

# DIGI PLEX EVO

## Užívateľský manuál pre ústredne DIGI PLEX EVO ovládané z klávesníc TM50 (ver.1.23)



Preklad: firma VARIANT Alfa s.r.o.  
Topášová 54  
040 11 Košice  
tel.: 055/6432908

08/2012

(30.03.2016)

1. POPIS ZÁKLADNÝCH FUNKCIÍ ÚSTREDNE .....	4
2. ZÁKLADNÁ OBRAZOVKA KLÁVESNICE TM50.....	5
3. ARMOVANIE / ODARMOVANIE .....	6
4. TIESEŇ.....	7
5. SLUČKY.....	8
6. INFO .....	9
7. MENU.....	10
7.1 Zabezpečovacie nastavenia .....	10
7.1.1 Armovanie/Odarmovanie .....	10
7.1.2 Premostenie slučiek.....	10
7.1.3 Zobrazenie stavu systému .....	11
7.1.4 Akustická signalizácia slučiek .....	11
7.1.5 Čas autoarmovania.....	11
7.2 Užívateľské kódy .....	12
7.2.1 Vlastnosti kódu – Meno užívateľa .....	13
7.2.2 Vlastnosti kódu – Kód.....	13
7.2.3 Vlastnosti kódu – Diaľkový ovládač.....	13
7.2.4 Vlastnosti kódu – Zabezpečovacie právomoci .....	13
7.2.5 Vlastnosti kódu – Priradenie častí .....	13
7.2.6 Vlastnosti kódu – Prístupová karta.....	14
7.2.7 Vlastnosti kódu – Vlastnosti prístupu .....	14
7.2.8 Vlastnosti kódu – Úroveň prístupu.....	14
7.2.9 Vlastnosti kódu – Rozvrh.....	14
7.3 Ovládanie výstupov .....	15
7.4 Doplnky .....	15
7.4.1 SpotOn Locator .....	15
7.4.2 OneScreen Monitoring.....	16
7.5 Nastavenia systému.....	17
7.5.1 Čas a dátum.....	17
7.5.2 Displej.....	17
7.5.3 Čistenie displeja .....	17
7.5.4 Hlasitosť/Stíšenie .....	17
7.5.5 Právomoci .....	17
7.6 Osobné nastavenia .....	18
7.6.1 Názvy častí a slučiek .....	18
7.6.2 Úvodná obrazovka .....	18
7.6.3 Prehliadanie obrázkov .....	18
7.6.4 Budík.....	18
7.6.5 Jazyky .....	18
7.7 Ďalšie nastavenia .....	19
7.7.1 Nastavenie SMS.....	19
7.7.2 Informácie o zariadení.....	20
7.7.3 Zvláštne funkcie.....	20
7.7.4 Kalibrácia displeja.....	20
7.7.5 Kalibrácia snímača.....	20
7.7.6 Upgrade.....	20
7.7.7 Montážne programovanie.....	20
8. DOPLNKOVÉ FUNKCIE .....	21
8.1 OneScreen Monitoring.....	21
8.2 Prehliadanie obrázkov.....	21
8.3 SpotOn Locator.....	21

TM50 je elegantná klávesnica s dotykovým displejom, ktorá umožňuje prístup ku všetkým vlastnostiam zabezpečovacieho systému. Prostredníctvom klávesnice TM50 sa dajú zistiť informácie o stavoch ústredne a programovať všetky vlastnosti ústredne.

Klávesnica je orientovaná tak, aby čo najväčšmi vychádzala v ústrety užívateľovi systému. Jej jednotlivé obrazovky a menu sú zostavené takým spôsobom, aby si nebolo potrebné nič pamätať a aby vždy poskytl užívateľovi všetky dostupné možnosti. Klávesnica sama požiada užívateľa o zadanie kódu, pokiaľ si užívateľ zvolil funkciu, ktorej vykonanie je podmienené zadaním kódu (napríklad prechod do stavu stráženia, ďalej označovaný ako armovanie, alebo ukončenie stráženia, ďalej označovaný ako odarmovanie atď.).

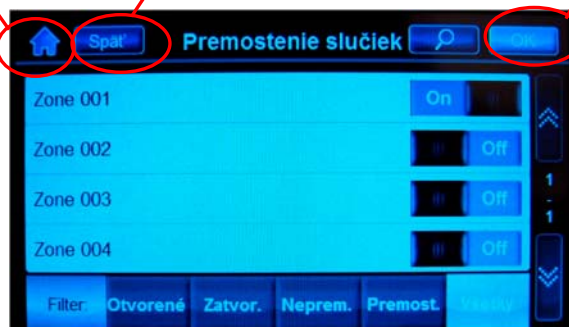
**Mnohé z funkcií klávesnice a z položiek menu rôznych úrovní tento manuál nevysvetľuje podrobne, pretože podrobné vysvetlenie by bolo zbytočne zložité a rozsiahle a navyše všetky dostupné možnosti zrozumiteľne vyplývajú z toho, čo sa zobrazí na displeji.**

Vo všeobecnosti platia nasledujúce zásady:

Dotyk na ikonu Domov znamená návrat na základnú obrazovku.

Dotyk na ikonu Späť znamená návrat na predchádzajúcu obrazovku.

V prípade zmeny vlastnosti, o ktorej pojednáva aktuálna obrazovka, sa zobrazí ikona OK alebo Uložiť. Dotykom na ňu sa uložia práve nastavené hodnoty. Ak sa jedná o vlastnosť zloženú z viacerých parametrov, namiesto OK sa môže zobrazit' ikona Ďalej.



Technické parametre:	
Napájanie:	9 až 16 V.
Displej:	16-bitový farebný LCD displej, 6,4 x 11,2 cm.
Rozlíšenie:	480 x 272 bodov.
Spotreba:	100 mA, pri poplachu 200 mA.
Rozmery:	14,4 x 9,6 x 1,4 cm.
Hmotnosť:	165 g.
Vlhkosť	5 – 90%.
Snímač:	Vnútorňý snímač teploty.
Kompatibilita:	Ústredne EVO od verzie 2.16. Ústredne MGSP od verzie 4.72.

# 1. POPIS ZÁKLADNÝCH FUNKCIÍ ÚSTREDNE

Hlavnou úlohou ústrední pre zabezpečovaciau techniku je ochrana majetku v čase neprítomnosti majiteľa alebo iných oprávnených osôb. Okrem toho je veľmi dôležité, aby zabezpečovací systém pracoval spoľahlivo, jednoducho a prehľadne, a aby neobmedzoval ľudí, ktorí smú do objektov vstupovať oprávnene. V nasledujúcom texte sa nachádza výklad jednotlivých možných stavov ústredne a spôsobov armovania. Úlohou tohoto textu však nie je vysvetliť všetky situácie, ktoré môžu na objekte nastať, pretože ústredne môžu byť nakonfigurované rôznymi spôsobmi. Podrobné vysvetlenie konkrétnych možných situácií je možné, len ak je známe naprogramovanie ústredne a presná zostava zabezpečovacieho systému. Preto je potrebné, aby technik, ktorý systém zostavil, zákazníkovi predviedol jeho obsluhu.

