

MANUAL DE UTILIZADOR

ECLIPSE 8
ECLIPSE 16
ECLIPSE 32

(S.W. 1.9x)

Atenção:

Este manual contém informações de limitações sobre o uso do produto e função e informações sobre as limitações referente à responsabilidade do fabricante. O manual deve ser lido com atenção.

As informações contidas neste manual estão sujeitas a alteração sem aviso prévio!

ÍNDICE:

1. INFORMAÇÃO GERAL.....	5
2. Teclados suportados	6
2.1 Teclados LED	6
2.2 Teclados LCD	6
2.3 Botões (funções).....	7
2.4 Indicação	8
2.5 Sinalização sonora	9
2.6 Instruções de Operação com teclados LED	9
2.6.1 Indicação especial usando teclado LED.....	9
2.6.2 Programação pelo Mestre.....	10
2.6.3 Programação pelo Utilizador	10
2.7 Instruções de Operação com teclados LCD	10
2.8 Inserção de texto com teclados LCD	10
3. INSTRUÇÕES DE OPERAÇÃO	11
3.1 Armar com um teclado	11
3.1.1 Modo de Armar total	11
3.1.2 Modo de Armar parcial.....	11
3.1.3 MododeArmar noite.....	11
3.1.4 Armando todas as áreas disponíveis no Sistema	12
3.1.5 Verificar o estado das Áreas	12
3.1.6 Rever as zonas abertas.....	13
3.1.7 Alterar o Modo de Armar sem Desarmar	14
3.2 Armar com um leitor de cartão	14
3.2.1 Armar via leitor Proxy incorporado no teclado.....	14
3.2.2 Armar via leitor Proxy autónomo.....	15
3.3 Desarmar	15
3.3.1 Desarmando via teclado	15
3.3.2 Desarmando via leitor de cartão incorporado no teclado.....	15
3.3.3 Desarmando via leitor proxy autónomo.....	16
3.4 Parando as sirenes.....	16
3.5 Botões de pânico	16
3.6 Código de coação	16
3.7 Ver problemas técnicos	16
3.8 Verificação das zonas anuladas	17
4. MENUS DE PROGRAMAÇÃO DOS UTILIZADORES.....	18
4.1 Alterar o próprio código	18
4.2 Verificar memória de eventos pelo utilizador	19
4.3 Ligar CHIME pelo utilizador	19
4.4 Anular zonas pelo utilizador	20
5. MENUS DE PROGRAMAÇÃO PARA MESTRES.....	22
5.1 Criar e Alterar os códigos de utilizador	23
5.2 Apagar códigos de utilizador.....	23
5.3 Ver memória de eventos pelo Mestre	23
5.4 Ligar CHIME pelo Mestre.....	24

5.5	Anular zonas pelo Mestre.....	24
5.6	Acesso do Instalador.....	24
5.7	Atribuição de atributos de utilizador	25
5.8	Associar números de área para utilizador	26
5.9	Inserção de nomes de utilizador	27
5.10	Associar horários para o utilizador.....	28
5.11	Atribuição de atributos para utilizador de cartão Proxy... ..	29
5.12	Gravar um cartão de utilizador	30
5.13	Apagar um cartão de utilizador.....	31
5.14	Clonagem de utilizadores.....	32
5.15	Definição da hora... ..	33
5.16	Definição da data	33
5.17	Bloqueio de Acesso Remoto Via UDL	34
5.18	Atribuição de Direitos de Acesso Remoto	35
5.19	Envio de mensagem de "teste manual "	36
5.20	Definir o nível de som	36
5.21	Definir a intensidade da iluminação dos botões	37
5.22	Velocidade de deslocamento de mensagens em teclados LCD	37
5.23	Desligar a luz de fundo de botões no teclado LCD32 Sensitive	38
ANEXO A - Tabela de memória de registo de eventos.....		38
ANEXO B - Símbolos especiais para introduzir texto		41
ANEXO C - Algoritmo de funcionamento VD / DTMF		42
Lista de Verificações - Preencher a partir do Instalador		43

Notas de manutenção

Para garantir um trabalho duradouro e confiável do seu sistema de segurança recomendamos que siga algumas regras simples para a manutenção:

1. Remova o adesivo transparente de proteção da tela de LED ou LCD antes de iniciar as operações diárias com o teclado.
2. Feche sempre a tampa protetora quando o teclado não é usado. Isso irá proteger os botões de pó e sujidade penetrante.
3. Semanalmente limpe o pó dos teclados usando um pano macio. Pode utilizar também panos de limpeza húmidos para superfícies de plástico.
4. Não use detergentes abrasivos que podem arranhar a superfície.
5. Não borrifar ou verter água e outros líquidos no teclado.
6. Sempre use apenas detergentes de limpeza sem álcool para limpar a tela de LCD.
7. Antes de limpar a superfície do LCD32 Sensitive pode bloquear os botões sensíveis por 30 segundos pressionando ao mesmo tempo o botão PRG + seta para a direita.

GARANTIA

As condições de garantia são determinados pelo número de série (código de barras) do dispositivo electrónico! Durante o período de garantia, o fabricante deverá, a seu exclusivo critério, substituir ou reparar qualquer produto defeituoso quando é devolvido à fábrica. Todas as peças substituídas e / ou reparadas devem ser cobertas para o restante da garantia original ou 6 meses, o período que for mais longo. O comprador deverá enviar imediatamente ao fabricante uma notificação por escrito das peças defeituosas ou de defeitos fabrico.

GARANTIA INTERNACIONAL

Clientes estrangeiros devem possuir os mesmos direitos de garantia como os de qualquer cliente na Bulgária, exceto que o fabricante não será responsável por quaisquer direitos aduaneiros relacionados, impostos ou IVA, o que pode ser pago.

PROCEDIMENTO DE GARANTIA

A garantia será concedida quando o aparelho em questão é devolvido. O período de garantia e o período para reparo são determinados com antecedência. O fabricante não aceita qualquer produto, dos quais nenhum aviso prévio foi recebida através do formulário de RAN em: <http://www.teletek-electronics.com/en/support/Service>
A configuração e programação incluída na documentação técnica não devem ser considerados como defeitos. A Teletek não se responsabiliza pela perda de informações de programação do dispositivo que está sendo atendido.

CONDIÇÕES DE DISPENSA DE GARANTIA

Esta garantia se aplica a defeitos em produtos resultantes apenas de material ou de fabricação impróprios, relacionados ao seu uso normal. Ela não abrange:

- Dispositivos com número de série destruída (código de barras);
- Danos decorrentes de transporte inadequado e manuseamento;
- Danos causados por calamidades naturais, tais como incêndios, inundações, tempestades, terremotos ou relâmpagos;
- Danos causados por tensão, ruptura accidental ou incorreta, água; além do controle do fabricante;
- Danos causados por incorporação não autorizada do sistema, alterações, modificações ou objectos que nos rodeiam;
- Danos causados por aparelhos periféricos, a menos que esses aparelhos periféricos foram fornecidos pelo fabricante;
- Defeitos causados pelo mau uso de produtos instalados;
- Danos causados por falta de uso do produto para sua finalidade normal;
- Danos causados por manutenção inadequada;
- Danos resultantes de qualquer outra causa, má conservação ou uso indevido do produto.

No caso de um número razoável de tentativas frustradas para reparar o produto, coberto por esta garantia, a responsabilidade do fabricante será limitada à substituição do produto como a única compensação por violação da garantia. Em nenhum caso, o fabricante será responsável por quaisquer danos especiais, accidentais ou consequentes, em razão da quebra de garantia, quebra de contrato, negligência ou qualquer outra noção legal.

RENÚNCIA

Esta garantia deve conter toda a garantia e deve prevalecer sobre todas e quaisquer outras garantias, explícitas ou implícitas (incluindo quaisquer garantias implícitas, em nome do revendedor, ou adaptabilidade para fins específicos), e sobre quaisquer outras responsabilidades ou responsabilidades em nome do fabricante. O fabricante que não capacitar, qualquer pessoa, agindo em seu próprio nome, para modificar, serviço ou alterar esta garantia, nem substituí-la por outra garantia, ou outra responsabilidade em relação a este produto.

SERVICIOS INJUSTIFICADOS

O fabricante deve reparar ou substituir os produtos indevidos, que foram devolvidos à sua fábrica, a seu exclusivo critério, de acordo com as condições abaixo. O fabricante não deve aceitar nenhum produto para o qual aviso prévio não tenha sido recebido através do formulário de RAN em: <http://www.teletek-electronics.com/en/support/Service>. Os produtos, que o fabricante considera reparáveis, serão reparados e devolvidos. O fabricante preparou uma lista de preços e os produtos, que podem ser reparados, deverão ser pagos pelo cliente. Os dispositivos com serviços de transporte indevidos têm garantia de 6 meses para as peças substituídas.

O produto equivalente mais próximo, disponível na época, deve substituir os produtos que o fabricante considere irreparável. O preço de mercado corrente deve ser cobrado por cada produto substituído.

NORMAS E CONFORMIDADE

As centrais série Eclipse são projetadas em conformidade com a União Europeia (UE) Directiva de Baixa Tensão (LVD) 2006/95/CE e directiva de Compatibilidade Eletromagnética (EMC) 2004/108/CE.

A marca CE é colocada para indicação de que os painéis de controle série Eclipse estão em conformidade com a exigência da UE para a segurança, saúde, proteção ambiental e atendimento ao cliente.

As centrais Eclipse são adequados para a instalação e operação de sistemas de segurança especialmente concebidos para cumprir com a norma EN 50131-1, Grau 2.

1. INFORMAÇÃO GERAL

Série ECLIPSE são centrais para segurança e gestão de pequenos e médios locais de residência ou de escritório.

A série Eclipse inclui:

- **ECLIPSE 8** para a gestão de locais pequenos até 8 zonas organizados em uma área comum e até 8 utilizadores.
- **ECLIPSE 16** para gestão de locais pequenos a médios até 16 zonas organizadas em 3 áreas independentes e para até 32 utilizadores.
- **ECLIPSE 32** para gestão de sítios médios até 32 zonas e 8 zonas independentes e até 64 utilizadores.

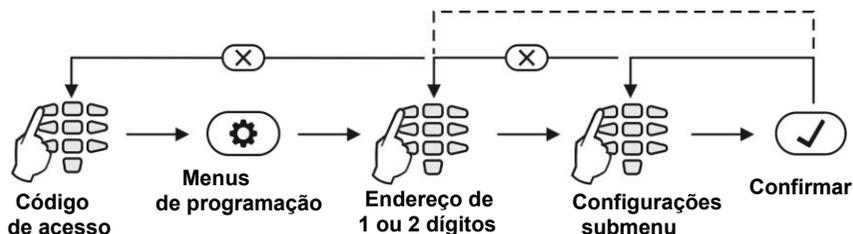
Nas centrais ECLIPSE há dois tipos de utilizadores: mestres e utilizadores regulares do sistema. Os mestres têm todos os atributos para a programação de menus especiais do sistema e os utilizadores regulares têm atributos limitados para a operação com o sistema.

Mestre pode ser qualquer utilizador a quem foi concedido direito de gestor. O Utilizador 1 é o Mestre Principal e os seus direitos não podem ser alterados. Aos utilizadores podem ser concedidos direitos de Mestre pelo Instalador do sistema, bem como pelo mestre do sistema com direitos de programação. O menu de programação mestre está estruturado com os números de endereços de 2 dígitos. O menu de programação do utilizador é estruturado com números de endereço de 1 dígito.

A entrada no menu mestre é possível mesmo quando o sistema está armado, mas há certas limitações como, por exemplo, as zonas não podem ser anuladas no modo armado.

É possível entrar em menus de programação mestre de vários teclados ao mesmo tempo usando o mesmo código de acesso de gestor.

As estrutura dos menus de programação de Mestre e Utilizador é:



Nota: Ao programar um submenu, após a confirmação voltará um passo atrás - anular zonas, programar códigos de acesso, associação de áreas, etc. Ao programar uma configuração, como data, hora e outros, após a confirmação, vai voltar dois passos para trás para o ecrã principal para entrar noutra endereço.



Atenção: Antes de iniciar qualquer tipo de programação ou alterar os parâmetros do sistema, deve ler atentamente as informações detalhadas fornecidas para cada menu e certifique-se de que compreende as descrições.

