii nr...
Alarm medyczny	Numer linii	X	Alarm pomocy medycznej z linii nr... 00 = z klawiatury
Sabotaż	01	X	Sabotaż na linii globalnego sabotażu
Sabotaż	02	X	Sabotaż obwodu sygnalizatora
Sabotaż	03	X	Sabotaż płytki rozszerzenia linii dozorowych
Sabotaż	04	X	Sabotaż czujki dymu
Sabotaż	05	X	Brak urządzenia na bus
Sabotaż	06	X	Błąd naciskania klawiszy
Sabotaż	08	X	Błąd naciskania klawiszy
Sabotaż	09	X	Urządzenie na bus wysłało sygnał sabotażu
Alarm brak tel	X	X	Brak linii telefonicznej
Blokowanie linii	01 - 32	Nazwa linii	Izolowano linię nr...
Sabotaż urządz.	XX 01 - 99	XX = numer urządzenia	Urządzenie na bus wysłało sygnał sabotażu
Napad powrót	Numer linii	X	Powrót -napad
Linia powrót	Numer linii	X	Stan normalny linii dozorowej
Pożar powrót	Numer linii	X	Powrót - pożar
Gt powrót	Numer linii	X	Powrót - globalny sabotaż
Alarm powrót	Numer linii	X	Powrót - alarm
Medyczny powrót	Numer linii	X	Powrót - alarm medyczny
PRZESYŁANIE DANYCH Z KOMPUTERA			
Odp.na zew tel	X	X	Odpowiedź centrali na dzwonicie z linii tel.
Koniec odp tel	X	X	Rozłączenie po komunikacji z PC
Przekaz do PC	X	X	Wszystkie dane wysłane do centrali
Przekaz od PC	X	X	Wszystkie dane wysłane z centrali
Przekaz fragm	X	X	Część danych wysłana do centrali
Do PC skończony	X	X	Zakończenie przesyłania danych do centrali
Od PC skończony	X	X	Zakończenie przesyłania danych z centrali
Zły kod UDL	X	X	Błędne hasło do komunikacji z PC
Dobry kod UDL	X	X	Poprawne hasło do komunikacji z PC
Czas + data	X	Nazwa użytkownika	Czas/data zmieniona z komputera PC
Czeka na lok.PC	X	X	Oczekiwanie na połączenie lokalne z PC

1. WPROWADZENIE

Dziękujemy za wybór centrali alarmowej Matrix. Jest to jedno z najnowocześniejszych urządzeń obecnie produkowanych.

Instrukcja jest tak napisana, aby ułatwić Ci codzienną obsługę systemu. Nie jest to trudne, niemniej zachęcamy do zapoznania się niniejszą instrukcją. Jest obszerna, bo i system ma wiele funkcji, które przewidziano specjalnie dla Ciebie. Podstawowego instruktażu udzieli Ci także Twój instalator.

Jak już zapoznasz się z instrukcją i funkcjami centrali, to powinieneś zmienić kod głównego użytkownika, który fabrycznie jest ustawiony jako **1234**.

System może reagować w różny sposób zależnie od uprawnień kodów, którymi posługują się użytkownicy. Poniżej przedstawiono podział na funkcje, jakie mogą być realizowane w systemie:

1. FUNKCJE ROZBROJENIA SYSTEMU

- Rozbrojenie systemu (pojedyncza partycja).
- Rozbrojenie systemu (wiele partycji).

2. FUNKCJE UZBROJENIA SYSTEMU

- Uzbrojenie systemu (pojedyncza partycja).
- Uzbrojenie systemu (wiele partycji).

3. FUNKCJE W STANIE ALARMU

- Alarm z jednej partycji.
- Alarm z wielu partycji.

4. INNE FUNKCJE

- Działanie pod przymusem, alarmy wywołane z klawiatury.

5. FUNKCJE DOSTĘPNE W TRYBIE UŻYTKOWNIKA

- Opcje dostępne dla użytkownika.

5.1 FUNKCJE DOSTĘPNE W TRYBIE UŻYTKOWNIKA ZWYKŁEGO

- Włączenie / wyłączenie i podgląd bufora zdarzeń, ustawienie podświetlenia klawiatur i głośności brzęczyków.

5.2 FUNKCJE DOSTĘPNE W TRYBIE UŻYTKOWNIKA GŁÓWNEGO

- Oprócz powyższych również możliwość zmiany kodów użytkowników, ustawienia zegara i kasowania bufora zdarzeń, jeśli tak ustawił to uprawnienie instalator systemu.

2. KLAWIATURA IKONOWA I LCD

KLAWIATURA IKONOWA



KLAWIATURA LCD



OZNACZENIA PRZYCISKÓW I IKON



Wyświetlacz siedmiosegmentowy
Wskazuje numer linii, która partycja jest uzbrojona, rodzaj uszkodzenia i zdarzenia w buforze centrali.



Alarm Napadowy
Naciśnięcie tego klawisza na 2 sekundy uruchamia alarm napadowy.



Alarm Pożarowy
Naciśnięcie tego klawisza na 2 sekundy uruchamia alarm pożarowy.



Przyciski numeryczne
Stosuje się je do wpisywania kodu lub do programowania systemu.



Ikony graficzne
Świecenie, miganie lub wyłączenie ikon sygnalizuje różne stany pracy systemu.



Przycisk uzbrojenia (włączenia)
Stosuje się go do zmiany trybu uzbrojenia systemu.



Przycisk funkcyjny
Służy do wejścia/wyjścia w tryb programowania i zapamiętania ustawień systemu.



Przyciski - strzałki
Służą do wyboru opcji i do przewijania pozycji przy przeglądaniu bufora zdarzeń.



Przycisk wezwania pomocy medycznej
Naciśnięcie tego przycisku na 2 sekundy uruchamia alarm medyczny.

OZNACZENIA PRZYCISKÓW



Alarm Napadowy
Naciśnięcie tego klawisza na 2 sekundy uruchamia alarm napadowy.



Alarm Pożarowy
Naciśnięcie tego klawisza na 2 sekundy uruchamia alarm pożarowy.



Przycisk wezwania pomocy medycznej
Naciśnięcie tego przycisku na 2 sekundy uruchamia alarm medyczny.



Przycisk uzbrojenia
Stosuje się go do zmiany sposobu uzbrojenia systemu.



Przycisk funkcyjny
Służy do wejścia/wyjścia w tryb programowania i zapamiętania ustawień systemu.



Przycisk Menu
Służy do wejścia/wyjścia w tryb przeglądania menu systemu

Przyciski - strzałki



Przeglądanie menu i funkcji w górę



Przeglądanie menu i funkcji w dół



Przeglądanie menu i funkcji w prawo



Przeglądanie menu i funkcji w lewo

NACIŚNIJ LUB W CELU PRZEWIJANIA TYPÓW ZDARZEŃ	NACIŚNIJ LUB PONOWNIE W CELU POKAZANIA NUMERU	WYJAŚNIENIE	Zapalona ikona
UZBROJENIA/ROZBROJENIA			
A	01 - 32	Uzbrojenie w trybie A przez użytkownika o nr...	Żadna
B	01 - 32	Uzbrojenie w trybie B przez użytkownika o nr...	Żadna
C	01 - 32	Uzbrojenie w trybie C przez użytkownika o nr...	Żadna
D	01 - 32	Uzbrojenie w trybie D przez użytkownika o nr...	Żadna
U	01 - 32	Rozbrojenie przez użytkownika o nr...	Żadna
At	X	Uzbrojenie po czasie braku ruchu w obiekcie	Żadna
AP	X	Uzbrojenie wraz z inną partycją	Żadna
UP	X	Rozbrojenie wraz z inną partycją	Żadna
POWROTY			
r 1	01 - 32	Wyłączenie po alarmie przez użytkownika nr...	Żadna
r 2	X	Koniec czasu trwania sygnalizacji alarmu	Żadna
r 3	X	Powrót zasilania systemu	Żadna
SYSTEMOWE			
EO	X	Wyjście z trybu programowania instalatorskiego	Żadna
E1	X	Wejście w tryb programowania instalatorskiego	Żadna
≡	1	Wejście w tryb Walk test	Żadna
≡	2	Wyjście z trybu Walk test	Żadna
≡	3	Pamięć zdarzeń skasowana	Żadna
≡	4	Reset systemu do ustawień fabrycznych	Żadna
td	01 - 32	Zmiana czasu i daty przez użytkownika nr...	Żadna
??	01 - 64	Znalezione urządzenie o nr na bus	Żadna
?	01 - 64	Zgubione urządzenie o nr na bus	Żadna
USZKODZENIA			
Q(r)	1	Uszkodzenie bezpiecznika syreny / powrót	Żadna
Q(r)	2	Uszkodzenie bezpiecznika AUX / powrót	Żadna
Q(r)	3	Brak akumulatora / powrót	Żadna
Q(r)	4	Niskie napięcie akumulatora / powrót	Żadna
Q(r)	5	Brak zasilania sieciowego / powrót	Żadna
Q(r)	6	Brak linii telefonicznej / powrót	Żadna
Q(r)	7	Utrata łączności z urządzeniem na bus / powrót	Żadna
Q(r)	8	Błąd komunikacji ze stacją monitorowania / powrót	Żadna

14 TABLICA WYŚWIETLANIA KLAWIATURY IKONOWEJ

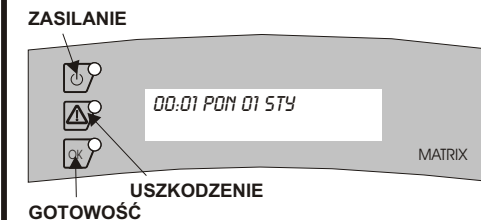
NACIŚNIJ W CELU PRZEWIJANIA TYPÓW ZDARZEŃ	LUB NACIŚNIJ PONOWNIE W CELU POKAZANIA NUMERU	WYJAŚNIENIE	ZAPALONA IKONA
EE	X	Minał czas opóźnienia na wejście	Alarm
00 - 32	X	Alarm napadowy z linii nr... 00 = z klawiatury	Napad miga
00 - 32	X	Alarm pożarowy z linii nr... 00 = z klawiatury	Pożar miga
01 - 32	X	Alarm włamaniowy z linii nr...	Alarm miga
01 - 32	X	Sabotaż linii nr...	Sabotaż miga
00 - 32	X	Alarm pomocy medycznej z linii nr... 00 = z klawiatury	Żadna
.t	01	Sabotaż na linii globalnego sabotażu	Sabotaż
.t	02	Sabotaż obwodu sygnalizatora	Sabotaż
.t	03	Sabotaż płytki rozszerzenia linii dozorowych	Sabotaż
.t	04	Sabotaż czujki dymu	Sabotaż
.t	05	Brak urządzenia na bus	Sabotaż
.t	06	Błąd naciskania klawiszy	Sabotaż
.t	09	Urządzenie na bus wysłało sygnał sabotażu	Sabotaż
L	X	Brak linii telefonicznej	Żadna
O	01 - 32	Izolowano linię nr....	Żadna
.rt	01 - 99	Urządzenie na bus wysłało sygnał sabotażu	Sabotaż
01 - 32	X	Powrót -napad	Napad
01 - 32	X	Stan normalny linii dozorowej	Alarm
01 - 32	X	Powrót - pożar	Pożar
01 - 32	X	Powrót - globalny sabotaż	Sabotaż
01 - 32	X	Powrót - alarm	Alarm
01 - 32	X	Powrót - alarm medyczny	Żadna
PRZESYŁANIE DANYCH Z KOMPUTERA			
PC	00	Odpowiedź centrali na dzwonicie z linii tel.	Żadna
PC	01	Rozłączenie po komunikacji z PC	Żadna
PC	02	Wszystkie dane wysłane do centrali	Żadna
PC	03	Wszystkie dane wysłane z centrali	Żadna
PC	04	Część danych wysłana do centrali	Żadna
PC	05	Zakończenie przesyłania danych do centrali	Żadna
PC	06	Zakończenie przesyłania danych z centrali	Żadna
PC	07	Błędne hasło do komunikacji z PC	Żadna
PC	08	Poprawne hasło do komunikacji z PC	Żadna
PC	09	Czas/data zmieniona z komputera PC	Żadna
PC	10	Oczekiwanie na połączenie lokalne z PC	Żadna

3. WSKAZNIKI KLAWIATURY



- Brak zasilania sieciowego systemu.
 - Jest zasilanie sieciowe i zasilanie z akumulatora.
 - Miganie sygnalizuje uszkodzenie akumulatora.
 - Brak uszkodzeń w systemie.
 - Pojawiło się jakieś uszkodzenie w systemie.
 - Miganie sygnalizuje wejście w tryb programowania instalatorskiego.
 - System uzbrojony.
 - System rozbrojony.
 - Miganie sygnalizuje wejście w tryb programowania użytkownika.
 - Jedna lub więcej linii jest naruszonych.
 - System jest gotowy do uzbrojenia (Żadna linia nie jest naruszona).
 - Miganie sygnalizuje, że uruchomiona jest funkcja programowania.
 - System jest rozbrojony.
 - System jest rozbrojony.
 - Jeżeli pojawia się Alarm w systemie, ikona miga i wyświetlany jest numer linii, która wywołała alarm.
- Zgaszona
 Zapalona
 Mruga

KLAWIATURA LCD



- Brak zasilania sieciowego systemu.
- Jest zasilanie sieciowe i zasilanie z akumulatora.
- Miganie sygnalizuje uszkodzenie akumulatora.
- Brak uszkodzeń w systemie.
- Pojawiło się jakieś uszkodzenie w systemie.
- Miganie sygnalizuje wejście w tryb programowania instalatorskiego.
- Jedna lub więcej linii jest naruszonych.
- System jest gotowy do uzbrojenia (Żadna linia nie jest naruszona).
- Miganie sygnalizuje, że uruchomiona jest funkcja programowania.
- Jeżeli w systemie wystąpił alarm pożarowy ikona miga, a na wyświetlaczu 7-segmentowym wyświetlona jest informacja o numerze linii w alarmie.
- Jeżeli w systemie wystąpił alarm napadowy ikona miga, a na wyświetlaczu 7-segmentowym wyświetlona jest informacja o numerze linii w alarmie.
- Jeżeli w systemie wystąpił alarm sabotażowy ikona miga, a na wyświetlaczu 7-segmentowym wyświetlana jest informacja o numerze sabotowanej linii.

