



programmation units

# MOU & BUPC

**Operating instructions and warnings**

**Istruzioni ed avvertenze per l'uso**

**Instructions et recommandations pour l'utilisation**

**Anweisungen und Hinweise für die Bedienung**

**Instrucciones y advertencias para el uso**

**Instrukcja użytkowania i ostrzeżenia**

COMPANY  
WITH QUALITY SYSTEM  
CERTIFIED BY DNV  
=ISO 9001/2000=



# Spis treści

## Ostrzeżenie

Niniejsza instrukcja odnosi się do dwóch programatorów: "BUPC" i "MOU" i połączona jest z programem "BUPC3", który umożliwia współpracę tych urządzeń z Komputerm PC. Każdy programator może pracować na dwa sposoby, według poniższego zestawienia. Opisane zostaną więc 4 sposoby funkcjonowania i każda część oznaczona zostanie tak jak niżej przedstawiono.

**Tabela 1: BUPC & MOU, sposoby funkcjonowania**

Programator	Tryb pracy	Stosowany w produktach	Oznaczenie w niniejszej instrukcji
BUPC	Bio	Piloty z serii BIO	[ <b>B</b> ]
	FloR	Piloty z serii FLOR i VERY VR	[ <b>F</b> ]
MOU	Mom	System kontroli dostępu z kartą MOCARD i czytnikiem MOM	[ <b>C</b> ]
	Mot	System kontroli dostępu z klawiaturami MOT	[ <b>T</b> ]

		pag.		
<b>1</b>	Spis treści [ <b>B</b> ] [ <b>F</b> ] [ <b>C</b> ] [ <b>T</b> ]	124	3.2.7	7 CZYTAJ Pamięć [ <b>F</b> ] 130
<b>1.1</b>	Części składowe przenośnych	124	3.2.8	8 CZYTAJ Pamięć [ <b>F</b> ] 131
<b>2</b>	Jak używać BUPC i MOU [ <b>B</b> ] [ <b>F</b> ] [ <b>C</b> ] [ <b>T</b> ]	125	3.2.9	9 KASUJ BUFOR [ <b>F</b> ] 131
<b>2.1</b>	Oznaczenia	125	3.2.10	10 BLOKUJ Pamięć [ <b>F</b> ] 131
<b>2.2</b>	Odczyt kodu	125	3.2.11	11 ODBLOKUJ Pamięć [ <b>F</b> ] 131
<b>2.3</b>	Funkcje	126	3.2.12	12 WPISZ HASŁO [ <b>F</b> ] 131
<b>3</b>	Funkcioni [ <b>B</b> ] [ <b>F</b> ] [ <b>C</b> ] [ <b>T</b> ]	126	3.2.13	13 USUŃ HASŁO [ <b>F</b> ] 131
<b>3.1</b>	Funkcje BUPC w trybie "Bio" [ <b>B</b> ]	126	3.2.14	14 ZMIĘŃ TIMER (t) [ <b>F</b> ] 131
3.1.0	0 SPIS FUNKCJI [ <b>B</b> ]	127	3.2.15	15 OKIENKO Rnd [ <b>F</b> ] 131
3.1.1	1 PRÓBA TRANSMISJI [ <b>B</b> ]	127	3.2.16	16 KONTROLA Rnd [ <b>F</b> ] 132
3.1.2	2 PATRZ KODY [ <b>B</b> ]	127	3.2.17	17 SYNCHRONIZACJA [ <b>F</b> ] 132
3.1.3	3 DODAJ KODY [ <b>B</b> ]	127	3.2.18	18 TYLKO ORYGINALNE [ <b>F</b> ] 132
3.1.4	4 KASUJ KODY [ <b>B</b> ]	127	3.2.19	19 RND na Tx [ <b>F</b> ] 132
3.1.5	5 SZUKAJ KODÓW [ <b>B</b> ]	127	3.2.20	20 ZMIĘŃ KOD Tx [ <b>F</b> ] 132
3.1.6	6 KASUJ Pamięć [ <b>B</b> ]	127	3.2.21	21 USUŃ zmianę kudo [ <b>F</b> ] 132
3.1.7	7 CZYTAJ Pamięć [ <b>B</b> ]	127	3.2.22	22 WSZYSTKO ORYGINALNE [ <b>F</b> ] 132
3.1.8	8 CZYTAJ Pamięć [ <b>B</b> ]	128	3.2.23	23 USTAW ALTERA na Tx [ <b>F</b> ] 132
3.1.9	9 KASUJ BUFOR [ <b>B</b> ]	128	3.2.24	24 USTAW ALTERA na BM [ <b>F</b> ] 133
3.1.10	10 BLOKUJ Pamięć [ <b>B</b> ]	128	3.2.25	25 UŻYJ ALTERA [ <b>F</b> ] 133
3.1.11	11 ODBLOKUJ Pamięć [ <b>B</b> ]	128	<b>3.3</b>	Funkcje MOU w trybie "Mom" [ <b>C</b> ] 133
3.1.12	12 WPISZ HASŁO [ <b>B</b> ]	128	3.3.0	0 SPIS FUNKCJI [ <b>C</b> ] 133
3.1.13	13 USUŃ HASŁO [ <b>B</b> ]	128	3.3.1	1 TEST KARTY [ <b>C</b> ] 133
3.1.14	14 ZMIĘŃ TIMER (t) [ <b>B</b> ]	128	3.3.2	2 ZOBACZ KODY [ <b>C</b> ] 133
3.1.15	15 KLONUJ NADAJNIK. [ <b>B</b> ]	129	3.3.3	3 DODAJ KODY [ <b>C</b> ] 133
<b>3.2</b>	Funkcje BUPC w trybie "Flor" [ <b>F</b> ]	129	3.3.4	4 KASUJ KODY [ <b>C</b> ] 133
3.2.0	0 SPIS FUNKCJI [ <b>F</b> ]	130	3.3.5	5 SZUKAJ KODÓW [ <b>C</b> ] 134
3.2.1	1 PRÓBA TRANSMISJI [ <b>F</b> ]	130	3.3.6	6 KASUJ Pamięć [ <b>C</b> ] 134
3.2.2	2 PATRZ KODY [ <b>F</b> ]	130	3.3.7	7 CZYTAJ Pamięć [ <b>C</b> ] 134
3.2.3	3 DODAJ KODY [ <b>F</b> ]	130	3.3.8	8 CZYTAJ Pamięć [ <b>C</b> ] 134
3.2.4	4 KASUJ KODY [ <b>F</b> ]	130	3.3.9	9 KASUJ BUFOR [ <b>C</b> ] 134
3.2.5	5 SZUKAJ KODÓW [ <b>F</b> ]	130	3.3.10	10 BLOKUJ Pamięć [ <b>C</b> ] 134
3.2.6	6 KASUJ Pamięć [ <b>F</b> ]	130	3.3.11	11 ODBLOKUJ Pamięć [ <b>C</b> ] 134

3.3.12	12 WPISZ HASŁO [ <b>C</b> ]	134	7.1.3	Czytaj z Pliku [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	141
3.3.13	13 USUŃ HASŁO [ <b>C</b> ]	135	7.1.4	Nowy [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	142
3.3.14	14 FUNKCJA Ch1 [ <b>C</b> ]	135	7.1.5	Pomoc [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	142
3.3.15	15 FUNKCJA Ch2 [ <b>C</b> ]	135	7.1.6	Wyjście [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	142
3.3.16	16 ZMIENŃ TIMER (t) 1 [ <b>C</b> ]	135	<b>7.2</b>	Główne okno [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	142
3.3.17	17 ZMIENŃ TIMER (t) 2 [ <b>C</b> ]	135	7.2.1	Odłącz terminal [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	142
3.3.18	18 LICZNIK WEJŚĆ [ <b>C</b> ]	135	7.2.2	Wpisuj do Bufora [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	142
3.3.19	19 TYP KARTY [ <b>C</b> ]	135	7.2.3	Wpisuje do Pamięci [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	142
3.3.20	20 ZMIENŃ KOD KARTY [ <b>C</b> ]	135	7.2.4	Zapisz z nazwą [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	142
<b>3.4</b>	Funkcje MOU w trybie "Mot" [ <b>T</b> ]	135	7.2.5	Wydruk [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	142
3.4.0	0 SPIS FUNKCJI [ <b>T</b> ]	136	7.2.6	Kopiowanie kodu na TX [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ]	143
3.4.1	1 ZMIENŃ PSW PROG. [ <b>T</b> ]	136	7.2.7	Kopiowania kodu do Karty [ <b>C</b> ]	143
3.4.2	2 ZOBACZ KODY [ <b>T</b> ]	136	7.2.8	Dostosuj [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	143
3.4.3	3 DODAJ KODY [ <b>T</b> ]	136	7.2.9	Tytuł [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	143
3.4.4	4 KASUJ KODY [ <b>T</b> ]	136	7.2.10	Dodaj kod z TX [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ]	143
3.4.5	5 SZUKAJ KODÓW [ <b>T</b> ]	136	7.2.11	Dodaj kod z Karty [ <b>C</b> ]	143
3.4.6	6 KASUJ Pamięć [ <b>T</b> ]	136	7.2.12	Dodaj kod [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	143
3.4.7	7 CZYTAJ Pamięć [ <b>T</b> ]	137	7.2.13	Dodaj wielokrotne kody [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	144
3.4.8	8 WPISAĆ Pamięć [ <b>T</b> ]	137	7.2.14	Kasuj [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	144
3.4.9	9 KASUJ BUFOR [ <b>T</b> ]	137	7.2.15	Pomoc [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	144
3.4.10	10 BLOKUJ Pamięć [ <b>T</b> ]	137	7.2.16	Kasuj okno kodów [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	144
3.4.11	11 ODBLOKUJ Pamięć [ <b>T</b> ]	137			
3.4.12	12 WPISZ HASŁO [ <b>T</b> ]	137			
3.4.13	13 USUŃ HASŁO [ <b>T</b> ]	137			
3.4.14	14 FUNKCJA Ch1 [ <b>T</b> ]	137			
3.4.15	15 FUNKCJA Ch2 [ <b>T</b> ]	138			
3.4.16	16 ZMIENŃ TIMER (t) 1 [ <b>T</b> ]	138			
3.4.17	17 ZMIENŃ TIMER (t) 2 [ <b>T</b> ]	138			
3.4.18	18 LICZNIK WEJŚĆ [ <b>T</b> ]	138			
3.4.19	19 WSTRZYMAJ KODY [ <b>T</b> ]	138			
<b>4</b>	Konserwacja [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	138			
<b>4.1</b>	Ładowanie akumulatora [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	138			
<b>4.2</b>	Informacje o ochronie środowiska [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	138			
<b>5</b>	Dane techniczne [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	139			
<b>6</b>	Oprogramowanie BUPC 3	140			
<b>6.1</b>	Wstęp [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	140			
<b>6.2</b>	Licencja użytkownika oprogramowania BUPC3	140			
<b>6.3</b>	Wymagania systemowe [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	140			
<b>6.4</b>	Połączenie przenośnego programatora BUPC do PC [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	140			
<b>6.5</b>	Instalowanie [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	141			
<b>7</b>	Użytkowanie programu BUPC 3 [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	141			
<b>7.1</b>	Okno początkowe [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	141			
7.1.1	Czytaj z Bufora [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	141			
7.1.2	Czytaj z pamięci [ <b>B</b> ][ <b>F</b> ][ <b>C</b> ][ <b>T</b> ]	141			

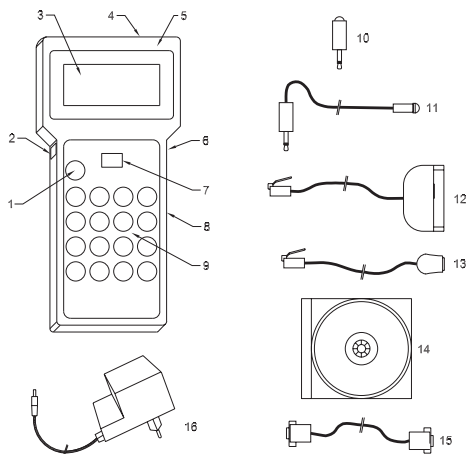
## 1) Opis [B] [F] [C] [T]

Przełone programatory BUPC i MOU s małymi komputerami, które zostały opracowane przez firmę Nice w celu poszerzenia zakresu i ułatwienia czynności związanych z instalowaniem i nadzorowaniem systemów sterowania z serii "Bio", "FloR" i "Very VR" - przy zastosowaniu urządzenia BUPC, lub systemów kontroli dostępu z serii "Mom" i "Mot" - przy zastosowaniu urządzenia MOU. Podstawową funkcją przenośnych programatorów jest bezpośredni dostęp do pamięci typu BM60, BM250 lub BM1000, w których zapisane s kody i parametry funkcjonowania - wykorzystywanych w odbiornikach i dekodernach. Po podłączeniu do przenośnego programatora, pamięć może być odczytana, zapisana, zmodyfikowana itp. (np. możliwość zmiany, skasowania kodu pilota lub karty).