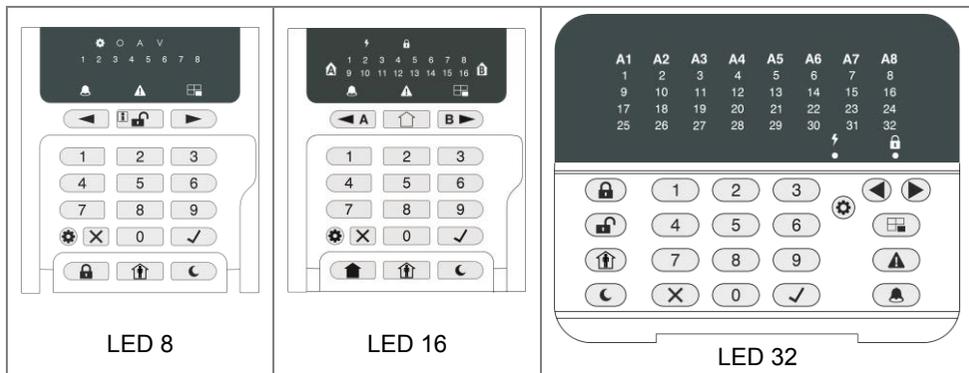
Mantenha este manual em lugar seguro e consulte as instruções de cada vez que estiver prestes a alterar parâmetros e configurações do sistema.

2. TECLADOS SUPORTADAS

De acordo com a configuração do sistema, você pode usar um dos seguintes modelos de teclado:

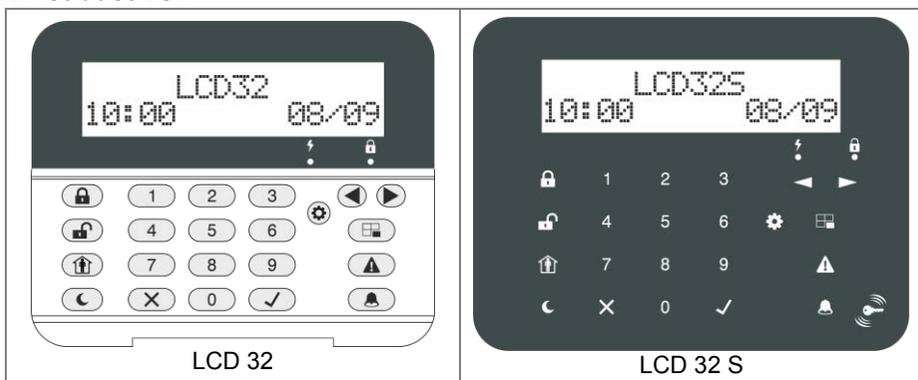
Teclado	Display	Areas	Zonas	Leitor de cartão
LED 8	LED	1	8	✘
LED 16	LED	2	16	✘
LED 32	LED	8	32	✓ (opcional)
LCD 32	LCD	8	32	✓ (opcional)
LCD 32S	LCD	8	32	✓

2.1 Teclados LED



Vista frontal dos teclados ECLIPSE LED com tampa de proteção aberta. Os teclados estão equipados com ecrã de informação LED e teclados de borracha para a operação.

2.2 Teclados LCD



Vista frontal do teclado ECLIPSE LCD, LCD 32 com capa protetora aberto. Os teclados estão equipados com display de texto LCD. LCD 32S tem botões sensíveis e leitor de cartão incorporado.

2.3 Funções dos botões

Botão	Função	Descrição
	ENTER	Confirmação dos dados inseridos. <u>Para teclados LED 8 e LED16:</u> Use o botão para rever o arquivo de registro de memória, os problemas do sistema e as zonas anuladas - o respectivo sistema de LED pisca durante a revisão.
	CANCELAR	Cancela os parâmetros introduzidos; sair do modo de programação.
	ARMAR TOTAL	Botão para modo de armar rápido total.
	DISARMAR	Desarmar o sistema. O botão tem uma função especial no modo de texto - exclui o símbolo atual e move o cursor em uma posição para a esquerda (tecla Backspace como num teclado de PC padrão).
	ARMAR PARCIAL	Botão para o modo de armar parcial. O botão tem uma função especial no modo de entrada de texto - alteração entre letras maiúsculas e minúsculas.
	ARMAR NOITE	Botão para modo de armar noite.
	PRG	Entrar no modo de programação de Mestre e Utilizador.
	ANULAR**	Anular zonas. O botão acende-se permanentemente se existem zonas anuladas no sistema. O botão está intermitente durante a revisão zonas.
	FALHAS**	Rever os problemas do sistema. O botão acende-se permanentemente se houver problemas no sistema. O botão pisca durante a revisão dos problemas do sistema.
	MEMORIA**	Revendo o arquivo de registro de eventos de memória. O botão acende-se permanentemente se há eventos de memória. O botão pisca durante a revisão de eventos de memória. O botão tem uma função especial no modo de entrada de texto - entrada de símbolos especiais.
	Setas	As setas para mover o cursor para o lado esquerdo e lado direito no modo de programação. <u>Para teclados LED 16:</u> Os botões são usados para armar e desarmar as áreas A e B.
0 - 9	Botões de digitar	Botões digitais para introdução de parâmetros, códigos...

* Usado em designs anteriores dos modelos de teclados LED8, LED32, LCD32 e LCD32S, o botão tem a mesma funcionalidade.

****Nota:** A funcionalidade de botões MEMÓRIA, ANULAR e PROBLEMAS, para teclados LED8 e LED16 é acessível através dos menus de Mestre e Utilizador apenas com a respectiva indicação LED no visor.

2.4 Indicação

Botão/LED	Cor	Descrição
	vermelho	A area está em modo armado total
	vermelho	A area está em modo armado parcial
	vermelho	A area está em modo armado noite
	vermelho	Permanentemente aceso - existem zonas anuladas no sistema. Piscar - revisão das zonas anuladas no sistema.
	vermelho	Permanentemente aceso - há problemas do sistema. Piscar - análise dos problemas do sistema.
	vermelho	Permanentemente aceso - há eventos de registo de memória gravados. Piscar - analise dos eventos de memória.
	vermelho	Indicação para zonas anuladas em teclados LED8 e LED16. Permanentemente aceso - há zonas anuladas no sistema. Piscar - análise das zonas anuladas no sistema.
	vermelho	Indicação de falhas no sistema de teclados LED8 e LED16. Permanentemente aceso - há problemas do sistema. Piscar - análise dos problemas do sistema.
	vermelho	Indicação para eventos de memória em teclados LED8 e LED16. Permanentemente aceso - há eventos de registo de memória gravados. Piscar - análise dos eventos de registo de memória.
	verde	O sistema está desarmado ou apenas certas áreas do sistema estão armados. Pisca durante o tempo de entrada / saída.
	vermelho	Todas as áreas utilizadas no sistema estão armadas. Piscar - está no modo de programação.
	branco	Permanentemente aceso – AC ligado, desligado – AC desligado. Piscar está no modo de programação.
	Off	A area não está a ser utilizada.
Áreas:** A e B A1 – A8	verde	Permanentemente aceso - a área está desarmada. Piscar - a área está pronta para ser armada, depois de ser introduzido o código e o modo de armar.
	vermelho	Permanentemente aceso - área está armada. Piscar - tempo de entrada/saída em execução, mostrando as áreas disponíveis para desarmar depois de código de utilizador introduzido.
Números de zona**	vermelho	Permanentemente aceso - indicação para o problema ou quando há zonas anuladas, problemas do sistema ou eventos estão a ser vistos. Piscar - indicação para uma zona aberta quando o sistema está desarmado.

* Usado em designs anteriores dos modelos de teclados LED8, LED32, LCD32 e LCD32S, o botão tem a mesma funcionalidade.

**A indicação só aparece nos teclados LED

2.5 Sinalização Sonora

Todos os teclados da série Eclipse têm sinalização de som para ocorrência de eventos do sistema. A sinalização de som tem 4 níveis de volume ajustáveis no endereço 90 a partir dos menus de programação Mestre.

Sinal do som	Descrição
Botão	Sinal sonoro curto, indicando o acionamento de uma tecla.
Confirmação	Dois sinais sonoros longos, indicando a confirmação do sistema para operação executada.
Operação cancelada	Único sinal longo, sistema indicando execução incorreta da operação.
Tempo de entrada	Bip contínuo, indicando intrusão numa zona de entrada.
Tempo de saída	Bips curtos, indicando que o sistema está a armar e o utilizador é obrigado a sair da zona de entrada. Dez segundos antes de terminar o tempo de saída o bip aumenta a frequência
Problema técnico	Dois bips curtos a cada 20 segundos, indicando um problema técnico. Para interromper a sinalização - pressione o botão problemas.
Chime	Bips curtos com subsequentemente aumento do período, indicando intrusão numa zona com uma opção de chime ativada.
Alarme de incêndio	Três sinais sonoros em sequência repetida a cada 5 segundos. Esse tipo de sinalização mostra detetor de incêndio ativado no local.

2.6 Instruções de funcionamento com teclados LED

LED 8, LED16 e LED32 são teclados de gestão e programação com displays de LED. LED 8 mostra informações sobre 8 zonas e gere uma área. A exibição de LED16 mostra informações sobre as primeiras 16 zonas e 2 áreas do sistema, enquanto a exibição de LED32 mostra informações sobre todas as 32 zonas e 8 áreas do sistema. A entrada de códigos, endereços e dados é feita através das teclas numéricas. Para os diferentes modos de activação são usados botões rápidos com o respectivo símbolo.

2.6.1 Indicação especial utilizada no teclado LED 8

LED	Indicação	Descrição
	vermelha	Sistema no modo de programação do utilizador ou instalador
○	vermelha	[O] é de OPERATION – em modo programação
∨	vermelha	[V] é de VALUE – em modo programação
	verde	O sistema está desarmado, em modo de operação normal
	Off	Sistema armado ou o sistema não está pronto para ser armado.
A		Não utilizado em menus de programação de mestre ou utilizador.

* Usado no design anterior do teclado como o botão tem a mesma funcionalidade.

2.6.2 Programação pelo Mestre

Depois de código mestre ser inserido, um bip de confirmação será ouvido a partir do teclado. Entrada no modo de programação por um gestor é feita pressionando o botão PRG (). Dois dígitos () são acesos no visor do teclado, enquanto o "relâmpago" (branco) e "cadeado" (vermelho) piscam apenas no teclado que está a ser usado. O sistema de espera de entrada de código de 2 dígitos para a programação pelo mestre. Quando um botão é pressionado, os dígitos da zona correspondente acendem. Quando o botão "0" for pressionado o número da zona 10 acende (botão 0 para LED 8).

2.6.3 Programação pelo Utilizador

Os utilizadores do sistema não possuem direitos de mestre. Cada código com opção 8 de mestre vedada (programado pelo gestor do sistema) é um código de utilizador.

Depois do código de utilizador introduzido, um sinal de confirmação é ouvido a partir do teclado. A entrada no modo de programação por utilizador é feita pressionando o botão PRG (). Um dígito fica aceso no visor do teclado, enquanto o "relâmpago" (branco) e "cadeado" (vermelho) piscam apenas no teclado, que está a ser usado. O sistema espera entrada de endereço de programação de 1 dígito por um utilizador.

2.7 Instruções de Operação com teclados LCD

O LCD32 e LCD32 Sensitive são teclados de gestão e controlo com visores de texto LCD.

Para inserir os códigos, endereços e parâmetros use os botões numéricos. Para armar o sistema pode usar os botões rápidos com os respectivos pictogramas, ou escolher o tipo de armação na rolagem do visor com as setas e confirmação com a tecla ENTER. Utilize o fornecido com mais descrições detalhadas de todos os endereços do sistema. Para sair do menu de programação do utilizador pressione o botão CANCELAR várias vezes até voltar ao visor principal do modo de operação normal.

Atenção: Se nenhuma ação (apertando um botão) for realizada por 30 segundos, depois de inserir o mestre ou o menu de programação do utilizador, o sistema retorna automaticamente para o visor principal e está novamente em modo de operação normal. A entrada no modo de programação por um mestre ou utilizador é possível através de mais de um teclado ao mesmo tempo com o mesmo código.

2.8 Inserção de texto com teclados LCD

Os modelos de teclado LCD32 LCD32 Sensitive servem para entradas de texto incluindo letras maiúsculas e minúsculas, algarismos, sinais de pontuação e outros símbolos específicos.