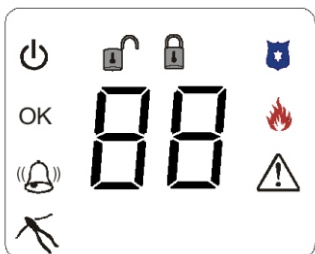
4. INFORMACJE OGÓLNE O WYŚWIETLACZU

4.1 WYŚWIETLANIE STANU PARTYCJI

KLAWIATURA IKONOWA



Na klawiaturze znajdują się dwa wyświetlacze 7-segmentowe, które pokazują wszystkie informacje o stanie i opcjach programowania systemu. Widoczna jest także informacja, o sposobie uzbrojenia partycji.



Jeżeli klawiatura jest klawiaturą globalną umożliwiającą uzbrojenie dowolnej partycji, stan tej partycji jest wyświetlany w następujący sposób:

Włączone/wyłączone segmenty wskazują:



Segmenty wyłączone = wszystkie partycje są rozbrojone



Jeżeli migają te dwa segmenty = partycja 1 jest w stanie uzbrajania



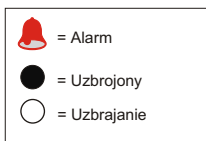
Świeci się ten segment = partycja 1 uzbrojona



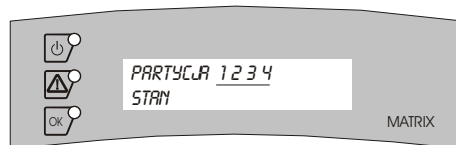
Szybkie miganie tych segmentów = partycja 1 w alarmie

KLAWIATURA LCD

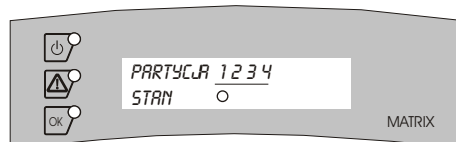
Jeżeli klawiatura jest klawiaturą globalną, stan danej partycji jest wyświetlany w następujący sposób:



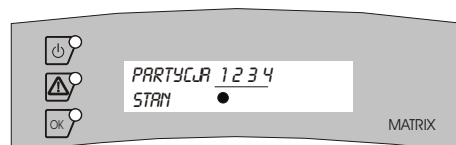
Wszystkie partycje są rozbrojone



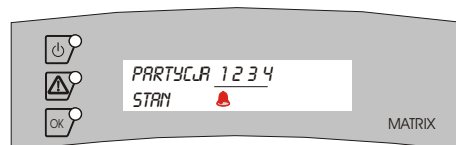
Partycja 1 jest w stanie uzbrajania



Partycja 1 uzbrojona



Partycja 1 w alarmie



13.4 WYŚWIETLANIE ALARMU

Czytnik zbliżeniowy informuje dźwiękiem o sytuacji wystąpienia alarmu w systemie i miga dioda LED stanu partycji.



Rozbrojenie po alarmie.

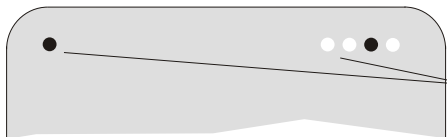
Jeżeli po rozbrojeniu partycji dioda LED stanu partycji szybko miga, oznacza to że systemie wystąpił alarm. Aby usunąć to miganie, należy ponownie zbliżyć kartę i w pełni rozbroić partycję.

13.3.3 Partycja 3

Zbliż zaprogramowaną kartę / brelok do czytnika zbliżeniowego. Zgaśnię dioda LED pracy systemu a diody LED stanu partycji zaczną po kolei się zapalać. W momencie zapalenia się 3 diody LED stanu partycji odsuń kartę. Po sekundzie zapali się LED pracy a LED stanu partycji 3 zacznie migać.



Partycja 3 zaczyna odmierzać czas na wyjście, słychać wysokie tony dochodzące z czytnika.



LED pracy i LED stanu partycji 3 świecą się = Partycja 3 "Uzbrojona"

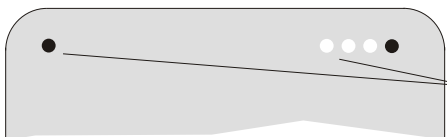
Aby rozbroić partycję 3 zbliż kartę / brelok ponownie. W momencie wyłączenia się 3 diody LED stanu partycji odsuń kartę. Partycja 3 jest rozbrojona.

13.3.4 Partycja 4

Zbliż zaprogramowaną kartę / brelok do czytnika zbliżeniowego. Zgaśnię dioda LED pracy systemu a diody LED stanu partycji zaczną po kolei się zapalać. W momencie zapalenia się 4 diody LED stanu partycji odsuń kartę. Po sekundzie zapali się LED pracy a LED stanu partycji 4 zacznie migać.



Partycja 4 zaczyna odmierzać czas na wyjście, słychać wysokie tony dochodzące z czytnika.



LED pracy i LED stanu partycji 4 świecą się = Partycja 4 "Uzbrojona"

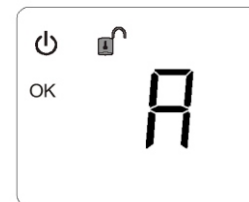
Aby rozbroić partycję 4 zbliż kartę / brelok ponownie. W momencie wyłączenia się 4 diody LED stanu partycji odsuń kartę. Partycja 4 jest rozbrojona.

4.2 SPOSOBY UZBRAJANIA

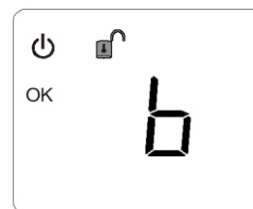
KLAWIATURA IKONOWA

Jeżeli klawiatura działa tylko w jednej partycji, sposób w jakim partycja jest uzbrajana pokazuje wyświetlacz klawiatury, jak na obrazkach poniżej.

Partycja uzbrajana w trybie A.



Partycja uzbrajana w trybie B.



Partycja uzbrajana w trybie C.



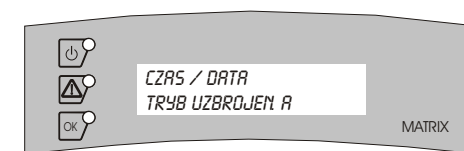
Partycja uzbrajana w trybie D.



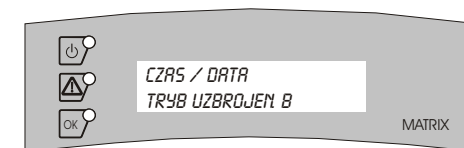
KLAWIATURA LCD

Jeżeli klawiatura działa tylko w jednej partycji, sposób w jakim partycja jest uzbrajana pokazuje wyświetlacz klawiatury, jak na obrazkach poniżej.

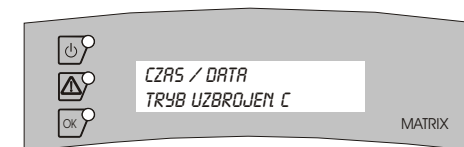
Partycja uzbrajana w trybie A.



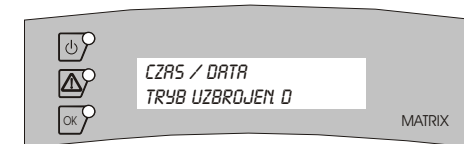
Partycja uzbrajana w trybie B.



Partycja uzbrajana w trybie C.



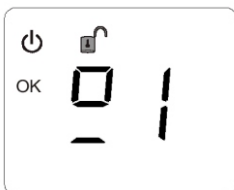
Partycja uzbrajana w trybie D.



4.3 WYŚWIETLANIE USZKODZEŃ SYSTEMOWYCH

KLAWIATURA IKONOWA

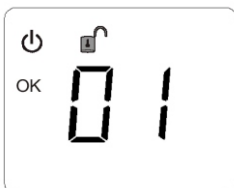
W przypadku wystąpienia jakiegoś uszkodzenia w systemie rodzaj tego uszkodzenia jest automatycznie wyświetlany na wyświetlaczu 7-segmentowym, jak na rys. niżej.



Ten symbol oznacza wystąpienie uszkodzenia. Cyfra obok identyfikuje rodzaj uszkodzenia 1-8. Opis rodzajów uszkodzeń zawiera tablica wyświetlania klawiatury ikonowej (punkt 14 tej instrukcji).

4.4 WYŚWIETLANIE INFORMACJI O NARUSZENIU LINII DOZOROWEJ

Jeżeli jakaś linia dozorowa pozostaje otwarta - naruszona, wyświetlacz automatycznie pokazuje jej numer. Funkcja ta jednak wymaga uaktywnienia przez instalatora.



Numery 1-32 określają, która z linii jest naruszona.

Aby zobaczyć, czy nie są naruszone inne linie

naciśnij lub

4.5 WYŚWIETLANIE PIERWSZEJ LINII POWODUJĄCEJ ALARM.

Jeżeli w czasie uzbrojenia systemie wystąpił alarm, system może być rozbrojony przez użytkownika właściwym kodem. Po rozbrojeniu system automatycznie przechodzi w stan wyświetlania linii, która wywołała alarm - wyświetlany jest numer tej linii.



Wraz z wyświetlanym numerem miga ikona alarmu. Aby powrócić do normalnego trybu pracy systemu należy jeszcze raz wpisać kod użytkownika.

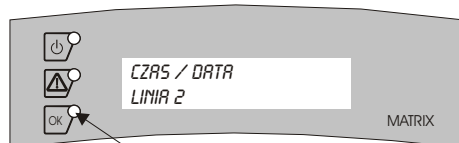
KLAWIATURA LCD

W przypadku wystąpienia jakiegoś uszkodzenia w systemie, rodzaj tego uszkodzenia jest automatycznie wyświetlany na wyświetlaczu LCD, jak na rys. niżej. Przykład ilustruje uszkodzenie akumulatora.



4.4 WYŚWIETLANIE INFORMACJI O NARUSZENIU LINII DOZOROWEJ

Jeżeli jakaś linia dozorowa pozostaje otwarta - naruszona, wyświetlacz automatycznie pokazuje jej nazwę. Funkcja ta jednak wymaga uaktywnienia przez instalatora.

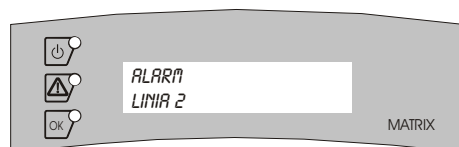


Nazwa linii jest wyświetlana w dolnym wierszu wyświetlacza LCD. Aby zobaczyć, czy nie są naruszone inne linie

naciśnij lub

4.5 WYŚWIETLANIE PIERWSZEJ LINII POWODUJĄCEJ ALARM.

Jeżeli w czasie uzbrojenia systemie wystąpił alarm, system może być rozbrojony przez użytkownika właściwym kodem. Po rozbrojeniu system automatycznie przechodzi w stan wyświetlania linii, która wywołała alarm - wyświetlana jest nazwa tej linii.



Nazwa linii jest wyświetlana w dolnym wierszu wyświetlacza LCD.

Aby powrócić do normalnego stanu pracy systemu należy jeszcze raz wpisać kod użytkownika.

13.3 KORZYSTANIE Z KART PRZYPISANYCH DO WIELU PARTYCJI

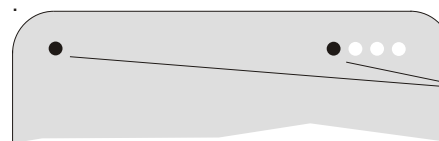
Zbliżanie kart / breloków do czytnika przypisanego do wielu partycji umożliwia uzbrojenie lub rozbrojenie dowolnej ilości partycji.

13.3.1 Partycja 1

Zbliż zaprogramowaną kartę / brelok do czytnika zbliżeniowego. Zgaśnięcie diody LED pracy systemu a diody LED stanu partycji zaczną po kolei się zapalać. W momencie zapalenia się 1 diody LED stanu partycji odsuń kartę. Po sekundzie zapali się LED pracy, a LED stanu partycji 1 zacznie migać.



Partycja 1 zaczyna odmierzać czas na wyjście, słychać wysokie tony dochodzące z czytnika.

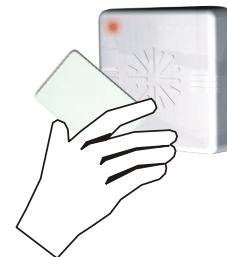


LED pracy i LED stanu partycji 1 świecą się = Partycja 1 "Uzbrojona"

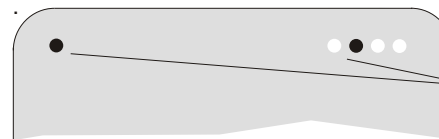
Aby rozbroić partycję 1 zbliż kartę / brelok ponownie. W momencie wyłączenia się 1 diody LED stanu partycji odsuń kartę. Partycja 1 jest rozbrojona.

