



ELECTRONIC ENGINEERING LTD.



# ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ OLED

## Εγχειρίδιο Χρήσης

**Ιανουάριος 2011**

Ver 1.0

## Περιορισμένη Εγγύηση Crow

Η Crow εγγυάται, ότι αυτό το προϊόν θα είναι απαλλαγμένο ελαττωμάτων που σχετίζονται με τα υλικά και την εργασία υπό κανονικές συνθήκες χρήσης και συντήρησης για μία περίοδο ενός έτους από την τελευταία ημέρα της εβδομάδας και του έτους, των οποίων οι αριθμοί αναφέρονται στην πλακέτα του τυπωμένου κυκλώματος που βρίσκεται μέσα στο προϊόν.

Η υποχρέωση της Crow περιορίζεται στην επισκευή ή την αντικατάσταση αυτού του προϊόντος, κατά την κρίση της, χωρίς χρέωση για τα υλικά ή την εργασία, εάν διαπιστωθεί, ότι παρουσίασε ελαττώματα οφειλόμενα στα υλικά ή την εργασία υπό κανονικές συνθήκες χρήσης και συντήρησης. Η Crow δεν θα έχει καμία υποχρέωση, βάσει αυτής της Περιορισμένης Εγγύησης ή άλλως εάν το προϊόν τροποποιήθηκε, επισκευάστηκε ή συντηρήθηκε με λανθασμένο τρόπο απ' οποιονδήποτε τρίτο εκτός της Crow.

Δεν παρέχεται καμία εγγύηση, ρητή ή υπονοούμενη, σχετικά με την εμπορευσιμότητα ή την καταλληλότητα του προϊόντος για μία συγκεκριμένη χρήση ή για οποιονδήποτε άλλο σκοπό, πέραν αυτών που περιγράφονται στο παρόν. Σε καμία περίπτωση η Crow δεν θα είναι υπεύθυνη έναντι οποιουδήποτε για οποιαδήποτε επακόλουθη ή αποθετική ζημία, λόγω παραβίασης αυτής ή οποιασδήποτε άλλης εγγύησης, ρητής ή υπονοούμενης ή βάσει οποιασδήποτε θεωρίας υπαιτιότητας, ακόμη κι αν η απώλεια ή ζημία, προκλήθηκε από αμέλεια ή σφάλμα της CROW.

Η Crow δεν εγγυάται, ότι αυτό το προϊόν δεν μπορεί να παραβιαστεί ή να καταστρατηγηθεί· ότι αυτό το προϊόν θα αποτρέψει τον τραυματισμό οποιουδήποτε ατόμου ή την απώλεια ή βλάβη ιδιοκτησίας, λόγω διάρρηξης, κλοπής, πυρκαγιάς, προειδοποίηση ή προστασία. Ο Αγοραστής κατανοεί, ότι ένα σωστά εγκατεστημένο και συντηρημένο προϊόν, μπορεί μόνο να μειώσει τον κίνδυνο διάρρηξης, πυρκαγιάς, κλοπής ή άλλων συμβάντων, αλλά σε καμία περίπτωση ή με άλλο τρόπο· ή ότι αυτό το προϊόν θα παρέχει σε κάθε περίπτωση επαρκή δεν διασφαλίζει την αποτροπή ενός τέτοιου συμβάντος ή ότι δεν θα προκληθεί τραυματισμός ατόμων ή απώλεια/ζημία ιδιοκτησίας από ένα τέτοιο συμβάν. Κατά συνέπεια, η Crow δεν φέρει καμία ευθύνη για οποιονδήποτε τραυματισμό προσώπων, βλάβη ιδιοκτησίας ή οποιαδήποτε άλλη απώλεια, βάσει του ισχυρισμού, ότι αυτό το προϊόν δεν παρείχε καμία προειδοποίηση. Ωστόσο, εάν η Crow καταστεί υπαίτια, άμεσα ή έμμεσα, για οποιαδήποτε απώλεια ή ζημία απορρέει από αυτή την περιορισμένη εγγύηση ή οτιδήποτε άλλο, ανεξάρτητα από την αιτία ή την προέλευσή της, η μέγιστη υπαιτιότητα της CROW δεν θα υπερβαίνει σε καμία περίπτωση το κόστος αγοράς αυτού του προϊόντος, το οποίο θα αποτελεί την πλήρη και αποκλειστική επανόρθωση που μπορεί να ζητηθεί από την Crow.

### © 2011. Με την επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

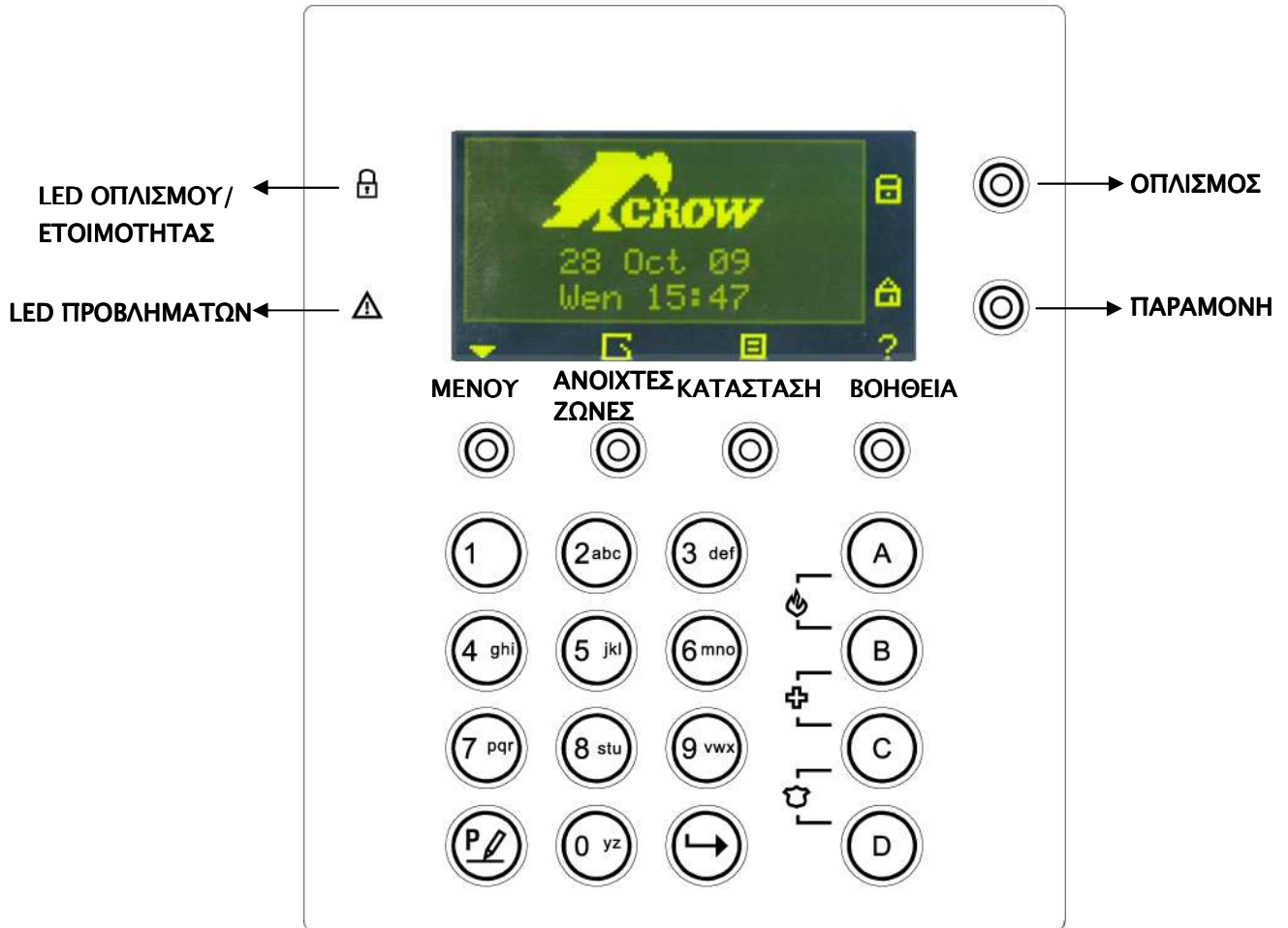
Οι πληροφορίες που περιέχονται σ' αυτό το έντυπο υπόκεινται σε αλλαγές χωρίς προειδοποίηση. Απαγορεύεται η αναπαραγωγή ή μετάδοση, με οποιαδήποτε μορφή και οποιουδήποτε μέσο, ηλεκτρονικό ή μηχανικό, οποιουδήποτε τμήματος αυτού του εντύπου χωρίς έγγραφη άδεια της CROW Electronic Engineering Ltd.

