

Bupc

Manuale d'uso

Manual of use

Manuel d'utilisation

Bedienungsanleitung

Manual de uso

Bupc

Unità di programmazione e controllo codici



1.1) Introduzione

Il palmare BUPC è un piccolo computer portatile sviluppato appositamente da Nice per ampliare e semplificare le operazioni di installazione e manutenzione dei sistemi di radiocomando serie "Bio", "Flor" e "Very VR".

La funzione fondamentale del palmare BUPC si basa sul principio che tutti i codici "autorizzati" in un dato ricevitore risiedono nella sua scheda di memoria BM60, BM250 o BM1000.

Questa, una volta asportata dal ricevitore ed inserita nell'unità BUPC, può essere letta (per controllare i codici), scritta (per aggiungere codici) oppure modificata (per cancellare codici) ed altro ancora.

Nella memoria sono presenti anche dei dati con funzioni particolari come per esempio: Password, tempo del Timer, valore di "Altera" ecc.. ecc.. che possono essere controllati e modificati con la BUPC.

Il palmare BUPC permette inoltre di creare un duplicato dell'intera memoria oppure, se collegato a un personal computer, consente di trasferire il contenuto della memoria in un "file" su disco realizzando così un archivio di tutte le installazioni.

2.1) Descrizione

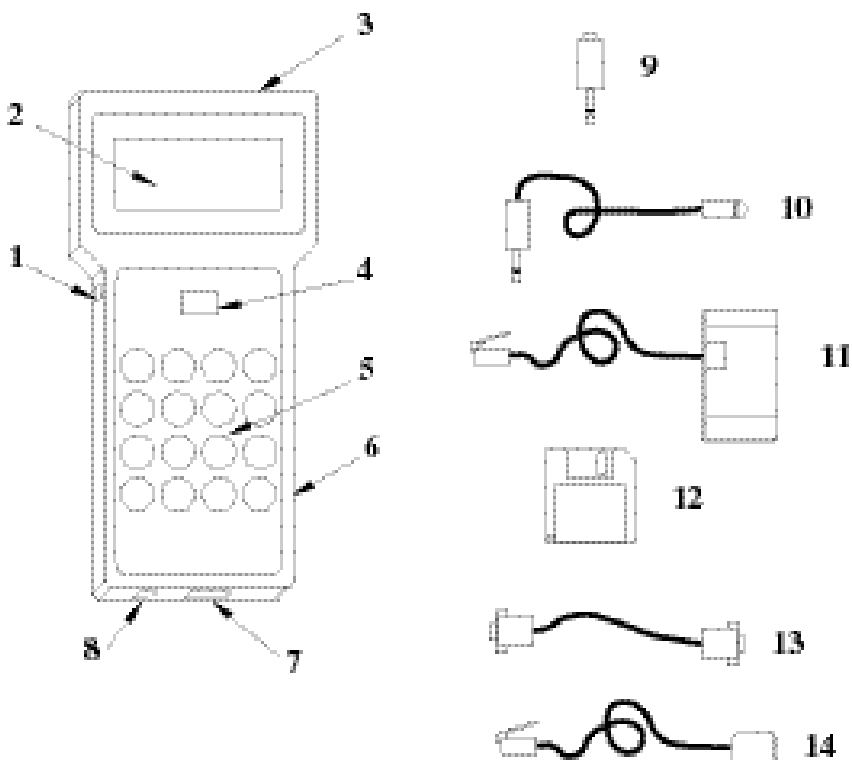


Fig. 1 : Componenti del palmare BUPC

Componenti del palmare BUPC

- 1) Interruttore per accendere e spegnere il palmare BUPC
- 2) Visore a cristalli liquidi sul quale appaiono i messaggi relativi alle funzioni che l'operatore esegue.
- 3) Presa per il ricevitore ottico del codice
- 4) Connettore per innestare la scheda di memoria
- 5) Tastiera a membrana, basta premere leggermente per inviare il comando
- 6) Innesto per cavo di collegamento con i trasmettitori
- 7) Connettore a standard RS 232 per collegamento con Personal Computer
- 8) Presa per alimentazione esterna 12 Vdc $\pm$ 20%

Accessori:

- 9) Ricevitore ottico del codice (deve essere inserito nella presa [3])
- 10) Ricevitore ottico del codice dotato di prolunga flessibile
- 11) Cavo per collegamento con i trasmettitori serie "Bio" e "Flor"
- 12) Dischetto contenente il programma BUPC per Personal Computer
- 13) Cavo per collegare il palmare BUPC al Personal Computer
- 14) Cavo per collegamento con i trasmettitori serie "Very VR"

2.2) Funzionamento

Il palmare BUPC dispone di un sistema di ricezione via ottica del codice dei trasmettitori ; per utilizzare questa particolarità è sufficiente innestare il ricevitore ottico [9] o [10] nella relativa presa [3], quindi avvicinare la testina del ricevitore ottico al segnalatore luminoso del trasmettitore.



Fig. 2 : Ricezione ottica del codice di un trasmettitore.

Il Ricevitore ottico con cavo di prolunga [10] permette di tenere il palmare da un lato ed eseguire la ricezione ottica dai trasmettitori senza toglierli dalla confezione.

Per accendere il palmare BUPC è sufficiente alimentarlo attraverso la presa [8] oppure, se si desidera utilizzare la batteria interna, spostare la levetta di accensione verso l'alto (posizione ON). Verrà così eseguito un breve programma di TEST che controlla la parti fondamentali interne e lo stato di carica della batteria.

Terminato il test, se tutto è regolare si entra nel MENU FUNZIONI, da questa posizione si possono eseguire tutte le funzioni disponibili del palmare BUPC compresa la scelta fra le modalità "Bio" o "Flor".

Osservando il visore nell'angolo in basso a sinistra, sono presenti dei simboli grafici che indicano le operazioni che si possono eseguire oppure i tasti che si possono usare in quel momento :

"↓" = (Freccia in basso) È possibile premere il tasto "↓" per selezionare la funzione o il codice successivo.

"↑" = (Freccia in alto) È possibile premere il tasto "↑" per selezionare la funzione o il codice precedente.

"→" = (Freccia a destra) È possibile premere il tasto "→" per spostare a destra il punto di inserimento numerico (cursore).

"←" = (Freccia a sinistra) È possibile premere il tasto "←" per spostare a sinistra il punto di inserimento numerico (cursore).

"☒" = (Clear) È possibile premere il tasto "☒" per interrompere qualsiasi funzione in corso e ritornare al MENU FUNZIONI.

"↵" = (Enter) È possibile premere il tasto "↵" per attivare la funzione selezionata o confermare la funzione in corso.

"Tx" = È attiva la ricezione ottica del codice, basta avvicinare il trasmettitore con un tasto premuto al ricevitore ottico.

"I₉" = È attivo l'ingresso numerico via tastiera, è quindi possibile digitare direttamente un numero premendo i tasti 0,1,2,3...9.

Nell'angolo in basso a destra, invece è presente il simbolo B nel caso sia attiva la modalità "Bio" e il simbolo "F" nel caso si attivi la modalità "Flor" o "Very VR".

2.3) Scelta della lingua

Il Palmare BUPC è predisposto per operare con diverse lingue in modo che l'operatore possa ottenere i messaggi di dialogo nella lingua preferita.

L'operazione di scelta della lingua preferita può essere attivata tenendo premuto il tasto “↵” (Enter) durante la fase di test che viene eseguito quando il BUPC viene acceso.

Terminato il test iniziale, se il tasto “↵” (Enter) è premuto, invece di entrare subito nel MENU FUNZIONI si attiverà la funzione di scelta della lingua.

Ora, è possibile selezionare la lingua preferita utilizzando i tasti “↓” o “↑”; una volta giunti sulla lingua desiderata si deve dare la conferma premendo il tasto “↵” (Enter).

In questo modo la lingua scelta verrà memorizzata in modo permanente, da questo momento in poi i messaggi verranno emessi nella lingua stabilita.

È comunque possibile cambiare la lingua selezionata in qualsiasi momento ripetendo per intero le operazioni di scelta.

2.4) Cambio Versione

Tale funzione permette di selezionare il funzionamento della BUPC tra:

- Funzionamento in modalità Bio.
- Funzionamento in modalità Flor o Very VR.

Premendo “↵” (Enter) si accede al menù Cambio Versione nel quale, attraverso i tasti “↓” o “↑”, è possibile selezionare la versione da utilizzare tra serie “Bio” o “Flor”, quindi premere “↵” (Enter) per confermare la scelta o “↵” Clear per annullare la funzione.

Il Cambio Versione, viene eseguito solo se il Buffer della BUPC è vuoto, per svuotarlo eseguire la funzione 9 CANCELLABUFFER.

La descrizione delle funzioni a questo punto verrà divisa in due parti a seconda che la BUPC venga utilizzata in modo “Bio” o in modo “Flor” e “Very VR”.

3.0) Modo BIO funzioni disponibili

0 - MENU FUNZIONI	: Non è una funzione vera e propria, è comunque il punto di partenza per la selezione delle funzioni oppure per il cambio Versione.
1 - PROVA TRASMETT.	: Consente la prova del trasmettitore visualizzando il codice ed indicando il tasto premuto in quel momento.
2 - VEDI I CODICI	: Vengono visualizzati i codici contenuti nella scheda di memoria inserita nel connettore [4].
3 - AGGIUNGI CODICI	: Permette di aggiungere nella memoria inserita sul connettore [4] un nuovo codice.
4 - CANCELLACODICI	: Esegue la cancellazione di un codice presente sulla memoria inserita nel connettore [4]
5 - RICERCACODICI	: Si verifica se uno specifico codice è presente nella memoria innestata nel connettore [4]
6 - CANCELLAMEMORIA	: Vengono cancellati tutti i codici contenuti nella memoria presente nel connettore [4]
7 - LEGGI MEMORIA	: Si leggono tutti i codici presenti sulla memoria [4] creandone una copia temporanea in un magazzino interno alla BUPC.
8 - SCRIVI MEMORIA	: Si scrivono i codici presenti nel magazzino interno nella memoria [4] (per creare una copia della memoria).
9 - CANCELLABUFFER	: Esegue la cancellazione dei codici presenti del magazzino interno, liberandolo per le successive funzioni “ 7 “
10 - BLOCCA MEMORIA	: Effettua il blocco della funzione di apprendimento dei codici quando la memoria [4] poi sarà inserita in un ricevitore.
11 - SBLOCCAMEMORIA	: Toglie il blocco alla funzione di apprendimento dei codici quando la memoria [4] poi sarà inserita in un ricevitore.
12 - METTI PASSWORD	: Inserisce una parola d'ordine per l'accesso ai dati che sono contenuti nella memoria inserita nel connettore [4]
13 - TOGLI PASSWORD	: Elimina la parola d'ordine per l'accesso ai dati che sono contenuti nella memoria presente nel connettore [4].
14 - CAMBIA t TIMER	: Si può cambiare il tempo del timer quando la memoria [4] poi sarà usata in un ricevitore con funzione timer attiva.
15 - CLONATRASMETT.	: Cambia il codice originale di un trasmettitore collegato sul connettore [7] copiandolo da un altro trasmettitore.
16÷99 - FUNZIONI EXTRA	: Funzioni attualmente non disponibili

3.1) 0 - MENU FUNZIONI

Questo è il punto di partenza per selezionare tutte le funzioni, al MENU FUNZIONI si giunge dopo il test iniziale .

A questo punto si ritorna anche sempre dopo la conclusione di una qualsiasi funzione, oppure se una funzione viene annullata premendo il tasto "↵" (Clear).

Premendo "↵" (Enter) si accede al menù cambio Versione nel quale attraverso i tasti "↓" o "↑" è possibile selezionare la versione di trasmettitori da utilizzare tra serie "Bio", "Flor", quindi premere "↵" (Enter) per confermare la scelta o "↵" (Clear) per annullare.

Dal MENU FUNZIONI, se si ricorda il numero della funzione, è possibile selezionarla digitando direttamente il numero; quindi premere "↵" (Enter) una prima volta per saltare nella funzione, poi se questa è quella desiderata, la si può attivare premendo ancora "↵" (Enter).

Se invece non si ricorda il numero della funzione è possibile scorrere tutte le funzioni attraverso i tasti "↓" o "↑" e scegliere quella desiderata premendo "↵" (Enter).

La scelta delle funzioni digitando direttamente il numero, è possibile solo quando si è nel MENU FUNZIONI; quindi una volta iniziata la scelta attraverso i tasti "↓" o "↑" non è più possibile effettuarla.

In ogni caso premendo il tasto "↵" (Clear) si interrompe qualsiasi operazione e si ritorna sempre al MENU FUNZIONI.

Il MENU FUNZIONI è anche il punto nel quale è possibile attivare il collegamento con un personal computer entrando così in MODO TERMINALE.

È consigliabile ritornare sempre al MENU FUNZIONI prima di spegnere il palmare, si ha così la certezza che le eventuali operazioni in corso siano terminate.

Messaggi di errore : **Batteria scarica,
sostituire!**

Il circuito di controllo ha segnalato che la batteria non è più in grado di garantire il funzionamento del palmare, tutte le funzioni vengono inibite.

(Solo in caso di Cambio Versione)

**Buffer occupato
Esegui Funz. 9**

Il cambio versione può avvenire solo se il Buffer è vuoto, mentre ora contiene dei codici.

3.2) 1 - PROVA TRASMETTITORE

Questa funzione permette di verificare il corretto funzionamento dei circuiti interni del trasmettitore; viene verificato e visualizzato il codice individuale segnalando il tasto premuto in quel momento.

Una volta attivata la funzione apparirà la scritta " Codice:....."; ora, avvicinando il trasmettitore da provare con un tasto premuto e ponendo il Led perpendicolare al ricevitore ottico, i puntini della scritta verranno sostituiti con il numero del codice che identifica quel trasmettitore .

Nello stesso tempo sulla seconda riga si "accenderà" il quadratino accanto al numero del tasto o dei tasti premuti.

Quando si desidera terminare l'operazione di verifica dei trasmettitori premere il tasto "↵" (Clear), si ritornerà così al MENU FUNZIONI.

Messaggi di errore : **Bio?**

Il trasmettitore provato non è della serie Bio.

3.3) 2 - VEDI I CODICI

Con questa funzione si possono “vedere” uno per uno tutti i codici presenti nella lista dei codici “autorizzati” contenuti nella memoria.

Prima di selezionare questa funzione è necessario inserire nell'apposito innesto [4] la scheda di memoria della quale si desidera visualizzare i codici .

Dopo aver attivato la funzione verrà visualizzato: “Codice:” seguito dal primo numero di codice presente nella lista ; nella seconda riga verrà invece indicato

“1° di...” seguito dal numero totale dei codici presenti.

In questo caso, per esempio l'indicazione “1° di 25” sta a significare che il codice visualizzato è il 1° su un totale di 25 codici presenti.

A questo punto per “vedere” via via tutti gli altri codici è sufficiente premere il tasto “” per passare al codice successivo, oppure il tasto “” per passare al codice precedente o tenerli premuti per spostarsi di più codici velocemente.

Da notare che una volta giunti all'ultimo codice, se si preme ancora “” si ricomincerà dal primo, mentre se si è sul primo codice e si preme “” si passerà all'ultimo codice presente (elenco circolare).

Quando si desidera uscire dalla funzione di visualizzazione codici, si deve premere il tasto “” (Clear) si ritornerà così al MENU FUNZIONI

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si legge nessun codice valido.

**Versione memoria
Errata! (B ⇌ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Bio.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice.

3.4) 3 - AGGIUNGI CODICI

Questa funzione si usa per inserire nuovi codici nella lista degli “autorizzati” contenuti nella memoria.

Prima di selezionare questa funzione è necessario che la scheda di memoria sulla quale si vogliono inserire i codici sia già innestata nel connettore [4].

Attivando la funzione apparirà sul visualizzatore : “Codice:.....” ; da questo momento le operazioni attive sono “” e “” oltre al sempre presente “” (Clear), quindi se si desidera inserire un codice avendo a disposizione il relativo trasmettitore, basterà avvicinarlo (con un tasto premuto) al ricevitore ottico; il codice verrà così subito visualizzato ed inserito nella memoria.

Il messaggio “OK fatto!” confermerà che l'operazione si è conclusa correttamente.

Se necessario, più codici possono essere inseriti uno dopo l'altro: basterà avvicinare i trasmettitori uno per uno al ricevitore ottico.

Se invece non si è in quel momento in possesso del trasmettitore si può comunque inserire il codice digitandolo direttamente con i tasti 0...9.

Se viene fatto un errore nella fase di composizione del numero si può spostare il cursore lampeggiante premendo i tasti “←” o “→” quindi reinserire il numero correttamente. Terminato l'inserimento, il codice così impostato va confermato premendo il tasto “↵” (Enter). Anche in questo caso il messaggio “OK fatto !” confermerà che l'operazione si è conclusa correttamente.

Una volta che un codice è stato inserito con la modalità di ingresso numerico, lo stesso codice verrà riproposto per poter essere così riutilizzato velocemente per comporre il successivo codice da inserire : si sposta il cursore con i tasti “←” o “→”, si cambiano le cifre necessarie e il nuovo codice è già pronto.

Una volta inseriti tutti i codici desiderati, premere il tasto “☐” (Clear) per ritornare così al MENU FUNZIONI

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce ad aggiungere nessun codice.

**Versione memoria
Errata! (B ↔ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Bio.

Non valido!

Il codice numerico non rappresenta un dato valido.

Memoria piena!

È stata raggiunta la capacità massima di 60 codici (BM 60) o di 252 codici (BM 250) e non c'è più spazio per altri nuovi codici.

Già presente!

Si è cercato di inserire un codice già inserito.

3.5) 4 - CANCELLA CODICI

Con questa funzione si possono cancellare dei codici dalla lista contenuta nella memoria rendendo così i codici non più “ autorizzati “.

Il modo di operare di questa funzione è lo stesso della funzione AGGIUNGI CODICI con la differenza che il codice invece di essere aggiunto viene cancellato.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce a cancellare nessun codice.

**Versione memoria
Errata! (B ↔ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Bio.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice.

Non presente!

Si è cercato di cancellare un codice mai inserito.

3.6) 5 - RICERCA CODICI

Attivando questa funzione si ha la possibilità di cercare se uno specifico codice è presente nella lista dei codici "autorizzati" contenuta nella memoria.

Il modo di operare di questa funzione è lo stesso della funzione AGGIUNGI CODICI con la differenza che il codice invece di essere aggiunto, viene cercato e se presente viene visualizzata la sua posizione nella lista.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce a cercare alcun codice.

**Versione memoria
Errata! (B ⇄ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Bio.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice.

Non valido!

Il codice numerico non rappresenta un dato valido.

Non presente!

Si è ricercato un codice che non è mai stato inserito.

3.7) 6 - CANCELLA MEMORIA

Con questa funzione si possono cancellare con una sola operazione tutti i codici presenti nella lista contenuta nella memoria.

Bisogna inserire la scheda di memoria da cancellare nell'apposito innesto [4] prima di selezionare questa funzione.

Dopo aver avviato la funzione verrà visualizzato il messaggio : "Sei sicuro?" con la richiesta di una seconda conferma: questo è necessario considerando che l'operazione una volta attivata non si può più arrestare ed è irreversibile.

Quindi, se si desidera effettivamente cancellare tutta la memoria, al messaggio "Sei sicuro?" confermare premendo ancora il tasto "↵" (Enter); mentre se non si tratta di una operazione voluta basta premere il tasto "C" (Clear) o un qualsiasi altro tasto per ritornare immediatamente al MENU FUNZIONI.

La funzione CANCELLA MEMORIA oltre a cancellare tutti i codici presenti, annulla anche un eventuale stato di "blocco" e riporta ad un valore base di 3" il tempo del Timer.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce a cancellare i codici.

**Versione memoria
Errata! (B ⇄ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Bio.

3.8) 7 - LEGGI MEMORIA

Questa funzione esegue la lettura dei codici presenti nella scheda di memoria creandone una copia in un Buffer interno (Buffer = magazzino di transito)

La copia dei codici così ottenuta viene utilizzata dalla funzione SCRIVI MEMORIA con lo scopo di ottenere un duplicato della memoria di origine.

Considerando che il Buffer è fisicamente composto da memorie di tipo "non volatile" (permane anche a BUPC spenta), l'operazione di SCRIVI MEMORIA può essere eseguita anche a distanza di tempo dall'operazione di LEGGI MEMORIA.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce a leggere nessun codice.

**Versione memoria
Errata! (B ⇌ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Bio.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice.

**Buffer occupato
eseguire Funz. 9**

Il Buffer contiene già un altro gruppo di codici, è necessario vuotarlo con l'esecuzione della funzione 9.

3.9) 8 - SCRIVI MEMORIA

Con l'attivazione di questa funzione si esegue la copia di tutti i codici presenti nel Buffer scrivendoli in una nuova scheda di memoria.

Il Buffer deve essere precedentemente "caricato" con i codici da duplicare per mezzo della funzione LEGGI MEMORIA eseguita sulla memoria di origine.

Visto che il Buffer non viene mai cancellato se non attraverso l'apposita funzione l'operazione di SCRIVI MEMORIA può essere eseguita più volte anche a distanza di tempo al fine di ottenere più copie della stessa scheda di memoria.

Messaggi di errore : **Nulla da copiare**

Il Buffer non contiene nessun codice da duplicare

**Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce a scrivere nessun codice.

**Versione memoria
Errata! (B ⇌ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Bio

**Non vuota
Eseguire Funz. 6**

La memoria di destinazione contiene già altri codici, è necessario sia vuota per poter eseguire la copia.

Memoria BM ... non sufficiente

Il Buffer è stato "caricato" con un numero di codici superiore alla capacità della memoria inserita.

3.10) 9 - CANCELLA BUFFER

Con questa funzione si esegue la cancellazione di tutti i codici presenti nel Buffer rendendolo così libero per successive funzioni LEGGI MEMORIA.

Dopo aver attivato la funzione verrà visualizzato il messaggio : "Sei sicuro?" con la richiesta di una seconda conferma: questo è necessario visto che l'operazione una volta avviata non si può più arrestare ed è irreversibile.

Ora, se si desidera effettivamente vuotare il buffer, al messaggio "Sei sicuro?" dare conferma premendo ancora il tasto "↵" (Enter) ; oppure premere il tasto "⌫" (Clear) o un altro tasto per ritornare al MENU FUNZIONI.

Questa funzione è indispensabile per il passaggio dalla versione "Bio" a "Flor" e viceversa in quanto nel passaggio, il Buffer deve essere vuoto.

Messaggi di errore : Nessuno

3.11) 10 - BLOCCA MEMORIA

Con l'esecuzione di questa funzione si attiva il blocco della scheda di memoria nei confronti delle operazioni di autoapprendimento, quando questa poi sarà inserita nel proprio ricevitore.

In pratica un ricevitore dotato di una memoria "Bloccata" non esegue l'autoapprendimento del codice, limitando così il funzionamento solo ai codici inseriti precedentemente senza permettere di inserirne altri (vedere anche le istruzioni specifiche nei ricevitori).

La funzione una volta attivata viene immediatamente eseguita, ottenendo subito il messaggio "OK fatto" a conferma dell'avvenuto blocco.

NOTA: Il "Blocco" è attivo solo quando la memoria è inserita nel proprio ricevitore, rimane infatti libera l'aggiunta dei codici direttamente dal palmare BUPC mediante la funzione AGGIUNGI CODICI.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce di conseguenza ad eseguire il "Blocco".

**Versione memoria
Errata! (B ↔ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Bio.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice quindi il "Blocco" risulterebbe inutile.

Già eseguito

La funzione di "Blocco" è già attiva

3.12) 11 - SBLOCCA MEMORIA

Questa funzione è l'esatto opposto di BLOCCAMEMORIA, ovvero disattiva il blocco della scheda di memoria nei confronti delle operazioni di apprendimento.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si può eseguire lo " Sblocco".

**Versione memoria
Errata! (B ⇌ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Bio.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice quindi il "Blocco" risulterebbe inutile.

Già eseguito

La funzione di "blocco" non è attiva, inutile sbloccare.

3.13) 12 - METTI PASSWORD

La funzione permette di inserire nella scheda di memoria una "Password".

Per "Password" (parola d'ordine) si intende un codice numerico per mezzo del quale controllare e limitare l'accesso ai dati contenuti nella scheda di memoria ai soli operatori che in quel momento sono a conoscenza del relativo codice.

Una volta inserita, la password verrà richiesta tutte le prime volte che un operatore attraverso il suo palmare BUPC andrà a vedere o modificare i dati e i codici contenuti nella scheda di memoria.

La Password inoltre blocca tutte le modifiche ai dati contenuti nella scheda di memoria una volta che questa è inserita nel ricevitore ; in pratica, un ricevitore con una memoria di questo tipo non sarà in grado di eseguire l'apprendimento, di cancellare un codice e neppure di cancellare tutti i codici. Inoltre nei ricevitori Versione Speciale non sarà possibile variare lo stato di blocco o il tempo del Timer.

Quando si attiva questa funzione, apparirà la scritta " Password:....." mentre il palmare si predispone subito in modalità di ingresso numerico : occorre ora digitare il numero desiderato, infine, si deve dare conferma premendo il tasto "↵" (Enter).

Se per caso si imposta una cifra non corretta si può spostare il cursore lampeggiante premendo i tasti "←" o "→", quindi reinserire la cifra esatta ; terminata la modifica, la Password così impostata va confermata premendo il tasto "↵" (Enter).

Seguirà il messaggio "OK fatto!" a conferma che l'operazione si è conclusa.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non è possibile inserire la Password

**Versione memoria
Errata! (B ⇌ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Bio.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice quindi la Password non avrebbe alcuna utilità.

Già presente

Una Password è già stata inserita

3.14) Modo di operare con la Password inserita

Quando viene inserita una Password in una scheda di memoria, il numero impostato come Password viene codificato ed inserito in un posto particolare nella memoria.

Quando poi nel palmare BUPC viene attivata una funzione che richiede l'accesso ai dati contenuti nella memoria viene verificata la presenza della Password; se questa non è presente l'accesso è libero, altrimenti si passa al controllo se l'operatore sia a conoscenza del numero che ha generato la Password. Naturalmente se l'operatore imposta il numero corretto allora viene eseguita la funzione richiesta altrimenti appare il messaggio "Accesso negato" e si ritorna inesorabilmente al MENU FUNZIONI.