13.3.2 Partycja 2

Zbliż zaprogramowaną kartę / brelok do czytnika zbliżeniowego. Zgaśnięcie diody LED pracy systemu a diody LED stanu partycji zaczną po kolei się zapalać. W momencie zapalenia się 2 diody LED stanu partycji odsuń kartę. Po sekundzie zapali się LED pracy a LED stanu partycji 2 zacznie migać.



Partycja 2 zaczyna odmierzać czas na wyjście, słychać wysokie tony dochodzące z czytnika.



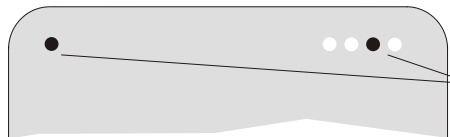
LED pracy i LED stanu partycji 2 świecą się = Partycja 2 "Uzbrojona"

Aby rozbroić partycję 2 zbliż kartę / brelok ponownie. W momencie wyłączenia się 2 diody LED stanu partycji odsuń kartę. Partycja 2 jest rozbrojona.

13.2.3 Uzbrojenie w trybie C

Zbliż zaprogramowaną kartę / brelok do czytnika zbliżeniowego. Zgaśnie dioda LED pracy systemu a diody LED stanu partycji zaczną po kolei się zapalać. W momencie zapalenia się 3 diody LED stanu odsuń kartę. Po sekundzie zapali się LED pracy a LED stanu 3 zacznie migać.

Partycja zaczyna się uzbrajać w trybie C, słychać wysokie tony dochodzące z czytnika informujące o rozpoczęciu odliczania opóźnienia wyjściowego.



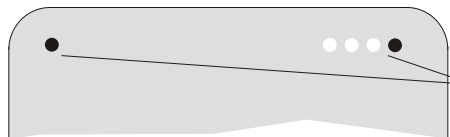
LED pracy i LED stanu 3 świecą się = "Uzbrojenie w trybie C"

Aby rozbroić partycję zbliż kartę / brelok ponownie. W momencie wyłączenia się 3 diody LED stanu odsuń kartę. Partycja jest rozbrojona.

13.2.4 Uzbrojenie w trybie D

Zbliż zaprogramowaną kartę / brelok do czytnika zbliżeniowego. Zgaśnie dioda LED pracy systemu a diody LED stanu partycji zaczną po kolei się zapalać. W momencie zapalenia się 4 diody LED stanu odsuń kartę. Po sekundzie zapali się LED pracy a LED stanu 4 zacznie migać.

Partycja zaczyna się uzbrajać w trybie D, słychać wysokie tony dochodzące z czytnika informujące o rozpoczęciu odliczania opóźnienia wyjściowego.



LED pracy i LED stanu 4 świecą się = "Uzbrojenie w trybie D"

Aby rozbroić partycję zbliż kartę / brelok ponownie. W momencie wyłączenia się 4 diody LED stanu odsuń kartę. Partycja jest rozbrojona.



5. SPOSOBY UZBRAJANIA PARTYCJI Z KLAWIATURY IKONOWEJ

5.1 UZBROJENIE JEDNEJ PARTYCJI Z KLAWIATURY IKONOWEJ LOKALNEJ

PAMIĘTAJ: Wszystkie linie w partycji muszą być w stanie normalnym - nie naruszone, aby system zaczął odliczać czas na wyjście.

W zależności od ustawienia pewnych opcji przez instalatora, klawiatura wyświetla lub nie wyświetla naruszone linie dozorowe.

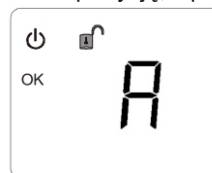
5.1.1 Uzbrojenia partycji - z załączoną opcją "Wyświetlaj naruszone linie".

- Jeżeli w systemie jest naruszona linia, wyświetlacz pokaże jej numer.

- Aby sprawdzić czy jeszcze jakieś linie nie są naruszone, naciśnij

- Jeżeli wszystkie linie są w stanie normalnym - zamknięte, świeci się ikona.

- Aby uzbroić partycję, wprowadź swój kod (fabryczny to: **1234**)



Partycja automatycznie wybierze tryb uzbrojenia A. Klawiatura będzie emitować przerywane dźwięki sygnalizując odliczanie czasu na wyjście. W trakcie odliczania czasu opuść obiekt (budynek)

- Jeżeli chcesz uzbroić partycję w innym trybie, wprowadź swój kod, naciśnij klawisz , następnie wybierz tryb uzbrojenia klawiszem lub lub lub

5.1.2 Uzbrojenie partycji - z wyłączoną opcją "Wyświetlaj naruszone linie".

- Jeżeli w systemie jest naruszona linia, w trakcie odliczania czasu na wyjście, klawiatura będzie generować niskie tony. Taki stan będzie trwał do momentu powrotu linii do stanu normalnego (zanik naruszenia).

- Jeżeli chcesz uzbroić partycję w innym trybie, wprowadź swój kod, naciśnij klawisz , następnie wybierz tryb uzbrojenia klawiszem lub lub lub

5.2 WYŚWIETLANIE INFORMACJI O STANIE SYSTEMU NA KLAWIATURZE IKONOWEJ.

- Jeżeli partycja jest uzbrojona, klawiatura wyświetla informacje o stanie systemu w różny sposób, w zależności od zaprogramowania przez instalatora.

5.2.1 Wyświetlanie zwykłe.

- Jeżeli partycja została uzbrojona, gaśnie ikona i zapala się ikona . Tryb uzbrojenia jest wskazywany przez wyświetlacz 7-segmentowy (A, B, C lub D).

5.2.2 Brak wyświetlania trybu uzbrojenia.

- Klawiatura zachowuje się identycznie, jak to opisano w punkcie 5.2.1, ale nie wyświetla żadnych informacji, w jakim trybie partycja została uzbrojona.

5.3 ROZBROJENIE JEDNEJ PARTYCJI Z KLAWIATURY IKONOWEJ LOKALNEJ.

5.3.1 Rozbrojenie, gdy nie było alarmu.

- Aby rozbroić partycję, wprowadź swój kod (XXXX,X,X)
(Kod fabryczny 1234).

5.3.2 Rozbrojenie partycji po alarmie - z wyłączoną opcją "Wyświetlaj linie w alarmie".



Po rozbrojeniu, na wyświetlaczu zostanie wyświetlony numer linii, która wywołała alarm. O rodzaju alarmu informują odpowiednie ikony. Zawsze wyświetlany jest numer pierwszej linii, która wywołała alarm w partycji.

Rodzaje alarmów to: włamaniowy, napadowy, pożarowy, sabotażowy.

Wyświetlany jest numer linii od 01 do 32



Procedura postępowania rozbrajania po alarmie jest następująca:

- Aby rozbroić partycję po wystąpieniu w niej alarmu, należy wpisać kod (XXXX,X,X). Linia która jako pierwsza wywołała alarm, zostanie wyświetlona na wyświetlaczu. Świecące się ikony informują o rodzaju zdarzenia - włamanie, napad, pożar, sabotaż.

- Wprowadź ponownie kod, aby wyłączyć wyświetlanie pamięci alarmu.

5.3.3 Rozbrojenie partycji po alarmie - z załączoną opcją "Wyświetlaj linie w alarmie".

Po wystąpieniu alarmu, zostaje wyświetlony numer ostatniej linii, która wywołała alarm.

Używając klawiszy strzałek   można przejrzeć, inne linie które były w stanie alarmu.

Jeżeli jedna z tych linii jest stale naruszona, jej numer miga na wyświetlaczu.

- Aby rozbroić partycję po wystąpieniu w niej alarmu, należy wprowadzić kod (XXXX,X,X) Linia, która jako pierwsza wywołała alarm zostanie wyświetlona na wyświetlaczu. Świecące się ikony informują o rodzaju zdarzenia - włamanie, napad, pożar, sabotaż.

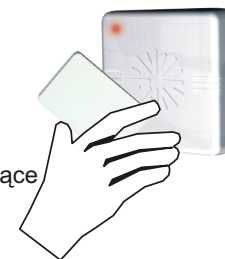
- Wprowadź ponownie kod, aby wyłączyć wyświetlanie pamięci alarmu.

13.2 KORZYSTANIE Z KART PRZYPISANYCH DO JEDNEJ PARTYCJI.

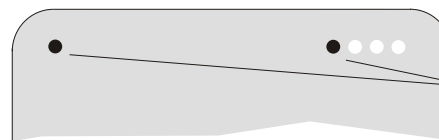
Zbliżanie kart / breloków do czytnika przypisanego do jednej partycji umożliwia uzbrojenie tej partycji w dowolnym trybie A, B, C, lub D oraz jej rozbrojenie.

13.2.1 Uzbrojenie w trybie A

Zbliż zaprogramowaną kartę / brelok do czytnika zbliżeniowego. Zgaśnie dioda LED pracy systemu a diody LED stanu partycji zaczną po kolei się zapalać. W momencie zapalenia się 1 diody LED stanu odsuń kartę. Po sekundzie zapali się LED pracy a LED stanu 1 zacznie migać.



Partycja zaczyna się uzbrajać w trybie A, słychać wysokie tony dochodzące z czytnika, informujące o rozpoczęciu odliczania czasu wyjścia.

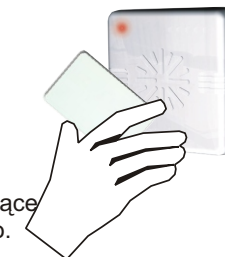


LED pracy i LED stanu 1 świecą się = "Uzbrojenie w trybie A"

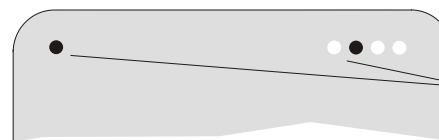
Aby rozbroić partycję zbliż kartę / brelok ponownie. W momencie wyłączenia się 1 diody LED stanu odsuń kartę. Partycja jest rozbrojona.

13.2.2 Uzbrojenie w trybie B

Zbliż zaprogramowaną kartę / brelok do czytnika zbliżeniowego. Zgaśnie dioda LED pracy systemu a diody LED stanu partycji zaczną po kolei się zapalać. W momencie zapalenia się 2 diody LED stanu odsuń kartę. Po sekundzie zapali się LED pracy a LED stanu 2 zacznie migać.



Partycja zaczyna się uzbrajać w trybie B, słychać wysokie tony dochodzące z czytnika informujące o rozpoczęciu odliczania opóźnienia wyjściowego.



LED pracy i LED stanu 2 świecą się = "Uzbrojenie w trybie B"

Aby rozbroić partycję zbliż kartę / brelok ponownie. W momencie wyłączenia się 2 diody LED stanu odsuń kartę. Partycja jest rozbrojona.

13. CZYTNIKI ZBLIŻENIOWE (MX PROX)

13.1 OPIS DZIAŁANIA CZYTNIKA

Czytnik zbliżeniowy współpracuje z wszystkim centralami serii Matrix.

Zbliżanie kart / breloków do czytnika powoduje uzbrojenie lub rozbrojenie partycji systemu. Jeżeli karta jest aktywna tylko w jednej partycji to możliwe jest uzbrajanie partycji w różnych trybach. Karta / brelok zachowują się tak, jak kod użytkownika, jej uprawnienia definiuje użytkownik podczas programowania kodów i kart.

UWAGA: Karty / breloki muszą być przypisane do kodów użytkownika zaprogramowanych w systemie Matrix.

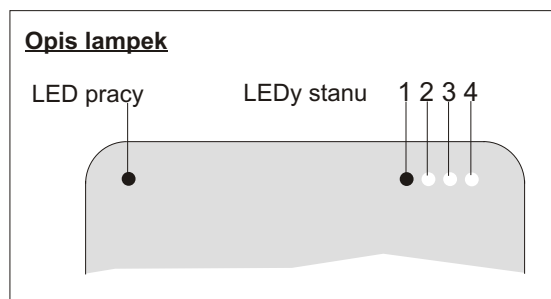
Rodzaje pracy

Czytnik zbliżeniowy współpracuje bezpośrednio z systemem Matrix i pełni funkcję urządzenia sterującego pracą systemu alarmowego.

Jego działanie zależy przede wszystkim od tego jak zaprogramowano karty / breloki.

1. Jeżeli karty / breloki mają uprawnienia do sterowania tylko jedną partycją systemu, to możliwe jest uzbrajanie tej partycji w czterech trybach A,B,C i D. LED stanu pokazuje, w jakim trybie nastąpiło uzbrojenie partycji.

2. Jeżeli karty / breloki mają uprawnienia do sterowania wieloma partycjami systemu, to możliwe jest uzbrojenie dowolnej partycji lub kilku naraz (w jednym trybie). LED stanu pokazuje, która partycja jest włączona w dozór.





5.4 UZBROJENIE PARTYCJI Z KLAWIATURY IKONOWEJ - GLOBALNEJ.

Pamiętaj: Wszystkie linie dozorowe powinny być nienaruszone

W zależności od ustawienia pewnych opcji przez instalatora, klawiatura wyświetla lub nie wyświetla naruszone linie dozorowe.

5.4.1 Uzbrojenie partycji - z załączoną opcją "Wyświetlaj naruszone linie".

- Jeżeli w systemie jest naruszona linia, wyświetlacz pokaże jej numer.

- Aby sprawdzić czy jeszcze jakieś linie nie są naruszone, naciśnij  

- Jeżeli wszystkie linie są w stanie normalnym - zamknięte, świeci się ikona 

- Aby uzbroić partycję, wprowadź swój kod (XXXX,X,X).

