

Generalidades

2 zonas: Robo, (inst.), por nivel positivo con de 2 seg. de delay.

Asalto,(Mem.) realiza 2 ciclos de llamada a todas las locaciones. Señal memorizada, por flanco positivo con de 2 seg. de delay.

6 locaciones de memoria, hasta 15 dígitos cada una en E/EPROM, DTMF (tono), con asignaciones independiente de cada canal de disparo

2 mensajes grabables: 10 seg. / por zona de grabación por el usuario en memoria no volatil.

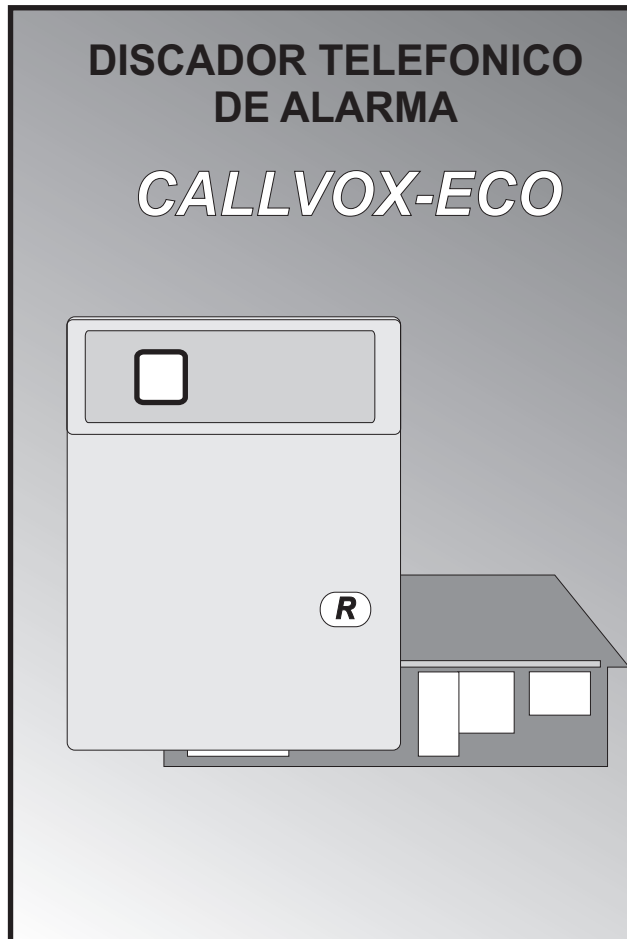
Pausa Flotante: admite la programación de Pausa # en cualquier lugar como si fuera un dígito mas, se puede repetir en mas de una vez para una misma locación, o aumentar el tiempo de Pausa, en forma independiente para cada locación de memoria. El display la mostrará la Pausa con una H.

Pulsador reset: se lo utiliza para borrar la memoria de disparo, parar cancelar la señal de disparo de alarma, para abortar el ingreso de datos.

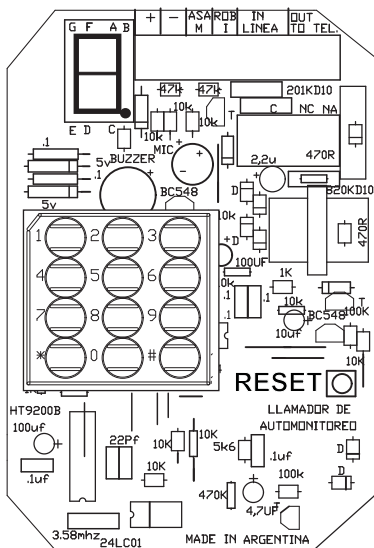
Memorización de evento: historial vía display a / r (asalto / robo)

Programación de ciclos de mensaje: programación ideal para enviar mensaje de alarma a telefonos celulares / preatendedores, etc. Cada ciclo dura 10 segundos, el mínimo de ciclos son 2 y el máximo son 9

Conexión línea telefónica: admite la interrupción de la línea telefónica como así también la conexión en paralelo como un teléfono más.



Conexión



Programación

Programación de números telefónicos: Ej. 123P4567 con pausa en locación 1

Ingresar: *, **numero de teléfono**, *, locación (1 a 6) Ej. Ingresar * 123#4567 * 1
Display: P, hasta 14 cifras con pausa, L, 1 (1 a 6) Ej. Display P 123H4567 L 1

Verificación de números telefónicos:

Ingresar: #, locación (1 a 6)

Display: U, X (1 a 6), se visualiza el número telefónico, la/s pausa/s se muestra con la letra P

Grabación de mensaje:

Ingresar: *, **8**, *, **8**, mensaje de asalto

Display: P, 8, L, 8, se visualiza el tiempo en forma decreciente 10 seg. de grab.

Ingresar: *, **9**, *, **9**, mensaje de robo

Display: P, 9, L, 9, se visualiza el tiempo en forma decreciente 10 seg. de grab.

Verificación de mensajes:

Ingresar: #, 8, mensaje de asalto

Ingresar: #, 9, mensaje de robo

Display muestra: U, 8 / 9, asalto / robo

Se escuchará el mensaje levantando el auricular de un teléfono si el conexionado es en paralelo (in línea de la bornera). De lo contrario se debe conectar un teléfono para escuchar el mensaje a la entrada del discador. (in línea de la bornera).

Programación de Asignación de números telefónicos a alarmas:

Ingresar: *, *, 1(asalto) / 2 (robo), locación (1 a 6), para salir de la programación pulsar *

Display: P, A, a / r, X (1 a 6), salir

La programación de 0 (cero) como locación de memoria, provoca la limpieza de la alarma asignada. Quedará en blanco el canal seleccionado por lo tanto no habrá disparo de alarma para dicho evento, se deberá reasignar nuevamente cada locación para recuperar el disparo para dicha alarma.

Verificación de asignación de números telefónicos a alarmas:

Ingresar: #, #, 1(a de asalto) o 2 (r de robo)

Display: U, A, a, r, se visualiza las locaciones que esa alarma discara. Si se visualiza un 0, significa que no habrá disparo de alarma para ese evento.

Programación de ciclos de mensajes: de fábrica repite 3 veces el mensaje (programable de 2 a 9)

Ingresar: *, 2/9, * 7

Display: P, 2/9, L 7