<b>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ</b> .....	<b>3</b>
ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ .....	3
ΠΛΗΚΤΡΑ ΑΡΙΘΜΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ .....	4
ΗΧΗΤΙΚΑ ΣΗΜΑΤΑ .....	4
ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΛΥΧΝΙΕΣ.....	4
ΣΥΝΟΨΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ .....	4
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ</b> .....	<b>7</b>
ΠΩΣ ΝΑ ΟΠΛΙΣΕΤΕ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ.....	7
Προετοιμάζοντας το σύστημα για οπλισμό.....	6
Οπλίζοντας το σύστημα.....	7
Γρήγορος οπλισμός (όταν ενεργοποιηθεί στο πρόγραμμα) .....	6
Αφοπλίζοντας το σύστημα.....	6
Απενεργοποίηση και επαναφορά συναγερμών.....	7
ΟΠΛΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΝΩ ΕΙΜΑΣΤΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ .....	8
Οπλίζοντας το σύστημα σε παραμονή .....	8
Αφοπλίζοντας το σύστημα.....	8
ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΠΑΡΑΚΑΜΨΗ ΣΕ ΖΩΝΕΣ .....	9
ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ CHIME (ΟΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΕΝΟ) .....	10
ΣΥΝΑΓΕΡΜΟΙ ΑΝΑΓΚΗΣ .....	11
Πώς να ενεργοποιήσετε Πανικό .....	11
Πώς να ενεργοποιήσετε Ιατρική Βοήθεια .....	11
Πώς να ενεργοποιήσετε Συναγερμό Φωτιάς.....	11
ΓΕΝΙΚΗ ΑΠΕΙΛΗ ΑΦΟΠΛΙΣΜΟΣ ΥΠΟ ΑΠΕΙΛΗ (DURESS).....	11
ΜΗΝΥΜΑΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ .....	11
ΠΩΣ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΑ ΣΥΜΒΑΝΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΜΝΗΜΗ.....	11
ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΝΔΕΙΞΕΙΣ .....	12
ΠΩΣ ΝΑ ΧΕΙΡΙΣΤΕΙΤΕ ΤΙΣ ΕΞΟΔΟΥΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ.....	13
ΕΙΣΟΔΟΣ ΣΤΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΑΤΙΣΜΟ ΧΡΗΣΤΗ/CLIENT MODE .....	13
ΠΩΣ ΝΑ ΑΛΛΑΞΕΤΕ Ή ΝΑ ΠΡΟΣΘΕΣΕΤΕ ΚΩΔΙΚΟΥΣ .....	14
Master κωδικός και κωδικός χρήστη .....	14
Πώς να αλλάξετε τον Master κωδικό.....	14
Πώς να προσθέσετε ή να αλλάξετε κωδικό χρήστη .....	14
Πώς να διαγράψετε κωδικό χρήστη.....	14
ΠΡΟΣΘΗΚΗ/ΑΛΛΑΓΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΩΝ ΑΡΙΘΜΩΝ .....	15
ΠΩΣ ΝΑ ΑΛΛΑΞΕΤΕ ΩΡΑ ΚΑΙ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ .....	15
ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΕΣΤ ΣΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ (WALK TEST).....	15
ΠΩΣ ΝΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΤΕ ΣΕ ΕΙΣΕΡΧΟΜΕΝΕΣ ΚΛΗΣΕΙΣ.....	15
ΧΡΗΣΗΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΑΠΟΜΑΚΡΥΣΜΕΝΟ ΕΛΕΓΧΟ ΟΠΛΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΕΞΟΔΩΝ .....	16
ΧΡΗΣΗΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΤΟΠΙΚΟ ΕΛΕΓΧΟ ΕΞΟΔΩΝ .....	17
ΤΟΠΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ LCD .....	19
Είσοδος στον τοπικό προγραμματισμό .....	19
Επεξεργασία ονομάτων στον τοπικό προγραμματισμό .....	20
Προγραμματισμός γρήγορων πλήκτρων.....	22
Αλλαγή γλώσσας.....	22
Ρύθμιση φωτισμού .....	23
Επαναφορά όλων των κειμένων στα αρχικά.....	24
Αντιγραφή κειμένου σε άλλο πληκτρολόγιο LCD ή OLED .....	24
Έξοδος από τον τοπικό προγραμματισμό.....	25

## Περιγραφή Του Πληκτρολογίου

Το Πληκτρολόγιο OLED μας εμφανίζει όλες τις πληροφορίες που χρειάζονται για το σύστημα. Ο χρήστης επικοινωνεί με το σύστημα ασφαλείας μέσω του πληκτρολογίου. Το πληκτρολόγιο μας δίνει συνεχείς πληροφορίες για την κατάσταση του συστήματος ασφαλείας και δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να χειριστεί το σύστημα σε διάφορες λειτουργίες του συστήματος, αλλαγή παραμέτρων και προγραμματισμό κωδικών χρήστη.

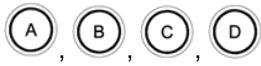
Το πληκτρολόγιο συγκεντρώνει και καταγράφει όλα τα συμβάντα στα οποία μπορούμε να δούμε σε οποιαδήποτε αναζήτηση, δείχνει την ενεργοποίηση του συστήματος, δείχνει και την ανάλυση των διαγνωστικών ελέγχων του συστήματος.



## Πλήκτρα χειρισμού

Αυτά τα πλήκτρα χρησιμοποιούνται για να οπλίσουμε το σύστημα, να δώσουμε εντολές, να αλλάξουμε τα δεδομένα του συστήματος ή να δούμε το ιστορικό του συστήματος.

**ARM, STAY, BYPASS, PROGRAM, CONTROL, MEMORY, PANIC, ENTER, MENU,**

 - τα πλήκτρα είναι προ προγραμματισμένα:

 - Οπλισμός περιοχής A

 - Οπλισμός περιοχής B

 - Ήχος κουδουνιού (Chime)

 - Παράκαμψη

Τα πλήκτρα αυτά μπορούν να προγραμματιστούν στον τοπικό προγραμματισμό (βλέπε Σελ. 19 "καθορισμός γρήγορων πλήκτρων")

## Πλήκτρα αριθμών και γραμμάτων

Τα πλήκτρα αυτά κάνουν εισαγωγή κωδικών, ενεργοποίηση κινδύνου ή χρησιμοποιούνται για προγραμματισμό.