- Odarmovaný stav je základný stav systému, v ktorom je možné sa voľne pohybovať v chránených priestoroch. V závislosti na naprogramovaní ústredne môžu byť strážené ochranné kontakty a 24-hodinové slučky, ktoré môžu slúžiť na spustenie tiesňových poplachov.
- Bežné armovanie ústredne sa používa pre bežné, každodenné zaarmovanie ústredne. Všetky slučky v príslušnej časti ústredne musia byť pri zaarmovaní zatvorené a po zaarmovaní strážia.
- Premostenie slučky je taký stav slučky, že ústredňa nevyvoláva poplach z dôvodu jej narušenia, hoci ostatné slučky strážia. Premostenie sa vykonáva buď ručne, alebo ho v závislosti na naprogramovaní ústredne urobí sama ústredňa, aby niektoré slučky nestrážili. Dôvodom na ručné premostovanie slučiek je dočasné umožnenie pohybu v ináč chránenom priestore, napríklad pracovníkom stavebnej firmy v časti domu počas rekonštrukcie.
- Armovanie typu STAY zaarmuje systém čiastočne a umožní zostať v objekte, ktorý je chránený. Technik podľa potrieb užívateľa naprogramuje, ktoré slučky sa zaarmujú a ktoré sa premestia. Slučky naprogramované ako slučky typu STAY sa pri tomto spôsobe armovania premestia bez toho, aby ich majiteľ objektu musel vždy nanovo premostovať. Zaarmujú sa napríklad slučky chrániace vchodové dvere a okná na prízemí a premestia sa tie, ktoré chránia priestory, v ktorých sa majiteľ objektu bude zdržiavať. Tento spôsob armovania je možné robiť iba prostredníctvom kódov, ktoré majú právomoc robiť armovanie typu STAY.
- Okamžité armovanie je podobné armovaniu typu STAY. Umožňuje majiteľovi zostať v objekte vďaka premosteniu slučiek, rozdiel oproti armovaniu typu STAY je však ten, že všetky oneskorené slučky sa zmenia na okamžité a zruší sa im oneskorenie pre príchod. Vďaka tomu, keď niekto vstúpi do objektu napríklad cez vstupné dvere, sa okamžite vyhlási poplach. Tento spôsob armovania je možné robiť iba prostredníctvom tých kódov, ktoré majú právomoc robiť armovanie typu STAY a okamžité armovanie. Tento režim je možné využívať vtedy, keď sú všetci ľudia doma a určite až do odarmovania nevstúpi do objektu nikto, kto tam smie vstupovať.
- Nútené armovanie umožňuje zaarmovať ústredňu takým spôsobom, že niektoré z jej slučiek budú pri zaarmovaní otvorené a preto sa premestia. Slučky s touto možnosťou naprogramuje na základe požiadaviek majiteľa objektu technik. Keď sa takto naprogramovaná slučka počas zaarmovania uzavrie, systém jej zruší premostenie a zaarmuje ju. Nútené armovanie je možné robiť len za pomoci kódov, ktoré majú právomoc robiť nútené armovanie. Nútené armovanie sa používa obvykle vtedy, keď je priestor klávesnice chránený priestorovým snímačom. Pri nútenom armovaní neprekáža, že je tento snímač narušený, a ústredňa sa dá zaarmovať. Všetky druhy armovania môžu prebiehať ako nútené armovanie.
- Poplach na ústredni je stav, ktorý vznikol narušením strážiacej slučky. Vzniknúť môže buď okamžite v okamihu, keď ústredňa zistí narušenie slučky, alebo po uplynutí oneskorenia pre príchod. Na ukončenie poplachu je potrebné zadať ústredni príkaz niektorým z dostupných spôsobov, napríklad zadaním platného užívateľského kódu, odarmovaním pomocou armovacieho vstupu, diaľkového ovládača, prostredníctvom hlasového modulu, prístupovej karty, odoslaním SMS a pod.

## 2. ZÁKLADNÁ OBRAZOVKA KLÁVESNICE TM50

Informácia o aktuálnom stave systému, ak ústredňa nie je delená na časti.

Informácia o teplote, dátume a čase.

Dotykom na tomto mieste sa zobrazí ponuka pre zaarmovanie jednotlivých častí ústredne niektorým z dostupných spôsobov alebo pre odarmovanie. Podrobné vysvetlenie sa nachádza v kapitole 3.

Dotykom na tomto mieste sa zobrazí stav jednotlivých slučiek v systéme. Podrobné vysvetlenie sa nachádza v kapitole 5.

Dotykom na tomto mieste sa sprístupnia doplnkové funkcie

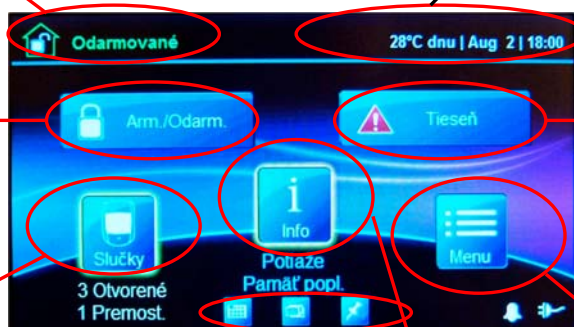
- OneScreen Monitoring
- prehliadanie obrázkov
- SpotOn Locator

Popis je v kapitole 8.

Dotykom na tomto mieste sa otvorí ponuka pre zobrazenie pamäti poplachov, potiaží a pamäti udalostí. Podrobné vysvetlenie sa nachádza v kapitole 6.

Dotykom na tomto mieste sa otvorí ponuka pre vyvolanie tiesňových poplachov. Jej obsah je závislý na naprogramovaní ústredne. Podrobné vysvetlenie sa nachádza v kapitole 4.

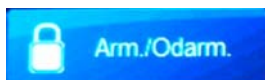
Dotykom na tomto mieste sa otvorí ponuka možností pre nastavenie systému. Podrobné vysvetlenie sa nachádza v kapitole 7.



Ak je ústredňa rozdelená na časti, na hlavnej obrazovke pribudne ikona Časti. Dotykom na ňu sa zobrazia informácie o jednotlivých častiach ústredne s možnosťou výberu pomocou funkcie Filter v dolnej časti obrazovky.



### 3. ARMOVANIE / ODARMOVANIE



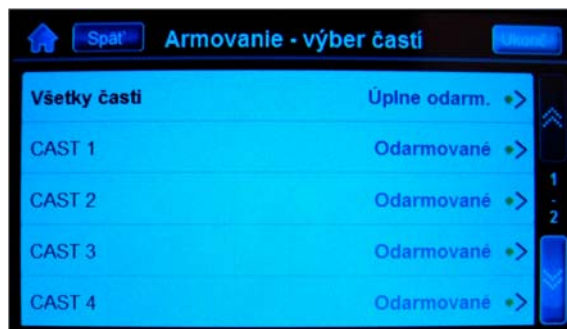
je ikona, po dotyku ktorej sa otvorí ponuka:



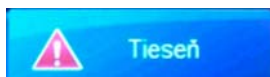
Táto ponuka umožňuje zvoliť, či má dôjsť k bežnému armovaniu, okamžitému armovaniu, Stay armovaniu, alebo odarmovaniu. Po výbere niektorej z možností je potrebné zadať kód:



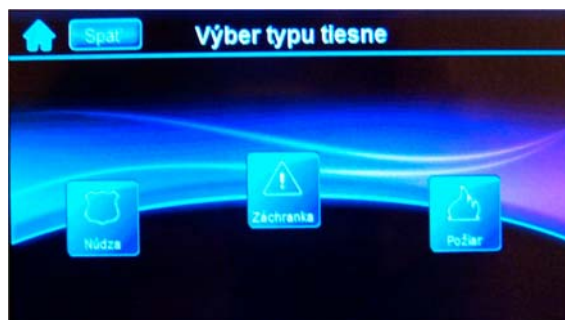
Po zadaní kódu je potrebné určiť, ktorá časť ústredne má zmeniť svoj stav. Jednou z možností je vybrať všetky časti.