Przełone programatory BUPC i MOU s służ także do utworzenia kopii całej pamięci lub, gdy s podłączone do Komputera PC, umożliwiając skopiowanie zawartości pamięci na dyskietkę w formie pliku i utworzenie archiwum wszystkich zainstalowanych i nadzorowanych systemów.

### 1.1) Czści składowe przenośnych programatorów: BUPC i MOU [B] [F] [C] [T]

Zależnie od typu urządzenia (BUPC lub MOU) w opakowaniu znajduj si elementy przedstawione na poniższym rysunku i w tabeli.



1

**Tabela 2: Spis elementów i akcesoria BUPC i MOU**

N°	BUPC	MOU	Opis elementów:
1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Przycisk włącz/wyłącz
2	<input checked="" type="checkbox"/>		Gniazdo na przewód do nadajników: <b>[12]</b> lub <b>[13]</b>
3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Wyświetlacz ciekłokrystaliczny, pokazujący informacje o wykonywanych czynnościach
4	<input checked="" type="checkbox"/>		Gniazdo na czytnik optyczny kodu nadajnika <b>[10]</b> lub <b>[11]</b>
5		<input checked="" type="checkbox"/>	Czytnik kart kodowych
6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Gniazdo dla zasilacza - ładowarki akumulatorów <b>[16]</b>
7	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Gniazdo na kartę pamięci typu BM60, BM250 lub BM1000
8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Złącze standardowe RS 232 do połączenia z PC <b>[15]</b>
9	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Klawiatura membranowa; wystarczy lekko nacisnąć, aby wydać komendę
<b>Opis akcesoriów:</b>			
10	<input checked="" type="checkbox"/>		Czytnik optyczny kodu nadajników (wkładany do gniazda <b>[4]</b> )
11	<input checked="" type="checkbox"/>		Czytnik optyczny kodu nadajników z giętkim przedłużaczem
12	<input checked="" type="checkbox"/>		Przewód połączeniowy z nadajnikami z serii "Bio" i "FloR" (wkładany do gniazda <b>[2]</b> )
13	<input checked="" type="checkbox"/>		Przewód do połączenia z nadajnikami z serii "Very VR"
14	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Przewód RS232 do połączenia programatorów (poprzez złącze <b>[8]</b> ) z PC
15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Płyta CD-ROM z programem "BUPC3" do PC
16	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Zasilacz - ładowarka akumulatorów 230V - 12V/300 mA

## 2) Jak używać BUPC i MOU [B] [F] [C] [T]

Przenośne programatory BUPC i MOU są zasilane wewnętrznymi akumulatorami, które można wielokrotnie ładować. Aby włączyć urządzenie wystarczy nacisnąć przycisk "WŁĄCZ"; wykonany zostanie krótki program TESTOWY, który kontroluje sprawność urządzenia, po czym będzie ono gotowe do użytku. Gdy BUPC i MOU nie są używane przez około 1 minutę wyłączają się automatycznie. Aby wyłączyć je wcześniej należy przytrzymać pod naciskiem przycisk "WŁĄCZ" przez ok. jedną sekundę.

Zaraz po włączeniu urządzenia i po wykonaniu wstępnego testu ukaże się "SPIS FUNKCJI"; od tej chwili będzie można wykonywać wszelkie czynności dotyczące **"Bio" lub "FloR"** w przenośnym programatorze BUPC i **dotyczące "Mom" lub "Mot"** w przenośnym programatorze MOU.

### 2.1) Oznaczenia [B] [F] [C] [T]

W dolnym lewym rogu wyświetlacza znajdują się oznaczenia graficzne czynności, które można wykonać i przyciski im przypisane.

**Tabela 3: Opis oznaczeń**

↓	Aby wybrać następną funkcję lub kod, naciśnij przycisk " ↓ "
↑	Aby wybrać poprzednią funkcję lub kod naciśnij przycisk " ↑ "
→	Aby przesunąć w prawo miejsce wpisywanej cyfry (kursor) naciśnij przycisk " → "
←	Aby przesunąć w lewo miejsce wpisywanej cyfry (kursor) naciśnij przycisk " ← "
	Wskazuje, że można nacisnąć przycisk "  Clear", aby przerwać jakąkolwiek funkcję i aby powrócić do SPIS FUNKCJI.
	Aby uaktywnić wybraną funkcję lub potwierdzić funkcję w toku należy nacisnąć "  Enter".
T X	Tylko w BUPC - wskazuje, że włączony jest odczyt optyczny kodu pilota; wystarczy go przybliżyć do czytnika i nacisnąć jego przycisk aby wysłać kod.
C A	Tylko w MOU - wskazuje, że uaktywniony jest odczyt kodu poprzez czytnik kart; wystarczy zbliżyć kartę do czytnika.
1 9	Wskazuje, że uaktywnione jest wprowadzanie cyfr do pamięci poprzez klawiaturę, można więc wpisać bezpośrednio cyfrę poprzez naciśnięcie jednego z przycisków: 1, 2, 3, ..., 9.

W dolnym prawym rogu znajdują się 2 inne symbole; pierwszy wskazuje poziom naładowania baterii, gdzie pełny prostokąt oznacza, że bateria jest pełna. Prostokąt "opróżnia się" stopniowo, aż do całkowitego "opróżnienia" co oznaczać będzie, że bateria jest rozładowana. Drugi symbol oznacza "tryb pracy" według poniższej tabeli.

**Tabela 4: Sposoby funkcjonowania BUPC i MOU**

Oznaczenia	BUPC	MOU	Opis części:
B	<input checked="" type="checkbox"/>		Oznacza funkcjonowanie w trybie "Bio"
F	<input checked="" type="checkbox"/>		Oznacza funkcjonowanie w trybie "FloR"
C		<input checked="" type="checkbox"/>	Oznacza funkcjonowanie w trybie "Mom"
T		<input checked="" type="checkbox"/>	Oznacza funkcjonowanie w trybie "Mot"

### 2.2) Wybór języka [B] [F] [C] [T]

Przenośne programatory BUPC i MOU dostosowane są do pracy w wielu językach tak, aby operator otrzymywał informacje w wybranym przez niego języku. Funkcję wyboru języka uaktywniamy, naciskając z przytrzymaniem przycisk " Enter" podczas fazy testu wykonywanej po włączeniu programatora. Po zakończeniu testu włączy się funkcja wyboru języka. Wtedy dopiero puszczone " Enter". Wówczas można wybrać język za pomocą przycisku " ↓ " lub " ↑ " i potwierdzić przyciskiem " Enter", a wybrany język zostanie ustawiony na stałe i od tej chwili informacje wyświetlane będą w tym właśnie języku.

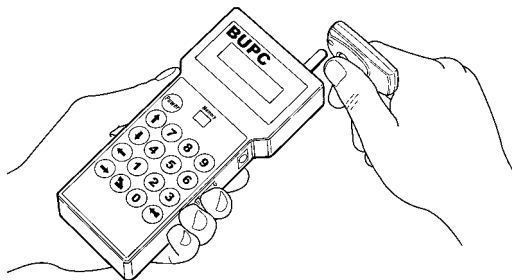
**Uwaga:** w BUPC i MOU nie ma możliwości wybrania języka polskiego, dlatego też przywołujemy tu instrukcje wyświetlane w języku "angielskim".

## 2.3) Odczyt kodu [B] [F]

Przenośny programator BUPC posiada system optycznego odczytu kodu nadajników a programator MOU posiada system odczytu kodu kart kodowych. Bezpośredni odczyt kodu jest pomocny przy kontroli nadajnika lub karty oraz przy tych operacjach, które wymagają wpisania kodu.

**Tabela 5: Optyczny odczyt kodu nadajnika w BUPC**

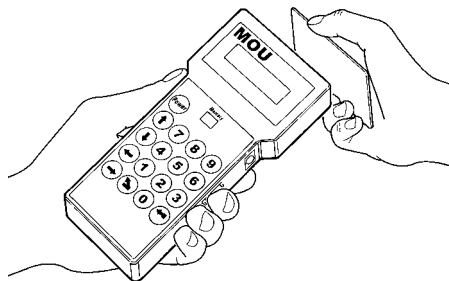
Aby zastosować tą funkcję należy podłączyć czynnik optyczny [10] lub [11] do właściwego gniazda [4], po czym przybliżyć świecąca diodę nadajnika do czynnika tak, jak pokazano na rysunku. Optyczny czytnik z przedłużaczem [11] umożliwia użycie programatora bez potrzeby wyjmowania go z opakowania.



2

**Tabela 6: Odczyt zbliżeniowy kodu karty za pomocą MOU**

Aby wykorzystać tę funkcję wystarczy zbliżyć kartę do miejsca odczytu [5] tak, jak pokazano na rysunku.



3

## 3) Funkcje [B] [F] [C] [T]

Przenośne programatory BUPC i MOU służą do wykonania czynności zwanych "FUNKCJE". W zależności od typu programatora i sposobu działania funkcje te mogą się różnić co do ich ilości i sposobu realizacji. W następnych rozdziałach przeanalizowane zostaną wszystkie funkcje każdego z programatorów.

Rozdział 3.1 BUPC w trybie "Bio"

Rozdział 3.2 BUPC w trybie "FloR"

Rozdział 3.3 MOU w trybie "Mom"









Rozdział 3.4 MOU w trybie "Mot"

### 3.1) Funkcje BUPC w trybie "Bio" [B]

W tym rozdziale przeanalizowane są wszystkie funkcje przenośnego programatora BUPC w trybie "Bio"

### 3.1.0) SPIS FUNKCJI (FUNCTION MENU) [ ]


Jest to punkt startowy do wyboru funkcji. Do tej fazy powracamy po zakończeniu każdej procedury lub po skasowaniu funkcji naciskiem "  Clear".

W "SPIS FUNKCJI" nacisnąć "  Enter" co umożliwi wybór "Modo"; następnie przyciskiem "  ↓" lub "  ↑" wybrać "Bio" lub "FlOR", a na zakończenie nacisnąć "  Enter", aby potwierdzić wybór lub "  Clear" aby skasować. W "SPIS FUNKCJI" przy pomocy przycisków "  ↓" lub "  ↑" możliwe jest zapoznanie się ze wszystkimi dostępnymi funkcjami, można również bezpośrednio wpisać właściwy numer funkcji i potwierdzić wybór przyciskiem "  Enter".



### 3.1.1) 1 PRÓBA TRANSMISJI (TRANSMIT TEST) [ ]



Po wyświetleniu kodu wysłanego naciśniętym przyciskiem pilota można sprawdzić, czy nadajnik Bio pracuje prawidłowo. Do tej funkcji należy zastosować odczyt optyczny (patrz tabela 5).