## Ηχητικά σήματα

Κατά την χρήση του πληκτρολογίου στον οπλισμό και τον αφοπλισμό των διαφόρων λειτουργιών, το πληκτρολόγιο μας δίνει διαφορετικά ηχητικά σήματα. Στον πιο κάτω πίνακα δίνεται η περιγραφή τους:

Πίνακας 1 Ηχητικά Σήματα



Ήχος	Συχνότητα	Περιγραφή
Μικρό μπιπ	Μια φορά	Κάποιο πλήκτρο έχει πατηθεί στο πληκτρολόγιο.
3 μικρά μπιπ	Μια φορά	Λειτουργία έχει εκτελεστεί με επιτυχία.
Μακρύ μπιπ	Μια φορά	Λανθασμένη λειτουργία ή λάθος πάτημα πλήκτρου.
Αργό συνεχόμενο μπιπ	Κατά την διάρκεια χρόνου εισόδου-εξόδου	Ειδοποίηση χρόνου εισόδου εξόδου. Όταν οπλίζουμε, το σύστημα μας ενημερώνει, ότι πρέπει να φύγουμε από την περιοχή. Όταν αφοπλίζουμε, το σύστημα μας ενημερώνει, ότι μπήκαμε σε ελεγχόμενη περιοχή από ζώνη εισόδου.











































## Ενδεικτικές Λυχνίες






















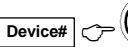


-  ΟΠΛΙΣΜΟΣ/ΕΤΟΙΜΟ -ΚΟΚΚΙΝΟ/ΠΡΑΣΙΝΟ
-  ΠΡΟΒΛΗΜΑ-ΚΟΚΚΙΝΟ

## Σύνοψη Λειτουργιών

Η κεντρικές λειτουργίες του συστήματος αναφέρονται στον πιο κάτω πίνακα:

Λειτουργία	Πλήκτρο	Περιγραφή	Σημείωση
Πλήρης ή οπλισμός μέρους		Λειτουργία πλήρη οπλισμού	
Πλήρης οπλισμός		Λειτουργία πλήρη οπλισμού	Μόνο, εάν έχει προγραμματιστεί από τον εγκαταστάτη. Αλλιώς πρέπει να μπούμε στο

Λειτουργία	Πλήκτρο	Περιγραφή	Σημείωση
			 ΜΕΝΟΥ  και να πάμε να βρούμε την λειτουργία οπλισμού.
Αφοπλισμός σε χρόνο εξόδου	  	Αφοπλίζει το σύστημα κατά την διάρκεια χρόνου εξόδου	Μόνο κατά την διάρκεια που ηχεί ο χρόνος εξόδου
Αφοπλισμός	   	Αφοπλίζει το σύστημα	Σταμάτημα συναγερμού.
Λειτουργία	Πλήκτρο	Περιγραφή	Σημείωση
Περιμετρικός οπλισμός	   	Λειτουργία περιμετρικού οπλισμού, όταν ο χρήστης είναι μέσα στο σπίτι.	Μόνο εάν έχει προγραμματιστεί από τον εγκαταστάτη.
Περιμετρικός οπλισμός	  	Λειτουργία περιμετρικού οπλισμού, όταν ο χρήστης είναι μέσα στο σπίτι	Άλλος τρόπος οπλισμού περιμέτρου είναι να μπορούμε  στο ΜΕΝΟΥ  και να βρούμε την λειτουργία περιμετρικής όπλισης.
Περιμετρικός αφοπλισμός	   	Αφοπλίζει το σύστημα	
Περιμετρικός αφοπλισμός	  	Αφοπλίζει το σύστημα	
Παράκαμψη	     	Παράκαμψη ζώνης ή ζωνών	Επαναλάβετε την διαδικασία για να βγάτε τις ζώνες από παράκαμψη. Η παράκαμψη μπορεί να οριστεί σε κάποιο από τα πιο κάτω πλήκτρα:  ,  ,  ,  Μια άλλη επιλογή για παράκαμψη είναι να μπορούμε  στο ΜΕΝΟΥ  και να βρούμε την λειτουργία παρακάμψεως. <b>Λειτουργία 1:</b>   Σε αυτήν την περίπτωση το πλήκτρο  είναι προγραμματισμένο να ενεργοποιεί την παράκαμψη. <b>(αρχικά)</b> <b>Λειτουργία 2:</b> <b>ΜΕΝΟΥ:</b>  

Λειτουργία	Πλήκτρο	Περιγραφή	Σημείωση
			
Πανικός	 + 	Ενεργοποίηση συναγερμού κινδύνου	
Ιατρική βοήθεια	 + 	Ενεργοποίηση συναγερμού κινδύνου	
Συναγερμός φωτιάς	 + 	Ενεργοποίηση συναγερμού κινδύνου	
Μνήμη		Εμφάνιση των συμβάντων από την μνήμη    ή  ματαιώνει την εμφάνιση από την μνήμη	Εμφανίζει τα συμβάντα και τα τρέχοντα προβλήματα του συστήματος.  Το πλήκτρο Μνήμης μπορεί να είναι ένα από τα πιο κάτω πλήκτρα:  Μια άλλη επιλογή για εμφάνιση της μνήμης είναι να   μπορούμε στο MEMORY  και να βρούμε την λειτουργία Μνήμης.
Ενεργοποίηση / Απενεργοποίηση / Chime		Ενεργοποίηση ή Απενεργοποίηση της λειτουργίας Chime	Το πλήκτρο Chime μπορεί να είναι ένα από τα πιο κάτω πλήκτρα:   <b>(εργοστασιακά)</b> Μια άλλη επιλογή για ενεργοποίηση της λειτουργίας Chime είναι να μπορούμε στο   MEMORY  και να βρούμε την λειτουργία Chime.
Control	  	Ενεργοποίηση ή Απενεργοποίηση εξόδων και συσκευών	Το πλήκτρο Control μπορεί να είναι ένα από τα πιο κάτω πλήκτρα: 

**Σημείωση:** Εάν κάνετε κάποιο λάθος χειρισμό, πατήστε  για να βγείτε και να επιστρέψετε στην προηγούμενη λειτουργία.

## Πώς να Οπλίσετε το Σύστημα

### Προετοιμάζοντας το Σύστημα για Οπλισμό

Δείτε, ότι όλα τα ενδεικτικά των ζωνών είναι σβηστά, όταν όλες οι ζώνες είναι κλειστές (όλες οι πόρτες, είσοδοι και παράθυρα είναι κλειστά και τα ραντάρ στον προστατευόμενο χώρο είναι σε ηρεμία ή σε παράκαμψη), το σύστημα είναι έτοιμο για οπλισμό. Εάν ένα ή περισσότερα ενδεικτικά ανάβει, μας δείχνει, ότι οι ζώνες είναι ανοιχτές.

Όταν το σύστημα είναι έτοιμο, το ενδεικτικό ετοιμότητας  ανάβει πράσινα.

**Κλείστε τις ανοιχτές ζώνες.** Κάντε παράκαμψη σε όσες ζώνες δεν μπορείτε να κλείσετε. Για να δείτε




ποιες ζώνες είναι σε παράκαμψη, πατήστε  ή 

**Σημείωση:** οι ζώνες που είναι σε παράκαμψη δεν μας προστατεύουν.

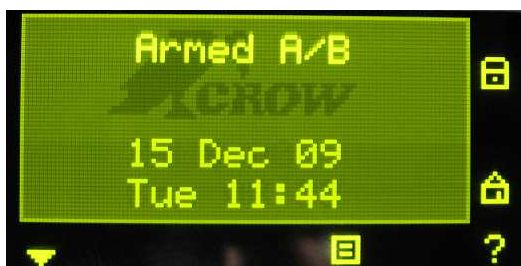
### Οπλίζοντας το σύστημα

Οπλίζοντας το σύστημα ασφαλείας ενεργοποιεί όλους τους ανιχνευτές στο μέρος (partition) που οπλίζει.

1. Εισάγεται τον **κωδικό**.
2. Πατήστε  για να οπλίσετε το σύστημα.