## 4. TIESEŇ



je ikona, po dotyku ktorej sa otvorí ponuka tiesňových poplachov. Rozsah ponuky tiesní je závislý na naprogramovaní ústredne. Klávesnica neponúka tie tiesne, ktoré nie sú povolené v montážnom programovaní. Ak sú povolené všetky tri možné tiesne, ponuka vyzerá takto:



To, čo sa stane po spustení daného tiesňového poplachu, je závislé na naprogramovaní ústredne a na spôsobe komunikácie ústredne s ľuďmi, ktorí majú prísť na pomoc. Okrem klávesnice je možné po naprogramovaní tiesňové poplachy vyvolávať aj diaľkovými ovládačmi.

Ak je vyvolaná tieseň, ktorá nie je naprogramovaná ako hlasitá, siréna aj klávesnica zostanú ticho a klávesnica sa po vyvolaní tiesne vráti na základnú obrazovku, pretože takéto tiesne, ak sú povolené, vyvolajú len odoslanie správy podľa naprogramovania.

Po vyvolaní hlasitej tiesne Núdzs sa zobrazí nasledujúca obrazovka:



Horná časť obrazovky informuje o tom, že na ústredni prebieha tiesňový poplach, a to v tomto prípade tiesňový poplach Núdzs, ktorý užívateľ vyvoláva spravidla v prípade ohrozenia alebo prepadu. Menu v dolnej časti obrazovky umožňuje:

- Dotykom na **Tiesneň** návrat na obrazovku s ponukou tiesňových poplachov.
- Dotykom na **Stíšenie** vypnutie zvuku klávesnice. Stíšenie klávesnice nemá žiadny vplyv na sirénu, ak tieseň vznikla ako hlasitá. Ikona Stíšenie sa tým zmení na Zrušenie stíšenia. Dotykom na ikonu Zrušenie stíšenia sa klávesnica vráti k akustickej signalizácii tiesne.
- Dotykom na ikonu **Odarmovanie** sa zobrazí obrazovka, ktorá umožní zadanie užívateľského kódu a ukončenie stavu tiesne.

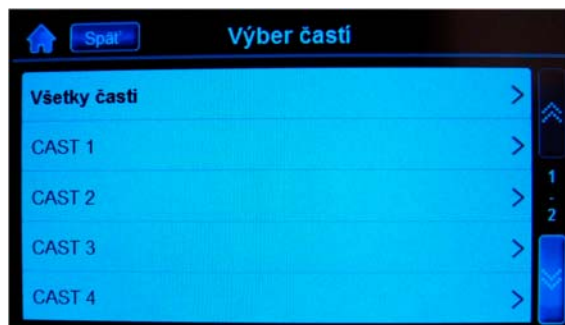


## 5. SLUČKY



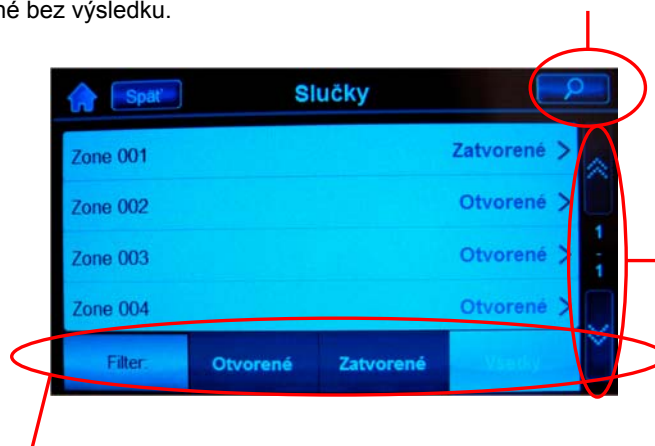
je ikona, po dotyku ktorej klávesnica ponúkne na prezretie jednotlivé časti ústredne a po výbere časti prehľad stavov slučiek vo vybranej časti. Pod ikonou sa buď nachádza informácia o tom, že všetky slučky sú v kludovom stave (nápís OK), alebo informácia o počte narušených slučiek.

Obrazovka pre výber časti vyzerá nasledovne:



Obrazovka pre výber slučky vyzerá nasledovne:

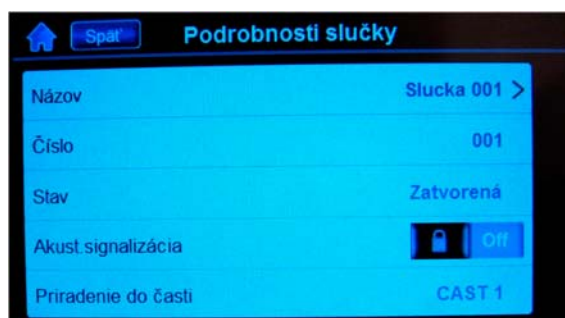
Ikona Lupa slúži na hľadanie slučky podľa jej názvu. Výsledkom hľadania môže byť 1 slučka, ak je priradenie podľa názvu jednoznačné, viacero slučiek, ak sa daný reťazec nachádza vo viacerých názvoch, alebo oznam, že hľadanie je ukončené bez výsledku.



Táto ikona slúži na listovanie obrazovkami, pokiaľ sa zoznam, ktorý je zobrazený, nezmesť na jednu obrazovku. Číslo uvádza poradové číslo obrazovky a počet obrazoviek.

Filter slúži na výber zobrazenia slučiek podľa ich stavu. Je možné zobrazit' všetky slučky, len zatvorené slučky, alebo len otvorené slučky.

Dotykom na zodpovedajúci riadok slučky je možné získať výpis vlastností danej slučky vrátane možnosti zapnúť alebo vypnúť akustickú signalizáciu jej otvorenia:

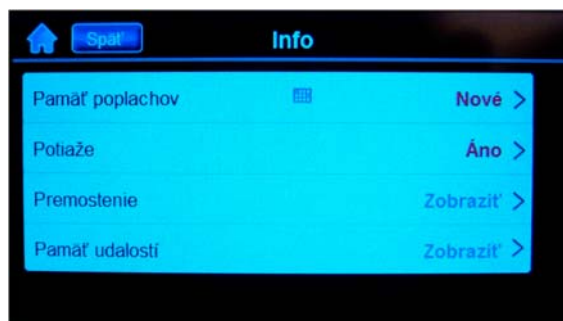
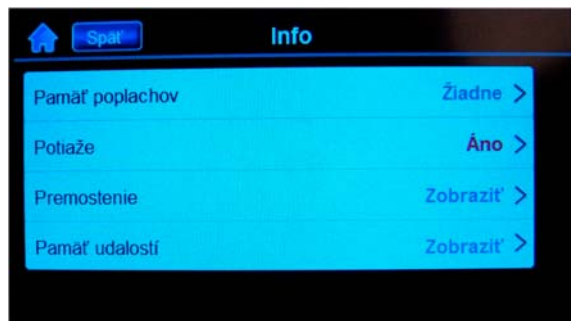




## 6. INFO




je ikona, po dotyku ktorej sa zobrazí ponuka:



ktorá umožňuje prezerať


- **Pamäť poplachov.**
- **Potiaže.**
- **Premostenie slučiek.**
- **Pamäť udalostí.**



Ľavý obrázok zodpovedá obrazovke, ktorá sa zobrazí po stlačení ikony , ak nebol poplach, pravý obrázok zodpovedá obrazovke, ktorá sa zobrazí po stlačení tejto ikony po poplachu.

V pamäti poplachov sú zaznamenané informácie o slučkách, ktoré boli v poplachu počas posledného zaarmovania.