Letras e algarismos regulares podem ser inseridos diretamente pelos botões. É possível inserir texto até 16 símbolos, incluindo o espaço. Use o botão ARMAR para inserir letras maiúsculas e botão DESARMAR para apagar um símbolo. Botão MEM para entrada de símbolos especiais. Tabelas para correspondência dos botões:

Botão	Letras, dígitos			
0	0			
1	1			
2	a	b	c	2
3	d	e	f	3
4	g	h	i	4

Botão	Letras, dígitos				
5	j	k	l	5	
6	m	n	o	6	
7	p	q	r	s	7
8	t	u	v	8	
9	w	x	y	z	9

3. INSTRUÇÕES DE OPERAÇÃO

3.1 Armar com um teclado

3.1.1 Modo de Armar Total

Modo armar total significa que todas as zonas nas áreas armadas estão protegidas. Armar total pode ser inicializado depois de inserir um código de utilizador válido ou com acesso rápido, sem código, quando esta opção é permitida nos menus de programação de instalador.

Nota: Botão  é usado nos designs anteriores de teclados e LED16.

Sequência de botões para ativação do modo "ARMAR TOTAL":



3.1.2 Modo de Armar Parcial

Modo de armar parcial significa que o utilizador pode permanecer na área, já que parte das zonas das áreas protegidas ficam anuladas. O modo de armar parcial pode ser inicializado depois de inserir um código de utilizador válido ou com acesso rápido, sem código, quando esta opção é permitida nos menus de programação de instalador.

Nota: A alguns utilizadores pode não ser permitido armar o sistema em modo "ARMAR PARCIAL".

Sequência de botões para a ativação do modo de "armar parcial":

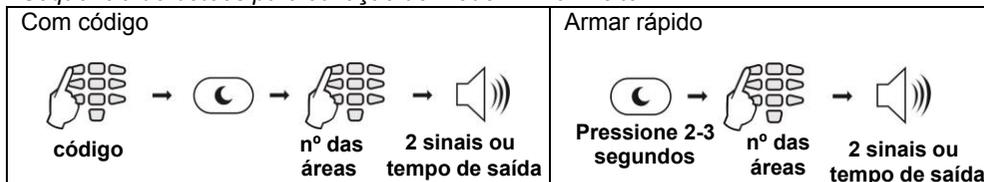


3.1.3 Modo de Armar Noite

Modo de armar noite significa que o utilizador pode permanecer na área, já que parte das zonas das áreas protegidas ficam anuladas. O modo de armar noite difere do modo parcial já que neste é inicializado tempo de saída. Nesse caso, a armação do sistema é instantânea. Pergunte ao seu instalador mais detalhes sobre o próprio sistema.

Nota: Alguns utilizadores podem não ter permissão para armar o sistema em modo "ARMAR NOITE"

Sequência de botões para ativação do modo "Armar Noite":



3.1.4 Armar todas as áreas disponíveis no Sistema

O utilizador pode armar todas as áreas de operação no sistema. Para armar todas as áreas use o botão "0". De acordo com a maneira de armar - com ou sem introdução de um código de utilizador - o número de áreas armadas pode ser diferente.

Com um código de utilizador

Quando utiliza um código de armar, o utilizador pode armar ao mesmo tempo apenas as áreas associadas ao seu código. O utilizador pode estar autorizado a uma ou mais áreas do sistema - que depende do programado no endereço 07 no menu Mestre.

Armar Rápido (Sem código de utilizador)

Quando armar rápido, sem inserir o código, o utilizador pode armar ao mesmo tempo todas as zonas disponíveis para as áreas de operação do sistema.

Sequência de botões para a ativação de todas as áreas do sistema:



3.1.5 Verificar o estado das Áreas

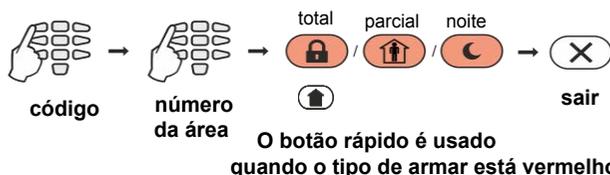
O utilizador pode verificar qual é o estado das áreas disponíveis no sistema. A verificação é diferente e depende do teclado de controlo utilizado.

Teclados de LED

Quando o sistema está armado os números das áreas armadas estão iluminados a vermelho. No teclado LED 8, o botão DESARMAR está desligado, e as luzes do botão de modo de armar utilizado a vermelho.

Nos teclados LED 16 e LED 32, o modo de armar utilizado é verificado após introdução de um código válido e número de área.

Sequência de botões para verificar o estado de área:



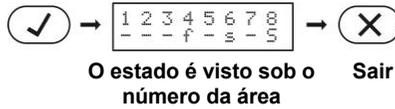
Note:

LED 16: Os dois números de área são chamados de A e B. Para verificar o modo de armar da área use os botões com as setas e o respectivo nome da área.

Nota: Botão é utilizado no design anterior dos teclados e LED16.

Teclados LCD

O estado das áreas utilizadas é visto primindo a tecla ENTER. Note-se que o LED "cadeado" acende a vermelho apenas quando todas as áreas utilizadas estão armadas. O LED "cadeado" acende-se a verde se pelo menos uma das áreas utilizadas está desarmada. Para verificar o estado de áreas simples clique no botão ENTER:



O ecrã apresenta os números de área e estado atual de cada um. A descrição do estado de área é como se segue:

Estado	Descrição
---	A área está desarmada e pronta para ser armada.
n	Área está desarmada e não está pronta para ser armada.
f	A área está armada em modo armar total.
s	A área está armada em modo armar parcial.
S	A área está armada em modo armar noite.
*	Tempo de entrada/saída a correr para a área.
A	Evento de alarme na área.
F	Alarme de incêndio na área.
M	Evento de memória na área ainda armada.
n	Evento de memória na área desarmada.
Vazio	Sem símbolo - a área não é utilizada no sistema.

3.1.6 Rever as zonas abertas

No modo de operação normal os números de todas as zonas abertas no sistema são apresentados um a um no visor LCD ou estão a piscar no visor LED.

Atenção: As áreas com zonas abertas no momento não podem ser armadas!

O utilizador pode filtrar as informações exibidas e rever apenas os números de zona que estão associados à área que tem que ser armada. O utilizador pode rever apenas as áreas para as quais ele tem direitos de operar.

Teclados LED

Os números de todas as zonas abertas no sistema estão a piscar. Para rever (filtrar) os números das zonas associadas a uma área o utilizador deve introduzir um código válido e número de área. Apenas as zonas abertas para essa área vão continuar a piscar e o número área iluminando.

Teclados LCD

Os números de todas as zonas abertas no sistema são apresentados um a um no visor LCD. Para rever (filtrar) os números das zonas associadas a uma área o utilizador deve introduzir um código válido e número de área. Apenas as zonas abertas para essa área vão continuar a ser exibidas como mensagens de texto.

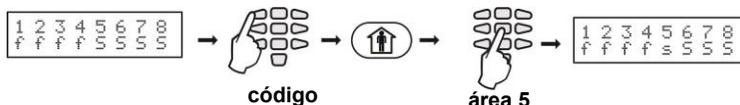
A saída do modo de revisão de zonas abertas faz-se pressionando o botão CANCELAR ou automaticamente após 30 segundos.

3.1.7 Alterar o Modo de Armar sem Desarmar

Esta é uma funcionalidade extra para alterar o modo de armar para outro modo sem desarmar. Para usar esse recurso, tenha em mente a seguinte prioridade entre os modos de armar que é adotada:

Prioridade	Armar	Descrição
↑ 1	Total	O modo de armar total não pode ser alterado por outro modo.
↑ 2	Parcial	O modo de armar parcial pode ser alterado para armar total.
● 3	Noite	O modo de armar noite pode ser alterado para parcial ou total.

Exemplo: Áreas 1-4 no modo ARMAR TOTAL e 5-8 estão em modo ARMAR NOITE. Para alterar o modo de armar de área 5 fazer em sequência:



Nota: Use o botão "0" para alterar todas as áreas de um modo de armar para outro.

3.2 Armar com um leitor de cartão

Armar com cartão de proximidade é possível quando existe um leitor de proxy ligado ao sistema. Para armar o sistema, o utilizador precisa colocar o cartão sobre o leitor, mas não mais do que 1 cm.

3.2.1 Armar via leitor Proxy incorporado em Teclado

Quando o leitor proxy está incorporado no teclado, localizado no meio entre a memória, ENTER e botão "9".

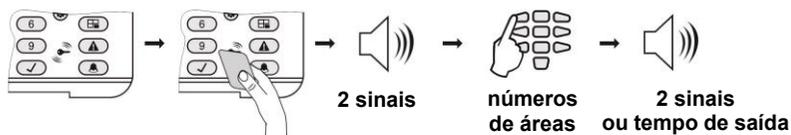
Dependendo das opções de armar, apenas um modo de armar pode ser ativado com um cartão proxy.

Ao usar o teclado LCD, após o cartão ser reconhecido, o número de áreas e seu estado atual é mostrado no display.

Ao utilizar o teclado de LED, após o cartão proxy ser reconhecido o número de áreas que estão prontas para ser armadas piscam em verde.

O sistema irá aguardar pelo número de áreas a serem introduzidas.

Sequência para armar com um cartão de proximidade:



Notas:

Use o botão "0" para armar todas as áreas associadas para o código de utilizador. O leitor incorporado da placa do LCD 32 situa-se no canto inferior direito do painel frontal e é marcado com um pictograma "chave".

3.2.2 Armar via Leitor Proxy Independente

O utilizador pode armar o sistema através de leitor Proxy independente num dos seguintes modos de ativação, pré-programados pelo instalador:

- “**Armar total**” – de todas as áreas disponíveis no sistema
- “**MODO A**” – uma combinação específica de modos de activação para as áreas utilizadas
- “**MODO B**” – uma combinação específica de modos de activação para as áreas utilizadas

Para armar o sistema num dos modos listados acima, o utilizador tem de colocar e manter o cartão Proxy na frente do leitor até a ativação da respectiva indicação LED:

- “Armar total” – LED VERMELHO aceso
- “MODO A” – LED VERDE aceso
- “MODO B” – LED AMARELO aceso

O leitor emite um sinal sonoro a cada mudança do modo de armar. Quando o indicador LED do modo de armar está ligado, o utilizador deve retirar o cartão. Após o tempo de saída terminar, o LED do modo armar ativado liga permanente.

Nota: Peça ao seu instalador detalhes sobre modos de armar para o seu sistema.

3.3 Desarmar

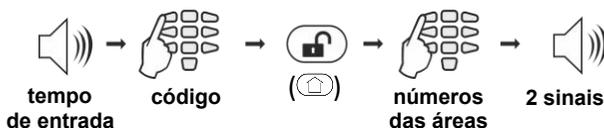
Cada utilizador pode desarmar apenas as áreas associadas para a operação ao seu código pessoal.

Nota: A alguns utilizadores pode não ser permitido desarmar o sistema.

3.3.1 Desarmar via teclado

O utilizador pode desarmar uma, várias ou todas as zonas ao mesmo tempo.

Sequência para desarmar via teclado:



Nota:

Use o botão “0” para desarmar todos os associados para as áreas de código de utilizador.

3.3.2 Desarmar via leitor de cartão

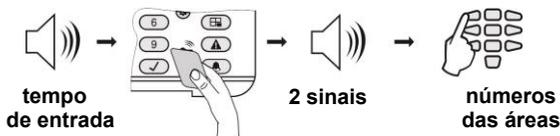
Desativação com cartão de proximidade é possível quando existe um leitor proxy ligado ao sistema ou se houver um leitor incorporado num teclado. Para desarmar o sistema, o utilizador precisa colocar o cartão sobre o leitor, mas não mais do que 1 cm.

Ao usar o teclado LCD, após o cartão ser reconhecido, o número de áreas e seu estado atual é mostrado no visor.

Ao usar o teclado de LED, depois do cartão ser reconhecido o número de áreas armadas pisca em vermelho.

O sistema irá esperar o número de áreas a ser inserido.

Sequência para desarmar via leitor de cartão:



Notas:

Use o botão "0" para desarmar todas as áreas associadas ao código de utilizador.

3.3.3 Desarmar via leitor Proxy independente

Coloque e mantenha o cartão na frente do leitor até que todos os LEDs indicadores estejam desligados. Remova o cartão para desarmar o sistema - o leitor Proxy emite um sinal sonoro para confirmação.

3.4 Parar os Sons

Um alarme disparado pode ser redefinido, inserindo um código de utilizador válido.

Nota: O código de utilizador deve ter atribuídos os direitos para operar com a área em que o evento de alarme acionou as sirenes.