NOTA : Il palmare BUPC non è in grado di distinguere la sostituzione di due schede di memoria che abbiano la stessa Password, quindi la Password inserita per una scheda di memoria, rimarrà valida anche per altre memorie fino all'inserimento di una memoria con Password diversa oppure allo spegnimento del palmare BUPC.

3.15) 13 - TOGLI PASSWORD

Con questa funzione si elimina la Password precedentemente inserita nella scheda di memoria.

Attivata la funzione, apparirà la scritta " Password:.....", mentre il palmare si predisporrà in modalità di ingresso numerico : occorrerà ora digitare lo stesso numero che era stato impostato quando si era inserita la Password.

Qualora si imposti un dato inesatto, si può spostare il cursore lampeggiante premendo i tasti "←" o "→", quindi inserire il dato corretto; terminato di inserire la Password, va data conferma premendo il tasto "↵" (Enter).

Ora se la Password è esatta, questa verrà cancellata dalla scheda di memoria e la conferma di ciò si avrà dal messaggio "OK fatto!".

Se la Password non corrisponde si otterrà solo il messaggio "Accesso negato".

Naturalmente in questo caso la Password in memoria non verrà eliminata.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4]
oppure quella inserita è guasta e quindi non si riesce ad eliminare la Password.

**Versione memoria
Errata! (B ⇄ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Bio.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice quindi non sarà sicuramente presente neanche la Password.

Accesso negato

Il numero digitato non corrisponde alla Password presente.

3.16) 14 - CAMBIAT TIMER

Attivando questa funzione si ha la possibilità di modificare il tempo del Timer (il tempo timer è utilizzato solo nei ricevitori tipo Versione Speciale).

Dopo aver Attivato la funzione verrà visualizzata la scritta "Tempo:" seguita dal tempo attualmente impostato (il tempo base è 3 secondi).

Il tempo visualizzato è in formato "h" ore, "mm" minuti (decine e unità) "ss" secondi (decine e unità).

Visto che il palmare si predispone subito in modalità di ingresso numerico, è possibile modificare il tempo attuale con il tempo desiderato, se necessario si può spostare il cursore lampeggiante premendo i tasti "←" o "→".

Una volta digitato il tempo desiderato dare conferma premendo il tasto "↵" (Enter) il messaggio " OK fatto!" confermerà l'avvenuto cambiamento.

Il Palmare BUPC gestisce correttamente la numerazione in sessantesimi (60 secondi corrispondono a 1 minuto). Pertanto, per esempio, se si imposta 1 min. e 80 sec. il tempo memorizzato sarà 2 min. e 20 sec.

Il tempo massimo che il ricevitore può gestire è di 2 ore 22 minuti e 36 secondi.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e quindi non è possibile cambiare il tempo del timer.

**Versione memoria
Errata! (B ↔ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Bio.

Memoria vuota

Nella memoria non c'è nessun codice pertanto neppure il tempo può essere cambiato

Fuori limite!

Il tempo impostato è superiore a 2 ore 22 min. 36 sec.

3.17) 15 - CLONATRASMETTITORE

Questa funzione permette di cambiare il codice originale di un trasmettitore con un codice proveniente da un altro trasmettitore ottenendone così due di perfettamente uguali (Clonazione).

Considerato che il sistema "Bio" si basa sul concetto che ogni trasmettitore possiede un codice diverso ed irripetibile, il fatto di poter clonare un codice rendendo due trasmettitori uguali, altera le basi di sicurezza del sistema.

In considerazione di ciò la funzione di CAMBIACODICE ALTX non è attiva su tutti i palmari BUPC, inoltre l'operazione può essere fatta **una sola volta** su ogni trasmettitore.

Prima di attivare la funzione bisogna estrarre dal trasmettitore, del quale si vuole cambiare il codice, la sola scheda ; poi inserire quest'ultima nell'apposito adattatore dopo aver innestato il cavo dell'adattatore nella presa [6].

Fatto questo si può attivare la funzione : seguirà una serie di test che vanno dal controllo se la batteria è in grado di sopportare il maggiore consumo richiesto dalla funzione, fino alla verifica se il codice non sia già stato cambiato.

Se tutti i controlli danno esito positivo allora apparirà la scritta "Codice:" e si attiverà il ricevitore ottico del codice; ora bisogna avvicinare il trasmettitore campione con un tasto premuto: quindi il codice verrà copiato attraverso il ricevitore ottico fino al trasmettitore inserito nell'adattatore.

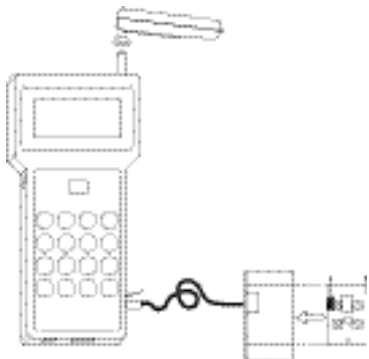


Fig. 3 : Clonazione del codice di un trasmettitore

La conferma che tutto si è svolto correttamente si avrà dall'apparire del codice campione sul visualizzatore oltre al messaggio "Ok fatto!".

Messaggi di errore : **Batteria scarica**
funz.N°15 -> OFF

La batteria è parzialmente scarica e non può supportare il maggiore assorbimento richiesto dalla funzione.

Non disponibile

La funzione non è presente in questa versione del BUPC

TX non inserito

Non è stato rilevato nessun trasmettitore inserito nell' adattatore (potrebbe essere guasto il trasmettitore)

Già cambiato
non si ripete

Al trasmettitore inserito nell'adattatore è già stato cambiato una volta il codice.

TX guasto!

Il trasmettitore non ha recepito il nuovo codice.

3.18) 16-99 FUNZIONI EXTRA

Sono funzioni attualmente non ancora previste per questa versione del palmare. Alle FUNZIONI EXTRA vi si accede solo mediante accesso numerico diretto.

Messaggi di errore : **Non disponibile**

La funzione non è presente in questa versione del BUPC

Terminologia:

CODICE	=È un numero caratteristico di ogni trasmettitore che permette di riconoscerlo da tutti gli altri; viene inviato al ricevitore radio durante la trasmissione.
Rnd	=È un altro numero che viene incrementato ad ogni trasmissione, questo secondo numero viene combinato con il codice per ottenere come risultato il segnale da inviare al ricevitore.
FINESTRARnd	=È la porzione di numeri Rnd successivi all'ultimo trasmesso che possono essere accettati dal ricevitore senza che intervenga il risincronismo.
SINCRONISMO	=È una procedura che permette di riabilitare il trasmettitore quando questo esce dalla finestra dei codici accettabili.
ALTERA	=È un valore che viene combinato al codice sia sul trasmettitore che sul ricevitore e permette di creare una personalizzazione dell'installazione.

4.0) Modo FLOR e VERY VR funzioni disponibili:

0 - MENU FUNZIONI	: Non è una funzione vera e propria, è comunque il punto di partenza per la selezione delle funzioni oppure per il cambio versione.
1 - PROVA TRASMETT	: Consente la prova del trasmettitore visualizzando il codice ed indicando il tasto premuto in quel momento.
2 - VEDI I CODICI	: Vengono visualizzati i codici contenuti nella scheda di memoria inserita nel connettore [4].
3 - AGGIUNGI CODICI	: Permette di aggiungere nella memoria inserita sul connettore [4] un nuovo codice.
4 - CANCELLACODICI	: Esegue la cancellazione di un codice presente sulla memoria inserita nel connettore [4]
5 - RICERCACODICI	: Si verifica se uno specifico codice è presente nella memoria innestata nel connettore [4]
6 - CANCELLAMEMORIA	: Vengono cancellati tutti i codici contenuti nella memoria presente nel connettore [4]
7 - LEGGI MEMORIA	: Si leggono tutti i codici presenti sulla memoria [4] creandone una copia temporanea in un magazzino interno alla BUPC.
8 - SCRIVI MEMORIA	: Si scrivono i codici presenti nel magazzino interno nella memoria [4] (per creare una copia della memoria).
9 - CANCELLABUFFER	: Esegue la cancellazione dei codici presenti del magazzino interno, liberandolo per le successive funzioni " 7 "
10 - BLOCCAMEMORIA	: Effettua il blocco della funzione di apprendimento dei codici quando la memoria [4] poi sarà reinserita in un ricevitore.
11 - SBLOCCAMEMORIA	: Toglie il blocco alla funzione di apprendimento dei codici quando la memoria [4] poi sarà reinserita in un ricevitore.
12 - METTI PASSWORD	: Inserisce una parola d'ordine per l'accesso ai dati che sono contenuti nella memoria inserita nel connettore [4]
13 - TOGLI PASSWORD	: Elimina la parola d'ordine per l'accesso ai dati che sono contenuti nella memoria presente nel connettore [4].

14 - CAMBIA t TIMER	: Si può cambiare il tempo del timer quando la memoria [4] poi sarà usata in un ricevitore con funzione timer attiva.
15 - FINESTRARnd	: Definisce la finestra massima entro la quale la parte Rnd del codice viene accettata.
16 - CONTROLLO Rnd	: Attiva o disattiva il controllo della parte Rnd del codice.
17 - SINCRONISMO	: Attiva o disattiva la funzione di risincronismo del codice
18 - SOLO NATIVI	: Attiva o disattiva la possibilità di convalidare solo i codici "originali" escludendo i codici "cambiati".
19 - RND SU TX	: Attiva o disattiva sul trasmettitore il funzionamento in modo Rnd.
20 - CAMBIACODICE Tx	: Cambia il codice di un trasmettitore.
21 - TOGLI CAMBIACOD	: Ripristina il codice originale del trasmettitore al quale è stato cambiato il codice.
22 - TUTTO ORIGINALE	: Reimposta i dati originali di produzione del trasmettitore (codice=Originale, Rnd= On, Altera=0000).
23 - PONI ALTERA A Tx	: Permette di inserire o togliere, una chiave di "alterazione" del trasmettitore.
24 - PONI ALTERA A Bm	: Permette di inserire o togliere la chiave di "alterazione" sulla memoria.
25 - USAALTERA	: Specifica la chiave di alterazione da usare nella ricezione del codice via ottica.
26÷99 - FUNZIONI EXTRA	: Funzioni attualmente non disponibili

4.1) 0 - MENU FUNZIONI

Questo è il punto di partenza per selezionare tutte le funzioni, al MENU FUNZIONI si giunge dopo il test iniziale .

A questo punto si ritorna sempre dopo la conclusione di una qualsiasi funzione, oppure se una funzione viene annullata premendo il tasto “ C ” (Clear).

Premendo “ E ” (Enter) si accede al menù CAMBIO VERSIONE nel quale attraverso i tasti “ D ” o “ U ” è possibile selezionare la versione di trasmettitori da utilizzare tra serie “Bio” o “Flor”, quindi premere “ E ” (Enter) per confermare la scelta o “ C ” (Clear) per annullare.

Dal MENU FUNZIONI, se si ricorda il numero della funzione, è possibile selezionarla digitando direttamente il numero ; quindi premere “ E ” (Enter) una prima volta per saltare nella funzione, poi se questa è quella desiderata, la si può attivare premendo ancora “ E ” (Enter).

Se invece non si ricorda il numero della funzione è possibile scorrere tutte le funzioni attraverso i tasti “ D ” o “ U ” e scegliere quella desiderata premendo “ E ” (Enter).

La scelta delle funzioni digitando direttamente il numero, è possibile solo quando si è nel MENU FUNZIONI; quindi una volta iniziata la scelta attraverso i tasti “ D ” o “ U ” non è più possibile effettuarla.

Il MENU FUNZIONI è anche il punto nel quale è possibile attivare il collegamento con un personal computer entrando così in MODO TERMINALE.

È consigliabile ritornare sempre al MENU FUNZIONI prima di spegnere il palmare, si ha così la certezza che le eventuali operazioni in corso siano terminate.

Messaggi di errore : **Batteria scarica,
sostituire!**

Il circuito di controllo ha segnalato che la batteria non è più in grado di garantire il funzionamento del palmare, tutte le funzioni vengono inibite.

(Solo in caso di Cambio Versione)

**Buffer occupato
Eseguire Funz. 9**

Il cambio versione può avvenire solo se il Buffer è vuoto, mentre ora contiene dei codici.

4.2) 1 - PROVA TRASMETTITORE

Questa funzione permette di verificare il corretto funzionamento dei circuiti interni del trasmettitore; viene verificato e visualizzato il codice individuale segnalando il tasto premuto in quel momento.

Una volta attivata la funzione apparirà la scritta “ Codice:..... ” ; ora, avvicinando il trasmettitore da provare con un tasto premuto e ponendo il Led perpendicolare al ricevitore ottico, i puntini della scritta verranno sostituiti con il numero del codice che identifica quel trasmettitore .

Nello stesso tempo sulla seconda riga si “accenderà” il quadratino accanto al numero del tasto o dei tasti premuti.

Premendo il tasto “ E ” (Enter) nella seconda riga sparirà l'indicazione del tasto premuto e apparirà la scritta “ Rnd:”; ora avvicinando il trasmettitore da provare con un tasto premuto e ponendo il Led perpendicolare al ricevitore ottico, apparirà oltre al codice anche il valore dell'Rnd.

Ripremendo il tasto “ E ” (Enter), si ritornerà alla visualizzazione iniziale.

Quando si desidera terminare l'operazione di verifica dei trasmettitori premere il tasto "⏏" (Clear) si ritornerà così al MENU FUNZIONI.

Messaggi di errore : **Flor?**

Il trasmettitore provato non è della serie Flor o Very VR.

Altera?

Il trasmettitore è "Alterato" con un valore diverso da Altera in uso.

4.3) 2 - VEDI I CODICI

Con questa funzione si possono "vedere" uno per uno tutti i codici presenti nella lista dei codici "autorizzati" contenuti nella memoria.

Prima di selezionare questa funzione è necessario inserire nell'apposito innesto [4] la scheda di memoria della quale si desidera visualizzare i codici .

Dopo aver attivato la funzione verrà visualizzato: "Codice:" seguito dal primo numero di codice presente nella lista ; nella seconda riga verrà invece indicato "1° di...." seguito dal numero totale dei codici presenti.

In questo caso, per esempio l'indicazione "1° di 25" sta a significare che il codice visualizzato è il 1° su un totale di 25 codici presenti.

Premendo il tasto "↵" (Enter) nella seconda riga sparirà l'indicazione del numero di codice nella lista e apparirà il valore del "Rnd:"; riferito al codice.

Ripremendo il tasto "↵" (Enter), si ritornerà alla visualizzazione iniziale.

A questo punto per "vedere" via via tutti gli altri codici è sufficiente premere il tasto "↵" per passare al codice successivo, oppure il tasto "⏮" per passare al codice precedente o tenerli premuti per spostarsi di più codici velocemente.

Da notare che una volta giunti all'ultimo codice, se si preme ancora "↵" si ricomincerà dal primo, mentre se si è sul primo codice e si preme "⏮" si passerà all'ultimo codice presente (elenco circolare).

Quando si desidera uscire dalla funzione di visualizzazione codici, si deve premere il tasto "⏏" (Clear) si ritornerà così al MENU FUNZIONI

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si legge nessun codice valido.

**Versione memoria
Errata! (B ⇄ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor o Very VR.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice.

4.4) 3 - AGGIUNGI CODICI

Questa funzione si usa per inserire nuovi codici nella lista degli "autorizzati" contenuti nella memoria.

Prima di selezionare questa funzione è necessario che la scheda di memoria sulla quale si vogliono inserire i codici sia già innestata nel connettore [4].

Attivando la funzione apparirà sul visualizzatore : "Codice:....." ; da questo momento le operazioni attive sono "T_x" e "1₉" oltre al sempre presente "☐" (Clear), quindi se si desidera inserire un codice avendo a disposizione il relativo trasmettitore, basterà avvicinarlo (con un tasto premuto) al ricevitore ottico; il codice verrà così subito visualizzato ed inserito nella memoria.
Il messaggio "OK fatto!" confermerà che l'operazione si è conclusa correttamente.

Se necessario, più codici possono essere inseriti uno dopo l'altro: basterà avvicinare i trasmettitori uno per uno al ricevitore ottico.

Se invece non si è in quel momento in possesso del trasmettitore si può comunque inserire il codice digitandolo direttamente con i tasti 0...9.

Se viene fatto un errore nella fase di composizione del numero si può spostare il cursore lampeggiante premendo i tasti "↵" o "⇧" quindi reinserire il numero correttamente.

Terminato l'inserimento, il codice così impostato va confermato premendo il tasto "↵" (Enter). Anche in questo caso il messaggio "OK fatto!" confermerà che l'operazione si è conclusa correttamente.

Una volta che un codice è stato inserito con la modalità di ingresso numerico, lo stesso codice verrà riproposto per poter essere così riutilizzato velocemente per comporre il successivo codice da inserire : si sposta il cursore con i tasti "↵" o "⇧", si cambiano le cifre necessarie e il nuovo codice è già pronto.

Per inserire una serie di codici progressivi basta, dopo aver inserito il primo codice manualmente, premere "↵" per incrementare di uno quindi premere il tasto "↵" (Enter) per confermare l'inserimento del codice.

Una volta inseriti tutti i codici desiderati, premere il tasto "☐" (Clear) per ritornare così al MENU FUNZIONI

Messaggi di errore : **Memoria guasta o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4]
oppure quella inserita è guasta e non si riesce ad aggiungere nessun codice.

Versione memoria Errata! (B ⇌ F)

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor o Very VR.

Altera in uso Esequire Funz. 25

La memoria inserita contiene un valore di altera diverso da quello in uso.

Non valido!

Il codice non è valido perchè, o è una copia e sono validi solo gli originali,
oppure la funzione Rnd è diversa tra trasmettitore e memoria.

Già presente!

Si è cercato di inserire un codice già inserito.

Sincronismo

Il codice è già presente ma era fuori sincronismo, è stato quindi risincronizzato.

Memoria piena!

È stata raggiunta la capacità massima di 15 codici (BM 60),
di 63 codici (BM 250) o 255 (BM 1000) e non c'è più spazio per altri nuovi codici.

4.5) 4 - CANCELLA CODICI

Con questa funzione si possono cancellare dei codici dalla lista contenuta nella memoria rendendo così i codici non più "autorizzati".

Attivando la funzione apparirà sul visualizzatore: "Codice:....." ; da questo momento le operazioni attive sono "T_x" e "I_g" oltre al sempre presente "C" (Clear), quindi se si desidera cancellare un codice avendo a disposizione il relativo trasmettitore, basterà avvicinarlo (con un tasto premuto) al ricevitore ottico; il codice verrà così subito visualizzato ed cancellato dalla memoria.

Il messaggio "OK fatto!" confermerà che l'operazione si è conclusa correttamente.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce a cancellare nessun codice.

**Versione memoria
Errata! (B ⇐ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor o Very VR.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice.

**Altera in uso
Esegui Funz. 25**

La memoria inserita contiene un valore di altera diverso da quello in uso.

Non valido!

Il codice non è valido perchè, o è una copia e sono validi solo gli originali, oppure la funzione Rnd è diversa tra trasmettitore e memoria.

Non presente!

Si è cercato di cancellare un codice mai inserito.

4.6) 5 - RICERCA CODICI

Attivando questa funzione si ha la possibilità di cercare se uno specifico codice è presente nella lista dei codici "autorizzati" contenuta nella memoria.

Il modo di operare di questa funzione è lo stesso della funzione CANCELLACODICI con la differenza che il codice invece di essere cancellato, viene cercato e se presente viene visualizzata la sua posizione nella lista.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce a cercare alcun codice.

**Versione memoria
Errata! (B ⇐ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor o Very VR.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice.

Altera in uso Esegui Funz. 25

La memoria inserita contiene un valore di altera diverso da quello in uso.

Non valido!

Il codice non è valido perchè, o è una copia e sono validi solo gli originali, oppure la funzione Rnd è diversa tra trasmettitore e memoria.

Sincronismo

Il codice cercato era fuori sincronismo, è stato quindi risincronizzato.

Non presente!

Si è ricercato un codice che non è mai stato inserito.

4.7) 6 - CANCELLA MEMORIA

Con questa funzione si possono cancellare con una sola operazione tutti i codici presenti nella lista contenuta nella memoria.

Bisogna inserire la scheda di memoria da cancellare nell'apposito innesto [4] prima di selezionare questa funzione.

Dopo aver avviato la funzione verrà visualizzato il messaggio: "Sei sicuro?" con la richiesta di una seconda conferma: questo è necessario considerando che l'operazione una volta attivata non si può più arrestare ed è irreversibile.

Quindi, se si desidera effettivamente cancellare tutta la memoria, al messaggio "Sei sicuro?" confermare premendo ancora il tasto "↵" (Enter) ; mentre se non si tratta di una operazione voluta basta premere il tasto "⏏" (Clear) o un qualsiasi altro tasto per ritornare immediatamente al MENU FUNZIONI.

La funzione CANCELLA MEMORIA oltre a cancellare tutti i codici presenti, annulla anche un eventuale stato di " blocco " e riporta ad un valore base di 3 " il tempo del Timer. Pone a 100 la finestra RND, a 0000 il valore di Altera, ON il risincronismo e la verifica RND, OFF la funzione solo Nativi.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce a cancellare i codici.

Versione memoria Errata! (B ⇄ F)

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor o Very VR.

4.8) 7 - LEGGI MEMORIA

Questa funzione esegue la lettura dei codici presenti nella scheda di memoria creandone una copia in un Buffer interno (Buffer = magazzino di transito)

La copia dei codici così ottenuta viene utilizzata dalla funzione SCRIVI MEMORIA con lo scopo di ottenere un duplicato della memoria di origine.

Considerando che il Buffer è fisicamente composto da memorie di tipo "non volatile" (permane a BUPC spenta), l'operazione di SCRIVI MEMORIA può essere eseguita anche a distanza di tempo dall'operazione di LEGGI MEMORIA.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce a leggere nessun codice.

Versione memoria

Errata! (B ⇌ F)

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor o Very VR.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice.

**Buffer occupato
eseguire Funz. 9**

Il Buffer contiene già un altro gruppo di codici, è necessario vuotarlo con l'esecuzione della funzione 9

4.9) 8 - SCRIVI MEMORIA

Con l'attivazione di questa funzione si esegue la copia di tutti i codici presenti nel Buffer scrivendoli in una nuova scheda di memoria.

Il Buffer deve essere precedentemente "caricato" con i codici da duplicare per mezzo della funzione LEGGI MEMORIA eseguita sulla memoria di origine.

Visto che il Buffer non viene mai cancellato se non attraverso l'apposita funzione l'operazione di SCRIVI MEMORIA può essere eseguita più volte anche a distanza di tempo al fine di ottenere più copie della stessa scheda di memoria.

Messaggi di errore : **Nulla da copiare**

Il Buffer non contiene nessun codice da duplicare

**Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce a scrivere nessun codice.

Versione memoria

Errata! (B ⇌ F)

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor.

**Non vuota
eseguire Funz. 6**

La memoria di destinazione contiene già altri codici, è necessario sia vuota per poter eseguire la copia.

Memoria BM ... non sufficiente

Il Buffer è stato "caricato" con un numero di codici superiore alla capacità della memoria.

4.10) 9 - CANCELLABUFFER

Con questa funzione si esegue la cancellazione di tutti i codici presenti nel Buffer rendendolo così libero per successive funzioni LEGGI MEMORIA.

Dopo aver attivato la funzione verrà visualizzato il messaggio: "Sei sicuro?" con la richiesta di una seconda conferma: questo è necessario visto che l'operazione una volta avviata non si può più arrestare ed è irreversibile.

Ora, se si desidera effettivamente vuotare il buffer, al messaggio "Sei sicuro?" dare conferma premendo ancora il tasto "↵" (Enter) ; oppure premere il tasto "⌫" (Clear) o un altro tasto per ritornare al MENU FUNZIONI.

Questa funzione è indispensabile per il passaggio dalla versione "Bio" a "Flor" e viceversa in quanto nel passaggio, il Buffer deve essere vuoto.

Messaggi di errore : **Nessuno**

4.11) 10 - BLOCCAMEMORIA

Con l'esecuzione di questa funzione si attiva il blocco della scheda di memoria nei confronti delle operazioni di autoapprendimento, quando questa poi sarà inserita nel proprio ricevitore. In pratica un ricevitore dotato di una memoria "Bloccata" non esegue l'autoapprendimento del codice, limitando così il funzionamento solo ai codici inseriti precedentemente senza permettere di inserirne altri (vedere anche le istruzioni specifiche nei ricevitori).

La funzione una volta attivata viene immediatamente eseguita, ottenendo subito il messaggio "OK fatto" a conferma dell'avvenuto blocco.

NOTA : Il "Blocco" è attivo solo quando la memoria è inserita nel proprio ricevitore, rimane infatti libera l'aggiunta dei codici direttamente dal palmare BUPC mediante la funzione AGGUINGI CODICI.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce di conseguenza ad eseguire il "Blocco".

**Versione memoria
Errata! (B ↔ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice quindi il "Blocco" risulterebbe inutile.

Già eseguito

La funzione di "Blocco" è già attiva

4.12) 11 - SBLOCCA MEMORIA

Questa funzione è l'esatto opposto di BLOCCAMEMORIA, ovvero disattiva il blocco della scheda di memoria nei confronti delle operazioni di apprendimento.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si può eseguire lo "Sblocco".

**Versione memoria
Errata! (B ⇐ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice quindi lo "Sblocco" risulterebbe inutile.

Già eseguito

La funzione di "blocco" non è attiva, inutile sbloccare.

4.13) 12 - METTI PASSWORD

La funzione permette di inserire nella scheda di memoria una "Password".

Per "Password" (parola d'ordine) si intende un codice numerico per mezzo del quale controllare e limitare l'accesso ai dati contenuti nella scheda di memoria ai soli operatori che in quel momento sono a conoscenza del relativo codice.

Una volta inserita, la password verrà richiesta tutte le prime volte che un operatore attraverso il suo palmare BUPC andrà a vedere o modificare i dati e i codici contenuti nella scheda di memoria.

