



Runner Series

μ Crow

RUNNER Crow Electronic Engineering Ltd.

RUNNER

RUNNER

spa

16

(LED),

μ LCD

μ

μ

μ

16

(A B).

Arm () -
Stay () -

μ

ICON



ARM

μ



STAY

μ

μ

μ



BYPASS

μ



MEMORY

μ



PROGRAM

μμ

μ



READY

μ



TROUBLE

μ



MAINS

μ



BATTERY



PHONE



ENTER

/

Ctrl

CONTROL



μ
 μ μ μ μ μ μ
 μ
 ARM (μ), STAY (μ), BYPASS (μ), PROGRAM
 (μ μ μ), CONTROL (μ), MEMORY (μ), PANIC (μ),
 ENTER (μ /)

μ

μ μ μ μ μ μ

μ

μ

μ μ (μ). μ

1

μ

Ήχος	Αλληλουχία	Περιγραφή
Μπιπ μικρής διάρκειας	Μία φορά	Πατήθηκε ένα πλήκτρο του πληκτρολογίου.
3 μπιπ μικρής διάρκειας	Μία φορά	Επιτυχής εκτέλεση ενέργειας.
Μπιπ μεγάλης διάρκειας	Μία φορά	Μη επιτρεπόμενη ενέργεια, ή πάτημα λανθασμένου πλήκτρου.
Μπιπ χαμηλής έντασης	Κατά τη διάρκεια του χρόνου καθυστέρησης Εξόδου ή Εισόδου	Προειδοποίηση καθυστέρησης Εξόδου ή Εισόδου κατά την όπλιση του συστήματος, η οποία σας ενημερώνει ότι πρέπει να βγείτε από την προστατευόμενη περιοχή. Επίσης, προειδοποίηση καθυστέρησης Εισόδου κατά την είσοδο μέσω της ζώνης εισόδου, για την απενεργοποίηση του συστήματος.

30 (LED)

- : LED 1- 16
- μ : LED A B
- Armed (μ), Memory (μ μ), Bypass (μ)
- Program (μ μ), Aux (), Mains (μ)
- Tamper (), Battery (μ), Line (μμ), Control ()

μ .

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ	ΠΛΗΚΤΡΑ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ
Πλήρης όπλιση ή όπλιση τομέα	CODE + ENTER	Έναρξη διαδικασίας όπλισης	
Πλήρης όπλιση	ARM	Έναρξη διαδικασίας πλήρους όπλισης	Μόνο αν έχει ενεργοποιηθεί από τον εγκαταστάτη
Αφόπλιση κατά την έξοδο	ARM	Απενεργοποιεί το σύστημα κατά τον χρόνο καθυστέρησης εξόδου	Μόνο όταν περάγεται ηχητικό σήμα χαμηλής έντασης
Αφόπλιση	CODE + ENTER	Αφόπλιση του συστήματος	Τερματισμός συναγερωμών
Όπλιση & παραμονή	STAY + CODE + ENTER	Έναρξη διαδικασίας μερικής όπλισης όταν ο χρήστης παραμένει στο χώρο	Μόνο αν έχει ενεργοποιηθεί από τον εγκαταστάτη
Όπλιση & παραμονή	STAY	Έναρξη διαδικασίας μερικής όπλισης όταν ο χρήστης παραμένει στο χώρο	
Αφόπλιση & παραμονή	CODE + ENTER	Αφόπλιση του συστήματος	
Αφόπλιση & παραμονή	STAY	Αφόπλιση του συστήματος	Μόνο αν έχει ενεργοποιηθεί από τον εγκαταστάτη
Παράκαμψη	BYPASS + ZONE # + ENTER	Παράκαμψη ζωνών	Επαναλάβετε την διαδικασία για να ακυρώσετε την παράκαμψη ζωνών

RUNNER SERIES –

Λειτουργία	Πλήκτρα	Περιγραφή	Σημειώσεις
	PANIC	μ	
	7 + 9	μ	
	4 + 6	μ	-
μ	MEMMORY	μ μ- μ- μ μ . <ENTER>: μ μ	μ μ μ μ μ μ 2.5 (μ MEMORY μ μ)
/ buzzer	CONTROL PROGRAM	buzzer	
	CONTROL	Device#	<Control> 2
	ENTER		
	PROGRAM	CODE	μμ μ
	ENTER		

μ : μ , μ
<ENTER>

μ

μ

μ

μ

"

"

(μ ,

,

)

,

μ

μ

(

μ

μ

,

μ

(

)

-

<Bypass>

,

μ

μ

μ

μ

μ :

μ

μ

μ

μ

μ

1.

2.

<ENTER>

μ

,

μ

μ

μ

μ

μ

μ

,

μ

μ

A B,

μ

μ

μ

μ

μ

μ

μ

<ARM>.

(

)

<ARM>

μ

A B

μ

μ

,

μ

μ

.

μ

μ

μ

1.

2.

<ENTER>.

A B

μ

μ

μ

μ

1.

2.

<ENTER>.

μ

μ

μ

μ μ
 μ μ (Stay)

μ , μ . μ μ , μ μ .

1. <STAY>.
2. .
3. <ENTER>.

A B , μ μ μ .
 μ (Stay)

<STAY> μ .

μ , μ / μ μ μ , μ μ .
<ENTER>.

A B , μ μ μ μ .
 μ μ μ μ μ , μ .

μ μ μ , μ μ μ .
A B , μ μ μ .
<ENTER>, <STAY> () .

μ μ , μ μ , μ μ 2 μ (A B).
 μ , μ μ , μ , μ , μ , μ .

μ , μ μ μ μ μ **A** μ .
" μ : μ μ " . μ μ ,

(μ) .
 μ μ μ μ μ / μ μ μ .
 μ , μ " μ " .

