



TM

Užívateľský manuál pre LCD klávesnicu ESPRIT-642

1.00



1. ÚVOD


Ústredne ESPRIT sa vyznačujú vysokou spoľahlivosťou, veľkou variabilitou a jednoduchou obsluhou. Vďaka týmto vlastnostiam dokážu vyhovieť rôznym požiadavkám, ktoré vzniknú v praxi. Pred samotnou obsluhou ústredne je nevyhnutné zoznámiť sa s obsahom tohoto manuálu.

1.1 Základná obsluha

Väčšinu vlastností ústredne programuje technik systému. Ak nie sú povolené, pokus o ich vykonanie je klávesnicou odmietnutý, pričom klávesnica vydá súvislý tón odmietnutia.

1.2 Svetlá klávesnice

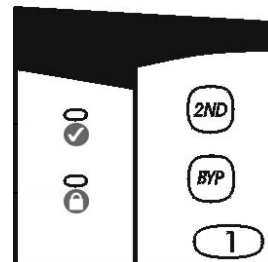
Každé svetlo klávesnice signalizuje určitý stav ústredne.

Zelené svetlo, označené značkou , signalizuje tieto stavy:

1. Ak svieti, všetky slučky ústredne sú zatvorené a ústredňa je pripravená na zaarmovanie.
2. Ak nesvieti, aspoň jedna zo slučiek ústredne je narušená a ústredňu nie je možné zaarmovať bežným armovaním.
3. Ak bliká, na ústredni plynie oneskorenie pre odchod.

Červené svetlo, označené značkou , signalizuje tieto stavy:

1. Ak svieti, systém je v zaarmovanom stave a narušením niektorej z jeho slučiek sa odštartuje buď poplach, alebo oneskorenie pre odchod, podľa typu slučky.
2. Ak nesvieti, ústredňa je odarmovaná.
3. Ak bliká, ústredňa je v poplachovom stave.

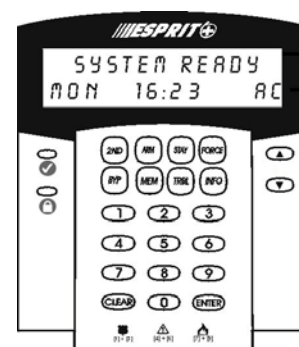


1.3 Optická signalizácia

Na klávesnici ESPRIT-642 sa zobrazujú všetky informácie, ktoré je treba vedieť o ústredni. Na displeji sa zobrazujú informácie o stave slučiek a o stavoch ústredne.

Ak sú všetky slučky v kľudovom stave, na displeji klávesnice sa zobrazí správa "PRIPRAVENE". Ak došlo k narušeniu niektorej zo slučiek, táto správa sa nahradí správou "SLUCKY OTV.". Na displeji sa zobrazujú postupne jednotlivé narušené slučky, alebo je možné stav určitej slučky zobraziť za pomoci tlačidiel [▲] a [▼].

Ak je na ústredni prítomné striedavé napájanie, v dolnom riadku displeja vpravo sa objaví nápis AC.



1.4 Akustická signalizácia

Po každom zatlačení klávesy bzučiak klávesnice pípne, čím potvrdí stlačenie. Počas zadávania informácií do ústredne klávesnica pomáha obsluhu dvoma tónmi:

Tón potvrdenia – ak je príkaz zadaný správne (napr. zaarmovanie alebo odarmovanie), alebo ak ústredňa prešla do programovania alebo do nového stavu, ozve sa prerušovaný tón.

Tón odmietnutia – ak je príkaz zadaný nesprávne, alebo ak sa ústredňa vracia z nového stavu do stavu pôvodného, ozve sa súvislý tón.

1.5 Zobrazenie pamäti poplachov

Ak je ústredňa zaarmovaná, narušenie každej slučky, ktorá nie je premostená, vyústi do poplachu. Poplachy sa ukladajú do pamäti. Pamäť poplachov obsahuje zoznam všetkých slučiek, na ktorých nastal poplach počas posledného zaarmovania. Ak je v pamäti poplachov záznam o poplachu, na displeji sa objavuje nápis "PAMAT POPL. [MEM]-ZOBRAZ".

Na zobrazenie obsahu pamäti poplachov je potrebné stlačiť tlačidlo [MEM]. Na displeji sa objavia slučky, na ktorých bol vyvolaný poplach. Na odchod zo zobrazenia pamäti poplachov je treba stlačiť [CLEAR].