La Password inoltre blocca tutte le modifiche ai dati contenuti nella scheda di memoria una volta che questa è inserita nel ricevitore ; in pratica, un ricevitore con una memoria di questo tipo non sarà in grado di eseguire l'apprendimento, di cancellare un codice e neppure di cancellare tutti i codici. Inoltre non sarà possibile variare lo stato di blocco, il tempo del Timer, il valore Altera, la finestra Rnd ecc. ecc.

Quando si attiva questa funzione, apparirà la scritta "Password:....." mentre il palmare si predispone subito in modalità di ingresso numerico : occorre ora digitare il numero desiderato, infine, si deve dare conferma premendo il tasto "↵" (Enter).

Se per caso si imposta una cifra non corretta si può spostare il cursore lampeggiante premendo i tasti "←" o "→", quindi reinserire la cifra esatta; terminata la modifica, la Password così impostata va confermata premendo il tasto "↵" (Enter).

Seguirà il messaggio "OK fatto!" a conferma che l'operazione si è conclusa.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non è possibile inserire la Password

**Versione memoria
Errata! (B ⇐ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice quindi la Password non avrebbe alcuna utilità.

Già presente

Una Password è già stata inserita

4.14) Modo di operare con la Password inserita

Quando viene inserita una Password in una scheda di memoria, il numero impostato come Password viene codificato ed inserito in un posto particolare nella memoria.

Quando poi nel palmare BUPC viene attivata una funzione che richiede l'accesso ai dati contenuti nella memoria viene verificata la presenza della Password; se questa non è presente l'accesso è libero, altrimenti si passa al controllo se l'operatore sia a conoscenza del numero che ha generato la Password.

Naturalmente se l'operatore imposta il numero corretto allora viene eseguita la funzione richiesta altrimenti appare il messaggio " Accesso negato " e si ritorna inesorabilmente al MENU FUNZIONI.

NOTA : Il palmare BUPC non è in grado di distinguere la sostituzione di due schede di memoria che abbiano la stessa Password, quindi la Password inserita per una scheda di memoria, rimarrà valida anche per altre memorie fino all'inserimento di una memoria con Password diversa oppure allo spegnimento del palmare BUPC.

4.15) 13 - TOGLI PASSWORD

Con questa funzione si elimina la Password precedentemente inserita nella scheda di memoria.

Attivata la funzione, apparirà la scritta " Password:....." , mentre il palmare si predisporrà in modalità di ingresso numerico: occorrerà ora digitare lo stesso numero che era stato impostato quando si era inserita la Password.

Qualora si imposti un dato inesatto, si può spostare il cursore lampeggiante premendo i tasti "←" o "→", quindi inserire il dato corretto; terminato di inserire la Password, va data conferma premendo il tasto "↵" (Enter).

Ora se la Password è esatta, questa verrà cancellata dalla scheda di memoria e la conferma di ciò si avrà dal messaggio "OK fatto!".

Se la Password non corrisponde si otterrà solo il messaggio "Accesso negato".

Naturalmente in questo caso la Password in memoria non verrà eliminata.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e quindi non si riesce ad eliminare la Password.

**Versione memoria
Errata! (B ⇌ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice quindi non sarà sicuramente presente neanche la Password.

Accesso negato

Il numero digitato non corrisponde alla Password presente.

4.16) 14 - CAMBIA t TIMER

Attivando questa funzione si ha la possibilità di modificare il tempo del Timer

Dopo aver attivato la funzione verrà visualizzata la scritta "Tempo:" seguita dal tempo attualmente impostato (il tempo base è 3 secondi).

Il tempo visualizzato è in formato "h" ore, "mm" minuti (decine e unità) "ss" secondi (decine e unità).

Visto che il palmare si predispone subito in modalità di ingresso numerico, è possibile modificare il tempo attuale con il tempo desiderato, se necessario si può spostare il cursore lampeggiante premendo i tasti "←" o "→".

Una volta digitato il tempo desiderato dare conferma premendo il tasto "↵" (Enter) il messaggio "OK fatto!" confermerà l'avvenuto cambiamento.

Il Palmare BUPC gestisce correttamente la numerazione in sessantesimi (60 secondi corrispondono a 1 minuto). Pertanto, per esempio, se si imposta 1 min. e 80 sec. il tempo memorizzato sarà 2 min. e 20 sec.

Il tempo massimo che il ricevitore può gestire è di 2 ore 22 minuti e 36 secondi.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e quindi non è possibile cambiare il tempo del timer.

**Versione memoria
Errata! (B ↔ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor.

Memoria vuota

Nella memoria non c'è nessun codice pertanto neppure il tempo può essere cambiato

Fuori limite!

Il tempo impostato è superiore a 2 ore 22 min. 36 sec.

4.17) 15 - FINESTRA Rnd.

Con questa funzione è possibile modificare la finestra Rnd del codice nel ricevitore.

La finestra Rnd rappresenta la porzione di valori entro i quali la parte Rnd del codice viene accettata, quindi più piccola viene impostata e maggiore e la sicurezza dell'impianto.

Se però il valore di questa finestra è troppo piccolo è probabile che se i trasmettitori vengono usati fuori del campo di ricezione del ricevitore, questi incrementino troppo il valore del loro Rnd e che questo esca dalla finestra di codici accettabili.

Nel caso in cui il valore Rnd di un trasmettitore esca dalla finestra impostata è necessario che il ricevitore esegua un risincronismo.

Normalmente il valore è 100 e può essere modificato tra 5 e 250.

Attivando la funzione apparirà sul visualizzatore: "FINESTRA :....."; da questo momento le operazioni attive sono "19" oltre al sempre presente "↵" (Clear).

Qualora si imposti un dato inesatto, o si voglia modificare una parte di quello già presente si può spostare il cursore lampeggiante premendo i tasti "←" o "→", quindi inserire il dato corretto; terminato di inserire il valore, va data conferma premendo il tasto "↵" (Enter).

Il messaggio "OK fatto!" confermerà che l'operazione si è conclusa correttamente.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce a cancellare nessun codice.

**Versione memoria
Errata! (B ⇌ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice.

Fuori limite

Il valore impostato è fuori limite (Minimo 5, Massimo 250).

4.18) 16 - CONTROLLO Rnd.

Con questa funzione è possibile attivare o disattivare il controllo della parte Rnd dei codici nel ricevitore.

Nel caso si ponga il controllo Rnd=Off sarà possibile usare solo trasmettitori con Rnd Off (vedere funzione 19)

La funzione Rnd viene posta Off nel caso in cui non interessi la funzione Rolling Code e si voglia poter clonare più trasmettitori con lo stesso codice.

Attivando la funzione apparirà sul visualizzatore : "CONTROLLO :On".

Per scegliere se attivare On o disattivare Off la funzione basta spostarsi con le frecce "↓", "↑" per scegliere On o Off.

Per annullare la funzione premere il tasto "↵" (Clear), mentre per confermare la scelta premere "↵" (Enter).

Il messaggio "OK fatto!" confermerà che l'operazione si è conclusa correttamente.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce a cancellare nessun codice.

**Versione memoria
Errata! (B ⇌ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor.

4.19) 17 - SINCRONISMO.

Con questa funzione è possibile attivare o disattivare il risincronismo da parte del ricevitore nel caso in cui un trasmettitore esca dalla finestra Rnd impostata alla funzione 15 (Finestra Rnd).

Se il risincronismo è disattivato la sicurezza dell'impianto è maggiore, ma se un trasmettitore dovesse uscire dalla finestra Rnd, bisognerà eseguire un nuovo inserimento del codice nella memoria, questa è l'unica operazione che aggiorna il valore Rnd e permette al trasmettitore di tornare a funzionare.

Attivando la funzione apparirà sul visualizzatore : "SINCRONISMO :On".

Per scegliere se attivare il risincronismo (On) o disattivarlo (Off) basta spostarsi con le frecce “↓”, “↑” per scegliere On oppure Off.

Per confermare la scelta premere “↵” (Enter), per annullare la funzione premere il tasto “↵” (Clear).

Il messaggio “OK fatto!” confermerà che l'operazione si è conclusa correttamente.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce a cancellare nessun codice.

**Versione memoria
Errata! (B ⇄ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor.

4.20) 18 - SOLO NATIVI.

Con questa funzione è possibile abilitare o disabilitare il funzionamento del ricevitore nei confronti dei trasmettitori il cui codice è stato cambiato con la funzione 20 (Cambia codice Tx) e cioè il codice non è più quello originale di produzione.

Attivando la funzione apparirà sul visualizzatore: “SOLO NATIVI :Off”.

Per scegliere se abilitare il funzionamento solo dei codici originali (On) o disabilitare (Off) basta spostarsi con le frecce “↓”, “↑” per scegliere On oppure Off.

Per confermare la scelta premere “↵” (Enter), mentre per annullare la funzione premere il tasto “↵” (Clear).

Il messaggio “OK fatto!” confermerà che l'operazione si è conclusa correttamente.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce a cancellare nessun codice.

**Versione memoria
Errata! (B ⇄ F)**

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor o Very VR.

Non valido!

La memoria contiene già dei codici non originali e non è quindi possibile disattivarli

Per eseguire le funzioni successive che vanno ad agire sul trasmettitore, bisogna collegare il trasmettitore alla BUPC come indicato in figura 4.1 e 4.2

Fig. 4.1: Inserimento trasmettitore tipo "Flor"

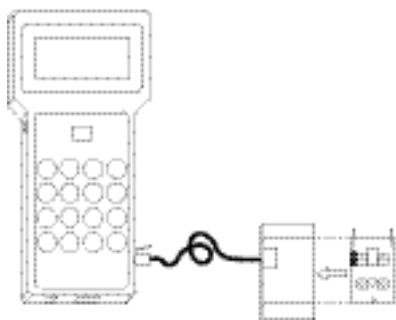
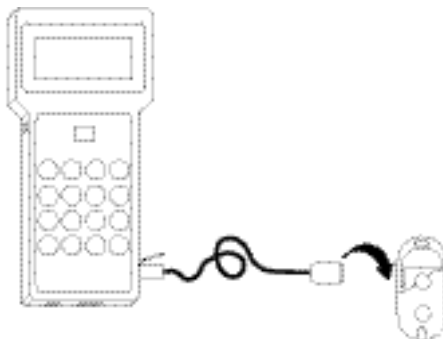


Fig. 4.2: Inserimento trasmettitore tipo "Very VR"



Per inserire il trasmettitore sull'apposito adattatore dopo averlo inserito nella presa [6], bisogna estrarre la scheda dal Box plastico nei trasmettitori serie "Flor", mentre basta aprire lo sportello della batteria e inserire il connettore nell'apposito innesto nella versione "Very VR".

4.21) 19 - RND SU Tx

Con questa funzione è possibile abilitare o disabilitare il funzionamento del trasmettitore in modo Rnd.

Disattivando il modo Rnd in un trasmettitore il codice diventerà fisso si potranno così clonare quanti trasmettitori si vogliono con lo stesso codice.

Affinchè un Trasmettitore con il modo Rnd disattivato possa funzionare è necessario che anche il ricevitore non controlli la parte Rnd del codice (vedi funzione 16)

Inserire il trasmettitore sull'apposito innesto, quando si attiva la funzione apparirà sul visualizzatore: "Rnd su trasmettitore: On".

Per scegliere se abilitare On o disabilitare Off la funzione basta spostarsi con le frecce "↓", "↑" per scegliere On o Off.

Per confermare la scelta premere "↵" (Enter), mentre per annullare la funzione premere il tasto "⏏" (Clear).

Il messaggio "OK fatto!" confermerà che l'operazione si è conclusa correttamente.

Messaggi di errore : **Tx non inserito**

Il trasmettitore a cui cambiare la funzione non è stato inserito nell'apposito adattatore. (potrebbe essere guasto il trasmettitore)

Non necessario!

Il trasmettitore inserito nell'adattatore è già impostato secondo la scelta fatta.

TX guasto!

Il trasmettitore non ha recepito la funzione.

4.22) 20 - CAMBIACODICE Tx.

Questa funzione permette di cambiare il codice originale di un trasmettitore.

Considerato che il sistema "Flor" si basa sul concetto che ogni trasmettitore possiede un codice diverso ed irripetibile, il fatto di poter cambiare un codice rischiando di rendere due trasmettitori uguali, altera le basi di sicurezza del sistema.

In considerazione di ciò è possibile con la funzione 18 (SOLO NATIVI) far sì che un ricevitore non accetti i trasmettitori con i codici modificati

Una volta attivata la funzione, verranno fatti una serie di controlli: se la batteria è in grado di sopportare il maggiore consumo richiesto dalla funzione, fino alla verifica se il codice non sia già stato cambiato.

Se tutti i controlli danno esito positivo allora apparirà la scritta " Codice :".

A questo punto è possibile inserire il codice digitandolo direttamente con i tasti 0...9.

Se viene fatto un errore nella fase di composizione del numero si può spostare il cursore lampeggiante premendo i tasti "←" o "→" quindi reinserire il numero correttamente.

Terminato l'inserimento, il codice così impostato va confermato premendo il tasto "↵" (Enter). Dopo pochi istanti il messaggio "OK fatto!" confermerà che l'operazione si è conclusa correttamente.

Al termine dell'operazione apparirà il codice immesso e la dicitura: "Un altro TX?".

Se si deve sostituire il codice ad un altro TX, inserirlo nell'apposito connettore e premere il tasto "↵" (Enter) e inserire come in precedenza il codice.

Se si deve sostituire il codice ad una serie di trasmettitori è possibile utilizzare l'autoincremento che permette di aumentare di 1 il codice inserito in ogni trasmettitore.

Per eseguire la funzione di autoincremento, dopo aver inserito il codice al primo trasmettitore, quando appare "Un altro TX?" sostituire il trasmettitore, quindi premere la freccia "↓" per incrementare di uno; infine premere il tasto "↵" (Enter) per cambiare il codice anche a quest'ultimo trasmettitore.

Se non si deve cambiare il codice a nessun altro trasmettitore alla richiesta Un altro TX? premere il tasto "↵" (Clear)

Un trasmettitore a cui è stato cambiato il codice può essere riconosciuto dal fatto che nelle varie funzioni in cui viene visualizzato il suo codice apparirà " x " dopo la scritta codice:

Codice: x 1234567

Messaggi di errore : **Tx non inserito**

Il trasmettitore a cui cambiare il codice non è stato inserito nell'apposito adattatore.
(potrebbe essere guasto il trasmettitore)

Già cambiato!
eseguire funz.21

Il trasmettitore inserito nell'adattatore ha già un codice cambiato.
Eseguire prima la funzione 21 per tornare al codice originale.

TX guasto!

Il trasmettitore non ha ricevuto il nuovo codice.

4.23) 21 - TOGLI CAMBIACOD

Questa funzione permette di ripristinare il codice originario del trasmettitore dopo che questo era stato modificato con la funzione 20 (CAMBIACODICE Tx).

Attivando la funzione verrà eseguito un test sul Trasmettitore e verrà ripristinato il codice originario. Il messaggio "OK fatto!" confermerà che l'operazione si è conclusa correttamente.

Messaggi di errore : **Tx non inserito**

Il trasmettitore al quale si deve ripristinare il codice non è stato inserito nell'apposito adattatore. (potrebbe essere guasto il trasmettitore)

Non necessario!

Il trasmettitore inserito nell'adattatore contiene già il codice originario.

TX guasto!

Il trasmettitore non ha recepito il ritorno al codice originale.

4.24) 22 - TUTTO ORIGINALE

Questa funzione permette di ripristinare tutti i dati originali dei trasmettitori (Codice=originale, Rnd=On, Altera=0000).

Attivata la funzione, verranno automaticamente ripristinati tutti i dati originali nel trasmettitore.

Il messaggio "OK fatto!" confermerà che l'operazione si è conclusa correttamente.

Messaggi di errore : **Tx non inserito**

Il trasmettitore al quale si devono ripristinare le funzioni originali non è stato inserito nell'apposito adattatore. (potrebbe essere guasto il trasmettitore)

TX guasto!

Il trasmettitore non ha recepito il nuovo codice.

4.25) 23 - PONI ALTERA A Tx

Con questa funzione è possibile impostare il valore di alterazione del codice di un trasmettitore.

Tale valore di alterazione è un numero che viene sommato al codice originale per creare una personalizzazione dell'impianto, e deve essere uguale sul ricevitore e su tutti i trasmettitori.

Attivando la funzione apparirà sul visualizzatore : " Altera:....."

A questo punto è possibile inserire il valore digitandolo direttamente con i tasti 0...9.

Se viene fatto un errore nella fase di composizione del numero si può spostare il cursore lampeggiante premendo i tasti "←" o "→" quindi reinserire il numero correttamente.

Terminato l'inserimento, il numero così impostato va confermato premendo il tasto "↵" (Enter).

Anche in questo caso il messaggio "OK fatto!" confermerà che l'operazione si è conclusa correttamente.

Al termine dell'operazione apparirà il codice immesso e la dicitura: "Un altro TX ?".

Se si deve sostituire il valore di Altera ad un altro Trasmettitore, inserirlo nell'apposito connettore e premere il tasto "↵" (Enter).

Se non si deve cambiare il valore di Altera a nessun altro trasmettitore alla richiesta "Un altro TX ?" premere il tasto "↵" (Clear)

Per togliere l'alterazione del codice al trasmettitore impostare altera con un valore uguale a 00000.

Se viene letto il codice di un trasmettitore alterato, sul Display apparirà la dicitura:
"Codice#"

Messaggi di errore : **Tx non inserito**

Il trasmettitore al quale si deve cambiare Altera non è stato inserito nell'apposito adattatore. (potrebbe essere guasto il trasmettitore)

TX guasto!

Il trasmettitore non ha recepito il nuovo valore.

4.26) 24 - PONI ALTERA A BM

Per far in modo che una ricevente riconosca i trasmettitori alterati con la funzione 23 PONI ALTERA A TX, è necessario inserire lo stesso valore di altera anche sulla memoria.

Attivando la funzione apparirà sul visualizzatore : " Altera:....."

A questo punto è possibile inserire il valore digitandolo direttamente con i tasti 0...9.

Se viene fatto un errore nella fase di composizione del numero si può spostare il cursore lampeggiante premendo i tasti "←" o "→" quindi reinserire il numero correttamente.

Terminato l'inserimento, il codice così impostato va confermato premendo il tasto "↵" (Enter).

Anche in questo caso il messaggio "OK fatto!" confermerà che l'operazione si è conclusa correttamente.

Per uscire dalla funzione premere il tasto "↵" (Clear).

Per togliere l'alterazione del codice alla memoria impostare altera con un valore uguale a 00000.

Messaggi di errore : **Memoria guasta
o non inserita**

Probabilmente non c'è una scheda di memoria inserita nel connettore [4] oppure quella inserita è guasta e non si riesce a cancellare nessun codice.

Versione memoria

Errata! (B ↔ F)

La memoria inserita contiene dei codici non di tipo Flor o Very VR.

Memoria vuota

Nella memoria inserita non è presente nessun codice.

4.27) 25 - USAALTERA

Con questa funzione è possibile inserire il valore di alterazione del codice sulla BUPC perchè questa possa riconoscere correttamente i trasmettitori "Alterati" quando si usa la ricezione ottica del codice nelle funzioni 1 Prova Trasmettitore - 3 Aggiungi Codici - 4 Cancella Codici - 5 Ricerca Codici.

Attivando la funzione apparirà sul visualizzatore : " Altera:....."

A questo punto è possibile inserire il valore digitandolo direttamente con i tasti 0...9.

Se viene fatto un errore nella fase di composizione del numero si può spostare il cursore lampeggiante premendo i tasti "←" o "→" quindi reinserire il numero correttamente.

Terminato l'inserimento, il numero così impostato va confermato premendo il tasto "↵" (Enter). Anche in questo caso il messaggio " OK fatto !" confermerà che l'operazione si è conclusa correttamente.

Per uscire dalla funzione premere il tasto "↵" (Clear).

Sono funzioni attualmente non previste per questa versione del palmare.
Alle FUNZIONI EXTRA vi si accede solo mediante accesso numerico diretto.

Messaggi di errore : **Non disponibile**

La funzione non è presente in questa versione del BUPC

5.0) Manutenzione:

Il palmare BUPC non necessita normalmente di alcun tipo di manutenzione in quanto è completamente statico e senza parti che si usurano.

Unico componente che potrebbe necessitare di sostituzione periodica è la batteria interna. Questa se del tipo "alcalina " o " zinco-carbone ", va sostituita quando sul visore appare la scritta " Batteria scarica, sostituire ".

Per la sostituzione della batteria è necessario togliere le 6 viti sul fondo del palmare, poi tenendo sempre il palmare con la tastiera rivolta verso il basso, togliere il fondo sfilando lo stesso verso l'alto (fig. 4)

La vecchia batteria va levata dall'apposito vano sul circuito stampato, poi deve essere tolta dal suo innesto e sostituita da una nuova ; procedere poi in senso opposto per ricomporre il palmare.

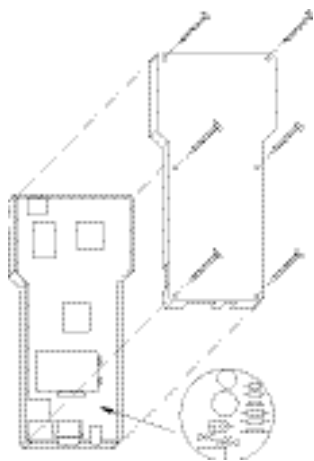


Fig. 5 : Sostituzione della batteria

Nel caso di un uso intensivo del palmare BUPC la durata delle normali batterie alcaline o zinco-carbone potrebbe non essere sufficientemente lunga, la sostituzione diventa quindi un fatto non occasionale.

È consigliato in questo caso nel rimpiazzare la batteria, la sostituzione con una di tipo ricaricabile al nichel-cadmio (Ni-Cd) da 9 V con capacità di 110 mAh.

Oltre alla sostituzione della batteria, bisognerà attivare il circuito interno al palmare che provvede alla ricarica della pila spostando il ponticello (fig. 4) dalla posizione " ZnC " (pile tipo zinco-carbone o alcaline) alla posizione " NiCd " (pile tipo nichel-cadmio). In questo modo, per la ricarica della batteria, quando sul visore appare il messaggio "Batteria scarica", basterà collegare la presa [8] ad un alimentatore che fornisca una tensione continua pari a 12 V e lasciare il tutto collegato per circa 12 ore.

5.1) Informazioni sulle misure di tutela dell'ambiente:

Questo prodotto è costituito da varie tipologie di materiali che possono essere riciclate. Informatevi sui sistemi di riciclaggio o smaltimento del prodotto attenendosi alle norme di legge vigenti a livello locale.

5.2) Caratteristiche tecniche:

Unità centrale	: Processore a 8 Bit, 4 Mhz, 16K Rom, 33 I/O, 2 seriali
Visore	: LCD 16 x 2 caratteri a matrice di punti
Tastiera	: A membrana tipo Soft touch
Conessioni	: Per schede di memoria BM 60, BM 250 o BM1000 : Per adattatore per trasmettitori Bio, Flor e Very VR.
Comunicazioni	: Interfaccia a standard RS 232, 9600 Bps 8-1-N
Alimentazione	: Interna, pila alcalina o zinco-carbone 9 V tipo 6F22 oppure batteria ricaricabile Ni Cd, 9 V, 110 mAh : Esterna 12 Vdc $\pm$ 20%
Consumo	: 10 mA(valore medio con picchi da 50 mA)
Dimensioni	: 210 x 100 (80) h 25
Peso	: 300 g

La ditta NICE s.p.a. si riserva la possibilità di apportare in qualsiasi momento delle modifiche finalizzate al miglioramento del prodotto, senza alcun obbligo di preavviso o autorizzazione.

Bupc

Code Programming and Control Unit

GB



1.1) Introduction

The BUPC palm top is a small portable computer designed specially for Nice to expand and simplify installation and maintenance of the “ Bio”, “Flor” and “Very” series of radio control systems. The primary function of the BUPC palm top is based on the principle that all “authorised” codes in a given receiver reside on its BM60, BM250 or BM1000 memory card. This card, once it has been removed from the receiver and plugged into the BUPC unit, can be read (to check codes) written on (to add codes) or modified (to cancel codes) and more still. There are some data in the memory with special functions like, for instance, Password, Timer time, “Altera” value, etc. etc. that can be controlled and modified with the BUPC. With the BUPC palm top it is also possible to create a duplicate of the whole memory or, if connected to a personal computer, to transfer the contents of the memory to a “file” on disk so you can have a file of all the installations made.