ΤΥΠΟΣ ΣΥΜΒΑΝΤΟΣ	ΣΥΣΚΕΥΗ	ΕΝΔΕΙΞΗ	ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
	1-16	LED 1-16	μμ
	1-16	Bypass LED 1-16	μμ μμ
()	1-8	TAMPER LED 1-8	μμ
()	9-16	TAMPER LED 9-16	μμ
	.	TAMPER LED 1-8	μμ μμ
	μ	TAMPER	
	μ	TAMPER LED 1-8	μμ μμ
		BATTERY	
	μ	MAINS	
F2	F1	-	MAINS

ΤΥΠΟΣ ΣΥΜΒΑΝΤΟΣ	ΣΥΣΚΕΥΗ	ΕΝΔΕΙΞΗ	ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
	μ 1-16	BATTERY LED 1-16	μμ
	Radio Key User 1-20	BATTERY LED 1-16	μμ
PANIC (1&3)	μ . #	LINE LED 1-8	
(4&6)	μ	LINE CONTROL	
(7&9)	μ	LINE BYPASS	
A		A	μμ
		B	μμ
, A		A	
,		B	
	μ μ	- TAMPER LINE LED 1-8	μμ
	μ μ	Bypass TAMPER LED 1-16	μμ
	1-16	LED 1-16 TAMPER CONTROL	μμ
-	μ μμ	LINE	μμ
-	μ	LINE LED 1	μμ μμ
-	μ	LINE LED 2	μμ μμ
	μ	MAINS BATTERY LINE LED 1-16	μμ μμ μμ μμ

- 1. <CONTROL>.
- 2. <ENTER>.
- 3. <CONTROL>.
- 4. <ENTER>

2 (INSTALLER). (CLIENT)

<PROGRAM>, <ENTER>.

Program, Program,

Program <PROGRAM> <ENTER>.

(1234) 100

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

(P1234E),
 <PROGRAM> 1 <ENTER>. 1 ENTER.
 μ μ
 μ 1 6
 <ENTER>
 μ 1 3 μ μ
 <PROG> <ENTER>
 μμ μ

(P1234E),
 μ
 <PROGRAM> 1 ENTER
 μ (2 100). <ENTER>.
 μ μ
 6 <ENTER> μ 1
 μ
 3 μ μ
 <PROG> <ENTER>
 μμ μ

(P1234E) <PROGRAM>, μ
 (2 100) <ENTER> <BYPASS>
 <ENTER>
 <PROG> <ENTER>
 μμ μ
 * LCD
 μ μ Control+0. μ
 μμ μ

Σε κατάσταση , ένας χρήστης με την κατάλληλη εξουσιοδότηση μπορεί να εκκινήσει την κατάσταση ελέγχου του συστήματος με περιήγηση στον χώρο. Αυτή η ειδική κατάσταση καταγράφει στο πληκτρολόγιο μέσω του οποίου ενεργοποιήθηκε τα σήματα συναγερμού που λαμβάνονται από τους ανιχνευτές, παρέχοντας στον χρήστη την δυνατότητα να ενεργοποιήσει οποιονδήποτε ανιχνευτή του συστήματος και κατόπιν να επιστρέψει στο πληκτρολόγιο και να ελέγξει την λειτουργία των ανιχνευτών. Όταν τερματιστεί η κατάσταση ελέγχου μέσω Περιήγησης, τα αποτελέσματα αποθηκεύονται στην μνήμη έτσι ώστε να έχετε την δυνατότητα να τα ελέγξετε αργότερα.

Για να ενεργοποιήσετε την κατάσταση ελέγχου μέσω Περιήγησης, μεταβείτε σε κατάσταση και κατόπιν πατήστε τα πλήκτρα <PROGRAM> <200> <ENTER> <6> <ENTER>.

Ο βομβητής του πληκτρολογίου θα παράγει ένα ηχητικό σήμα ανά 1 δευτερόλεπτο.

Κατόπιν ενεργοποιήστε οποιονδήποτε ανιχνευτή είναι συνδεδεμένος στον πίνακα και επιστρέψτε στο πληκτρολόγιο. Όλες οι ζώνες που ενεργοποιήθηκαν θα επισημαίνονται στο πληκτρολόγιο.

Για να τερματίσετε την κατάσταση ελέγχου μέσω Περιήγησης, πατήστε το πλήκτρο <ENTER>.

Θα σταματήσει η παραγωγή ηχητικών σημάτων από το πληκτρολόγιο και θα τερματιστεί αυτόματα η κατάσταση .

μ μ

Περιστασιακά, ο εγκαταστάτης μπορεί να χρειάζεται πρόσβαση στο σύστημα από έναν απομακρυσμένο υπολογιστή, για αλλαγή του προγραμματισμού του. Για λόγους ασφάλειας, το σύστημα μπορεί να διαμορφωθεί έτσι ώστε να απαιτούνται συγκεκριμένες ενέργειες από ένα εξουσιοδοτημένο άτομο για την απάντηση της εισερχόμενης κλήσης. Αυτή η δυνατότητα είναι διαθέσιμη μόνο σε κατάσταση .

Εάν το σύστημα δεν είναι διαμορφωμένο για την απάντηση εισερχόμενων κλήσεων, ο χρήστης μπορεί να επιβάλει την απάντηση μιας κλήσης κρατώντας πατημένο το πλήκτρο <CONTROL> και πατώντας το πλήκτρο <9> εντός 2 δευτερολέπτων. Με την ενέργεια αυτή το σύστημα απαντάει αυτόματα στην κλήση. Για να δουλέψει αυτή η λειτουργία θα πρέπει να λαμβάνεται σήμα κουδουνισμού από την τηλεφωνική γραμμή και να έχουν ληφθεί τουλάχιστον δύο κουδουνισμοί πριν πατηθούν τα πλήκτρα.

Εφόσον λαμβάνεται σήμα κουδουνισμού από την συνδεδεμένη τηλεφωνική γραμμή, το σύστημα θα απαντήσει στην κλήση και θα επιτρέψει την σύνδεση ενός απομακρυσμένου υπολογιστή.

Μία άλλη σημαντική δυνατότητα που παρέχει το σύστημα είναι ο έλεγχος μέσω εντολών. Αυτή η λειτουργία επιτρέπει σε εξουσιοδοτημένους χρήστες να προσπελάζουν το σύστημα από απόσταση, μέσω μιας στάνταρ τηλεφωνικής συσκευής, και να ελέγχουν ή να αλλάζουν την κατάσταση Όπλισης/Αφόπλισης των περιοχών, να ελέγχουν οποιαδήποτε από τις οκτώ εξόδους του συστήματος, ή να ενεργοποιούν ένα προαιρετικό μικρόφωνο.