3.5 Botões de pânico

Usando uma combinação de botões, o utilizador pode enviar um sinal de alarme sem acionar a sirene. Para enviar um sinal de alarme:

- Para "alarme de incêndio", pressione e segure os botões 7+9 por 2 segundos.
- Para "alarme de emergência" pressione e segure os botões 4+6 por 2 segundos.
- Para "alarme de pânico", pressione e segure os botões 1+3 por 2 segundos.

3.6 Código de Coação

Código de Coação é um código do sistema que é usado para desativar o sistema, mas também envia um sinal de "alerta" para a estação de monitorização. É usado quando o utilizador é forçado a desarmar o sistema.

O código de Coação é formado pelo aumento do último dígito do código pessoal do utilizador, por 1. Se o último dígito é 9, ele é substituído por 0.

*Por exemplo: Código pessoal: 4615 → Código de coação: 4616
Código pessoal: 4619 → Código de coação: 4610*

3.7 Revisão de problemas Técnicos

Em caso de problemas do sistema o botão PROBLEMA fica com aceso permanentemente. No teclado LCD aparece mensagem "Trouble [TRBL]".

Para rever os problemas do sistema pressione o botão PROBLEMA. Em modo de visualização o botão TROUBLE começa a piscar. Para sair do modo PROBLEMA pressione CANCELAR ou aguarde 30 segundos para que o sistema saia deste modo automaticamente.

Para teclados LED 8 e LED 16 os problemas do sistema são indicadas com um LED permanentemente iluminado. Para rever os problemas do sistema pressione o botão ENTER.

A indicação para o problema do sistema irá parar automaticamente depois do problema ser restaurado.

Os problemas do sistema são exibidos com número permanentemente aceso no visor LED e com uma mensagem de texto em monitores LCD. As mensagens de texto são exibidas, uma por uma, ou podem ser deslocadas manualmente com as setas.

A lista com os problemas possíveis é apresentada na tabela abaixo:

LED	LCD	Descrição
❶	1. Perda AC	Perda da fonte de alimentação principal
❷	2. Problemas com bateria	Baixa carga da bateria ou bateria back-up em falta
❸	3. Fusível queimado	Fusíveis queimados
❹	4. Falha na linha telefónica ou falha de comunicação	Perda da linha telefónica. A comunicação com a estação de monitorização falhou
❺	5. Tamper	TAMPER no sistema
❻	6. Sysbus err	Erro Buss System - curto-circuito na linha de bus do sistema ou dispositivo perdido
❼	7. ERRO LINHA DE FOGO*	Ligação da linha de fogo é quebrada
❽	8. Falha no som*	Problemas na linha de sirene

* Nao suportado na central ECLIPSE 8.

3.8 Verificação das zonas anuladas

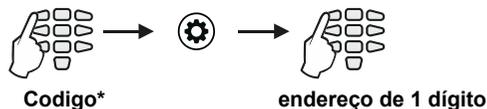
De acordo com o teclado usado a indicação para as zonas anuladas é diferente.

Teclado	Indicação e verificação da zona anulada
LED 8/ LED 16	<i>O LED ANULADO está aceso. Para verificar as zonas anuladas pressione a tecla ENTER uma vez. Os números das zonas anuladas estão acesos, enquanto o LED ANULADO pisca. Nota: O teclado LED 8 tem indicação para contornar 01-08 e LED 16 - para 01 a 16 zonas. Se houver zonas anuladas fora de seu alcance, elas não são mostradas no visor.</i>
LED 32	<i>O botão ANULADO está aceso. Para verificar as zonas anuladas pressione o botão ANULADO uma vez. Os números das zonas anuladas estão acesos, enquanto o botão ANULADO pisca.</i>
LCD 32 / LCD 32 Sensitive	<i>O botão ANULADO está aceso. A fim de verificar as zonas pressione o botão ANULADO uma vez. Informações sobre a primeira zona anulada são mostradas no visor, as outras zonas podem ser verificadas com as teclas de seta, enquanto o botão ANULADO pisca.</i>

4. MENUS DE PROGRAMAÇÃO DOS UTILIZADORES

Não existem códigos padrão para utilizadores comuns do sistema. O mestre do sistema pode definir novos códigos e permitir que determinados utilizadores tenham direitos de gestor.

Para entrar no modo de programação do utilizadores, digite em ordem consecutiva:



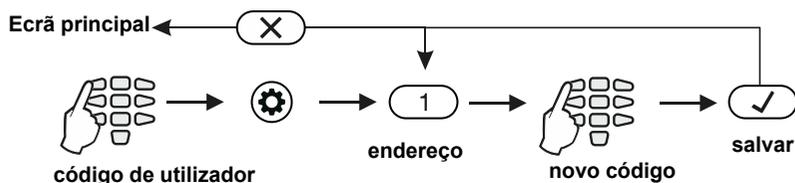
* Código sem direito de mestre.

Tabela rápida para Menu de Programação dos utilizadores

Número de endereço	Parâmetro de programação	ECLIPSE 8	ECLIPSE 16	ECLIPSE 32
1	Mudar o código	✓	✓	✓
2	Vista de memória LOG	✓	✓	✓
3	Chims	✓	✗	✗
4	Anular zonas	✓	✓	✓

4.1 Alterar o próprio código

Cada utilizador sem direitos de mestre do sistema pode alterar somente o seu próprio código de acesso. Para alterar o código digite o código atualmente em vigor:



Depois de confirmar o novo código com a tecla ENTER, se o código for aceite, o teclado emite um sinal sonoro de confirmação e retornará ao visor de entrada do código. Se o código digitado já está a ser usado no sistema (um utilizador válido ou código de coação), o teclado emite um beep de rejeição. Para teclados LCD também aparece a mensagem "Invalid" no visor. O sistema retorna para o visor de entrada. Pode voltar ao visor principal pressionando a opção CANCELAR.

Nota: Alguns utilizadores podem não estar autorizados a mudar seu próprio código. Para que os utilizadores estejam autorizados a mudar seus códigos, a opção «4. Programação» no endereço 06 dos menus de programação do mestre precisa estar permitida.

4.2 Verificar memória de eventos pelo utilizador

A visualização do registo de memória é feita no endereço 2 ou pressionando o botão MEMÓRIA depois de inserir um código de utilizador:



Os eventos são vistos em ordem consecutiva, um por um, a partir do último ao primeiro, com a ajuda das teclas de seta.

No visor de teclados LCD uma mensagem de texto com o tipo de evento, número de ordem a partir de 001, e data e hora são exibidas.

No visor de teclados LED a informação sobre o tipo de evento é mostrada na forma hexadecimal. Os dígitos no mostrador formam um código que define o evento, que pode ser verificado na tabela de eventos de registo de memória em anexo. Ao pressionar o botão "2" obtém informações adicionais sobre o utilizador, que está sendo exibido na zona ou dispositivo. Não há informações sobre a data e hora disponível quando utilizar um teclado LED.

Notes:

O registo de memória pode ser verificado também quando o sistema está armado depois de inserir um código de usuário válido.

Verificar a memória de eventos com teclado LED 8 e LED16 só é possível digitando o endereço 2, pois estes teclados não possuem um botão rápido MEMÓRIA.

4.3 Ligar CHIME pelo Utilizador

Atenção: Este menu está disponível apenas para centrais ECLIPSE 8

A sinalização sonora é um sinal de som dos teclados ao abrir uma zona do tipo entrada / saída. A opção pode ser ativada ou desativada pelo utilizador. Por padrão, a sinalização sonora está desativada.

Para ativar o CHIME o primeiro utilizador tem que inserir o código de acesso válido:



Dependendo do teclado utilizado, a visualização no visor é a seguinte:

<p>LCD 32 / LCD 32 Sensitive</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: space-around;"><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">CHIME Disable</div><div style="font-size: 2em;">◀ ▶</div><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">CHIME Enable</div><div style="font-size: 2em;">→</div><div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; text-align: center;">✓</div></div> <p style="text-align: center;">O CHIME está desativado O CHIME está ativado</p> <p>Pressione as teclas numéricas ou botões de seta para mudar, alternativamente, o estado.</p>
<p>LED 16 / LED 32</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: space-around;"><div style="text-align: center;">1 2 3 4 5 6 7 8</div><div style="font-size: 2em;">◀ ▶</div><div style="text-align: center;">1 2 3 4 5 6 7 8</div><div style="font-size: 2em;">→</div><div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; text-align: center;">✓</div></div> <p style="text-align: center;">O CHIME está desativado O CHIME está ativado</p> <p>Pressione as teclas numéricas ou botões de seta para mudar, alternativamente, o estado.</p>
<p>LED 8</p> <p>Depois de introduzir o endereço 3, as teclas numéricas 1 a 9 estão desligadas - o som está desativado. Pressione um botão de dígito aleatório ou setas para permitir o som. O som é ativado quando os botões 1-9 estão ligados.</p>

A escolha será confirmada pressionando o botão ENTER.

4.4 Anular zonas pelo Utilizador

Cada utilizador pode anular apenas as zonas que estão associadas às áreas que ele tem permissão para operar (armar e/ou desarmar). Anular zonas é no endereço 4 ou pressionando o botão ANULAR, depois de um código de utilizador válido, ou digitando:



Nota: Anular zonas com teclados LED 8 e LED16 só é possível digitando o endereço 4, porque esses teclados não possuem um botão rápido ANULAR.

Dependendo do teclado utilizado, a visualização no ecrã é como se segue:

LCD 32 e LCD 32 Sensitive



Zona não está anulada

Zona está anulada

Pressionar os botões numéricos ou os botões de seta muda, alternativamente, o estado da zona. Quando o utilizador opta por anular a zona, o botão ANULAR está aceso. Quando retornar ao modo de operação normal, o botão ANULAR fica aceso permanentemente em todos os teclados.

LED 16 or LED 32



Zona não está anulada

Zona está anulada

Pressionar os botões numéricos ou os botões de seta muda, alternativamente, o estado da zona. Quando o utilizador optar por anular uma zona no botão ANULAR estiver aceso, enquanto os dígitos 1 a 8 do display estão acesos permanentemente. Depois de voltar para o modo normal de trabalho o botão ANULAR está aceso permanentemente em todos os teclados. No teclado LED16, o LED ANULAR está aceso permanentemente.

LED 8

Digite o endereço 4 e escolha um número da zona de desvio - o LED para a zona 1 está a piscar no visor. Se os botões 1-9 estão fora da zona, esta não é ignorada, se os botões 1-9 estão - a zona é ignorada. Para alterar o estado de zona, pressione um botão aleatório ou as setas. Confirme com a tecla ENTER. LED ANULAR está aceso permanentemente.

A escolha é confirmada pressionando a tecla ENTER.

Para verificar as zonas anuladas no sistema consulte o item 3.8.

Note: Alguns utilizadores podem não ter permissão para anular zonas. Para que os utilizadores o possam fazer a opção «3. Anular» no endereço 06 dos menus de programação de mestre precisa estar habilitada.

5. MENUS DE PROGRAMAÇÃO PARA MESTRE

Utilizador 01 é sempre o Mestre do sistema. O Código Mestre por defeito é 0000.

Notas importantes:

Os atributos do mestre não podem ser alterados. Um código mestre não pode mudar os outros códigos mestre.

O mestre pode alterar apenas os códigos de utilizador associados ao número de área(s) comum(s) com ele.

Para entrar no modo de programação do mestre, insira em ordem consecutiva:

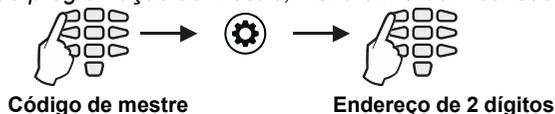


Tabela rápida para Menu de Programação dos Gestores

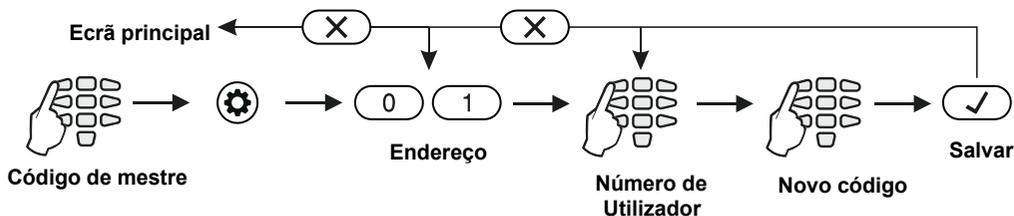
Número de endereço	Parâmetros de programação	ECLIPSE 8	ECLIPSE 16	ECLIPSE 32
01	Alterar códigos de Utilizador	✓	✓	✓
02	Ver o registo de memória	✓	✓	✓
03	Som	✓	✗	✗
04	Zona anulada	✓	✓	✓
05	Acesso de instalador	✓	✓	✓
06	Atributos de utilizador	✓	✓	✓
07	Áreas de utilizador	✗	✓	✓
08	Nomes de utilizador	✓	✓	✓
09	Utilizador timeslot	✗	✗	✓
10	Atributos Proxi de utilizador	✓	✓	✓
11	Adicionar/Apagar cartão de utilizador	✓	✓	✓
13	Clonar Utilizador	✗	✗	✓
14	Definir Hora	✓	✓	✓
15	Definir Data	✓	✓	✓
16	Acesso remoto	✓	✓	✓
17	Atributos de acesso remoto	✓	✓	✓
18	Teste manual	✓	✓	✓
90	Nível Buzzer	✓	✓	✓
91	Brilho	✓	✓	✓
92	Velocidade de scroll *	✓	✓	✓
93	Retroiluminados sensíveis**	✓	✓	✓

* Só para teclados LCD

** Para teclado LCD 32 sensitive apenas

5.1 Criar e Alterar códigos de Utilizador

A criação de novos códigos de utilizador existentes é feita no endereço 01. Para criar um novo ou alterar um código de utilizador existente o mestre do sistema insere em ordem consecutiva:



Atenção: A ECLIPSE 32 não pode adicionar ou alterar códigos mestre, para isso, antes no endereço 06 desative 8.Mestre para os utilizadores.