### 3.1.2) 2 PATRZ KODY (SEE CODES) [ ]

Służy do "odczytu" kolejnych kodów w karcie pamięci włożonej w złącze [7]. Wyświetlony zostanie kod, jego pozycja na liście kodów i całkowita ilość kodów; np. "1 z 25" oznacza, że wyświetlony kod jest zapisany na pozycji 1, a w pamięci znajduje się 25 kodów. Aby wyświetlić następne kody wystarczy nacisnąć przycisk "  ↓".

### 3.1.3) 3 DODAJ KODY (ADD CODES) [ ]

Służy do dodania nowych kodów do karty pamięci włożonej w złącze [7]. Kod może być dopisany przy zastosowaniu optycznego odczytu kodu (patrz tabela 5) lub poprzez bezpośrednie wpisanie klawiaturą [9]. Gdy podczas wpisywania kodu klawiaturą popelni się błąd, wówczas aby go naprawić można przestawić pulsujący kursor przyciskiem "  ←" lub "  →".

Po zakończeniu procedury kod potwierdzić przyciskiem "  Enter". Po wpisaniu kod ten zostanie ponownie wyświetlony po to, aby ułatwić wpisanie następnego kodu a naciśnięcie przycisku "  ↓" zwiększa go o "jeden" i nowy kod jest gotowy do wpisania do pamięci


### 3.1.4) 4 KASUJ KODY (CANCEL CODES) [ ]

Służy do skasowania jednego lub wielu kodów z pamięci włożonej w złącze [7]. Sposób działania tej funkcji jest taki sam, jak funkcji DODAJ KODY z tą różnicą, że kod zamiast być dodanym - zostaje skasowany.

### 3.1.5) 5 SZUKAJ KODÓW (SEARCH CODES) [ ]

Funkcja ta włącza się, gdy dany kod jest już w pamięci w złączu [7]. Sposób działania tej funkcji jest taki sam jak funkcja DODAJ KODY z tą różnicą, że kod zamiast być dodanym - jest szukany w pamięci i po jego znalezieniu wyświetlona zostanie jego pozycja na liście kodów i całkowita ilość kodów.

### 3.1.6) 6 KASUJ Pamięć (CANCEL MEMORY) [ ]

Kasowane są wszystkie kody w pamięci w złączu [7]. Po włączeniu funkcji wyświetlone zostanie zapytanie: "Jesteś pewny?" z żądaniem ponownego potwierdzenia; powtórne potwierdzenie jest wymagane dlatego, bo jest to czynność nieodwracalna. Gdy rzeczywiście chcemy wykasować całą pamięć, należy ponownie nacisnąć przycisk "  Enter".

### 3.1.7) 7 CZYTAJ Pamięć (READ MEMORY) [ ]

Czytane są wszystkie kody z karty wsuniętej w złącze [7] i tworzona jest kopia całej listy kodów z w wewnętrznej pamięci w BUPC (Bufor).

Otrzymana w ten sposób kopia będzie użyta przy funkcji ZAPISZ pamięć do stworzenia duplikatu oryginalnej pamięci. Jako że Bufor jest fizycznie pamięcią typu "nieulotnego" (pozostaje nawet, gdy BUPC jest wyłączony), czynność CZYTAJ pamięć może być wykonana nawet po pewnym czasie po wykonaniu czynności CZYTAJ pamięć.



### **3.1.8) 8 CZYTAJ Pamięć (WRITE MEMORY) [ Ⓜ ]**

Przepisuje kody znajdujące się w wewnętrznej pamięci (Bufor) BUPC do pamięci wsuniętej w złącze [7], aby stworzyć kopię. Bufor musi być wcześniej "załadowany" kodami, które chcemy skopiować, za pomocą funkcji CZYTAJ pamięć, kopiującej je z oryginalnej pamięci.

### **3.1.9) 9 KASUJ BUFOR (CANCEL BUFFER) [ Ⓜ ]**

Służy do skasowania kodów wpisanych do wewnętrznej pamięci BUPC i opróżnienia jej przed kolejną operacją CZYTAJ pamięć. Po włączeniu funkcji wyświetlona zostanie informacja: "Sei sicuro?" (Jesteś pewny?) z żądaniem ponownego potwierdzenia; powtórne potwierdzenie jest wymagane dlatego, bo jest to czynność nieodwracalna. Gdy rzeczywiście zamierzamy wykasować cały Bufor należy ponownie nacisnąć przycisk "↵ Enter".

### **3.1.10) 10 BLOKUJ Pamięć (LOCK MEMORY) [ Ⓜ ]**

Blokuje możliwość dopisywania i kasowania kodów w pamięci wsuniętej w złącze [7], która później będzie wpięta do odbiornika. Odbiornik posiadający pamięć "zablokowaną" nie przyjmie nowego kodu i zareaguje tylko na kody uprzednio wpisane (zajrzyj także do szczegółowych instrukcji odbiornika). Uwaga: funkcja "Blokada" jest aktywna, kiedy pamięć jest wpięta do odbiornika ale za pomocą BUPC można ją odblokować i dopisać nowe kody za pomocą funkcji DODAJ KODY.

### **3.1.11) 11 ODBLOKUJ Pamięć (UNLOCK MEMORY) [ Ⓜ ]**

Usuwa blokadę pamięci wsuniętej w złącze [7].  
Funkcja ta jest przeciwną funkcją do funkcji BLOKUJ pamięć.

### **3.1.12) 12 WPISZ HASŁO (INSERT PASSWORD) [ Ⓜ ]**

Żąda wpisania hasła dostępu, umożliwiającego wejście do pola danych, które znajdują się w pamięci osadzonej w złączu [7]. Za "Hasło" uważa się 6 cyfrowy kod, który umożliwia dostęp do danych w pamięci tylko operatorom, którzy znają ten kod. Wpisanie hasła jest wymagane przy każdym wglądzie lub modyfikacji danych i kodów w karcie pamięci poprzez BUPC. Hasło blokuje także możliwość zmiany danych w karcie pamięci po jej założeniu do odbiornika. Nie będzie możliwe skasowanie jednego lub wszystkich kodów.

### **3.1.13) 13 USUŃ HASŁO (REMOVE PASSWORD) [ Ⓜ ]**

Usuwa hasło dostępu do danych w pamięci osadzonej w złączu [7]. Funkcja ta jest funkcją przeciwną do funkcji WPISZ HASŁO.

### **3.1.14) ZMIEŃ TIMER (t) (CHANGE t TIMER) [ Ⓜ ]**

Służy do zmiany wartości zwiłki czasowej w pamięci [7], która później będzie używana w odbiorniku z uaktywnioną funkcją TIMER. Po potwierdzeniu funkcji wyświetlona zostaje informacja "Czas" z wartością aktualnie ustawioną; czas wyświetlony będzie w formie: "h" godziny, "mm" minuty (dziesiątki i jedności) "ss" sekundy (dziesiątki i jedności). Maksymalny czas, którym odbiornik może zarządzać to 2 godziny, 22 minuty i 36 sekund.

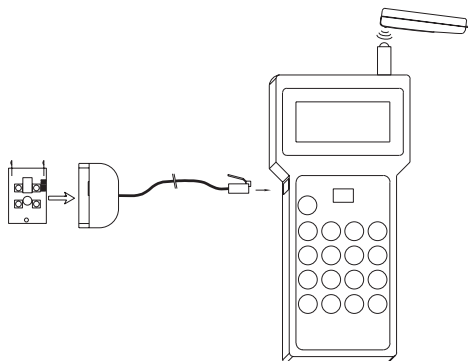


### 3.1.15) 15 KLONUJ NADAJNIK. [ Ⓜ ]

Zmienia oryginalny kod nadajnika podłączonego do złącza [2] kopiując go z innego nadajnika odczytanego czytnikiem [10] lub [11] dając w ten sposób dwa piloty z jednakowym kodem (klonowanie). Uwaga: podstawą systemu "Bio" jest to, że każdy nadajnik posiada inny kod więc możliwość posiadania dwóch lub więcej takich samych kodów zmniejsza bezpieczeństwo systemu. Dlatego też funkcja KLONUJ NADAJNIK nie jest uaktywniona we wszystkich programatorach przenośnych BUPC i czynność ta może być wykonana w każdym pilocie **tylko jeden raz**.

Przed uaktywnieniem tej funkcji wyciągnąć płytkę elektroniczną z nadajnika, w którym zamierzamy zmienić kod, włożyć ją do właściwego adaptera [12] i połączyć przewodem z gniazdem [2].

Po wykonaniu powyższych czynności uaktywnić funkcję klonowania. Będą teraz wykonane testy wraz z kontrolą stanu baterii: czy bateria jest na tyle naładowana aby zniosła większe obciążenie wymagane dla tej funkcji. Wykonana zostanie także kontrola czy przypadkiem kod nie został już zmieniony. Gdy wynik kontroli będzie pozytywny wyświetlony zostanie napis "Kod" i włączy się optyczny odczyt kodu. Zbliżyć wówczas wzorcowy nadajnik z naciśniętym przyciskiem, a kod zostanie skopiowany do nadajnika podłączonego do gniazda.



4

### 3.2) Funkcje BUPC w trybie "FloR" [ Ⓜ ]

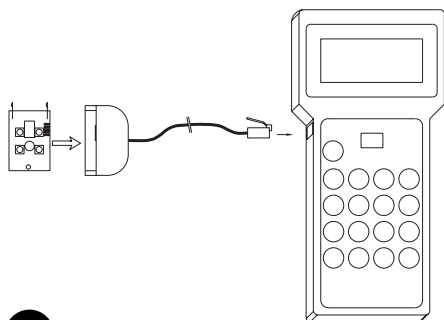
W tym rozdziale zostaną przeanalizowane wszystkie funkcje programatora przenośnego BUPC w trybie "FloR"

Aby wykonać operacje w trybie "FloR", podłączyć nadajnik do BUPC tak, jak opisano w tabeli 7 i jak przedstawiono na rysunkach 5.1 i 5.2.

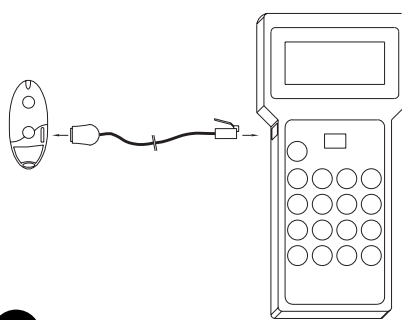
**Tabela 7: Podłączenie nadajników do BUPC**

w nadajnikach "FloR" wyciągnąć płytkę z obudowy [2]. i wpiąć do właściwego adaptera [12]

w nadajnikach "Very VR" otworzyć przykrywkę baterii i włożyć złącze [13] do właściwego gniazda po uprzednim podłączeniu przewodu do gniazda [2]



5.1



5.2

### 3.2.0) 0 SPIS FUNKCJI (FUNCTION MENU) [ F ]

Jest to punkt startowy do wyboru funkcji. Do tej fazy powracamy po zakończeniu każdej procedury lub po skasowaniu funkcji przyciskiem "↵ Clear". W "SPIS FUNKCJI" nacisnąć "↵ Enter" co umożliwi wybór "Modo"; następnie przyciskiem "↓" lub "↑" wybrać "Bio" lub "Flor", a na zakończenie nacisnąć "Enter", aby potwierdzić wybór lub "↵ Clear", aby skasować. W "SPIS FUNKCJI" przy pomocy przycisków "↓" lub "↑" możliwe jest zapoznanie się ze wszystkimi dostępnymi funkcjami, można również bezpośrednio wpisać właściwy numer funkcji i potwierdzić wybór przyciskiem "↵ Enter".