Η λειτουργία Εντολών Ελέγχου είναι διαθέσιμη σε συστήματα στα οποία έχει εγκατασταθεί μία πλακέτα Φωνητικών Μηνυμάτων ή DTMF (RUNNER 4/8) ή με την ενσωματωμένη λειτουργία μέσω σημάτων DTMF (RUNNER 8/16). Η πλακέτα Φωνητικών Μηνυμάτων παράγει φωνητικές οδηγίες για την καθοδήγηση του χρήστη, ενώ η πλακέτα DTMF παράγει ηχητικά σήματα (ένας τόνος μεγάλης διάρκειας για την κατάσταση OFF ή τρεις τόνοι μικρής διάρκειας για την κατάσταση ON).

Επικοινωνήστε με τον εγκαταστάτη για να εξακριβώσετε εάν κάποιο από αυτά τα προαιρετικά εξαρτήματα είναι εγκατεστημένο στο δικό σας σύστημα.

Για την αποστολή Εντολών Ελέγχου, θα πρέπει πρώτα να καλέσετε τον αριθμό της τηλεφωνικής γραμμής στην οποία είναι συνδεδεμένο το σύστημα. Το σύστημα μπορεί να διαμορφωθεί έτσι ώστε να απαντάει μετά από έναν συγκεκριμένο αριθμό κουδουνισμών, καθώς και να απορρίπτει τις κλήσεις φαξ. Σε κάθε διαμόρφωση, αφού καλέσετε τον αριθμό τηλεφώνου και απαντήσει το σύστημα, το πρώτο πράγμα που θα

ακούσετε θα είναι μία αλληλουχία ήχων modem διάρκειας δύο δευτερολέπτων. Μετά από αυτούς τους ήχους θα πρέπει να εισάγετε τον κωδικό πρόσβασης ο οποίος αντιστοιχεί στην εντολή που θέλετε να προσπελάσετε. μ . Εάν δεν

προλάβετε να εισάγετε τον κωδικό πρόσβασης, το σύστημα θα παράγει ξανά τους ήχους modem και κατόπιν θα μεταβεί ξανά σε κατάσταση αναμονής κωδικού πρόσβασης για 5 δευτερόλεπτα. Αυτή η διαδικασία επαναλαμβάνεται 4 φορές. Εάν το σύστημα δεν λάβει έναν έγκυρο κωδικό, κλείνει την γραμμή. Κατά την εισαγωγή κωδικών ή άλλων πληροφοριών σε κατάσταση Εντολών Ελέγχου, το πλήκτρο "#" λειτουργεί σαν πλήκτρο " " .

Αφού εισάγετε τον απαιτούμενο 4-ψήφιο κωδικό πρόσβασης, το σύστημα θα αποκριθεί με το μήνυμα κατάστασης που σχετίζεται με την λειτουργία ελέγχου την οποία προσπελάσατε. Για παράδειγμα, ως υποθέσουμε ότι ο κωδικός "2045" επιτρέπει την Όπλιση & Αφόπλιση της Περιοχής Α. Αφού ληφθεί ο κωδικός "2045", το σύστημα ελέγχει την κατάσταση της Περιοχής Α και απαντά με το προκαθορισμένο φωνητικό μήνυμα που έχει αντιστοιχιστεί σ' αυτή την κατάσταση - δηλαδή, εάν η Περιοχή Α είναι οπλισμένη στέλνεται το μήνυμα "Armed", ενώ εάν είναι αφοπλισμένη στέλνεται το μήνυμα "Disarmed". Εάν είναι εγκατεστημένη μόνο η πλακέτα DTMF, αντί για το φωνητικό μήνυμα παράγεται ένα ηχητικό σήμα μεγάλης διάρκειας εάν η Περιοχή Α είναι αφοπλισμένη ή τρία ηχητικά σήματα μικρής διάρκειας εάν είναι οπλισμένη.

Αφού ακούσετε το μήνυμα κατάστασης, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πλήκτρο "*" για να ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε μία συσκευή ή να οπλίσετε/αφοπλίσετε το σύστημα. Στο παραπάνω παράδειγμα, ο κωδικός "2045" σας δίνει τη δυνατότητα να προσπελάσετε και να οπλίσετε ή να αφοπλίσετε την Περιοχή "Α".

Υποθέτοντας ότι λάβατε το μήνυμα κατάστασης "Area A alarm is Armed" (όπλιση συναγερμού για την περιοχή "Α"), εάν πατήσετε το πλήκτρο "*" η Περιοχή "Α" θα αφοπλιστεί και θα λάβετε το μήνυμα κατάστασης "Area A alarm is Disarmed" (αφόπλιση συναγερμού για την περιοχή "Α") ή οποιοδήποτε άλλο μήνυμα προγραμματίσει ο εγκαταστάτης.

Κατά τη διάρκεια της επικοινωνίας με το σύστημα μπορείτε να επιλέγετε διαφορετικές εντολές εισάγοντας τους κατάλληλους κωδικούς γι' αυτές. Για παράδειγμα, ως υποθέσουμε ότι ο κωδικός "4321" παρέχει την δυνατότητα ελέγχου εξόδων. Αφού χρησιμοποιήσετε τον κωδικό "2045" για την όπλιση/αφόπλιση της Περιοχής Α, μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο "#" για να ακυρώσετε οποιοσδήποτε προηγούμενες επιλογές. Κατόπιν μπορείτε να εισάγετε τον αριθμό "43215" (όπου "4321" είναι ο κωδικός για τον έλεγχο εξόδων και ο αριθμός "5" επιλέγει την έξοδο #5). Το σύστημα θα σας ενημερώσει για την τρέχουσα κατάσταση της εξόδου #5 (με ένα φωνητικό μήνυμα ή το κατάλληλο ηχητικό σήμα) και κατόπιν μπορείτε να αλλάξετε την κατάσταση της εξόδου πατώντας το πλήκτρο "*" στην τηλεφωνική συσκευή. (Σημείωση: Για τον έλεγχο μιας εξόδου θα πρέπει να εισάγετε τον 4-ψήφιο κωδικό, π.χ. 4321, ακολουθούμενο από τον αριθμό της εξόδου που θέλετε να ελέγξετε - 5 σ' αυτό το παράδειγμα).