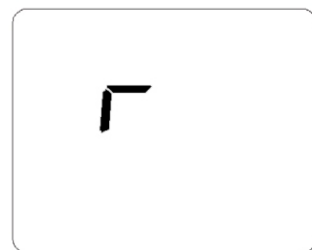
- Po wprowadzeniu kodu wybierz partycję, którą chcesz uzbroić, Naciśnij klawisz

 lub  lub  lub  odpowiednio dla partycji 1,2,3 lub 4

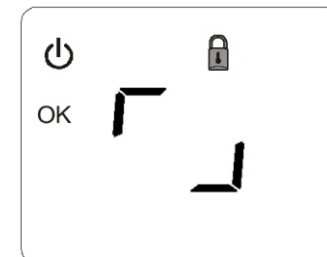
- W trakcie wybierania partycji, na wyświetlaczu będą zapalać się odpowiednie segmenty.

Po wybraniu dowolnych partycji, naciśnij klawisz  aby zatwierdzić wybór.

- Uzbrojenie zostanie potwierdzone wysokim tonem klawiatury.



Uzbrajanie partycji 1.



Uzbrajanie partycji 1 i partycji 4.

5.4.2 Uzbrojenie partycji - z wyłączoną opcją "Wyświetlaj naruszone linie"

- Jeżeli w systemie jest naruszona linia, w trakcie odliczania czasu na wyjście, klawiatura będzie generować niskie tony. Taki stan będzie trwał do momentu powrotu linii do stanu normalnego (zaniku naruszenia)

- Po wprowadzeniu kodu wybierz partycję, które mają być uzbrojone. Naciśnij klawisz

 lub  lub  lub  odpowiednio dla partycji 1,2,3 lub 4

- W trakcie wybierania partycji, na wyświetlaczu będą zapalać odpowiednie segmenty.

Po wybraniu dowolnych partycji, naciśnij klawisz  aby zatwierdzić wybór.

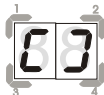
- Uzbrojenie zostanie potwierdzone wysokim tonem klawiatury.

5.5 WYŚWIETLANIE INFORMACJI O STANIE SYSTEMU - KLAWIATURA IKONOWA GLOBALNA.

- Jeżeli partycja jest uzbrojona, klawiatura wyświetla informacje o stanie systemu w różny sposób zależnie od zaprogramowania pewnych opcji przez instalatora:

5.5.1 Wyświetlanie zwykłe.

Partycje 1,2,3,4 uzbrojone



- Jeżeli partycja zostaje uzbrojona, gaśnie ikona  a zapala się ikona 

Uzbrojone partycje są wyświetlone przez zapalenie się odpowiednich segmentów wyświetlacza.

5.5.2 Brak wyświetlania trybu uzbrojenia.

- Klawiatura zachowuje się identycznie jak to opisano w punkcie 5.5.1, ale nie wyświetla żadnych informacji, które partycje są uzbrojone.

5.6 ROZBROJENIE PARTYCJI - KLAWIATURA IKONOWA GLOBALNA.

5.6.1 Rozbrojenie, gdy nie było alarmu.

- Aby rozbroić partycję, wprowadź kod (XXXX,X,X) (Kod fabr. 1234).
- Partycje, które są aktualnie uzbrojone, zostaną podświetlone na wyświetlaczu.

Klawiszami wybierz partycje, które chcesz rozbroić i naciśnij

5.6.2 Rozbrojenie partycji po alarmie - z wyłączoną opcją "Wyświetlaj linie w alarmie".

Procedura postępowania przy rozbrajaniu po alarmie jest następująca:

- Aby rozbroić partycję po wystąpieniu w niej alarmu, wprowadź kod..
- Partycje które są aktualnie uzbrojone zostaną podświetlone na wyświetlaczu.

Klawiszami wybierz partycję którą chcesz rozbroić i naciśnij

Linia, która jako pierwsza wywołała alarm zostanie wyświetlona na wyświetlaczu. Świecące się ikony informują o rodzaju zdarzenia - włamanie, napad, pożar, sabotaż.

Wprowadź ponownie kod, wybierz partycję która była w alarmie i naciśnij aby wyjść z trybu wyświetlania pamięci alarmu.

5.6.3 Rozbrojenie partycji po alarmie - z załączoną opcją "Wyświetlaj linie w alarmie".

Po wystąpieniu alarmu wyświetlacz wskazuje, która linia była ostatnio w stanie alarmu. Aby rozbroić partycję po wystąpieniu w niej alarmu, wprowadź kod (XXXX,X,X).

Partycje, które są aktualnie uzbrojone zostaną podświetlone na wyświetlaczu. Partycja,

która była w alarmie jest sygnalizowana mruganiem segmentu na wyświetlaczu.

Wybierz numer partycji, którą chcesz rozbroić a następnie naciśnij

Linia, która jako pierwsza wywołała alarm zostanie wyświetlona na wyświetlaczu. Świecące się ikony informują o rodzaju zdarzenia - włamanie, napad, pożar, sabotaż.

12.1 WYKAZ LINII DOZOROWYCH (cz.2)

Nazwa linii	Numer linii	Typ linii				Lokalizacja	Nazwa partycji	Numer partycji
		A	B	C	D			
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							
	31							
	32							


12. WYKAZ LINII DOZOROWYCH

Nazwa linii	Numer linii	Typ linii				Lokalizacja	Nazwa partycji	Numer partycji
		A	B	C	D			
	1							
	2							
	3							
	4							
	5							
	6							
	7							
	8							
	9							
	10							
	11							
	12							
	13							
	14							
	15							
	16							

Wprowadź ponownie kod , wybierz partycję, która była w alarmie i naciśnij 

Jeżeli chcesz rozbroić jeszcze inne partycje, wprowadź ponownie kod użytkownika.

Wyświetlacz wskaże pozostałe partycje gotowe do rozbrojenia.

Wybierz partycję do rozbrojenia i naciśnij 

Kolejna partycja zostanie rozbrojona.

6. SPOSOBY UZBRAJANIA PARTYCJI Z KLAWIATURY LCD



6.1 UZBROJENIE JEDNEJ PARTYCJI Z KLAWIATURY LOKALNEJ LCD


PAMIĘTAJ: Wszystkie linie partycji muszą być w stanie normalnym - nie naruszone, aby system zaczął odliczać czas na wyjście.

W zależności od ustawienia pewnych opcji przez instalatora, klawiatura wyświetla lub nie wyświetla naruszone linie dozorowe.

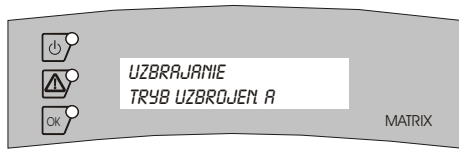
6.1.1 Uzbrojenie partycji - z włączoną opcją "Wyświetlaj naruszone linie".

- Jeżeli w systemie jest naruszona linia, wyświetlacz pokaże jej nazwę.






- Aby sprawdzić czy jeszcze jakieś linie nie są naruszone, naciśnij  

- Jeżeli wszystkie linie są w stanie normalnym - zamknięte, świeci się lampka. 

- Aby uzbroić partycję, wprowadź swój kod (XXXX,X,X) - fabryczny to: 1234








Partycja automatycznie wybierze tryb uzbrojenia A. Klawiatura będzie emitować przerywane dźwięki, sygnalizując odliczanie czasu na wyjście. W trakcie odliczania czasu opuść obiekt (budynek).

- Jeżeli chcesz uzbroić system w innym trybie, wprowadź swój kod, naciśnij klawisz , następnie wybierz tryb uzbrojenia klawiszem  lub  lub  lub .

6.1.2 Uzbrojenie partycji - z wyłączoną opcją "Wyświetlaj naruszone linie".

- Jeżeli w systemie jest naruszona linia, w trakcie odliczania czasu na wyjście, klawiatura będzie generować niskie tony. Taki stan będzie trwał do momentu powrotu linii do stanu normalnego (zaniku naruszenia)

- Jeżeli chcesz uzbroić system w innym trybie, wprowadź swój kod, naciśnij klawisz , następnie wybierz tryb uzbrojenia klawiszem  lub  lub  lub .

6.2 WYŚWIETLANIE INFORMACJI O STANIE SYSTEMU NA KLAWIATURZE LCD.

- Jeżeli partycja jest uzbrojona, klawiatura wyświetla informacje o stanie systemu w różny w zależności od zaprogramowania przez instalatora.

6.2.1 Wyświetlanie zwykłe.

- Po uzbrojeniu partycji, klawiatura wyświetla tryb, w jakim została ona uzbrojona - tryb A, B, C lub D.

6.2.2 Brak wyświetlania trybu uzbrojenia.

- Klawiatura zachowuje się identycznie, jak to opisano w punkcie 6.2.1, ale po czasie opóźnienia na wyjście nie wyświetla żadnych informacji, w jakim trybie partycja została uzbrojona.


11.1 SPOSÓB WYŚWIETLANIA TYPU LINII DOZOROWEJ PRZY JEJ PROGRAMOWANIU


KLAWIATURA IKONOWA

 = Wejście/Wyjście

 = Warunkowa

 = Natychmiastowa


 = Izolowana

 = Pożarowa

 = Napadowa


 = 24 godzinna

 = Sabotażowa

 = Klucz stały

 = Klucz chwilowy

 = Nieużywana

 = Medyczna

KLAWIATURA LCD

Wejście/Wyjście

Warunkowa

Natychmiastowa

Blokowana

Pożar

Napad

24 godzinna

Sabotaż

Klucz stały

Klucz chwilowy

Nieużywana

Medyczna

11. TYPY LINII DOZOROWYCH W MATRIX - OPIS DZIAŁANIA

E = Wejście / Wyjście

Jest to linia dająca opóźnienie na wejście do obiektu. Użytkownik ma czas na rozbrojenie systemu. Zwykle tego typu linie deklaruje się dla kontaktronów w drzwiach wejściowych.

A = Warunkowa

Jest to linia, która umożliwia dalsze poruszanie się po obiekcie (przy uzbrojonym systemie) bez wywoływania alarmu, jeżeli najpierw została naruszona linia typu **wejście / wyjście**. W przypadku naruszenia tej linii bez wcześniejszego naruszenia linii **wejście / wyjście** natychmiast generowany jest alarm.

I = Natychmiastowa (klawiatura IKONOWA wyświetla i)

Po uzbrojeniu systemu naruszenie tej linii natychmiast generuje alarm.

M = Medyczna

Naruszenie tej linii powoduje wysłanie raportu do stacji monitorowania alarmów lub innych służb.

O = Izolowana (bypass), (klawiatura IKONOWA wyświetla o)

Linia izolowana jest pomijana przez system.

F = Pożarowa

Naruszenie tej linii zawsze generuje alarm pożarowy. Alarm taki jest łatwo rozróżnialny. Sygnalizator emituje dźwięk przerywany co sekundę. Brzęczyk klawiatury emituje narastający dźwięk w sekwencji trzech tonów.

P = Napadowa

Naruszenie tej linii uruchamia alarm napadowy zawsze niezależnie od tego czy system jest uzbrojony czy nie. Linia ta może być zaprogramowana z opcją jako cicha i wtedy nie uruchamiane są sygnalizatory dźwiękowe lub optyczne. Powiadamia jest stacja monitorowania alarmów i może być uruchomione wyjście programowalne.

H = 24-godz

Naruszenie tej linii uruchamia alarm, zawsze niezależnie od tego czy system jest uzbrojony czy też nie. (Liniami 24-godzinnymi są także linie typu: Pożarowa, Napadowa, Sabotażowa)

T = Sabotażowa (klawiatura IKONOWA wyświetla t)

Naruszenie tej linii uruchamia alarm sabotażowy, zawsze niezależnie od tego czy system jest uzbrojony czy też nie. W opcjach systemu można ustawić, w jaki sposób alarm taki ma być interpretowany przez system, gdy jest on rozbrojony. Możliwe jest ustawienie aby tylko uruchamiany był brzęczyk klawiatury lub czytnika przy rozbrojonym systemie.

U = Nie wykorzystana

Tego typu linia jest całkowicie ignorowana przez system.

D = Klucz stały (klawiatura IKONOWA wyświetla d)

Jest możliwe uzbrojenie / rozbrojenie partycji za pomocą stacyjki - wyłącznika, podłączonego do tej linii. Możliwe jest ustawienie dowolnego trybu uzbrojenia.

Y = Klucz chwilowy

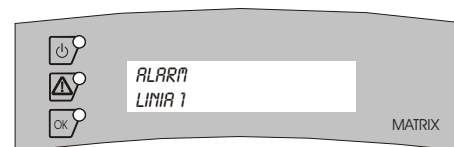
Jest możliwe uzbrojenie/ rozbrojenie partycji za pomocą stacyjki - wyłącznika, podłączonego do tej linii. Możliwe jest ustawienie dowolnego trybu uzbrojenia.

6.3 ROZBROJENIE JEDNEJ PARTYCJI Z KLAWIATURY LOKALNEJ LCD.

6.3.1 Rozbrojenie, gdy nie było alarmu.

- Aby rozbroić partycję, wprowadź swój kod (**XXXX,X,X**)
(Kod fabryczny 1234).

6.3.2 Rozbrojenie partycji po alarmie - z wyłączoną opcją "Wyświetlaj linie w alarmie".



Wskazywana jest nazwa linii, która pierwsza wywołała alarm w partycji.

Rodzaje alarmów to: włamaniowy, napadowy, pożarowy, sabotażowy.

Wyświetlana jest nazwa linii

Procedura postępowania przy rozbrajaniu po alarmie jest następująca:

- Aby rozbroić partycję po wystąpieniu w niej alarmu, wprowadź kod (**XXXX,X,X**). Linia, która jako pierwsza wywołała alarm zostanie wyświetlona na wyświetlaczu. Może to być alarm typu włamanie, napad, pożar, sabotaż.

