

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

STARTROUTINE

1. Depois de se fornecer corrente à botoneira, o display mostrará a informação seguinte durante 5 segundos:

Versão de FIRMWARE
F_V40.10.018

Configuração da botoneira dentro da instalação

DUOX PLUS

Panel 00 Block 00

FERMAX-Logo

Sistema
2. Passará ao modo de repouso, mostrando, alternativamente, a informação básica para o utilizador, conforme a configuração (chamada direta, chamada por pesquisa ou chamada ao porteiro).
3. Decorridos 30" sem atividade, o display desliga-se, ligando-se novamente no momento em que se detete uma pessoa à frente ou se toque em qualquer tecla (dependendo da configuração).

CONCEITOS GERAIS

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

O nome do utilizador aparecerá, por aproximação, na parte superior do teclado.

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

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

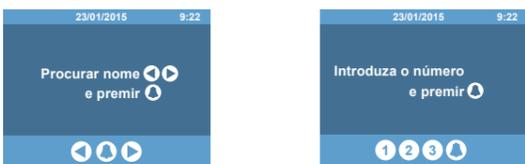
Leitor de cartões de proximidade: Esta botoneira oferece a possibilidade de integrar um leitor de cartão de proximidade, com o qual os diferentes utilizadores poderão identificar-se. Dependendo da configuração, poderá ser necessário, também, introduzir um código PIN com o teclado.

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

EFETUAR CHAMADAS

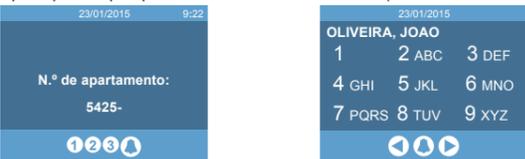
Dependendo da configuração do sistema, o ecrã liga-se automaticamente quando alguém se coloca à sua frente ou, então, no momento em que alguma tecla é pressionada.

Aparecerão as seguintes imagens, alternando com alguma outra imagem gráfica ou de texto que também tenha sido configurada:



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

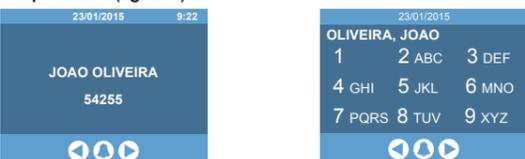
Chamada DIRETA ou MAPEADA: premir qualquer tecla numérica (de 0 a 9) do teclado principal ou qualquer letra do teclado secundário (se estiver instalado).



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

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

Pesquisa por nome (agenda):



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

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

ENTRADA EM PROGRAMAÇÃO

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

Introduzir o código de identificação: 19025 (por predefinição)

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

MENÚ DE CONFIGURAÇÃO

1. UTILIZADORES
2. CONFIGURAÇÃO
3. DISPLAY

PRINCIPAL MENU DE OPÇÕES

Utilizar o teclado de marcação para escolher a opção desejada

1. UTILIZADORES

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

2. CONFIGURAÇÃO

1. CÓDIGOS
2. CONTROLO DE ACESSO
3. CHAMADA
4. BOTONEIRA
5. RELÓGIO
6. QUALIDADE DO VÍDEO

3. DISPLAY

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

A descrição de cada função é indicada nas páginas seguintes. EI CÓDIGO DE INSTALADOR, permite o acesso total a todas as opções disponíveis (as representadas nestas instruções).

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- Capacidade do diretório: 10.000 utilizadores.
- Consumo total: 118,5 mA (5V) + 7,70 mA (12V) = 126,2 mA ±15% (STANDBY) 311,5 mA (5V) + 7,70 mA (12V) = 319,2 mA ±15% (TFT LIGADO)
- Temperatura de funcionamento: -20 °C, 70 °C
- Humidade relativa: 5% - 95 %
- Compatível con amplificador audio V 30.10 e amplificador video 40.10, e maior.
- Este display é compatível com o software Display Plus versão V 02.00.001 e maior.

MENU UTILIZADORES

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

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

Utilizar as setas para navegar entre os diferentes submenus de configuração dos dados de utilizador. Pode haver nomes repetidos e vários nomes na mesma habitação. Caso se apresente um cartão de utilizador, estando dentro deste menu, será guardado como cartão para esse utilizador.

