

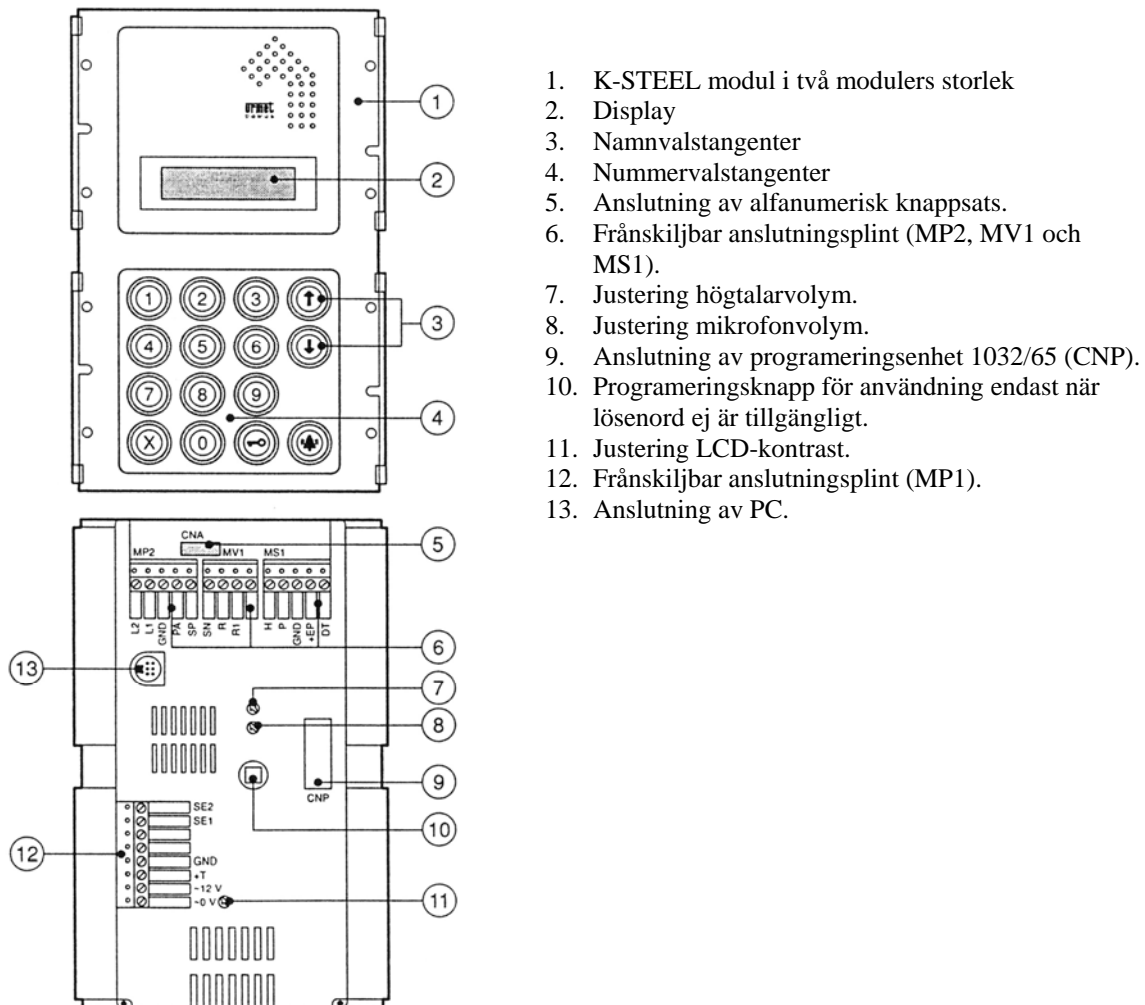
Systemprogramering av BiBus generation II med anropsmodul mod. 1072/14 K-STEEL och 1072/13 Sinthesi.