### 3.2.1) 1 PRÓBA TRANSMISJI (TRANSMIT TEST) [ F ]

Po wyświetleniu kodu wysłanego naciśniętym przyciskiem pilota można sprawdzić, czy nadajnik "FloR" pracuje prawidłowo. Do tej funkcji należy zastosować odczyt optyczny (patrz tabela 5).

### 3.2.2) 2 PATRZ KODY (SEE CODES) [ F ]

Służy do "odczytu" kolejnych kodów w karcie pamięci włożonej w złącze [7]. Wyświetlony zostanie kod, jego pozycja na liście kodów i całkowita ilość kodów; np. "1" z "25" oznacza, że wyświetlony kod jest numerem 1, a w pamięci znajduje się 25 kodów. Gdy kod jest wyświetlony można nacisnąć przycisk "↵ Enter" i można wówczas sprawdzić wartość "Rnd" dla tego kodu. Aby wyświetlić następane kody wystarczy nacisnąć przycisk "↓".

### 3.2.3) 2 DODAJ KODY (ADD CODES) [ F ]

Służy do dodania nowych kodów do karty pamięci włożonej w złącze [7]. Kod może być dopisany przy zastosowaniu optycznego odczytu kodu (patrz tabela 5) lub poprzez bezpośrednie wpisanie klawiaturą [9]. Gdy podczas wpisywania kodu klawiaturą popełni się błąd, wówczas aby go naprawić można przestawić pulsujący kursor przyciskiem "←" lub "→".

Po zakończeniu procedury kod potwierdzić przyciskiem "↵ Enter". Po wpisaniu kod ten zostanie ponownie wyświetlony po to, aby ułatwić wpisanie następnego kodu a naciśnięcie przycisku "↓" zwiększa go o "jeden" i nowy kod jest gotowy do wpisania do pamięć.

### 3.2.4) KASUJ KODY (CANCEL CODES) [ F ]

Służy do skasowania jednego lub wielu kodów z pamięci włożonej w złącze [7]. Sposób działania tej funkcji jest taki sam, jak funkcji DODAJ KODY z tą różnicą, że kod zamiast być dodanym - zostaje skasowany.

### 3.2.5) 5 SZUKAJ KODÓW (SEARCH CODES) [ F ]

Funkcja ta włącza się, gdy dany kod jest już w pamięci w złącze [7]. Sposób działania tej funkcji jest taki sam jak funkcja DODAJ KODY z tą różnicą, że kod zamiast być dodanym - jest szukany w pamięci i po jego znalezieniu wyświetlona zostanie jego pozycja na liście kodów i całkowita ilość kodów.

### 3.2.6) 6 KASUJ Pamięć (CANCEL MEMORY) [ F ]

Kasowane są wszystkie kody w pamięci w złącze [7]. Po włączeniu funkcji wyświetlone zostanie zapytanie: "Jesteś pewny?" z żądaniem ponownego potwierdzenia; powtórne potwierdzenie jest wymagane dlatego, bo jest to czynność nieodwracalna. Gdy rzeczywiście chcemy wykasować całą pamięć, należy ponownie nacisnąć przycisk "↵ Enter"

### 3.2.7) 7 CZYTAJ Pamięć (READ MEMORY) [ F ]

Czytane są wszystkie kody z karty wsuniętej w złącze [7] i tworzona jest kopia całej listy kodów z w wewnętrznej pamięci w BUPC (Bufor).

Otrzymana w ten sposób kopia będzie użyta przy funkcji ZAPISZ pamięć do stworzenia duplikatu oryginalnej pamięci. Jako że Bufor jest fizycznie pamięcią typu "nieulotnego" (pozostaje nawet, gdy BUPC jest wyłączony), czynność CZYTAJ pamięć może być wykonana nawet po pewnym czasie po wykonaniu czynności CZYTAJ pamięć.

### **3.2.8) 8 CZYTAJ Pamięć (WRITE MEMORY) [ F ]**

Przepisuje kody znajdujące się w wewnętrznej pamięci (Bufor) BUPC do pamięci wsuniętej w złącze [7], aby stworzyć kopię. Bufor musi być wcześniej "załadowany" kodami, które chcemy skopiować, za pomocą funkcji CZYTAJ pamięć, kopiującej je z oryginalnej pamięci.

### **3.2.9) 9 KASUJ BUFOR (CANCEL BUFFER) [ F ]**

Służy do skasowania kodów wpisanych do wewnętrznej pamięci BUPC i opróżnienia jej przed kolejną operacją CZYTAJ pamięć. Po włączeniu funkcji wyświetlone zostanie zapytanie: "Jesteś pewny?" z żądaniem ponownego potwierdzenia; powtórne potwierdzenie jest wymagane dlatego, bo jest to czynność nieodwracalna. Gdy rzeczywiście zamierzamy wykasować cały Bufor należy ponownie nacisnąć przycisk " ← Enter".

### **3.2.10) 10 BLOKUJ Pamięć (LOCK MEMORY) [ F ]**

Blokuje możliwość dopisywania i kasowania kodów w pamięci wsuniętej w złącze [7], która później będzie wpięta do odbiornika. Odbiornik posiadający pamięć "zablokowaną" nie przyjmie nowego kodu i zareaguje tylko na kody uprzednio wpisane (zajrzyj także do szczegółowych instrukcji odbiornika). Uwaga: funkcja "Blokada" jest aktywna, kiedy pamięć jest wpięta do odbiornika ale za pomocą BUPC można ją odblokować i dopisać nowe kody za pomocą funkcji DODAJ KODY.

### **3.2.11) 11 ODBLOKUJ Pamięć (UNLOCK MEMORY) [ F ]**

Usuwa blokadę pamięci wsuniętej w złącze [7]. Funkcja ta jest przeciwną funkcją do funkcji BLOKUJ pamięć.

### **3.2.12) 12 WPISZ HASŁO (INSERT PASSWORD) [ F ]**

Żąda wpisania hasła dostępu, umożliwiającego wejście do pola danych, które znajdują się w pamięci osadzonej w złączu [7]. Za "Hasło" uważa się 6 cyfrowy kod, który umożliwia dostęp do danych w pamięci tylko operatorom, którzy znają ten kod. Wpisanie hasła jest wymagane przy każdym wglądzie lub modyfikacji danych i kodów w karcie pamięci poprzez BUPC. Hasło blokuje także możliwość zmiany danych w karcie pamięci po jej założeniu do odbiornika. Nie będzie możliwe skasowanie jednego lub wszystkich kodów.

### **3.2.13) 13 USUŃ HASŁO (REMOVE PASSWORD) [ F ]**

Usuwa hasło dostępu do danych w pamięci osadzonej w złączu [7]. Funkcja ta jest funkcją przeciwną do funkcji WPISZ HASŁO.

### **3.2.14) 14 ZMIENŃ TIMER (t) (CHANGE t TIMER) [ F ]**

Służy do zmiany wartości zwłoki czasowej w pamięci [7], która później będzie używana w odbiorniku z uaktywnioną funkcją TIMER. Po potwierdzeniu funkcji wyświetlona zostaje informacja "Czas" z wartością aktualnie ustawioną; czas wyświetlony będzie w formie: "h" godziny, "mm" minuty (dziesiątki i jedności) "ss" sekundy (dziesiątki i jedności). Maksymalny czas, którym odbiornik może zarządzać to 2 godziny, 22 minuty i 36 sekund.

### **3.2.15) 15 OKIENKO Rnd (WINDOW Rnd) [ F ]**

Tą funkcją można zmienić wartość parametru Rnd w pamięci osadzonej w złączu [7]. Parametr Rnd określa granice, w których zawiera się część Rnd kodu akceptowalna przez odbiornik; im jest mniejsza wartość tym większy poziom bezpieczeństwa systemu. Gdy wartość jest zbyt mała to kod nadajników może "wyjść" poza pole odbioru odbiornika i zwiększy się zbytnio ich wartość Rnd wychodząc poza granice Rnd. W wypadku gdy wartość Rnd nadajnika wychodzi poza ustalone granice, odbiornik powinien wykonać synchronizację kodu (patrz także funkcja 17). Zwykle wartość parametru Rnd wynosi 100 i może być zmieniona od 5 do 250.

### **3.2.16) 16 KONTROLA Rnd (CONTROL Rnd) [ F ]**

Funkcją tą można włączyć lub wyłączyć kontrolę części Rnd kodów w pamięci osadzonej w złączu [7], wykonywaną później przez odbiornik wyposażony w tą pamięć. Zwykle kontrola jest włączona - "On". Może być ona ustawiona na "Off" w wypadku **braku zainteresowania bezpieczeństwem kodów "Rolling Code"** lub przy używaniu kilku „sklonowanych” nadajników z tym samym kodem. W wypadku Rnd=Off możliwe będzie zastosowanie tylko nadajników z Rnd=Off (patrz funkcja 19).

### **3.2.17) 17 SYNCHRONIZACJA (SYNCHRONISM) [ F ]**

Funkcja ta służy do włączenia i wyłączenia synchronizacji odbiornika wypadku gdy nadajnik wyjdzie z przedziału Rnd w pamięci [7], (patrz także funkcja 15). Zwykle synchronizacja jest włączona: "On"; gdy jest wyłączona to bezpieczeństwo instalacji jest wyższe, ale gdy jeden z nadajników wyjdzie z okienka Rnd wówczas należy ponownie wprowadzić kod do pamięci jako, że jest to jedyna czynność, która uaktualnia wartość Rnd i pozwala nadajnikowi na powrót do prawidłowego działania.

### **3.2.18) 18 TYLKO ORYGINALNE (ORIG. ONLY) [ F ]**

Funkcją tą można włączyć lub wyłączyć w pamięci podpiętej do złącza [7] możliwość współpracy odbiornika z nadajnikami, których kod nie jest kodem oryginalnym (fabrycznym) i został zmieniony (patrz funkcja 20). Zwykle funkcja ta jest wyłączona: "Off", i dlatego też odbiornik akceptuje wszystkie nadajniki: oryginalne i nie oryginalne.

### **3.2.19) 19 RND na Tx (RND ON Tx) [ F ]**

Funkcją tą można włączyć lub wyłączyć w nadajnikach funkcjonowanie w trybie Rnd. Gdy tryb Rnd został wyłączony - (Off) nadajnik będzie wysyłał zawsze ten sam kod; można wtedy używać dowolną ilość nadajników z tym samym, jednakowym kodem. Aby nadajnik z wyłączonym trybem Rnd mógł funkcjonować to także odbiornik ma być ustawiony tak, aby nie kontrolował części Rnd kodu (patrz funkcja 16). Aby funkcję zastosować, należy połączyć nadajnik z BUPC właściwym przewodem (patrz tabela 7).

### **3.2.20) 20 ZMIENIĆ KOD Tx (CHANGE Tx CODE) [ F ]**

Funkcja ta służy do zmiany oryginalnego kodu nadajnika. Aby ją wykorzystać, należy podłączyć nadajnik do właściwych adapterów (patrz tabela 2). Każdy nadajnik ze zmienionym kodem można natychmiast rozpoznać, onieważ przed wyświetlonym kodem znajduje się znak " \* " : np. Kod: \* 001234567. Jako że podstawą bezpieczeństwa systemu "FloR" jest to, że każdy nadajnik posiada własny i niepowtarzalny kod, to tworzenie innych nadajników z tym samym kodem obniża bezpieczeństwo systemu. Z tego też powodu istnieje specjalna funkcja, która zabrania akceptacji nadajników ze zmienionym kodem (patrz funkcja 18).

### **3.2.21) 21 USUŃ zmianę kodu (REMOVE COD. CHANGE) [ F ]**

Funkcja ta służy do przywrócenia oryginalnego kodu po jego zmianie funkcją 20. Aby użyć tej funkcji należy połączyć nadajnik z BUPC właściwym przewodem (patrz tabela 7).