- Wprowadź ponownie kod, aby wyłączyć wyświetlanie pamięci alarmu.

6.3.3 Rozbrojenie partycji po alarmie - z załączoną opcją "Wyświetlaj linie w alarmie".

Po wystąpieniu alarmu, klawiatura wyświetli nazwę linii, która ostatnia była w alarmie.

Używając klawiszy   można przejrzeć, czy inne linie były w stanie alarmu. Jeżeli

jakaś z tych linii jest stale naruszona, przy jej nazwie pojawia się symbol **!**.

-Aby rozbroić partycję po wystąpieniu w niej alarmu należy wprowadzić kod (**XXXX,X,X**) Linia, która jako pierwsza wywołała alarm zostanie wyświetlona na wyświetlaczu. Może to być alarm typu włamanie, napad, pożar, sabotaż.

- Wprowadź ponownie kod, aby wyłączyć wyświetlanie pamięci alarmu.



6.4 UZBROJENIE PARTYCJI Z KLAWIATURY GLOBALNEJ LCD.


Pamiętaj: Wszystkie linie dozorowe powinny być nienaruszone.

W zależności od ustawienia pewnych opcji przez instalatora, klawiatura wyświetla lub nie wyświetla naruszone linie dozorowe.

6.4.1 Uzbrojenie partycji - z załączoną opcją "Wyświetlaj naruszone linie".

- Jeżeli w systemie jest naruszona linia, wyświetlacz pokaże jej nazwę.


- Aby sprawdzić czy jeszcze jakieś linie nie są naruszone, naciśnij  


- Jeżeli wszystkie linie są w stanie normalnym - zamknięte, świeci się lampka. 

- Aby uzbroić partycję, wprowadź kod (XXXX,X,X).

- Po wprowadzeniu kodu wybierz partycję, którą chcesz uzbroić. Naciśnij klawisz

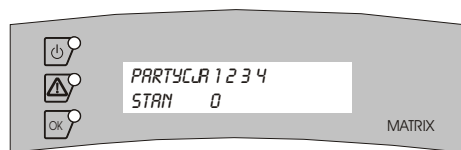
 lub  lub  lub  odpowiednio dla partycji 1,2,3 lub 4.

Wybrana partycja do uzbrojenia zostanie oznaczona symbolem  pod jej numerem.

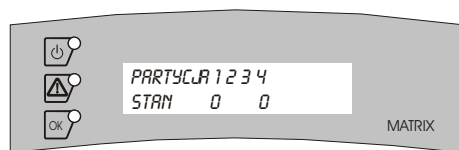
Po wybraniu dowolnych partycji, naciśnij klawisz  aby zatwierdzić wybór.

- Uzbrojenie zostanie potwierdzone wysokim tonem klawiatury.

Uzbrojone partycje są oznaczone symbolem  pod jej numerem.



Uzbrajanie partycji 1.





Uzbrajanie partycji 1 i partycji 4.

6.4.2 Uzbrojenie partycji - z wyłączoną opcją "Wyświetlaj naruszone linie"

- Jeżeli w systemie jest naruszona linia, w trakcie odliczania czasu na wyjście, klawiatura będzie generować niskie tony. Taki stan będzie trwał do momentu powrotu do stanu normalnego (zaniku naruszenia)

Po wprowadzeniu kodu wybierz partycję, którą chcesz uzbroić. Naciśnij klawisz

 lub  lub  lub  odpowiednio dla partycji 1,2,3 lub 4.

-Na wyświetlaczu będą pokazane zaznaczone partycje do uzbrojenia. Po wybraniu

dowolnych partycji, naciśnij klawisz  aby zatwierdzić wybór.

- Uzbrojenie zostanie potwierdzone wysokim tonem klawiatury.

10.9 URUCHOMIENIE WYJŚCIA STERUJĄCEGO PGM Z KLAWIATURY.

KLAWIATURA IKONOWA

Wpisz   

Wyjście aktywuje się na 5 sekund i wyłącza (jeśli tak zostało zaprogramowane przez instalatora).

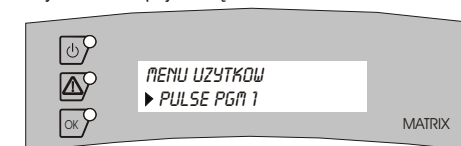
Niektóre czujki wymagają wykorzystania takiego sterowania.


KLAWIATURA LCD

Aktywacja wyjścia następuje, jeżeli w Menu Użytkownika wybierze się polecenie Pulse PGM X, gdzie X jest numerem wyjścia Program.

Pamiętaj: Tekst PULSE PGM X może być zmieniony przez instalatora.

Na wyświetlaczu pojawi się:



Naciśnij  aby uaktywnić tę opcję, usłyszysz ton

akceptacji. Wyświetlacz przywróci wyświetlanie menu użytkownika.

10.10 ZEZWOLENIE NA ZDALNE PROGRAMOWANIE CENTRALI (DOWNLOADING).

Wprowadź   

Centrala przez okres 1 godziny będzie czekała na połączenie telefoniczne z komputera Twojego instalatora.

Odpowie wtedy na pierwszy dzwonek telefoniczny.

Instalator sprawdzi Twój system lub zmieni parametry

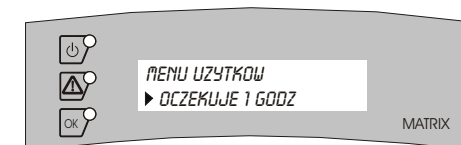
jego działania i poinformuje Cię o jego stanie.


Pamiętaj, że konserwacja systemu to nie zawsze

bezpośredni kontakt z Twoim instalatorem.

Aktywacja zezwolenia na połączenie się komputera instalatora z centralą w celu sprawdzenia jej działania następuje, jeżeli w Menu Użytkownika wybierze się polecenie Oczekuje 1 Godz.

Na wyświetlaczu pojawi się:



Naciśnij  aby uaktywnić tę opcję, usłyszysz ton

akceptacji. Wyświetlacz przywróci wyświetlanie menu użytkownika.

10.8 DODAWANIE I USUWANIE KART Z SYSTEMU

KLAWIATURA IKONOWA

Pamiętaj: Aby dodać kartę do systemu, opcja ta musi najpierw zostać zdefiniowana przez instalatora.

DODAWANIE KART

Wprowadź a następnie dwie cyfry numeru kodu użytkownika (01 to 32), któremu chcesz przypisać kartę. Możesz użyć klawiszy lub aby wybrać numer kodu po czym naciśnij klawisz . Zbliż kartę do czytnika należącego do tej partycji co kod użytkownika, usłyszysz ton akceptacji. Jeżeli usłyszysz niski dźwięk oznacza to, że karta jest już przypisana do innego numeru kodu. Powinieneś wybrać inną kartę i zbliżyć ją do czytnika. Naciśnij aby wyjść z trybu użytkownika głównego.

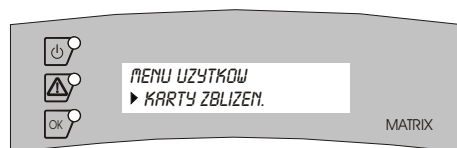
USUWANIE PRZYPISANYCH KART

Aby usunąć kartę wprowadź a następnie dwie cyfry numeru kodu użytkownika (01 to 32), któremu chcesz usunąć kartę. Możesz użyć klawiszy lub aby wybrać numer kodu po czym naciśnij klawisz . Aby wyjść z trybu użytkownika głównego, naciśnij a następnie .

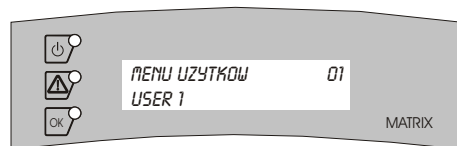
KLAWIATURA LCD

Zmiany dotyczące przypisania - dodania kart wykonuje się w Menu Użytkownika poleceniem **Karty Zbliżen.**

Na wyświetlaczu pojawi się:



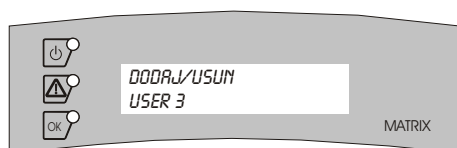
Naciśnij aby uaktywnić tę opcję, na wyświetlaczu pojawi się



Użyj lub aby wybrać użytkownika, któremu chcesz przypisać kartę lub ją usunąć.

Naciśnij

Na wyświetlaczu pojawi się:



Pamiętaj: Naciśnięcie powoduje powrót do Menu Użytkownika.

Naciśnij aby usunąć kartę, powrót do **Menu**

Użytkownika nastąpi automatycznie.

Zbliż kartę do czytnika należącego do tej partycji co kod użytkownika, usłyszysz ton akceptacji. Jeżeli usłyszysz niski dźwięk oznacza to, że karta jest już przypisana do innego numeru kodu. Powinieneś wybrać inną kartę i zbliżyć ją do czytnika. Powrót do Menu Użytkownika nastąpi automatycznie.

6.5 WYŚWIETLANIE INFORMACJI O STANIE SYSTEMU - KLAWIATURA GLOBALNA LCD.

-Jeżeli system jest uzbrojony, klawiatura wyświetla informacje o stanie systemu w różny sposób zależnie od zaprogramowania przez instalatora.

6.5.1 Wyświetlanie zwykłe.

- Jeżeli jakaś partycja jest uzbrojona, wyświetlacz informuje o jej stanie za pomocą symbolu ● , wyświetlanego pod jej numerem.

6.5.2 Brak wyświetlania trybu uzbrojenia.

- Klawiatura zachowuje się identycznie, jak to opisano w punkcie 6.5.1 ale po czasie opóźnienia na wyjście, nie wyświetla żadnych informacji o stanie partycji - nie pojawia się symbol ● .

6.6 ROZBROJENIE PARTYCJI - KLAWIATURA GLOBALNA LCD.

6.6.1 Rozbrojenie, gdy nie było alarmu.

- Aby rozbroić partycję wprowadź kod (XXXX,X,X) - faktyczny to: **1234**
- Partycje, które są aktualnie uzbrojone, zostaną wyświetlone na klawiaturze.

- Klawiszami numerycznymi wybierz numery partycji i naciśnij

6.6.2 Rozbrojenie partycji po alarmie - z wyłączoną opcją "Wyświetlaj linie w alarmie".

1. Jeżeli w systemie wystąpił alarm, stan partycji w której wystąpił alarm jest oznaczony symbolem dzwoneczka

2. Wprowadź kod i naciśnij klawisz .

3. Aby rozbroić partycję w której **NIE BYŁO** alarmu, należy ją wybrać klawiszami

i nacisnąć .

4. Aby rozbroić partycję w której **WYSTĄPIŁ** alarm należy ją wybrać klawiszami

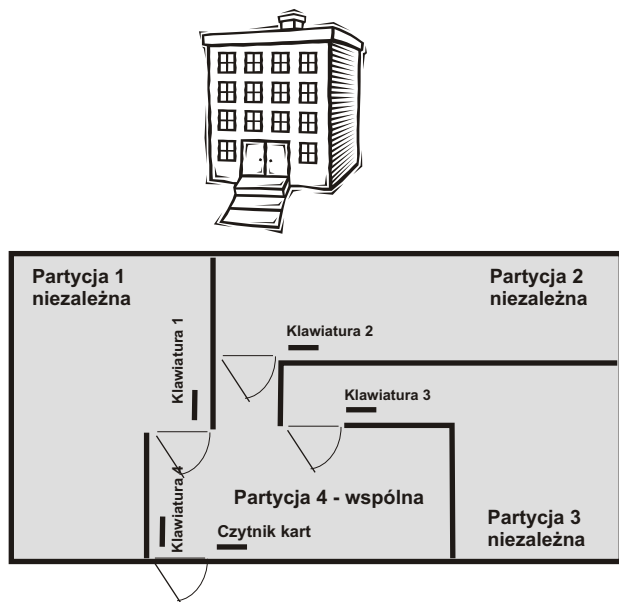
i nacisnąć .

Linia, która jako pierwsza wywołała alarm zostanie wyświetlona na wyświetlaczu. Może to być alarm typu włamanie, napad, pożar, sabotaż.

5. Wprowadź ponownie kod użytkownika wybierz jeszcze raz tę partycję która była w alarmie

i naciśnij klawisz .

Przykład obiektu z podziałem na partycje



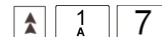
System Matrix ma 4 partycje, które mogą tworzyć rolę czterech niezależnych systemów alarmowych. Partycje mogą mieć również część wspólną (przykład: 3 mieszkania ze wspólnym korytarzem). W takim przypadku dostępne są 3 oddzielne partycje. 32 kody użytkowników mogą działać w dowolnie wybranych partycjach i mogą mieć różne poziomy uprawnień - mogą wykonywać określone funkcje.

Pamiętaj, że:

1. Jeżeli klawiatura jest przypisana tylko do jednej partycji, nazywamy ją klawiaturą **lokalną**. Przy użyciu tej klawiatury można obsługiwać tylko jedną partycję, nawet gdy kod użytkownika ma możliwość obsługi wielu partycji
2. Jeżeli klawiatura jest przypisana do kilku partycji, nazywamy ją klawiaturą **globalną**. Przy użyciu tej klawiatury można obsługiwać wybrane partycje, jednak poszczególni użytkownicy mogą obsługiwać tylko te partycje, do których mają dostęp. Użytkownik z dostępem do wielu partycji zawsze musi dokonać wyboru partycji przed uzbrojeniem lub rozbrojeniem
3. Jeżeli system obsługuje część wspólną dla kilku partycji (korytarz), nie trzeba jej uzbrajać oddzielnie. W momencie uzbrojenia wszystkich partycji w trybie AWAY, część wspólna uzbraja się automatycznie. Natomiast w momencie rozbrojenia jednej z partycji, część wspólna jest rozbrajana automatycznie.