Dotykom na ikonu **Nové >** sa zobrazí ponuka častí a po výbere časti je možné si prezrieť, ktoré slučky boli v poplachu. Podrobnejší výklad nie je potrebný.

Dotykom na ikonu  klávesnica vstúpi do režimu OneScreen Monitoring, v ktorom sa zobrazia slučky, ktoré boli v poplachu, v červenom rámečku.

V zobrazení potiaží sa zobrazia všetky potiažové stavy, ktoré ústredňa zaznamenala. Platí však, že pri výskyte potiaže je až na malé výnimky potrebné kontaktovať technika. Zákazník si môže sám nastaviť čas a skontrolovať istič v rozvodnej skrini v prípade potiaže so striedavým napájaním (Potiaž s AC). Ostatné potiažové stavy znamenajú, že je treba, aby systém prišiel skontrolovať odborník. V prípade výpadku času je dobré vedieť, prečo k nemu došlo. Ak príčina nie je známa, tiež je vhodné zavolať technika.

Po výbere premostenia slučiek a následnom potvrdení platným kódom sa zobrazí režim premost'ovania slučiek, ktorý je podrobne popísaný v odstavci 7.1.2.

Po výbere zobrazenia pamäti udalostí a následnom potvrdení platným kódom sa otvorí režim zobrazenia udalostí. Po výbere časti sa zobrazia všetky udalosti, ktoré má ústredňa vo svojej pamäti v súvislosti s danou časťou, vrátane dátumu a času.

## 7. MENU



je ikona, po dotyku ktorej sa zobrazí nasledujúca ponuka:



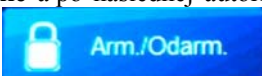
### 7.1 Zabezpečovacie nastavenia

Dotykom na ikonu **Zabezpečovacie nastavenia** sa otvorí nasledujúca ponuka:



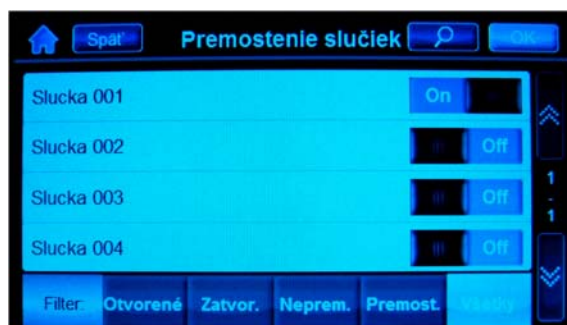
#### 7.1.1 Armovanie/Odarmovanie



Dotykom na ikonu **Zaarmovanie/Odarmovanie** a po následnej autorizácii kódom sa otvorí rovnaká

ponuka pre zaarmovanie, ako sa otvorí po dotyku ikony  hlavnej obrazovky. Je potrebné vybrať si spôsob armovania alebo odarmovanie a potom časť ústredne, ktorej sa má príkaz týkať.

#### 7.1.2 Premostenie slučiek

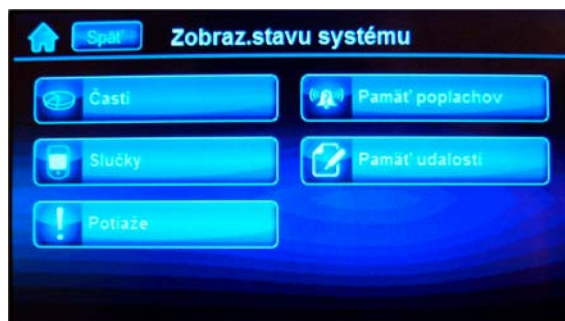
Dotykom na ikonu **Premost'ovanie slučiek** a po následnej autorizácii kódom sa zobrazí obrazovka na výber časti. Po výbere časti sa zobrazí obrazovka:



Ikona v riadku slučky informuje o aktuálnom stave premostenia slučky. Ak je v riadku ikona , slučka je nepremostená. Ak je v riadku ikona , slučka je premostená. Dotykom na ikonu sa mení aj ikona, aj stav premostenia slučky. Ak je slučka naprogramovaná ako nepremostiteľná, jej premostenie nie je možné a klávesnica to dá najavo nápisom, že slučka je nepremostiteľná.

### 7.1.3 Zobrazenie stavu systému

Dotykom na ikonu **Zobrazenia stavu** systému a po následnej autorizácii kódom zobrazí sa nasledujúca obrazovka:



Dotykom na jednotlivé ikony je možné zobraziť stavy častí, slučiek, potiaže, pamäť poplachov a pamäť udalostí.

### 7.1.4 Akustická signalizácia slučiek

Akustická signalizácia slučiek je vlastnosť klávesnice, vďaka ktorej dokáže klávesnica zvukom upozorniť na otvorenie a zatvorenie slučky, ak je to potrebné. Najčastejšie sa táto vlastnosť využíva ako upozornenie, že niekto vstúpil do predajne.

Dotykom na ikonu **Akustická signalizácia** slučiek a po následnej autorizácii kódom sa zobrazí nasledujúca ponuka:

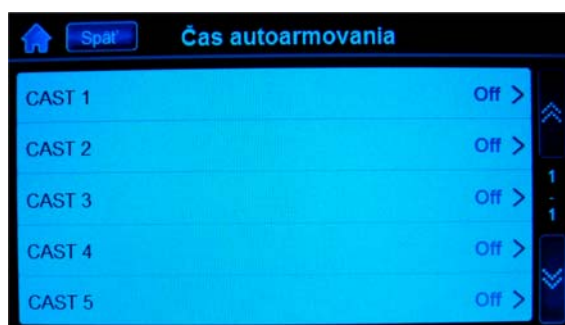


- V položke **Výber slučiek** sa určí, ktorá slučka alebo slučky majú byť akusticky signalizované.
- V položke **Čas akustickej signalizácie** sa určí, odkedy dokedy má byť akustická signalizácia aktívna. Mohlo by byť nežiadúce, aby klávesnica signalizovala v noci, keď zákazníci do predajne nevstupujú, a vyrušovala by pri práci, alebo by niekoho budila.
- V položke **Akustická signalizácia** sa rozhoduje o tom, či sa bude signalizovať narušenie slučky, uzavretie slučky, alebo obe zmeny stavu slučky.

### 7.1.5 Čas autoarmovania

Autoarmovanie je vlastnosť ústredne, ktorá umožní ústredni zaarmovať svoju časť vo vopred stanovenom čase dňa. Používať ho treba ako poistku pre prípad, že by sa zabudlo zaarmovať. Ak napríklad ľudia z objektu odchádzajú a armujú okolo 18:00, je prijateľné pre istotu nechať ústredňu automaticky zaarmovať o 19:00, ak by posledný odchádzajúci človek zabudol zaarmovať. Za bezpečnostné riziko je možné považovať také použitie automatického armovania, keď posledný odchádzajúci nezaarmuje, pretože sa ústredňa o nejaký čas zaarmuje sama. Vzniká tým interval, kedy je objekt prázdny a nestrážžený.

Dotykom na ikonu **Čas autoarmovania** a po následnej autorizácii kódom sa zobrazí nasledujúca ponuka častí ústredne:



Po výbere časti, ktorej sa má programovanie autoarmovania týkať, sa zobrazí takáto obrazovka:







Na nej je možné autoarmovanie zapnúť aj vypnúť a je možné nastaviť čas, kedy má k nemu dochádzať. Ak došlo k akejkoľvek zmene nastavení na tejto obrazovke, v pravom hornom rohu sa objaví ikona Uložiť. Dotykom na ňu sa nové nastavenia uložia do pamäti.