2.1) Description

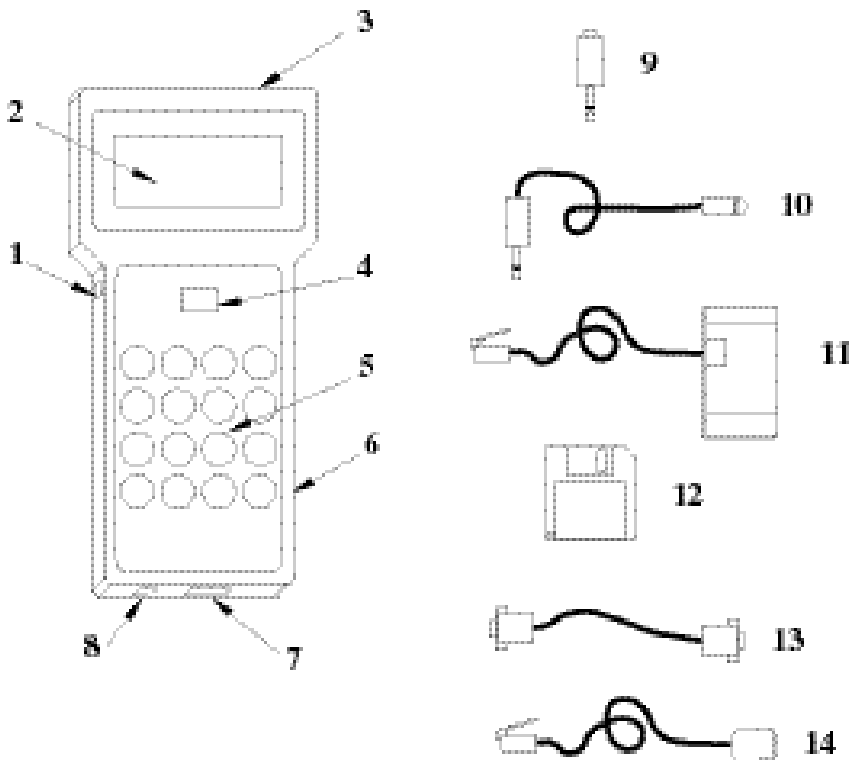


Fig. 1: Components of the BUPC palm top

Components if the BUPC palm top

- 1) A switch to turn the BUPC palm top on and off
- 2) A liquid crystal display on which messages appear relative to the functions you are performing.
- 3) Socket for the optical code receiver
- 4) Connector to plug in the memory card
- 5) Membrane keypad, a light pressure is enough to send a command
- 6) Coupling for the connection cable with the transmitters
- 7) A standard RS 232 connector for connecting to a Personal Computer
- 8) Socket for an external power supply 12 Vdc $\pm$ 20%

Accessories:

- 9) Optical code receiver (to be plugged into the socket [3])
- 10) Optical code receiver with flexible extension
- 11) Wire for connection to the "Bio" and "Flor" series of transmitters
- 12) Disk containing the BUPC programme for the Personal Computer
- 13) Wire to connect the BUPC palm top to the Personal Computer
- 14) Wire for connection to the "Very" series of transmitters

2.2) Operation

The BUPC palm top has an optical transmitter code receiver function; to use this function simply plug the optical receiver [9] or [10] into the socket [3] and bring the optical receiver head close to the transmitter's luminous signal.

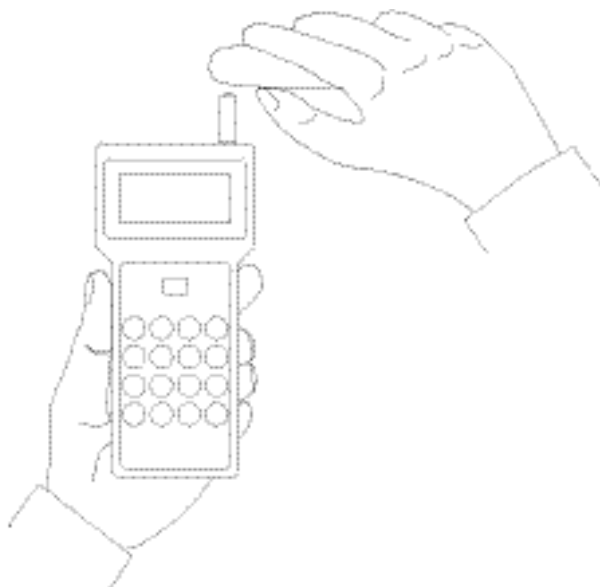


Fig. 2: Optical reception of a transmitter code.

With the extension lead [10] the optical receiver can be held on one side and receive optically from the transmitters without taking them out of their box.

To turn the BUPC palm top on power it via the socket [8] or, if you prefer to use the inside battery, move the lever upward to the ON position.

A brief TEST programme will then follow that checks the main inside parts and battery condition.

When the test is finished and if everything is in order, you enter the FUNCTION MENU from where all the functions the BUPC palm top has available can be carried out, including the choice between the "Bio" and "Flor" mode.

If you look at the bottom left-hand corner of the display you will see some graphical symbols that stand for the operations that can be done or the keys that can be used at that time:

"↓" = (Down arrow) It is possible to press the "↓" key to select the next code or function.

"↑" = (Up arrow) It is possible to press the "↑" key to select the previous code or function.

"→" = (Right arrow) It is possible to press the "→" key to move the numerical insertion point to the right (cursor).

"←" = (Left arrow) It is possible to press the "←" key to move the numerical insertion point to the left (cursor).

"⌫" = (Clear) It is possible to press the "⌫" key to interrupt any function in progress and return to the FUNCTION MENU.

"↵" = (Enter) It is possible to press the "↵" key to activate the function selected or confirm the one in progress.

"Tx" = The optical code receiver is active, just bring the transmitter close to the optical receiver pressing a key.

"1g" = Numerical input via the keypad is active so it is possible to enter a number directly by pressing the 0,1,2,3...9 keys.

In the bottom right-hand corner you will see the symbol B if the "Bio" mode is active or symbol "F" if the "Flor" or "Very" mode is active.

2.3) Choice of language

The BUPC palm top is made to work with different languages so the operator can have the dialogue messages in the language preferred.

To activate the choice of language function hold the “↵” (Enter) key down during the test phase that is run when the BUPC is switched on.

When the initial test is finished, if the “↵” (Enter) key is pressed the choice of language function will be activated instead of entering the FUNCTION MENU straight away.

You can now choose the language wanted with the “↓” or “↑” key. When you reach the language wanted you must confirm by pressing the “↵” (Enter) key.

The language chosen will now be memorised permanently and all messages displayed will be in this language.

Repeat the procedure at any time to change the language.

2.4) Change Version

BUPC operation can be selected with this function between:

- functioning in the Bio mode
- functioning in the Flor or Very mode.

By pressing “↵” (Enter) you will access the Change Version menu where, with the “↓” or “↑” key you will be able to select the version to use choosing between the “Bio” and “Flor” series. Press “↵” (Enter) to confirm your choice or “↵” Clear to cancel the function.

Change Version will only be carried out if the BUPC buffer is empty. Empty it with the CANCEL BUFFER function 9.

The description of the function will, at this point, be divided in two parts according to whether the BUPC is used in the “Bio” or in the “Flor” and “Very” mode.

3.0) Functions available in the BIO mode

0 - FUNCTION MENU	: This is not a real function but it is, however, a starting point for selecting the function or Change Version.
1 - TRANSMITTEST	: This is to test the transmitter, displaying the code and indicating the key that is being pressed.
2 - SEE CODES	: The codes on the memory card, plugged into connector [4], are displayed.
3 - ADD CODES	: A new code can be added to the memory plugged into connector [4].
4 - CANCEL CODES	: It erases a code from the memory plugged into connector [4].
5 - SEARCH CODES	: It verifies if a specific code is in the memory plugged into connector [4].
6 - CANCEL MEMORY	: All the codes in the memory plugged into connector [4] are erased.
7 - READ MEMORY	: All the codes in the memory [4] are read, and a temporary copy is created inside the BUPC's buffer store.
8 - WRITE MEMORY	: The codes in the buffer store are written in the memory [4] (to create a copy).
9 - CANCEL BUFFER	: It erases the codes in the buffer store, freeing it for the next functions “7”.
10 - LOCK MEMORY	: It locks the code learning function when the memory [4] is going to be plugged into a receiver.
11 - UNLOCK MEMORY	: It unlocks the code learning function when the memory [4] is going to be plugged into a receiver.
12 - INSERT PASSWORD	: It enters a password used to access the data contained in the memory plugged into connector [4]
13 - REMOVE PASSWORD	: It erases the password used to access the data contained in the memory plugged into connector [4].
14 - CHANGE t TIMER	: Timer time can be changed when the memory [4] is going to be used in a receiver with the timer function active.
15 - CLONE TX.	: It changes the original code of a transmitter linked to the connector [7] copying it from another transmitter.
16÷99- EXTRAFUNCTIONS	: These functions are not available at the moment.

3.1) 0 - FUNCTION MENU

This is the starting point for selecting all the functions. The FUNCTION MENU is accessed after the initial test.

You always return to this point at the end of any function or if a function is cancelled by pressing the "↵" (Clear) key.

By pressing "↵" (Enter) you will access the Version change menu where, with the "↓" or "↑" key you can select the version of transmitters to use between the "Bio" and "Flor" series, pressing "↵" (Enter) to confirm your choice or "↵" (Clear) to cancel it.

If you can remember the number of the function you want, when you are in the FUNCTION MENU, you can select it by entering the number straight away and then pressing "↵" (Enter) once to jump into it and a second time to activate it.

If, on the other hand, you do not remember the function number you can scroll all the functions with the "↓" or "↑" key and choose the one wanted by pressing "↵" (Enter).

You can only choose the function, entering the number directly, when you are in the FUNCTION MENU so once the choice has been made with the "↓" or "↑" key it can no longer be done.

You can, however, always return to the FUNCTION MENU by pressing the "↵" (Clear) key.

The FUNCTION MENU is also the point where connection can be activated with a personal computer thus entering the TERMINAL MODE.

We always recommend returning to the FUNCTION MENU before turning your palm top off: you then know that any operations you were doing have been finished.

Error messages : **Battery rundown,
replace!**

The control circuit has signalled that the battery is no longer able to guarantee functioning of the palm top. All functions are inhibited.

(Only in the case of Change Version)
**Buffer occupied
Execute func. 9**

The version can only be changed if the Buffer is empty but it now contains codes.

3.2) 1 - TRANSMIT TEST

With this function you can see if the transmitter's circuits are working properly; the individual code is verified and displayed, signalling the key you are pressing.

Once this function is activated the wording " Code:..... " appears. Now bring the transmitter you are testing near, holding a key pressed, and with the LED perpendicular to the optical receiver, the wording will change into the code number that identifies that particular transmitter.

Simultaneously, the small box on the second line next to the number of the key or keys pressed will "turn on".

When you want to stop testing the transmitters simply press the "↵" (Clear) key and you will return to the FUNCTION MENU.

Error messages : **Bio?**

The transmitter tested is not one of the Bio series.

3.3) 2 - SEE CODES

With this function you can “see” all the codes, one by one that are on the “authorised” codes list in the memory.

Before selecting this function, plug the memory card you wish to view into the connector [4].

Once the function is activated, “Code” will appear followed by the first code number on the list; on the second line “1st of” will appear followed by the total number of codes stored. In this case, “1st of 25” means that the code displayed is the 1st out of a total of 25 codes stored.

To be able to “see” all the other codes just press the “↓” key to go to the next code or the “↑” key to go to the previous code. By keeping these keys pressed you will move quickly through several codes. Note that once you reach the last code, by pressing “↓” again you will begin from the first one while if you are already on the first code and you press “↑” you will go to the last code stored (circular list).

When you wish to quit the code display function, press “☐” (Clear) to return to the FUNCTION MENU

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4]
or the one plugged in has failed and no valid code is read.

**Memory version
Wrong! (B ⇄ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Bio type.

Memory empty

There are no codes in the memory card plugged in.

3.4) 3 - ADD CODES

This function is used to add new codes to the “authorised” list in the memory.

Before selecting this function, plug into connector (4) the memory card you wish to add codes to.

By activating this function “ Code:.....” will appear on the display and from this moment the “Tx” and “1₉” functions are active as well as the ever present “☐” (Clear). To add a code bring the transmitter close (keeping a key pressed) to the optical receiver and the code will be displayed and stored immediately in the memory.

The message “OK done!” confirms the code was added correctly.

Several codes can, if necessary, be added one after the other: simply bring the transmitters close, one by one, to the optical receiver.

If, however, you do not have the transmitter with you, the code can still be added by entering it directly with the 0...9 keys.

If you make a mistake in the number, move the flashing cursor by pressing the “←” and “→” key and then put the right number in.

When the code has been added confirm with the “↵” (Enter) key. In this case too, the “OK done!” message will confirm the operation was done correctly.

When a code is entered numerically it will be re-proposed to make the next code up quickly that you wish to add: move the cursor with the “←” or “→” key, change the relative numbers and the new code is ready.

After all the codes wanted have been added, press the “” (Clear) key to return to the FUNCTION MENU

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4]
or the one plugged in has failed and it is impossible to add a code.

**Memory version
Wrong! (B ↔ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Bio type.

Not valid!

The numerical code is not a valid data.

Memory full!

The maximum capacity of 60 codes (BM 60) or 252 codes (BM 250) has
been reached and there is no room for new ones.

Already present!

You attempted to add a code that is already stored.

3.5) 4 - CANCEL CODES

This function is used to cancel codes from the list in the memory. This means the codes are no longer “authorised”.

The procedure of this function is the same as that for the ADD CODES function except for the fact that the code is cancelled not added.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4]
or the one plugged in has failed and it is impossible to cancel a code.

**Memory version
Wrong! (B ↔ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Bio type.

Memory empty

There is no code on the memory card plugged in.

Not present!

You attempted to cancel a code that was never inserted.

3.6) 5 - SEARCH CODES

With this function you can see if a specific code is on the “authorised” codes list stored in the memory.

The procedure of this function is the same as that for the ADD CODES except for the fact that the code is searched for and not added and, if present, its position on the list is displayed.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4]
or the one plugged in has failed and it is impossible to search for a code.

**Memory version
Wrong! (B ⇄ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Bio type.

Memory empty

There is no code on the memory card plugged in.

Not valid!

The numerical code is not a valid data.

Not present!

You searched for a code that was never inserted.

3.7) 6 - CANCEL MEMORY

With this function you can cancel all the codes on the list stored in the memory with just one operation.

The memory card to cancel must be plugged into the connector [4] before selecting this function.

Once the function has been activated the message “Are you sure?” will appear on the display with a second confirmation request which is necessary considering that the operation, once started, can neither be stopped nor reversed.

Consequently, if you really want to wipe the whole memory clean, when the “Are you sure?” message appears confirm by pressing the “↵” (Enter) key once again; if you do not wish to continue simply press “⏏” (Clear) or any other key to return immediately to the FUNCTION MENU.

The CANCEL MEMORY function, besides cancelling all the codes stored, will also erase any “lock” state and will take Timer time back to a base value of 3 seconds.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and it is impossible to cancel the codes.

**Memory version
Wrong! (B ⇄ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Bio type.

3.8) 7 - READ MEMORY

This function reads the codes stored on the memory card and creates a copy in a buffer store (a transit store). This copy is used by the WRITE MEMORY function with the purpose of having a duplicate of the original memory.

Considering that the buffer is physically made of a "non volatile" type memory (it remains even after the BUPC has been switched off), the WRITE MEMORY operation can also be done a long time after the READ MEMORY operation.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4]
or the one plugged in has failed and it is impossible to read any codes.

**Memory version
Wrong! (B ↔ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Bio type.

Memory empty

There is no code on the memory card plugged in.

**Buffer occupied
Execute Func. 9**

The buffer already contains another set of code numbers:
it must be emptied by executing function 9.

3.9) 8 - WRITE MEMORY

When this function is activated a copy of all the codes in the buffer store is made and they are written on a new memory card.

The Buffer must already be "loaded" with the codes to be duplicated by the READ MEMORY function, executed in the original memory.

Since the Buffer is never cancelled, except with the function set aside for this purpose, the WRITE MEMORY function can be executed several times also a long time after each other so as to have several copies of the same memory card.

Error messages: **Nothing to copy**
The Buffer contains no code for duplication

**Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4]
or the one plugged in has failed and it is impossible to write any codes.

**Memory version
Wrong! (B ↔ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Bio type.

**Not empty
Execute Func. 6**

The destination memory already has other codes stored in it: it must be empty
in order to make a copy.

Memory BM ... insufficient

The Buffer has been "loaded" with a number of codes that exceed the capacity of the memory card plugged in.

3.10) 9 - CANCEL BUFFER

This function cancels all the codes in the Buffer store, emptying it for the subsequent READ MEMORY functions.

Once the function has been activated the message "Are you sure?" will appear on the display with a second confirmation request which is necessary considering that the operation, once started, can neither be stopped nor reversed.

Consequently, if you really want to empty the buffer, when the "Are you sure?" message appears confirm by pressing the "↵" (Enter) key once again; if you do not wish to continue simply press "⏏" (Clear) or any other key to return to the FUNCTION MENU.

This function is essential to go from the "Bio" to the "Flor" version and vice versa because the buffer must be empty when changing versions.

Error messages: **None**

3.11) 10 - LOCK MEMORY

This function activates the memory card lock for self-learning operations when the card is plugged into its receiver. What happens is that a receiver with a "Locked" memory will not automatically learn the code, limiting functioning to the codes entered previously without letting any others be added (also see the specific receiver instructions).

As soon as this function is activated it is executed, followed immediately by the "OK done" message to confirm lock.

NOTE : "Lock" is only active when the memory card is plugged into its own receiver. You can, in fact, still add codes directly with the BUPC palm top with the ADD CODES function.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and consequently it is impossible to execute "Lock".

**Memory version
Wrong! (B ↔ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Bio type.

Memory empty

There are no codes stored on the plugged in memory card consequently "Lock" would be useless.

Already done

The "Lock" function is already active

3.12) 11 - UNLOCK MEMORY

This function is exactly the opposite of the LOCK MEMORY function: in fact it releases the lock on the memory card for self-learning operations.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and consequently it is impossible to execute "Unlock".

**Memory version
Wrong! (B ⇔ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Bio type.

Memory empty

There are no codes stored on the plugged in memory card consequently "Unlock" has no sense.

Already done

The "lock" function is not active so unlocking would be useless.

3.13) 12 - INSERT PASSWORD

With this function you can insert a "Password" in the memory.

By "Password" we mean a numerical code used to control and limit access to the data on the memory card only to the operators who, at that time, know the password.

Once a password has been inserted it will be asked for all the first times an operator - with his BUPC palm top - wants to see or modify the data and codes on the memory card.

Once the Password has been inserted in the receiver it will also block all modifications to data contained on the memory card. In fact, a receiver with this kind of memory will neither be able to carry out the "self-learning" function, nor cancel any codes. In addition, lock condition and Timer time cannot be changed in the Special Version receivers.

Once this function is activated the wording "Password....." appears while the palm top will immediately go into the numerical input mode. Enter the number wanted and then confirm by pressing the "↵" (Enter) key.

If you happen to enter a wrong number you can move the flashing cursor with the "←" or "→" key and then put the correct number in. When you have finished, the Password you have just inserted must be confirmed by pressing the "↵" (Enter) key.

The "OK done!" message will then appear to confirm the operation.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and consequently it is impossible to insert the Password.

**Memory version
Wrong! (B ⇔ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Bio type.

Memory empty

There are no codes on the memory card plugged in so a Password would be useless.

Already present

A Password has already been inserted

3.14) How to work when a Password has been inserted

When a Password is inserted on a memory card, the number used as the Password is coded and inserted in a special place in the memory.

Then when a function is activated on the BUPC palm top that requires access to the data stored in the memory, the Password is verified. If there is no password then access is free otherwise a check is made to see if the operator knows the password.

Of course, if the operator enters the right number then the function requested will be executed otherwise the message "Access denied" will appear and you will return automatically to the FUNCTION MENU.

NOTE : The BUPC palm top cannot tell when two memory cards with the same Password are changed so a Password inserted for one memory card will be valid for other memories until a memory card with a different Password is plugged in or until the BUPC palm top is switched off.

3.15) 13 - REMOVE PASSWORD

This function is used to erase the Password previously inserted in the memory.

Once this function has been activated the wording "Password....." will appear while the palm top sets itself in the numerical input mode. You now have to enter the number that was set when the Password was inserted.

If you happen to enter a wrong number you can move the flashing cursor with the "←" or "→" key and then put the correct number in. When you have finished, the Password you have just inserted must be confirmed by pressing the "↵" (Enter) key.

If the Password is correct it will be erased from the memory card and the "OK done!" message will then appear to confirm.

If the Password is incorrect only the "Access denied" message will appear. In this case the Password will not, of course, be erased from the memory.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and consequently it is impossible to erase the Password.

**Memory version
Wrong! (B ↔ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Bio type.

Memory empty

There are no codes on the memory card plugged so there is obviously no Password.

Access denied

The number entered does not correspond to the Password.

3.16) 14 - CHANGE t TIMER

Timer time can be changed with this function (timer time is used only in the Special Version receivers).

Once this function has been activated the wording "Time: " will appear followed by the currently set time (base time is 3 seconds).

The time displayed is given in "h" hours, "mm" minutes (tens and units), "ss" seconds (tens and units).

Seeing as the palm top sets itself immediately in the numerical input mode, current time can be altered to the time wanted. If necessary the flashing cursor can be moved by pressing the "←" or "→" key.

Once you have entered the time wanted confirm with the "↵" (Enter) key and the "OK done!" message will confirm the change.

The BUPC Palm Top manages numbering correctly in sixtieths (60 seconds equivalent to 1 minute). So, for example, if you set 1 minute 80 seconds the time memorised will be 2 minutes 20 seconds.

The maximum time the receiver can manage is 2 hours 22 minutes 36 seconds.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and consequently it is impossible to change timer time.

**Memory version
Wrong! (B ↔ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Bio type.

Memory empty

There are no codes on the memory card plugged so not even the time can be changed

Beyond limit!

Time set exceeds 2 hours 22 min. 36 sec.

3.17) 15 - CLONE TX

With this function you can substitute the original code of a transmitter with a code from another transmitter so you will then have two that are exactly the same (Cloning).

Considering the fact that the "Bio" system is based on the concept that each transmitter has its own, unique code, the fact that it is possible to clone a code, making two transmitters identical, alters the system's security basis.

In view of this, the CHANGE TX CODE function is not active on all BUPC palm tops. Moreover, the operation can **only be done once** on each transmitter.

Before activating this function, pull the card out of the transmitter whose code you want to change, insert the card into the adapter after having plugged the adapter wire into the socket (6).

Now the function can be activated. A series of tests follows, going from checking the battery, to see if it can withstand the extra consumption required by the function, to checking if the code has already been changed.

If all checks give a positive result the word "Code:" will appear and the code's optical receiver will be activated. Now, pressing a key, bring the sample transmitter close: the code will be copied by the optical receiver into the transmitter plugged into the adapter.

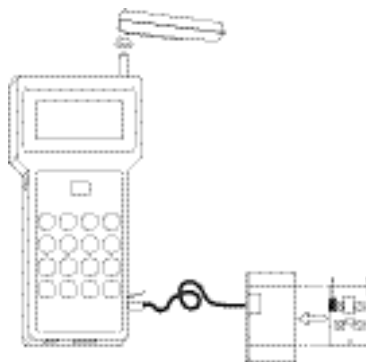


Fig. 3: Cloning a transmitter code

The sample code as well as the "OK done!" message will appear on the display to confirm it has been correctly done.

Error messages: **Battery rundown
func.N°15 -> OFF**

The battery is partly rundown and cannot withstand the extra current needed by the function.

Not available

This function does not exist in this BUPC version

TX not inserted

No transmitter was found plugged into the adapter (maybe the transmitter has failed)

**Already changed
do not repeat**

The code has already been changed once in the transmitter plugged into the adapter.

TX failure!

The transmitter failed to recognise the new code.

3.18) 16-99 EXTRAFUNCTIONS

These functions are not yet available for this palm top version.
The EXTRAFUNCTIONS are only accessible via direct numerical access.

Error messages: **Not available**

This function does not exist in this BUPC version

Terminology:

CODE	=It is the characteristic number of each transmitter used to distinguish it from the others; it is sent to the radio receiver during transmission.
Rnd	=This is another number that increases with each transmission. This second number is combined with the code to form the signal to send to the receiver.
Rnd WINDOW	=It is the portion of Rnd numbers following the last one transmitted that can be accepted by the receiver without the need for resynchronisation.
SYNCHRONISM	= This is a procedure used to re-enable the transmitter when it goes beyond the window of acceptable codes.
ALTERA	=This is a value that is combined with the code on the transmitter and on the receiver and can be used to create a customised installation.

4.0) Functions available in the FLOR and VERY VR mode:

0 - FUNCTION MENU	: This is not a real function but it is, however, a starting point for selecting the functions or Change Version.
1 - TRANSMIT TEST	: This is to test the transmitter, displaying the code and indicating the key that is being pressed.
2 - SEE CODES	: The codes on the memory card, plugged into connector [4], are displayed.
3 - ADD CODES	: A new code can be added to the memory plugged into connector [4].
4 - CANCEL CODES	: It erases a code from the memory plugged into connector [4].
5 - SEARCH CODES	: It verifies if a specific code is in the memory plugged into connector [4].
6 - CANCEL MEMORY	: All the codes in the memory plugged into the connector [4] are erased.
7 - READ MEMORY	: All the codes in the memory [4] are read, and a temporary copy is created inside the BUPC's buffer store.
8 - WRITE MEMORY	: The codes in the buffer store are written in the memory [4] (to create a copy).
9 - CANCEL BUFFER	: It erases the codes in the buffer store, freeing it for the next functions “ 7 “
10 - LOCK MEMORY	: It locks the code learning function when the memory [4] is going to be plugged into a receiver.
11 - UNLOCK MEMORY	: It unlocks the code learning function when the memory [4] is going to be plugged into a receiver.
12 - INSERT PASSWORD	: It enters a password to access the data contained in the memory plugged into connector [4]
13 - REMOVE PASSWORD	: It erases the password used to access the data contained in the memory plugged into connector [4]
14 - CHANGE t TIMER	: Timer time can be changed when the memory [4] is going to be used in a receiver with the timer function active.
15 - Rnd WINDOW	: It defines the maximum window inside which the Rnd part of the code is accepted.
16 - CONTROL Rnd	: Activates or deactivates control of the Rnd part of the code.
17 - SYNCHRONISM	: Activates or deactivates the code resynchronisation function.
18 - ORIG. ONLY	: Activates or deactivates the possibility of confirming only the “original” codes, excluding the “changed” codes.
19 - RND ON TX	: Activates or deactivates functioning in the Rnd mode on the transmitter.
20 - CHANGE Tx CODE	: It changes a transmitter's code.
21 - REMOV COD CHANGE	: It restores the transmitter's original code that was changed.
22 - ALL ORIGINAL	: It restores the transmitter's original production data (code=Original, Rnd= On, Altera=0000).
23 - PUT ALTERA ON Tx	: To add or remove the transmitter's “alteration” key.
24 - PUT ALTERA ON Bm	: To add or remove the “alteration” key on the memory.
25 - USE ALTERA	: It specifies the alteration key to use in optical code reception.
26÷99 - EXTRAFUNCTIONS	: These functions are not available at the moment.

4.1) 0 - FUNCTION MENU

This is the starting point for selecting all the functions. The FUNCTION MENU is accessed after the initial test.

You always return to this point at the end of any function or if a function is cancelled pressing the “↵” (Clear) key.