Programering av BiBus system med anropsmodul 1072/13 och 1072/14, Görts enkelt med hjälp av PC eller programmeringsenhet 1032/65. All programering enligt denna manual gäller för programmeringsenhet 1032/65 eller direkt från anropspanelens knappsatts. Läs först kombinationen av knappsatts/programmeringsenheten på sid 3 före start. Denna manual gäller både för audio och video-anläggningar.

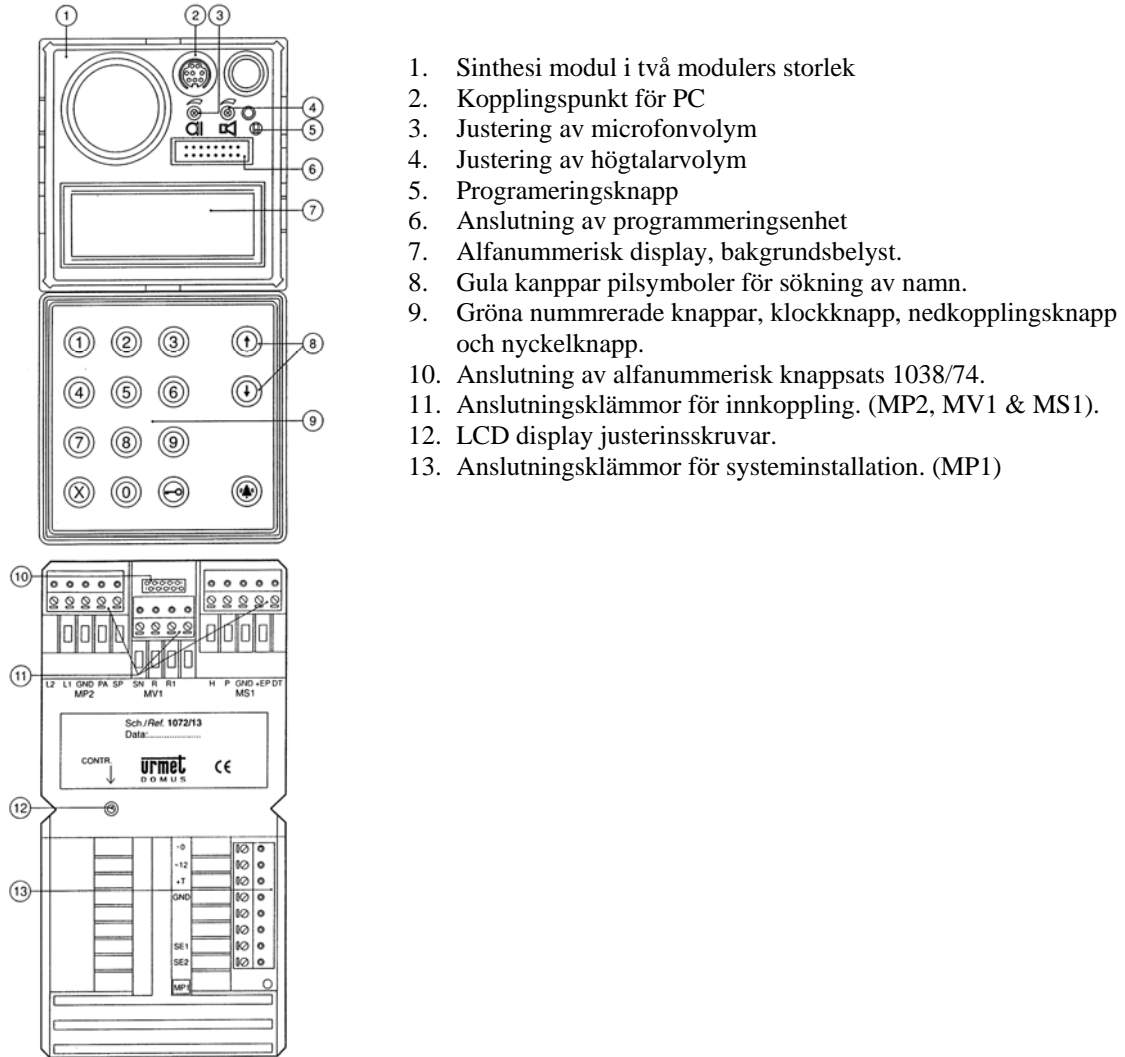
OBS! Viktigt att komma ihåg innan programeringen!