Stlačením tlačidla [CLEAR] sa nezmaže obsah pamäti poplachov, ale len informácia z displeja, že táto pamäť nie je prázdna. Obsah pamäti poplachov sa zmaže len zaarmovaním a následným odarmovaním.

1.6 Pamäť udalostí

V ústredniach ESPRIT sa nachádza pamäť udalostí, v ktorej sú zaznamenané všetky udalosti aj s informáciou o čase. Obsah tejto pamäti sa nestratí ani pri úplnom výpadku napájania. Na zobrazenie pamäti udalostí je potrebné:

1. Stlačiť tlačidlo [MEM].
2. Stlačiť tlačidlo [INFO]. Na displeji sa zobrazí nápis "CAS UDALOSTI".
3. Pohyb po pamäti sa robí stláčaním tlačidiel [▲] a [▼].
4. Na odchod z režimu zobrazenia pamäti je potrebné stlačiť tlačidlo [CLEAR].

Ak sa zobrazí neznáma udalosť, alebo ak v pamäti nie sú ďalšie záznamy, na displeji sa objaví nápis "NOT LISTED".

1.7 Delenie ústredne

Ak je to potrebné kvôli režimu na objekte, ústredne ESPRIT je možné rozdeliť na dve nezávislé časti. Toto delenie robí technik podľa požiadaviek zákazníka. Ak má byť ústredňa rozdelená, je to treba prekonzultovať so strážnou službou.

2. UŽÍVATEĽSKÉ KÓDY

2.1 Programovanie užívateľských kódov

Na každej novej ústredni je hlavný kód naprogramovaný na implicitnú hodnotu 474747. Tento kód má vždy všetky právomoci, ktoré len užívateľský kód môže mať a žiadna z nich sa mu nedá odobrať. Má právo programovať užívateľské kódy, premost'ovať slučky a právo robiť všetky druhy zaarmovania, ktoré sú možné. Vo vzťahu k zaarmovaniu a odarmovaniu je k nemu potrebné pristupovať ako k spoločnému kódu (odstavec 3.9). Vzhľadom na výsadné postavenie a široké právomoci by sa hlavný kód nemal využívať na každodennú obsluhu ústredne. Mal by byť v zálohe na programovanie kódov a zvláštne prípady.

Okrem hlavného kódu má ústredňa ešte 48 užívateľských kódov.

1. kód má právomoci pre zaarmovanie, odarmovanie a premost'ovanie slučiek podľa toho, ako mu boli naprogramované. Ak bol vytvorený, vždy má právo programovať ostatné užívateľské kódy a aj zadávať klávesnicové príkazy.

2. až 48. kód majú právomoci pre zaarmovanie, odarmovanie a premost'ovanie slučiek podľa toho, ako im boli naprogramované. Nemôžu programovať užívateľské kódy, ani zadávať klávesnicové príkazy.

Hlavný kód a užívateľské kódy sa programujú nasledujúcimi príkazmi:

1. Stlačiť [ENTER]. Na displeji sa nakrátko objaví správa "ZADAJ KOD PRE PROGRAMOVANIE".
2. Vložiť hlavný kód alebo 1. kód. Na displeji sa objaví správa "PROGRAMOVANIE SEKCIA".
3. Vložiť poradové číslo kódu, ktorý sa má naprogramovať. Poradové číslo hlavného kódu je 00. Ostatné kódy majú poradové čísla od 01 do 48. Po vložení poradového čísla kódu sa na displeji zobrazí správa "ZIADNY", ak kód neexistuje, alebo "PROGRAMOVANIE PREBIEHA", ak kód už existuje. Správa "PROGRAMOVANIE PREBIEHA" zostane na displeji dovtedy, kým sa nevloží celý nový kód.
4. Po vložení platného 4 alebo 6-miestneho kódu sa na displeji znova objaví nápis "PROGRAMOVANIE SEKCIA".
5. Pre programovanie ďalších kódov je potrebné opakovať tento postup od kroku 3.

Pri programovaní užívateľských kódov je potrebné vyhnúť sa príliš jednoduchým číselným kombináciám, implicitnej hodnote a podľa možnosti aj "samozrejým" číselným kombináciám, ako napríklad rok narodenia.