Υπάρχει χρόνος εξόδου μέχρι να οπλίσει το σύστημα. Κατά την διάρκεια του χρόνου εξόδου, ένας σύντομος διακοπτόμενος ήχος μας ενημερώνει για τον χρόνο εξόδου και ότι πρέπει να βγούμε από την προστατευόμενη περιοχή.

Οι πιο κάτω ενδείξεις απεικονίζονται στην οθόνη, όταν το σύστημα είναι οπλισμένο:



**Armed A** – για την περιοχή A and **Armed B** – για την περιοχή B

Οι ενδείξεις μπορεί να σβήσουν μερικά δευτερόλεπτα μετά τον οπλισμό, ανάλογα τον προγραμματισμό που έχει γίνει από τον εγκαταστάτη.

- Για να αφοπλίσετε κατά την διάρκεια του χρόνου εξόδου, πατήστε  .

### Γρήγορος οπλισμός(Όταν ενεργοποιηθεί στο πρόγραμμα)

- Πατήστε   για να οπλίσετε το σύστημα.

Κατά τον χρόνο εξόδου, ένας σύντομος διακοπτόμενος ήχος μας ενημερώνει, ότι πρέπει να φύγουμε από την προστατευόμενη περιοχή.

### Αφοπλίζοντας το Σύστημα

1. Εισάγεται τον **κωδικό**.




- 
2. Πατήστε .

Τα ενδεικτικά **A** ή **B** σβήνουν, το σύστημα είναι αφοπλισμένο.

## Απενεργοποίηση και επαναφορά των Συναγερμών

1. Εισάγεται τον **κωδικό**.


2. Πατήστε .

Αυτός ο χειρισμός σταματά κάθε συναγερμό σε οποιοδήποτε χρόνο και σταματά τις σειρήνες.

## Οπλίζοντας το σύστημα ενώ είμαστε μέσα στο σπίτι

### Οπλίζοντας το Σύστημα σε Παραμονή

Αυτός ο τύπος οπλισμού χρησιμοποιείται, όταν παραμένει κόσμος μέσα στην προστατευόμενη περιοχή. Κατά την διάρκεια τις νύχτας, όταν όλοι είναι μέσα στο σπίτι, οι περιμετρικές ζώνες είναι σε λειτουργία, ενώ οι ζώνες ακολουθίας μένουν εκτός λειτουργίας. Οπότε οι εσωτερικές κινήσεις δεν λαμβάνονται σαν συναγερμός από το σύστημα.

1. Εισάγεται τον **κωδικό**.
2. Πατήστε   
(θα πρέπει να ρυθμιστεί κωδικός από τον εγκαταστάτη)

Οι πιο κάτω ενδείξεις απεικονίζονται στην οθόνη, όταν το σύστημα είναι οπλισμένο σε παραμονή:




**Stay Armed A** – για περιοχή A και **Stay Armed B** – για περιοχή B

### Γρήγορος Οπλισμός Παραμονής

- Πατήστε   για να οπλίσετε σε παραμονή το σύστημα.

Κατά την διάρκεια του χρόνου εξόδου μπορείτε να φύγετε από τον χώρο. Εάν θέλετε να παραμείνετε ή δεν θέλετε κανέναν να μπει στον προστατευόμενο χώρο, μπορείτε να ακυρώσετε τον χρόνο **Εισόδου/Εξόδου**

πατώντας το πλήκτρο .




Ο ήχος εξόδου σταματά και το σύστημα οπλίζει άμεσα.

Οι πιο κάτω ενδείξεις απεικονίζονται στην οθόνη, όταν το σύστημα είναι οπλισμένο σε παραμονή:



**Stay Armed A** – για περιοχή A και **Stay Armed B** – για περιοχή B

### Αφοπλίζοντας το Σύστημα

Πατήστε τον **κωδικό χρήστη** και πατήστε , ή πατήστε   εάν είναι ενεργοποιημένο από τον εγκαταστάτη.

## Πώς να οπλίσετε τις περιοχές

Η προστατευμένη περιοχή μπορεί να γίνουν δυο ξεχωριστές περιοχές (**A** ή **B**). Το σύστημα μπορεί να χωριστεί για την ευκολία του χρήστη, σε μια επιχείρηση, τα γραφεία από την αποθήκη ή σε ένα σπίτι, τα ξεχωριστά δωμάτια του σπιτιού, π.χ. σαλόνι, υπνοδωμάτια, κ.τ.λ.

**Για να οπλίσετε το μέρος A πατήστε τον κωδικό χρήστη για το μέρος A**

**Για να οπλίσετε το μέρος B πατήστε τον κωδικό χρήστη για το μέρος B**

**Σημείωση:** Για να οπλίσετε το μέρος με κωδικό δείτε στην σελίδα 5 “Πώς να οπλίσετε το σύστημα πριν την έξοδο”

Κατά την διάρκεια του χρόνου εξόδου μπορείτε να φύγετε από τον χώρο. Στο τέλος της διαδικασίας, οι πιο κάτω ενδείξεις απεικονίζονται στην οθόνη, όταν το σύστημα είναι οπλισμένο :




**Armed A** – για περιοχή A και **Armed B** – για περιοχή B


Για να αφοπλίσετε το μέρος, δείτε "Αφοπλίζοντας το σύστημα".

## Πώς να κάνετε παράκαμψη σε ζώνες

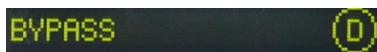
Παρακάμψτε οποίες ζώνες δεν κλείνουν. Μπορείτε να παρακάμψετε επιλεγμένες ζώνες πριν οπλίσετε. Μπορείτε προσωρινά να εξαιρέσετε κάποια χαλασμένη ζώνη, που θέλει επισκευή.

Για να παρακάμψετε επιλεγμένη ζώνη, πατήστε <**BYPASS**>, η διαδικασία παράκαμψης μπορεί να είναι σε ένα

από τα πιο κάτω πλήκτρα . Ένας άλλος τρόπος για να κάνουμε παράκαμψη είναι να

πατήσουμε το πλήκτρο MENU  και να βρούμε την λειτουργία παράκαμψης.

**Περίπτωση 1:**



Σε αυτήν την περίπτωση το πλήκτρο  (**εργοστασιακά**)

Το πλήκτρο είναι επιλεγμένο για την ενεργοποίηση της παράκαμψης.

**Περίπτωση 2:**

**MENU:**





Εισάγετε τον **αριθμό ζώνης** (π.χ. 01, 05, 12) μια ή περισσότερες ζώνες.



Για να ενεργοποιήσετε την παράκαμψη των ζωνών, πατήστε



ή

Για επαναφέρετε τις ζώνες σε λειτουργία, πατήστε <BYPASS>, εισάγετε τον **αριθμό ζώνης** (π.χ., 07, 13)



Για να δείτε, ότι η ζώνες επανήλθαν σε λειτουργία, πατήστε



ή

#### Σημείωση:

Αφοπλίζοντας, το σύστημα αυτόματα επαναφέρει όλες τις ζώνες σε λειτουργία.

## Χρήση Chime (Όπου είναι προγραμματισμένο)

Μια ζώνη Chime είναι ένας ανιχνευτής που μπορεί να σπλίσει μερικώς, ενώ είστε στο σπίτι αλλά βρίσκεστε σε ένα άλλο σημείο του οικήματος. Μπορεί να προγραμματιστεί να ενεργοποιεί το buzzer ή ένα φως να σας ενημερώσει, ότι έχετε επισκέπτη.

Για να απενεργοποιήσετε το chime, πατήστε



Η πιο κάτω ένδειξη δείχνει, ότι το Chime απενεργοποιήθηκε:



Για να ενεργοποιήσετε το chime, πατήστε



Η πιο κάτω ένδειξη δείχνει, ότι το Chime ενεργοποιήθηκε:





## Συναγερμοί ανάγκης



Αυτοί οι τρεις συνδυασμοί των ειδικών πλήκτρων μπορούν να προγραμματιστούν από τον εγκαταστάτη να εξυπηρετούν ανεξάρτητα κάθε κατάσταση. Τις περισσότερες φορές χρησιμοποιείται μόνο για την κατάσταση πανικού.