## 7.2 Užívateľské kódy









Programovanie užívateľských kódov je jednou z najdôležitejších vlastností ústredne. Má ju v právomoci držiteľ systémového hlavného kódu, alebo držiteľ kódu s rovnakými právomocami.


Po dotyku na ikonu **Užívateľské kódy** a po následnej autorizácii hlavným kódom sa zobrazí nasledujúca obrazovka:




Táto obrazovka informuje o tom, ktoré užívateľské kódy existujú. Ikona  umožňuje vyhľadanie kódu podľa názvu. Ikona  umožňuje prídanie nového kódu. Ikona  umožňuje zmeniť existujúci kód. Ikona  umožňuje zmazanie existujúceho kódu.

Dotykom na  sa začne zriaďovanie nového kódu s najnižším voľným poradovým číslom. Je potrebné nechať sa viesť klávesnicou. Postup krokov je:

- Zadať meno užívateľa a stlačiť , alebo hneď stlačiť  (ak sa má meno zachovať).
- Zadať novú hodnotu kódu a stlačiť .
- Potvrdiť novú hodnotu kódu (pre istotu, aby nedošlo k omylu), a stlačiť .
- Priprogramovať ku kódu diaľkový ovládač dvojnásobným stlačením tlačidla ovládača (prípadne vložením sériového čísla ovládača ručne) a stlačiť , alebo stlačiť , ak ovládač netreba. Na zbernicu ústredne musí byť pripojený bezdrôtový modul, ináč programovanie ovládača nemá význam a treba ho preskočiť.
- Priprogramovať ku kódu prístupovú kartu a stlačiť , alebo stlačiť . Na ústredni musí byť vytvorený prístupový systém, ináč tento krok nemá význam a treba ho preskočiť.
- Nastaviť užívateľa, a to buď tak, že sa mu jednotlivé vlastnosti nastavujú ručne, alebo tak, že sa prevezmú z iného kódu, ktorého nastavenia zodpovedajú potrebám.

Dotykom na  sa otvorí ponuka, ktorá súvisí so zmenami existujúceho užívateľského kódu. Podrobné vysvetlenie vlastností kódu je v odstavcoch 7.2.1 až 7.2.9.

Dotykom na  sa existujúci kód zmaže, pre istotu si klávesnica vyžiada potvrdenie, aby nedošlo k zmazaniu kódu omylom.

### 7.2.1 Vlastnosti kódu – Meno užívateľa

Meno užívateľa sa používa pre identifikáciu človeka, ktorý obsluhoval ústredňu pre potreby pamäte udalostí a pre odosielanie SMS.

### 7.2.2 Vlastnosti kódu – Kód

Kód je číselná kombinácia, ktorej zadanie na klávesnici umožňuje meniť stavy ústredne a jej častí. V procese programovania je potrebné pre istotu jeho hodnotu zadať dvakrát.

### 7.2.3 Vlastnosti kódu – Diaľkový ovládač

Diaľkový ovládač sa podľa ponuky dá prihlásiť k ústredne dvojako: buď stlačením tlačidla, keď o to klávesnica požiada, alebo manuálnym vložением čísla ovládača. Pohodlnejšie je zadávať ovládač stlačením tlačidla. Niektoré vlastnosti ústredne, ktoré súvisia s používaním diaľkových ovládačov, nie sú užívateľsky prístupné, napríklad priradenie funkcií tlačidlám ovládača.

### 7.2.4 Vlastnosti kódu – Zabezpečovacie právomoci

- **Právomoci hlavného kódu** – je možné nastaviť na niektorú z 3 možností:
  - Žiadne – držiteľ kódu nemá právomoc programovať ostatné užívateľské kódy.
  - Programovanie kódov a názvov – držiteľ kódu môže meniť hodnoty iných kódov a mená užívateľov, do ostatných vlastností kódov však prístup nemá. Zároveň nemá možnosť programovať kódy v iných častiach, než kam je sám priradený.
  - Všetky právomoci – držiteľ kódu má právomoci identické so systémovým hlavným kódom, ktorého poradové číslo je 001. S takýmto nastavením kódu je potrebné zaobchádzať veľmi obozretne a používať ho len v odôvodnených prípadoch. Zároveň nemá možnosť programovať kódy v iných častiach, než kam je sám priradený.
- **Nátlak** – je možné nastaviť na niektorú z 2 možností:
  - Off – užívateľský kód nie je naprogramovaný ako nátlakový a je ho možné používať voľne.
  - On – užívateľský kód je naprogramovaný ako nátlakový a používať ho možno len vtedy, keď je užívateľ prinútený násilím odarmať alebo zaarmať ústredňu. Čo presne ústredňa za takých okolností urobí, je závislé na jej naprogramovaní a pripojení na pult centralizovanej ochrany.
- **Premostenie** – je možné nastaviť na niektorú z 2 možností:
  - Off – držiteľ kódu nie je oprávnený premostovať slučky ručne.
  - On – držiteľ kódu je oprávnený premostovať slučky ručne.
- **Kód môže iba zaarmať** – je možné nastaviť na niektorú z 2 možností:
  - Off – držiteľ kódu smie armať aj odarmať časti, ktoré sú pridelené jeho kódu.
  - On – držiteľ kódu smie zaarmať jemu priradené časti, nedokáže ich však odarmať. Toto nastavenie sa používa pre pomocný personál, ktorý po odchode iných ľudí urobí svoju prácu, zaarmuje a odíde.
- **Stay a Okamžité armovanie** – je možné nastaviť na niektorú z 2 možností:
  - Off – držiteľ kódu nie je oprávnený robiť Stay a okamžité armovanie.
  - On – držiteľ kódu je oprávnený robiť Stay a okamžité armovanie.
- **Nútené armovanie** – je možné nastaviť na niektorú z 2 možností:
  - Off – držiteľ kódu nie je oprávnený robiť nútené armovanie.
  - On – držiteľ kódu je oprávnený robiť nútené armovanie.
- **Zobrazenie častí pre kód** – je možné nastaviť na niektorú z 2 možností:
  - Podľa priradenia klávesnice – držiteľ kódu môže z danej klávesnice obsluhovať a vidieť len tie časti ústredne, do ktorých je priradená klávesnica aj kód súčasne.
  - Podľa priradenia kódu – držiteľ kódu, ktorý má v právomoci také časti ústredne, do ktorých klávesnica nie je priradená, si zadaním kódu vynúti, že mu klávesnica povolí prístup aj do takých častí, ktoré klávesnica normálne nevidí.

### 7.2.5 Vlastnosti kódu – Priradenie častí

Prepínaním medzi nastavením On a Off sa povoľuje držiteľovi kódu právo obsluhovať jednotlivé časti ústredne. Na zmenu tohoto nastavenia je potrebné použiť úplný hlavný kód (buď systémový hlavný kód

s poradovým číslom 001, alebo iný kód s nastavením všetkých právomocí). Priradenie kódu je však možné len do tých častí ústredne, do ktorých mal prístup použitý hlavný kód.

### 7.2.6 Vlastnosti kódu – Prístupová karta

Vložením 8-miestneho čísla sa prístupová karta priradí k užívateľskému kódu. Za takýchto okolností je potrebná úzka spolupráca medzi užívateľmi a technikom, aby sa prístupový systém nastavil podľa potrieb užívateľa.