Depois confirme o novo código com a tecla ENTER, se o código for aceite, o teclado emite um sinal sonoro de confirmação e volta para o visor de número de utilizador. Se o código digitado já está a ser usado no sistema (um utilizador válido ou código de coação), o teclado emite um beep de rejeição. Para teclados LCD também aparece a mensagem "Invalid" no visor. O sistema volta para a tela de entrada.

Para retornar ao visor principal pressione o botão CANCELAR algumas vezes.

5.2 Apagar códigos de Utilizador

A remoção completa do código de utilizador (ou mestre) é feita por exclusão de seus direitos (endereço 06) e suas áreas associadas (endereço 07). Se apenas os direitos são excluídos o código permanecerá ativo, mas com funções limitadas - que só poderá ser usado para verificar a memória de eventos e problemas no sistema, e para armar as áreas associadas no modo de armar total. Para remover o código completamente, as áreas associadas do código precisam ser excluídas - ver itens 5.6 e 5.7.

5.3 Ver memória de eventos pelo Mestre

Visualizar a memória de eventos faz-se no endereço 02 ou pressionando o botão MEMORIA, depois de introduzir o código:



Os eventos são vistos em ordem consecutiva, um por um, a partir do último para o primeiro, com a ajuda das teclas de seta.

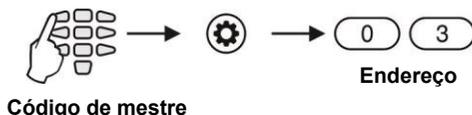
Ver também a descrição pormenorizada do item 4.2

5.4 Ligar o Chime pelo Mestre

Atenção: Este menu está disponível apenas para a central ECLIPSE 8.

O CHIME é um sinal de som dos teclados ao abrir uma zona do tipo entrada / saída. A opção pode ser ativada ou desativada pelo mestre. Por defeito, a o chime está desativado.

Para ativar o chime, o primeiro utilizador deve introduzir o código de mestre válido:



Ver item 4.3 para a visualização de acordo com o teclado utilizado

5.5 Anular zonas pelo Mestre

Anular zonas é feito no endereço 04 ou pressionando o botão ANULAR, após inserir o código de mestre:



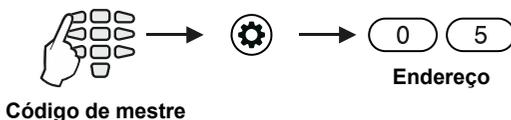
Nota: Anular zonas com teclados LED8 e LED16 só é possível digitando o endereço 04, porque esses teclados não possuem um botão rápido ANULAR. Ver item 4.4 para a visualização de acordo com o teclado utilizado.

Para verificar as zonas anuladas no sistema consulte o item 3.8.

Nota: Alguns mestres podem não estar autorizados a anular zonas. Para que os utilizadores anulem zonas a opção «3. Anular zonas» no endereço 06 dos menus de programação do mestre precisa estar habilitada.

5.6 Acesso de Instalador

Desabilitar o acesso de instalador (acesso aos menus de programação de instalador) é feito no endereço 05, depois de inserir o código de mestre:



Por defeito o acesso de instalador está habilitado.

Dependendo do teclado utilizado, a visualização no ecrã é a seguinte:

LCD 32 e LCD 32 Sensitive



Pressione as teclas numéricas ou setas para mudar, alternativamente, o estado do parâmetro.

LED 16 e LED 32



Pressione as teclas numéricas ou setas para mudar, alternativamente, o estado do parâmetro. O acesso de instalador é permitido quando todos os dígitos de 1 a 8 estão acesos.

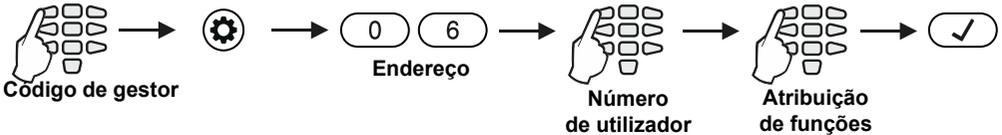
LED 8

Depois de digitar o endereço 05, as teclas numéricas 1-9 estão ligadas - o acesso de instalador está habilitado. Prima uma tecla aleatória, dígito ou seta, para desativar. O acesso de instalador está desativado quando os botões 1-9 estão desligados.

A escolha é confirmada pressionando a tecla ENTER.

5.7 Atribuição de atributos para Utilizador

Atribuição de atributos para utilizadores no endereço 06, depois de inserir código de mestre:



Atenção:

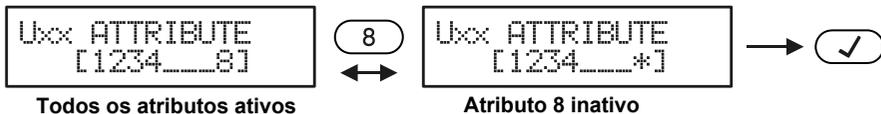
Código de utilizador 01 é de Mestre Chefe e sempre tem acesso total e os atributos atribuídos não podem ser alterados ou excluídos! Opção "8. Mestre "está disponível por apenas 32 ECLIPSE!!

Função dos atributos de utilizador:

1. Desarmar	O código de utilizador pode desarmar o sistema.
2. Armar parcial e noite	O código de utilizador pode armar o sistema no modo parcial e modo noite.
3. Anular zonas	O código de utilizador pode anular zonas no local protegido.
4. Programação	O código de utilizador tem acesso aos menus de programação do utilizador.
5, 6 e 7 não são utilizados	
8. MESTRE no sistema	O código de utilizador tem atributos de mestre no sistema e tem acesso aos menus de programação Mestre. <i>Nota: Quando 8.Mestre, está habilitado, o atributo 4.Programação também precisa estar habilitado!</i>

Dependendo do teclado utilizado, a visualização no ecrã é como se segue:

LCD 32 e LCD 32 Sensitive



Ao pressionar o botão do respetivo dígito o atributo é alternativamente ativados ou desativados. O atributo é ativado quando o dígito é visualizado no LCD. Atributos desativados são marcados com "*".

LED 16 e LED 32



Ao pressionar o botão do respetivo dígito o atributo é alternativamente ativado ou desativado. O atributo é ativado quando o respetivo dígito no visor fica aceso.

LED 8

Digite o endereço 06 e escolha um número de utilizador para a zona 1 e o LED fica a piscar no visor. As teclas numéricas correspondentes aos atributos são atribuídas por diante. Para desativar um atributo, pressione o respetivo número - o botão é desligado, ou seja, o atributo é desativado.

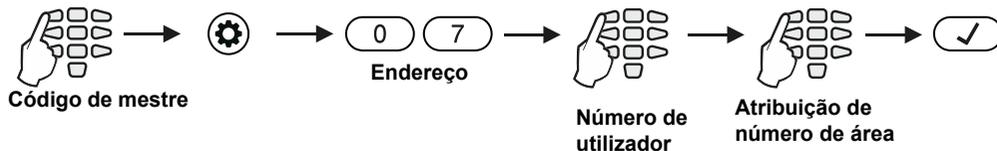
A escolha final é confirmada pressionando o botão ENTER.

Note: Se todos os atributos para um determinado código de utilizador estão desabilitados ele não é excluído do sistema e pode ser usado para ARMAR TOTAL, ver o registo de memória e problemas do sistema.

5.8 Associar números de área para Utilizador

Atenção: Este menu está disponível apenas para centrais ECLIPSE 32.

Associar áreas de códigos de utilizador é no endereço 07, depois de inserir código mestre:



Para cada código de utilizador uma ou mais áreas podem ser atribuídas.

Dependendo do teclado utilizado, a visualização no ecrã é como se segue:

LCD 32 e LCD 32 Sensitive



Ao pressionar o botão correspondente o dígito da área é alternativamente ativado ou desativado. A área está associada, quando o dígito é visível no visor. Quando a área não está associada é marcada com o símbolo "*"".

LED 16 e LED 32



Ao pressionar o botão correspondente o dígito da área é alternativamente ativados ou desativados. A área está associada quando o dígito estiver aceso no visor. Os números das áreas que não estão associados não estão acesos.

LED 8

Digite no endereço 07 e escolha um número de utilizador para a zona 1 que está a piscar no visor. As teclas numéricas correspondentes às áreas associadas estão ligadas. Para desativar uma área pressione o respectivo número - o botão está desligado, ou seja, a área não está associada.

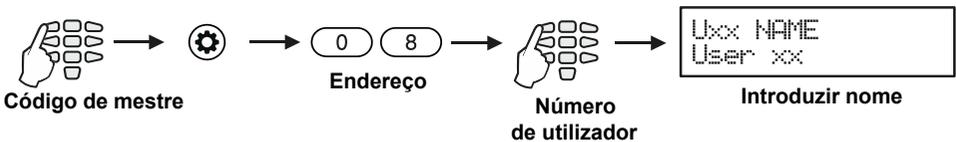
A escolha final é confirmada pressionando o botão ENTER.

Nota: Se não houver áreas associadas a um determinado código, será excluído do sistema, independentemente se existem atributos que lhe são atribuídos.

5.9 Introduzir nomes de utilizador

Este endereço está disponível quando se trabalha com teclado LCD.

Introduzir nomes de utilizador é feito no endereço 08, depois de inserir o código de mestre:



O nome pode ter até 16 dígitos - letras, números e intervalos.

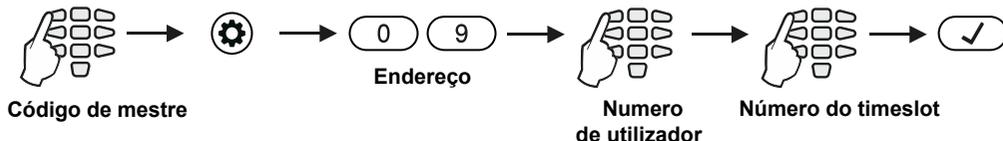
As letras são escolhidas pressionando o dígito numérico correspondente, até atingir a letra desejada. O cursor move-se automaticamente depois de escolher uma letra ou número ou manualmente, com a ajuda das teclas de seta. Se precisar de digitar um número, o respectivo botão for pressionado por 2-3 segundos - veja também o item 2.8.

O nome final é confirmado pressionando o botão ENTER.

5.10 Associar Horários para o utilizador

Atenção: Este menu está disponível apenas para a central ECLIPSE 32.

Intervalos de tempo de 1 a 8 horas de trabalho podem ser definidos no sistema. A sua programação é feita pelo instalador. Início e fim do horário de trabalho, dias ativos da semana e possibilidade para a inclusão de feriados são estabelecidos para cada horário. Associar timeslots de códigos de utilizador faz-se no endereço 09, depois de inserir o código de mestre:



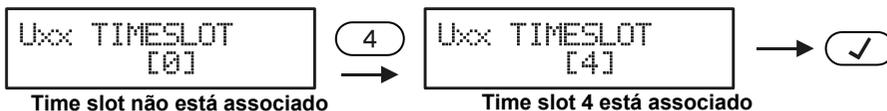
Intervalo de tempo de 1 a 8 é atribuído ao endereço. Apenas um intervalo de tempo pode ser associado a cada código de utilizador.