### **3.2.22) 22 WSZYSTKO ORYGINALNE (ALL ORIGINAL) [ F ]**

Funkcja ta służy do przywrócenia oryginalnych parametrów nadajników (Kod = oryginalny, Rnd = On, Altera = 00000). Aby użyć tej funkcji należy połączyć nadajnik z BUPC właściwym przewodem (patrz tabela 7).

### **3.2.23) 23 USTAW ALTERA na Tx (PUT ALTERA ON Tx) [ F ]**

Funkcją tą można wpisać wartość zmiany kodu nadajnika. Wartość "altera" używana jest do zmodyfikowania oryginalnego kodu w celu personalizacji instalacji, a kod powinien być taki sam w odbiorniku (patrz funkcja 24) jak i we wszystkich nadajnikach z nim współpracujących. Aby usunąć wartość "zmiany" należy ustawić ją na "00000" lub zastosować funkcję 22. Aby użyć tej funkcji należy połączyć nadajnik z BUPC właściwym przewodem (patrz tabela 7).

### 3.2.24) 24 USTAW ALTERA na BM (PUT ALTERA ON Bm) [ F ]

Służy do wpisania wartości "altera" do pamięci wsuniętej w złącze [7] tak, aby także odbiornik rozpoznał nadajniki zmienione funkcją 23.

### 3.2.25) 25 UŻYJ ALTERA (USE ALTERA) [ F ]

Funkcją tą można wpisać wartość "zmiany" kodu również w programatorze BUPC po to, aby rozpoznał on prawidłowo nadajniki "zmienione", podczas optycznego odczytu kodu (patrz tabela 5) w funkcjach 1; 3; 4; 5. Wartość "zmiany" wpisuje się za każdym razem, kiedy włącza się przenośny programator BUPC.

## 3.3) Funkcje MOU w trybie "Mom" [ C ]

W tym rozdziale zostaną przeanalizowane funkcje przenośnego programatora MOU w trybie "Mom"

### 3.3.0) 0 SPIS FUNKCJI (FUNCTION MENU) [ C ]

Jest to punkt startowy do wyboru funkcji. Do tej fazy powracamy po zakończeniu każdej funkcji lub po skasowaniu funkcji naciskiem "↵ Clear". W "SPIS FUNKCJI" nacisnąć "↩ Enter" co umożliwi wybór "Modo"; następnie przyciskiem "↓" lub "↑" wybrać "Mom" lub "Mot", a na zakończenie nacisnąć "↩ Enter", aby potwierdzić wybór lub "↵ Clear", aby skasować. W "SPIS FUNKCJI" przy pomocy przycisków "↓" lub "↑" możliwe jest zapoznanie się ze wszystkimi dostępnymi funkcjami, można również bezpośrednio wpisać właściwy numer funkcji i potwierdzić wybór przyciskiem "↩ Enter".

### 3.3.1) 1 TEST KARTY (CARD TEST) [ C ]

Służy do kontroli funkcjonowania kart kodowych: wyświetla kod i wskazuje typ karty: "Niebieski" (tylko do odczytu: Card) i "Szary" (tylko do odczytu ale można na nich ponownie zapisywać CardP). Do tej funkcji należy zastosować zbliżeniowy odczyt kodu karty (patrz tabela 6).

### 3.3.2) 2 ZOBACZ KODY (SEE CODES) [ C ]

Uruchamia "podgląd" pojedynczych kodów w karcie pamięci wsuniętej w złącze [7]. Wyświetlony zostanie kod, jego pozycja w pamięci i ilość kodów w pamięci; np. gdy wyświetlone będzie "1 z 25" oznacza to, że wyświetlony kod jest na pozycji nr 1 a w pamięci jest 25 kodów. Gdy wyświetlony jest kod to naciśnięciem przycisku "↩ Enter" można sprawdzić, na których wyjściach dekodera MORX jest on aktywny i sprawdzić wartość "licznika wejść". Aby wykonać "podgląd" innych kodów nacisnąć przycisk "↓" by przejść na następny kod.

### 3.3.3) 3 DODAJ KODY (ADD CODES) [ C ]

Służy do dodania nowych kodów do karty pamięci osadzonej w złączu [7]. Kod można dodać stosując odczyt zbliżeniowy kodu (patrz tabela 6) lub wpisując go bezpośrednio klawiaturą [9]. Gdy przed wpisywaniem kodu naciśnięty zostanie przycisk "↩ Enter" wówczas można wybrać wyjście, na którym będzie aktywny (które będzie uruchamiał). Gdy podczas wpisywania kodu klawiaturą popełni się błąd, wówczas aby go naprawić można przestawić pulsujący kursor przyciskiem "←" lub "→". Po zakończeniu procedury kod potwierdzić przyciskiem "↩ Enter".

Po wpisaniu kod ten zostanie ponownie wyświetlony po to, aby ułatwić wpisanie następnego kodu a naciśnięcie przycisku "↓" zwiększa go o "jeden" i nowy kod jest gotowy do wpisania do pamięci.

### 3.3.4) 4 KASUJ KODY (CANCEL CODES) [ C ]

Służy do skasowania jednego lub wielu kodów z pamięci włożonej w złącze [7]. Sposób działania tej funkcji jest taki sam, jak funkcji DODAJ KODY z tą różnicą, że kod zamiast być dodanym - zostaje skasowany.

### **3.3.5) 5 SZUKAJ KODÓW (SEARCH CODES) [ Ⓞ ]**

Funkcja ta włącza się, gdy dany kod jest już w pamięci w złączu [7]. Sposób działania tej funkcji jest taki sam jak funkcja DODAJ KODY z tą różnicą, że kod zamiast być dodany - jest szukany w pamięci i po jego znalezieniu wyświetlona zostanie jego pozycja na liście kodów i całkowita ilość kodów.

### **3.3.6) 6 KASUJ Pamięć (CANCEL MEMORY) [ Ⓞ ]**

Kasowane są wszystkie kody w pamięci w złączu [7]. Po włączeniu funkcji wyświetlone zostanie zapytanie: "Jesteś pewny?" z żądaniem ponownego potwierdzenia; powtórne potwierdzenie jest wymagane dlatego, bo jest to czynność nieodwracalna. Gdy rzeczywiście chcemy wykasować całą pamięć, należy ponownie nacisnąć przycisk " ← Enter".

### **3.3.7) 7 CZYTAJ Pamięć (READ MEMORY) [ Ⓞ ]**

Czytane są wszystkie kody z karty wsuniętej w złącze [7] i tworzona jest kopia całej listy kodów z w wewnętrznej pamięci w MOU (Bufor). Otrzymana w ten sposób kopia będzie użyta przy funkcji ZAPISZ Pamięć do stworzenia duplikatu oryginalnej pamięci. Jako że Bufor jest fizycznie pamięcią typu "nieulotnego" (pozostaje nawet, gdy MOU jest wyłączony), czynność CZYTAJ Pamięć może być wykonana nawet po pewnym czasie po wykonaniu czynności CZYTAJ Pamięć.

### **3.3.8) 8 CZYTAJ Pamięć (WRITE MEMORY) [ Ⓞ ]**

Przepisuje kody znajdujące się w wewnętrznej pamięci (Bufor) MOU do pamięci wsuniętej w złącze [7], aby stworzyć kopię. Bufor musi być wcześniej "załadowany" kodami, które chcemy skopiować, za pomocą funkcji CZYTAJ Pamięć, kopiującej je z oryginalnej pamięci.

### **3.3.9) 9 KASUJ BUFOR (CANCEL BUFFER) [ Ⓞ ]**

Służy do skasowania kodów wpisanych do wewnętrznej pamięci MOU i opróżnienia jej przed kolejną operacją CZYTAJ pamięć. Po włączeniu funkcji wyświetlone zostanie zapytanie: "Sei sicuro?" (Jesteś pewny?) z żądaniem ponownego potwierdzenia; powtórne potwierdzenie jest wymagane dlatego, bo jest to czynność nieodwracalna. Gdy rzeczywiście zamierzamy wykasować cały Bufor należy ponownie nacisnąć przycisk " ← Enter".

### **3.3.10) 10 BLOKUJ Pamięć (LOCK MEMORY) [ Ⓞ ]**

Blokuje możliwość dopisywania i kasowania kodów w pamięci wsuniętej w złącze [7], która później będzie wpięta do dekodera. Dekoder posiadający pamięć "zablokowaną" nie przyjmie nowego kodu i zareaguje tylko na kody uprzednio wpisane (zajrzyj także do szczegółowych instrukcji dekodera). Uwaga: funkcja "Blokada" jest aktywna, kiedy pamięć jest wpięta do dekodera ale za pomocą MOU można ją odblokować i dopisać nowe kody za pomocą funkcji DODAJ KODY.

### **3.3.11) 11 ODBLOKUJ Pamięć (UNLOCK MEMORY) [ Ⓞ ]**

Usuwa blokadę pamięci wsuniętej w złącze [7]. Funkcja ta jest przeciwną funkcją do funkcji BLOKUJ Pamięć.

### **3.3.12) 12 WPISZ HASŁO (INSERT PASSWORD) [ Ⓞ ]**

Żąda wpisania hasła dostępu, umożliwiającego wejście do pola danych, które znajdują się w pamięci osadzonej w złączu [7]. Za "Hasło" uważa się 6 cyfrowy kod, który umożliwia dostęp do danych w pamięci tylko operatorom, którzy znają ten kod. Wpisanie hasła jest wymagane przy każdym wglądzie lub modyfikacji danych i kodów w karcie pamięci poprzez MOU. Hasło blokuje także możliwość zmiany danych w karcie pamięci po jej założeniu do dekodera. Nie będzie możliwe skasowanie jednego lub wszystkich kodów.

### 3.3.13) 13 USUŃ HASŁO (REMOVE PASSWORD) [ Ⓢ ]

Usuwa hasło dostępu do danych w pamięci osadzonej w złączu [7]. Funkcja ta jest funkcją przeciwną do funkcji WPISZ HASŁO.

### 3.3.14) 14 FUNKCJA Ch1 (FUNCTION Ch1) [ Ⓢ ]

Za pomocą tej funkcji można zmieniać w pamięci wsuniętej do złączka [7] parametr wskazujący na sposób zarządzania 1 kanałem dekodera MORX. Sposób funkcjonowania może być wybrany spośród następujących: "Chwilowy"; "Timer"; "Bi-stabilny" o "Tryb alarmu". W wypadku wyboru sposobu "Timer", odpowiadający mu czas zwłoki może być zmieniony funkcją 16 ZMIENI TIMER (t) 1. Sposób "Tryb alarmu" odnosi się do obydwóch kanałów wyjściowych dlatego też po jego przypisaniu do jednego z wyjść, drugie wyjście także będzie objęte funkcją "Tryb alarmu".

### 3.3.15) FUNKCJA Ch2 (FUNCTION Ch2) [ Ⓢ ]

Funkcja ta podobna jest do funkcji dla wyjścia nr 1, opisanej w rozdziale 3.3.14, ale odpowiada wyjściu nr 2.

### 3.3.16) 16 ZMIENI TIMER (t) 1 (CHANGE t TIMER 1) [ Ⓢ ]

Służy do zmiany wartości zwłoki w regulatorze czasowym dla wyjścia nr 1, wówczas kiedy pamięć [7] z uaktywnioną funkcją TIMER będzie zastosowana w dekodерze. Po potwierdzeniu tej funkcji wyświetlony zostanie napis "Czas:" z wartością ostatnio ustawioną; Wyświetlony czas jest w formacie: "h" godziny, "mm" minuty (dziesiątki i jedności) "ss" sekundy (dziesiątki i jedności). Maksymalny czas, którym może zarządzać dekodер to 1 godzina 48 minut i 22 sekundy.

### 3.3.17) 17 ZMIENI TIMER (t) 2 (CHANGE t TIMER 2) [ Ⓢ ]

Funkcja ta jest podobna do funkcji dla wyjścia 1, która opisana jest w rozdziale 3.3.16, ale odpowiada wyjściu nr 2.