Bygeln måste monteras i första eller enda Buskopplaren så att denna alltid blir en master. Monteras inte bygeln är det omöjligt att programera anläggningen. Bygeln skall sitta kvar även efter programeringen. För information om hur bygeln skall monteras se den bifogade manualen i förpackningen.

Översikt över mod. 1072/14 K-STEEL tablans knappar och funktioner

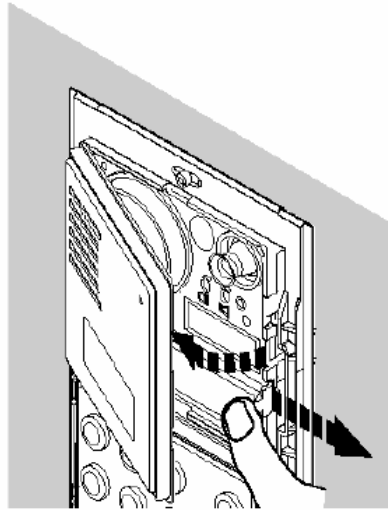


Översikt över mod. 1072/13 Synthesi tablåns knappar och funktioner



1. Synthesi modul i två modulers storlek
2. Kopplingspunkt för PC
3. Justering av microfonvolym
4. Justering av högtalarvolym
5. Programmeringsknapp
6. Anslutning av programmeringsenhet
7. Alfanummerisk display, bakgrundsbelyst.
8. Gula kanppar pilsymboler för sökning av namn.
9. Gröna nummrerade knappar, klockknapp, nedkopplingsknapp och nyckelknapp.
10. Anslutning av alfanummerisk knappsats 1038/74.
11. Anslutningsklämmor för innkoppling. (MP2, MV1 & MS1).
12. LCD display justerinsskruvar.
13. Anslutningsklämmor för systeminstallation. (MP1)

OBS! Bilden visar var du kopplar in programmeringsenhet 1032/65 i 1072/13 Synthesi.



Programering av anropspanelen med programmeringsenhet 1032/65 sker på följande sätt.

- Anslut programmeringsenheten 1032/65 till anropspanelen (se punkt 9 på sid 1 för 1072/14 och sid 2 punkt 6 för 1072/13 se även bild på sid 3) programeringen startar omedelbart efter att denna är i jackad. Man kan gå ut ur programmeringen när som helst genom att dra ut kontakten till programmeringsenheten, alla data fram till detta är sparade i minnet. Tabblån bekräftar med en signal att den känner igen programmeringsenheten.

PS! Ø är samma som 0 på programmeringsenheten.

Tabellen visar enkelt hur man ska programera med hjälp av symbolerna på programmeringsenheten eller på anrops panelen


Funktion	Programering med hjälp av anropspanelens front	Programering med hjälp av programmeringsenhet 1032/65
Menyval vänster	↑ knapp	← knapp
Menyval höger	↓ knapp	→ knapp
Knapp för att bekräfta	☑ knapp	↵ knapp
Ut ur menyval	X knapp > 3 sek	↶ knapp
Mellanslag	* ↑ eller ↓ knapp	SP knapp
Tillbaka (för rättelse)	* ↑ eller ↓ knapp	BS knapp
Val specialsymbol	* ↑ eller ↓ knapp	/ knapp

* Med val av upp och nerknapp kommer alla tillgängliga bokstäver att visas i alfabetisk ordning beroende på vilket språk som valts. Tex A-B-C-D.

”/” tecknet kan användas för sekventiell visning för de speciella tecknen som är valda. Bekräfta eventuellt val med ☑ knappen.