Nota:

Se nenhum intervalo de tempo está associado ao código, o dígito 0 é inserido. Esta é a configuração por defeito.

Dependendo do teclado utilizado, a visualização no ecrã é como se segue:

LCD 32 e LCD 32 Sensitive



Horários são associados pressionando o número dígitos correspondente.

O número do intervalo de tempo escolhido é visualizado no ecrã.

LED 16 e LED 32



Horários são associados pressionando o número correspondente. O número do intervalo de tempo escolhido está permanentemente aceso.

LED 8

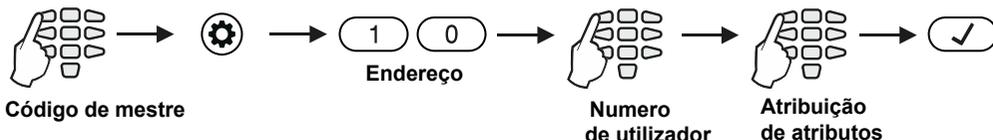
Digite no endereço 09 e escolha um número de utilizador - o LED para a zona 1 está a piscar no visor. O botão do dígito correspondente ao intervalo de tempo associado está ligado. Por defeito, o botão do dígito 0 está ligado. Para configurar outro número intervalo de tempo pressioneo o botão do dígito correspondente.

A escolha final é confirmada pressionando o botão ENTER.

5.11 Atribuição de Atributos para trabalhar com um leitor de Proxy

A programação deste endereço é necessária quando existe um leitor proxy ligado ao sistema ou existe um leitor proxy incorporado no teclado.

Atribuir atributos para trabalhar com leitor proxy é feito no endereço 10, depois de inserir o código de mestre:



Os atributos do utilizador para trabalhar com um leitor de Proxy:

1. Desativar	Desarmar todas as áreas associadas a este utilizador.															
2. Ativar atributos	Parâmetros 2 e 3 são definidos em uma certa combinação para determinar as opções para armar com um leitor proxy. As opções estão relacionadas com o tipo de modo de armar. Escolha de uma combinação entre as opções 2 e 3, dependendo do tipo de modo de armar, o que vai ser usado:															
3. Atributos de armar	<table border="1"> <thead> <tr> <th>2</th> <th>3</th> <th>Modo de armar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>*</td> <td>*</td> <td>Não é permitido armar</td> </tr> <tr> <td>*</td> <td>3</td> <td>ARMAR TOTAL</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>*</td> <td>ARMAR PARCIAL</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>3</td> <td>ARMAR NOITE</td> </tr> </tbody> </table>	2	3	Modo de armar	*	*	Não é permitido armar	*	3	ARMAR TOTAL	2	*	ARMAR PARCIAL	2	3	ARMAR NOITE
2	3	Modo de armar														
*	*	Não é permitido armar														
*	3	ARMAR TOTAL														
2	*	ARMAR PARCIAL														
2	3	ARMAR NOITE														

Notas:

Apenas um modo de armar pode ser utilizado com qualquer cartão proxy.

Por padrão, todos os utilizadores têm permissão para armar e desarmar o sistema em modo ARMAR NOITE.

Dependendo do teclado utilizado, a visualização no visor é como se segue:

LCD 32 e LCD 32 Sensitive

Uxx PRX ATTR
[123.....]

2

Uxx PRX ATTR
[1*3.....]

✓

O cartão pode armar e desarmar no modo armar noite

O cartão pode armar e desarmar no modo armar total

Ao pressionar um dos botões numéricos com o número de uma opção, é alternativamente ativada ou desativada. A opção é ativada quando o dígito está visível no visor. A opção é desativada quando o símbolo "*" é mostrado.

LED 16 e LED 32



Ao pressionar um dos botões numéricos com o número de uma opção ela é alternativamente ativada ou desativada. A opção é ativada quando o dígito estiver aceso no visor. A opção é desativada quando o dígito não estiver aceso.

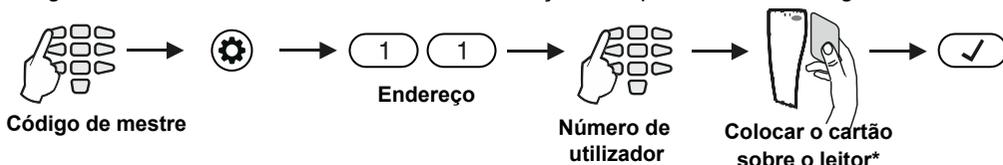
LED 8

Digite no endereço 10 e escolha um número de utilizador - o LED para a zona 1 pisca no visor. Os botões de dígito correspondentes aos atributos proxy definidos estão acesos. Para alterar as configurações, pressione o número do botão correspondente de acordo com a tabela acima.

A escolha final é confirmada pressionando a tecla ENTER.

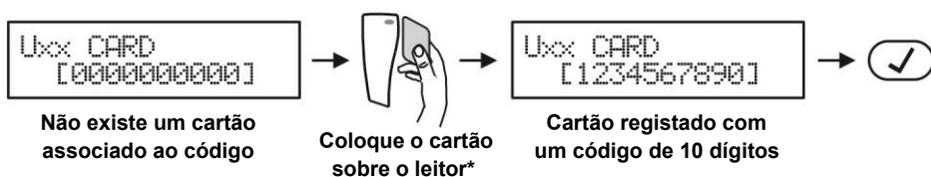
5.12 Gravar um cartão de Utilizador

Registrar um cartão de utilizador fez-se no endereço 11, depois de inserir código de mestre:



Dependendo do teclado utilizado, a visualização no ecrã é como se segue:

LCD 32 e LCD 32 Sensitive



O cartão é reconhecido no visor LCD e seu código único de 10 dígitos é mostrado no visor. Se o registo de um cartão com um código de utilizador for bem sucedido, após pressionar o botão ENTER, um bip de confirmação será ouvido. Se o cartão está associado a um utilizador diferente, uma mensagem de "inválido" é mostrada no visor e um sinal de rejeição é ouvido.

LED 16 e LED 32



O cartão é reconhecido no visor LED com dígitos de 1 a 8 permanentemente iluminados. Se o registo do cartão com um código de utilizador for bem sucedido, após pressionar o botão ENTER, um bip de confirmação será ouvido. Se o cartão já está associado a um utilizador diferente, um sinal de rejeição é ouvido

LED 8

Digite no endereço 11 e escolha um número de utilizador - o LED para a zona 1 pisca no visor. O cartão de utilizador cadastrado é indicado com teclas numéricas 1 a 9.

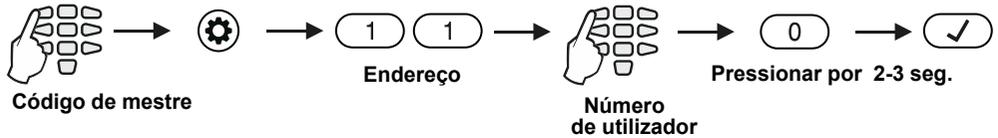
*** Nota:**

O leitor proxy pode ser um dispositivo separado ou construído no teclado (teclados LED32 PR, LCD32 PR). O leitor de proxy incorporado está situado entre a memória, ENTER "9" e o botão PROBLEMAS.

No LCD 32S o leitor de cartão está situado no canto inferior direito e é indicado com um pictograma "chave".

5.13 Exclusão de um cartão de Utilizador

Exclusão de um cartão é feita novamente no endereço 11, depois de inserir código de mestre:



Dependendo do teclado utilizado, a visualização no visor é como se segue:

LCD 32 e LCD 32 Sensitive



LED 16 e LED 32



LED 8

Digite no endereço 11 e escolha um número de utilizador - no LED para a zona 1 está a piscar no visor. O cartão de utilizador cadastrado é indicado com teclas numéricas de 1 a 9. Prima por 2-3 o segundos botão de "0".

Nota:

Não é necessária nenhuma confirmação após a exclusão de um cartão de utilizador.

Você não pode rejeitar a operação pressionando o botão CANCELAR.

Para registar o cartão novamente, siga os passos no item 5.12

5.14 Clonagem de Utilizadores

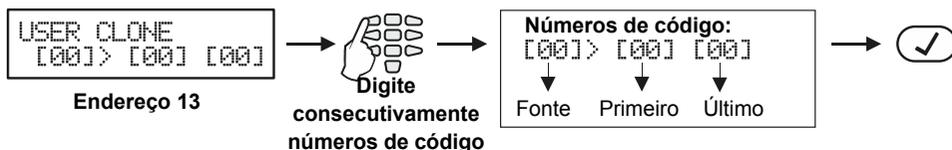
Atenção: Este menu está disponível apenas para central ECLIPSE 32.

Este é um endereço para cópia (clonagem) de atributos, direitos, associações, horários e os direitos para trabalhar com cartões proxy. O endereço permite que as configurações de um código do utilizador sejam copiadas para um ou mais utilizadores, o que poupa a necessidade de definição do programa para cada utilizador separadamente. A clonagem é feita no endereço 13, depois de inserir o código de mestre:



Dependendo do teclado utilizado, a visualização no visor é como se segue:

LCD 32 e LCD 32 Sensitive



O processo de clonagem inicia-se digitando o número do código que será clonado ("Fonte"). Depois disso, o número do primeiro código de uma série de códigos que irá aceitar as configurações da fonte é inscrito (primeiro). No final, o último código de uma série de códigos está inserido (último).

Por exemplo, se você quiser as configurações do código 02 para ser clonado para códigos 03-10 você precisa digitar: [02]> [03] [10].

Se apenas um código deve aceitar as configurações da fonte, o seu número é digitado como "Primeiro" e "Último" na série.

LED 16 e LED 32

Após digitar o endereço de 13, 15 dígitos no display ficam intermitentes, enquanto um de 16 dígitos está permanentemente iluminado - o sistema indica que ele aguarda inserir o código "Fonte". Depois de introduzir o primeiro dígito do código - de 15 dígitos está aceso permanentemente, enquanto o de 16 dígitos pisca. O segundo dígito do código "Fonte" é inserido. O sistema agora aguarda código "Primeiro", seguido pelo código "Último". A indicação é a mesma.

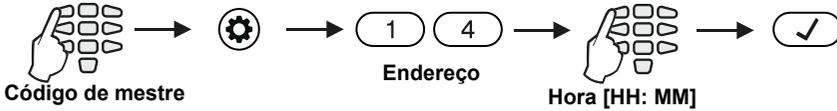
LED 8

Não é suportado para a programação deste endereço.

O processo de clonagem é iniciado pressionando o botão ENTER.

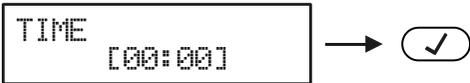
5.15 Definir a Hora

A hora é definida no endereço 14, depois de inserir o código de mestre:



Dependendo do teclado utilizado, a visualização no ecrã é como se segue:

LCD 32 e LCD 32 Sensitive



Com a ajuda das teclas numéricas insira horas e minutos no formato [HH: MM] - hora de 00 a 23, minutos de 00 a 59.

LED 16 e LED 32

Após digitar o endereço de 14, 15 dígitos no visor piscam, enquanto 16 está aceso permanentemente - o sistema indica que ele espera inserir uma hora de 00 a 23. Digite a hora atual. Depois de introduzir o primeiro dígito, o display 15 está aceso permanentemente, enquanto 16 pisca. Após o segundo dígito inserido, 15 pisca novamente, enquanto 16 está aceso permanentemente - o sistema indica que ele espera introduzir minutos, de 00 a 59. A indicação é a mesma.

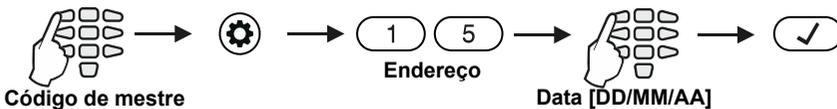
LED 8

Após digitar o endereço de 14, dígito 1 pisca, enquanto 2, 3 e 4 são acesos permanentemente - o sistema indica que ele espera inserir de novo a hora no formato [HH: MM] - hora de 00 a 23 e de 00 minutos a 59. Digite na sequência do novo tempo. Pode rever a hora inserido usando os botões de seta - o valor definido na respectiva posição é indicado com o botão dígito iluminado.

A hora introduzida é confirmada pressionando a tecla ENTER.

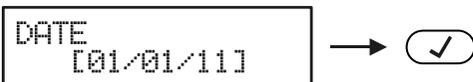
5.16 Definir da data

A data é definida no endereço 15, depois de inserir o código de mestre:



Dependendo do teclado utilizado, a visualização no ecrã é como se segue:

LCD 32 e LCD 32 Sensitive



Com a ajuda das teclas numéricas, digite a data no formato [DD / MM / AA] - dia, mês, ano.