Σε οποιοδήποτε στάδιο, εάν εισάγετε λανθασμένο κωδικό μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο "#" στην τηλεφωνική συσκευή για να διαγράψετε όλους τους κωδικούς που εισάγατε μέχρι εκείνο το σημείο και κατόπιν να ξεκινήσετε την διαδικασία από την αρχή.

Για να ενεργοποιήσετε το προαιρετικό μικρόφωνο (διαθέσιμο μόνο εάν είναι εγκατεστημένη η πλακέτα Φωνητικών Μηνυμάτων) θα πρέπει να εισάγετε τον κατάλληλο κωδικό και να πατήσετε το πλήκτρο "*". Για να απενεργοποιήσετε το μικρόφωνο, πατήστε ξανά το πλήκτρο "*".

Για να τερματίσετε μία διαδικασία αποστολής Εντολών Ελέγχου από απόσταση κλείστε απλώς την γραμμή. Το σύστημα παρακολουθεί συνεχώς την γραμμή και την κλείνει αυτόματα 15 δευτερόλεπτα μετά από το πάτημα του τελευταίου πλήκτρου. Αυτός ο χρόνος των 15 δευτερολέπτων ελέγχεται συνεχώς καθ' όλη τη διάρκεια της επικοινωνίας και αποστολής εντολών ελέγχου - αυτό σημαίνει ότι εάν δεν πατήσετε κανένα πλήκτρο για 15 δευτερόλεπτα, το σύστημα θα κλείσει την γραμμή.

Εάν έχουν προγραμματιστεί κωδικοί εντολών ελέγχου για τις εξόδους του συστήματος και επιτρέπεται ο τοπικός έλεγχος των εξόδων από το πληκτρολόγιο, η εισαγωγή του κατάλληλου 4-ψήφιου κωδικού στο πληκτρολόγιο θα έχει σαν αποτέλεσμα το σβήσιμο όλων των ενδείξεων και το άναμμα των ενδείξεων ζωνών που αντιστοιχούν στην κατάσταση των εξόδων. Για παράδειγμα, εάν η έξοδος 1 είναι ενεργή, θα ανάψει η ένδειξη της ζώνης 1. Στο σημείο αυτό, εάν πατήσετε το πλήκτρο "1" του πληκτρολογίου, θα απενεργοποιηθεί η έξοδος 1 (εφόσον επιτρέπεται ο έλεγχος της τοπικά). Για να τερματίσετε την κατάσταση τοπικής εισαγωγής εντολών ελέγχου, πατήστε απλώς το πλήκτρο <ENTER> - το πληκτρολόγιο θα επιστρέψει σε κανονική λειτουργία. Αυτή η λειτουργία δουλεύει όπως περιγράφεται στην ενότητα "Έλεγχος Εξόδων και Συσκευών", με την διαφορά ότι απαιτεί την χρήση ενός κωδικού.

LCD

Οι περισσότερες από τις βασικές ενέργειες χειρισμού - όπως όπλιση, απόπλιση, όπλιση με παραμονή, κ.λ.π. - εκτελούνται με τον ίδιο τρόπο όπως και όταν χρησιμοποιείται ένα συμβατικό πληκτρολόγιο χωρίς LCD οθόνη. Ωστόσο, το πληκτρολόγιο με LCD οθόνη δίνει στον χρήστη την δυνατότητα να αλλάζει συγκεκριμένες πληροφορίες κειμένου (όπως τα ονόματα των ζωνών και των περιοχών), καθώς και να προσαρμόζει την ένταση του φωτισμού του πληκτρολογίου και την συχνότητα των ηχητικών σημάτων που παράγει.

μ μ μ
μ μ μ

Ο χρήστης μπορεί να προσαρμόσει την ένταση του φωτισμού της LCD οθόνης και των πλήκτρων ανεξάρτητα, σε 16 βήματα. Τα πλήκτρα που χρησιμοποιούνται γι' αυτές τις ειδικές λειτουργίες διαφέρουν, ανάλογα με τον τύπο του πληκτρολογίου με LCD οθόνη.

Για μ LCD Crow
πατήστε το πλήκτρο "CONTROL" και μέσα σε 2 δευτερόλεπτα, το πλήκτρο "STAY".
Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο "Control" και πατώντας κατ' επανάληψη το πλήκτρο "STAY (Αριστερό Βέλος)" μπορείτε να αυξήσετε την ένταση φωτισμού της LCD οθόνης έως το μέγιστο επίπεδο.

Για μ LCD Crow
πατήστε το πλήκτρο "CONTROL" και μέσα σε 2 δευτερόλεπτα, το πλήκτρο "BYPASS".
Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο "Control" και πατώντας κατ' επανάληψη το πλήκτρο "BYPASS (Δεξιό Βέλος)" μπορείτε να μειώσετε την ένταση φωτισμού της LCD οθόνης μέχρι να την μηδενίσετε.

Για μ Crow
πατήστε το πλήκτρο "CONTROL" και μέσα σε 2 δευτερόλεπτα, το πλήκτρο "MEM".
Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο "Control" και πατώντας κατ' επανάληψη το πλήκτρο "MEM (Επάνω Βέλος)" μπορείτε να αυξήσετε την ένταση φωτισμού των πλήκτρων έως το μέγιστο επίπεδο.

Για μ Crow
πατήστε το πλήκτρο "CONTROL" και μέσα σε 2 δευτερόλεπτα, το πλήκτρο "→".
Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο "Control" και πατώντας κατ' επανάληψη το πλήκτρο "(Κάτω Βέλος)" μπορείτε να μειώσετε την ένταση φωτισμού των πλήκτρων μέχρι να την μηδενίσετε.

μ μ

Ο χρήστης έχει την δυνατότητα να προσαρμόσει την συχνότητα (τον τόνο) που παράγει ο βομβητής του πληκτρολογίου με LCD οθόνη σε ένα εύρος 16 βημάτων. Η προσαρμογή της συχνότητας προκαλεί επίσης την αλλαγή της έντασης του ηχητικού σήματος που παράγει ο βομβητής.