Αυτές οι καταστάσεις είναι ΣΥΝΑΓΕΡΜΟΥ “ΠΑΝΙΚΟΣ”, “ΦΩΤΙΑ” και “ΙΑΤΡΙΚΗ ΒΟΗΘΕΙΑ” .


### Πώς να ενεργοποιήσετε Πανικό

- Πατήστε μαζί τα πλήκτρα  και  .

### Πώς να ενεργοποιήσετε Ιατρική Βοήθεια

- Πατήστε μαζί τα πλήκτρα  και  .

### Πώς να ενεργοποιήσετε Πανικό φωτιάς

- Πατήστε μαζί τα πλήκτρα  και  .

## Κωδικός απειλής ή Duress

Εάν υποχρεωθείτε να αφοπλίσετε το σύστημα υπό απειλή, πρέπει να εισάγετε το ψηφίο απειλής duress, πριν από τον κωδικό χρήστη για να ενεργοποιήσετε τον τηλεφωνητή του συστήματος. Εάν ο κωδικός είναι 345 και 8 είναι το ψηφίο απειλής, τότε εισάγοντας 8345 τροποποιεί τον κωδικό. Ο τροποποιημένος κωδικός αφοπλίζει το σύστημα κανονικά αλλά την ίδια στιγμή ενεργοποιεί τον τηλεφωνητή να στείλει μήνυμα “αφοπλισμού υπό απειλή” χωρίς να δημιουργήσει υποψίες. (Για πληροφορίες ρωτήστε τον εγκαταστάτη).

## Μηνύματα Συστήματος


Όταν βλέπουμε τα συμβάντα στην μνήμη από το πληκτρολόγιο πατώντας <MEMORY>, πάντα πρώτα εμφανίζονται τα σφάλματα του συστήματος. Εάν το ενδεικτικό του συστήματος ανάβει και κανένα ενδεικτικό ζώνης δεν ανάβει, αυτό μας δείχνει, ότι δεν υπάρχουν προβλήματα στο σύστημα. Εάν κάποιο ή κάποια ενδεικτικά ζωνών είναι ανάμεσα τότε υπάρχει ένδειξη, ότι δεν έχουν καθαριστεί τα προβλήματα του συστήματος από την μνήμη. Στα ενδεικτικά 1-8 είναι προκαθορισμένα τα προβλήματα που απεικονίζουν. Τα προβλήματα των ενδεικτικών λυχνιών παρατίθενται στον πιο κάτω πίνακα.

Ακολουθώντας στην οθόνη τα τρέχοντα προβλήματα του συστήματος, στο ιστορικό της μνήμης του συστήματος παραμένουν 255 συμβάντα, ξεκινώντας από τα πιο πρόσφατα. Ο δεύτερος πίνακας δείχνει τα συμβάντα συναγερμού που μπορούμε να τα δούμε στην λειτουργία μνήμης.


## Πώς να δείτε τα Προβλήματα και τα Συμβάντα από την Μνήμη

Οποιοδήποτε σφάλμα ή συμβάν προκύψει, καταγράφεται στην μνήμη συμβάντων και το ενδεικτικό προβλημάτων ανάβει. Πατήστε <MEMORY> να διαβάσετε τα μηνύματα και τα συμβάντα που είναι καταγεγραμμένα στην μνήμη. Το πλήκτρο Μνήμης μπορεί να είναι ένα από τα πιο κάτω πλήκτρα:





. Ένας άλλος τρόπος για δούμε την μνήμη είναι να πατήσουμε το πλήκτρο MENU  και να βρούμε την λειτουργία Μνήμης (Memory View) :



Πατήστε  για να μπειτε στην λειτουργία μνήμης.



 ή  ακυρώνει την ανάγνωση της μνήμης.


## Ειδικές ενδείξεις

Το πληκτρολόγιο OLED έχει ειδικές ενδείξεις για να απεικονίσει τα τρέχοντα προβλήματα ή την τρέχουσα κατάσταση του συστήματος.




Εάν στην κύρια οθόνη του πληκτρολογίου, δείτε το σύμβολο  πατώντας το πλήκτρο από κάτω, βλέπουμε την κατάσταση του συστήματος, βλέπουμε τις ανοιχτές ζώνες, τις ζώνες που είναι σε παράκαμψη και όλες τις



πληροφορίες του συστήματος. Εάν στην κύρια οθόνη του πληκτρολογίου, δείτε το σύμβολο , αυτό μας δείχνει, ότι υπάρχουν σφάλματα στο σύστημα, όπως πρόβλημα τροφοδοσίας, πρόβλημα τηλεφωνικής γραμμής, πτώση μπαταρίας, κ.τ.λ., πατώντας το πλήκτρο από κάτω εμφανίζονται τα προβλήματα και όλες οι πληροφορίες του συστήματος.



Ένα άλλο σύμβολο που εμφανίζει η οθόνη είναι -  . Το πλήκτρο βοήθειας.

Πατήστε αυτό το πλήκτρο, εάν θέλετε να κάνετε μια επισκόπηση των πλήκτρων χειρισμού.







Πατώντας για δεύτερη φορά το πλήκτρο σας επαναφέρει στην κεντρική οθόνη.

## Πώς να χειριστείτε τις εξόδους και τις συσκευές

Το πληκτρολόγιο μπορεί να ενεργοποιήσει εξωτερικές συσκευές, όπως air-conditioner ή θέρμανση. Για να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε:

1. Πατήστε <**CONTROL**>.

Το πλήκτρο Control μπορεί να είναι ένα από τα πλήκτρα:  ,  ,  ,  .

2. Πατήστε τον **αριθμό της συσκευής** για να την ενεργοποιήσετε.

3. Πατήστε <**CONTROL**>.

Η ένδειξη ανάβει για κάθε συσκευή που είναι ενεργοποιημένη.

4. Πατήστε το **νούμερο της συσκευής** για να απενεργοποιήσετε την συσκευή.

## Είσοδος στον προγραμματισμό χρήστη/Client Mode

Υπάρχουν δυο επίπεδα προγραμματισμού, επίπεδο **ΧΡΗΣΤΗ** και επίπεδο **ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΤΗ**. Συνήθως ο εγκαταστάτης δίνει δικαίωμα στο επίπεδο προγραμματισμού **ΧΡΗΣΤΗ** να μπορεί να προσθέτει και να διαγράφει κωδικούς χρηστών. Εάν ζητήσετε από τον εγκαταστάτη, μπορεί να σας δώσει δικαιώματα να μπείτε και στο επίπεδο προγραμματισμού ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΤΗ. Για να μπείτε στον προγραμματισμό ΧΡΗΣΤΩΝ, πρέπει το

σύστημα να είναι αφοπλισμένο Πατήστε  βαλτέ **Master κωδικό** και .

Εάν ακούσετε έναν μακρύ ήχο σε αυτό το σημείο, αυτό σημαίνει, ότι δεν μπορείτε να μπείτε στον προγραμματισμό.

### Πως βγαίνουμε από το πρόγραμμα

Για να βγείτε από το πρόγραμμα πατήστε  και .

## Πώς να Αλλάξετε ή να Προσθέσετε Κωδικούς






### Master Κωδικός και Κωδικός Χρήστη

Ο εργοστασιακός κωδικός master είναι (1234), είναι δοκιμαστικός κωδικός για τον έλεγχο του συστήματος. Μετά από την εγκατάσταση και τον προγραμματισμό του πίνακα, ο κωδικός πρέπει να αλλάξει σε οποιόν θέλει ο χρήστης Master. Ο χρήστης Master μπορεί να δημιουργήσει μέχρι 100 κωδικούς χρηστών. Τα επίπεδα έλεγχου του κάθε χρήστη μπορούν να οριστούν από τον εγκαταστάτη σε συνεννόηση με τον χρήστη Master.