LED 16 e LED 32

Após digitar o endereço 15, no display 15 pisca, enquanto 16 está aceso permanentemente - o sistema indica que espera inserir um dia de 01 a 31. Digite o dia. Depois de introduzir o primeiro dígito no display 15 está aceso permanentemente, enquanto 16 pisca. Depois de introduzir o segundo dígito do dia 15 pisca novamente, enquanto 16 está aceso permanentemente - o sistema indica que espera inserir um mês 01-12. A indicação é a mesma. Apenas os dois últimos dígitos do ano são inseridos.

LED 8

Após digitar o endereço 15, no display 1 pisca, enquanto que 2, 3, 4, 5 e 6 estão permanentemente acesos - o sistema indica que ele espera inserir uma nova data no formato [DD / MM / AA]. Digite em sequência a nova data. Pode rever a data inserida usando as teclas de seta - o valor definido na respectiva posição é indicado com um botão dígito iluminado.

A data de entrada é confirmada pressionando a tecla ENTER.

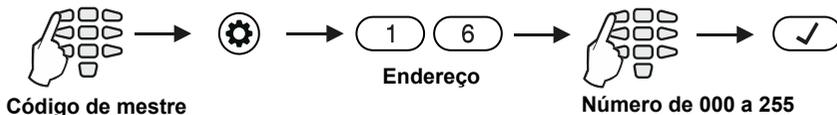
5.17 Bloqueio de Acesso Remoto Via UDL

No endereço 16 o mestre pode introduzir o número de código incorreto permitido (ARMAR /DESARMAR / anular / PC ID) via UDL por um período de 24 horas

Um número de 000 a 255 pode ser digitado, enquanto que o número padrão de tentativas é 10. Quando o número do conjunto de códigos incorrectos for atingido o sistema será bloqueado - comunicação através UDL será impossível.

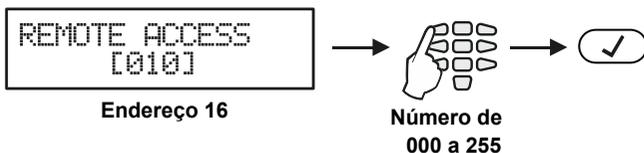
O sistema será desbloqueado às 00:00h, no dia seguinte e comunicação via UDL será possível novamente.

Para definir o número de códigos errados permitidos, o mestre precisa inserir o seu código:



Dependendo do teclado utilizado, a visualização no visor é como se segue:

LCD 32 e LCD 32 Sensitive



Com a ajuda das teclas numeradas indicar o número de códigos incorrectos permitidos.

LED 16 e LED 32

Após digitar o endereço 16, o display pisca 14, enquanto 15 e 16 são acesos permanentemente - o sistema indica que espera introduzir um número de códigos errados permitidos 000-255. Depois de introduzir o primeiro dígito da tela de 14 e 16 estão acesos permanentemente, enquanto um pisca. Depois de introduzir o segundo dígito no display 14 e 15 estão acesos permanentemente, enquanto 16 pisca. Todos os 3 dígitos precisam ser digitados.

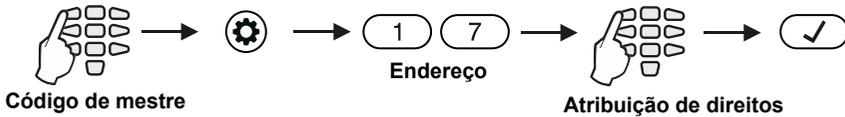
LED 8

Após digitar o endereço 16, o display pisca, enquanto 2 e 3 são acesas permanentemente - o sistema indica que espera introduzir um número de códigos errados permitidos 000-255. Depois de introduzir o primeiro dígito no display 1 e 3 são acesos permanentemente, enquanto 2 pisca. Depois de introduzir o segundo dígito no display 1 e 2 estão acesas permanentemente, enquanto 3 pisca. Todos os 3 dígitos precisam ser digitados.

O número digitado é confirmado pressionando a tecla ENTER.

5.18 Atribuição de Direitos por Acesso Remoto

No endereço 17 o mestre atribui direitos de acesso remoto do sistema. O cenário é comum para todos os mestres:



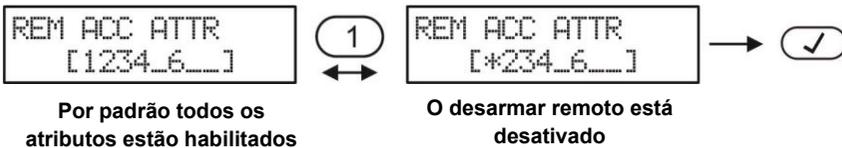
Direitos de acesso remoto:

1. DESARMAR REMOTO	Permite desarmar remoto
2. ARMAR REMOTO	Permite armar remoto
3. CÓDIGOS DE ACESSO REMOTO	Permite alteração remota de códigos de utilizador
4. PROGRAMAÇÃO REMOTA	Permite a programação remota do sistema
6. ZONA BYPASS REMOTA	Permite anular zonas remotamente

Por padrão, todos os atributos estão habilitados.

Dependendo do teclado utilizado, a visualização no ecrã é como se segue:

LCD 32 e LCD 32 Sensitive



Ao pressionar um botão do dígito com o mesmo número de atributo é alternativamente ativado ou desativado. O atributo está ativado quando o número é visualizado no visor. Os atributos desativados estão marcados com "*".

LED 16 and LED 32



Ao pressionar um botão do dígito com o mesmo número de atributo é alternativamente ativado ou desativado. O atributo está ativado quando o número estiver aceso no visor. Os atributos desativados não estão acesos.

LED 8

Digite no endereço 17, LED para a zona 1 está a piscar no visor. As teclas numéricas dos atributos de acesso remoto habilitadas estão iluminandas, e os botões numéricos correspondentes aos atributos com falha estão desligados.

A escolha final é confirmada pressionando a tecla ENTER.

5.19 Envio de uma Mensagem "teste manual"

No endereço 18 o mestre pode desencadear o envio de uma mensagem "teste manual" para uma estação de monitoramento ou mensagem de teste com um comunicador de voz (quando tal é montado na central).

É usado para testar o comunicador sem a necessidade de enviar um técnico ao local. Para enviar uma mensagem de "teste manual", o mestre precisa entrar com o seu código:

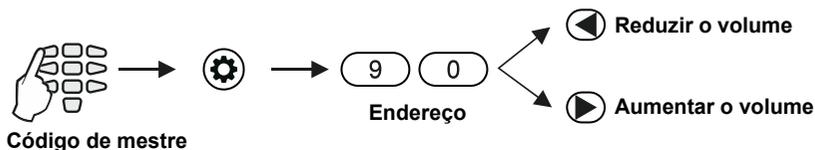


O comunicador vai iniciar um envio automático de mensagens - em primeiro lugar para a estação de monitoramento (se há números de telefone inseridos no comunicador digital) e, posteriormente, através do comunicador de voz (se é que existe tal equipada e há um número de telefone introduzido). Pode sair-se do menu de programação pressionando o botão Cancelar.

5.20 Definir o nível de som

No endereço 90 é possível definir volume do nível de alarme. **O cenário é individual para cada teclado** e há quatro diferentes níveis de volume.

Para alterar o nível de volume da campanha, o mestre tem de introduzir o seu código:



Os níveis de volume são mostrados nas telas do teclado, como segue:

LED 16/ 32 – Números de zona acesos LED 8 – Iluminação em botões numéricos	LCD – Número de símbolos	Nível de volume
1	>	muito baixo
1 2	> >	baixo
1 2 3	> > >	médio
1 2 3 4	> > > >	alto

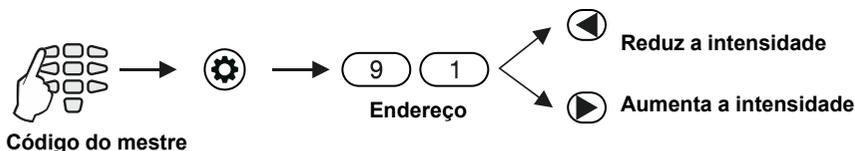
A escolha é confirmada pressionando a tecla ENTER.

Nota:

O nível de som não pode ser cortado ou desativado.

5.21 Definindo a intensidade da iluminação dos botões

No endereço 91 uma definição para a intensidade da iluminação de botões do teclado está disponível. O cenário é individual para cada teclado e há sete diferentes níveis de intensidade. Para alterar a intensidade, o mestre precisa entrar com o código:



Os níveis de intensidade são mostrados no teclado da seguinte forma:

LED 16/ 32 – Números de zona acesos LED 8 – Iluminação em botões numéricos	LCD – Número de símbolos	Nível de intensidade
1	>	muito baixo
1 2	> >	baixo
1 2 3	> > >	médio
1 2 3 4	> > > >	normal
1 2 3 4 5	> > > > >	normal
1 2 3 4 5 6	> > > > > >	alto
1 2 3 4 5 6 7	> > > > > > >	muito alto

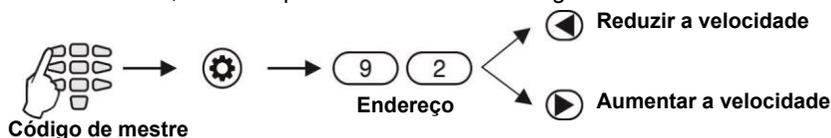
A escolha é confirmada por entrar o botão ENTER.

Nota: A intensidade da iluminação dos botões ajustada no endereço 91 é vista apenas quando o teclado é usado (um botão é pressionado). Se nenhum botão for pressionado num intervalo de 10 segundos, o teclado entra no modo de espera, que tem uma iluminação padrão dos botões.

5.22 Velocidade de deslocamento de mensagens em teclados LCD

Atenção: Este endereço está disponível apenas em teclados e LCD32 LCD32 Sensitive.

No endereço 92 a velocidade de deslocamento do sistema de mensagens no display do teclado é definida. Os níveis disponíveis são de 1 a 7. Para alterar a velocidade de deslocamento, o mestre precisa entrar com o código:



Velocidade de scroll de mensagens é a seguinte:

Velocidade	LCD - N° de símbolos	Velocidade scroll
1	>	muito lento
2	> >	lento
3	> > >	médio
4	> > > >	normal
5	> > > > >	normal
6	> > > > > >	rápido
7	> > > > > > >	muito rápido

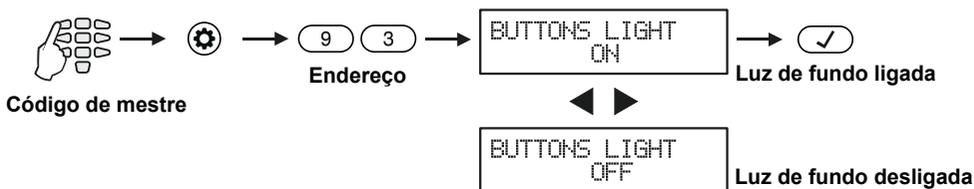
A escolha é confirmada com o botão ENTER.

5.23 Desligar a luz de fundo de botões no teclado LCD32 Sensitive

Atenção: Este endereço está disponível apenas no teclado LCD32 Sensitive.

No endereço 93 há uma opção para desligar a luz de fundo do teclado Sensitive.

O mestre precisa inserir o seu código:



Quando a luz de fundo está desligada, os botões acendem somente quando são pressionados.

ANEXO A - Tabela por Memória Registo de eventos

Por conveniência, a tabela inclui uma representação gráfica dos LEDs como acender para o respectivo caso. Um dígito em preto sobre um fundo branco indica um LED apagado e um dígito branco em um fundo preto indica um iluminado LED. Rolar de LED 1 para LED 8 para determinar a correspondência entre o evento exibido no teclado e o texto na tabela.

Exemplo: Suponhamos que o evento exibido no teclado é representado por uma combinação LED de 3, 7 e 8. A tabela apresenta o primeiro LED entrada de dados 3. As entradas de dados seguintes revelar que a do primeiro LED 7. Em seguida, vem a primeira entrada de LED 8 dados. Esta é a entrada de dados com o número ordinal de 35 "armar rápido – Armar total".