Για μ CROW μ LCD πατήστε το
πλήκτρο "CONTROL" και μέσα σε 2 δευτερόλεπτα, το πλήκτρο "A". Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο "CONTROL" και πατώντας κατ' επανάληψη το πλήκτρο "A" μπορείτε να αυξήσετε την συχνότητα του ηχητικού σήματος που παράγει ο βομβητής.

Για μ CROW μ LCD πατήστε το
πλήκτρο "CONTROL" και μέσα σε 2 δευτερόλεπτα, το πλήκτρο "B". Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο "CONTROL" και πατώντας κατ' επανάληψη το πλήκτρο "B" μπορείτε να μειώσετε την συχνότητα του ηχητικού σήματος που παράγει ο βομβητής.

μ LCD

Η κατάσταση προγραμματισμού Τοπικής Επεξεργασίας επιτρέπει τον καθορισμό εξειδικευμένων τιμών για τις ακόλουθες παραμέτρους: “System Name” (το όνομα που εμφανίζεται στο πληκτρολόγιο σε κατάσταση αδράνειας), “Zone Names” (το κείμενο που εμφανίζεται στο πληκτρολόγιο όταν αποπλίζεται μία ζώνη), “User Names” (τα ονόματα χρηστών που εμφανίζονται κατά την προβολή συμβάντων όπλισης/αφόπλισης σε κατάσταση ανάγνωσης της μνήμης), “Area Names” (τα ονόματα περιοχών που εμφανίζονται κατά την προβολή συμβάντων όπλισης/αφόπλισης σε κατάσταση ανάγνωσης της μνήμης), “Output Names” (τα ονόματα εξόδων που εμφανίζονται κατά την προβολή συμβάντων ενεργοποίησης/απενεργοποίησης εξόδων σε κατάσταση ανάγνωσης της μνήμης).

Για να μεταβείτε σε κατάσταση προγραμματισμού με Τοπική Επεξεργασία από ένα πληκτρολόγιο CROW με LCD οθόνη, πατήστε το πλήκτρο “CONTROL” και κατόπιν το πλήκτρο “ARM” και κρατήστε τα πατημένα για 2 δευτερόλεπτα.

: Θα πρέπει να πατήσετε πρώτα το πλήκτρο “Control” και κατόπιν να πατήσετε το πλήκτρο “Bypass” ή “Arm” μέσα σε 2 δευτερόλεπτα από την στιγμή που πατήσατε το πλήκτρο Control.

Εάν κάνετε κάποιο λάθος, πατήστε το πλήκτρο “Enter” και κατόπιν επαναλάβετε την διαδικασία.

Στην οθόνη θα εμφανιστεί το μήνυμα “Local Mode kb #”, όπου το σύμβολο # αντιπροσωπεύει την προκαθορισμένη διεύθυνση του πληκτρολογίου (για λεπτομέρειες ανατρέξτε στο Εγχειρίδιο Εγκαταστάτη)

Υπάρχουν δύο τρόποι για τον προγραμματισμό του πληκτρολογίου σε κατάσταση “Τοπικής Επεξεργασίας”. Μπορείτε είτε να εισάγετε απευθείας την θέση προγραμματισμού ανατρέχοντας στην παρακάτω λίστα, είτε να χρησιμοποιήσετε τα μενού για να διατρέξετε όλες τις επιλογές προγραμματισμού.

Τα μενού περιγράφονται στις επόμενες σελίδες.

μ μμ μ

Στο σημείο αυτό μπορείτε να προστελάσετε διάφορες διευθύνσεις προγραμματισμού.

Αυτές είναι:

[PROG]-[1]-[ENTER] έως...	ΚΕΙΜΕΝΟ ΖΩΝΗΣ #1 (έως 16 χαρακτήρες)
[PROG]-[16]-[ENTER]	ΚΕΙΜΕΝΟ ΖΩΝΗΣ #16
[PROG]-[800]-[ENTER]	ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΜΕΝΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ ΜΕ LCD ΟΘΟΝΗ
[PROG]-[801]-[ENTER]	ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΜΕΝΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ ΣΤΙΣ ΠΡΟΕΠΙΛΕΓΜΕΝΕΣ ΤΙΜΕΣ
[PROG]-[995]-[ENTER]	ΤΥΠΟΣ ΠΙΝΑΚΑ
[PROG]-[996]-[ENTER]	ΟΡΙΣΜΟΣ ΑΡΙΘΜΟΥ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗΣ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ, 1-8
[PROG]-[997]-[ENTER]	ΓΛΩΣΣΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ
[PROG]-[998]-[ENTER]	ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΤΙΚΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ (ανάθεση αριθμών ή γραμμάτων σε Περιοχές)
[PROG]-[999]-[ENTER]	ΕΜΦΑΝΙΖΟΜΕΝΟ ΟΝΟΜΑ ΠΙΝΑΚΑ (έως 16 χαρακτήρες)
PROG]-[1001]-[ENTER] έως...	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΟΝΟΜΑΤΟΣ ΧΡΗΣΤΗ “1”
[PROG]-[1100]-[ENTER]	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΟΝΟΜΑΤΟΣ ΧΡΗΣΤΗ “100”
[PROG]-[2001]-[ENTER]	ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΤΙΚΟ ΟΝΟΜΑ ΠΕΡΙΟΧΗΣ “Α” (έως 16 χαρακτήρες)
[PROG]-[2002]-[ENTER]	ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΤΙΚΟ ΟΝΟΜΑ ΠΕΡΙΟΧΗΣ “Β” (έως 16 χαρακτήρες)
[PROG]-[3001]-[ENTER] έως...	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΟΝΟΜΑΤΟΣ ΕΞΟΔΟΥ “1”
[PROG]-[3008]-[ENTER]	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΟΝΟΜΑΤΟΣ ΕΞΟΔΟΥ “8”