Programering av anropspanelen

Man kan få tillgång till programeringen på två sätt:

a) Om man vet koden (den förprogramerade koden från fabriken är 9999), tryck 00 efterföljt av den fyrsiffriga koden. Bekräfta med att trycka  knappen.

Om lösenordet är fel, kommer följande meddelande att visas på displayen: FEL LÖSENORD


Efter tre felaktiga försök så låses panelen under en viss förutbestämd tidsperiod.

<u>Antal felaktiga försök</u>	<u>Tid panelen låses för inmatning av nytt lösenord</u>
1	
2	
3	
4	1 min
5	2 min
6	3 min
•	•
•	•
255	252 min (mer än fyra timmar)

b) Om koden är okänd, måste man för anropspanel 1072/14 öppna anropspanelen och använda den röda knappen på baksidan (se sid 1 punkt 10). På modell 1072/13 finns knappen istället under locket på framsidan se sid 2 punkt 5. Från varje programmeringsmeny är det möjligt att trycka in den röda knappen på baksidan eller framsidan av panelen för att gå ur programeringen eller trycka på X knappen i mer än 3 sek när man är placerad i huvudmenyn. När detta är gjort blir alla data som du programmerat gällande. Tryck på X knappen i mer än 3 sek för att komma vidare. Om ingen knapp blir intryckt inom 3 min går panelen tillbaka till driftläge. Vid rätt slagen kod eller att den röda knappen på baksidan av panelen blir intryckt går systemet i programmeringsläge och visar huvudmenyn.

Under programeringen visar displayen följande när man bläddrar i menyn

Huvud meny Språk	Huvud meny Tablå typ.	Huvud meny Tablå n.
Huvud meny UPPTAGET TID	Huvud meny Dörr öppn.tid	Huvud meny Lås kod
Huvud meny Kod typ	Huvud meny Koder/Namn	Huvud meny Förbindelse
Huvud meny Ändra lösenord	Huvud meny Reception anr	Huvud meny Utgåva

Använd pilknapparna ↑↓ för att förflytta dig i menyn, vid funnen meny bekräftar du med  knappen.


OBS! När programeringen startar för första gången så är menyspråket ställt till Italienska. För att ändra till annat språk förflytta dig till menyn: "Menu´ Principale Lingua" och välj svenska, bekräfta med  knappen.

Fortsätt genom punkterna nedan och gör följande:

1. Huvudmeny Språk

Displayen visar:

== Språk ==
English

Använd piltangenterna för att hitta "Svenska" bekräfta med  knappen.


Displayen visar nu en text med "Funktion OK", därefter återgår du till huvudmeny automatiskt.

OBS! Du måste gå in i huvudmenyn Utgåva och välja II ED för kunna gå vidare med programmeringen.

2. Huvudmeny Tablå n.

När man har valt tablånummer blir följande meddelande visat på displayen:

= = Tablå n. = =
Tablå 1

För att välja anropspanelens nummer måste man mata in ett nummer mellan 1 och 12 på knappsatsen. Detta bekräftas med  knappen. Nu visas "Funktion OK" på displayen därefter återgår du med automatik till huvudmenyn. Önskar du radera fältet görs detta med **X** knappen.

Om anropspanelen piper efter det att du har programmerat en annan anropspanels nummer betyder detta att numret du har matat in är upptaget av en annan tablå (gäller endast anläggningar med fler än en tablå).

Följande meddelande visas i displayen när ovan sker: = = Tablå N = = Koden existerar.

Kontrollera adresserna på dom andra anropspanelerna i systemet och se till att du inte får en adress som är likadan som dessa.

2b. Tablå nr 15 proceduren


I anläggningar med huvudtablå och flera sekundärtablåer kommer systemet att arbeta effektivt från huvudtablå genom att programmera denna till 1 och alla sekundärtablåer till 15. Alla tablåer måste ha samma kodtyp se huvudmeny kodtyp. Dessa data kan överföras till andra tablåer på två olika sätt:

1. Lägg in namn för varje tablå med hjälp av knappsatsen eller programmeringsenheten.
2. Läs in data med hjälp av en PC (läs in från huvudtablå och läs in namn från övriga tablåer).

