

Código 97486Pg V09_14

Publicação técnica de carácter informativo editada por FERMAX ELECTRONICA S.A.U.
A FERMAX ELECTRONICA S.A.U., na sua política de constante melhoria, reserva-se o direito de modificar o conteúdo deste documento, assim como as características dos produtos que nele são referidos, a qualquer momento e sem aviso prévio.
Qualquer modificação será apresentada em edições posteriores deste documento.

PORTUGUÊS



ÍNDICE

SISTEMA ADS, VDS, BUS2 e DUOX

1.- BOTONEIRAS DIRECT ADS-VDS-BUS2 (sem display)	4
1.1.- Códigos de abertura	4
1.2 - Tempos de ativação do trinco	5
2.- BOTONEIRAS DIGITAIS ADS-VDS-BUS2-DUOX (com display)	6
2.1.- Programação	6
2.2.- Guia de programação	13
Exemplo de programação	16

1.- BOTONEIRAS DIRECT (sem display)

1.1.- Código de abertura

Todos os modelos de Botoneiras Direct permitem a abertura da porta a partir da botoneira da rua através da marcação de um código de 4 dígitos.

Sequência de ativação do código de abertura

- 1.- Com a alimentação desligada, faça um curto-circuito entre os terminais “BS” e “-” do amplificador (ou prima o botão de abertura, se estiver instalado).
- 2.- Mantendo o curto-circuito anterior, ligue a alimentação do sistema (já não vai ser necessário manter o curto-circuito nem o botão pressionado). Dispõe de um minuto para ativar o código de abertura tal como se descreve no ponto seguinte.
- 3.- Marque o código de programação 3 1 4 1 (este código não se pode alterar) e introduza os quatro algarismos do código que deseja utilizar para abrir a porta seguido da tecla .

Mudança de código

Para poder alterar o código de abertura, é necessário conhecer o anterior. No caso de não conhecer o código de abertura anterior, é necessário fazer a sequência descrita no ponto anterior.

A sequência de alteração de código é a seguinte:

- 1.- Digite o código de programação: 3 1 4 1
- 2.- Introduza o código de abertura atual.
- 3.- Introduza o novo código (de quatro dígitos) e carregue na tecla .

NOTAS:

Utilize a tecla ‘A’ para apagar ou reiniciar a sequência de marcação.

Não esqueça de desfazer o curto-circuito entre «BS» e «-» no amplificador da botoneira depois de realizar as operações necessárias.

Uma vez ativado o código de abertura, não se pode desativar esta função. Isto quer dizer que vai existir sempre um código de abertura conhecido pelos utilizadores do sistema ou não.

1.2 - Tempos de ativação do trinco

Todos os modelos de Botoneiras Direct permitem a programação dos tempos de ativação do trinco.

Os tempos de ativação programáveis são dois:

Tempo de abertura da porta a partir da habitação e mediante o teclado da botoneira (através do código de abertura).

- Tempo de abertura correspondente ao botão situado no interior do recinto e que serve para ativar o trinco (no caso de estar instalado).

A sequência de programação é a seguinte:

- 1.- Desligar a alimentação e voltar a ligá-la. Dispõe-se aproximadamente de um minuto para fazer os seguintes passos da sequência.
- 2.- Digite o código de programação 3 1 4 1 seguido de 4 algarismos e prima a tecla . Destes 4 dígitos, os dois primeiros correspondem ao tempo de abertura a partir da habitação e os dois últimos ao tempo de abertura a partir do botão instalado no vestíbulo.

NOTAS:

Os valores possíveis dos tempos são entre 01 e 99 segundos.

Qualquer tempo inferior a 10 segundos deve ser precedido do dígito '0'.

Em caso de erro durante a programação dos tempos (ou se se desejar fazer alterações), é necessário reiniciar a sequência a partir do ponto 1.

2.- BOTONEIRAS DIGITAIS (com display)

O display é um dispositivo incluído na botoneira da rua que confere uma funcionalidade adicional ao seu equipamento.

A primeira das funções suplementares incluídas neste dispositivo é o diretório eletrónico.