Nº de evento	Indicação LED	Descrição
1	①②③④⑤⑥⑦⑧	Evento de alarme de roubo
2	①②③④⑤⑥⑦⑧	Restaurar evento de alarme de roubo
3	①②③④⑤⑥⑦⑧	Evento de alarme de incêndio
4	①②③④⑤⑥⑦⑧	Restaurar evento de alarme de incêndio
5	①②③④⑤⑥⑦⑧	Evento de alarme de pânico
6	①②③④⑤⑥⑦⑧	Restaurar evento de alarme de pânico
7	①②③④⑤⑥⑦⑧	Evento de alarme de sabotagem
8	①②③④⑤⑥⑦⑧	Restaurar evento de alarme de sabotagem
9	①②③④⑤⑥⑦⑧	Evento de alarme emergência médica
10	①②③④⑤⑥⑦⑧	Restaurar evento de alarme emergência médica
11	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona ativada com "Roubo 24h" atributo AUX
12	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona restaurada com "Roubo 24h" atributo AUX
13	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona ativada com atributo AUX "Bateria Fraca"
14	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona restaurada com atributo AUX "Bateria Fraca"
15	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona ativada com atributo AUX "detetor de gás"

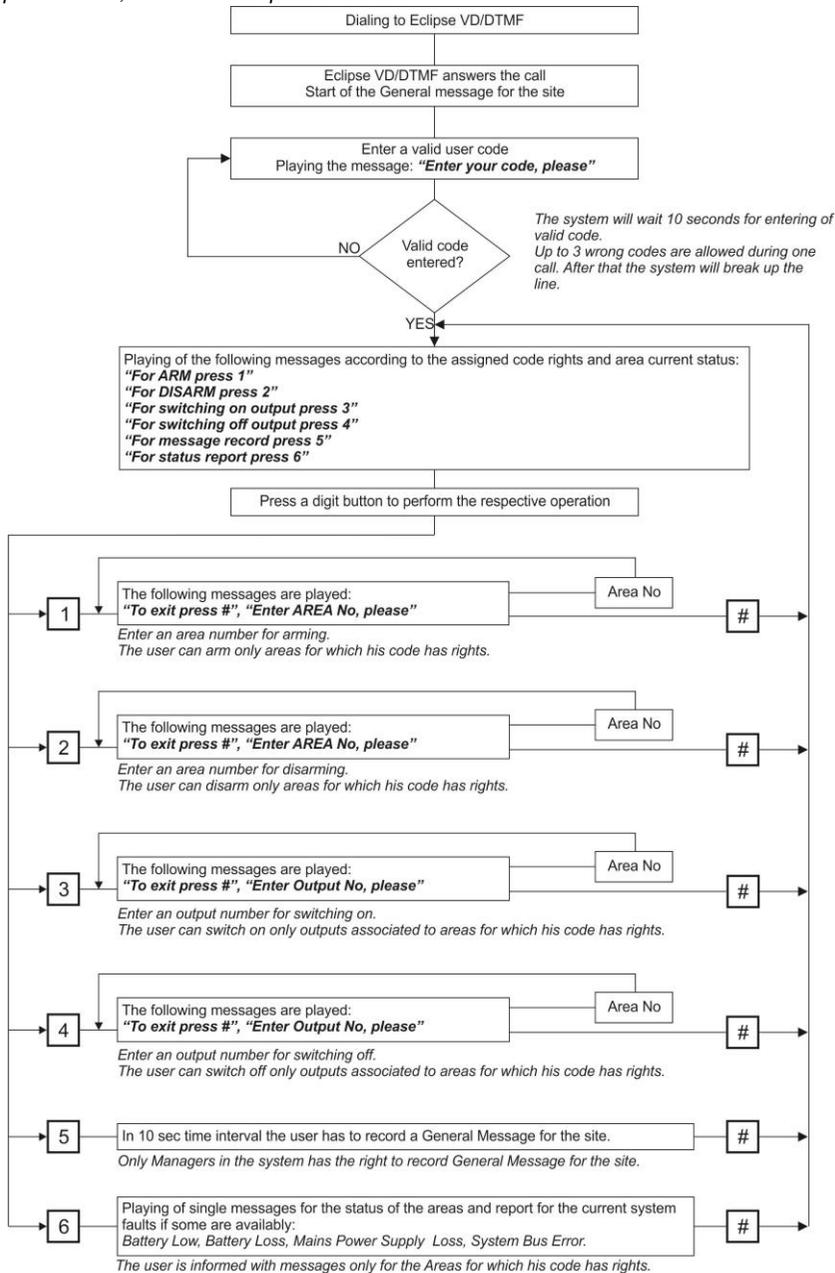
16	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona restaurada com atributo AUX "detetor de gás"
17	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona ativada com atributo AUX "vazamento de água"
18	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona restaurada com atributo AUX "vazamento de água"
19	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona ativada com atributo AUX „detetor de gás" attribute
20	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona restaurada com atributo AUX „detetor de gás" attribute
21	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona ativada com atributo AUX „problema ligação GSM"
22	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona restaurada com atributo AUX „problema ligação GSM"
23	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona ativada com atributo AUX „problema gás"
24	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona restaurada com atributo AUX „problema gás"
25	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona ativada com atributo AUX „Alta temperatura"
26	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona restaurada com atributo AUX „Alta temperatura"
27	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona ativada com atributo AUX „Alta temperatura"
28	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona restaurada com atributo AUX „Alta temperatura"
29	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona ativada com atributo AUX „Perda de calor"
30	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona restaurada com atributo AUX „Perda de calor"
31	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona ativada com atributo „escrever para registo" ⁽¹⁾
32	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona restaurada com atributo „escrever para registo"(1)
33	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona anulada
34	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona anulada restaurada
35	①②③④⑤⑥⑦⑧	Armar rápido – ARMAR TOTAL
36	①②③④⑤⑥⑦⑧	Armar rápido – ARMAR PARCIAL
37	①②③④⑤⑥⑦⑧	Armar rápido – ARMAR NOITE
38	①②③④⑤⑥⑦⑧	Armar com código de utilizador - TOTAL
39	①②③④⑤⑥⑦⑧	Armar com código de utilizador - PARCIAL
40	①②③④⑤⑥⑦⑧	Armar com código de utilizador - NOITE
41	①②③④⑤⑥⑦⑧	Desarmar com código de utilizador
42	①②③④⑤⑥⑦⑧	Remote arming - TOTAL
43	①②③④⑤⑥⑦⑧	Remote arming - PARCIAL
44	①②③④⑤⑥⑦⑧	Remote arming - NOITE
45	①②③④⑤⑥⑦⑧	Desarmar remoto
46	①②③④⑤⑥⑦⑧	Armar com chave comutadora - TOTAL
47	①②③④⑤⑥⑦⑧	Armar com chave comutadora - PARCIAL
48	①②③④⑤⑥⑦⑧	Armar com chave comutadora - NOITE
49	①②③④⑤⑥⑦⑧	Desarmar com chave comutadora
50	①②③④⑤⑥⑦⑧	Armar total no TimeSlot
51	①②③④⑤⑥⑦⑧	Armar parcial no TimeSlot
52	①②③④⑤⑥⑦⑧	Desarmar no TimeSlot
53	①②③④⑤⑥⑦⑧	Armar total no “sem movimento”
54	①②③④⑤⑥⑦⑧	Armar parcial no “sem movimento”
55	①②③④⑤⑥⑦⑧	Zona anulada com atributo FORÇA quando armado
56	①②③④⑤⑥⑦⑧	Fim de zona anulada com atributo FORÇA quando desarmado
57	①②③④⑤⑥⑦⑧	Armar atraso no Timeslot
58	①②③④⑤⑥⑦⑧	Código de coação
59	①②③④⑤⑥⑦⑧	Alarme de pânico médico enviado através do teclado

60	①② 3 ④⑤⑥⑦⑧	Restaurado alarme de pânico médico enviado através do teclado
61	①② 3 ④⑤⑥⑦ 8	Alarme de pânico polícia através do teclado
62	①② 3 ④⑤⑥⑦⑧	Restaurado alarme de pânico polícia através do teclado
63	①② 3 ④⑤⑥⑦ 8	Alarme de pânico de incêndio do teclado
64	① 2 ③④⑤⑥⑦⑧	Restaurado alarme de pânico de incêndio do teclado
65	① 2 ③④⑤⑥⑦ 8	Bloqueio de teclado
66	① 2 ③④⑤⑥ 7 ⑧	Entrada no menu de programação de instalador
67	① 2 ③④⑤⑥ 7 8	Sair do menu de programação de instalador
68	① 2 ③④⑤ 6 ⑦⑧	Entrada no modo de programação remota
69	① 2 ③④⑤ 6 ⑦ 8	Sair do modo de programação remota
70	① 2 ③④⑤ 6 ⑦⑧	Teste periódico
71	① 2 ③④⑤ 6 ⑦ 8	Teste manual
72	① 2 ③④ 5 ⑥⑦⑧	Sem fonte de alimentação AC
73	① 2 ③④ 5 ⑥⑦ 8	Restaurar fonte de alimentação
74	① 2 ③④ 5 ⑥ 7 ⑧	Carregar bateria baixa
75	① 2 ③④ 5 ⑥ 7 8	Perda de bateria
76	① 2 ③④ 5 ⑥ 7 ⑧	Bateria restaurada
77	① 2 ③④ 5 ⑥ 7 8	Siren output short-circuit
78	① 2 ③④ 5 ⑥ 7 ⑧	Linha de sirene quebrada
79	① 2 ③④ 5 ⑥ 7 8	Sirene restaurada
80	① 2 ③ 4 ⑤⑥⑦⑧	2 fios falha na linha de fogo (PGM1)
81	① 2 ③ 4 ⑤⑥⑦ 8	2 fios linha de fogo restaurada (PGM1)
82	① 2 ③ 4 ⑤⑥ 7 ⑧	Fusível queimado
83	① 2 ③ 4 ⑤⑥ 7 8	Fusível restaurado
84	① 2 ③ 4 ⑤⑥ 7 ⑧	Perda linha telefónica
85	① 2 ③ 4 ⑤⑥ 7 8	Linha telefónica restaurada
86	① 2 ③ 4 ⑤⑥ 7 ⑧	Arranque do sistema
87	① 2 ③ 4 ⑤⑥ 7 8	Reset do sistema
88	① 2 ③ 4 ⑤⑥⑦⑧	Mudança de horário
89	① 2 ③ 4 ⑤⑥ 7 8	Erro de comunicação relatório para a estação de monitoramento
90	① 2 ③ 4 ⑤⑥ 7 ⑧	Restaurado relatório para a estação de monitoramento
91	① 2 ③ 4 ⑤⑥ 7 8	Perda de dispositivo periférico
92	① 2 ③ 4 ⑤⑥ 7 ⑧	Restaurado dispositivo periférico
93	① 2 ③ 4 ⑤⑥ 7 8	Sabotagem de dispositivo periférico
94	① 2 ③ 4 ⑤⑥ 7 ⑧	Restaurado de sabotagem de dispositivo periférico
95	① 2 ③ 4 ⑤⑥ 7 8	Armar em caso de falha "sem movimento"
96	① 2 3 ④⑤⑥⑦⑧	Código de Utilizador alterado

(1) - Os eventos não são enviados para o software de monitoramento.

ANEXO C – Funcionamento Algoritmo VD / DTMF

O utilizador pode realizar o gerenciamento remoto do sistema, se a configuração do sistema está equipada com módulo de voz. Se durante o intervalo 40 segundo não há nenhuma ação - botão pressionado, o sistema vai quebrar a linha.



Lista de verificação do Sistema - Preencher pelo Instalador

Descrição das zonas

Zona	Tipo	Zona	Tipo	Zona	Tipo
1		12		23	
2		13		24	
3		14		25	
4		15		26	
5		16		27	
6		17		28	
7		18		29	
8		19		30	
9		20		31	
10		21		32	
11		22			

Descrição PGMs

PGM 1		PGM 3		PGM 5	
PGM 2		PGM 4			

Temporizadores do Sistema

Tempo de entrada, (seg.)	
Tempo de saída, (seg.)	
A sirene será ativada, (min.)	

Modos de armar para leitor Proxy autónomo

Modo	Áreas							
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8
Armar completo								
Modo A								
Modo B								

F – Armar total; **s** – Armar parcial; **S** – Armar noite; **D** – Desarmar;

****** – Não houve mudança do estado de área

Instalador:

Serviço:

Tel./Fax:



www.teletek-electronics.com

Endereço: Bulgária, Sofia - 1407, 14A Srebarna
Str. Tel.: +359 2 9694 800, Fax: +359 2 962 52 13
e-mail: info@teletek-electronics.bg

18020763, Rev C,
03/ 2014