2.2 Zmazanie užívateľských kódov

Užívateľské kódy sa mazú nasledujúcimi príkazmi:

1. Stlačiť [ENTER]. Na displeji sa nakrátko objaví správa "ZADAJ KOD PRE PROGRAMOVANIE".
2. Vložiť hlavný kód alebo 1. kód. Na displeji sa objaví správa "PROGRAMOVANIE SEKCIA".
3. Vložiť poradové číslo kódu, ktorý sa má zmazať. Poradové číslo hlavného kódu je 00. Ostatné kódy majú poradové čísla od 01 do 48. Po vložení poradového čísla kódu sa na displeji zobrazí správa "PROGRAMOVANIE PREBIEHA".
4. Stlačiť [2ND] a potom [ENTER]. Na displeji sa znova objaví nápis "PROGRAMOVANIE SEKCIA".
5. Pre zmazanie ďalších kódov je potrebné opakovať tento postup od kroku 3.

2.3 Tiesňový kód

Posledný užívateľský kód, čiže kód s poradovým číslom 48, môže byť naprogramovaný ako tiesňový kód. Ak je takýto kód zadaný na klávesnici, spolu so správou, ktorá prislúcha zaarmovaniu a odarmovaniu, je na pult centralizovanej ochrany odoslaná tiesňová správa bez toho, aby sa to na klávesnici navonok akokoľvek prejavilo. Použitie tiesňového kódu je potrebné prekonzultovať s technikom a so strážnou službou.

3. ARMOVANIE

Aby ústredne ESPRIT vyhovel rôznym požiadavkám a rôznym situáciám, je možné ich zaarmovať viacerými spôsobmi. S jednotlivými spôsobmi armovania ústredne je nevyhnutné zoznámiť sa.

3.1 Oneskorenie pre odchod

Ak bol zadaný kód na zaarmovanie celej ústredne alebo jej časti správne, jeho zadaním sa odštartuje oneskorenie na odchod. Tento čas slúži obsluhu na opustenie chráneného objektu. Klávesnica môže plynutie oneskorenia pre odchod signalizovať akusticky.

3.2 Bežné armovanie nedeleného systému

Pred bežným armovaním musí zelené svetlo svietiť, čo nastáva len vtedy, keď sú všetky slučky v kľudovom stave. Na displeji sa vtedy zobrazí nápis "PRIPRAVENE". Musia byť zatvorené všetky okná a dvere a v priestore pred snímačmi sa nesmie nikto pohybovať. Ak svetlo nesvieti, na displeji klávesnice sa zobrazujú postupne všetky slučky, ktoré nie sú v kľudovom stave.

Bežné armovanie nedeleného systému:

1. Zelené svetlo musí svietiť. Všetky slučky musia byť v kľude. Vtedy treba zadať platný kód. Klávesnica vydá prerušovaný tón potvrdenia, na displeji sa objaví nápis "ODCHOD" a svetlo sa rozblíka.
2. Po ukončení oneskorenia pre odchod sa na displeji zobrazí nápis "ZAARMOVANE", čím dá klávesnica najavo, že ústredňa je v stave stráženia.

3.3 Armovanie typu STAY

Armovanie typu STAY slúži na zaarmovanie určitých slučiek ústredne a premostenie iných slučiek. Ústredňa tak umožňuje zostať v objekte, ktorý je chránený. Ktoré slučky sa zaarmujú a ktoré sa premestia pri tomto spôsobe armovania, naprogramuje podľa potrieb zákazníka technik.

Armovanie typu STAY:

1. Stlačiť tlačidlo [STAY]. Na displeji sa zobrazí nápis "ZADAJ KOD PRE STAY ARM".
2. Zadať platný kód s právomocou robiť armovanie typu STAY. Klávesnica vydá prerušovaný tón potvrdenia, na displeji sa objaví nápis "ODCHOD" a svetlo sa rozblíka. Po ukončení oneskorenia pre odchod sa na displeji zobrazí nápis "STAY ARM", čím dá klávesnica najavo, že ústredňa je v stave stráženia, ale že je zaarmovaná spôsobom STAY.

3.4 Armovanie jedným tlačidlom

Armovanie jedným tlačidlom je armovanie bez použitia kódu. Túto vlastnosť povoľuje na základe požiadaviek užívateľa technik.

3.4.1 Bežné armovanie nedeleného systému jedným tlačidlom


Týmto spôsobom armovania sa zaarmuje ústredňa ako celok.

Bežné armovanie nedeleného systému jedným tlačidlom:

1. Zelené svetlo musí svietiť. Všetky slučky musia byť v kľude.
2. Treba stlačiť a podržať tlačidlo [ARM]. Klávesnica vydá prerušovaný tón potvrdenia, na displeji sa objaví nápis "ODCHOD" a svetlo sa rozblíka. Po ukončení oneskorenia pre odchod sa na displeji objaví nápis "ZARMOVANE".