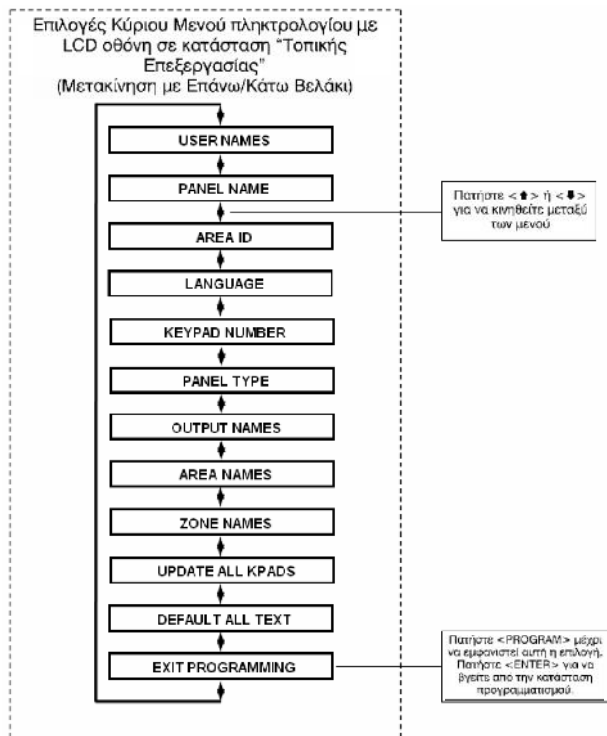
RUNNER SERIES –

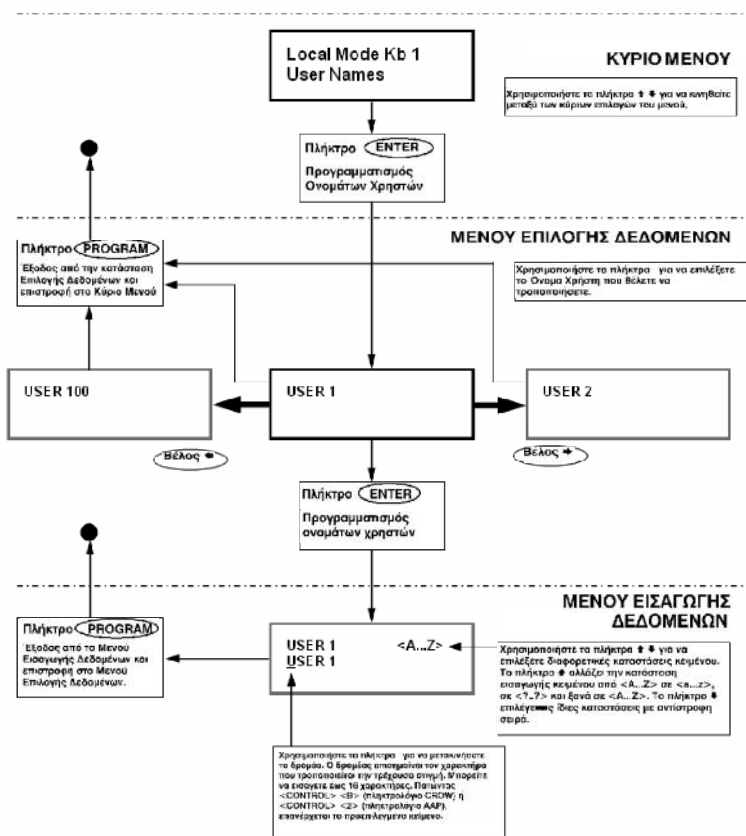
LCD

Σ' αυτή την σελίδα αναφέρονται οι επιλογές του Κύριου Μενού του πληκτρολογίου με LCD οθόνη σε κατάσταση προγραμματισμού "Τοπικής Επεξεργασίας". Αφού μεταβείτε σε κατάσταση Τοπικής Επεξεργασίας, θα εμφανιστεί μία οθόνη παρόμοια με την ακόλουθη.



Για να μεταβείτε στην επόμενη επιλογή του μενού, πατήστε το πλήκτρο . Για να μεταβείτε στην προηγούμενη επιλογή του μενού, πατήστε το πλήκτρο .





Όταν φτάσετε στην επιθυμητή επιλογή του Κύριου Μενού, πατήστε το πλήκτρο <ENTER> για να προγραμματίσετε τα επιθυμητά δεδομένα. Δείτε το παραπάνω παράδειγμα.



Αφού πληκτρολογήσετε την ακολουθία **[PROG]-[998]-[ENTER]**, θα εμφανιστεί μία οθόνη παρόμοια με την παραπάνω. Σ' αυτή την διεύθυνση, μπορείτε να τροποποιήσετε τον μοναδικό αναγνωριστικό χαρακτήρα για κάθε περιοχή, ξεκινώντας από την Περιοχή "Α" (ο πρώτος χαρακτήρας στ' αριστερά). Το πληκτρολόγιο επιτρέπει τον καθορισμό έως 16 περιοχών, αλλά ο συγκεκριμένος πίνακας υποστηρίζει μόνο δύο περιοχές. Ο πρώτος χαρακτήρας (σ' αυτή την περίπτωση, το "A") είναι το αναγνωριστικό που χρησιμοποιείται για την εμφάνιση της κατάστασης όπλισης της πρώτης περιοχής. Ο δεύτερος χαρακτήρας (σ' αυτή την περίπτωση, το "B") είναι το αναγνωριστικό που χρησιμοποιείται για την εμφάνιση της κατάστασης της δεύτερης περιοχής.

Εάν θέλετε η πρώτη περιοχή να εμφανίζεται σαν Περιοχή "1" αντί "Α", μπορείτε να αλλάξετε το αναγνωριστικό της εδώ χρησιμοποιώντας την μέθοδο που περιγράψαμε παραπάνω. Τοποθετήστε τον δρομέα κάτω από το γράμμα "Α" και κατόπιν πατήστε το πλήκτρο "1" τέσσερις φορές μέχρι να εμφανιστεί το ψηφίο "1" στην πρώτη θέση.

Όταν ολοκληρώσετε τις αλλαγές, πατήστε το πλήκτρο "ENTER" για να τις αποθηκεύσετε.

μ

Αφού ενεργοποιήσετε την κατάσταση προγραμματισμού με "Τοπική Επεξεργασία" και εισάγετε την ακολουθία {PROG}-[1]-[ENTER], θα εμφανιστεί μία οθόνη παρόμοια με την ακόλουθη:



Ο δρομέας θα εμφανιστεί κάτω από το πρώτο γράμμα που μπορείτε να τροποποιήσετε (σ' αυτή την περίπτωση, το "Z"). Η ένδειξη <A...Z> σημαίνει ότι τα γράμματα που επιλέγονται με τα αριθμητικά πλήκτρα (0-9) θα είναι κεφαλαία.