PS. Denna procedur kan inte användas på anläggningar med centralenhet eftersom det skapar problem i anläggningen.

3. Huvudmeny Dörr öppn.tid

När man valt dörröppningstid visas följande i displayen: = = Dörröppningstid = 2 sekunder.


Välj nu den öppningstid som önskas på denna dörr mellan 0 och 30 sek och tryck därefter på .


Displayen ska nu visa: Funktion OK.

Tablå återgår nu till huvudmenyn och om man önskar så kan du gå ur programmeringsläget genom att trycka på **X** knappen.

4. Huvudmeny Lås kod

När man valt Lås kod i menyn visas följande i displayen: = = Dörröppn. koder 1. Kod.:

Välj ett fyrsiffrigt tal tryck därefter på  knappen. Displayen ska visa: Funktion OK.

Maximalt 8 öppningskoder kan programmeras. När den 8:e koden är inlagd så går systemet automatiskt tillbaka till huvudmenyn. För att ta bort en kod tryck **X** knappen efterföljt av  knappen.

5. Huvudmeny Kod typ

När man har valt kodtyp visas följande i displayen:

= Kod typ =
Nummer 1.9999


Kodtyp används till att konfigurera anropskoderna från tablå, det finns 3 olika sätt att utföra detta på:

- Num. 1.9999 används för numeriska koder (det mest vanliga).
- Pref.x000.x999 används när koderna programmeras med en bokstav före sifferkoden. (Används endast när tablå är försedd med alfabetisk knappsats).
- Suf.x000x.999 används när koderna kombineras med en bokstav efter sifferkoden. (Används endast när tablå är försedd med alfabetisk knappsats).

Välj och tryck på  knappen. Displayen ska visa Funktion OK.

Tablå återgår automatiskt till huvudmenyn.

6. Huvudmeny Koder/Namn


Koder/namn meny innehåller 3 undermenyer (se nedan) som du kan bläddra mellan med hjälp av upp och ner knapparna, när du valt meny tryck  knappen.


- Skriv in data
- Ändra Data
- Rensa allt

Undermenyn Skriv in Data

Denna meny används för att lägga in anropskoder tillsammans med användarens namn och eventuellt tillhörande dörröppningskod. Displayen kommer att visa den första lediga positionen av 150 möjliga (en per våningsapparat).



a) Displayen visar: Position:1-Kod:

Tryck in den numeriska eller alfanumeriska koden (1 till 4 siffror) efterföljt av  knappen när ditt val är gjort. Vid felslagning tryck på **X** och därefter slå in koden på nytt.

b) Nästa bild visar att namn kan knappas in med maximalt 16 tecken efterföljt av  knappen.

Displayen visar: Kodxxxx-Namn. Använd piltangenterna upp och ner för att programmera namnen. Vid felslagning tryck på **X** du måste då börja om från början med att mata in namnet.

c) Nästa bild visar: Låsöppning

Om man avänder dörröppningskoder kan samma kod användas av samma användare, men det är särskilt viktigt att dessa koder är olika de 8 dörröppningskoder som du programmerade under meny öppningskoder. Lagg in lägenhetens privata dörröppningskod efterföljt av  knappen. Önskar du ej göra detta så kan du hoppa över genom att tryck en gång till på  knappen. Displayen visar nu Funktion OK.

Undermenyn Ändra Data


Denna är till för att ändra de lagrade anropskoderna, öppningskoderna samt namnen i tablån, dessa kan antingen redigeras via upp och nerknapparna eller efter namn.


Redigera med hjälp av piltangent ner: Ändra Data – Sök med position


Redigera med hjälp av piltangent upp: Ändra Data – Sök med namn

Sök med position:

Använd piltangenterna för att finna den riktiga positionen tex. Position 72.