### 3.3.18) 18 LICZNIK WEJŚĆ (OPERATIONS COUNT) [ Ⓢ ]

Służy do zmiany licznika "wejść", przypisanego konkretnej karcie kodowej [7]. Gdy licznik jest ograniczony (jakkolwiek wartość liczbową wpisana zamiast: ###) to za każdym razem, kiedy karta kodowa zostanie użyta, dekodер zmniejszy jego wartość o jedną; gdy licznik dojdzie do zera, karta przestanie być aktywna dopóki licznik nie zostanie ponownie załadowany. Aby ustawić wartość należy najpierw wybrać kod danej karty odczytem zbliżeniowym kodu (patrz tabela 6) lub wpisując go bezpośrednio klawiaturą [9]; później licznik może być zmieniony na jakąkolwiek wartość spomiędzy "000" i "999", naciśnięciem przycisku " ↑ " licznik zostanie ustawiony na ### czyli bez ograniczenia ilości użyć karty.

### 3.3.19) 19 TYP KARTY (TYPE OF CARD) [ Ⓢ ]

Funkcją tą można zmienić dla danej karty kodowej [7] jej "typ" który będzie rozpoznany przez dekodер. Typ karty może być wybrany spośród: "Wszystkie" (czyli obydwie rodzaje kart), "Niebieska" (tylko te w kolorze Niebieskim) lub "Szara" (tylko te w kolorze szarym).

Zmianę parametrów wykonywać uważnie bo można przypadkowo skasować kody wczytanych kart.

### 3.3.20) 20 ZMIENI KOD KARTY (CHANGE CARD CODE) [ Ⓢ ]

Służy do zmiany kodu w karcie "Szarej" na jakąkolwiek inną wartość. Nowa wartość ma być wpisana bezpośrednio klawiaturą [9]; później naciśnięciem przycisku " ↵ Enter " i zbliżyć kartę "Szara" do czytnika zbliżeniowego kodu (patrz tabela 6); kod zostanie zmieniony w ciągu kilku sekund. Funkcja ta nie działa w karcie "Niebieskiej"

## 3.4) Funkcje MOU w trybie "Mot" [ Ⓢ ]

W tym rozdziale przeanalizowane zostaną wszystkie funkcje przenośnego programatora MOU w trybie "Mot".

### 3.4.0) 0 SPIS FUNKCJI (FUNCTION MENU) [ ⚙ ]

Jest to punkt startowy do wyboru funkcji. Do tej fazy powracamy po zakończeniu każdej funkcji lub po skasowaniu funkcji naciskiem " ⏏ Clear". W "SPIS FUNKCJI" nacisnąć " ⏪ Enter" co umożliwi wybór "Sposób"; następnie przyciskiem " ⏩ " lub " ⏴ " wybrać "Mom" lub "Mot", a na zakończenie nacisnąć " ⏪ Enter", aby potwierdzić wybór lub " ⏏ Clear", aby skasować. W "SPIS FUNKCJI" przy pomocy przycisków " ⏩ " lub " ⏴ " możliwe jest zapoznanie się ze wszystkimi dostępnymi funkcjami, można również bezpośrednio wpisać właściwy numer funkcji i potwierdzić wybór przyciskiem " ⏪ Enter".

### 3.4.1) 1 ZMIENÍ PSW PROG. (CHANGE PSW PROG.) [ ⚙ ]

Służy do zmiany Hasła Programowania w karcie pamięci osadzonej w złączu [7]. Hasło Programowania jest kodem wejścia do wszystkich funkcji programowalnych dekodera za pomocą klawiatur MOT w trybie "Profesjonalnym".

Gdy pamięć została zaprogramowana w trybie "Łatwy" nie zawiera hasła Programowania, ale można przejść z "Łatwy" do "Profesjonalnego" po wpisaniu hasła programowania; czynność ta nie jest możliwa w przeciwnym kierunku.

### 3.4.2) 2 ZOBACZ KODY (SEE CODES) [ ⚙ ]

Uruchamia "podgląd" pojedynczych kodów w karcie pamięci wsuniętej w złącze [7]. Wyświetlony zostanie kod, jego pozycja w pamięci i ilość kodów w pamięci; np. gdy wyświetlone będzie "1 z 25" oznacza to, że wyświetlony kod jest na pozycji nr 1 a w pamięci jest 25 kodów. Gdy wyświetlony jest kod to naciśnięciem przycisku " ⏪ Enter" można sprawdzić, na których wyjściach dekodera MORX jest on aktywny i sprawdzić wartość "licznika wejść". Aby wykonać "podgląd" innych kodów nacisnąć przycisk " ⏩ " by przejść na następną kod.

### 3.4.3) 3 DODAJ KODY (ADD CODES) [ ⚙ ]

Służy do dodania nowych kodów do karty pamięci wsuniętej w złącze [7]. Kod trzeba wprowadzić bezpośrednio z klawiatury [9]. Gdy przed wpisaniem kodu naciśniemy przycisk " ⏴ " można będzie zmienić adres klawiatury MOT, do której kod się odnosi. Naciśnięciem przycisku " ⏪ Enter" jeszcze przed wpisaniem kodu można wybrać wyjścia, na którym będzie aktywny. W wypadku, gdy podczas wpisywania kodu klawiaturą popelni się błąd, wystarczy nacisnąć przycisk " ⏴ ".

Po wpisaniu kodu potwierdzić to przyciskiem " ⏪ Enter". Po wpisaniu kod ten zostanie ponownie wyświetlony po to, aby ułatwić wpisanie następnego kodu a naciśnięcie przycisku " ⏩ " zwiększa go o "jeden" i nowy kod jest gotowy do wpisania do pamięci.

### 3.4.4) 4 KASUJ KODY (CANCEL CODES) [ ⚙ ]

Służy do skasowania jednego lub kilku kodów z pamięci włożonej w złącze [7]. Sposób działania tej funkcji jest taki sam, jak funkcji DODAJ KODY z tą różnicą, że kod zamiast być dodanym - zostaje skasowany.

### 3.4.5) 5 SZUKAJ KODÓW (SEARCH CODES) [ ⚙ ]

Funkcja ta włącza się, gdy dany kod jest już w pamięci w złączu [7]. Sposób działania tej funkcji jest taki sam jak funkcja DODAJ KODY z tą różnicą, że kod zamiast być dodanym - jest szukany w pamięci i po jego znalezieniu wyświetlona zostanie jego pozycja na liście kodów i całkowita ilość kodów.

### 3.4.6) 6 KASUJ Pamięć (CANCEL MEMORY) [ ⚙ ]

Kasowane są wszystkie kody w pamięci w złączu [7]. Po włączeniu funkcji wyświetlone zostanie zapytanie: "Jesteś pewny?" z żądaniem ponownego potwierdzenia; powtórne potwierdzenie jest wymagane dlatego, bo jest to czynność nieodwracalna. Gdy rzeczywiście chcemy wykasować całą pamięć, należy ponownie nacisnąć przycisk " ⏪ Enter".



### 3.4.7) 7 CZYTAJ Pamięć (READ MEMORY) [ ⌂ ]

Czytane są wszystkie kody z karty wsuniętej w złącze [7] i tworzona jest kopia całej listy kodów z w wewnętrznej pamięci w BUPC (Bufor). Otrzymana w ten sposób kopia będzie użyta przy funkcji ZAPISZ Pamięć do stworzenia duplikatu oryginalnej pamięci. Jako że Bufor jest fizycznie pamięcią typu "nieulotnego" (pozostaje nawet, gdy BUPC jest wyłączony), czynność CZYTAJ Pamięć może być wykonana nawet po pewnym czasie po wykonaniu czynności CZYTAJ Pamięć.

### 3.4.8) 8 WPISAĆ Pamięć (WRITE MEMORY) [ ⌂ ]

Przepisuje kody znajdujące się w wewnętrznej pamięci (Bufor) do pamięci wsuniętej w złącze [7], aby stworzyć kopię. Bufor musi być wcześniej "załadowany" kodami, które chcemy skopiować, za pomocą funkcji CZYTAJ Pamięć, kopiującej je z oryginalnej pamięci.

### 3.4.9) 9 KASUJ BUFOR (CANCEL BUFFER) [ ⌂ ]

Służy do skasowania kodów wpisanych do wewnętrznej pamięci MOU i opróżnienia jej przed kolejną operacją CZYTAJ Pamięć. Po włączeniu funkcji wyświetlone zostanie zapytanie: "Jesteś pewny?" z żądaniem ponownego potwierdzenia; powtórne potwierdzenie jest wymagane dlatego, bo jest to czynność nieodwracalna. Gdy rzeczywiście zamierzamy wykasować cały Bufor należy ponownie nacisnąć przycisk "↵ Enter".

### 3.4.10) 10 BLOKUJ Pamięć (LOCK MEMORY) [ ⌂ ]

Blokuje możliwość dopisywania i kasowania kodów w pamięci wsuniętej w złącze [7], która później będzie wpięta do dekodera. Dekoder posiadający pamięć "zablokowaną" nie przyjmie nowego kodu i zareaguje tylko na kody uprzednio wpisane (zajrzyj także do szczegółowych instrukcji dekodera). Uwaga: funkcja "Blokada" jest aktywna, kiedy pamięć jest wpięta do dekodera ale za pomocą MOU można ją odblokować i dopisać nowe kody za pomocą funkcji DODAJ KODY.

### 3.4.11) 11 ODBLOKUJ Pamięć (UNLOCK MEMORY) [ ⌂ ]

Usuwa blokadę pamięci wsuniętej w złącze [7]. Funkcja ta jest przeciwną funkcją do funkcji BLOKUJ Pamięć.

### 3.4.12) 12 WPISZ HASŁO (INSERT PASSWORD) [ ⌂ ]

Żąda wpisania hasła dostępu, umożliwiającego wejście do pola danych, które znajdują się w pamięci osadzonej w złączu [7]. Za "Hasło" uważa się 6 cyfrowy kod, który umożliwia dostęp do danych w pamięci tylko operatorom, którzy znają ten kod. Wpisanie hasła jest wymagane przy każdym wglądzie lub modyfikacji danych i kodów w karcie pamięci poprzez MOU. Hasło blokuje także możliwość zmiany danych w karcie pamięci po jej założeniu do dekodera. Nie będzie możliwe skasowanie jednego lub wszystkich kodów.

### 3.4.13) 13 USUŃ HASŁO (REMOVE PASSWORD) [ ⌂ ]

Usuwa hasło dostępu do danych w pamięci osadzonej w złączu [7]. Funkcja ta jest funkcją przeciwną do funkcji WPISZ HASŁO.

### 3.4.14) 14 FUNKCJA Ch1 (FUNCTION Ch1) [ ⌂ ]

Za pomocą tej funkcji można zmieniać w pamięci wsuniętej do złącza [7] parametr wskazujący na sposób zarządzania 1 kanałem dekodera MORX. Sposób funkcjonowania może być wybrany spośród następujących: "Chwilowy"; "Timer"; "Bistabilny" o "Tryb alarmu". W wypadku wyboru sposobu "Timer", odpowiadający mu czas zwłoki może być zmieniony funkcją 16 ZMIEN TIMER (t) 1. Sposób "Tryb alarmu" odnosi się do obydwóch kanałów wyjściowych dlatego też po jego przypisaniu do jednego z wyjść, drugie wyjście także będzie objęte funkcją "Tryb alarmu".

### 3.4.15) 15 FUNKCJA Ch2 (FUNCTION Ch2) [↑]

Funkcja ta podobna jest do funkcji opisanej w rozdziale 3.4.14, ale odpowiada wyjściu nr 2.