Τα επίπεδα έλεγχου είναι τα πιο κάτω:

- Ο χρήστης ανήκει στην περιοχή A και/ή B
- Ο χρήστης μπορεί να σπλίσει και/ή να αφοπλίσει την περιοχή.
- Ο χρήστης να σπλίσει και/ή να αφοπλίσει την περιοχή σε παραμονή.
- Ο χρήστης μπορεί να αλλάξει τον κωδικό του.
- Ο χρήστης μπορεί να αλλάξει κωδικό άλλου χρήστη.
- Ο χρήστης μπορεί να ελέγξει εξόδους ή συσκευές.
- Ο χρήστης μπορεί να αλλάξει τηλεφωνικά νούμερα.
- Ο χρήστης μπορεί να αλλάξει την Ώρα.
- Ο χρήστης μπορεί να απαντήσει εισερχόμενη κλήση και να επιτρέψει down load.
- Ο χρήστης μπορεί να έχει πρόσβαση στον προγραμματισμό χρηστών.
- Να κάνει έλεγχο Walk-test .


### Πως Να Αλλάξετε Master Κωδικό

Ενώ είστε στον προγραμματισμό **ΧΡΗΣΤΗ**, Πατήστε  και **1** για να αλλάξετε τον κωδικό Master και μετά πατήστε . Εισάγεται τα νέα νούμερα του κωδικού code. Ο κωδικός μπορεί να είναι τετραψήφιος ή εξαψήφιος. Πατήστε  για να αποθηκεύσετε τον νέο κωδικό, ο νέος κωδικός φαίνεται στην οθόνη. Πατήστε  και  για να βγείτε από τον προγραμματισμό χρηστών.




### Πώς Να Προσθέσετε ή Να Αλλάξετε Κωδικό Χρήστη


Ενώ είστε στον προγραμματισμό **ΧΡΗΣΤΗ**, Πατήστε  μετά **1**  και το νούμερο του **Χρήστη (2 έως 100)** για να προσθέσετε ή να αλλάξετε κωδικό, Πατήστε . Εισάγετε τα νούμερα του νέου κωδικού. Ο κωδικός μπορεί να έχει από **1 έως 6** ψηφία. Εισάγοντας τον νέο κωδικό, αυτόματα διαγράφεται ο παλιός. Πατήστε  για να **σώσετε τον νέο κωδικό**.

Επαναλάβετε την διαδικασία για όλους τους χρήστες.

Πατήστε  και  για να βγείτε από τον προγραμματισμό.

### Πως Διαγράφεται ένας Κωδικός Χρήστη

Ενώ είστε στον προγραμματισμό **ΧΡΗΣΤΗ**, Πατήστε  και το νούμερο του **Χρήστη (2 έως 100)** που θέλετε να διαγράψετε, πατήστε . Ο κωδικός εμφανίζεται στην οθόνη. Πατήστε  για να διαγράψετε τον κωδικό.

Πατήστε  για να **σώσετε τις αλλαγές**.

Πατήστε  και  για να βγείτε από τον προγραμματισμό.



## Προσθήκη/Αλλαγή Τηλεφωνικών Αριθμών

Ο πίνακας δέχεται μέχρι έξι τηλεφωνικά νούμερα 16 ψηφίων. Ο πίνακας μπορεί να προγραμματιστεί να καλεί όλα ή κάποια από αυτά ανάλογα το συμβάν. (Οι έξι τηλεφωνικοί αριθμοί προγραμματίζονται στην διεύθυνση P181E 1-8E).

Ενώ είστε στον προγραμματισμό **ΧΡΗΣΤΗ**, ακολουθήστε την παρακάτω διαδικασία **P181E 1E**

(Η διεύθυνση για το πρώτο τηλέφωνο), ο υπάρχων αριθμός εμφανίζεται στην οθόνη εισάγετε <NEO





**ΝΟΥΜΕΡΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥ#>** 





Μπορείτε να μπείτε στην διεύθυνση, όποτε θέλετε να κάνετε έλεγχο στα τηλεφωνικά νούμερα.





Παράδειγμα, P181E 1E= ΤΗΛ# 1, P181E 2E = ΤΗΛ# 2, P181E 6E = ΤΗΛ# 6.

## Πώς να Αλλάξετε Ώρα και Ημερομηνία

Το σύστημα έχει εσωτερικό ρολόι που μπορεί να κάνει αυτόματο σπλισμό ή αφοπλισμό και αυτόματη ενεργοποίηση ή απενεργοποίηση των εξόδων. Επίσης χρησιμοποιείται για να δείτε πότε τα συμβάντα έχουν καταγραφεί στην μνήμη. Εάν θέλετε να αλλάξετε την ώρα και την ημερομηνία, μπορείτε να το κάνετε, ενώ είστε στον προγραμματισμό **ΧΡΗΣΤΗ**. Για να αλλάξετε την ώρα και την ημερομηνία πατήστε

Πατήστε  <26>  <2>  <1-7>   
Όπου 1-7 = ημέρα (1=Κυριακή, 2 = Δευτέρα έως 7 = Σάββατο)

Πατήστε  <26>  <1>  <HHMM>   
Όπου HH = Η Ώρα σε 24ωρη μορφή και MM = Λεπτά


Πατήστε  <26>  <3>  <DDMMYY>   
Όπου DD =1-31 Ημέρα, MM= Μήνας 1-12, YY = Χρονιά 00-99

## Πως Κάνετε Τεστ στο Σύστημα Walk Test

Ενώ είστε στον προγραμματισμό **ΧΡΗΣΤΗ**, ένας χρήστης που έχει δικαίωμα, μπορεί να κάνει walk test. Αυτή η ειδική λειτουργία καταγράφει τα σήματα από τους αισθητήρες στο πληκτρολόγιο κατά την διάρκεια του τεστ, ενώ εσείς περνάτε και ενεργοποιείτε τον κάθε αισθητήρα, στο τέλος από το πληκτρολόγιο επαληθεύετε την διαδικασία του τεστ. Τελειώνοντας το Walk-test τα αποτελέσματα είναι καταγραμμένα στην μνήμη, έτσι ώστε να μπορείτε να τα δείτε όποια στιγμή θέλετε.

Για να ξεκινήσετε το τεστ ενώ είστε στον προγραμματισμό **ΧΡΗΣΤΗ**, πατήστε  <200>  <6>  τότε ένας ήχος ενός δευτερόλεπτου ακούγεται από το πληκτρολόγιο.





Μετά ενεργοποιήστε κάθε ανιχνευτή που είναι συνδεδεμένος στο σύστημα, μετά πηγαίνοντας στο πληκτρολόγιο εμφανίζονται οι ζώνες που ενεργοποιήθηκαν.

Για να σταματήσετε το Walk-test, πατήστε , το πληκτρολόγιο σταματά να ηχεί και επιστρέφει στον προγραμματισμό **ΧΡΗΣΤΗ**.

## Πώς να Απαντήσετε σε Εισερχόμενες Κλήσεις

Κατά καιρούς ο εγκαταστάτης μπορεί να χρειαστεί να κάνει προγραμματισμό απομακρυσμένα μέσω Η/Υ, για λόγους ασφάλειας μπορεί να έχει προγραμματιστεί να μην υπάρχει απομακρυσμένη διαχείριση από μη εξουσιοδοτημένα άτομα, έτσι χρειάζεται να απαντήσετε στην εισερχόμενη κλήση. Αυτή η λειτουργία είναι δυνατή μόνο στον προγραμματισμό **ΧΡΗΣΤΗ**.