Esta função permite que o visitante visualize os dados dos utilizadores (os moradores) registados no diretório, simplificando o processo de pesquisa (através das setas) e de chamada (uma vez encontrada a pessoa), premindo a tecla .

Permite, no máximo, 350 utilizadores (embora sempre até ao máximo de 199 habitações). Desta forma, podem registar-se vários utilizadores da mesma habitação (o equipamento pode duplicar os dados da chamada e de habitação em várias fichas, para facilitar a tarefa).

A segunda função adicionada é um código de abertura personalizado, de modo que cada um dos utilizadores dispõe do seu próprio código de teclado, cartão de presença ou chave botão para aceder ao recinto.

A utilização do diretório digital permite, além disso, a codificação das chamadas com quatro dígitos (0001...9999), de forma a que se possam realizar combinações 2-2 (dois dígitos para o andar e dois para o apartamento).

SEQUÊNCIA DE PROGRAMAÇÃO RÁPIDA (INICIAL)

Respeite a sequência seguinte quando colocar o sistema em funcionamento pela primeira vez. Informação detalhada nas secções seguintes

Entre a programação -----  + AB21AB + 24797

Menu de Programação

Programação tempos de abertura -----  

tA: Desde habitação ----- 
 

tB: Desde placa ----- 
 

Desconecte e conecte novamente alimentação ----- 


Entre a programação 0 + AB21AB + 24797

Menu usuários

Adicionar usuários

Ver mais detalhes da programação de utilizador no capítulo: Menu Utilizadores / (+) ADICIONAR UTILIZADOR.

Menu de Programação

M	1	2	3	4
p	Us	Pa	Ut	Te

1

U	1	2	3	4	5	6	7
s	+	-	M	T	R	C	O

1

Nome

Linha 2

Linha 2? (A=Sim)

Codigo Chamada
000

Codigo Telefone
000

Codigo Abertura

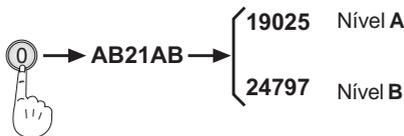
Codigo Abertura
_____ N0001

2.1.- Programação

Para efetuar qualquer alteração na configuração do equipamento, é necessário entrar no modo de programação. Deve-se introduzir '0', seguido do código de acesso 'AB21AB' e do código de programação.

Existem 2 códigos de programação, um para cada um dos dois níveis de acesso possíveis:

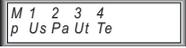
- Nível de acesso **A** (código 19025), que permite adicionar, modificar e eliminar utilizadores.
- Nível de acesso **B** (código 24797), que permite realizar as operações anteriores e aceder às restantes opções de configuração do equipamento.



Menu Principal

Após a introdução do código de programação, acede-se ao menu principal:

Menu de Programação



Estão disponíveis 4 opções: **Us** (Utilizadores), **Pa** (Parâmetros), **Ut** (Utilitários) e **Ti** (Tempos).

Menu Utilizadores

①



Mediante este menu, é possível adicionar (+), eliminar (-) e modificar (M) utilizadores ou consultar o total de utilizadores definidos (T), caso o acesso se tenha realizado com o código de utilizador.

Quando se tenha utilizado o nível de acesso de nível **B**, é possível, além disso, eliminar todos os utilizadores (R), compactar a memória suprimindo vãos (C) ou ordenar os utilizadores na memória (O).

(+) ADICIONAR UTILIZADOR (níveis A e B)

Cada ficha de utilizador contém vários campos de informação, que são os seguintes:

①



***Nome**: 16 caracteres. Aparece na primeira linha do display. Se se introduzir '*', não aparecerá esta informação. Depois de introduzido o nome, passar ao ecrã seguinte, premindo a tecla de seta (direita ou esquerda) quantas vezes sejam necessárias.



***Linha 2**: 16 caracteres. Aparece na segunda linha do display e é útil para incluir mais de um utilizador por habitação ou para indicar o tipo de negócio. Para passar ao ecrã seguinte, pressionar a tecla de seta (direita ou esquerda) quantas vezes sejam necessárias.