3.4.2 STAY armovanie jedným tlačidlom


Armovanie typu STAY jedným tlačidlom:

Stlačiť a podržať tlačidlo [STAY]. Tým dôjde k armovaniu typu STAY. Klávesnica vydá prerušovaný tón potvrdenia, na displeji sa objaví nápis "ODCHOD" a svetlo  sa rozblíka. Po uplynutí oneskorenia pre odchod sa na displeji objaví nápis "STAY ARM".


3.5 Rýchly odchod

Táto vlastnosť umožňuje odísť z objektu, ktorý je zaarmovaný armovaním typu STAY, bez toho, aby bolo treba systém odarmovať. Po uplynutí oneskorenia pre odchod sa ústredňa opäť zaarmuje, a to buď bežným armovaním, alebo armovaním typu STAY.

Rýchly odchod z objektu, ktorý je zaarmovaný STAY armovaním, s návratom do STAY armovania:

Stlačiť a podržať tlačidlo [STAY]. Na displeji sa objaví nápis "ODCHOD". Týmto postupom sa odštartuje oneskorenie pre odchod, svetlo  sa rozblíka a na konci sa ústredňa vráti do armovania typu STAY.

Rýchly odchod z objektu, ktorý je zaarmovaný STAY armovaním, s návratom do bežného armovania:

Stlačiť a podržať tlačidlo [ARM]. Na displeji sa objaví nápis "ODCHOD". Týmto postupom sa odštartuje oneskorenie pre odchod, svetlo  sa rozblíka a na konci sa ústredňa vráti do bežného armovania.



3.6 Armovanie armovacím tlačidlom

V prípade potreby je možné ústredňu zaarmovať a odarmovať armovacím tlačidlom. Pokiaľ možno, je potrebné sa tejto vlastnosti vyhnúť a jej prípadné použitie dôkladne zvážiť a prekonzultovať s technikom.

3.7 Ručné premost'ovanie slučiek

Ručné premost'ovanie slučiek slúži na výber toho, ktoré slučky budú pri najbližšom zaarmovaní ústredňou ignorované. Premostená slučka svojim narušením nevyvoláva poplach a preto treba slučky premost'ovať len v odôvodnených prípadoch. Tento výber robí užívateľ ústredne podľa vlastnej úvahy a potreby a podľa naprogramovania ústredne. Požiarnu slučku nie je možné premostiť.

Ručné premost'ovanie slučiek:

1. Stlačiť tlačidlo [BYP]. Na displeji sa objaví nápis "ZADAJ KOD PRE PREMOST.SLUC."
2. Zadať platný kód s právomocou premost'ovania slučiek. Na displeji sa objaví nápis "ZADAJ SLUC.[] NA PREMOSTENIE".
3. Na posun po zozname slučiek je treba používať tlačidlá [] a [].
4. Na premostenie zvolenej slučky je treba stlačiť tlačidlo [BYP]. Opakované stláčanie tlačidla [BYP] znamená striedavé zapínanie a vypínanie premostenia danej slučky.
5. Tento postup opakovať od kroku 3, kým nie sú premostené všetky slučky, ktoré majú byť premostené.
6. Stlačiť [ENTER] na záznam premostenia slučiek do pamäti, alebo stlačiť [CLEAR] na odchod bez záznamu. Stlačenie [CLEAR] má za následok to, že k premosteniu slučiek vôbec nedôjde.


Ak došlo k premosteniu slučiek, na displeji sa budú striedať správy "PREMOSTENIE STLAC [BYP]+KOD" a "PRIPRAVENE" alebo informácia o narušených slučkách.

Druhý spôsob pre premost'ovanie slučiek je vkladať poradové čísla slučiek. Vloženie poradového čísla slučky spôsobí, že sa slučka premostí, ak boli splnené ostatné podmienky pre premost'ovanie (slučka je premostiteľná a kód mal právo premost'ovať slučky).

3.8 Nútené armovanie

Nútené armovanie slúži na zaarmovanie ústredne bez toho, aby svietilo svetlo READY. Stačí, aby sa zadal príkaz [FORCE]+kód, ktorý má právomoc robiť nútené armovanie. Slučka, ktorá bola narušená v okamihu ukončenia oneskorenia pre odchod, sa premosť, a to až do chvíle, než sa vráti do kludového stavu. Týmto návratom sa jej premostenie zruší a jej ďalšie narušenie už vyvolá poplach.