Premindo "B" em qualquer submenu, serve para guardar os dados e voltar ao MENU UTILIZADORES

Cancelar os dados introduzidos e voltar ao menu UTILIZADORES

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

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

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

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

Este dado é obrigatório

Indicar o número de habitação

Este dado é obrigatório

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

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

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

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

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

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

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

INFO ADICIONAL permite introduzir certa informação adicional para cada um dos utilizadores. Esta informação aparecerá no ecrã quando um visitante efetue uma chamada a tal utilizador

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

Se na opção TYPE for escolhido o cenário "na Agenda", só é possível exibir TEXTO.

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

AVISO: É necessário reiniciar a alimentação depois de escolher a opção INICIAR (APAGAR)

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

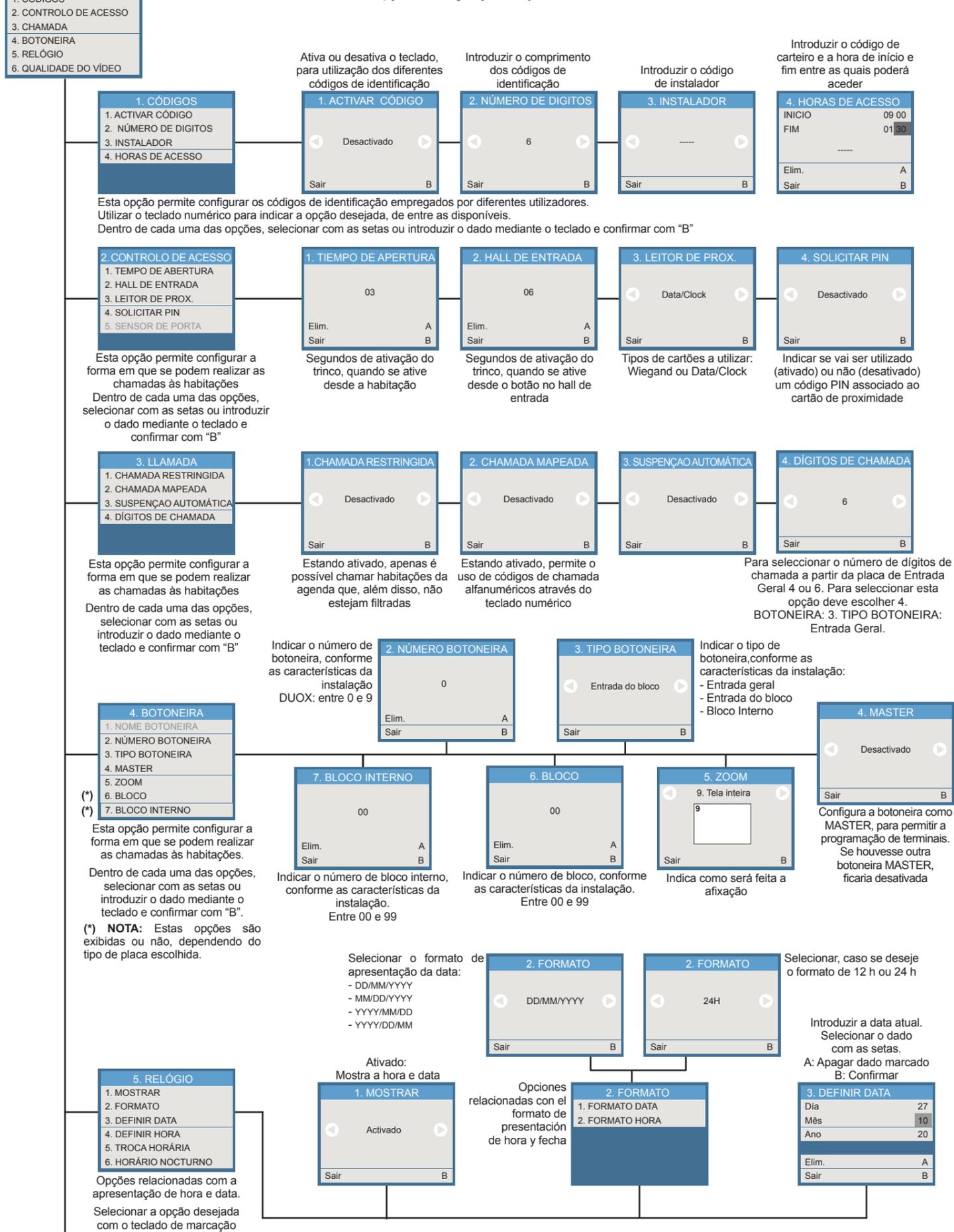
Ecrã meramente informativo. Indica o número de utilizadores registados e o de posições livres

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

Tipo de classificação da lista de utilizadores

MENU CONFIGURAÇÃO

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



MENU DISPLAY