***Linha 2?**: prima 'A' para permitir que apareça a informação introduzida no campo correspondendo à Linha 2. Prima 'B' para visualizar unicamente o código de chamada ('PORTA: xxxx').



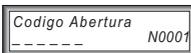
***Código de Chamada**: código de 0001 a 9999 que o visitante deve marcar, para ligar a esse utilizador. NÃO podem repetir-se. Prima 'A' para corrigir. Valide premindo 'B'.




***Código de Telefone**: número da linha à qual se efetua a chamada, quando se digite o código de chamada ou se faça uma pesquisa no ecrã e se prime '☎'. O número da linha deve ter um valor entre 001 e 199 e deve ter sido programado previamente no telefone/monitor. Prima 'A' para corrigir. Valide premindo 'B'.



***Código de abertura**: se é por teclado, introduzem-se sempre os 6 dígitos. Caso se empreguem menos, utilizar-se-ão os 4 ou 5 primeiros dígitos, eliminando-se os da direita. Prima 'A' para corrigir. Valide premindo 'B'.



Se pretendemos introduzir um código de cartão ou chave botão, é necessário que o dispositivo esteja ligado à botoneira, apresentando-se o cartão ou a chave no leitor.

(+) ELIMINAR UTILIZADOR (níveis A e B)

②

Com esta opção, é possível eliminar uma ficha (um utilizador) da memória do sistema. Prima as setas de deslocação para seleccionar a ficha que deseja eliminar.

Prima 'A' para eliminar.

Prima 'B' para sair.

(+) MODIFICAR UTILIZADOR (níveis A e B)

③

Esta opção é comandada de forma semelhante á anterior, mas, neste caso, permite modificar os dados de um utilizador, em lugar de os eliminar. Efetue a pesquisa com as setas de deslocação.

Prima 'A' para modificar.

Prima 'B' para sair.

A forma de modificar dados é idêntica à de introduzir, com a diferença de que aparecem os valores atuais do utilizador, em lugar dos valores predefinidos.

(T) TOTAL DE UTILIZADORES NA MEMÓRIA (nível B)

④

Esta opção executa um varrimento na memória do sistema, verificando quantos utilizadores estão definidos (de 0 a 350). Conta os vãos que tenham podido formar-se devido à eliminação de utilizadores.

(R) RESET DE UTILIZADORES (nível B)

⑤

Com esta opção, eliminam-se TODOS os utilizadores presentes na memória.

Esta operação é IRREVERSÍVEL (não se pode voltar atrás). Confirme a eliminação, premindo 'A'. Anule a ação, premindo 'B'.

(C) COMPACTAR UTILIZADORES (nível B)

⑥

Esta opção permite eliminar os eventuais vãos deixados pela eliminação de utilizadores. Ao preencher os vãos, a lista fica desordenada, pelo que é conveniente ordená-la em seguida com a opção seguinte.

(C) COMPACTAR UTILIZADORES (nível B)

⑦

Através desta opção, é possível ordenar os utilizadores alfabeticamente e por ordem crescente, segundo o seu campo 'Nome'. Assim, ao efetuar a pesquisa no ecrã, os nomes passarão por ordem alfabética, sendo mais fácil a sua localização.

Menu Parâmetros (nível B)

Premindo '2' no Menu Principal, acede-se ao Menu Parâmetros:

②

P	1	2	3	4	5
a	Id	PI	Le	No	Cp

Este menu permite configurar os parâmetros operativos do Diretório Digital, como a língua, o número de botoneira, o tipo de leitor ligado, o número de dígitos do código de acesso por teclado, do código de programação e do código de administrador.

(Id) LÍNGUA

①

Idioma (1-15)
5

Esta opção dá a possibilidade de selecionar a língua a aplicar.

Pode escolher-se entre as seguintes:

'1': Espanhol	'7': Finlandês	'13': Checo
'2': Inglês	'8': Polaco	'14': Croata
'3': Francês	'9': Turco	'15': Sueco
'4': Alemão	'10': Hebreu	
'5': Português	'11': Russo	
'6': Flamengo	'12': Húngaro	

(PI) NÚMERO DA BOTONEIRA

②

Num. Placa (1-31)
01

Este parâmetro indica o acesso (número da botoneira) no qual está instalado o diretório. Digite '1' para um acesso principal (jumper JP2 colocado no amplificador) e '2' para um acesso secundário (ponte JP2 removida).