### 3.4.16) 16 ZMIENIĆ TIMER (t) 1 (CHANGE t TIMER 1) [↑]

Służy do zmiany wartości zwoiki w przy trybie TIMER dla wyjścia nr 1, wówczas kiedy pamięć [7] z uaktywnioną funkcją Timer będzie zastosowana w dekodерze. Po potwierdzeniu tej funkcji wyświetlony zostanie napis "Czas:" z przywołaniem wartości ostatnio ustawionej. Czas ten wyświetlony jest w formacie: "h" godziny, "mm" minuty (dziesiątki i jednostki) "ss" sekundy (dziesiątki i jednostki). Maksymalny czas, którym może zarządzać dekodер to 1 godzina 48 minut i 22 sekundy.

### 3.4.17) 17 ZMIENIĆ TIMER (t) 2 (CHANGE t TIMER 2) [↑]

Funkcja ta jest podobna do funkcji TIMER 1, która opisana jest w rozdziale 3.4.16, ale odpowiada wyjściu nr 2.

### 3.4.18) 18 LICZNIK WEJŚĆ (OPERATIONS COUNT) [↑]

Służy do zmiany licznika wejść, przypisanego konkretnemu kodowi wpisanemu do karty kodowej w pamięci [7]. Gdy licznik jest ograniczony (jakakolwiek wartość liczbową wpisaną zamiast: ###) to za każdym razem, kiedy karta kodowa zostanie użyta, dekodер zmniejszy jego wartość o jedną; gdy licznik dojdzie do zera, karta przestanie być aktywna dopóki licznik nie zostanie ponownie załadowany. Aby ustawić "ilość wejść" należy najpierw wybrać kod danej karty odczytem zbliżeniowym kodu (patrz tabela 6) lub wpisując go bezpośrednio klawiaturą [9]; później licznik może być zmieniony na jakąkolwiek wartość pomiędzy "000" i "999", naciśnięciem przycisku "↑" licznik zostanie ustawiony na "###" czyli bez ograniczenia ilość użyć karty.

### 3.4.19) 19 WSTRZYMAJ KODY [T] (SUSPEND CODES) [↑]

Tą funkcją można zablokować wszystkie te kody zapisane w pamięci [7], które na ostatniej pozycji mają określoną cyfrę. Można zablokować jednocześnie większą ilość kodów: np. blokując cyfrę 5 i 8 można zablokować takie kody jak: 5, 15, 65... 18, 1358, 0088... a pozostaną aktywne takie kody jak 50, 81, 04581,...

Aby zablokować kody należy przyciskiem "→" lub "←" ustawić pulsujący kursor na wybranej cyfrze i nacisnąć przycisk "↓". Aby uaktywnić kody należy powtórzyć operację, usuwając znacznik nad cyfrą.

## 4) Konserwacja [⊞] [⊟] [⊠] [↑]

Przeośne programatory: BUPC i MOU zwykle nie wymagają specyficznych czynności konserwacyjnych Ponieważ nie posiadają zużywających się elementów. Tylko wbudowany akumulator wymaga ponownego naładowania po pewnym okresie użytkowania (patrz rozdział 4.1). Całkowicie naładowany akumulator wystarcza na 10 godzin pracy lub na 3 miesiące w stanie "Stand-By". Gdy pojemność akumulatora znacznie spadnie, oznacza to, że jest zużyty i należy go wymienić w Serwisie Technicznym.

### 4.1) Ładowanie akumulatora [⊞] [⊟] [⊠] [↑]

Kiedy wskaźnik poziomu naładowania akumulatora zupełnie się "opróźni" lub gdy wyświetli się informacja "Bateria rozładowana, naładować" - należy akumulator naładować. Włożyć ładowarkę [16] do gniazdka elektrycznego i podłączyć jej przewód do gniazdka [6] w programatorze. Ładować **około 12-15** godzin po czym odłączyć.

### 4.2) Informacje o ochronie środowiska [⊞] [⊟] [⊠] [↑]

Produkt ten składa się z wielu surowców, niektóre z nich mogą być wtórnie przerobione.

Uwaga: niektóre komponenty mogą zawierać środki szkodliwe: nie wyrzucać produktu do śmieci, należy zapoznać się i dostosować się do miejscowych norm dotyczących recyklingu i utylizacji odpadów.

## 5) Dane techniczne [B] [F] [C] [T]

Firma Nice S.p.A. zastrzega sobie prawo wprowadzania modyfikacji konstrukcji i parametrów technicznych własnych produktów w dowolnej chwili i bez uprzedzenia, gwarantując jednocześnie ich funkcjonalność i prawidłowe działanie przy właściwym użytkowaniu.

Uwaga: wszystkie parametry techniczne odnoszą się do temperatury pracy równej 20 C°.

Typ produktu:	Programator i kontroler kodów systemów radiowych typu "Bio" i "FloR"
Typ produktu:	Programator i kontroler kodów systemu kontroli dostępu z dekoderem "Mox"
Zastosowana technologia:	Procesor 8 Bit, 4 MHz, 16K Rom, 33 I/O, dwulinijkowy wyświetlacz LCD 2x16 znaków z punktową matrycą. Klawiatura membranowa typu Soft touch
Podłączenia:	Karty pamięci BM 60, BM 250 i BM 1000 Tylko BUJPC: złącze do podłączenia nadajników Bio, FloR i Very VR
Połączenie z PC:	Standardowy interfejs RS 232, 9600 Bps 8-1-N
Zasilanie:	Akumulator 6V / 700mAh z możliwością wielokrotnego ładowania Ładowarka 12 Vps ± 25%
Czas pracy naładowanego akumulatora:	Okolo 10 godzin pracy lub 3 miesiące w trybie "Stand-By"
Trwałość akumulatora:	Co najmniej 100 cykli ładowania
Stopień zabezpieczenia obudowy:	IP20 (użytkowanie tylko wewnątrz pomieszczeń)
Temperatura pracy:	-20°C + 55°C
Wymiary:	210 x 100 ( 80 ) x 25
Waga:	350 g

# Oprogramowanie BUPC3

## Instrukcja użytkownika

### 6.1) Wstęp [B][F][C][T]

Oprogramowanie "BUPC" wersja 3 jest programem komputerowym przeznaczonym dla PC (Personal Computer) i służy do obsługi przenośnych programatorów BUPC i MOU, które pośredniczą pomiędzy PC i kartami pamięci systemów "Bio" i "FloR" (dla BUPC) i "Mom" i "Mot" (dla MOU), gdzie znajdują się "upoważnione" kody. Bezpośrednio z PC można zarządzać kodami na ogólnym poziomie (tworzyć archiwum, wykonywać ich kopiowanie lub drukować spis) lub w ramach pojedynczego kodu (skasować, dodać lub klonować kod w nadajniku lub w karcie kodowej) a także dołączyć do każdego pojedynczego kodu nazwę właściciela i opis. Program BUPC3 współpracuje ze wszystkimi wersjami przenośnych programatorów BUPC i MOU i automatycznie dostosowuje się do rodzaju używanych kodów.

Użytkowanie tego programu wymaga podstawowej wiedzy z zakresu użytkowania PC a w szczególności znajomości systemu operacyjnego Windows.

### 6.2) Licencja użytkownika oprogramowania BUPC3

Program BUPC3 jest pod ochroną prawną w ramach praw autorskich i własności intelektualnej; nie może być odsprzedany ani przekazany użytkownikowi w ramach licencji w formie wyłączności. Firma Nice S.p.a. jest nadal właścicielem tej kopii programu.

Program BUPC3 jest zgodnie z licencją przekazany użytkownikowi wraz z przenośnymi programatorami BUPC i MOU nie może być użytkowany bez tych programatorów lub z innymi urządzeniami.

Program z plikiem dostarczony został w stanie "jak widać" i bez jakiegokolwiek gwarancji odnoszącej się do skuteczności jest użytkowania, dokładności, bezpieczeństwa i innych.

Firma Nice S.p.a nie odpowiada za szkody pośrednie i bezpośrednie, wynikające np. z braku wymiernych korzyści w wyniku jego zastosowania, awarii systemu komputerowego itp.

### 6.3) Wymagania systemowe [B][F][C][T]

Poniżej przedstawiono minimalne wymagania sprzętowe komputera (niezależnie od typu i modelu komputera), konieczne dla prawidłowej pracy programu:

System operacyjny:	Windows 95/98/ME/NT/2000/XP
Procesor:	Typu Pentium lub wyższy
Pamięć RAM:	64Mb
Karta graficzna:	800x600, 256 kolorów
Napęd:	CD-ROM (niezbędny w czasie instalacji programu)
Miejsce na twardym dysku:	20MB
Mysz:	Jakakolwiek
Port szeregowy:	Standard RS232 (złącze 9-pinowe)
Port równoległy:	dla drukarki (opcja)

### 6.4) Połączenie przenośnego programatora BUPC do PC [B][F][C][T]

Aby móc używać ten program należy podłączyć BUPC lub MOU do PC przewodem 9-żyłowym typu RS232 dostarczonym w zestawie. Wykonać połączenia po wyłączeniu z zasilania wszystkich urządzeń, by uniknąć uszkodzeń.

## 6.5) Instalowanie [B][F][C][T]

Instalowanie programu BUPC 3 jest podobne do instalowania jakiegokolwiek innego programu PC:

- 1) Włożyć CD-ROM do napędu CD (zwykle jest to "Napęd D:").
- 2) Kliknąć na **Avvio** i wybrać **Esegui**.
- 3) Wpisać **D:\ Setup** i nacisnąć **Invio**.

Program instalujący automatycznie stworzy wymagany katalog **"NICE"** z programem BUPC3 i plikami dodatkowymi. Program BUPC3 może być zainstalowany do tego samego katalogu **"NICE"**, gdzie była zainstalowana poprzednia wersja, ale nowe i stare programy jak i dane będą zachowane oddzielnie. Nowa wersja programu może czytać pliki poprzednich wersji, ale nie gwarantuje się, że stara wersja programu odczyta pliki nowej wersji programu.

## 7) Użytkowanie programu BUPC 3 [B][F][C][T]

Aby włączyć program - kliknij dwukrotnie na ikonę **Bupc3** w katalogu **NICE**.

### 7.1) Okno początkowe [B][F][C][T]

Po włączeniu wyświetli się okno początkowe: będzie to puste okno, w którym można wykonać wszystkie czynności związane z „ładowaniem” kodów z „Bufora”; z „Pamięci” z „Pliku” i można rozpocząć nową pracę.

W nowym oknie w Spisie „Opcje” można wybrać język komunikatów programu lub wybrać port szeregowy, do którego zamierzamy podłączyć terminal BUPC lub MOU; ustawienia te można zastosować nawet po wyłączeniu i ponownym włączeniu programu.

W spisie „Opcje” można wybrać „rodzaj” kodów spośród „Bio”; „FloR”; „Mom” lub „Mot”. Wybór rodzaju kodów jest niezbędny, gdy rozpoczyna się nową pracę, ale nie jest konieczny gdy łąduje się kody z „Bufora”; z „Pamięci” lub z „Pliku”; w tych przypadkach wersja kodów będzie rozpoznana automatycznie.

#### 7.1.1) Czytaj z Bufora (Read from Buffer) [B][F][C][T]



Ta komenda służy do załadowania wszystkich kodów zapisanych w Buforze, czyli w wewnętrznej pamięci BUPC lub MOU. Programator musi być włączony i prawidłowo podłączony do portu szeregowego i ma znajdować się w trybie „SPIS FUNKCJI”.

#### 7.1.2) Czytaj z pamięci (Read from Memory) [B][F][C][T]



Tą komendą można załadować wszystkie kody z pamięci włożonej do złącza BUPC lub MOU. W wypadku, gdy odbiornik lub dekodery posiadają więcej zainstalowanych pamięci, za pomocą tej funkcji można czytać kolejno z poszczególnych pamięci.