Nútené armovanie:

1. Stlačiť tlačidlo [FORCE]. Na displeji sa zobrazí nápis "ZADAJ KOD PRE NUTENE ARM".
2. Zadať platný kód s právomocou robiť nútené armovanie. Klávesnica vydá prerušovaný tón potvrdenia, na displeji sa objaví nápis "ODCHOD" a svetlo  sa rozblíka. Po ukončení oneskorenia pre odchod sa na displeji zobrazí nápis "ZAARMOVANE", čím dá klávesnica najavo, že ústredňa je v stave stráženia.

Požiaru slučku nie je možné premosť.

3.9 Armovanie deleného systému

Technik môže podľa požiadaviek užívateľa ústredňu rozdeliť na 2 nezávislé časti. Vtedy musí rozhodnúť, ktoré slučky patria do časti A, ktoré do časti B, ktoré do oboch častí a ktoré ani do jednej časti.

Slučky, ktoré boli v procese programovania priradené do časti A, sú zaarmované vtedy, keď je zaarmovaná časť A. Slučky, ktoré boli v procese programovania priradené do časti B, sú zaarmované vtedy, keď je zaarmovaná časť B. Slučky, ktoré boli v procese programovania priradené do oboch častí ústredne, sú zaarmované vtedy, keď je zaarmovaná aspoň jedna z častí ústredne. Slučky, ktoré neboli v procese programovania priradené ani do jednej časti, tvoria spoločnú chodbu, ktorá je zaarmovaná len vtedy, keď sú zaarmované obe časti.



Okrem slučiek je treba na rozdelenej ústredni do častí ústredne priradiť aj užívateľské kódy.

Ak je kód priradený do časti A, má právomoc obsluhovať časť A. Ak je kód priradený do časti B, má právomoc obsluhovať časť B. Ak je kód priradený do oboch častí ústredne, je spoločný a má právomoc obsluhovať obe časti ústredne.

Hlavnému kódu sa nedá odobrať žiadna právomoc a vo vzťahu k rozdelenej ústredni sa vždy správa ako spoločný, čiže má právomoc obsluhovať obe časti. **Hlavný kód sa vždy správa ako kód, ktorý je priradený do oboch častí a nie je možné ho obmedziť. Z tohto dôvodu by sa nemal, ak na to nie je iný dôvod, používať na každodenné zaarmovanie.**

3.9.1 Súčasné zaarmovanie oboch častí ústredne

Tento postup je možný, len ak má užívateľský kód právomoc obsluhovať obe časti ústredne:

Zadať užívateľský kód, keď svieti svetlo . Klávesnica vydá prerušovaný tón potvrdenia, na displeji sa objaví nápis "ODCHOD" a svetlo  sa rozblíka. Po ukončení oneskorenia pre odchod sa na displeji zobrazí nápis "ARM A+B". Výsledkom je zaarmovanie oboch častí ústredne.

3.9.2 Zaarmovanie jednotlivých častí ústredne samostatne

V každom prípade je treba zaručiť, aby boli v kludovom stave všetky slučky, ktoré patria do tej časti ústredne, ktorá sa má zaarmovať.

Postup pre zaarmovanie jednotlivých častí ústredne:

Ak je na zaarmovanie niektorej z častí ústredne použitý kód, ktorý obsluhuje len jednu časť ústredne, stačí ho zadať. Ozve sa prerušovaný tón potvrdenia a odštartuje sa oneskorenie pre odchod.
Ak je na zaarmovanie niektorej z častí ústredne použitý spoločný užívateľský kód, je treba zadať príkaz [STAY]+užívateľský kód pre zaarmovanie časti A, alebo príkaz [FORCE]+užívateľský kód pre zaarmovanie časti B. Ozve sa prerušovaný tón potvrdenia a odštartuje sa oneskorenie pre odchod.
Na displeji sa objaví nápis, ktorý bude popisovať, ktorá časť ústredne je zaarmovaná.

