

Programmation MDS

Entrer en programmation sur la platine de rue :

0

AB21AB (en fonction du nombre de tirets)

19025 (code de programmation)

sélectionner le menu utilisateur **1**

Modification d'une fiche.

Taper **3** pour entrer dans ce menu

↑ ou ↓	B	1 à 9	B	0 à 9	0 à 9	B
chercher le nom	valider le choix du nom	utiliser le clavier pour changer les lettres du nom et valider chaque lettre avec la touche B	jusqu'à la fin de la ligne pour valider le nom	utiliser le clavier pour changer les lettres de l'étage valider chaque lettre avec la touche B	utiliser le clavier pour changer le code d'appel valider le tout avec la touche B	Fiche correct ? : répondre oui avec la touche B

Noter qu'il est judicieux de créer une fiche spécifique pour le code d'ouverture dont le nom permet de l'identifier rapidement ex. : ***CODE**

Le symbole « * » permet de masquer la fiche pour le visiteur.

Programmation d'un décodeur Audio.

Mode Séquentiel.

pour programmer rapidement les décodeurs avec des numéros d'appel qui se suivent

sélectionner le menu Décodeur

2 (pour une platine Digitale)

sélectionner le mode séquentiel **2**

l'afficheur vous demande le type de décodeur

1 pour des décodeurs audio

l'afficheur vous demande le numéro de départ pour programmer les sorties automatiquement

0001 (par exemple) valider par **B**

l'afficheur vous demande d'appuyer sur le bouton de programmation (**PGM**) du décodeur (donc appuyer sur le bouton du décodeur que vous souhaitez programmer). Toutes les sorties seront programmées par incrémentation automatique.

vous pouvez programmer les décodeurs suivant sans revenir à la platine en

appuyant sur le bouton PGM.

lorsque tout les décodeurs sont programmer sortir avec la touche **B**

Mode individuel.

Pour programmer individuellement chaque sorties d'un décodeur

0	AB21AB	19025	2	1		0001	B	B
Pour entrer en mode code	en guise de code d'ouverture en fonction du nombre de turet	le code de programmation d'origine	menu décodeur	Programmation individuel	Appuyer sur pgm du décodeur	entrée le numéro de la sortie		