KLAWIATURA IKONOWA

Aby zmienić głośność brzęczyka czytnika, wprowadź



następnie klawiszami od $\boxed{1}$ do $\boxed{4}$ wybierz czytnik, w którym chcesz zmienić ustawienia

Użyj klawisza $\boxed{\uparrow}$ aby zwiększyć głośność lub $\boxed{\downarrow}$

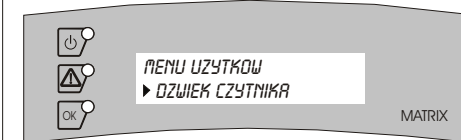
aby zmniejszyć głośność. Aby zapamiętać zmiany, naciśnij

klawisz $\boxed{\uparrow}$

KLAWIATURA LCD

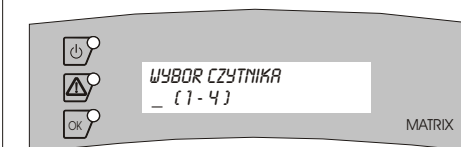
Aby zmienić głośność brzęczyka czytnika wybierz polecenie **Dźwięk Czytnika** w Menu Użytkownika.

Na wyświetlaczu pojawi się:



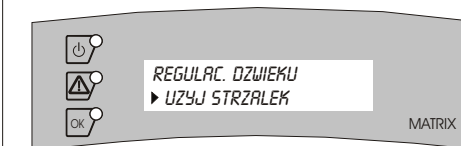
Naciśnij $\boxed{\uparrow}$ aby zatwierdzić wybór opcji.

Na wyświetlaczu pojawi się:



Klawiszami od 1 do 4 wybierz numer czytnika. Jeżeli system nie będzie w stanie odnaleźć czytnika o takim numerze usłyszysz sygnał błędny a wyświetlacz powróci do wyświetlania **Menu Użytkownika**.

Po wybraniu czytnika, na wyświetlaczu pojawi się:



Użyj $\boxed{\leftarrow}$ i $\boxed{\rightarrow}$ w celu ustawienia odpowiedniego natężenia dźwięku

Na wyświetlaczu pojawi się wskaźnik ustawienia poziomu głośności:



Naciśnij $\boxed{\uparrow}$ aby zapamiętać to ustawienie.

Usłyszysz ton akceptacji, wyświetlacz przywróci wyświetlanie **Menu użytkownika**.

Aby wyjść z tej opcji i powrócić do menu użytkownika naciśnij



Aby edytować więcej nazw użytkowników wybierz nowego użytkownika za pomocą klawiszy od do .

Tablica znaków reprezentowanych przez cyfry na klawiaturze

1 =	A	B	C	1	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	ƒ	Ɣ	Ɔ	b	B1
2 =	D	E	F	2	È	É	Ê	Ë	Ë	⊞	⊞	⊞	⊞	⊞	⊞	⊞	⊞
3 =	G	H	I	3	Ì	Í	Î	Ï									
4 =	J	K	L	4	Ж	⊞	И	Й	⊞								
5 =	M	N	O	5	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö							
6 =	P	Q	R	6	В	Σ	π	Я	R								
7 =	S	T	U	7	R	Ù	Ú	Û	Ü	ƀ							
8 =	V	W	X	8	⊞	⊞	⊞	⊞	⊞								
9 =	Y	Z	9	♥	♫	🔔	Ш	Щ	Ю								
∅ =	∅	⌘	!														

10.6.1 Chwilowe przełączenie klawiatury na wyświetlanie w innym języku.

Klawisze od do można wykorzystywać do chwilowej zmiany języka klawiatury.

Zmiana języka może być przeprowadzona przy rozbrojonej partycji i będzie trwać przez **2 minuty**.

Naciskanie kolejno klawiszy od 1 do 8 na 2 sek. Powoduje zmianę kolejnych języków. Kolejność pojawiania się nich zależy od tego, jaki podstawowy język został ustawiony przez instalatora.

Trwałe ustawienie wersji językowej klawiatury to opcja programowania instalatorskiego.

7.2 DZIAŁANIE POD PRZYMUSEM

Są dwa sposoby zasygnalizowania, że zostałeś zmuszony przez napastnika do rozbrojenia systemu.

1. Wprowadź kod z zamienionymi miejscami **trzecią i czwartą** cyfrą kodu.
2. Wprowadź specjalny kod przymusu, który wcześniej zaprogramowałeś.

Obydwa te sposoby mogą być uaktywnione przez głównego użytkownika lub przez instalatora. System zachowuje się identycznie jak przy normalnym rozbrajaniu, ale do stacji monitorowania alarmów jest przesyłany sygnał o Twoim zagrożeniu. Ta funkcja pozwoli poinformować odpowiednie służby o tym, że system został rozbrojony przez osobę uprawnioną, ale zmuszoną przez napastnika.

7.3 WYŚWIETLANIE NARUSZONYCH LINII DOZOROWYCH

Przy rozbrojonym systemie zawsze możesz zobaczyć, które linie są otwarte - naruszone.

Aby to zrobić, naciśnij klawisze strzałek .


Jeżeli opcja ta została ustawiona przez instalatora, możliwe jest także sprawdzanie, które linie są naruszone przy uzbrojonym systemie. Na klawiaturze IKONOWEJ miga numer naruszonej linii, a na klawiaturze LCD pojawia się jej nazwa i zapala się symbol !

7.4 D WIĘKOWA SYGNALIZACJA USZKODZEŃ

Wyciszenie dźwięku sygnalizującego pojawienie się usterki w systemie nastąpi po naciśnięciu

klawisza

7.5 ALARM POŻAROWY Z KLAWIATURY

- Naciśnięcie i przytrzymanie przez 2 sekundy klawisza  uruchamia alarm pożarowy.


Alarm pożarowy aktywuje syreny zewnętrzne i brzęczyki klawiatur. Brzęczyki klawiatur dają sygnalizację trzech narastających dźwięków. Zewnętrzne sygnalizatory sygnalizują dźwiękiem przerywanym co 3 sekundy. Alarm ten jest raportowany do stacji monitorowania, dodatkowo mogą być uruchamiane dodatkowe urządzenia przy użyciu wyjść programowalnych centrali.

7.6 ALARM NAPADOWY Z KLAWIATURY

- Naciśnięcie i przytrzymanie przez 2 sekundy klawisza  uruchamia alarm napadowy.

Alarm napadowy może być cichy lub głośny zależnie od zaprogramowania przez instalatora. Alarm głośny aktywuje syreny zewnętrzne i brzęczyki klawiatur. Alarm cichy powoduje jedynie wysłanie raportu do stacji monitorowania, dodatkowo mogą być uruchamiane dodatkowe urządzenia przy użyciu wyjść programowalnych centrali.

7.7 ALARM - WEZWANIE POMOCY MEDYCZNEJ Z KLAWIATURY.

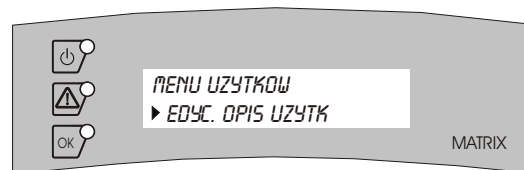
- Naciśnięcie i przytrzymanie przez 2 sekundy klawisza  uruchamia alarm medyczny.


Alarm medyczny aktywuje syreny zewnętrzne i brzęczyki klawiatur. Brzęczyki klawiatur generują dźwięk o wysokim tonie. Alarm ten jest raportowany do stacji monitorowania, dodatkowo mogą być uruchamiane dodatkowe urządzenia przy użyciu wyjść programowalnych centrali.

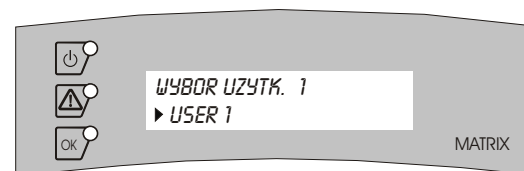
10.6 EDYCJA NAZWY UŻYTKOWNIKA - KLAWIATURA LCD

Aby zmienić nazwę użytkownika wybierz polecenie **Edycja Opis Użytkownika w Menu**


Użytkownika. Na wyświetlaczu pojawi się:

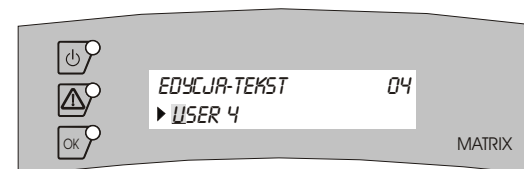




Naciśnij  aby zatwierdzić wybór opcji.



Użyj  i  w celu wybrania odpowiedniego użytkownika.


Naciśnij  aby edytować nazwę wybranego użytkownika. Na wyświetlaczu pojawi się migający kursor na początku nazwy użytkownika



Użyj  i  w celu przesuwania kursora do nowej pozycji. Użyj klawiszy 1 - 9 i 0 do wpisania nazwy.

Uwaga: W tablicy na następnej stronie przedstawiono znaki jakie mogą być wpisywane przy użyciu poszczególnych klawiszy.

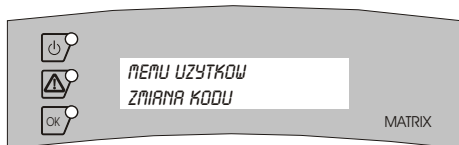
Ponowne naciśnięcie tego samego klawisza zmienia znak na następny jemu przypisany.

Naciśnij  aby zapamiętać nową nazwę. Nazwa będzie pokazywana przez wyświetlacz.



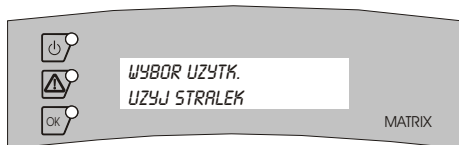
Aby zmienić kod użytkownika wybierz polecenie **Zmiana Kodu w Menu Użytkownika**.

Na wyświetlaczu pojawi się:



Naciśnij aby zatwierdzić wybór opcji.

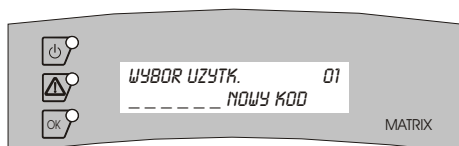
Na wyświetlaczu pojawi się:



Użyj i w celu wybrania odpowiedniego użytkownika.

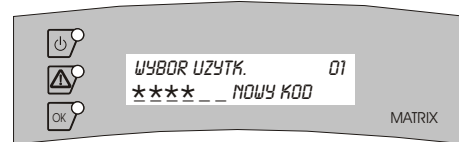
Numer użytkownika pojawi się w prawym górnym rogu wyświetlacza. Nazwa użytkownika będzie wyświetlana w dolnym wierszu.

Naciśnij aby wybrać użytkownika i zmienić mu kod. Na wyświetlaczu pojawi się:



Wprowadź nowy kod i naciśnij (jeżeli kod jest krótszy niż 6 cyfr)

Na wyświetlaczu pojawi się:



Wprowadź nowy kod ponownie i naciśnij (jeżeli kod jest krótszy niż 6 cyfr)

Usłyszysz ton akceptacji, wyświetlacz przywróci wyświetlanie menu użytkownika.

Jeżeli chcesz skasować kod to zamiast wpisywać jego cyfry, naciśnij klawisz .

8.1 WEJŚCIE W TRYB UŻYTKOWNIKA

KLAWIATURA IKONOWA

W tym trybie osiągalne są wszystkie dodatkowe funkcje użytkownika.

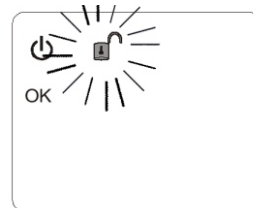
1. W trybie użytkownika miga ikona gotowości
2. Uaktywnienie funkcji użytkownika powoduje miganie ikony rozbrojenia.



- Aby wejść do trybu użytkownika, naciśnij

i wprowadź kod **XXXX (X,X)**. (fabryczny kod użytkownika to: **1234**)

- Zacznie migać ikona rozbrojenia.



UWAGA: Praca w tym trybie ma ograniczenie czasowe. Jeżeli przez okres 2 minut nie wykonasz żadnej operacji na klawiaturze, system automatycznie opuści tryb użytkownika.

8.2 WYJŚCIE Z TRYBU UŻYTKOWNIKA.

- Aby wyjść z trybu użytkownika naciśnij

lampka rozbrojenie przestanie migać.

KLAWIATURA LCD

W tym trybie osiągalne są wszystkie dodatkowe funkcje użytkownika.

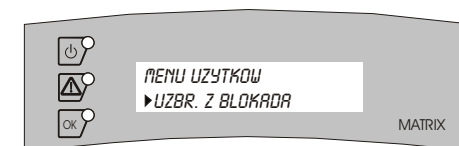
Aby wejść w ten tryb naciśnij , zostaniesz poproszony

o wprowadzenie kodu. Wprowadź kod **XXXX (X,X)**

(fabryczny kod użytkownika to **1234**).

Jeżeli nie chcesz wejść w tryb użytkownika naciśnij ponownie klawisz . Każde naciśnięcie tego klawisza powoduje wejście i wyjście z trybu użytkownika.

Po wprowadzeniu kodu usłyszysz ton akceptacji, a na wyświetlaczu pojawi się:

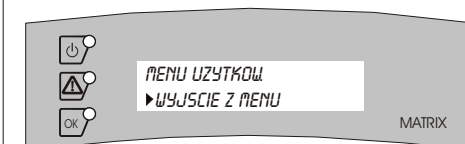


UWAGA: Praca w tym trybie ma ograniczenie czasowe. Jeżeli przez okres 2 minut nie wykonasz żadnej operacji na klawiaturze, system automatycznie opuści tryb użytkownika.