När den riktiga positionen visas på displayen bekräfta med  knappen.


Vid denna position kan du nu trycka på  knappen igen för att använda tidigare inmatad kod.

Tryck **X** knappen för att radera koden. Väljer du detta kommer nu namn och eventuell dörröppningskod att raderas eftersom  knappen intryckts efter radering av kod. Om



programeringsenhet 1032/65 används så måste knappen BS användas istället för **X** knapp för att radera kod. Följande meddelande visas i displayen:

Är du säker? –Ja –Nej


Här väljes ja eller nej med piltangenterna.

Tryck in ny numerisk eller alfanumerisk kod från position 1 tom 4 avluta med  knappen och ändringen är lagrad som tidigare.


Sök med namn

Denna programmering används vid ändring av abonentens namn och eller tillhörande koder. Använd piltangenterna för att söka abonentens namn alfabetiskt tills du finner den som ska ändras. Nu kan existerande kod bekräftas med  knappen eller för att ändra kod med **X** knappen. Vid detta tillfälle kommer också eventuell dörröppningskod att raderas tillsammans med namnet när  knappen trycks in. Skriv nytt namn som tidigare beskrivits under tablå 15 proceduren.

Radera allt

Denna programmering har för avsikt att radera samtliga data i minnet såsom användningskoder, namn och dörröppningskoder. Genom att trycka på  knappen i denna meny kommer följande fram i displayen:

Är du säker: -Ja -Nej

Välj med piltangenterna och bekräfta med  knappen.

7. Huvudmeny Förbindelse


Denna programmering ska förbinda svarsapparaterna till resp. anropskod. Det är därför viktigt att föra en lista över lägenheternas nummer, position i anropstablå, koder och namn. Se exempel nedan.

Lägenhetsnummer	Position	Kod	Abonent	Dörröppningskod
Lägenhet 100	1	1234	Gustafsson Calle	2233
Lägenhet 101	2	1236	Andersson Pär	8899
Lägenhet 102	3	1238	Larsson Erik	
-----	--	----	-----	-----
-----	--	----	-----	-----
-----	--	----	-----	-----
Lägenhet 300	27	3368	Landberg Pelle	7679

Du kan också använda schemat som följer med anropstablån för att dokumentera namn och koder. Det är mycket viktigt att ha denna dokumentation tillgänglig senare.

Välj i huvudmenyn Ansluter och bekräfta med  knappen. Följande visas på displayen:

Position: Cxxxx Förbinda?

Tryck på  knappen igen och en pil visar sig vid sidan av positionsnumret.

Denna position är nu klar för att bli ansluten till sin svarsapparat. Om denna inte är klar för att bli ansluten tryck på nyckelknappen och pilsymbolen försvinner. Du kan nu välja fler positioner som ska anslutas genom att använda piltangenterna upp och ner. Men var noga med att notera vem och och i vilken ordningsföljd detta utfördes. När du har valt ut den ordningsföljd som du ska ansluta, text apraterna på en våning, tryck på **X** knappen i mer än 3 sek och följande visas i displayen:

Modulen är programmerad

Gå till den första positionen du markerat för anslutning av svarapparat. Tryck in telefonapparatens öppningsknapp som är märkt med en nyckelsymbol och håll den intryckt samtidigt som du lyfter luren. Du kommer nu att höra tre pip som bekräftar att svarsapparaten är ansluten till den första koden du angav för programmering. Fortsätt med samma procedur till alla positioner som du angett är programmerade. För att avsluta denna sekvens finns det fyra vägar att välja.

a) Tryck in den röda programmeringsknappen på baksidan av anropstablån. Tryck in en knapp på tablån och följande visas i displayen:


Lösenord ****

b) Knappa in det korrekta lösenordet för att avsluta proceduren Ansluter eller för att avsluta proceduren tidigare och du kommer tillbaka till huvudmenyn.


c) Du har programmerat alla markerade positioner i Förbinder.

d) Ingenting sker inom loppet av 10 min.