Pre použitie spoločného kódu platia tieto pravidlá:

- Ak je celá ústredňa odarmovaná, zadaním spoločného kódu sa zaarmuje celá ústredňa. Všetky slučky musia byť v kludovom stave.
- Ak je jedna časť ústredne zaarmovaná a druhá odarmovaná, zadaním spoločného kódu sa zaarmuje tá časť, ktorá je odarmovaná. Slučky v odarmovanej časti však musia byť v kludovom stave.
- Ak je celá ústredňa zaarmovaná, zadaním spoločného kódu sa odarmuje celá ústredňa.
- Na zaarmovanie a odarmovanie časti A ústredne je treba použiť príkaz [STAY] + platný kód. Aby sa časť A mohla zaarmovať, všetky jej slučky musia byť v kludovom stave.

- Na zaarmovanie a odarmovanie časti B ústredne je treba použiť príkaz [FORCE] + platný kód. Aby sa časť B mohla zaarmovať, všetky jej slučky musia byť v kľudovom stave.

3.10 Vlastnosť "bez pohybu"

Ústredňa, ak je tak naprogramovaná, dokáže upozorniť na to, že počas určitej doby nedošlo k narušeniu žiadnej z jej slučiek a v prípade potreby sa za takých okolností môže aj automaticky zaarmovať. Využívanie tejto vlastnosti nie je možné odporúčať.

3.11 Automatické armovanie v danom čase

Ústredňa, ak je tak naprogramovaná, dokáže upozorniť na to, že v určitom čase dňa nie je zaarmovaná a v prípade potreby sa za takých okolností môže aj automaticky zaarmovať. Využívanie tejto vlastnosti nie je možné odporúčať.


4. ODARMOVANIE

4.1 Odarmovanie nedelenej ústredne alebo oboch častí delenej ústredne

Postup pre odarmovanie nedelenej ústredne alebo oboch častí delenej ústredne:

Odarmovanie nedelenej ústredne sa robí zadaním platného kódu, ak je ústredňa zaarmovaná.

Odarmovanie oboch častí delenej ústredne sa robí zadaním platného spoločného kódu, ak sú obe časti ústredne zaarmované. Hlavný kód je vždy spoločný kód.

V jednom i druhom prípade bzučiak klávesnice stíchne a svetlo  zhasne.

4.2 Odarmovanie jednotlivých častí deleného systému

Postup pre odarmovanie jednej časti delenej ústredne:

Odarmovanie jednej z častí delenej ústredne sa robí zadaním platného kódu pre danú časť ústredne, alebo zadaním príkazu [STAY]+platný spoločný kód pre odarmovanie časti A resp. [FORCE]+platný spoločný kód pre odarmovanie časti B.

V jednom i druhom prípade bzučiak klávesnice stíchne a na displeji sa objaví nápis, ktorý popisuje situáciu, ktorá nastala po odarmovaní.

5. TIESŇOVÉ SLUČKY

Ústredne ESPRIT poskytujú užívateľovi 3 tiesňové slučky, ak je to potrebné a ak sú ústredne tak naprogramované. Využitie tiesňových slučiek je potrebné prekonzultovať s technikom a so strážnou službou.

Poplach na tiesňovej slučke 1 sa vyvolá súčasným stlačením tlačidiel [1] a [3] na 2 sekundy.

Poplach na tiesňovej slučke 2 sa vyvolá súčasným stlačením tlačidiel [4] a [6] na 2 sekundy.

Poplach na tiesňovej slučke 3 sa vyvolá súčasným stlačením tlačidiel [7] a [9] na 2 sekundy.

Ak bol vyvolaný poplach na tiesňovej slučke, na displeji sa objaví nápis "POPLACH".

6. ĎALŠIE NASTAVENIE KLÁVESNICE

Užívateľ má možnosť naprogramovať niektoré vlastnosti klávesnice bez toho, aby nato potreboval pomoc zo strany technika.

6.1 Nastavenie displeja

Postup pre nastavenie displeja:

1. Stlačiť a podržať tlačidlo [6]
2. Zvoliť si vlastnosť, ktorú treba nastaviť, stlačením tlačidla:
[1] pre nastavenie podsvietenia (7 je najjasnejšie).
[2] pre nastavenie kontrastu (7 je najmenší kontrast).
[3] pre nastavenie rýchlosti zobrazovania (1 je najrýchlejšie)
3. Na nastavenie konkrétnej hodnoty zvolenej vlastnosti je treba použiť tlačidlá [▲] a [▼].
4. Stlačiť [ENTER].
5. Pokračovať krokom 2, alebo stlačiť tlačidlo [CLEAR] na odchod z tohoto režimu.