Πατώντας το πλήκτρο "MEM (CROW)" μία φορά η ένδειξη θα αλλάξει σε <a..z>, επισημαίνοντας ότι τα γράμματα που επιλέγονται με τα αριθμητικά πλήκτρα (0-9) θα είναι πεζά.

Πατώντας ξανά το πλήκτρο "MEM (CROW)", η ένδειξη θα αλλάξει σε < .. >, επισημαίνοντας ότι μπορείτε να επιλέγετε Εβραϊκούς χαρακτήρες με τα αριθμητικά πλήκτρα (0-9). Μπορείτε να εναλλάσσετε μεταξύ των επιλογών πατώντας το πλήκτρο "→ (CROW)".

Αφού επιλέξετε την επιθυμητή ομάδα χαρακτήρων, μπορείτε να συνεχίσετε αλλάζοντας το κείμενο για την Ζώνη 1.

Ο ακόλουθος πίνακας παρουσιάζει τους Αγγλικούς χαρακτήρες που μπορείτε να επιλέξετε με κάθε αριθμητικό πλήκτρο.

Οι πεζοί χαρακτήρες παρουσιάζονται μέσα σε παρενθέσεις.

Αρ. Πλήκτρου	1ο Πάτημα	2ο Πάτημα	3ο Πάτημα	4ο Πάτημα
1	* (')	# (<)		1
2	A (a)	B (b)	C (c)	2
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

Με κάθε πλήκτρο, μπορείτε να επιλέξετε τέσσερις διαφορετικούς χαρακτήρες. Πατώντας το πλήκτρο μία φορά, στην οθόνη εμφανίζεται ο χαρακτήρας που αναφέρεται στην στήλη 1ο Πάτημα. Πατώντας ξανά το ίδιο πλήκτρο, στην οθόνη εμφανίζεται ο χαρακτήρας που αναφέρεται στην στήλη 2ο Πάτημα. Αφού πατήσετε το ίδιο πλήκτρο τέσσερις φορές, την επόμενη φορά που θα το πατήσετε (5η) θα εμφανιστεί ξανά ο πρώτος χαρακτήρας.

Αφού επιλέξετε τον πρώτο χαρακτήρα, πατήστε το πλήκτρο "BYPASS" (CROW)" για να μετακινήσετε τον δρομέα μία θέση προς τα δεξιά.

Στην συνέχεια επιλέξτε τον δεύτερο χαρακτήρα και μετακινήστε τον δρομέα προς τα δεξιά επαναλαμβάνοντας την διαδικασία μέχρι να εισάγετε όλο το κείμενο. (Να θυμάστε ότι μπορείτε να εισάγετε έως 16 χαρακτήρες σε κάθε διεύθυνση προγραμματισμού).

Εάν κάνετε κάποιο λάθος, χρησιμοποιήστε το πλήκτρο "STAY (CROW)" για να μετακινήσετε τον δρομέα προς τ' αριστερά και να κάνετε οποιεσδήποτε διορθώσεις απαιτούνται.

Αφού εισάγετε το επιθυμητό κείμενο, πατήστε το πλήκτρο "ENTER" για να αποθηκεύσετε τις αλλαγές. Μπορείτε να προγραμματίσετε το κείμενο για όλες τις ζώνες με τον ίδιο τρόπο.

μ

μ

```
AREA A      <A..Z>
Area A
```

Αφού πληκτρολογήσετε την ακολουθία [PROG]-[2001]-[ENTER], θα εμφανιστεί μία οθόνη παρόμοια με την παραπάνω. Σ' αυτό το σημείο, μπορείτε να αλλάξετε το όνομα μιας περιοχής. Το όνομα περιοχής μπορεί να έχει μέγεθος έως 16 χαρακτήρες. Εάν προγραμματίσετε ένα όνομα περιοχής, αυτό το όνομα θα εμφανίζεται κατά την προβολή των συμβάντων που έχουν καταγραφεί στην μνήμη.

Όταν ολοκληρώσετε τις αλλαγές, πατήστε το πλήκτρο "ENTER" για να τις αποθηκεύσετε.

μ

```
Name      <A..Z>
PowerWave 8/16
```

Αφού πληκτρολογήσετε την ακολουθία [PROG]-[999]-[ENTER], θα εμφανιστεί μία οθόνη παρόμοια με την παραπάνω.

Μπορείτε να εισάγετε οποιοδήποτε όνομα, έως 16 χαρακτήρες (χρησιμοποιώντας την μέθοδο που περιγράψαμε παραπάνω για τα ονόματα των ζωνών).

Αυτό το όνομα εμφανίζεται στο πληκτρολόγιο σε κατάσταση αδράνειας.

Όταν ολοκληρώσετε τις αλλαγές, πατήστε το πλήκτρο "ENTER" για να τις αποθηκεύσετε.

μ

Αφού ενεργοποιήσετε την κατάσταση προγραμματισμού με “Τοπική Επεξεργασία” και εισάγετε την ακολουθία {PROG}-[1001]-[ENTER], θα εμφανιστεί μία οθόνη παρόμοια με την ακόλουθη:



A screenshot of a terminal window with a dark background. The text 'User 1' is displayed on the first line, followed by '<A..Z>' on the second line. A cursor is visible at the end of the first line.

Στο σημείο αυτό μπορείτε να εισάγετε ένα όνομα χρήστη (έως 16 χαρακτήρες). Κατά την προβολή των συμβάντων που έχουν καταγραφεί στην μνήμη, το όνομα χρήστη χρησιμοποιείται για τον προσδιορισμό των χρηστών που όπλισαν/αφόπλισαν το σύστημα.

Όταν ολοκληρώσετε τις αλλαγές, πατήστε το πλήκτρο “ENTER” για να τις αποθηκεύσετε.