É importante configurar este parâmetro, inclusivamente se existe apenas uma botoneira na instalação.

(Le) TIPO DE LEITOR

③

Leitor (0=P, 1=B)

O Diretório Digital permite a ligação de um dispositivo de identificação, que pode ser de dois tipos de leitores: chave botão e de proximidade.

Através desta opção, seleciona-se qual dos dois está ligado. Prima '0' para escolher o leitor de proximidade ou '1' para a chave botão.

(Nd) NÚMERO DE DÍGITOS

④

Dígitos (4, 5, 6)
6

Selecione o número de dígitos a utilizar para os códigos de teclado (abertura de porta): '4', '5' ou '6'.

(Cp) CÓDIGO DE PROGRAMAÇÃO

⑤

Cod. Programação 19025

Com esta função, é possível modificar o código de programação (ou código de utilizador), de 5 dígitos. Por predefinição, é '19025'.

(6) CÓDIGO DE ADMINISTRADOR

⑥

Código MASTER 24797

Esta opção está oculta e permite modificar o código de administrador. Este código permite aceder a todas as opções de programação do sistema. Por predefinição, é '24797'.

Menu Utilitários (nível B)

Este menu permite clonar a lista de utilizadores entre botoneiras.

(Cl) CLONAR

③

U 1 t Cl

Em instalações com mais do que um Diretório Digital, é possível programar os utilizadores numa só botoneira e copiá-los para outra qualquer, fazendo uso desta opção (assim, os dados serão exatamente iguais em todas as botoneiras).

①

Num. Placa (1-31) 02

A operação é muito simples: o sistema perguntará o número da botoneira de destino (aquela para a qual serão copiados os dados da botoneira atual). Por predefinição, é '2', partindo do princípio que se programou inicialmente a botoneira principal ('1'). Depois de selecionada a botoneira de destino, prime-se 'B'. Confirma-se premindo 'A' ou cancela-se premindo 'B'.

Copiar? (A=Sim)

Para poder utilizar esta opção, é necessário que o cabo de comunicação (terminais Sa e Sb) tenha sido instalado entre as botoneiras.

Menu Tempos (nível B)

Ao selecionar esta opção, o sistema inicia uma sequência que permite a programação dos tempos de abertura da porta.

(tA) TEMPOA

④

Tempo A (1-99) 03

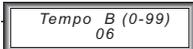
Tempo de abertura de porta a partir da habitação e desde o teclado da botoneira (através do código de abertura).

Tempo A (1-99) 03 OK

Deve-se programar um valor compreendido entre 01 e 99 segundos.

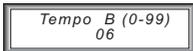
⑧

Valida-se premindo a tecla 'B'.

(tB) TEMPO B

Tempo B (0-99)
06

Tempo de abertura correspondendo ao botão situado no interior do recinto e que serve para ativar o trinco (no caso de estar instalado).

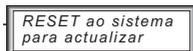


Tempo B (0-99)
06

Deve-se programar um valor compreendido entre 01 e 99 segundos.

(B)

Valida-se premindo a tecla 'B'.

Restaurar o sistema

RESET ao sistema
para actualizar

O último ponto da sequência (como indica o próprio display) consiste em provocar um reset do sistema: um corte de alimentação.



DIGITAL v2.3
Enviando...

Ao ligar novamente a alimentação do equipamento, aparece uma mensagem na qual se indica que os tempos de abertura estão a ser enviados ao amplificador (dispositivo que comanda o trinco).