By pressing “↵” (Enter) the VERSION change menu is accessed where, with the “↓” and “↑” key you can choose the version of transmitters to use between the “Bio” and “Flor” series, pressing “↵” (Enter) to confirm your choice or “↵” (Clear) to cancel it.

If you can remember the number of the function you want, when you are in the FUNCTION MENU, you can select it by entering the number straight away and then pressing “↵” (Enter) once to jump into it and a second time to activate it.

If, on the other hand, you do not remember the function number you can scroll all the functions with the “↓” or “↑” key and choose the one wanted by pressing “↵” (Enter).

You can only choose the function, entering the number directly, when you are in the FUNCTION MENU so once the choice has been made with the “↓” or “↑” key it can no longer be done.

The FUNCTION MENU is also the point where connection can be activated with a personal computer thus entering the TERMINALMODE.

We always recommend returning to the FUNCTION MENU before turning your palm top off: you then know that any operations you were doing have been finished.

Error messages: **Battery rundown,
replace!**

The control circuit has signalled that the battery is no longer able to guarantee functioning of the palm top. All functions are inhibited.

(Only in the case of Change Version)

**Buffer occupied
Execute Func. 9**

The version can only be changed if the Buffer is empty but it now contains codes.

4.2) 1 - TRANSMIT TEST

This function checks correct functioning of the transmitter's circuits; the individual code is verified and displayed, signalling the key being pressed.

Once this function is activated the wording “ Code:..... ” appears. Now bring the transmitter you are testing near, holding a key pressed, and with the LED perpendicular to the optical receiver, the wording will change into the code number that identifies that particular transmitter.

Simultaneously, the small box on the second line next to the number of the key or keys being pressed will “turn on”.

By pressing the “↵” (Enter) key on the second line, the indication of the key pressed will disappear and the wording “Rnd:” will appear. Now, by bringing the transmitter to test close to the optical receiver, holding a key pressed and positioning the LED perpendicular to the optical receiver, the Rnd value will appear as well as the code.

Return to the initial display by pressing “↵” (Enter).

When you want to stop testing the transmitters simply press the “↵” (Clear) key and you will return to the FUNCTION MENU.

Error messages: **Flor?**

The transmitter tested is not one of the Flor or Very series.

Altera?

The transmitter has "Altered" with a value different to the Altera being used.

4.3) 2 - SEE CODES

With this function you can "see" all the codes, one by one, which are on the "authorised" codes list in the memory.

Before selecting this function, plug the memory card you wish to view into the connector [4].

When the function is activated "Code:" will appear followed by the first code number on the list; on the second line "1st of" will appear followed by the total number of codes stored. In this case, for example "1st of 25" means that the code displayed is the 1st out of a total of 25 codes stored.

By pressing the "↵" (Enter) key on the second line, the indication of the code number on the list will disappear and the "Rnd:" value will appear referring to the code. Return to the initial display by pressing "↵" (Enter) again.

To be able to "see" all the other codes one by one, just press the "↓" key to go to the next code or the "↑" key to go to the previous code. By keeping these keys depressed you will move quickly through several codes.

Note that once you reach the last code, by pressing "↓" again you will begin from the first one while if you are already on the first code and you press "↑" you will go to the last code stored (circular list).

When you wish to quit the code display function, press "⏏" (Clear) to return to the FUNCTION MENU

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and no valid code is read.

**Memory version
Wrong! (B ↔ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Flor or Very type.

Memory empty

There is no code on the memory card plugged in.

4.4) 3 - ADD CODES

This function is used to add new codes to the "authorised" list in the memory.

Before selecting this function, plug the memory card you wish to add codes to into the connector [4].

When the function is activated " Code:....." will appear on the display and now the "Tx" and "1₉" functions are active as well as the ever present "⏏" (Clear). To add a code bring the transmitter close (keeping a key pressed) to the optical receiver and the code will be displayed and stored immediately in the memory.

The message "OK done!" confirms the code was added correctly.

Several codes can, if necessary, be added one after the other: simply bring the transmitters close, one by one, to the optical receiver.

If, however, you do not have the transmitter with you, the code can still be added by entering it directly with the 0...9 keys.

If you make a mistake in the number, move the flashing cursor by pressing the “←” or “→” key and put the right number in.

When the code has been added confirm with the “↵” (Enter) key. In this case too, the “OK done!” message will confirm the operation was done correctly.

When a code is entered numerically it will be re-proposed to make the next code up quickly that you wish to add: move the cursor with the “←” or “→” key, change the relative numbers and the new code is ready.

To add a set of progressive code numbers (after having entered the first code manually) simply press “↓” to increment by one and press “↵” (Enter) to confirm.

After all the codes wanted have been added, press the “↵” (Clear) key to return to the FUNCTION MENU

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4]
or the one plugged in has failed and it is impossible to add a code.

**Memory version
Wrong! (B ↔ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Flor or Very type.

**Altera in use
Execute Func. 25**

The memory card plugged in contains an altera value different to the one being used.

Not valid!

The code is not valid either because it is a copy and only the originals are valid,
or the Rnd function is different between transmitter and memory.

Already present!

You attempted to add a code that is already stored.

Synchronism

The code is already present but was out of synchronism
consequently it has been resynchronised.

Memory full!

The maximum capacity of 15 codes (BM 60), 63 codes (BM 250)
or 255 codes (BM 1000) has been reached and there is no room
for other new codes.

4.5) 4 - CANCEL CODES

This function is used to cancel codes from the list in the memory. This means the codes are no longer “authorised”.

When the function is activated “Code:.....” will appear on the display and now the “Tx” e “I₉” functions are active as well as the ever present “↵” (Clear). To erase a code bring the transmitter close to the optical receiver (keeping a key pressed) and the code will be displayed and erased from the memory.

The message “OK done!” confirms the code was erased correctly.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and it is impossible to cancel a code.

**Memory version
Wrong! (B ⇄ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Flor or Very type.

Memory empty

There is no code on the memory card plugged in.

**Altera in use
Execute Func. 25**

The memory card plugged in contains an altera value different to the one being used.

Not valid!

The code is not valid either because it is a copy and only the originals are valid, or the Rnd function is different between transmitter and memory.

Not present!

You attempted to cancel a code that was never inserted.

4.6) 5 - SEARCH CODES

With this function you can see if a specific code is on the "authorised" codes list stored in the memory.

The procedure of this function is the same as for CANCEL CODES except for the fact that the code is searched for and not erased and, if present, its position on the list is displayed

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and it is impossible to search for a code.

**Memory version
Wrong! (B ⇄ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Flor or Very type.

Memory empty

There is no code on the memory card plugged in.

**Altera in use
Execute Func. 25**

The memory card plugged in contains an altera value different to the one being used.

Not valid!

The code is not valid either because it is a copy and only the originals are valid, or the Rnd function is different between transmitter and memory.

Synchronism

The code searched for was out of synchronism so it has been resynchronised.

Not present!

You searched for a code that was never inserted.

4.7) 6 - CANCEL MEMORY

With this function you can cancel all the codes on the list stored in the memory with just one operation.

The memory card to cancel must be plugged into the connector [4] before selecting this function.

After this function has been activated the message "Are you sure?" will appear on the display with a second confirmation request which is necessary considering that the operation, once started, can neither be stopped nor reversed.

Consequently, if you really want to wipe the whole memory clean, when the "Are you sure?" message appears confirm by pressing the "↵" (Enter) key once again; if you do not wish to continue simply press "⏏" (Clear) or any other key to return immediately to the FUNCTION MENU.

The CANCEL MEMORY function, besides cancelling all the codes stored, will also erase any "lock" state and will take Timer time back to a base value of 3 seconds. It will put Rnd WINDOW on 100, Altera value on 0000, re-synchronism and Rnd verification ON and the Original only function OFF.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and it is impossible to cancel the codes.

**Memory version
Wrong! (B ⇔ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Flor or Very type.

4.8) 7 - READ MEMORY

This function reads the codes stored on the memory card and creates a copy in a buffer store (a transit store). This copy is used by the WRITE MEMORY function with the purpose of having a duplicate of the original memory.

Considering that the buffer is physically made of a "non volatile" type memory (it remains even after the BUPC has been switched off), the WRITE MEMORY operation can also be done a long time after the READ MEMORY operation.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and it is impossible to read any codes.

**Memory version
Wrong! (B ⇔ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Flor or Very type.

Memory empty

There is no code on the memory card plugged in.

**Buffer occupied
Execute Func. 9**

The buffer already contains another set of codes: it must be emptied by executing function 9.

4.9) 8 - WRITE MEMORY

When this function is activated a copy is made of all the codes in the buffer store and they are written on a new memory card.

The Buffer must already be "loaded" with the codes to be duplicated by the READ MEMORY function, carried out in the original memory.

Since the Buffer is never cancelled, except with the function set aside for this purpose, the WRITE MEMORY function can be executed several times also a long time after each other so as to have several copies of the same memory card.

Error messages: **Nothing to copy**
The Buffer contains no code for duplication

Memory failure or not inserted

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and it is impossible to write any codes.

Memory version Wrong! (B ⇄ F)

The codes on the memory card plugged in are not the Flor type.

Not empty Execute Func. 6

The destination memory already has other codes stored in it: it must be empty in order to make a copy.

Memory BM ... insufficient

The Buffer has been "loaded" with a number of codes that exceed memory capacity.

4.10) 9 - CANCEL BUFFER

This function cancels all the codes in the Buffer store, emptying it for the subsequent READ MEMORY functions.

Once the function has been activated the message "Are you sure?" will appear on the display with a second confirmation request which is necessary considering that the operation, once started, can neither be stopped nor reversed.

Consequently, if you really want to empty the buffer, when the "Are you sure?" message appears confirm by pressing the "↵" (Enter) key once again; if you do not wish to continue simply press "⏏" (Clear) or any other key to return immediately to the FUNCTION MENU.

This function is essential when going from the "Bio" to the "Flor" version and vice versa because the buffer must be empty when changing versions.

Error messages: **None**

4.11) 10 - LOCK MEMORY

This function activates the memory card lock for self-learning operations when the card is plugged into its receiver. What happens is that a receiver with a "Locked" memory will not automatically learn the code, limiting functioning to the codes entered previously without letting any others be added (also see the specific receiver instructions).

As soon as this function is activated it is executed, followed immediately by the “OK done” message to confirm lock.

NOTE : “Lock” is only active when the memory card is plugged into its own receiver. You can, in fact, still add codes directly with the BUPC palm top with the ADD CODES function.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and consequently it is impossible to execute “Lock”.

**Memory version
Wrong! (B ⇔ F)**

The codes in the memory card plugged in are not the Flor type.

Memory empty

There are no codes stored on the plugged in memory card consequently “Lock” has no sense.

Already done

The “Lock” function is already active

4.12) 11 - UNLOCK MEMORY

This function is exactly opposite to the LOCK MEMORY function: in fact it releases the lock on the memory card for self-learning operations.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and consequently it is impossible to execute “Unlock”.

**Memory version
Wrong! (B ⇔ F)**

The codes in the memory card plugged in are not the Flor type.

Memory empty

There are no codes stored on the plugged in memory card consequently “Unlock” has no sense.

Already done

The “lock” function is not active so unlocking is useless.

4.13) 12 - INSERT PASSWORD

With this function you can insert a “Password” in the memory.
By “ Password “ we mean a numerical code used to control and limit access to the data on the memory card only to those operators who, at that particular time, know the password.

Once the password has been entered it will be asked for all the first times an operator - with his BUPC palm top - wants to see or modify the data and codes on the memory card.

Once the Password has been inserted in the receiver it also blocks all modifications to data contained on the memory card; in fact, a receiver with this kind of memory will neither be able to carry out the “self-learning” function, nor cancel any codes.

In addition, it will also be impossible to alter lock state, Timer time, Altera value, WINDOW Rnd, and so on.

Once this function has been activated the wording "Password:" appears while the palm top will immediately go into the numerical input mode. Enter the number wanted and then confirm by pressing the "↵" (Enter) key.

If you happen to enter a wrong number you can move the flashing cursor with the "←" or "→" key and then put the correct number in. When you have finished, the Password you have just inserted must be confirmed by pressing the "↵" (Enter) key.

The "OK done!" message will then appear to confirm the operation.

**Error messages: Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and consequently it is impossible to insert the Password.

**Memory version
Wrong! (B ↔ F)**

The codes in the memory card plugged in are not the Flor type.

Memory empty

There are no codes on the memory card plugged so a Password would have no sense.

Already present

A Password has already been inserted

4.14) How to work when a Password has been inserted

When a Password is inserted on a memory card, the number used as the Password is coded and inserted in a special place in the memory.

When a function is activated on the BUPC palm top that requires access to the data stored in the memory, the Password is verified. If there is no password then access is free otherwise a check is made to see if the operator knows the password.

Of course, if the operator enters the right number then the function requested will be executed otherwise the message "Access denied" will appear and you will automatically return to the FUNCTION MENU.

NOTE : The BUPC palm top cannot tell when two memory cards with the same Password are changed so a Password inserted for one memory card will be valid for other memories until a memory card with a different Password is plugged in or until the BUPC palm top is switched off.

4.15) 13 - REMOVE PASSWORD

This function is used to erase the Password previously inserted in the memory.

Once this function has been activated the wording "Password....." will appear while the palm top sets itself in the numerical input mode. You now have to enter the number that was set when the Password was inserted.

If you happen to enter a wrong number you can move the flashing cursor with the "←" or "→" key and then put the correct number in. When you have finished, the Password you have just inserted must be confirmed by pressing the "↵" (Enter) key.

If the Password is correct it will be erased from the memory card and the “OK done!” message will then appear to confirm.

If the Password is incorrect only the “Access denied” message will appear.

In this case the Password will not, of course, be erased from the memory.

Error messages: **Memory failure
 or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and consequently it is impossible to erase the Password.

**Memory version
Wrong! (B ⇔ F)**

The codes in the memory card plugged in are not the Flor type.

Memory empty

There are no codes on the memory card plugged so there is obviously no Password.

Access denied

The number entered does not correspond to the Password.

4.16) 14 - CHANGE t TIMER

Timer time can be changed with this function.

Once this function has been activated the wording “Time: “ will appear followed by the currently set time (base time is 3 seconds).

The time displayed is given in “h” hours, “mm” minutes (tens and units), “ss” seconds (tens and units).

Seeing as the palm top sets itself immediately in the numerical input mode, current time can be changed with the time wanted. If necessary the flashing cursor can be moved by pressing the “⇐” or “⇒” key.

Once you have entered the time wanted confirm with the “↵” (Enter) key and the “OK done!” message will confirm the change.

The BUPC Palm Top manages numbering correctly in sixtieths (60 seconds equal 1 minute). So, for example, if you set 1 minute 80 seconds the time memorised will be 2 minutes 20 seconds.

The maximum time the receiver can manage is 2 hours 22 minutes 36 seconds.

Error messages: **Memory failure
 or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and consequently it is impossible to change timer time.

**Memory version
Wrong! (B ⇔ F)**

The codes in the memory card plugged in are not the Flor type.

Memory empty

There are no codes on the memory card plugged in so not even the time can be changed

Beyond limit!

Time set exceeds 2 hours 22 min. 36 sec.

4.17) 15 - Rnd WINDOW.

The receiver code's Rnd window can be modified with this function.

The Rnd window is the portion of values within which the Rnd part of the code is accepted, hence the smaller it is set then the greater system security will be.

If, however, the value of this window is too small it is likely that if the transmitters are used beyond the receiver's reception range their Rnd value will increase too much and it will go beyond the window of acceptable codes.

If a transmitter's Rnd value goes beyond the set window the receiver will have to resynchronise itself. The value is normally 100 and can be modified between 5 and 250.

Once this function has been activated "WINDOW:" will appear on the display and the "↵" function is now active as well as the ever present "↵" (Clear).

If you happen to enter a wrong data or you wish to alter part of the one already present, you can move the flashing cursor with the "←" or "→" key and then put the correct data in. When you have finished confirm the value by pressing the "↵" (Enter) key.

The "OK done!" message will then appear to confirm the operation.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and it is impossible to cancel any codes.

**Memory version
Wrong! (B ↔ F)**

The codes in the memory card plugged in are not the Flor type.

Memory empty

There is no code on the memory card plugged in.

Beyond limit

The value set is beyond limit (Minimum 5, Maximum 250).

4.18) 16 - CONTROL Rnd.

Control of the receiver codes' Rnd part can be activated or deactivated with this function.

If you put the Rnd control=OFF you will only be able to use transmitters with Rnd Off (see function 19). The Rnd function is turned OFF if you are not interested in the Rolling Code function and you want to clone several transmitters with the same code.

Once this function has been activated "CONTROL :On" will appear on the display.

To turn the function ON or OFF simply move the "↑", "↓" arrows to select ON or OFF.

To cancel the function press the "↵" (Clear) key or confirm your choice by pressing "↵" (Enter).

The "OK done!" message will then appear to confirm the operation.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and it is impossible to cancel any codes

**Memory version
Wrong! (B ↔ F)**

The codes in the memory card plugged in are not the Flor type.

4.19) 17 - SYNCHRONISM.

With this function the receiver can activate or deactivate resynchronisation if a transmitter goes beyond the Rnd window set with function 15 (WINDOW Rnd).

If resynchronisation is deactivated system safety will be greater but if a transmitter happens to go beyond the Rnd window you will have to insert the code in the memory again. This is the only operation that will update the Rnd value and let the transmitter work again.

Once this function has been activated "SYNCHRONISM :On" will appear on the display.

To turn the function ON or OFF simply move the "↓", "↑" arrows to select ON or OFF.

Confirm your choice by pressing "↵" (Enter) or "⏏" (Clear) to cancel it.

The "OK done!" message will then appear to confirm the operation.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and it is impossible to cancel any codes

**Memory version
Wrong! (B ⇌ F)**

The codes in the memory card plugged in are not the Flor type.

4.20) 18 - ORIG. ONLY.

With this function you can enable (ON) or disable (OFF) a receiver as regards transmitters whose code was changed with function 20 (CHANGE Tx CODE) (the code is no longer the original production code).

Once this function has been activated : " ORIG. ONLY :Off" will appear on the display.

To turn the original code function ON or OFF simply move the "↓?", "↑" arrows to select ON or OFF. Confirm your choice by pressing "↵" (Enter) or "⏏" (Clear) to cancel it.

The "OK done!" message will then appear to confirm the operation.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and it is impossible to cancel any codes

**Memory version
Wrong! (B ⇌ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Flor or Very type.

Not valid!

The memory already contains non original codes so it is impossible to deactivate them.

Connecting the transmitter to the BUPC

To carry out the following functions, which involve the transmitter, the transmitter must be connected to the BUPC as shown in Figs. 4.1 and 4.2.

Fig. 4.1: Plugging the "Flor" type transmitter in

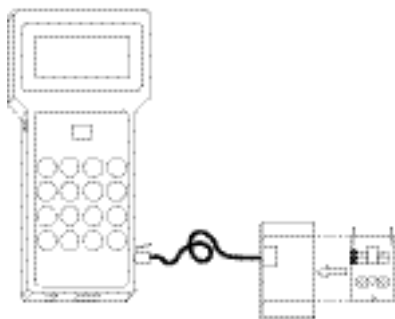
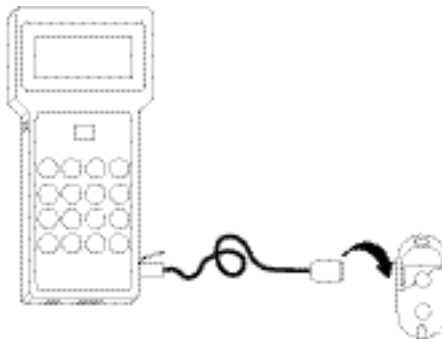


Fig. 4.2: Plugging the "Very" type transmitter in



To plug the transmitter into the adapter after having plugged it into socket [6], pull the card out of the plastic Box in the "Flor" series of transmitters, while for the "Very" version simply open the battery compartment and plug the connector in.

4.21) 19 - RND ON TX

With this function you can enable or disable the transmitter in the Rnd mode.

By disabling the Rnd mode in a transmitter the code will become permanent and you will be able to clone as many transmitters as you want with the same code.

So that a transmitter where the Rnd mode has been disabled can work it is also necessary that the receiver does not control the Rnd part of the code (see function 16).

Plug the transmitter in. When the function is activated "Rnd on transmitter :ON" will appear on the display.

To turn this function ON or OFF simply move the "↓", "↑" arrows to select ON or OFF.

Confirm your choice by pressing "↵" (Enter) or "⏏" (Clear) to cancel it.

The "OK done!" message will then appear to confirm the operation.

Error messages: **TX not inserted**

The transmitter on which the function is to be changed is not plugged into the adapter.
(the transmitter could have failed)

Unnecessary!

The transmitter plugged into the adapter is already set according to the choice made.

TX failure!

The transmitter failed to recognise the function.

4.22) 20 - CHANGE Tx CODE.

The transmitter's original code can be changed with this function.

Considering the fact that the "Flor" system is based on the concept that each transmitter has its own, unique code, the fact that it is possible to change a code, risking the possibility of two transmitters being identical, modifies system security.

In view of this it is possible, with function 18 (ORIG. ONLY), to stop a receiver from accepting transmitters with modified codes.

Once this function is activated a series of checks is carried out: if the battery can withstand the extra consumption required by the function, if the code has already been changed.

If all checks give a positive result the word "Code:" will appear.

It is now possible to insert the code, entering it directly with the 0...9 keys.

If you happen to enter a wrong number you can move the flashing cursor with the "←" or "→" key and then enter the correct number.

When you have finished confirm the code inserted by pressing the "↵" (Enter) key. Very shortly after the "OK done!" message appears confirming the operation.

At the end of the operation the code you have entered and the question "Another TX?" will appear.

If you have to substitute the code of another TX, plug it into the connector, press the "↵" (Enter) key and insert it as you did for the previous one.

If you have to substitute the code on a set of transmitters the self-increment function can be used that increases the code inserted in each transmitter by 1 number.

To execute the self-increment function, once you have inserted the code in the first transmitter and when "Another TX?" appears, substitute the transmitter and press the "↑" arrow to increase by 1; lastly, press "↵" (Enter) to change the code also on the last transmitter.

If you do not have to change the code on any other transmitter, when you are asked "Another TX?" press the "↵" (Clear) key.

You will be able to tell a transmitter whose code has been changed because in the various functions where its code is displayed "x" will appear after the code message: Code:x

Error messages: **TX not inserted**

The transmitter whose code is to be changed is not plugged into the adapter.
(the transmitter could have failed)

**Already changed!
Execute Func.21**

The transmitter plugged into the adapter already has a changed code.
First execute function 21 to return to the original code.

TX failure!

The transmitter failed to recognise the new code.

4.23) 21 - REMOV COD CHANGE

With this function you can restore the transmitter's original code after it was modified with function 20 (CHANGE Tx CODE).

When this function is activated a test will be run on the Transmitter and the original code will be restored. The "OK done!" message will then appear to confirm the operation.

Error messages: **TX not inserted**

The transmitter whose code must be restored is not plugged into the adapter.
(the transmitter could have failed)

Unnecessary!

The transmitter plugged into the adapter already contains the original code.

TX failure!

The transmitter did not recognise return of the original code.

4.24) 22 - ALL ORIGINAL

This function allows all the original transmitter data to be restored (code=original, Rnd=On, Altera=0000).

Once this function is activated, all the transmitter's original data will be restored automatically. The "OK done!" message will then appear to confirm the operation.

Error messages: **TX not inserted**

The transmitter whose original functions must be restored is not plugged into the adapter.
(the transmitter could have failed)

TX failure!

The transmitter failed to recognise the new code.

4.25) 23 - PUT ALTERA ON Tx

With this function it is possible to set a transmitter's code alteration value. This value is a number that is added to the original code so as to personalise the system and it must be the same on the receiver and on all the transmitters. When this function is activated "Altera:....." appears on the display.

At this point the value can be entered directly with the 0...9 keys.

If you happen to enter a wrong number you can move the flashing cursor with the "←" or "→" key and then enter the correct number.

When you have finished confirm the number entered by pressing the "↵" (Enter) key.

In this case too the "OK done!" message will appear confirming the operation.

At the end of the operation the code entered and the question "Another TX?" will appear.

If you have to substitute the Altera value on another Transmitter, plug the transmitter into the connector and press the "↵" (Enter) key.

If the Altera value is not to be changed on any other transmitter, when the question "Another TX?" appears press the "⏏" (Clear) key.

To remove the alteration of the code of the transmitter, set altera with a value equivalent to 00000.

If the code of an altered transmitter is read the wording "Codice#" will appear on the display.

Error messages: **TX not inserted**

The transmitter whose Altera has to be changed is not plugged into the adapter.
(the transmitter could have failed)

TX failure!

The transmitter failed to recognise the new value.

4.26) 24 - PUT ALTERAON Bm

So that a receiver will recognise the transmitters altered with function 23 PUTALTERAON TX, the same altera code has to be inserted in the memory as well.

By activating this function "Altera:....." will appear on the display.

You can now insert the value, entering it directly with the 0...9 keys.

If you happen to enter a wrong number you can move the flashing cursor with the "←" or "→" key and then enter the correct number.

When you have finished confirm the code entered by pressing the "↵" (Enter) key.

In this case too the "OK done!" message will appear confirming the operation.

To quit the function press the "⏏" (Clear) key.

To remove the alteration of the code of the memory, set altera with a value equivalent to 00000.

Error messages: **Memory failure
or not inserted**

There is probably no memory card plugged into the connector [4] or the one plugged in has failed and it is impossible to cancel any codes

**Memory version
Wrong! (B ↔ F)**

The codes on the memory card plugged in are not the Flor or Very type.

Memory empty

There is no code on the memory card plugged in.

4.27) 25 - USE ALTERA

With this function you can enter the code alteration value on the BUPC so it will recognise "Altered" transmitters correctly when optical code reception is used in the 1 TRANSMIT TEST - 3 ADD CODES - 4 CANCEL CODES - 5 SEARCH CODES functions.

By activating this function "Altera:....." will appear on the display.

You can now insert the value, entering it directly with the 0...9 keys.

If you happen to enter a wrong number you can move the flashing cursor with the "←" or "→" key and then enter the correct number.

When you have finished confirm the number entered by pressing the "↵" (Enter) key.