### 7.2.7 Vlastnosti kódu – Vlastnosti prístupu

- **Povolenie prístupu** – je možné nastaviť na niektorú z 2 možností:
  - Nie – ani kód, ani karta nemajú vplyv na stav dvier a sú im odobraté všetky prístupové práva.
  - Áno – karta a prípadne užívateľský kód môžu byť použité v spolupráci s čítačkou na prístup a podľa ďalšieho nastavenia aj na zaarmovanie a odarmovanie.
- **Rozšírená doba odomknutia dvier** – je možné nastaviť na niektorú z 2 možností:
  - Off – dvere sa po použití karty alebo kódu na prístup otvoria len na naprogramovanú dobu odomknutia dvier.
  - On – dvere sa po použití karty alebo kódu na prístup otvoria na naprogramovanú dobu odomknutia dvier, ku ktorej sa pripočíta doba, ktorá sa nazýva predĺženie doby odomknutia dvier. Táto vlastnosť sa zapína pre kódy, ktorých kartu majú ľudia s nižšou pohyblivosťou.
- **Pridať toleranciu do rozvrhu** – je možné nastaviť na niektorú z 2 možností:
  - Off – kartu na prístup je možné použiť presne podľa použitého rozvrhu.
  - On – kartu je možné použiť podľa rozvrhu, ktorý je však rozšírený o toleranciu rozvrhu.
- **Kód sleduje rozvrh** – je možné nastaviť na niektorú z 2 možností:
  - Off – kartu je možné použiť len podľa rozvrhu, kód je však možné použiť stále.
  - On – aj karta aj kód môžu byť použité len podľa rozvrhu. Mimo rozvrhu ich použitie nie je možné.
- **Armovanie kartou** – je možné nastaviť na niektorú z 4 možností, podľa toho, ktorý zo spôsobov armovania sa má vykonať, ak na armovanie bola použitá karta (armovanie je zakázané, bežné, Stay, alebo nútené).
- **Prístup kartou** – je možné nastaviť na niektorú z 3 možností:
  - Odomknúť, ak je časť odarmovaná – karta má právo otvoriť dvere len vtedy, ak je časť ústredne odarmovaná.
  - Odomknúť a odarmovať kódom – karta má právo otvoriť dvere aj v zaarmovanej časti, ale na vlastné odarmovanie je potrebné použiť kód na klávesnici.
  - Odomknúť a odarmovať – po použití karty na dverách v zaarmovanej časti sa dvere otvoria a časť sa zároveň odarmuje. Dvere v odarmovanej časti sa otvoria tiež a stav časti sa nezmení.

### 7.2.8 Vlastnosti kódu – Úroveň prístupu

Úroveň prístupu je množina dvier, ktoré zoskupil technik podľa požiadaviek zákazníka. Umožňuje členiť dvere na menšie podmnožiny, než to umožňuje delenie ústredne na časti. Zároveň platí, že ak je kódu priradená úroveň prístupu, ktorej technik nepriradil žiadne dvere, znamená to, že karta ani kód nebudú vedieť žiadne dvere otvárať. Implicitné nastavenie pre každý kód je **všetky dvere**, čo vymedzuje dvere len z hľadiska pridelenia do častí.

### 7.2.9 Vlastnosti kódu – Rozvrh

Rozvrh prístupu je časový interval alebo dvojica intervalov, počas ktorých je možné používať kartu a kód pre potreby prístupu. Zároveň platí, že ak je kódu priradený rozvrh prístupu, ktorý technik nezadefinoval, karta ani kód nebudú vedieť dvere otvárať. Implicitné nastavenie pre každý kód je **vždy**, čo znamená, že použitie karty a kódu nie je časovo obmedzené.



## 7.3 Ovládanie výstupov

Po dotyku na ikonu **Ovládanie výstupov** sa zobrazí ponuka užívateľských udalostí od 1 do 8, označených ako Klávesy 1 až Klávesy 8. Výber niektorej z udalostí ovplyvní stav programovateľného výstupu PGM ústredne, ktorý je zodpovedajúco naprogramovaný.



Presné využitie výstupu ústredne a detaily jeho naprogramovania sú predmetom montážneho naprogramovania ústredne, pri ktorom musí technik zohľadniť požiadavky užívateľa.

## 7.4 Doplnky

Po dotyku na ikonu **Doplnky** sa zobrazí nasledujúca ponuka:



### 7.4.1 SpotOn Locator

Po dotyku na ikonu **SpotOn Locator** a po následnej autorizácii hlavným kódom sa zobrazí nasledujúca obrazovka:



Táto obrazovka uvádza požiadavky na súbory, ktoré klávesnica dokáže spracovať ako pôdorysy: V jednej klávesnici môže byť až 32 pôdorysov. Jedna slučka sa môže nachádzať len v jednom pôdoryse. Súbory pre pôdorysy by kvôli prehľadnosti mali byť umiestnené v adresári "plans", ktorý je v hlavnom adresári microSD karty klávesnice. Požiadavky na súbory sú nasledujúce:

- Súbory musia byť vo formáte .BMP.
- Musia mať nanajvýš 363 x 272 bodov.
- Musia byť bez kompresie.
- Ich bitová hĺbka musí byť 24 alebo 32 bitov.
- Pre prehľadnosť sú umiestnené v adresári "plans" microSD karty.
- Ich názvy by mali mať dĺžku do 8 znakov, prípona musí mať dĺžku 3 znaky. Dlhšie názvy klávesnica skrúti.



Pri postupe vytvárania pôdorysov, ktorých môže byť až 32, je možné využiť aj fotografie a skenované obrázky. V prípade záujmu o použitie súborov na vytvorenie pôdorysov sa treba nechať viesť ponukou v tejto časti programovania klávesnice.

Po dotyku na ikonu **Ďalej** klávesnica umožní zriadiť nový pôdorys dotykou na **Pridať**. Zriadenie pôdorysu pozostáva z priradenia mena, obrázka, slučiek a rozmiestnenia slučiek. Zriadenie nového pôdorysu sa ukončí stlačením **OK**.

Ak už sú niektoré pôdorysy zriadené (aspoň jeden z nich), obrazovka o tom informuje. Ikona **Pridať** umožňuje prídanie nového pôdorysu. Ikona **Zmeniť** umožňuje zmenu existujúceho pôdorysu. Ikona **Zmazať** umožňuje zmazanie existujúceho pôdorysu.

#### 7.4.2 OneScreen Monitoring

Po dotyku na ikonu **OneScreen Monitoring** sa zobrazí nasledujúca obrazovka:



Na predošlom obrázku je slučka 1 uzavretá, slučka 2 po poplachu a slučky 3 a 4 s blikajúcim bielym okrajom sú narušené.

Dotyk na ikonu **Test** znamená zahájenie testu slučiek. Klávesnica bude očakávať dvojitú zmenu stavu každej jednotlivkej slučky. Po otvorení a zatvorení (resp. zatvorení a otvorení slučky) sa na pozícii danej slučky zobrazí obrázok stavu slučky namiesto obrázka testu. Tento režim slúži na vyskúšanie funkčnosti slučiek z hľadiska zapojenia aj naprogramovania.

Dotyk na ikonu **i** znamená zobrazenie menu, ktoré je obsahovo identické s menu z kapitoly 6.