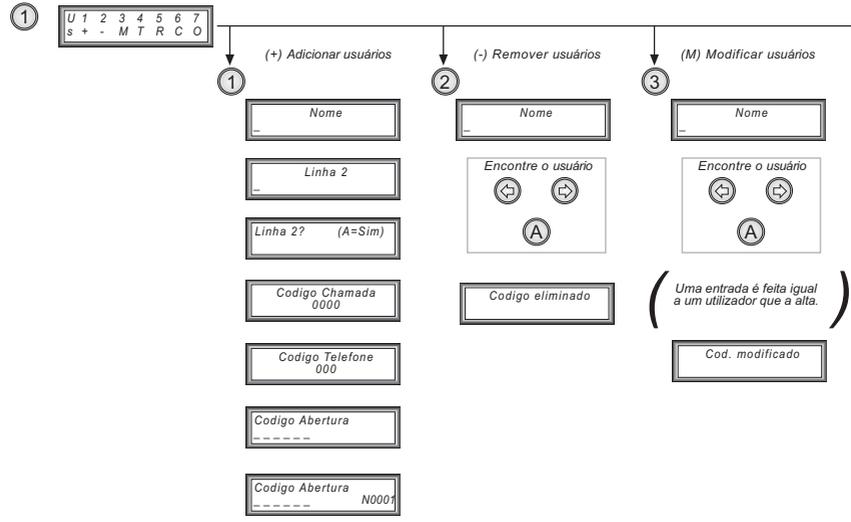
2.2.- Guia de programação

GUIA DE PROGRAMAÇÃO

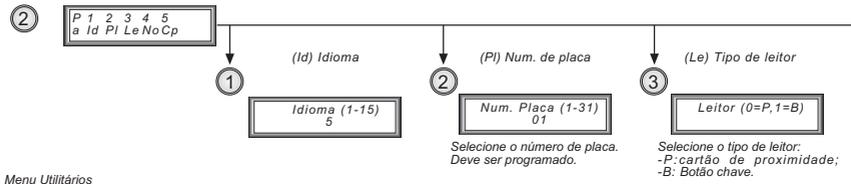
Menu de Programação

M 1 2 3 4
p Us Pa Ut Te

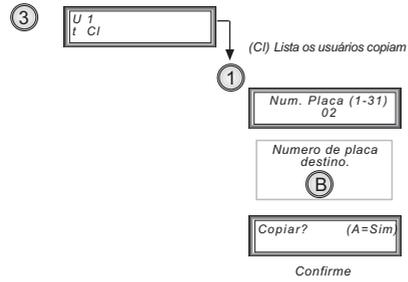
Menu do Utilizador



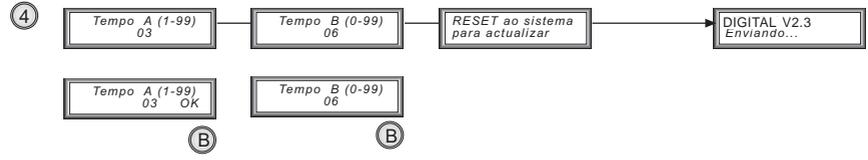
Parâmetros do Menu

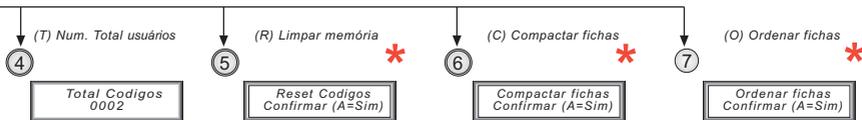


Menu Utilitários

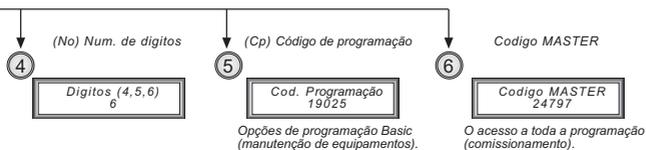


Tempos Abertura





* Operação irreversível



EXEMPLO DE PROGRAMAÇÃO

Exemplo: Programação do código de chamada correspondendo à habitação do **14º C (14.º andar - habitação C)**.