μ

Αφού ενεργοποιήσετε την κατάσταση προγραμματισμού με “Τοπική Επεξεργασία” και εισάγετε την ακολουθία {PROG}-[3001]- [ENTER], θα εμφανιστεί μία οθόνη παρόμοια με την ακόλουθη:



A screenshot of a terminal window with a dark background. The text 'Output 1' is displayed on the first line, followed by '<A..Z>' on the second line. A cursor is visible at the end of the first line.

Στο σημείο αυτό μπορείτε να εισάγετε ένα όνομα εξόδου (έως 16 χαρακτήρες). Κατά την προβολή των συμβάντων που έχουν καταγραφεί στην μνήμη, το όνομα εξόδου χρησιμοποιείται για τον προσδιορισμό της εξόδου που ελέγχει κάθε λειτουργία.

Όταν ολοκληρώσετε τις αλλαγές, πατήστε το πλήκτρο “ENTER” για να τις αποθηκεύσετε.

μ

μ

μ

μ

μ

Σε κατάσταση “Τοπικής Επεξεργασίας” είναι διαθέσιμες δύο ειδικές λειτουργίες, τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σε οποιαδήποτε διεύθυνση προγραμματισμού. Αυτές είναι οι “**Return to Default Text**” (επιαναφορά σε προεπιλεγμένο κείμενο) και “**Return to Previously Saved Text**” (επιαναφορά σε προηγούμενο αποθηκευμένο κείμενο).

Για παράδειγμα, για να επαναφέρετε το κείμενο της Ζώνης 1 στην προεπιλεγμένη τιμή: Κατά τον προγραμματισμό του κειμένου της Ζώνης 1 ([PROG]- [1] -[ENTER]), εάν θέλετε να επαναφέρετε σε ισχύ το προεπιλεγμένο κείμενο, κρατήστε απλώς πατημένο το πλήκτρο “**B**” για 2 δευτερόλεπτα. Θα επανέλθει σε ισχύ το προεπιλεγμένο κείμενο.

Εάν θέλετε να επαναφέρετε σε ισχύ την τελευταία αποθηκευμένη έκδοση του κειμένου, κρατήστε απλώς πατημένο το πλήκτρο “**A**” για 2 δευτερόλεπτα. Θα εμφανιστεί το πιο πρόσφατα αποθηκευμένο κείμενο για την ζώνη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Εάν η τελευταία αποθηκευμένη έκδοση του κειμένου για την Ζώνη 1 ήταν το προεπιλεγμένο κείμενο, το πάτημα του πλήκτρου “Control” και κατόπιν του πλήκτρου “1” ή “A” θα επαναφέρει σε ισχύ το προεπιλεγμένο κείμενο.

μ

μ

μ

Σε κατάσταση “Τοπικής Επεξεργασίας”, έχετε τη δυνατότητα να επαναφέρετε όλα τα τροποποιημένα πεδία κειμένου στις προκαθορισμένες από το εργοστάσιο ρυθμίσεις.

Αφού πληκτρολογήσετε την ακολουθία [PROG]-[801]-[ENTER], στην οθόνη θα εμφανιστεί ένα μήνυμα το οποίο θα σας ζητάει να εισάγετε ξανά την ακολουθία [801]-[ENTER]. Αφού εισάγετε την ακολουθία “801 [ENTER]”, όλες οι ρυθμίσεις κειμένου (π.χ. ονόματα ζωνών, χρηστών, εξόδων, κ.λ.π.) θα επανέλθουν στις προεπιλεγμένες τιμές.

μ

μ LCD

Εάν είναι συνδεδεμένα περισσότερα του ενός πληκτρολόγια στο σύστημα, έχετε τη δυνατότητα να αντιγράψετε τις τροποποιημένες πληροφορίες κειμένου από ένα πληκτρολόγιο με LCD οθόνη σε όλα τα άλλα πληκτρολόγια με LCD οθόνη που είναι συνδεδεμένα στο ίδιο σύστημα.

Αφού εισάγετε την ακολουθία **[PROG]-[800]-[ENTER]**, όλες οι τροποποιημένες πληροφορίες κειμένου του τρέχοντος πληκτρολογίου θα μεταφερθούν σε όλα τα άλλα πληκτρολόγια με LCD οθόνη που είναι συνδεδεμένα στο σύστημα.

Υπάρχει επίσης μία εναλλακτική μέθοδος για την μεταφορά των πληροφοριών κειμένου. Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο **“CHIME”** για 2 δευτερόλεπτα σε κατάσταση **“Τοπικής Επεξεργασίας”** για να εκτελέσετε την μεταφορά. Οι πληροφορίες κειμένου του τρέχοντος πληκτρολογίου θα μεταφερθούν σε όλα τα άλλα πληκτρολόγια με LCD οθόνη που είναι συνδεδεμένα στο σύστημα.

μμ μ

Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο **<PROGRAM>** για 2 δευτερόλεπτα. Το πληκτρολόγιο με LCD οθόνη θα βγει από την κατάσταση **Τοπικής Επεξεργασίας** και θα επιστρέψει σε κατάσταση **Αδράνειας**. Εναλλακτικά, πατήστε κατ' επανάληψη το πλήκτρο **<PROGRAM>** μέχρι να εμφανιστεί η ένδειξη **“Exit Programming”** στην οθόνη και κατόπιν πατήστε το πλήκτρο **<ENTER>** για να βγείτε από την κατάσταση προγραμματισμού.

μμ μ

Χρησιμοποιήστε την ακόλουθη φόρμα για να καταγράψετε τις αλλαγές και τις τροποποιήσεις που έχετε κάνει στο σύστημα.

Χρή- στης	Όνομα	Χρή- στης	Όνομα	Ζώνη	Όνομα Ζώνης
1		41		1	
2		42		2	
3		43		3	
4		44		4	
5		45		5	
6		46		6	
7		47		7	
8		48		8	
9		49		9	
10		50		10	
11		51		11	
12		52		12	
13		53		13	
14		54		14	
15		55		15	
16		56		16	
17		57			
18		58			
19		59			
20		60		Έξοδος	Συσκευή
21		61		1	
22		62		2	
23		63		3	
24		64		4	
25		65		5	
26		66		6	
27		67		7	
28		68		8	
29		69			
30		70			
31		71			
32		72			
33		73			
34		74			
35		75			
36		76			
37		77			
38		78			
39		79			
40		80			