6.2 Nastavenie času a dátumu

Postup pre nastavenie času:

1. Stlačiť a podržať tlačidlo [INFO]. Na displeji sa zobrazí nápis "PROGRAM. KLAV. NASTAV. CASU".
2. Stlačiť tlačidlo [ENTER]. Na displeji sa zobrazí nápis "NASTAVENIE CASU CAS=".
3. Vložiť čas v 24-hodinovom cykle.
4. Stlačiť tlačidlo [▼]. Na displeji sa zobrazí nápis "PROGRAM. KLAV. DEN V TYZD".
5. Stlačiť [ENTER]. Na displeji sa zobrazí nápis "NASTAV. DEN DEN=xxx", kde xxx predstavuje prvé tri písmenká z dňa v týždni.
6. Správny deň v týždni nastaviť stláčaním tlačidiel [▲] a [▼].
7. Stlačiť tlačidlo [ENTER]. Na displeji sa zobrazí nápis "PROGRAM. KLAV. NASTAV. CASU". Na opustenie režimu programovania dátumu a času je treba stlačiť tlačidlo [CLEAR].

Aby klávesnica zobrazovala správny čas, nemusí stačiť naprogramovať správny čas v klávesnici. V závislosti od naprogramovania možno bude treba naprogramovať správny čas v ústredni. Postup pre programovanie správneho času v ústredni je v kapitole 7.

6.3 Vypnutie bzučiča klávesnice

Ak je bzučič klávesnice vypnutý, klávesnica nesignalizuje akusticky oneskorenie pre príchod, poplach, ani otvorenie slučiek.

Bzučič sa vypína stlačením a podržaním tlačidla [CLEAR]. Ak zaznie prerušovaný tón potvrdenia, bzučič je vypnutý.

Bzučič je možné zapnúť opätovným stlačením tlačidla [CLEAR]. Ak zaznie súvislý tón odmietnutia, bzučič je zase zapnutý.

6.4 Akustická signalizácia otvorenia slučiek

Ak je zapnutá akustická signalizácia otvorenia niektorej slučky, pri jej otvorení klávesnica vydá prerušovaný tón.

Postup pre zapnutie akustickej signalizácie otvorenia slučiek:

1. Stlačiť a podržať tlačidlo [9]. Na displeji sa zobrazí nápis "AK.SIG.SL. [] ZADAJ CISLO".
2. Na pohyb po zozname slučiek používať tlačidlá [▲] a [▼].
3. Stlačiť [2ND] na zapnutie akustickej signalizácie pre slučku, na ktorej stojí kurzor. Ak je pre danú slučku akustická signalizácia zapnutá, stlačením [2ND] sa vypne.
4. Tento postup opakovať od kroku 2, kým nie je nastavená akustická signalizácia tak, ako treba.
5. Na odchod z režimu nastavovania akustickej signalizácie slučiek stlačiť [CLEAR].

Programovať akustickú signalizáciu otvorenia slučiek je možné aj priamym zadávaním poradových čísiel slučiek.

7. KLÁVESNICOVÉ PRÍKAZY

Za pomoci klávesnicových príkazov je možné urobiť určité úkony, ktoré za určitých okolností môže byť treba urobiť.

Postup pre vykonanie klávesnicových príkazov:

1. Stlačiť [ENTER].
2. Vložiť hlavný kód alebo 1. kód.
3. Stlačiť tlačidlo, ktoré zodpovedá príslušnému klávesnicovému príkazu.
4. Na odchod z užívateľského programovacieho režimu stlačiť [ENTER] alebo [CLEAR].

Prehľad klávesnicových príkazov:

[MEM] – nastavenie času a odstránenie potiaže s výpadkom hodín. Na displeji sa objaví nápis "NASTAV. CASU CAS=". Vtedy treba zadať čas v 24-hodinovom cykle.

[TRBL] – volanie na nadriadený počítač. Na displeji sa objaví nápis "VOLANIE NA PC". Volanie na nadriadený počítač môže správne prebehnúť len vtedy, keď sú v ústredni naprogramované ďalšie vlastnosti, ktoré ale môže programovať len technik.

[FORCE] – Zodvihnutie telefónnej linky. Na displeji sa objaví nápis "ODPOVED PC". Aj tento príkaz je možné úspešne vykonať len v spolupráci s technikom.

[STAY] – Zloženie telefónnej linky. Týmto príkazom je možné ukončiť komunikáciu medzi ústredňou a počítačom.