1. Programação do monitor ou do telefone.

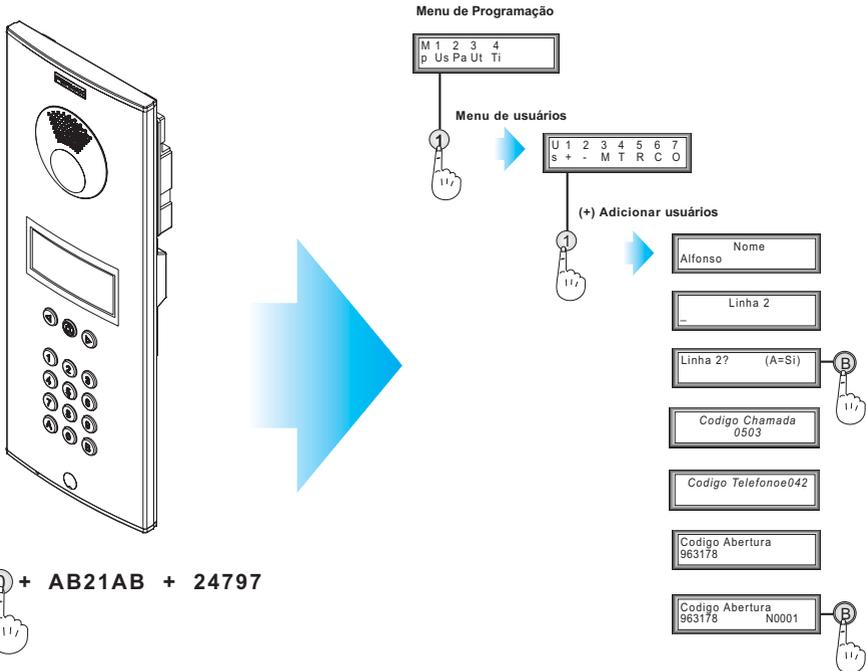
Decidiu-se atribuir a esta habitação o “**número de linha**” **42**. Efetuar a programação do monitor/telefone conforme explicado no **Manual do Instalador**.

Este é o número a marcar para chamar o 14.º C a partir de uma botoneira SEM display ou COM display. A chamada a esta habitação realizar-se-á, digitando: ‘**42**’.

NOTAS:

- ✓ *A programação dos terminais de habitação efetua-se da mesma forma, seja uma botoneira da rua SEM display ou COM display.*
- ✓ *A programação termina neste ponto, quando se trata de uma botoneira SEM display.*
- ✓ *Em botoneiras COM DISPLAY, para além de se poder efetuar a chamada como se fosse uma botoneira sem display (explicado acima), é possível chamar:*
 - *diretamente, marcando o “código de chamada”.*
 - *pesquisando o utilizador por meio das setas e, depois de encontrado, premindo a tecla de campainha .*

2. Programação do “código de chamada” (apenas em botoneiras COM display)



A programação do “código de chamada” efetua-se conforme explicado no diagrama. A sequência anterior descreve como programar utilizadores na botoneira COM display. **Explicado em maior detalhe neste documento.**

Para efetuar uma chamada à habitação 14.º C, é possível chamar:

- a.) Marcando o “número de linha”: ‘42☎’.
- b.) Marcando o “código de chamada”: ‘503☎’.
- c.) Pesquisando o utilizador por meio das setas e, depois de encontrado, premindo a tecla de campainha ‘☎’.

NOTAS MUITO IMPORTANTES:

- ✓ A chamada explicada nos pontos b.) e c.) só pode efetuar-se, se o utilizador tiver sido adicionado à lista.

Ao digitar um código de chamada, o diretório pesquisa automaticamente, em primeiro lugar, entre os utilizadores registados, de modo que:

- ✓ Se o utilizador não estiver incluído no diretório, a chamada faz-se como se fosse uma botoneira SEM display. ‘42+☎’
- ✓ Caso se marque um “código de chamada” de um utilizador que não está registado, a chamada realiza-se automaticamente para o telefone ou monitor programado com esse “número de linha” (como se fosse uma botoneira SEM display).
- ✓ Não é possível chamar um utilizador que não esteja registado, se o “código de chamada” programado no telefone coincidir com o “número de linha” programado noutra habitação de outro utilizador que esteja realmente registado.

Este equipamento admite a programação e manutenção através de PC.
Para mais informação, consulte o nosso website <http://www.fermax.com>