In this case too the "OK done!" message will appear confirming the operation.

To quit the function press the "⏏" (Clear) key.

4.28) 26-99 EXTRAFUNCTIONS

These functions are not available at the moment for this palm top version.
The EXTRA FUNCTIONS are only accessible via direct numerical access.

Error messages: **Not available**
This function does not exist in this BUPC version

5.0) Maintenance:

Normally the BUPC palm top requires no maintenance as it is completely static and has no parts that wear.

The only component that will need changing periodically is the battery. If an "alkaline" or "zinc-carbon" type is used it must be changed when the "Battery rundown, replace" message appears on the display. To replace the battery, remove the 6 screws on the bottom of the palm top and then, holding the palm top face down, take the bottom off, pulling it out and up (Fig. 4). Take the old battery out, unplug it and put the new one in its place: proceed in the reverse order to reassemble the palm top.

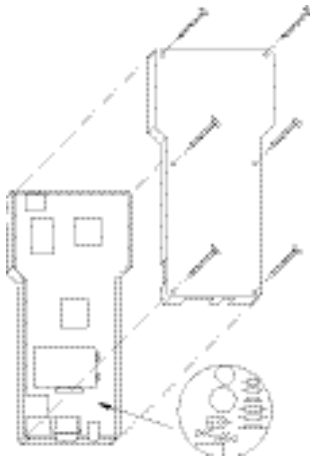


Fig. 5 : Changing the battery

If you use your BUPC a lot the duration of a normal alkaline or zinc-carbon battery might not be long enough so it will have to be changed more frequently.
What we suggest in this case is to use a rechargeable 9 V Ni-Cd battery instead, with a 110 mAh capacity.
Besides changing the battery, you have to activate the palm top's internal circuit to charge the battery, moving jumper (Fig. 4) from " ZnC " position (zinc-carbon type batteries) to the " NiCd " position(nickel-cadmium type batteries). When the message "Battery rundown" appears on the display all you have to do to recharge the battery is connect socket (8) to a power supply to provide an uninterrupted voltage of 12 V and leave it connected for about 12 hours.

5.1) Information on measures to protect the environment:

This device is made with different types of materials that can be recycled.

Ask about recycling or disposal systems for this device, and abide by the local laws in force.

5.2) Technical specifications:

Central unit	: 8 Bit processor, 4 Mhz, 16K Rom, 33 I/O, 2 serials
Display	: LCD 16 x 2 matrix dot characters
Keypad	: Soft touch membrane type
Connections	: For BM 60, BM 250 or BM1000 memory cards : For adapter for Bio, Flor and Very transmitters.
Communications	: Standard RS 232 interface, 9600 Bps 8-1-N
Power supply	: Internal, 9 V alkaline or zinc-carbon battery, type 6F22 or a rechargeable 9 V Ni Cd, 110 mAh : External 12 Vdc $\pm$ 20%
Consumption	: 10 mA(average value with 50 mApeaks)
Dimensions	: 210 x 100 (80) 25 h
Weight	: 300 g

NICE S.p.A. reserves the right to make any modifications at any time to improve the product without the obligation to give prior notice or to obtain authorisation.

Bupc

**Unité de Programmation
et de contrôle des Codes**

F



1.1) Introduction

L'ordinateur portable BUPC est un instrument spécialement conçu par Nice pour augmenter et simplifier les opérations d'installation et de maintenance des systèmes de radiocommande série "Bio", "Flor" et "Very VR".

La fonction fondamentale de l'ordinateur portable BUPC se base sur le principe que tous les codes "autorisés" dans un récepteur donné, résident dans sa carte de mémoire BM60, BM250 ou BM1000. Celle-ci, une fois enlevée du récepteur et insérée dans l'unité BUPC, peut être lue (pour contrôler les codes), écrite (pour ajouter des codes) ou modifiée (pour effacer des codes) ou soumise à d'autres opérations.

La mémoire contient également des données avec des fonctions particulières telles que: Mot de passe, temps du Temporisateur, valeur d' "Altera" etc. etc.. qui peuvent être contrôlés et modifiés avec le BUPC.

L'ordinateur portable BUPC permet en outre de créer une copie de toute la mémoire ou, en cas de connexion à un ordinateur portable, de transférer le contenu de la mémoire dans un "fichier" sur disque en réalisant ainsi des archives de toutes les installations.

2.1) Descrizione

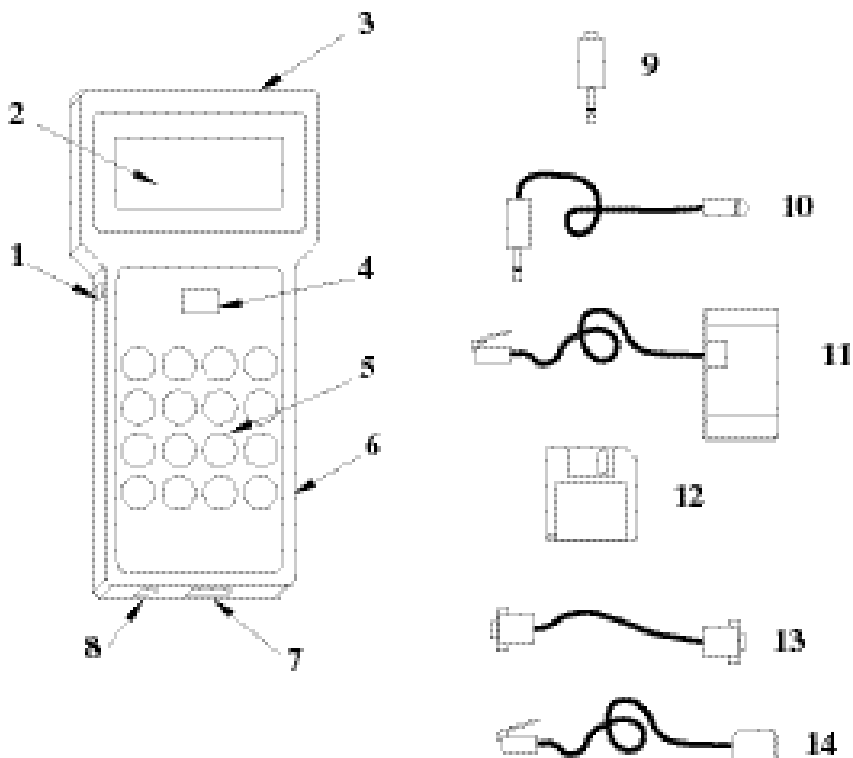


Fig. 1: Composants de l'ordinateur portable BUPC

Composants de l'ordinateur portable BUPC

- 1) Interrupteur pour allumer et éteindre l'ordinateur portable BUPC
- 2) Visu à cristaux liquides sur laquelle apparaissent les messages relatifs aux fonctions exécutées par l'opérateur
- 3) Prise pour le récepteur optique du code
- 4) Connecteur pour le branchement de la carte de mémoire
- 5) Clavier à membrane, il suffit d'appuyer légèrement pour envoyer la commande
- 6) Prise femelle pour câble de connexion avec les émetteurs
- 7) Connecteur pour port série RS 232 pour connexion à un PC
- 8) Prise pour alimentation externe 12 Vcc $\pm$ 20%

Accessoires:

- 9) Récepteur optique du code (doit être branché dans la fiche [3])
- 10) Récepteur optique du code muni de rallonge flexible
- 11) Câble pour connexion avec les émetteurs série " Bio " et " Flor "
- 12) Disquette contenant le programme BUPC pour PC
- 13) Câble pour la connexion de l'ordinateur portable BUPC au PC
- 14) Câble pour connexion aux émetteurs série " Very VR "

2.2) Fonctionnement

L'ordinateur portable BUPC dispose d'un système de réception optique du code des émetteurs; pour utiliser ce dispositif, il suffit de brancher le récepteur optique [9] ou [10] dans la prise correspondante [3], puis de rapprocher la tête du récepteur optique du dispositif de signalisation lumineuse de l'émetteur.

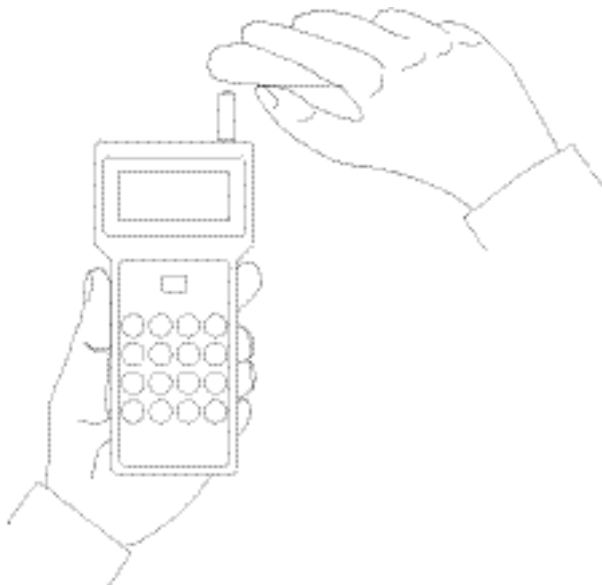


Fig. 2: Réception optique du code d'un émetteur.

Le Récepteur optique avec câble de rallonge [10] permet de tenir l'ordinateur portable d'un côté et d'effectuer la réception optique provenant des émetteurs sans les déballer.

Pour allumer l'ordinateur portable BUPC, il suffit de l'alimenter à travers la prise [8] ou bien, si l'on désire utiliser la pile interne, de déplacer le levier d'allumage vers le haut (position ON). Cette opération lance un court programme de TEST qui contrôle les parties internes fondamentales et l'état de charge de la pile.

Quand le test est terminé, si tout est régulier, on entre dans le MENU FONCTIONS, à partir de cette position, il est possible d'effectuer toutes les fonctions disponibles dans l'ordinateur portable BUPC y compris le choix entre les modes "Bio" ou "Flor".

La visu dans le coin en bas à gauche affiche des symboles graphiques indiquant les opérations qui peuvent être effectuées ou les touches qui peuvent être utilisées à ce moment précis:

“↓” = (Flèche vers le bas) Il est possible de presser la touche “↓” pour sélectionner la fonction ou le code successif.

“↑” = (Flèche vers le haut) Il est possible de presser la touche “↑” pour sélectionner la fonction ou le code précédent.

“→” = (Flèche vers la droite) Il est possible de presser la touche “→” pour déplacer à droite le point d'introduction numérique (curseur).

“←” = (Flèche vers la gauche) Il est possible de presser la touche “←” pour déplacer à gauche le point d'introduction numérique (curseur).

“☒” = (Clear) Il est possible de presser la touche “☒” pour interrompre n'importe quelle fonction en cours et revenir au MENU FONCTIONS.

“↵” = (Enter) Il est possible de presser la touche “↵” pour activer la fonction sélectionnée ou pour confirmer la fonction en cours.

“Tx” = La réception optique du code est active, il suffit de rapprocher l'émetteur du récepteur optique tout en pressant une touche.

“19” = L'introduction numérique au moyen du clavier est active, il est donc possible d'introduire directement un numéro en pressant les touches 0,1,2,3...9.

Dans le coin en bas à droite se trouve le symbole B si le mode “ Bio ” est actif et le symbole “F” si le mode “Flor” ou “Very VR” est actif.

2.3) Choix de la langue

L'ordinateur portable BUPC est prévu pour opérer en différentes langues de manière que l'opérateur puisse obtenir les messages de dialogue dans la langue de son choix.

L'opération de choix de la langue peut être activée en maintenant la touche “↵” (Enter) enfoncée durant le test qui est effectué à chaque fois que l'on allume le BUPC.

Quand le test initial est terminé, si la touche “↵” (Enter) est enfoncée, au lieu d'entrer immédiatement dans le MENU FONCTIONS la fonction de choix de la langue s'activera.

À ce point, il est possible de sélectionner la langue désirée en utilisant les touches “↓” ou “↑”; une fois arrivés sur la langue désirée, il faut confirmer le choix en pressant la touche “↵” (Enter).

De cette manière, la langue choisie sera mémorisée de façon permanente; à partir de ce moment, les messages seront affichés dans la langue choisie.

Il est évidemment possible de modifier la langue sélectionnée à tout moment en répétant toute la séquence de choix de la langue décrite ci-dessus.

2.4) Changement Version

Cette fonction permet de sélectionner le fonctionnement du BUPC en choisissant entre:

- Fonctionnement en mode Bio.
- Fonctionnement en mode Flor ou Very VR.

En pressant “↵” (Enter) on accède au menu Changement Version dans lequel, avec les touches “↓” ou “↑”, il est possible de sélectionner la version à utiliser entre les séries “Bio” ou “Flor”, presser ensuite “↵” (Enter) pour confirmer le choix ou “↵” (Clear) pour annuler la fonction.

Le Changement Version, est exécuté seulement si le Stockage (Tampon ou magasin de transit) du BUPC est vide, pour le vider, exécuter la fonction 9 EFFACER STOCKAGE.

La description des fonctions à ce point sera divisée en deux parties selon si le BUPC est utilisé en mode “Bio” ou en mode “Flor” et “Very VR”.

3.0) Mode BIO fonctions disponibles

0 -MENU FONCTIONS	: Il ne s'agit pas d'une fonction à proprement parler mais c'est dans tous les cas le point de départ pour la sélection des fonctions ou pour le Changement Version.
1 -ESSAI EMETTEUR	: Permet de tester l'émetteur en visualisant le code et en indiquant la touche enfoncée à ce moment-là.
2 -VISUALISER CODES	: Visualise les codes contenus dans la carte de mémoire insérée dans le connecteur [4].
3 -RAJOUTER CODES	: Permet d'ajouter un nouveau code dans la mémoire insérée dans le connecteur [4].
4 -EFFACER CODES	: Effectue l'effacement d'un code présent dans la mémoire insérée dans le connecteur [4].
5 -RECHERCHER CODES	: Vérifie si un code spécifique est présent dans la mémoire insérée dans le connecteur [4].
6 -EFFACER MEMOIRE	: Efface tous les codes contenus dans la mémoire présente dans le connecteur [4].
7 -LIRE MEMOIRE	: Tous les codes présents dans la mémoire [4] sont lus et une copie temporaire est créée dans le stockage du BUPC.
8 -ECRIRE MEMOIRE	: Les codes présents dans le stockage sont écrits dans la mémoire [4] (pour créer une copie de la mémoire).
9 -EFFACER STOCKAGE	: Effectue l'effacement des codes présents dans le stockage en le libérant pour les fonctions "7" successives.
10 -BLOQUER MEMOIRE	: Effectue le blocage de la fonction d'apprentissage des codes quand la mémoire [4] sera insérée ensuite dans un récepteur
11 -DEBLOQUER MEM.	: Élimine le blocage de la fonction d'apprentissage des codes quand la mémoire [4] sera insérée ensuite dans un récepteur.
12 -ENTRER MOT_PASSE	: Introduit un mot de passe pour accéder aux données qui sont contenues dans la mémoire insérée dans le connecteur.
13 -EFFACE MOT_PASSE	: Élimine le mot de passe pour accéder aux données qui sont contenues dans la mémoire présente dans le connecteur [4]
14 -CHANGE t TEMPO	: Permet de modifier le temps programmé sur le temporisateur quand la mémoire [4] sera utilisée ensuite dans un récepteur avec fonction temporisateur active.
15 -CLONE EMETTEUR	: Change le code original d'un émetteur branché sur le connecteur [7] en le copiant d'un autre émetteur.
16÷99-FONCTIONS EXTRA	: Fonctions actuellement non disponibles.

3.1) 0 - MENU FONCTIONS

Il s'agit du point de départ pour sélectionner toutes les fonctions, on arrive au MENU FONCTIONS après le test initial.

On revient toujours à ce menu également après la conclusion d'une fonction quelconque ou si une fonction est annulée en pressant la touche "⏏" (Clear).

En pressant "↵" (Enter) on accède au menu Changement Version dans lequel avec les touches "⏏" ou "⬆", il est possible de sélectionner la version d'émetteurs à utiliser entre les séries "Bio", "Flor", puis il faut presser "↵" (Enter) pour confirmer le choix ou "⏏" (Clear) pour l'annuler.

À partir du MENU FONCTIONS, si on se rappelle le numéro de la fonction, il est possible de la sélectionner en introduisant directement le numéro; presser ensuite "↵" (Enter) une première fois pour sauter dans la fonction puis, s'il s'agit de la fonction désirée, l'activer en pressant une nouvelle fois "↵" (Enter).

Si par contre on ne se rappelle pas du numéro de la fonction, il est possible de faire défiler toutes les fonctions avec les touches "⏏" ou "⬆" et de choisir la fonction désirée en pressant "↵" (Enter).

Le choix des fonctions en composant directement le numéro sur le clavier est possible seulement quand on est dans le MENU FONCTIONS; par conséquent, une fois que l'on a lancé le choix en faisant défiler les fonctions avec les touches "⏏" ou "⬆", il n'est plus possible d'effectuer la sélection numérique.

Dans tous les cas, la pression de la touche "⏏" (Clear) interrompt toute opération en cours et renvoie toujours au MENU FONCTIONS.

Le MENU FONCTIONS est aussi le point dans lequel il est possible d'activer la connexion avec un PC en entrant ainsi en MODE TERMINAL.

Il est conseillé de toujours revenir au MENU FONCTIONS avant d'éteindre l'ordinateur portable; de cette manière, on a la certitude que les éventuelles opérations en cours sont terminées.

Messages d'erreur: **Pile déchargée,
remplacer!**

Le circuit de contrôle a signalé que la pile n'est plus en mesure de garantir le fonctionnement de l'ordinateur portable, toutes les fonctions sont inhibées.

(Seulement en cas de Changement Version)

**Stockage occupé
Effect. Fonct. 9**

Le changement de version ne peut avoir lieu que quand le stockage est vide alors que dans le cas présent il contient des codes.

3.2) 1 - ESSAI EMETTEUR

Cette fonction permet de vérifier le fonctionnement correct des circuits internes de l'émetteur; le code individuel est vérifié et affiché en signalant la touche enfoncée à ce moment-là.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message " Code:..... "; à ce point, approcher l'émetteur à tester avec une touche enfoncée et en plaçant la DEL perpendiculaire au récepteur optique, les points du message seront remplacés par le numéro du code qui identifie l'émetteur en question.

Au même moment, le petit carré s'allumera sur la deuxième ligne, à côté du numéro de la touche ou des touches enfoncées.

Quand on désire terminer l'opération de contrôle des émetteurs, presser la touche "⏏" (Clear) qui permet de revenir au MENU FONCTIONS.

Messages d'erreur: **Bio?**
L'émetteur testé n'appartient pas à la série Bio.

3.3) 2 - VISUALISER CODES

Avec cette fonction, on peut “voir” un par un tous les codes présents dans la liste des codes “autorisés” contenus dans la mémoire.

Avant de sélectionner cette fonction, il faut insérer dans le connecteur [4] la carte de mémoire dont on désire visualiser les codes.

Quand la fonction a été activée, la visu affiche: “Code:” suivi du premier numéro de code présent dans la liste; la deuxième ligne indique quant à elle “1° de...” suivi du nombre total de codes présents. Dans ce cas, l’indication par exemple “1° de 25” signifie que le code affiché est le premier sur un total de 25 codes présents.

À ce point, pour “voir” l’un après l’autre tous les codes, il suffit de presser la touche “↓” pour passer au code successif, ou bien la touche “↑” pour passer au code précédent ou de les garder enfoncées pour se déplacer de plusieurs codes rapidement. Soulignons qu’une fois arrivés au dernier code, si l’on presse encore la touche “↓” on revient au premier tandis que si l’on est sur le premier code et qu’on presse sur la touche “↑” on passe au dernier code présent (liste circulaire).

Quand on désire sortir de la fonction de visualisation des codes, il faut presser la touche “↵” (Clear) qui permet de revenir au MENU FONCTIONS.

Messages d’erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n’est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et ne lit aucun code valable

**Version mémoire
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code.

3.4) 3 - RAJOUTER CODES

Cette fonction est utilisée pour insérer de nouveaux codes dans la liste des codes “autorisés” contenus dans la mémoire.

Avant de sélectionner cette fonction, il faut que la carte de mémoire sur laquelle on veut charger les codes soit déjà insérée dans le connecteur [4].

Quand la fonction est activée la visu affiche: “Code:.....”; à partir de ce moment les opérations actives sont “Tx” et “Rx” ainsi que “↵” (Clear) toujours présente; par conséquent, si l’on désire introduire un code en ayant à disposition l’émetteur correspondant, il suffit de l’approcher (avec une touche enfoncée) au récepteur optique; le code sera ainsi immédiatement visualisé et inséré dans la mémoire. Le message “OK effectué!” confirmera que l’opération s’est conclue correctement.

Si nécessaire, plusieurs codes peuvent être insérés l’un après l’autre: il suffira d’approcher les émetteurs l’un après l’autre au récepteur optique.

Si par contre on n’est pas en possession de l’émetteur à ce moment précis, il est possible d’insérer le code en l’introduisant directement avec les touches 0...9.

En cas d'erreur durant la composition du numéro, on peut déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "←" ou "→" puis recomposer le numéro correctement.

Quand l'introduction du code est terminée, le code introduit est confirmé en pressant la touche "↵" (Enter). Dans ce cas également le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Une fois qu'un code a été inséré avec la modalité d'introduction numérique, le même code sera proposé de nouveau pour pouvoir être ainsi réutilisé rapidement afin de composer le code successif à insérer: il suffit de déplacer le curseur avec les touches "←" et "→", de changer les chiffres nécessaires et le nouveau code est déjà prêt.

Quand tous les codes désirés ont été insérés, presser la touche "↵" (Clear) qui permet de revenir au MENU FONCTIONS.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à ajouter aucun code.

**Version mémoire
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio

Non valable!

Le code numérique ne représente pas une donnée valable.

Mémoire pleine!

La capacité maximum de 60 codes (BM 60) ou de 252 codes (BM 250) a été atteinte et il n'y a plus de place pour d'autres codes.

Déjà présent!

On a tenté d'insérer un code existant déjà dans la mémoire.

3.5) 4 - EFFACER CODES

Avec cette fonction, on peut effacer des codes de la liste contenue dans la mémoire en faisant ainsi en sorte qu'ils ne soient plus "autorisés".

La façon d'opérer de cette fonction est la même que la fonction RAJOUTER CODES avec la différence que le code, au lieu d'être ajouté, est effacé.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à effacer aucun code.

**Version mémoire
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code.

Non présent!

On a tenté d'effacer un code n'ayant jamais été inséré.

3.6) 5 - RECHERCHER CODES

En activant cette fonction, on a la possibilité de chercher si un code donné est présent dans la liste des codes " autorisés " contenue dans la mémoire.

La façon d'opérer de cette fonction est la même que la fonction RAJOUTER CODES avec la différence que le code, au lieu d'être ajouté, est recherché et s'il est présent sa position dans la liste est visualisée.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4]
ou bien celle qui est insérée est en panne et ne parvient à chercher aucun code.

**Version mémoire
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code.

Non valable!

Le code numérique ne représente pas une donnée valable.

Non présent!

On a recherché un code qui n'a jamais été inséré dans la mémoire.

3.7) 6 - EFFACER MEMOIRE

Avec cette fonction, on peut effacer avec une seule opération tous les codes présents dans la liste contenue dans la mémoire.

Il faut insérer la carte de mémoire à effacer dans le connecteur [4] avant de sélectionner cette fonction.

Après avoir lancé la fonction, le message: "Confirmez?" est visualisé, avec la demande d'une deuxième confirmation; elle se révèle nécessaire dans la mesure où l'opération, une fois commencée, ne peut plus être arrêtée et est irréversible.

Par conséquent, si l'on désire effectivement effacer toute la mémoire, au message "Confirmez?", il faut confirmer en pressant de nouveau la touche "↵" (Enter); en cas contraire, il suffit de presser la touche "⌫" (Clear) ou n'importe quelle autre touche pour revenir immédiatement au MENU FONCTIONS.

La fonction EFFACER MEMOIRE, en plus d'effacer tous les codes présents, annule également un éventuel état de " blocage " et rapporte le temps du Temporisateur à une valeur de base de 3 secondes.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4]
ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive pas à effacer les codes..

**Version mémoire
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

3.8) 7 - LIRE MEMOIRE

Cette fonction effectue la lecture des codes présents dans la carte de mémoire en en créant une copie dans un tampon interne (tampon/buffer = stockage de transit)

La copie des codes ainsi obtenue est utilisée par la fonction ECRIRE MEMOIRE dans le but d'obtenir un double de la mémoire d'origine.

Considérant que le stockage est physiquement composé de mémoires de type "non volatile" (il perdure même quand le BUPC est éteint) l'opération ECRIRE MEMOIRE peut être effectuée même un certain laps de temps après l'opération LIRE MEMOIRE.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4]
ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à lire aucun code.

**Version mémoire
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code.

**Stockage occupé
Effect. Fonct. 9**

Le Stockage contient déjà un autre groupe de codes, il faut le vider
en effectuant la fonction 9.

3.9) 8 - ECRIRE MEMOIRE

L'activation de cette fonction permet d'effectuer la copie de tous les codes présents dans le Stockage en les écrivant dans une nouvelle carte de mémoire.

Le Stockage doit être précédemment "chargé" avec les codes à copier au moyen de la fonction LIRE MEMOIRE effectuée sur la mémoire d'origine.

Vu que le Stockage n'est jamais effacé à moins d'activer la fonction prévue à cet effet, l'opération ECRIRE MEMOIRE peut être effectuée plusieurs fois après un certain laps de temps, afin d'obtenir plusieurs copies de la même carte de mémoire.

Messages d'erreur: **Rien à copier**

Le Stockage ne contient aucun code à copier.

**Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4]
ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à copier aucun code.

**Version mémoire
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

**Mémoire occupée
Effect. Fonct. 6**

La mémoire de destination contient déjà d'autres codes, il faut qu'elle
soit vide pour pouvoir effectuer la copie.

Mémoire BM ... pas suffisante

Le Stockage a été "chargé" avec un nombre de codes supérieur à la capacité de la mémoire insérée.

3.10) 9 - EFFACER STOCKAGE

Cette fonction permet d'effacer tous les codes présents dans le Stockage en le libérant pour des fonctions LIRE MEMOIRE successives.