8. ZOBRAZENIE POTIAŽÍ

Ústredne ESPRIT nepretržite monitorujú rôzne technické podmienky. Ak sa niektorá z nich naruší alebo dostane mimo intervalu normálnych hodnôt, ústredňa tento stav zobrazí ako potiaž. Ak sa vyskytne na ústredni potiaž, na displeji sa objaví nápis "POTIAZE". Vtedy je treba stlačiť tlačidlo [TRBL], čím ústredňa vstúpi do režimu zobrazenia potiaží. V zozname potiaží v ďalšom texte sú len tie potiaže, ktoré sú najdôležitejšie. Ak sa na klávesnici vypíše niektorá z nich alebo iná potiaž, je spravidla treba zavolať technika.

Postup pre zobrazenie potiaží:

1. Stlačiť tlačidlo [TRBL].
2. Na pohyb po zozname potiaží použiť tlačidlá [▲] a [▼]. Zistiť, ktoré potiaže ústredňa má, a potom buď odstrániť ich príčinu, alebo zavolať technika.
3. Na odchod z režimu zobrazenia potiaží stlačiť [CLEAR].

Prehľad najdôležitejších potiaží:

Odpojený/vadný akumulátor – zobrazí sa, ak na ústredni nie je pripojený akumulátor, alebo ak je pripojený akumulátor vybitý alebo vadný a treba ho vymeniť. Na displeji sa zobrazí nápis "POTIAZ 01 POTIAZ AKU".

Potiaž s napájaním – zobrazí sa, ak na ústredni nie je striedavé napájanie alebo zdroj ústredne nie je schopný správne dobíjať akumulátor. Na displeji sa zobrazí nápis "POTIAZ 02 POTIAZ AC". Ak sa objavila táto potiaž, je treba skontrolovať dodávku elektrickej energie pre ústredňu. Ak sa dodávka obnovila alebo ani nebola prerušená a táto potiaž zotrváva, treba zavolať technika.

Odpojená siréna – zobrazí sa, ak na sirénový výstup ústredne nie je pripojené žiadne zariadenie. Na displeji sa zobrazí nápis "POTIAZ 04 BELL ODPOJ".

Výpadok hodín – ak ústredňa hlási túto potiaž, s najväčšou pravdepodobnosťou je po úplnom výpadku napájania. Na displeji sa zobrazí nápis "POTIAZ 08 VYPADOK HODIN". Hodiny je možné obnoviť za pomoci postupu, ktorý je popísaný v kapitole 7.

Tamper/kabeláž – došlo k narušeniu tampra na niektorej slučke. Na displeji sa zobrazí nápis "POTIAZ 09 TAMPER NA SLUC".

Výpadok telefónnej linky – ústredňa zaregistrovala výpadok telefónnej linky. Na displeji sa zobrazí nápis "POTIAZ 10 POTIAZ TEL.LIN".

Potiaž s požiarou slučkou – ústredňa zaregistrovala otvorenie požiarnej slučky. Na displeji sa zobrazí nápis "POTIAZ 11 TAMPER POZ.SLUC".

9. TESTOVANIE SYSTÉMU

Majiteľ objektu môže zabezpečovacie zariadenie testovať tak, že narúša jeho jednotlivé slučky a sleduje, či sa na klávesnici objaví odozva na ich narušenie. Počas normálnej prevádzky systém nevyžaduje okrem pravidelných kontrol žiadnu údržbu. Záložný akumulátor by sa mal vymeniť raz za tri roky a ak dochádzalo k jeho vybitiu, tak častejšie.

Rozsah prác pri pravidelných kontrolách a ich vzájomný časový odstup určuje platná norma. Treba ho dodržiavať, pretože má vplyv na platnosť poisťných zmlúv.

10. PREHĽAD SYSTÉMU

Je systém delený? Áno Nie

Číslo slučky a popis	Premostiteľná	STAY/Časť 1	Časť 2	24-hodinová	Okamžitá	Následná	Oneskorená 2	Oneskorená 1
01:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
02:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
03:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
04:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
05:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
06:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
07:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
08:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
09:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tiesňový poplach [1] a [3]..... tichý..... hlasitý..... žiadny

Tiesňový poplach [4] a [6]..... tichý..... hlasitý..... žiadny

Tiesňový poplach [7] a [9]..... tichý..... hlasitý..... žiadny

Oneskorenie pre odchod.....__ sekúnd

Oneskorenie pre príchod 1.....__ sekúnd cez slučky.....

Oneskorenie pre príchod 2.....__ sekúnd cez slučky

Doba poplachu.....__ minút