Dotyk na ikonu **⚙️** znamená požiadavku na zobrazenie menu, ktoré súvisí s vlastnosťou OneScreen Monitoring a má nasledujúce položky:



- **Arm./Odarm.** – sprístupňuje tie isté možnosti, ako dotyk na ikonu Arm./Odarm. základnej obrazovky.
- **Ovládanie výstupov** – sprístupňuje ovládanie výstupov, ktoré je popísané v odstavci 7.3.
- **Systemové informácie** – sprístupňuje pamäť poplachov, potiaže, premostenie a pamäť udalostí. Tieto položky sú popísané v kapitole 6. INFO.
- **Zobr./Skryť časti** – po zadaní hlavného kódu je možné určiť, ktorá časť nebude zobrazovaná v režime OneScreen Monitoring. Zobrazenie sa nastavuje dotykou na ikonu **i** alebo **⚙️**. Časť, ktorá je označená ikonou **i**, sa v režime OneScreen Monitoring zobrazuje. Časť, ktorá je označená ikonou **⚙️**, sa nezobrazuje.
- **Uzamk. OneScreen Monitoring** – po výbere tejto položky a potvrdení hlavným kódom sa z režimu OneScreen Monitoring stane hlavný režim klávesnice.
- **Odemk. OneScreen Monitoring** – umožňuje návrat k obvyklému režimu klávesnice.

- **Tieseň** – sprístupňuje ponuku tiesní, ktorá je popísaná v kapitole 4. TIESEŇ.

Dotykom na ikonu **Pomoc** sa zobrazia všetky stavy slučiek, ktoré môžu nastať, spolu s obrázkami, ktoré sa zobrazia v režime OneScreen Monitoring.

## 7.5 Nastavenia systému

Po dotyku na ikonu **Nastavenia systému** sa zobrazí nasledujúca ponuka:



Tieto nastavenia sú vcelku zrozumiteľné a preto bude na ich vysvetlenie postačovať ponuka nástrojov, ktoré zobrazí samotná klávesnica.







### 7.5.1 Čas a dátum

Po výbere položky **Čas a dátum** sa zobrazí ponuka, ktorá má 4 riadky:

- **Čas** – pomocou šípky hore a dole je potrebné nastaviť hodinu a minútu.
- **Formát času** – k dispozícii je čas v 12-hodinovom a 24-hodinovom formáte.
- **Dátum** – pomocou šípky hore a dole je potrebné nastaviť mesiac, poradové číslo dňa v mesiaci a rok. Poradie je závislé na nastavenom formáte dátumu.
- **Formát dátumu** – k dispozícii je niekoľko spôsobov usporiadania dňa v týždni, dňa v mesiaci, mesiaca a roka.

### 7.5.2 Displej

Po dotyku na ikonu **Displej** sa zobrazí ponuka, ktorá má 3 položky:

- **Podsvietenie** – pomocou tlačidiel  a  sa nastaví, akou intenzitou displej svieti počas používania.
- **Oneskorenie** – pomocou tlačidiel  a  sa nastaví časový interval na prechod displeja do režimu stmavnutia. K dispozícii je niekoľko časových intervalov.
- **Stmavnutie** – pomocou tlačidiel  a  sa nastaví, akou intenzitou displej svieti počas doby, keď sa nepoužíva.

### 7.5.3 Čistenie displeja

Po dotyku na ikonu **Čistenie displeja** a následnom potvrdení sa odštartuje 30-sekundový interval, počas ktorého je možné displej vyčistiť od stôp po dotykoch bez toho, aby klávesnica dotyky považovala za príkazy alebo výber.

### 7.5.4 Hlasitosť/Stíšenie

Po dotyku na ikonu **Hlasitosť/Stíšenie** sa zobrazí ponuka, ktorá má 2 riadky:

- **Hlavná hlasitosť** – pomocou tlačidiel – a + sa nastaví hlasitosť, s akou znejú zvuky klávesnice.
- **Stíšenie zvukov** – po výbere tejto položky a následnom potvrdení sa vypnú všetky zvuky klávesnice s výnimkou potvrdenia stlačenia klávesnice, tónu potvrdenia (prerušovaný zvuk signalizujúci vykonanie príkazu alebo prechod do nového stavu) a tónu odmietnutia (súvislý zvuk signalizujúci odmietnutie príkazu alebo návrat).

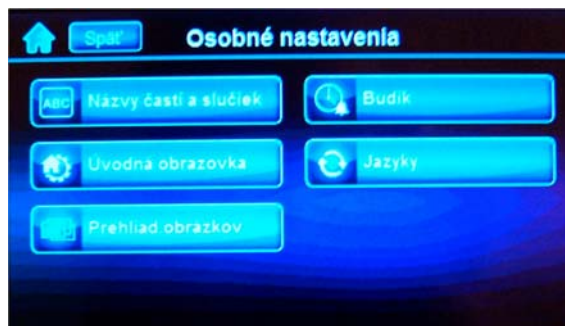
### 7.5.5 Právomoci

Po dotyku na ikonu **Právomoci** sa zobrazí rozsiahla ponuka, v ktorej sa nastaví dostupnosť pre mnohé užívateľské právomoci. Na výber je z 3 možností:

- **Bez kódu** – vlastnosť s týmto nastavením môže modifikovať ktokoľvek, kto má dosah na klávesnicu.
- **Lubovoľný kód** – vlastnosť s týmto nastavením môže modifikovať len držiteľ kódu.
- **Iba hlavný kód** – vlastnosť s týmto nastavením môže modifikovať len držiteľ hlavného kódu.

## 7.6 Osobné nastavenia

Po dotyku na ikonu **Osobné nastavenia** sa zobrazí nasledujúca ponuka:



Tieto nastavenia sú vcelku zrozumiteľné a preto bude na ich vysvetlenie postačovať ponuka nástrojov, ktoré zobrazí samotná klávesnica.

### 7.6.1 Názvy častí a slučiek

Po dotyku na ikonu **Názvy častí a slučiek** sa zobrazí ponuka na zmenu názvov častí a slučiek.

### 7.6.2 Úvodná obrazovka

Po dotyku na ikonu **Úvodná obrazovka** sa zobrazí ponuka na modifikáciu obsahu a vzhľadu úvodnej obrazovky.

- **Zobrazenie informácií** – zobrazí sa ponuka:
  - **Nastaviť čas a dátum** – iná cesta k nastavení času, dátumu a ich formátov.
  - **Zobraziť/Skryť** – v tejto položke sa nastaví, či sa na obrazovke budú zobrazovať niektoré pomocné informácie ako čas, dátum, vnútorná teplota a vonkajšia teplota.
  - **Meranie teploty** – prepína jednotku teploty medzi stupnicou Celsia a Fahrenheita.
- **Typ zobrazenia** – umožňuje prepnutie vzhľadu základnej obrazovky.

### 7.6.3 Prehliadanie obrázkov

Po dotyku na ikonu **Prehliadanie obrázkov** sa zobrazí ponuka na nastavenie prehliadania obrázkov, ktorá má 3 položky:

- **Prehliadanie obrázkov** – slúži na zapnutie a vypnutie režimu prehliadania obrázkov.
- **Čas zobrazenia obrázkov** – slúži na nastavenie času pre prechod od jedného obrázka k druhému.
- **Náhodný výber obrázkov** – slúži na zapnutie a vypnutie režimu náhodného výberu obrázkov.


### 7.6.4 Budík

Po dotyku na ikonu **Budík** sa zobrazí ponuka na nastavenie 2 nezávislých budíkov, ktoré majú nasledujúce parametre:

- **Čas 1** – umožňuje zvoliť, či bude tento budík povolený (On) alebo zakázaný (Off).
- **Čas 1: Čas** – po výbere tejto položky sa zobrazí, v akom čase dňa má budík zvonieť.
- **Čas 1: Dni** – po výbere tejto položky sa zobrazí ponuka dní, v ktorých má budík zvonieť.
- **Čas 2** – umožňuje zvoliť, či bude tento budík povolený (On) alebo zakázaný (Off).
- **Čas 2: Čas** – po výbere tejto položky sa zobrazí, v akom čase dňa má budík zvonieť.
- **Čas 2: Dni** – po výbere tejto položky sa zobrazí ponuka dní, v ktorých má budík zvonieť.