Εάν ο πίνακας δεν είναι προγραμματισμένος να απαντά αυτόματα στις κλήσεις, ο χρήστης μπορεί να απαντήσει την κλήση πατώντας και κρατώντας το πλήκτρο <CONTROL> και μέσα σε δύο δευτερόλεπτα το πλήκτρο <9>. Αυτόματα απαντά ο συναγερμός στην κλήση. Για να ενεργοποιήσετε αυτήν την διαδικασία, το τηλέφωνο θα πρέπει τουλάχιστον να έχει χτυπήσει δύο φορές πριν πατήσετε τα πλήκτρα. Έτσι ώστε να γίνει η σύνδεση του πίνακα με τον απομακρυσμένο Η/Υ.

Το πλήκτρο Control μπορεί να είναι ένα από τα πλήκτρα:  ,  ,  ,  .

## Χρησιμοποιώντας τον Απομακρυσμένο Έλεγχο

Μια άλλη ισχυρή λειτουργία στο σύστημα είναι ο Απομακρυσμένος Έλεγχος. Αυτή η λειτουργία μας επιτρέπει να χειριστούμε το σύστημα μέσω τονικού συστήματος από το τηλέφωνο και να δείτε εάν είναι οπλισμένο ή αφοπλισμένο και να του αλλάξετε κατάσταση, να χειριστείτε κάθε μια από τις εξόδους ή να ενεργοποιήσετε το επιπρόσθετο μικρόφωνο.

Η λειτουργία απομακρυσμένου έλεγχου είναι δυνατή μόνο σε συστήματα που έχουν πλακέτα φωνητικής αναφοράς ή πλακέτα DTMF. Η πλακέτα φωνητικής αναφοράς δίνει φωνητικά μηνύματα για να σας οδηγήσει στον απομακρυσμένο έλεγχο, ενώ η πλακέτα DTMF δίνει τόνους (μακρύς τόνος για ON ή τρεις μικροί τόνοι για OFF).

Ρωτήστε τον εγκαταστάτη σας, εάν κάποια από τις επιλογές είναι διαθέσιμη στο σύστημά σας.

Για να κάνετε απομακρυσμένο έλεγχο στο σύστημα θα πρέπει πρώτα να καλέσετε το τηλέφωνο, που είναι συνδεδεμένο το σύστημα. Ο πίνακας θα απαντήσει μετά από κάποιο αριθμό χτύπων ή μπορεί να υπάρχει λειτουργία παράκαμψης φαξ. Όταν απαντά στην κλήση ο πίνακας, ακούμε στο τηλέφωνο ένα τόνο φαξ. Μετά το τέλος του τόνου, εισάγουμε τον ανάλογο κωδικό πρόσβασης για να έχετε πρόσβαση στην ανάλογη απομακρυσμένη λειτουργία. Εάν δεν προλάβετε την παύση, ο πίνακας επαναλαμβάνει τον ήχο φαξ και περιμένει εκ νέου για κωδικό πρόσβασης. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται τέσσερις φορές πριν κλείσει ο πίνακας, εάν δεν λάβει σωστό κωδικό. Όταν κάνετε εισαγωγή κωδικού ή πληροφοριών απομακρυσμένα, το πλήκτρο "#" λειτουργεί σαν πλήκτρο "Clear".

Όταν εισάγετε τον κωδικό, ο πίνακας απαντά στην κατάσταση της λειτουργίας στην οποία έχετε αποκτήσει πρόσβαση με μήνυμα. Για παράδειγμα, ο κωδικός 2045 επιτρέπει οπλισμό & αφοπλισμό περιοχής Α. Όταν λάβει τον κωδικό "2045", ο πίνακας ελέγχει σε πια κατάσταση είναι η περιοχή Α και απαντά με φωνητικά μηνύματα την κατάσταση. Εάν η περιοχή Α είναι οπλισμένη, λέει μήνυμα για κατάσταση οπλισμού, εάν είναι αφοπλισμένο μήνυμα αφοπλισμένου. Εάν υπάρχει πλακέτα DTMF, λαμβάνουμε μακρύ τόνο για κατάσταση οπλισμένου και τρεις μικρούς τόνους για κατάσταση αφοπλισμένου.

Όταν ακούσετε την κατάσταση που βρίσκεται το σύστημα μπορείτε με το πλήκτρο "\*" να αλλάξετε κατάσταση on & off ή οπλισμό και αφοπλισμό, για το πιο πάνω παράδειγμα ο κωδικός 2045" οπλίζει και αφοπλίζει την περιοχή.

Υποθέτοντας, ότι το μήνυμα που ακούσατε είναι "Περιοχή Α Οπλισμένη" Εάν πατήσετε το πλήκτρο "\*", η Περιοχή "Α" Αφοπλίζει και θα ακούσετε μήνυμα "Περιοχή Α Αφοπλισμένη" (ή όποιο μήνυμα έχει καταγράψει ο εγκαταστάτης).

Ενώ είστε συνδεδεμένοι με το σύστημα, μπορείτε να κινηθείτε μέσα στο μενού εντολών εισάγοντας τον κατάλληλο κωδικό χειρισμού. Εάν υποθέσουμε, ότι ο κωδικός "4321" είναι προγραμματισμένος για χειρισμό εξόδων. Αφού έχουμε χρησιμοποιήσει τον κωδικό "2045" για να οπλίσουμε ή να αφοπλίσουμε την περιοχή Α πατάτε το πλήκτρο "#" για να επανέλθετε στο αρχικό μενού. Μετά πατάτε "4321" και έπειτα το νούμερο της εξόδου "1-8". Ακούτε το μήνυμα της κατάστασης της εξόδου ή τον τόνο, η κατάσταση μπορεί να αλλάξει με το πλήκτρο "\*" από το τηλέφωνο.

### ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

Για χειρισμό εξόδου εισάγετε τον τετραψήφιο κωδικό και μετά το νούμερο της εξόδου που θέλετε να χειριστείτε.


Σε όποιο στάδιο εισάγετε λάθος κωδικό, πατώντας το πλήκτρο "#" από το τηλέφωνο, καθαρίζει όλες τις εισαγωγές κωδικών και επαναφέρει το σύστημα στο αρχικό μενού.

Για να ενεργοποιήσουμε το επιπρόσθετο μικρόφωνο (μόνο εάν υπάρχει πλακέτα μηνυμάτων) πρέπει να βάλετε τον κατάλληλο κωδικό και να πατήσετε το πλήκτρο "\*". Για να το απενεργοποιήσετε πατήστε πάλι το πλήκτρο "\*".

Για να τελειώσετε τον απομακρυσμένο έλεγχο απλά κλείστε το τηλέφωνο. Ο πίνακας κάνει έλεγχο στην κλήση και εάν δεν λάβει τόνο σε διάρκεια 15 δευτερόλεπτων αυτόματα κλείνει την γραμμή.

## Χρησιμοποιώντας τον Τοπικό Έλεγχο Εξόδων

Εάν έχει οριστεί κωδικός έλεγχου εξόδων και οι έξοδοι έχουν προγραμματιστεί να χρίζονται από το πληκτρολόγιο, τότε πατάτε τον κωδικό και στο πληκτρολόγιο εμφανίζονται οι ενδείξεις των ζωνών που δείχνουν την κατάσταση των εξόδων. Π.χ. εάν η έξοδος 1 είναι on, η ένδειξη της ζώνης 1 είναι αναμμένη. Πατώντας το πλήκτρο "1" στο πληκτρολόγιο αλλάζουμε κατάσταση στην έξοδο. Για να βγείτε από τον τοπικό

έλεγχο εξόδων απλά πατήστε το πλήκτρο  και το πληκτρολόγιο γυρνά σε νορμάλ λειτουργία. Αυτή η λειτουργία είναι ίδια με τον Άμεσο "Χειρισμό εξόδων" μόνο που χρειάζεται κωδικό για να χειριστούμε τις εξόδους.