Programator musi być włączony i prawidłowo podłączony do portu szeregowego i musi być w trybie „SPIS FUNKCJI”.

#### 7.1.3) Czytaj z Pliku (Open) [B][F][C][T]



Ta komenda służy do załadowania kodów znajdujących się w pliku na dyskietce. W następnym okienku, w Spisie „Typ pliku” można wybrać wersję pliku do załadowania spośród: „.cod” dla kodów typu „Bio”; „.cor” dla kodów typu „FloR”; „.mom” dla kodów typu „Mom” i „Mot” dla kodów typu „Mot”.

W tej fazie programator musi być podłączony.

#### 7.1.4) Nowy (New) [B][F][C][T]



Tą komendą można zacząć nową pracę. Ze spisu „Opcje” należy wybrać „wersję” kodów do nowej pracy spośród: „Bio”; „FloR”; „Mom” lub „Mot”.

Gdy rozpocznie się pracę z nowymi kodami „Mom” lub „Mot”, w następnym polu wyświetlone zostanie pytanie czy wybieramy tryb ŁATWY czy PROFESJONALNY.

Dla kodów typu „Bio” i „FloR” programator musi być włączony i prawidłowo podłączony do portu szeregowego i ma znajdować się w trybie „SPIS FUNKCJI”; nie jest to wymagane do kodów typu „Mom” i „Mot”.

### 7.1.5) Pomoc (Help) [B][F][C][T]



Ta komenda służy do otwarcia pomocy - instrukcji użytkownika programu BUPC3.

### 7.1.6) Wyjście (Exit) [B][F][C][T]



Jest to komenda, za pomocą której można opuścić program BUPC3.

Programator nie jest podłączony komenda będzie zrealizowana dopiero po kilku sekundach.

## 7.2) Główne okno (Main window) [B][F][C][T]

Natychmiast po załadowaniu kodów otworzy się główne okno programu, gdzie wyświetlone są wszystkie nowo załadowane kody. Okno może być inne dla różnych wersji programu jak i różnić się mogą poszczególne czynności.

### 7.2.1) Odłącz terminal (Disconnect the terminal) [B][F][C][T]



Kiedy program BUPC3 połączy się z programatorem, wówczas przechodzi on do stanu "SPOSÓB TERMINAL" i nie można realizować żadnej funkcji; komenda "Odłącz terminal" służy po to, aby wyjść ze stanu blokady i aby móc go używać.

### 7.2.2) Wpisuj do Bufora (Write on Buffer) [B][F][C][T]



Komenda ta służy do wpisywania kodów znajdujących się w oknie do wewnętrznej pamięci programatora. Wersja kodów ma zgadzać się z typem używanego programatora i jego ustawieniami; programator ma być włączony i prawidłowo podłączony do portu szeregowego i ma znajdować się w trybie SPIS FUNKCJI.

Pojemność Bufora jest taka sama jak pojemność pamięci BM1000 czyli: w BUPC wynosi 1020 kodów "Bio" lub 255 kodów "FloR" podczas gdy w MOU wynosi 250 kodów "Morn" (plus 2 master) lub 250 kodów "Mot".

### 7.2.3) Wpisuje do Pamięci (Write on Memory) [B][F][C][T]



Komenda ta służy do wpisywania kodów znajdujących się w głównym oknie do pamięci włożonej do właściwego złącza BUPC lub MOU. Gdy ilość kodów jest większa niż pojemność pamięci program proponuje "podzielenie" kodów na kilka pamięci; należy kontynuować tylko wtedy, gdy odbiomnik lub dekodery mają taką możliwość lub zastosować pamięć z większą pojemnością.

Wersja kodów powinna zgadzać się z typem używanego programatora i jego ustawieniami; musi on być włączony, prawidłowo podłączony do portu szeregowego i musi znajdować się w trybie SPIS FUNKCJI.

### 7.2.4) Zapisz z nazwą (Save as) [B][F][C][T]



Komenda ta służy do zapisywania na dyskietce kodów z głównego okna.

Nie ma konieczności rozszerzenia nazwy pliku ponieważ nazwa będzie nadana automatycznie zgodnie z typem obecnych kodów.

### 7.2.5) Wydruk (Print) [B][F][C][T]



Ta komenda służy do wydruku na papierze kodów z głównego okna.

Zostanie wyświetlony podgląd strony, z której można wydać komendę na wydruk lub zachować raport wydruku na dyskietce.

### 7.2.6) Kopiowanie kodu na TX (Duplicate code onto TX) [ Ⓜ ] [ Ⓣ ]



Komenda ta dostępna jest tylko w BUPC, służy do wykonania duplikatu kodu znajdującego się na głównej stronie do nadajnika, który jest podłączony programatora BUPC właściwym przewodem.

Przed wydaniem komendy należy zaznaczyć kod do kopiowania poprzez przestawienie zaznaczonego pola przyciskami kierunkowymi klawiatury lub kliknięciem myszką.

W każdym nadajniku "Bio" czynność ta może być wykonana tylko jeden raz.

BUPC musi być ustawiony w trybie zgodnym z kodami do kopiowania, musi być włączony, prawidłowo podłączony do portu szeregowego i ma znajdować się w trybie SPIS FUNCKJI.

### 7.2.7) Kopiowania kodu do Karty (Duplicate code onto Card) [ Ⓜ ]



Komenda ta, dostępna tylko w MOU w trybie "Mom", służy do kopiowania kodu znajdującego się w głównym oknie na "szarą" kartę, na której możliwe jest takie zapisywanie danych: CARDP.

Przed wydaniem komendy należy zaznaczyć kod do kopiowania poprzez przestawienie zaznaczonego pola przyciskami kierunkowymi klawiatury lub kliknięciem myszką.

MOU musi być ustawiony na "Mom", włączony, prawidłowo podłączony do portu szeregowego i musi znajdować się w trybie SPIS FUNCKJI.

### 7.2.8) Dostosuj (Associate) [ Ⓜ ] [ Ⓣ ] [ Ⓜ ] [ Ⓣ ]



Komenda ta służy do dostosowania kodów znajdujących się w głównym oknie do kodów w pliku na dyskietce łącząc odpowiednie pola: "Nazwę" i "Uwagi".

### 7.2.9) Tytuł (Title) [ Ⓜ ] [ Ⓣ ] [ Ⓜ ] [ Ⓣ ]



Komenda ta służy do zmiany tytułu przydzielonego kodom na głównym oknie.

Tytuł wyświetlony jest nad oknem kodów i należy do danych zachowanych na dyskietce lub wydrukowanych.

### 7.2.10) Dodaj kod z TX (Add code with TX) [ Ⓜ ] [ Ⓣ ]



Komenda ta, dostępna tylko w BUPC, służy do dodania kodu do kodów w głównym oknie, bezpośrednio poprzez optyczny odczyt kodu.

BUPC musi być ustawiony zgodnie z kodami do dodania, ma być włączony, prawidłowo podłączony do portu szeregowego i ma znajdować się w trybie SPIS FUNCKJI.

### 7.2.11) Dodaj kod z Karty (Add code with Card) [ Ⓜ ]



Komenda ta, dostępna tylko w MOU służy do dodania kodów do tych obecnych w głównym oknie bezpośrednio przez odczyt zbliżeniowy kodu z karty kodowej.

MOU musi być ustawiony zgodnie z kodami do dodania, ma być włączony, prawidłowo podłączony do portu szeregowego i ma znajdować się w trybie SPIS FUNCKJI.

### 7.2.12) Dodaj kod (Add code) [ Ⓜ ] [ Ⓣ ] [ Ⓜ ] [ Ⓣ ]



Komenda ta służy do dodania kodu do tych w głównym oknie poprzez wpisanie z klawiatury PC. Oprócz kodu można dodać teksty w polach "Nazwa" i "Uwagi"; w kodach wersji "Mom" i "Mot" można również ustalić, na których kanałach dekodera będzie aktywny kod i określić ewentualną wartość licznika wejść; tylko w wersji "Mot" nie można ustalić ID klawiatury, do której te kody się odnoszą.

### 7.2.13) Dodaj wielokrotne kody (Add multiple codes) [B][F][C][T]



Komenda ta służy do dodania pojedynczą operacją, określonej ilości kodów do tych już znajdujących się w głównym oknie. Można określić kody do dodania wypełniając 3 z poniższych pól: "Kod początkowy", "Kod końcowy", "Krok" i "Ilość kodów". Można zmienić tekst na polach: "Nazwa" i "Uwagi"; w kodach w wersji "Mom" i "Mot" można ustalić nawet, na których kanałach będą one aktywne i określić ewentualną wartość licznika czynności; Tylko w wersji "Mot" nie można ustalić ID klawiatury, do której te kody odnoszą się. Po wypełnieniu wszystkich pól należy kliknąć na przycisku "Sprawdź" i wykonana zostanie kontrola wpisanych danych; gdy wszystko będzie w porządku, kliknij na przycisku "Potwierdź" i dane zostaną zapisane.

### 7.2.14) Kasuj (Delete code) [B][F][C][T]



Komenda ta służy do skasowania kodu znajdującego się w głównym oknie. Przed uaktywnieniem tej komendy należy wybrać kod do skasowania przestawiając zaznaczone pole przyciskami kierunkowymi klawiatury lub kliknięciem myszki.

### 7.2.15) Pomoc (Help) [B][F][C][T]



Komenda ta służy do przywołania instrukcji użytkownika programu BUPC3.

### 7.2.16) Kasuj okno kodów (Close codes window) [B][F][C][T]



Komenda ta służy do zamknięcia okna kodów i powrotu do okna początkowego.



## Deklaracja zgodności CE

(Według Dyrektywy 89/336/CEE)

Numer: 128/BUPC

Data: 05/11/2003

Przeгляд: 2

Ja, niżej podpisany: Lauro Buoro, oświadczam, że powyższe produkty

**Nazwa producenta** NICE S.p.a.

**Adres** Via Pezza Alta 13, 31046 Z.I. Rustignè - ODERZO - ITALY

**Typ** BUPC e MOU

Spełniają podstawowe wymagania Dyrektywy 89/336/CEE w ramach zgodności elektromagnetycznej.

ODERZO, 05/11/2003

  
Amministratore Delegato  
Lauro Buoro



COMPANY  
WITH QUALITY SYSTEM  
CERTIFIED BY DNV  
=ISO 9001/2000=

**Nice S.p.a.** Oderzo TV Italia  
Via Pezza Alta, 13 Z.I. Rustignè  
Tel. +39.0422.85.38.38  
Fax +39.0422.85.35.85  
info@niceforyou.com

**Nice Padova** Sarameola I  
Tel. +39.049.89.78.93.2  
Fax +39.049.89.73.85.2  
info.pd@niceforyou.com

**Nice Roma I**  
Tel. +39.06.72.67.17.61  
Fax +39.06.72.67.55.20  
info.roma@niceforyou.com

**Nice Belgium**  
Leuven (Heverlee) B  
Tel. +32.(0)16.38.69.00  
Fax +32.(0)16.38.69.01  
info@nicebelgium.be

**Nice España** Madrid E  
Tel. +34.9.16.16.33.00  
Fax +34.9.16.16.30.10  
kamarautom@nexo.es

**Nice France** Buchelay F  
Tel. +33.(0)1.30.33.95.95  
Fax +33.(0)1.30.33.95.96  
info@nicefrance.fr

**Nice France Sud** Aubagne F  
Tel. +33.(0)4.42.62.42.52  
Fax +33.(0)4.42.62.42.50  
info.marseille@nicefrance.fr

**Nice Rhône-Alpes**  
Decines Charpieu F  
Tel. +33.(0)4.78.26.56.53  
Fax +33.(0)4.78.26.57.53  
info.lyon@nicefrance.fr

**Nice Polska** Pruszków PL  
Tel. +48.22.728.33.22  
Fax +48.22.728.25.10  
nice@nice.com.pl