8.2 WYJŚCIE Z TRYBU UŻYTKOWNIKA.

Są dwa sposoby wyjścia z trybu użytkownika:

1. Przewinięcie opcji do końca za pomocą klawisza do miejsca, w którym wyświetlacz pokaże:











Naciśnięcie spowoduje wyjście z trybu użytkownika.

2. Naciśnięcie na 2 sekundy klawisza powoduje wyjście z trybu użytkownika. Klawisz ten jednak nie działa, jeżeli wykonywane są modyfikacje wewnątrz opcji z menu użytkownika.

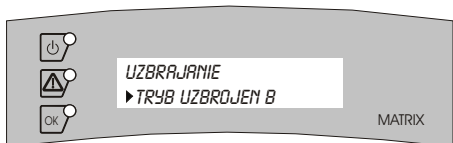
9. TRYB ZWYKŁEGO UŻYTKOWNIKA

9.1 UZBROJENIE Z IZOLOWANIEM LINII

KLAWIATURA IKONOWA

- Uzbrojenie z izolowaniem linii nastąpi, jeżeli po wejściu w tryb użytkownika (poprzedni rozdział), wpisze się na klawiaturze   
- Na wyświetlaczu pojawią się dwie kreski.
- Wprowadź dwie cyfry numeru linii do izolowania np.   dla linii 3.
Jeżeli się pomyliłeś wprowadź ponownie dwie cyfry.
- Użyj  aby zatwierdzić numer izolowanej linii, usłyszysz ton akceptacji.
- Powtarzaj tę operację aż wszystkie żądane linie zostaną zaznaczone jako izolowane. Jeżeli nie chcesz teraz uzbroić systemu to naciśnij  ponownie. Jednak w takim przypadku izolowane linie zostaną ponownie włączone do systemu-
- Po wybraniu linii, naciśnij  i następnie któryś z klawiszy A, B, C lub D aby wybrać tryb uzbrojenia systemu. Centrala zacznie odliczać czas na wyjście z obiektu.

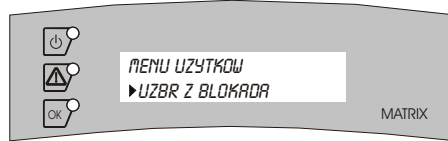
Zobacz rozdział 5, w jaki sposób uzbraja się partycje w różnych trybach.




KLAWIATURA LCD

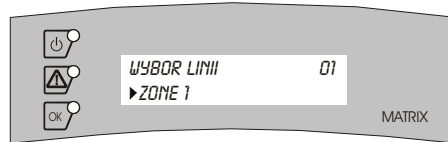
Naciśnij  i następnie kod użytkownika (XXXX,XX)



Na wyświetlaczu pojawi się napis Uzbr z blokadą.



Naciśnij  aby zatwierdzić wybór opcji.

Na wyświetlaczu pojawi się:




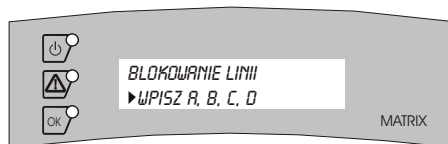
Użyj  i  w celu wybrania odpowiedniej linii.

Naciśnij  aby zatwierdzić wybór linii do izolowania.

Możesz wpisać numer linii i nacisnąć  aby

zatwierdzić wybór. Po wybraniu linii, naciśnij

klawisz  . Na wyświetlaczu pojawi się:




Naciśnij klawisze , ,  lub  wybierz tryb uzbrojenia partycji.

Jeżeli klawiatura należy do jednej partycji, powyższe polecenie spowoduje uzbrojenie się tej partycji, np. po naciśnięciu klawisza 2, w trybie B. Wyświetlacz będzie pokazywał uzbrojenie w trybie B

Jeżeli klawiatura jest klawiaturą globalną a kod użytkownika może obsługiwać więcej niż jedną partycję, uzbroją się


partycje wybrane klawiszami , ,  

Wybór tych partycji należy potwierdzić klawiszem 

Na wyświetlaczu pojawi się Krotność określająca, ile razy kod może być używany.



Wpisz dwie cyfry oznaczające ile razy kod może być użyty.

Naciśnij  aby zapamiętać wprowadzone zmiany i powrócić do menu użytkownika.

Krotność stosowania kodu jest definiowana jak niżej:

00 = nieograniczona ilość użycia kodu

Kod może być używany przez nieograniczony czas. Dodatkowo taki kod wprowadzony w partycji powoduje kasowanie liczników wszystkich czasowych kodów partycji. Kody, które są "uśpione" z przekroczoną ilością użycia są powtórnie aktywne.

01 = kod jednorazowy po użyciu zostaje wykasowany z pamięci kodów partycji.

Taki kod można zaprogramować np. Sprzątacze, która wychodząc z obiektu uzbroi system, natomiast nie będzie mogła się nim posługiwać w późniejszym okresie.

02 - 99 = kod z ograniczeniem stosowania.

Kod może być używany 2-99 razy zanim zostanie uśpiony.

Jeżeli w międzyczasie użyty zostanie kod bez ograniczeń, licznik kodu czasowego jest resetowany i kod może być znowu używany tyle razy, ile tu zostało zaprogramowane.

Reaktywacja kodu może odbywać się dowolną ilość razy.

Reaktywacji kodu może dokonać użytkownik należący do tej samej partycji, co użytkownik z ograniczeniem.

Na wyświetlaczu pojawi się napis proszący o określenie, w których partycjach ma być aktywny kod użytkownika

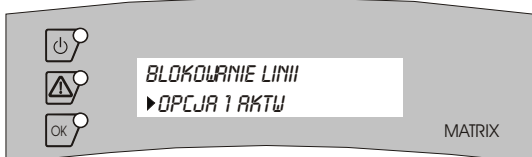


Naciśnij lub aby wyświetlić partycję, w której kod ma być aktywny. Jeżeli wybrałeś partycję naciśnij aby uaktywnić lub wyłączyć działanie kodu w tej partycji.

Partycja	NIE	AKTW	USTAWIENIE FABRYCZNE
1	Kod nie działa w partycji 1	Kod działa w partycji 1	AKTW
2	Kod nie działa w partycji 2	Kod działa w partycji 2	AKTW
3	Kod nie działa w partycji 3	Kod działa w partycji 3	AKTW
4	Kod nie działa w partycji 4	Kod działa w partycji 4	AKTW

Naciśnij aby zapamiętać nowe ustawienia.

Na wyświetlaczu pojawi się napis proszący o określenie uprawnień kodu użytkownika.



Naciśnij lub aby wyświetlić opcję kodu określającą uprawnienia użytkownika, naciśnij aby uaktywnić lub wyłączyć opcję kodu.

Opcja	NIE	AKTW	USTAWIENIE FABRYCZNE
1	Zabronione blokowanie linii	Blokowanie linii zezwolone	AKTW
2	Kod normalny	Kod tylko przymusu	NIE
3	Kod normalny	Przymus możliwy	AKTW
4	Nie uzbraja	Uzbrojenie zezwolone	AKTW
5	Nie rozbraja	Rozbrojenie zezwolone	AKTW
6	Nieużywane	Nieużywane	NIE
7	Nieużywane	Nieużywane	NIE
8	Kod normalny	Kod Główny	AKTW

Naciśnij aby zapamiętać nowe ustawienia.

9.2 PRZEGLĄDANIE BUFORA PAMIĘCI ZDARZEŃ W SYSTEMIE.

KLAWIATURA IKONOWA

Aby zobaczyć zdarzenia naciśnij

Wyświetlone zostanie ostatnie zdarzenie.

Aby wyświetlić wcześniejsze zdarzenie naciśnij lub

aby zobaczyć późniejsze zdarzenia.

Wyjście z tej funkcji nastąpi po naciśnięciu

Początek i koniec bufora pamięci zdarzeń jest

sygnalizowany dwoma kreskami: __

Opis znaczenia wyświetlanych symboli znajduje się w tabeli na stronach 52 i 53.

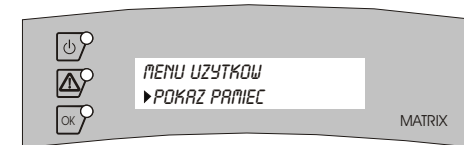
Jesteś w stanie odczytywać jedynie te zdarzenia, które dotyczą partycji, do której masz uprawnienia.

Zobacz tabelę z opisem znaczenia zdarzeń na stronach 52 i 53 tej instrukcji.

KLAWIATURA LCD

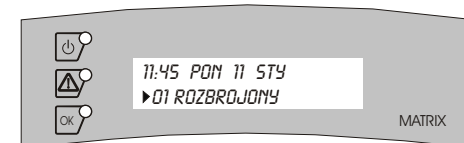
Będąc w menu użytkownika, przy pomocy klawiszy lub przejdź do opcji **Pokaż Pamięć**.

Na wyświetlaczu pojawi się:



Naciśnij aby zatwierdzić wybór opcji.

Na wyświetlaczu pojawi się:



Naciśnij lub aby wyświetlić inne zdarzenia.

Jeżeli chcesz zobaczyć uzupełniające informacje odnośnie tego zdarzenia naciśnij klawisz .

Uwaga: Niektóre zdarzenia nie zawierają dodatkowych informacji.

Naciśnij aby wrócić do wyświetlania zdarzeń.

Naciskaj klawisze i przeglądaj zdarzenia, jakie wystąpiły w systemie (partycji).

Naciśnij aby wyjść z opcji przeglądania zdarzeń.

Zobacz tabelę z opisem znaczenia zdarzeń na stronach 54 i 55 tej instrukcji.

9.3 ZMIANA GŁOŚNOŚCI BRZĘCZYKA KLAWIATURY

KLAWIATURA LED

Aby zmienić głośność, wprowadź

Użyj tego klawisza aby zwiększyć głośność lub

aby zmniejszyć głośność.

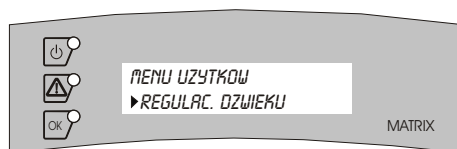
Naciśnij aby zapamiętać nowe ustawienie.

To ustawienie nie dotyczy sytuacji alarmowej - alarm z klawiatury jest zawsze tak samo głośny.

KLAWIATURA LCD

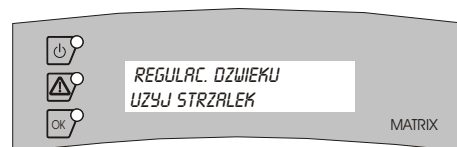
Będąc w menu użytkownika przejdź do opcji Regulacja Dźwięku.

Na wyświetlaczu pojawi się:



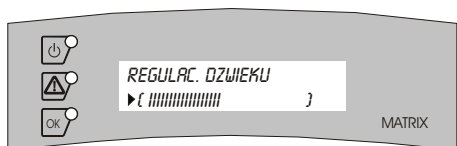
Naciśnij aby zatwierdzić wybór opcji.

Na wyświetlaczu pojawi się:



Użyj i w celu zwiększenia lub zmniejszenia natężenia dźwięku klawiatury.

Na wyświetlaczu pojawi się:



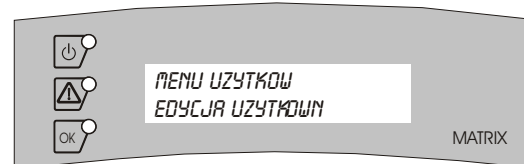
Naciśnij aby zatwierdzić wybór poziomu dźwięku.

Wyświetlacz przywróci wyświetlanie menu użytkownika.

10.4 ZMIANA KODU UŻYTKOWNIKA I JEGO UPRAWNIENIŃ - KLAWIATURA LCD

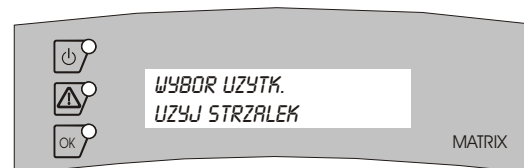
Aby edytować kod użytkownika wybierz polecenie Edycja Użytkownika w Menu Użytkownika.

Na wyświetlaczu pojawi się:



Naciśnij aby zatwierdzić wybór opcji.

Na wyświetlaczu pojawi się:

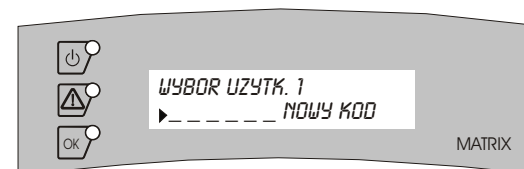


Użyj i w celu wybrania odpowiedniego użytkownika.

W prawym górnym rogu wyświetlacza pojawi się numer użytkownika. Nazwa użytkownika będzie wyświetlana w dolnym wierszu.

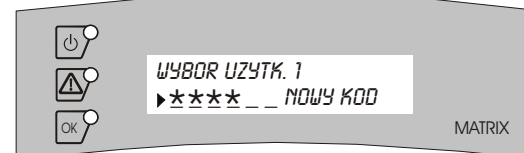
Jeszcze w tym miejscu możesz wyjść z tego menu naciskając klawisz .