Après avoir lancé la fonction, le message: "Confirmez?" est visualisé, avec la demande d'une deuxième confirmation; elle se révèle nécessaire dans la mesure où l'opération, une fois commencée, ne peut plus être arrêtée et est irréversible.

Par conséquent, si l'on désire effectivement vider le stockage, au message "Confirmez?", il faut confirmer en pressant de nouveau la touche "↵" (Enter); en cas contraire, il faut presser la touche "⏏" (Clear) ou n'importe quelle autre touche pour revenir immédiatement au MENU FONCTIONS.

Cette fonction est indispensable pour le passage de la fonction "Bio" à "Flor" et vice versa dans la mesure où pour le passage, le stockage doit être vide.

Messages d'erreur: **Aucun**

3.11) 10 - BLOQUER MEMOIRE

L'exécution de cette fonction permet d'activer le blocage de la carte de mémoire en ce qui concerne les opérations d'auto-apprentissage, quand celle-ci sera insérée ensuite dans son propre récepteur. En pratique, un récepteur doté d'une mémoire "bloquée" n'effectue pas l'auto-apprentissage du code, en limitant ainsi le fonctionnement uniquement aux codes précédemment insérés sans permettre d'en insérer d'autres (voir également les instructions spécifiques inhérentes aux récepteurs).

Une fois activée, la fonction est immédiatement exécutée; le message "OK effectué!" apparaît immédiatement en confirmant ainsi que le blocage a été fait.

NOTE: Le "Blocage" n'est actif que lorsque la mémoire est insérée dans son propre récepteur; il reste possible en effet d'insérer des codes directement à partir de l'ordinateur portable BUPC avec la fonction RAJOUTER CODES.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive pas par conséquent à effectuer le "Blocage".

**Version mémoire
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code et donc le "Blocage" serait inutile.

Déjà effectué

La fonction de " Blocage " est déjà active.

3.12) 11 - DEBLOQUER MEM

Cette fonction est exactement le contraire de BLOQUER MEMOIRE c'est-à-dire qu'elle désactive le blocage de la carte mémoire en ce qui concerne les opérations d'apprentissage.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne il n'est pas possible d'effectuer le "Déblocage".

**Version mémoire
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code et donc le "Déblocage" serait inutile.

Déjà effectué

La fonction de "Blocage" n'est pas active, inutile de débloquer.

3.13) 12 - ENTRER MOT_PASSE

Cette fonction permet d'insérer dans la carte de mémoire un "Mot de passe". Ce terme désigne un code numérique au moyen duquel contrôler et limiter l'accès aux données contenues dans la carte de mémoire uniquement aux opérateurs qui connaissent le code correspondant.

Une fois inséré, le mot de passe sera demandé toutes les premières fois qu'un opérateur, à l'aide de son ordinateur portable BUPC, ira voir ou modifier les données et les codes contenus dans la carte de mémoire.

Le Mot de passe bloque en outre toutes les modifications des données contenues dans la carte de mémoire, une fois que celle-ci est insérée dans le récepteur; en pratique, un récepteur avec une mémoire de ce type ne sera pas capable d'effectuer l'apprentissage, ni d'effacer un code ou tous les codes.

En outre, dans les récepteurs Version Spéciale, il ne sera pas possible de modifier l'état de blocage ou le temps du Temporisateur.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message " Mot_ Passe:..... " tandis que l'ordinateur portable se met immédiatement en mode d'introduction numérique: il faut alors composer le numéro désiré puis le confirmer en pressant la touche "↵" (Enter).

En cas d'erreur durant l'introduction des chiffres, il est possible de déplacer le curseur clignotant à l'aide des touches "←" ou "→", puis d'introduire de nouveau le bon chiffre; une fois la modification terminée, le Mot de Passe ainsi composé doit être confirmé en pressant la touche "↵" (Enter).

Le message "OK effectué!" apparaît ensuite pour confirmer que l'opération est terminée.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et il n'est pas possible d'introduire le Mot de Passe.

**Version mémoire
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code et donc le Mot de Passe n'aurait aucune utilité.

Déjà présent

Un Mot de Passe a déjà été inséré.

3.14) Façon d'opérer avec le Mot de Passe inséré

Quand un Mot de Passe est inséré dans une carte de mémoire, le numéro programmé comme Mot de Passe est codifié et inséré dans un endroit particulier de la mémoire.

Quand ensuite dans l'ordinateur portable BUPC on active une fonction qui demande l'accès aux données contenues dans la mémoire, la présence du Mot de Passe est vérifiée. S'il n'y a pas de mot de passe, l'accès est libre, autrement, le BUPC contrôle si l'opérateur connaît le numéro ayant engendré le Mot de Passe.

Naturellement, si l'opérateur compose le numéro qui convient, la fonction demandée est exécutée; en cas contraire la visu affiche le message "Accès refusé" et l'ordinateur retourne inexorablement au MENU FONCTIONS.

NOTE: L'ordinateur portable BUPC n'est pas capable de distinguer le remplacement d'une carte de mémoire par une autre ayant le même Mot de Passe, par conséquent le Mot de Passe inséré pour une carte de mémoire donnée restera valable également pour d'autres mémoires jusqu'à l'insertion d'une mémoire avec Mot de Passe différent ou jusqu'à l'extinction de l'ordinateur portable BUPC.

3.15) 13 - EFFACE MOT_PASSE

Cette fonction permet d'éliminer le Mot de Passe précédemment inséré dans la carte de mémoire.

Quand la fonction est activée, le message "Mot_Passe:....." apparaît et l'ordinateur portable se met en mode d'introduction numérique: il faut composer à ce point le numéro qui avait été programmé quand on a inséré le Mot de Passe.

En cas d'erreur dans l'introduction des chiffres, on peut déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "←" ou "→", puis insérer la donnée correcte; quand l'insertion du Mot de Passe est terminée, il faut confirmer l'opération avec la touche "↵" (Enter).

Si le Mot de Passe est exact, il sera effacé de la carte de mémoire et la confirmation de l'opération sera donnée par le message "OK effectué!".

Si le Mot de Passe ne correspond pas, on obtiendra le message "Accès refusé".

Naturellement, dans ce cas le Mot de Passe en mémoire ne sera pas éliminé.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et par conséquent on n'arrive pas à éliminer le Mot de Passe.

**Versión mémoire
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code et donc il n'y a sûrement pas de Mot de Passe.

Accès refusé

Le numéro composé sur le clavier ne correspond pas au Mot de Passe présent.

3.16) 14 - CHANGER t TEMPO

L'activation de cette fonction permet de modifier le temps du temporisateur (le temps du temporisateur est utilisé uniquement dans les récepteurs type Version Spéciale).

Après avoir activé la fonction, la visu affiche le message "Temps:" suivi du temps actuellement programmé (le temps de base est de 3 secondes).

Le temps est affiché dans le format "h" heures, "mm" minutes (dizaines et unités) "ss" secondes (dizaines et unités).

Vu que l'ordinateur portable se met immédiatement en mode d'introduction numérique, il est possible de modifier le temps actuel avec une nouvelle valeur; si nécessaire, le curseur clignotant peut être déplacé avec les touches "←" ou "→".

Quand le temps désiré a été introduit il doit être confirmé avec la touche "↵" (Enter); le message "OK effectué!" confirmera que le changement est enregistré.

L'ordinateur portable BUPC gère correctement la numération en soixantièmes (60 secondes correspondent à 1 minute). Par conséquent, si l'on programme 1 min et 80 s, le temps mémorisé sera 2 min et 20 s.

Le temps maximum pouvant être géré par le récepteur est de 2 heures 22 minutes et 36 secondes.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et il n'est donc pas possible de modifier le temps du temporisateur.

**Version mémoire
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

Mémoire vide

La mémoire ne contient aucun code et par conséquent le temps ne peut pas être modifié.

Hors limite!

Le temps programmé est supérieur à 2 h 22 min. 36 s.

3.17) 15 - CLONE EMETTEUR

Cette fonction permet de remplacer le code d'origine d'un émetteur par un code provenant d'un autre émetteur en en obtenant ainsi deux parfaitement identiques (Clonage).

Compte tenu du fait que le système " Bio " se base sur le concept que chaque émetteur possède un code différent et impossible à répéter, le fait de pouvoir cloner un code en rendant deux émetteurs identiques, altère les bases de sécurité du système.

De ce fait, la fonction CHANGE CODE TX n'est pas active sur tous les ordinateurs portables BUPC, en outre, l'opération ne peut être faite qu'**une seule fois** sur chaque émetteur.

Avant d'activer la fonction, il faut extraire la carte de l'émetteur dont on veut changer le code, puis insérer cette carte dans l'adaptateur prévu à cet effet après avoir branché le câble de l'adaptateur dans la prise [6]. Après quoi, il est possible d'activer la fonction; cette opération est suivie d'une série de tests qui vont du contrôle si la pile est en mesure de supporter l'augmentation de consommation

demandée par la fonction jusqu'à la vérification si le code a déjà été changé.

Si tous les contrôles donnent un résultat positif, le message " Code: " apparaît et le récepteur optique du code s'active; Il faut alors approcher l'émetteur échantillon avec une touche enfoncée; le code sera copié à travers le récepteur optique jusqu'à l'émetteur inséré dans l'adaptateur.

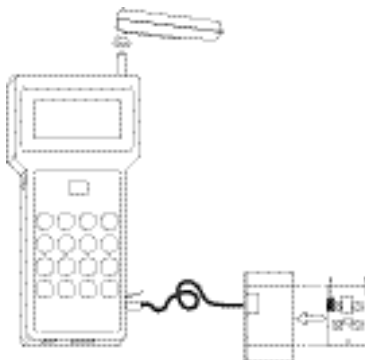


Fig. 3: Clonage du code d'un émetteur

La confirmation que tout a été effectué correctement est donnée par l'apparition du code échantillon sur la visu ainsi que par le message "OK effectué!".

Messages d'erreur: **Pile déchargée**
fonct.N°15 -> OFF

La pile est partiellement déchargée et ne peut supporter l'absorption supplémentaire demandée par la fonction

Non disponible

La fonction n'est pas présente dans cette version du BUPC

TX non présent

Le contrôle n'a détecté aucun émetteur inséré dans l'adaptateur
(l'émetteur pourrait être en panne)

Déjà changé
Imposs. répéter

Le code de l'émetteur inséré dans l'adaptateur a déjà été changé une fois.

TX en panne!

L'émetteur n'a pas reconnu le nouveau code.

3.18) 16-99 FONCTIONS EXTRA

Il s'agit de fonctions qui ne sont pas encore prévues actuellement pour cette version du BUPC. On accède aux FONCTIONS EXTRA seulement à travers un accès numérique direct.

Messages d'erreur: **Non disponible**

La fonction n'est pas présente dans cette version du BUPC.

Terminologie:

CODE	= C'est un numéro caractéristique de chaque émetteur qui permet sa reconnaissance par tous les autres; il est envoyé au récepteur radio durant la transmission.
Rnd	= C'est un autre numéro qui est augmenté à chaque transmission, ce deuxième numéro est combiné avec le code pour obtenir comme résultat le signal à envoyer au récepteur.
FENETRE Rnd	= C'est la portion de numéros Rnd successifs au dernier transmis qui peuvent être acceptés par le récepteur sans que la resynchronisation intervienne.
SYNCHRONISME	= C'est une procédure qui permet de réhabiliter l'émetteur quand celui-ci sort de la fenêtre des codes acceptables.
ALTERA	= C'est une valeur qui est combinée au code tant sur l'émetteur que sur le récepteur et qui permet de créer une personnalisation de l'installation.

4.0) Mode FLOR et VERY VR fonctions disponibles:

0 - MENU FONCTIONS	: Il ne s'agit pas d'une fonction à proprement parler mais c'est dans tous les cas le point de départ pour la sélection des fonctions ou pour le Changement Version.
1 - ESSAI EMETTEUR	: Permet de tester l'émetteur en visualisant le code et en indiquant la touche enfoncée à ce moment-là.
2 - VISUALISER CODES	: Visualise les codes contenus dans la carte de mémoire insérée dans le connecteur [4].
3 - RAJOUTER CODES	: Permet d'ajouter un nouveau code dans la mémoire insérée dans le connecteur [4].
4 - EFFACER CODES	: Effectue l'effacement d'un code présent dans la mémoire insérée dans le connecteur [4].
5 - RECHERCHER CODES	: Vérifie si un code spécifique est présent dans la mémoire insérée dans le connecteur [4].
6 - EFFACER MEMOIRE	: Efface tous les codes contenus dans la mémoire présente dans le connecteur [4].
7 - LIRE MEMOIRE	: Tous les codes présents dans la mémoire [4] sont lus et une copie temporaire est créée dans le stockage du BUPC.
8 - ECRIRE MEMOIRE	: Les codes présents dans le stockage sont écrits dans la mémoire [4] (pour créer une copie de la mémoire).
9 - EFFACER STOCKAGE	: Effectue l'effacement des codes présents dans le stockage en le libérant pour les fonctions "7" successives.
10 - BLOQUER MEMOIRE	: Effectue le blocage de la fonction d'apprentissage des codes quand la mémoire [4] sera insérée ensuite dans un récepteur.
11 - DEBLOQUER MEM.	: Élimine le blocage de la fonction d'apprentissage des codes quand la mémoire [4] sera insérée ensuite dans un récepteur.
12 - ENTRER MOT_PASSE	: Introduit un mot de passe pour accéder aux données qui sont contenues dans la mémoire insérée dans le connecteur [4].
13 - EFFACE MOT_PASSE	: Élimine le mot de passe pour accéder aux données qui sont contenues dans la mémoire présente dans le connecteur [4].
14 - CHANGE t TEMPO.	: Permet de modifier le temps programmé sur le temporisateur quand la mémoire [4] sera utilisée ensuite dans un récepteur avec fonction temporisateur active.
15 - FENETRE Rnd	: Définit la fenêtre maximum dans laquelle la partie Rnd du code est acceptée.
16 - CONTROLE Rnd	: Active ou désactive le contrôle de la partie Rnd du code.
17 - SYNCHRONISME	: Active ou désactive la fonction de resynchronisation du code.
18 - SEUL.COD.OR.	: Active ou désactive la possibilité de valider seulement les codes "originaux" en excluant les codes "modifiés".
19 - RND SUR TX	: Active ou désactive sur l'émetteur le fonctionnement en mode Rnd.

20 - CHANGE CODE Tx	: Change le code d'un émetteur.
21 - ENL.CHANG.CODE	: Rétablit le code original de l'émetteur auquel le code avait été changé.
22 - TOUT ORIGINAL	: Rétablit les données originales de production de l'émetteur (code=Original, Rnd= On, Altera=0000).
23 - METALTERA A Tx	: Permet d'insérer ou d'enlever une clé d'"altération" de l'émetteur.
24 - METALTERA A Bm	: Permet d'insérer ou d'enlever la clé d' "altération" sur la mémoire.
25 - UTILISE ALTERA	: Spécifie la clé d'altération à utiliser dans la réception optique du code.
26+99- FONCTIONS EXTRA	: Fonctions actuellement non disponibles.

4.1) 0 - MENU FONCTIONS

Il s'agit du point de départ pour sélectionner toutes les fonctions, on arrive au MENU FONCTIONS après le test initial.

On revient toujours à ce menu également après la conclusion d'une fonction quelconque ou si une fonction est annulée en pressant la touche "↵" (Clear).

En pressant "↵" (Enter) on accède au menu Changement Version dans lequel avec les touches "↓" ou "↑" il est possible de sélectionner la version d'émetteurs à utiliser entre les séries "Bio", "Flor", puis il faut presser "↵" (Enter) pour confirmer le choix ou "↵" (Clear) pour l'annuler.

À partir du MENU FONCTIONS, si on se rappelle le numéro de la fonction, il est possible de la sélectionner en introduisant directement le numéro; presser ensuite "↵" (Enter) une première fois pour sauter dans la fonction puis, s'il s'agit de la fonction désirée, l'activer en pressant une nouvelle fois "↵" (Enter).

Si par contre on ne se rappelle pas du numéro de la fonction, il est possible de faire défiler toutes les fonctions avec les touches "↓" ou "↑" et de choisir la fonction désirée en pressant "↵" (Enter).

Le choix des fonctions en composant directement le numéro sur le clavier est possible seulement quand on est dans le MENU FONCTIONS; par conséquent, une fois que l'on a lancé le choix en faisant défiler les fonctions avec les touches "↓" ou "↑" il n'est plus possible d'effectuer la sélection numérique.

Dans tous les cas, la pression de la touche "↵" (Clear) interrompt toute opération en cours et renvoie toujours au MENU FONCTIONS.

Le MENU FONCTIONS est aussi le point dans lequel il est possible d'activer la connexion avec un PC en entrant ainsi en MODE TERMINAL.

Il est conseillé de toujours revenir au MENU FONCTIONS avant d'éteindre l'ordinateur portable, de cette manière, on est sûrs que les éventuelles opérations en cours sont terminées.

Messages d'erreur: **Pile déchargée,
remplacer!**

Le circuit de contrôle a signalé que la pile n'est plus en mesure de garantir le fonctionnement de l'ordinateur portable, toutes les fonctions sont inhibées.

(Seulement en cas de Changement Version)

**Stockage occupé
Effect. Fonct. 9**

Le changement de version ne peut avoir lieu que quand le stockage est vide alors que dans le cas présent il contient des codes.

4.2) 1 - ESSAI EMETTEUR

Cette fonction permet de vérifier le fonctionnement correct des circuits internes de l'émetteur; le code individuel est vérifié et affiché en signalant la touche enfoncée à ce moment-là.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message "Code:....."; à ce point, approcher l'émetteur à tester avec une touche enfoncée et en plaçant la DEL perpendiculaire au récepteur optique, les points du message seront remplacés par le numéro du code qui identifie l'émetteur en question.

Au même moment, le petit carré s'allumera sur la deuxième ligne, à côté du numéro de la touche ou des touches enfoncées.

Quand on désire terminer l'opération de contrôle des émetteurs, presser la touche "↵" (Clear) qui permet de revenir au MENU FONCTIONS.

La pression de la touche "↵" (Enter) dans la deuxième ligne fait disparaître l'indication de la touche enfoncée et apparaître l'inscription "Rnd:"; à ce point, en approchant l'émetteur à tester avec une touche enfoncée et en mettant la DEL perpendiculaire au récepteur optique, en plus du code on verra apparaître également la valeur du Rnd.

En pressant de nouveau la touche "↵" (Enter), on revient à l'affichage initial.

Quand on désire terminer l'opération de vérification des émetteurs, presser la touche "↵" (Clear) qui permet de revenir au MENU FONCTIONS.

Messages d'erreur: **Flor?**

L'émetteur testé n'appartient pas à la série Flor ou Very VR.

Altera?

L'émetteur est "altéré" avec une valeur d'"Altera" différente de celle qui est utilisée.

4.3) 2 - VISUALISER CODES

Avec cette fonction, on peut "voir" un par un tous les codes présents dans la liste des codes "autorisés" contenus dans la mémoire.

Avant de sélectionner cette fonction, il faut insérer dans le connecteur [4] la carte de mémoire dont on désire visualiser les codes.

Quand la fonction a été activée, la visu affiche: "Code:" suivi du premier numéro de code présent dans la liste; la deuxième ligne indique quant à elle "1° de..." suivi du nombre total de codes présents. Dans ce cas, l'indication par exemple "1° de 25" signifie que le code affiché est le premier sur un total de 25 codes présents.

La pression de la touche "↵" (Enter) dans la deuxième ligne fait disparaître l'indication du numéro de code dans la liste et apparaître l'inscription "Rnd:" référée au code.

En pressant de nouveau la touche "↵" (Enter), on revient à l'affichage initial.

À ce point, pour "voir" l'un après l'autre tous les codes, il suffit de presser la touche "↓" pour passer au code successif, ou bien la touche "↑" pour passer au code précédent ou de les garder enfoncés pour se déplacer de plusieurs codes rapidement.

Soulignons qu'une fois arrivés au dernier code, si l'on presse encore la touche "↓" on revient au premier tandis que si l'on est sur le premier code et qu'on presse sur la touche "↑" on passe au dernier code présent (liste circulaire).

Quand on désire sortir de la fonction de visualisation des codes, il faut presser la touche "↵" (Clear) qui permet de revenir au MENU FONCTIONS.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et ne lit aucun code valable

**Version mémoire
Erronée! (B ⇐⇒ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor ou Very VR.

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code.

4.4) 3 - RAJOUTER CODES

Cette fonction est utilisée pour insérer de nouveaux codes dans la liste des codes "autorisés" contenus dans la mémoire.

Avant de sélectionner cette fonction, il faut que la carte de mémoire sur laquelle on veut charger les codes soit déjà insérée dans le connecteur [4].

Quand la fonction est activée la visu affiche: "Code:....."; à partir de ce moment les opérations actives sont "Tx" et "19" ainsi que "☺" (Clear) toujours présente, par conséquent, si l'on désire introduire un code en ayant à disposition l'émetteur correspondant, il suffit de l'approcher (avec une touche enfoncée) au récepteur optique; le code sera ainsi immédiatement visualisé et inséré dans la mémoire. Le message " OK effectué! " confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Si nécessaire, plusieurs codes peuvent être insérés l'un après l'autre: il suffira d'approcher les émetteurs l'un après l'autre au récepteur optique.

Si par contre on n'est pas en possession de l'émetteur à ce moment précis, il est possible d'insérer le code en l'introduisant directement avec les touches 0...9.

En cas d'erreur durant la composition du numéro, on peut déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "⇐" ou "⇒" puis recomposer le numéro correctement.

Quand l'introduction du code est terminée, le code introduit est confirmé en pressant la touche "↵" (Enter). Dans ce cas également le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Une fois qu'un code a été inséré avec la modalité d'introduction numérique, le même code sera proposé de nouveau pour pouvoir être ainsi réutilisé rapidement afin de composer le code successif à insérer: il suffit de déplacer le curseur avec les touches "⇐" et "⇒", de changer les chiffres nécessaires et le nouveau code est déjà prêt.

Pour insérer une série de codes progressifs, après avoir inséré le premier code manuellement, il suffit de presser "↵" pour augmenter d'un puis de presser la touche "↵" (Enter) pour confirmer l'insertion du code.

Quand tous les codes désirés ont été insérés, presser la touche "☺" (Clear) qui permet de revenir au MENU FONCTIONS.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à ajouter aucun code.

Version mémoire**Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor ou Very VR.

Altera utilisé**Effect. Fonct. 25**

La mémoire insérée contient une valeur d' " Altera " différente de celle qui est utilisée.

Non valable!

Le code n'est pas valable parce que, ou c'est une copie et seul les originaux sont valables, ou la fonction Rnd est différente entre émetteur et mémoire.

Déjà présent!

On a tenté d'insérer un code existant déjà dans la mémoire.

Synchronisme

Le code est déjà présent mais il était hors synchronisme; il a donc été resynchronisé.

Mémoire pleine!

La capacité maximum de 15 codes (BM 60) ou de 63 codes (BM 250) a été atteinte et il n'y a plus de place pour d'autres codes.

4.5) 4 - EFFACER CODES

Avec cette fonction, on peut effacer des codes de la liste contenue dans la mémoire en faisant ainsi en sorte qu'ils ne soient plus "autorisés".

Quand la fonction est activée la visu affiche: "Code:....."; à partir de ce moment les opérations actives sont "Tx" et "19" ainsi que "☐" (Clear) toujours présente, par conséquent, si l'on désire effacer un code en ayant à disposition l'émetteur correspondant, il suffit de l'approcher (avec une touche enfoncée) au récepteur optique; le code sera ainsi immédiatement visualisé et effacé de la mémoire.

Le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à effacer aucun code.

Version mémoire**Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor ou Very VR.

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code.

Altera utilisé**Effect. Fonct. 25**

La mémoire insérée contient une valeur d' " Altera " différente de celle qui est utilisée.

Non valable!

Le code n'est pas valable parce que, ou c'est une copie et seul les originaux sont valables, ou la fonction Rnd est différente entre émetteur et mémoire.

Non présent!

On a tenté d'effacer un code n'ayant jamais été inséré.

4.6) 5 - RECHERCHER CODES

En activant cette fonction, on a la possibilité de chercher si un code donné est présent dans la liste des codes "autorisés" contenue dans la mémoire.

La façon d'opérer de cette fonction est la même que la fonction EFFACER CODES avec la différence que le code, au lieu d'être effacé, est recherché et s'il est présent sa position dans la liste est visualisée.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4]
ou bien celle qui est insérée est en panne et ne parvient à chercher aucun code.

**Version mémoire
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor ou Very VR.

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code.

**Altera utilisé
Effect. Fonct. 25**

La mémoire insérée contient une valeur d'"Altera" différente de celle qui est utilisée.

Non valable!

Le code n'est pas valable parce que, ou c'est une copie et seul les originaux
sont valables, ou la fonction Rnd est différente entre émetteur et mémoire.

Synchronisme

Le code recherché était hors synchronisme et il a donc été resynchronisé.

Non présent!

On a recherché un code qui n'a jamais été inséré dans la mémoire.

4.7) 6 - EFFACER MEMOIRE

Avec cette fonction, on peut effacer avec une seule opération tous les codes présents dans la liste contenue dans la mémoire.

Il faut insérer la carte de mémoire à effacer dans le connecteur [4] avant de sélectionner cette fonction.

Après avoir lancé la fonction, le message: "Confirmez ?" est visualisé, avec la demande d'une deuxième confirmation; elle se révèle nécessaire dans la mesure où l'opération, une fois commencée, ne peut plus être arrêtée et est irréversible.

Par conséquent, si l'on désire effectivement effacer toute la mémoire, au message "Confirmez ?", il faut confirmer en pressant de nouveau la touche "↵" (Enter); en cas contraire, il suffit de presser la touche "⏏" (Clear) ou n'importe quelle autre touche pour revenir immédiatement au MENU FONCTIONS.

La fonction EFFACER MEMOIRE, en plus d'effacer tous les codes présents, annule également un éventuel état de "blocage" et rapporte le temps du Temporisateur à une valeur de base de 3 secondes. Elle met à 100 la fenêtre RND, à 0000 la valeur d'"Altera", ON la resynchronisation et le contrôle RND et OFF la fonction "SEUL.COD.OR." (Seulement Codes originaux)

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4]
ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive pas à effacer les codes.