Po aktivizácii budíka sa na displeji zobrazia ikony **Odložiť** a **Zrušiť**:

Pískajúci budík je možné buď umlčať definitívne dotykem na **Zrušiť**, alebo na dobu 9 minút dotykem na **Odložiť**.

Ak je niektorý z budíkov klávesnice zapnutý, klávesnica o tom informuje zobrazením ikony  na hlavnej obrazovke.

### 7.6.5 Jazyky

Po dotyku na ikonu **Jazyky** sa zobrazí informácia o jazyku klávesnice. Obsah, ktorý sa zobrazí, je závislý na tom, aké súbory sa nachádzajú na mikrSD karte.

## 7.7 Ďalšie nastavenia

Po dotyku na ikonu **Ďalšie nastavenia** sa zobrazí nasledujúca ponuka:



Tieto nastavenia sú vcelku zrozumiteľné a preto bude na ich vysvetlenie postačovať ponuka nástrojov, ktoré zobrazí samotná klávesnica.

### 7.7.1 Nastavenie SMS

Po dotyku na ikonu **Nastavenie SMS** sa zobrazí ponuka na výber niektorého zo 16 SMS čísiel ústredne:



Slovo **Uložené** informuje o tom, že číslo je už naprogramované. Slovo **Prázdne** znamená, že dané číslo nie je naprogramované. Po výbere konkrétneho čísla sa zobrazí ponuka, ktorá má 3 položky:



- **Telefónne číslo** – po výbere tejto položky je možné naprogramovať hodnotu zvoleného telefónneho čísla.
- **Priradenie častí** – po výbere tejto položky je možné naprogramovať, do ktorej časti ústredne bude dané číslo priradené. Na SMS číslo sa odosielať správy o udalostiach z danej časti len vtedy, keď je číslo do tejto časti priradené. Nastavenie **On** znamená, že číslo je do časti priradené. Nastavenie **Off** znamená, že číslo nie je do časti priradené.
- **Výber udalostí** – po výbere tejto položky sa nastavuje, ktoré skupiny správ sa na zvolené číslo odosielať. Ponuka, ktorá sa týmto výberom otvorí, má 4 položky:
  - **Odosielať poplachy**
  - **Odosielať Zaarm./Odarm.**
  - **Odosielať potiaže**
  - **Odosielať obnovy potiaží**

Nastavenie **On** znamená, že správy z danej skupiny sa odosielať. Nastavenie **Off** znamená, že správy sa neodosielať.

### 7.7.2 Informácie o zariadení

Po dotyku na ikonu **Informácie o zariadení** sa zobrazia informácie o samotnej klávesnici, a to názov, typ, sériové číslo, verzia firmwaru a verzia jazykového softwaru atď.

### 7.7.3 Zvláštne funkcie

Ponuka, ktorá sa zobrazí po dotyku na ikonu **Zvláštne funkcie**, je použiteľná len v spolupráci s technikom. Vstupovať do nej a zadávať ponúkané príkazy nemá spravidla význam a v závislosti na naprogramovaní by mohlo negatívne ovplyvniť niektoré aspekty práce ústredne.

### 7.7.4 Kalibrácia displeja

Po dotyku na ikonu **Kalibrácia displeja** je potrebné riadiť sa inštrukciami na displeji.

### 7.7.5 Kalibrácia snímača

Po dotyku na ikonu **Kalibrácia snímača** je možné kompenzovať snímač vnútornej aj vonkajšej teploty. Kompenzovanie snímania vonkajšej teploty je možné len vtedy, keď je klávesnica TM50 zodpovedajúco naprogramovaná a snímač je pripojený.

Samotný proces kompenzácie pracuje tak, že klávesnica zobrazí aktuálnu nameranú teplotu a človek nastaví, akú teplotu má ukazovať. Kompenzácia slúži na potlačenie ohmického vplyvu vedenia medzi klávesnicou a snímačom teploty.

### 7.7.6 Upgrade

Po dotyku na ikonu **Upgrade** klávesnica zobrazí súbory \*.puf, ktoré má k dispozícii. Súbory musia byť v zmysle inštrukcií uložené v hlavnom adresári. Obsah, ktorý sa zobrazí, je závislý na tom, aké súbory sa nachádzajú na mikrSD karte.

### 7.7.7 Montážne programovanie

Po dotyku na ikonu **Montážne programovanie** je potrebné vložiť montážny kód ústredne, ktorý je spravidla známy len technikovi.

## 8. DOPLNKOVÉ FUNKCIE

### 8.1 OneScreen Monitoring

Táto funkcia slúži na prehľadné zobrazenie stavov slučiek a častí ústredne. Je popísaná v odstavci 7.4.2. Dostupná je aj inou cestou, a to Menu → Doplnky.

### 8.2 Prehliadanie obrázkov

Dotykom na tomto mieste sa spustí prehliadanie obrázkov, ktoré sú uložené v adresári "photo", ktorý je v koreňovom adresári mikroSD karty. Ak sa v tomto adresári nenachádzajú žiadne obrázky požadovaných parametrov, klávesnica na to upozorní.

Popis nastavenia prehliadania obrázkov sa nachádza v odstavci 7.6.3.

Dotykom pri spodnom okraji obrazovky sa zobrazia tlačidlá na zastavenie/spustenie prehliadania obrázkov, ručné hľadanie obrázka, návrat na základnú obrazovku a otvorenie menu na nastavenie prezerania obrázkov.

Ako obrázky je možné použiť súbory

- typu \*.bmp
- ktoré majú rozmer nanajvyš 480 x 272 bodov
- sú bez kompresie
- ich bitová hĺbka je 24 alebo 32 bitov
- a sú umiestnené v adresári "photo" mikroSD karty.

### 8.3 SpotOn Locator

Dotykom na tomto mieste sa zobrazí režim SpotOn Locator na prehliadanie a úpravu pôdorysov. Súbory, ktoré majú byť použité ako pôdorysy, sa musia nachádzať v adresári "plans" mikroSD karty. Klávesnica sama upozorní, ak tam príslušné súbory nie sú, alebo nemajú parametre, ako treba.

Podrobný popis práce s pôdorysmi je v odstavci 7.4.1.

Tento výrobok bol vyvinutý a vyrobený nato, aby bol súčasťou elektronického zabezpečovacieho systému. Montáž, prevádzku, pravidelné prehliadky a servis poplachových systémov narušenia upravuje STN EN 50131, STN EN 50134, STN EN 50136.

Vzhľadom na použitie, zložitosť a charakter je výrobok určený na montáž odbornou firmou podľa platných predpisov. Nesprávnou manipuláciou sa výrobok môže poškodiť. Na poruchy spôsobené nesprávnou manipuláciou sa nevzťahuje záruka. Neodborná montáž, nesprávny rozsah zabezpečenia, nesprávne pripojenie, nesprávne umiestnenie alebo nesprávne nastavenie môžu spôsobiť zníženie účinnosti zabezpečovacieho systému. Neoprávnené zásahy do zabezpečovacieho systému môžu spôsobiť jeho poškodenie alebo znefunkčnenie.

Užívateľ musí o zmenách v činnosti zabezpečovacieho systému čím skôr informovať montážnu firmu, ktorá musí zabezpečiť odborný servisný zásah.

Po ukončení životnosti výrobku je potrebné odovzdať ho na recykláciu.