## Τοπικός Προγραμματισμός Πληκτρολογίου LCD

Ο τοπικός προγραμματισμός του πληκτρολογίου σας επιτρέπει να προσαρμόσετε το “Όνομα του Συστήματος” (το όνομα που φαίνεται κατά την διάρκεια αναμονής), να προσαρμόσετε τα “Όνόματα των Ζωνών” (το κείμενο που φαίνεται, όταν η ζώνη είναι ανοιχτή), να προσαρμόσετε τα “Όνόματα των Χρηστών” (το όνομα του χρήστη φαίνεται, όταν βλέπετε τα συμβάντα οπλισμών/αφοπλισμών στην μνήμη), να προσαρμόσετε το “Όνομα της Περιοχής” (το όνομα της περιοχής φαίνεται, όταν βλέπετε τα συμβάντα οπλισμών/αφοπλισμών στην μνήμη) και να προσαρμόσετε τα “Όνόματα των Εξόδων” (το όνομα της εξόδου, φαίνεται όταν βλέπετε τα συμβάντα των On/Off των εξόδων στην μνήμη).

### Είσοδος στον Τοπικό Προγραμματισμό



Για να μπείτε στον τοπικό Προγραμματισμό του πληκτρολογίου Πατήστε <MENU>



Και βρείτε την λειτουργία Τοπικού προγραμματισμού:



Πατήστε  ή .

Το πρώτο μενού που θα δείτε είναι **Αριθμός Πληκτρολογίου**. Για να μπείτε στα άλλα μενού, κινηθείτε πάνω ή





κάτω, με τα ακόλουθα πλήκτρα:  . Για να μπείτε στο μενού, πατήστε .

### Αλλαγή Αριθμού Πληκτρολογίου



Πατήστε  ή  για να μπείτε στο μενού Αριθμός Πληκτρολογίου.










Εισάγετε τον Αριθμό του Πληκτρολογίου και πατήστε  ή .

## Επεξεργασία Ονομάτων στον Τοπικό Προγραμματισμό



Με την τοπική επεξεργασία μπορούμε να αλλάξουμε τα ονόματα του Πίνακα, Χρηστών, Ζωνών, Περιοχής και Εξόδων.



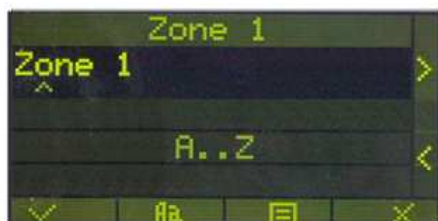
Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα:   για να επιλέξετε το επιθυμητό μενού πατήστε  ή .

Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα:    για να επιλέξετε το επιθυμητό στοιχείο.



Πατήστε  ή  για να μπείτε στην επεξεργασία ονομάτων.

Για παράδειγμα, στην επόμενη εικόνα περιγράφει την επεξεργασία των ονομάτων των Ζωνών.



Μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ κεφαλαίων και μικρών γραμμάτων:





Χρησιμοποιήστε τα αλφαριθμητικά πλήκτρα για να γράψετε τα ονόματα.

▼ Πλήκτρο#	1ο Πάτημα	2ο Πάτημα	3 <sup>ο</sup> Πάτημα	4ο Πάτημα
1	* (*)	# (<)		1
2	A (a)	B (b)	C (c)	2


▼ Πλήκτρο#	1ο Πάτημα	2ο Πάτημα	3° Πάτημα	4ο Πάτημα
3	D (d)	E (e)	F (f)	3
4	G (g)	H (h)	I (i)	4
5	J (j)	K (k)	L (l)	5
6	M (m)	N (n)	O (o)	6
7	P (p)	Q (q)	R (r)	7
8	S (s)	T (t)	U (u)	8

Χρησιμοποιήστε τα πιο κάτω πλήκτρα για να κινήσετε τον κέρσορα:




Για να σώσετε το όνομα πατήστε  ή .



Για να ακυρώσετε πατήστε .







Για να επαναφέρετε τα προεπιλεγμένα ή προτεινόμενα ονόματα, πατήστε  και διαλέξτε το επιθυμητό όνομα.

#### ΣΗΜΕΙΩΣΗ:


Με την ίδια μέθοδο κάντε επεξεργασία των άλλων ονομάτων: Όνομα Πίνακα, Όνομα Χρήστη, Όνομα Ζώνης, Όνομα Περιοχής και Όνομα Εξόδου.


## Καθορισμός Γρήγορων Πλήκτρων



Αυτή η διαδικασία σας επιτρέπει να προγραμματίσετε την χρήση των πλήκτρων , , , , σε επιθυμητό τρόπο.





Αυτή είναι η **προκαθορισμένη** χρήση των πλήκτρων. Για να αλλάξετε την χρήση, πατήστε το επιθυμητό πλήκτρο αρκετές φορές μέχρι να εμφανιστεί η επιθυμητή λειτουργία. Το πλήκτρο  για παράδειγμα, θέλετε να το ορίσετε πλήκτρο παράκαμψης, το πατάτε 3 φορές. Αυτή η μέθοδος ισχύει και για τα άλλα πλήκτρα.

Για να σώσετε πατήστε το πλήκτρο .

## Αλλαγή Γλώσσας



Για να αλλάξετε γλώσσα, μπείτε στο μενού γλώσσας πατώντας  ή . Διαλέξτε την επιθυμητή γλώσσα:





Και πατήστε  ή .

## Ρύθμιση Φωτισμού

Ο χρήστης ανεξάρτητα μπορεί να ρυθμίσει το επίπεδο του φωτισμού στο πληκτρολόγιο.





Πατήστε  ή  για μπείτε στο μενού ρύθμισης φωτισμού




Για να **αυξήσετε το επίπεδο φωτισμού του Crow LCD** Πατήστε "+".

Για να **μειώσετε το επίπεδο φωτισμού του Crow LCD** Πατήστε "-".



Πατήστε  ή  για να σώσετε τις αλλαγές.



Πατήστε  για να ακυρώσετε τις αλλαγές.

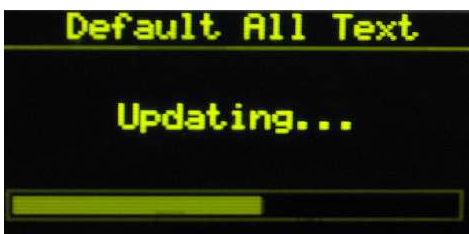
## Επαναφορά Όλων των Κειμένων στα Αρχικά

Για να επαναφέρετε όλα τα κείμενα στα αρχικά κινηθείτε μέσα στο μενού μέχρι να βρείτε το πιο κάτω μενού:



Πατήστε  ή .

Η διαδικασία αναβάθμισης θα φανεί στην οθόνη:



## Αντιγραφή Κειμένων σε Άλλο Πληκτρολόγιο LCD ή OLED

Εάν υπάρχουν παραπάνω από ένα Πληκτρολόγια συνδεδεμένα στο σύστημα, υπάρχει δυνατότητα αντιγραφής των δεδομένων κειμένου από το ένα πληκτρολόγιο στα άλλα πληκτρολόγια.

Για να αντιγράψετε το κείμενο σε άλλο πληκτρολόγιο κινηθείτε μέσα στο μενού μέχρι να βρείτε το πιο κάτω μενού:




Πατήστε  ή .

Η διαδικασία αναβάθμισης θα φανεί στην οθόνη:




## Έξοδος από τον Τοπικό Προγραμματισμό



Πατήστε το πλήκτρο  για να βγείτε από τον τοπικό προγραμματισμό.

### ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

Όπου πατάτε το πλήκτρο  μπορείτε να πατάτε και το πλήκτρο 