8. Huvudmeny **Ändra Lösenord**



Om du önskar att ändra lösenord (fabriksinställt på 9999), bekräfta i denna meny med  knappen och följande visas i displayen:

Lösenord 9999 Nytt ----

Efter det att du knappat in ditt nya lösenord bekräfta med  knappen. Eventuella ändringar göres med **X** knappen.

9. Huvudmeny **Reception anr**

Denna programmering är för anläggningar med huvudpanel 1072/41. Denna huvudpanel kan mottaga anrop från alla anropspaneler i anläggningen, mottaga och anropa alla svarsapparater i anläggningen. Ha alla abonnenterna tillgängliga på en elektronisk adresslista samt möjlighet för dag och natt koppling.

I dagläge så kan man programmera tablån så att vid tryck på  knappen går anropet direkt till huvudpanelen som eventuellt kan vidarekoppla anropet till abonnenten. Välj huvudmeny Anrop Huvudpanel och därefter bekräfta med  knappen. Displayen visar nu: Anropsknapp Ja Nej

Välj alternativ med upp och nerknappen och bekräfta med  knappen.

Ändringar i anläggningen

Utbyte av våningsapparat

Om en svarsapparat ska bytas ut så programmeras denna som vid nyinstallation.

Radering av programmerade i svarsapparat

Någon gång kan det vara av behov att radera programmeringen i en svarsapparat, antingen som att användas som en testapparat eller vid flyttning av en apparat från en installation till en annan gör då följande:

- Öppna svarsapparaten så att du kommer åt anslutningarna
- Tryck in kontaktbläcket för dörröppnarkontakten upp till höger i svarsapparaten samtidigt som du kortsluter de två stifter W1 som sitter rakt under dörröppningskontakten.
- Två pip bekräftar att programmeringen är raderad.

Justering av ljud

Anropspanelen ljudnivå är optimalt justerat från fabrik och skall normalt inte behövas bli efterjusterat likväl kan det bli i enskilda installationer finnas behov av att göra vissa justeringar, detta sker direkt på en av de två potentiometrarna för mikrofon och högtalare.

Felsökning

1. Anläggningen tar inte emot programmeringen:
Kontrollera om bygeln är monterad på busskopplaren (en master i varje system alltid).
2. Svaresapparaterna tar ej emot programmering:
Kontrollera om lysdioden för stigaren på busskopplaren som svaresapparaten är kopplad till lyser, om inte så måste stigaren urkopplas. Felet ligger troligen i stigaren och lysdioden kommer att tändas efter en kort tid. Mät också spänningen på stigaren i svaresapparaten, denna skall vara från 20-24 V DC.
3. Mät spänningen på digitaliseringsenheten L1 och L2 skall ha 20-24 V DC.
Klämma 0~ och 12 V~ skall vara 12-14 V AC.
4. Svaresapparaten fungerar ej:
Om du under installationsfasen inte får svar från svaresapparaten som förväntat finns det två sätt att lösa detta på:
 - Radera svaresapparaten från programmeringslistan.
 - Byt ut svaresapparaten och fortsätt programmeringen.

Lösning 1

För att ta bort en svaresapparat som inte fungerar från programmeringslistan så måste du gå till anropspanelen och trycka in en villkorlig knapp. Din programmeringssekvens blir nu avbruten. Tillverka en ny programmeringssekvens där du utesluter den svaresapparat som är felaktig. När detta är klart trycks **X** knappen in i mer än 3 sek och fullfölj programmeringen som tidigare. All programmering utförde innan du kom till den med fel är färdigprogramerat och skall ej programmeras på nytt.

Lösning 2

Ersätt svaresapparaten med en ny direkt och var uppmärksam på att ledningarna inte kortsluts under utbytet. Fortsätt så i programmeringssekvensen.