Naciśnij aby wybrać użytkownika, którego chcesz edytować. Na wyświetlaczu pojawi się:



Wprowadź nowy kod i naciśnij (jeżeli kod jest krótszy niż 6 cyfr)

Na wyświetlaczu pojawi się:



Wprowadź nowy kod ponownie i naciśnij (jeżeli kod jest krótszy niż 6 cyfr). Usłyszysz ton akceptacji. **Jeżeli chcesz skasować kod to zamiast wpisywać jego wartość naciśnij .**

Po określeniu uprawnień użytkownika ustawiana jest krotność użycia tego kodu

Zostanie wyświetlone bieżące ustawienie.

Wpisz dwie cyfry poniższych opcji i ustaw krotność użycia kodu.

  - **nieograniczone stosowanie kodu**


Kod może być używany przez nieograniczony czas. Dodatkowo taki kod wprowadzony w partycji powoduje kasowanie liczników wszystkich czasowych kodów partycji. Kody, które są "uśpione" z przekroczonym licznikiem użyć są повторно aktywne.

  - **kod jednorazowy po użyciu zostaje wykasowany z pamięci kodów partycji.**

Taki kod można zaprogramować np. Sprzątacze, która wychodząc z obiektu uzbroi go, natomiast nie będzie mogła się nim posługiwać w późniejszym okresie.

    - **kod z ograniczeniem stosowania.**

Kod może być używany 2-99 razy zanim zostanie uśpiony. Jeżeli w międzyczasie użyty zostanie kod bez ograniczeń, licznik kodu czasowego jest resetowany i kod może być znowu używany tyle razy, ile tu zostało zaprogramowane. Reaktywacja kodu może odbywać się dowolną ilość razy. Reaktywacji kodu może dokonać użytkownik należący do tej samej partycji, co użytkownik z ograniczeniem.

Naciśnij  aby zatwierdzić ustawienie.

9.4 ZMIANA INTENSYWNOŚCI PODŚWIETLENIA KLAWIATURY.

KLAWIATURA LED

Aby zmienić intensywność podświetlenia klawiatury

wprowadź   

Użyj  aby zwiększyć intensywność lub 

aby zmniejszyć intensywność podświetlenia.

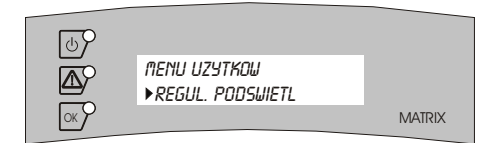
Naciśnij  aby zapamiętać nowe ustawienie.


Jeżeli ustawisz maksymalną jasność, klawiatura nie będzie się przyciemniać po 2 minutach od ostatniego naciśnięcia dowolnego klawisza.

KLAWIATURA LCD

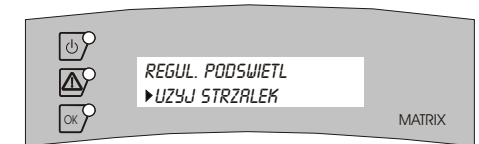
Będąc w menu użytkownika przejdź do opcji Regulacja



Podświetlenia. Na wyświetlaczu pojawi się:



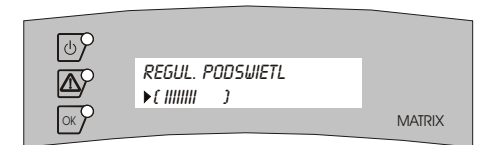
Naciśnij  aby zatwierdzić wybór opcji.

Na wyświetlaczu pojawi się:



Użyj  i  w celu zwiększenia lub zmniejszenia natężenia podświetlenia klawiatury.

Na wyświetlaczu pojawi się:



Naciśnij  aby zatwierdzić wybór podświetlenia.

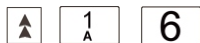
Wyświetlacz przywróci wyświetlanie menu użytkownika.

Pamiętaj: Jeżeli ustawisz maksymalną jasność, klawiatura nie będzie się przyciemniać po 2 minutach od ostatniego naciśnięcia dowolnego klawisza.

9.5 PODGLĄD CZASU I DATY

KLAWIATURA IKONOWA

Aby sprawdzić czas i datę systemową, wprowadź



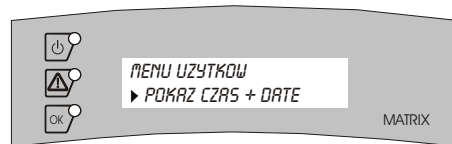
Wyświetlacz pokaże godzinę w postaci 2-cyfrowej.

Użyj aby przejść do wyświetlania kolejnych informacji. Po każdym naciśnięciu wyświetlacz wskaże minuty, dzień, miesiąc i rok zawsze, jako dwie cyfry.

KLAWIATURA LCD

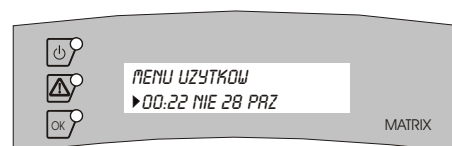
Będąc w menu użytkownika przejdź do opcji Pokaż Czas + Datę.

Na wyświetlaczu pojawi się:



Naciśnij aby zatwierdzić wybór opcji.

Na wyświetlaczu pojawi się aktualny czas i data



Naciśnij aby przywrócić wyświetlanie menu użytkownika.

Po przypisaniu kodu do partycji, należy ustawić poziom uprawnień tego kodu.

Możliwe do zaprogramowania opcje przedstawia poniższa tablica.

Opcja	LED Alarm Wyi =OPCJA Wyłączona	LED Alarm Wi =OPCJA Włączona	FABRYCZNIE
1	Zabronione blokowanie linii	Blokowanie linii zezwolone	Włączona
2	Kod normalny	Kod tylko przymusu	Wyłączona
3	Kod normalny	Przymus możliwy	Włączona
4	Nie uzbraja	Uzbrojenie zezwolone	Włączona
5	Nie rozbraja	Rozbrojenie zezwolone	Włączona
6	Nie używane	Nie używane	Wyłączona
7	Nie używane	Nie używane	Wyłączona
8	Kod normalny	Kod Główny	Włączona

Użyj strzałek aby wybrać odpowiednią opcję i naciśnij

klawisz, aby włączyć lub wyłączyć lampkę Alarm. Przejdź do kolejnej opcji i użyj

aby ustawić działanie opcji (włączenie opcji - lampka Alarm się świeci).

Po ustawieniu wszystkich opcji zapamiętaj dokonane zmiany naciskając klawisz .

Pamiętaj: Nie usuwaj ustawień - kod główny. Jeżeli w systemie nie będzie takiego kodu, nie będziesz mógł zmieniać kodów innym użytkownikom. Instalator systemu będzie musiał taki kod stworzyć ponownie.


Po zaprogramowaniu kodu musisz mu przypisać partycje, które będzie obsługiwać

Poniższa tablica przedstawia opcje przypisania partycji

Opcja nr.	LED Alarm Wyl = OPCJA Wyłączona	LED Alarm Wł = OPCJA Włączona	FABRYCZNIE
1	Nie przypisany do partycji 1	Przypisany do partycji 1	Włączona
2	Nie przypisany do partycji 2	Przypisany do partycji 2	Włączona
3	Nie przypisany do partycji 3	Przypisany do partycji 3	Włączona
4	Nie przypisany do partycji 4	Przypisany do partycji 4	Włączona

Użyj strzałek   aby wybrać odpowiednią opcję i naciśnij

klawisz,  aby włączyć lub wyłączyć lampkę Alarm. Przejdź do kolejnej opcji i użyj

 aby ustawić działanie opcji (włączenie opcji - lampka Alarm się świeci).

Programowany kod może być przypisany tylko do partycji, do której jest przypisany **kod główny** - kod, przy użyciu którego wszedłeś do trybu programowania kodów.

Po ustawieniu wszystkich opcji zapamiętaj dokonane zmiany naciskając klawisz 

Jeżeli ten użytkownik należy już innej partycji, należy wybrać inny numer użytkownika. W takim przypadku wszystkie wcześniejsze ustawienia zostaną anulowane..

10. TRYB GŁÓWNEGO UŻYTKOWNIKA

10.1 ZMIANA CZASU SYSTEMOWEGO.

KLAWIATURA IKONOWA

KLAWIATURA LCD


Te opcje są dostępne jedynie dla głównego użytkownika.

Aby zmienić czas wpisz   

Wprowadź czas w formacie 24 godzinnym,

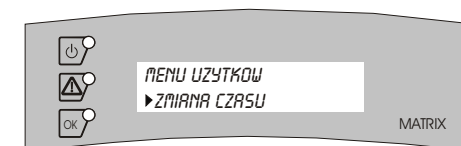
tzn. dwie cyfry godzin i dwie cyfry minut,


np. **09 30** lub **17 56**

Naciśnij  aby zapamiętać nowy czas.

Będąc w menu użytkownika przejdź do opcji Zmiana Czasu.

Na wyświetlaczu pojawi się:



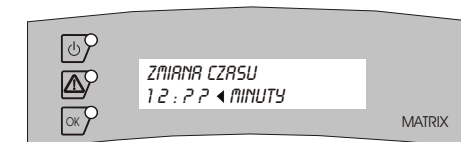
Naciśnij  aby zatwierdzić wybór opcji.


Na wyświetlaczu pojawią się dwa znaki zapytania. Wpisz aktualną godzinę jako dwie cyfry (format 24 godzinny)



Na wyświetlaczu pojawią się znowu dwa znaki zapytania.

Wpisz aktualny czas w minutach jako dwie cyfry.



Jeżeli chcesz zmienić już wpisany czas powtórz ostatnie dwa kroki jeszcze raz. Następnie naciśnij klawisz  aby zapamiętać ustawienie nowego czasu.

Nowy czas zostanie pokazany na wyświetlaczu



Naciśnij  aby powrócić do menu użytkownika.

10.2 ZMIANA DATY SYSTEMOWEJ.


KLAWIATURA IKONOWA

Aby zmienić datę wpisz   

Wprowadź jedną cyfrę dnia

- 1 = Poniedziałek
- 2 = Wtorek
- 3 = Środa
- 4 = Czwartek
- 5 = Piątek
- 6 = Sobota
- 7 = Niedziela

Wprowadź dwie cyfry roku : 00 do 99
Wprowadź dwie cyfry miesiąca : 01 do 12
Wprowadź dwie cyfry dnia miesiąca : 01 do 31


Naciśnij  aby zapamiętać nową datę.

KLAWIATURA LCD

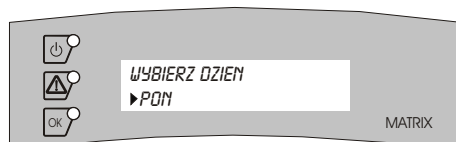
Będąc w menu użytkownika przejdź do opcji Zmiana Daty.




Na wyświetlaczu pojawi się:



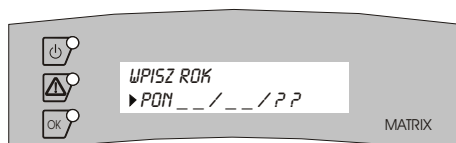
Naciśnij  aby zatwierdzić wybór opcji.

Na wyświetlaczu pojawi się:

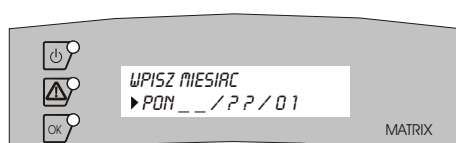


Naciśnij  lub  aby wybrać odpowiedni dzień tygodnia. Naciśnij  aby zatwierdzić wybór dnia.

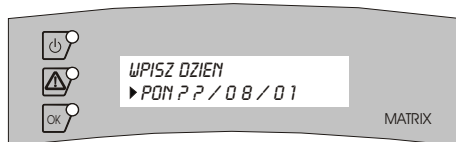
Na wyświetlaczu pojawią się dwa znaki zapytania, wpisz dwie cyfry oznaczające rok



Na wyświetlaczu pojawią się dwa znaki zapytania, wpisz dwie cyfry oznaczające miesiąc

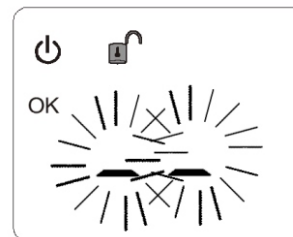





Na wyświetlaczu pojawią się dwa znaki zapytania, wpisz dwie cyfry oznaczające dzień miesiąca






Następnie naciśnij klawisz  aby zapamiętać ustawienie nowej daty. Naciśnij  aby powrócić do menu użytkownika.


10.3 ZMIANA KODU UŻYTKOWNIKA I POZIOMU UPRAWNIEN TEGO KODU



Aby zmienić kod, wprowadź    . Na wyświetlaczu będą migać dwa segmenty.

Wprowadź z klawiatury dwie cyfry numeru kodu do zmiany **(01 - 32)** lub użyj klawiszy   aby znaleźć kody w Twojej partycji i w tym przypadku wybór zatwierdź klawiszem  .

Wprowadź nowy kod i naciśnij  jeżeli kod ma mniej niż 6 cyfr.




Wprowadź ponownie nowy kod i znowu naciśnij przycisk  jeśli kod ma mniej niż 6 cyfr.


Jeżeli zrobiłeś to bez błędów usłyszysz ton potwierdzenia

Jeżeli się pomyliłeś wystąpi ton błędu, powtórz czynności jeszcze raz.

Jeżeli chcesz skasować kod danego użytkownika postępuj jak niżej:

naciśnij    . Będą migać dwa segmenty.

Wprowadź z klawiatury dwie cyfry numeru kodu do usunięcia **(01 - 32)** lub użyj klawiszy   aby znaleźć kody w Twojej partycji i w tym przypadku wybór zatwierdź klawiszem  .

Naciśnij  kod zostanie usunięty z pamięci systemu.