**Version mémoire
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor ou Very VR.

4.8) 7 - LIRE MEMOIRE

Cette fonction effectue la lecture des codes présents dans la carte de mémoire en créant une copie dans un tampon interne (tampon/buffer = stockage de transit)

La copie des codes ainsi obtenue est utilisée par la fonction ECRIRE MEMOIRE dans le but d'obtenir un double de la mémoire d'origine.

Considérant que le stockage est physiquement composé de mémoires de type "non volatile" (il perdure même quand le BUPC est éteint) l'opération ECRIRE MEMOIRE peut être effectuée même un certain laps de temps après l'opération LIRE MEMOIRE.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur
[4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à lire aucun code.

**Version mémoire
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor ou Very VR.

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code.

**Stockage occupé
Effect. Fonct. 9**

Le Stockage contient déjà un autre groupe de codes, il faut le vider
en effectuant la fonction 9.

4.9) 8 - ECRIRE MEMOIRE

L'activation de cette fonction permet d'effectuer la copie de tous les codes présents dans le Stockage en les écrivant dans une nouvelle carte de mémoire.

Le Stockage doit être précédemment " chargé " avec les codes à copier au moyen de la fonction LIRE MEMOIRE effectuée sur la mémoire d'origine.

Vu que le Stockage n'est jamais effacé à moins d'activer la fonction prévue à cet effet, l'opération ECRIRE MEMOIRE peut être effectuée plusieurs fois même après un certain laps de temps afin d'obtenir plusieurs copies de la même carte de mémoire.

Messages d'erreur: **Rien à copier**

Le Stockage ne contient aucun code à copier.

**Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4]
ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à copier aucun code.

Version mémoire
Erronée! (B ⇔ F)

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor.

Mémoire occupée
Effect. Fonct. 6

La mémoire de destination contient déjà d'autres codes, il faut qu'elle soit vide pour pouvoir effectuer la copie.

Mémoire BM ...
pas suffisante

Le Stockage a été " chargé " avec un nombre de codes supérieur à la capacité de la mémoire insérée.

4.10) 9 - EFFACER STOCKAGE

Cette fonction permet d'effacer tous les codes présents dans le Stockage en le libérant pour des fonctions LIRE MEMOIRE successives.

Après avoir lancé la fonction, le message: "Confirmez ?" est visualisé, avec la demande d'une deuxième confirmation; elle se révèle nécessaire dans la mesure où l'opération, une fois commencée, ne peut plus être arrêtée et est irréversible.

Par conséquent, si l'on désire effectivement vider le stockage, au message "Confirmez ?", il faut confirmer en pressant de nouveau la touche "↵" (Enter); en cas contraire, il faut presser la touche "⌫" (Clear) ou n'importe quelle autre touche pour revenir immédiatement au MENU FONCTIONS.

Cette fonction est indispensable pour le passage de la fonction " Bio " à " Flor " et vice versa dans la mesure où dans le passage, le stockage doit être vide.

Messages d'erreur: **Aucun**

4.11) 10 - BLOQUER MEMOIRE

L'exécution de cette fonction permet d'activer le blocage de la carte de mémoire en ce qui concerne les opérations d'auto-apprentissage, quand celle-ci sera insérée ensuite dans son propre récepteur. En pratique, un récepteur doté d'une mémoire " bloquée " n'effectue pas l'auto-apprentissage du code, en limitant ainsi le fonctionnement uniquement aux codes précédemment insérés sans permettre d'en insérer d'autres (voir également les instructions spécifiques inhérentes aux récepteurs).

Une fois activée, la fonction est immédiatement exécutée; le message "OK effectué!" apparaît immédiatement en confirmant ainsi que le blocage a été fait.

NOTE: Le "Blocage" n'est actif que lorsque la mémoire est insérée dans son propre récepteur; il reste possible en effet d'insérer des codes directement à partir de l'ordinateur portable BUPC avec la fonction RAJOUTER CODES.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne**
ou non insérée

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive pas par conséquent à effectuer le " Blocage ".

Version mémoire
Erronée! (B ⇔ F)

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code et donc le " Blocage " serait inutile.

Déjà effectué

La fonction de "Blocage" est déjà active.

4.12) 11 - DEBLOQUER MEM.

Cette fonction est exactement le contraire de BLOQUER MEMOIRE c'est-à-dire qu'elle désactive le blocage de la carte mémoire en ce qui concerne les opérations d'apprentissage.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne il n'est pas possible d'effectuer le "Déblocage".

Version mémoire

Erronée! (B ⇔ F)

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor.

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code et donc le " Déblocage " serait inutile.

Déjà effectué

La fonction de "Blocage" n'est pas active, inutile de débloquer.

4.13) 12 - ENTRER MOT_PASSE

Cette fonction permet d'insérer dans la carte de mémoire un "Mot de passe".

Ce terme désigne un code numérique au moyen duquel contrôler et limiter l'accès aux données contenues dans la carte de mémoire uniquement aux opérateurs qui connaissent le code correspondant.

Une fois inséré, le mot de passe sera demandé toutes les premières fois qu'un opérateur, à l'aide de son ordinateur portable BUPC, ira voir ou modifier les données et les codes contenus dans la carte de mémoire.

Le Mot de passe bloque en outre toutes les modifications des données contenues dans la carte de mémoire, une fois que celle-ci est insérée dans le récepteur; en pratique, un récepteur avec une mémoire de ce type ne sera pas capable d'effectuer l'apprentissage, ni d'effacer un code ou tous les codes.

En outre, il ne sera pas possible de modifier l'état de blocage, le temps du Temporisateur, la valeur "Altera", la fenêtre Rnd etc. etc.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message "Mot_ Passe:....." tandis que l'ordinateur portable se met immédiatement en mode d'introduction numérique: il faut alors composer le numéro désiré puis le confirmer en pressant la touche "↵" (Enter).

En cas d'erreur durant l'introduction des chiffres, il est possible de déplacer le curseur clignotant à l'aide des touches "←" ou "→", puis d'introduire de nouveau le bon chiffre; une fois la modification terminée, le Mot de Passe ainsi composé doit être confirmé en pressant la touche "↵" (Enter).

Le message "OK effectué!" apparaît ensuite pour confirmer que l'opération est terminée.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur 4] ou bien celle qui est insérée est en panne et il n'est pas possible d'introduire le Mot de Passe.

**Version mémoire
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor.

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code et donc le Mot de Passe n'aurait aucune utilité.

Déjà présent

Un Mot de Passe a déjà été inséré.

4.14) Façon d'opérer avec le Mot de Passe inséré

Quand un Mot de Passe est inséré dans une carte de mémoire, le numéro programmé comme Mot de Passe est codifié et inséré dans un endroit particulier de la mémoire.

Quand ensuite dans l'ordinateur portable BUPC on active une fonction qui demande l'accès aux données contenues dans la mémoire, la présence du Mot de Passe est vérifiée. S'il n'y a pas de mot de passe, l'accès est libre, autrement, le BUPC contrôle si l'opérateur connaît le numéro ayant engendré le Mot de Passe.

Naturellement, si l'opérateur compose sur le clavier le numéro qui convient, la fonction demandée est exécutée; en cas contraire la visu affiche le message "Accès refusé" et l'ordinateur retourne inexorablement au MENU FONCTIONS.

NOTE: L'ordinateur portable BUPC n'est pas capable de distinguer le remplacement d'une carte de mémoire par une autre ayant le même Mot de Passe, par conséquent le Mot de Passe inséré pour une carte de mémoire donnée restera valable également pour d'autres mémoires jusqu'à l'insertion d'une mémoire avec Mot de Passe différent ou jusqu'à l'extinction de l'ordinateur portable BUPC.

4.15) 13 - EFFACE MOT_PASSE

Cette fonction permet d'éliminer le Mot de Passe précédemment inséré dans la carte de mémoire.

Quand la fonction est activée, le message "Mot_Passe:....." apparaît et l'ordinateur portable se met en mode d'introduction numérique: il faut composer à ce point le numéro qui avait été programmé quand on a inséré le Mot de Passe.

En cas d'erreur durant la composition d'un chiffre, on peut déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "←" ou "→", puis insérer la donnée correcte; quand l'insertion du Mot de Passe est terminée, il faut confirmer l'opération avec la touche "↵" (Enter).

Si le Mot de Passe est exact, il sera effacé de la carte de mémoire et la confirmation de l'opération sera donnée par le message "OK effectué!".

Si le Mot de Passe ne correspond pas, on obtiendra le message "Accès refusé".

Naturellement, dans ce cas le Mot de Passe en mémoire ne sera pas éliminé.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et par conséquent on n'arrive pas à éliminer le Mot de Passe.

Version mémoire
Erronée! (B ⇌ F)

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor.

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code et donc il n'y a sûrement pas de Mot de Passe.

Accès refusé

Le numéro composé sur le clavier ne correspond pas au Mot de Passe présent.

4.16) 14 - CHANGER t TEMPO

L'activation de cette fonction permet de modifier le temps du Temporisateur.

Après avoir activé la fonction, la visu affiche le message "Temps:" suivi du temps actuellement programmé (le temps de base est de 3 secondes).

Le temps est affiché dans le format "h" heures, "mm" minutes (dizaines et unités) "ss" secondes (dizaines et unités).

Vu que l'ordinateur portable se met immédiatement en mode d'introduction numérique, il est possible de modifier le temps actuel avec une nouvelle valeur; si nécessaire, le curseur clignotant peut être déplacé avec les touches "←" ou "→".

Quand le temps désiré a été introduit, il doit être confirmé avec la touche "↵" (Enter); le message "OK effectué!" confirmera que le changement est enregistré.

L'ordinateur portable BUPC gère correctement la numération en soixantièmes (60 secondes correspondent à 1 minute). Par conséquent, si l'on programme 1 min et 80 s, le temps mémorisé sera 2 min et 20 s.

Le temps maximum pouvant être géré par le récepteur est de 2 heures 22 minutes et 36 secondes.

**Messages d'erreur: Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et il n'est donc pas possible de modifier le temps du temporisateur.

Version mémoire
Erronée! (B ⇌ F)

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor.

Mémoire vide

La mémoire ne contient aucun code et par conséquent le temps ne peut pas être modifié.

Hors limite!

Le temps programmé est supérieur à 2 h 22 min. 36 s.

4.17) 15 - FENETRE Rnd.

Avec cette fonction, il est possible de modifier la fenêtre Rnd du code dans le récepteur.

La fenêtre Rnd représente la portion de valeurs dans laquelle la partie Rnd du code est acceptée, et donc plus la valeur est petite et plus la sécurité de l'installation est grande.

Si toutefois la valeur de cette fenêtre est trop petite, en cas d'utilisation des émetteurs hors du champ de réception du récepteur, il est probable que les émetteurs augmentent trop la valeur de leur Rnd et que cette valeur sorte de la fenêtre de codes acceptables.

Si la valeur Rnd d'un émetteur sort de la fenêtre programmée, il est nécessaire que le récepteur effectue une resynchronisation.

Normalement la valeur est 100 et peut être modifiée entre 5 et 250.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message: "FENETRE:....."; à partir de ce moment les opérations actives sont "↵" ainsi que "☐" (Clear) toujours présente.

Si l'on introduit une donnée incorrecte ou que l'on veut modifier une partie de la donnée existante, il est possible de déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "←" ou "→", puis d'insérer la donnée correcte. Après avoir inséré la valeur, l'opération doit être confirmée en pressant la touche "↵" (Enter).

Le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à effacer aucun code.

**Version mémoire
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor.

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code.

Hors limite

La valeur introduite est hors limite (Minimum 5, Maximum 250).

4.18) 16 - CONTROLE Rnd.

Avec cette fonction, il est possible d'activer ou de désactiver le contrôle de la partie Rnd des codes dans le récepteur.

Si on met le contrôle Rnd=Off, il sera possible d'utiliser seulement des émetteurs avec Rnd Off (voir fonction 19).

La fonction Rnd est mise sur Off si l'on n'est pas intéressé par la fonction Rolling Code et si l'on veut pouvoir cloner plusieurs émetteurs avec le même code.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message: "CONTROLE: On".

Pour choisir si activer On ou désactiver Off pour cette fonction, il suffit de se déplacer avec les flèches "↓", "↑" pour choisir On ou Off.

Pour annuler la fonction, presser la touche "☐" (Clear), tandis que pour confirmer le choix presser "↵" (Enter).

Le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à effacer aucun code.

**Version mémoire
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor.

4.19) 17 - SYNCHRONISME

Avec cette fonction, il est possible d'activer ou de désactiver la resynchronisation de la part du récepteur si un émetteur sort de la fenêtre Rnd programmée à la fonction 15 (Fenêtre Rnd).

Si la resynchronisation est désactivée, la sécurité de l'installation est plus grande, mais si un émetteur devait sortir de la fenêtre Rnd, il faudra effectuer de nouveau l'insertion du code dans la mémoire; il s'agit là de la seule opération qui puisse mettre à jour la valeur Rnd et permettre à l'émetteur de recommencer à fonctionner.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message: " SYNCHRONISME: On".

Pour choisir d'activer la resynchronisation (On) ou de la désactiver (Off), il suffit de se déplacer avec les flèches "↓", "↑" pour choisir On ou bien Off.

Pour confirmer le choix, presser "↵" (Enter), pour annuler la fonction presser la touche "↺" (Clear).

Le message " OK effectué! " confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4]
ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à effacer aucun code.

**Version mémoire
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor.

4.20) 18 - SEUL.COD.OR.

Avec cette fonction ("seulement codes originaux"), il est possible d'activer ou de désactiver le fonctionnement du récepteur par rapport aux émetteurs dont le code a été changé avec la fonction 20 (Change code Tx) à savoir que le code n'est plus le code original de production.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message: "SEUL.CODES.OR.: Off".

Pour choisir d'activer le fonctionnement seulement des codes originaux (On) ou de le désactiver (Off), il suffit de se déplacer avec les flèches "↓", "↑" pour choisir On ou Off.

Pour confirmer le choix presser la touche "↵" (Enter), tandis que pour annuler la fonction presser "↺" (Clear).

Le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur
[4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à effacer aucun code.

**Version mémoire
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor ou Very VR

Non valable!

La mémoire contient déjà des codes non originaux et il
n'est donc pas possible de les désactiver.

Connexion de l'émetteur au BUPC

Pour effectuer les fonctions successives qui agissent sur l'émetteur, il faut connecter l'émetteur au BUPC comme l'indiquent les figures 4.1 et 4.2

Fig. 4.1: Branchement émetteur type " Flor "

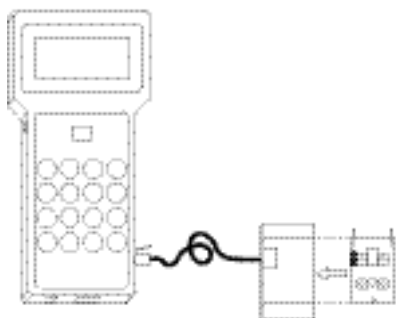
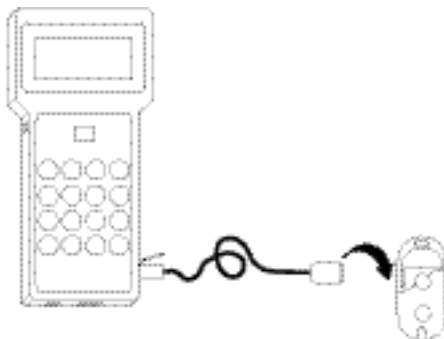


Fig. 4.2: Branchement émetteur type " Very VR "



Pour insérer l'émetteur sur l'adaptateur, après l'avoir inséré dans la prise [6], il faut extraire la carte du boîtier plastique pour les émetteurs série " Flor ", tandis qu'il suffit d'ouvrir le logement de la pile et d'insérer le connecteur à l'endroit prévu à cet effet dans la version " Very VR ".

4.21) 19 - RND SUR Tx

Avec cette fonction, il est possible d'activer ou de désactiver le fonctionnement de l'émetteur en mode Rnd.

En désactivant le mode Rnd dans un émetteur le code deviendra fixe, il sera ainsi possible de cloner autant d'émetteurs qu'on le souhaite avec le même code.

Pour qu'un émetteur avec le mode Rnd désactivé puisse fonctionner, il faut que le récepteur lui aussi ne contrôle pas la partie Rnd du code (voir fonction 16).

Insérer l'émetteur à l'endroit prévu à cet effet, à l'activation de la fonction la visu affiche: "Rnd sur Tx: On".

Pour choisir d'activer (On) ou de désactiver (Off) la fonction, il suffit de se déplacer avec les flèches "↓", "↑" pour choisir On ou Off.

Pour confirmer le choix presser la touche "↵" (Enter), tandis que pour annuler la fonction presser "⏮" (Clear).

Le message " OK effectué! " confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Messages d'erreur: **Tx non présent**

L'émetteur dont il faut changer la fonction n'a pas été inséré dans l'adaptateur. (l'émetteur pourrait être en panne)

Non nécessaire!

L'émetteur inséré dans l'adaptateur est déjà programmé selon le choix fait.

TX en panne!

L'émetteur n'a pas reconnu la fonction.

4.22) 20 - CHANGE CODE Tx.

Cette fonction permet de changer le code original d'un émetteur.

Compte tenu du fait que le système "Flor" se base sur le concept que chaque émetteur possède un code différent et impossible à répéter, le fait de pouvoir changer un code en risquant de rendre deux émetteurs identiques, altère les bases de sécurité du système.

De ce fait, avec la fonction 18 (SEULEMENT CODES ORIGINAUX) il est possible de faire en sorte qu'un récepteur n'accepte pas les émetteurs avec les codes modifiés.

Une fois la fonction activée, une série de tests sont effectués: ils vont du contrôle si la pile est en mesure de supporter la consommation supplémentaire demandée par la fonction jusqu'à la vérification si le code a déjà été changé.

Si tous les contrôles donnent un résultat positif, le message "Code:" apparaît.

À ce point, il est possible d'insérer le code en le composant directement avec les touches 0...9.

Cas d'erreur durant la composition du numéro, on peut déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "←" ou "→" puis recomposer le numéro correctement..

Une fois l'insertion terminée, il faut confirmer le code en pressant la touche "↵" (Enter). Au bout de quelques instants, le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

À la fin de l'opération, le code inséré apparaît ainsi que le message: "Un autre Tx?".

Si l'on doit changer le code d'un autre émetteur, l'insérer dans le connecteur et presser la touche "↵" (Enter) puis insérer le code suivant les opérations décrites plus haut.

Si l'on doit changer le code d'une série d'émetteurs, il est possible d'utiliser l'auto-incrément qui permet d'augmenter de 1 le code inséré dans chaque émetteur.

Pour effectuer la fonction d'auto-incrément, après avoir inséré le code du premier émetteur, quand le message "Un autre Tx?" apparaît, changer l'émetteur puis presser la flèche "↵" pour augmenter de 1; ensuite, presser la touche "↵" (Enter) pour enregistrer le nouveau code du dernier émetteur.

Si l'on ne doit changer le code à aucun autre émetteur, à la question "Un autre Tx?" presser la touche "↵" (Clear).

Un émetteur auquel le code a été changé peut être reconnu par le fait que dans les différentes fonctions dans lesquelles son code est visualisé un "x" apparaît après le mot code: "Code:x"

Messages d'erreur: **Tx non présent**

L'émetteur dont il faut changer la fonction n'a pas été inséré dans l'adaptateur.

(l'émetteur pourrait être en panne)

Déjà changé!

Effect. Fonct.21

L'émetteur inséré dans l'adaptateur a déjà un code modifié.

Effectuer d'abord la fonction 21 pour revenir au code original.

TX en panne!

L'émetteur n'a pas reconnu le nouveau code.

4.23) 21 - ENL.CHANG.CODE

Cette fonction permet de rétablir le code original de l'émetteur après qu'il ait été modifié avec la fonction 20 (CHANGE CODE Tx).

L'activation de la fonction provoque une procédure de test sur l'émetteur et le code original est rétabli.

Le message " OK effectué! " confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Messages d'erreur: **Tx non présent**

L'émetteur dont il faut changer la fonction n'a pas été inséré dans l'adaptateur.

(l'émetteur pourrait être en panne)

Non nécessaire!

L'émetteur inséré dans l'adaptateur contient déjà le code original.

TX en panne!

L'émetteur n'a pas reconnu le retour au code original.

4.24) 22 - TOUT ORIGINAL

Cette fonction permet de rétablir toutes les données originales des émetteurs (Code=Original, Rnd=On, Altera=0000).

Une fois la fonction activée, toutes les données originales seront automatiquement rétablies dans l'émetteur.

Le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Messages d'erreur: **Tx non présent**

L'émetteur dont il faut rétablir les fonctions originales n'a pas été inséré dans l'adaptateur.
(l'émetteur pourrait être en panne)

TX en panne!

L'émetteur n'a pas reconnu le nouveau code..

4.25) 23 - MET ALTERA A Tx

Avec cette fonction, il est possible de fixer la valeur d'altération du code d'un émetteur.

Cette valeur d'altération est un numéro qui est additionné au code original pour créer une personnalisation de l'installation et elle doit être identique sur le récepteur et sur tous les émetteurs.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message: "Altera:....."

À ce point, il est possible d'insérer la valeur en l'introduisant directement avec les touches 0...9.

En cas d'erreur durant la composition du numéro, on peut déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "←" ou "→" puis recomposer le numéro correctement.

Une fois l'insertion terminée, le numéro ainsi composé doit être confirmé en pressant la touche "↵" (Enter). Dans ce cas également, le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

À la fin de l'opération, la visu affiche le code introduit et le message: "Un autre Tx?".

Si l'on doit changer la valeur d' "Altera " à un autre émetteur, l'insérer dans le connecteur et presser la touche "↵" (Enter).

En cas contraire, répondre au message "Un autre Tx" en pressant la touche "↵" (Clear)

Pour enlever l'altération du code du émetteur, programmer "Altera" avec une valeur égale à 00000.

En cas de lecture du code d'un émetteur altéré, la visu affiche le message: " Code# "

Messages d'erreur: **Tx non présent**

L'émetteur dont il faut changer " Altera " n'a pas été inséré dans l'adaptateur.
(l'émetteur pourrait être en panne)

TX en panne!

L'émetteur n'a pas reconnu la nouvelle valeur..

4.26) 24 - MET ALTERA A BM

Pour faire en sorte qu'un émetteur reconnaisse les émetteurs altérés avec la fonction 23 MET ALTERA A TX, il faut insérer la même valeur d'"Altera" également dans la mémoire.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message: "Altera:....."

À ce point, il est possible d'insérer la valeur en la composant directement sur le clavier avec les touches 0...9.

En cas d'erreur durant la composition du numéro, on peut déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "←" ou "→" puis recomposer le numéro correctement.

Une fois l'insertion terminée, le code inséré doit être confirmé en pressant la touche "↵" (Enter). Dans ce cas également le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Pour sortir de la fonction presser la touche "⏮" (Clear).

Pour enlever l'altération du code du mémoire, programmer "Alterà" avec une valeur égale à 00000.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à effacer aucun code.

**Version mémoire
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor ou Very VR.

Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code.

4.27) 25 - UTILISE ALTERA

Avec cette fonction, il est possible d'insérer la valeur d'altération du code dans le BUPC pour que ce dernier puisse reconnaître correctement les émetteurs "Altérés" quand on utilise la réception optique du code dans les fonctions 1 ESSAI EMETTEUR - 3 RAJOUTER CODES - 4 EFFACER CODES - 5 RECHERCHER CODES.

Quand la fonction est activée, le visu affiche le message: "Alterà:....."

À ce point, il est possible d'insérer la valeur en la composant directement sur le clavier avec les touches 0...9.

En cas d'erreur durant la composition du numéro, on peut déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "⇐" ou "⇒" puis recomposer le numéro correctement.

Une fois l'insertion terminée, le numéro inséré doit être confirmé en pressant la touche "↵" (Enter). Dans ce cas également le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Pour sortir de la fonction presser la touche "⏮" (Clear).

4.28) 26-99 FONCTIONS EXTRA

Il s'agit de fonctions qui ne sont pas encore prévues actuellement pour cette version du BUPC. On accède aux FONCTIONS EXTRA seulement à travers un accès numérique direct.

Messages d'erreur: **Non disponible**

La fonction n'est pas présente dans cette version du BUPC.

5.0) Entretien

Normalement, l'ordinateur portable BUPC n'a besoin d'aucun type d'entretien dans la mesure où il est complètement statique et sans parties sujettes à usure.

Le seul composant qui pourrait avoir besoin d'être remplacé périodiquement est la pile interne. Qu'il s'agisse de pile de type "alcaline" ou "zinc-carbone", elle doit être remplacée quand la visu affiche le message " Pile déchargée, remplacer ".

Pour changer la pile, il faut enlever les 6 vis situées sur le fond de l'ordinateur portable puis en tenant celui-ci avec le clavier orienté vers le bas, il faut enlever le fond en le tirant vers le haut (fig. 4).

La vieille pile doit être enlevée du logement situé sur le circuit imprimé, déconnectée puis remplacée par une pile neuve; procéder ensuite dans le sens inverse pour recomposer l'ordinateur portable.

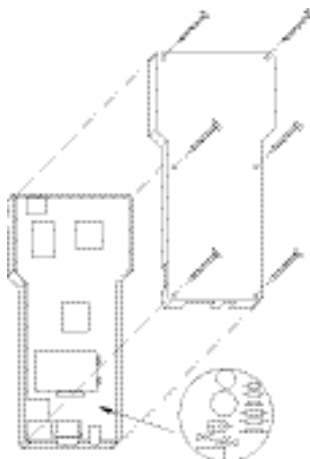


Fig. 5: Remplacement de la pile

En cas d'usage intensif de l'ordinateur portable BUPC, la durée des piles normales, alcalines ou au zinc-carbone, pourrait ne pas être suffisamment longue, le remplacement devient donc un fait non occasionnel.

Dans ce cas, il est conseillé d'opter pour une pile de type rechargeable au nickel cadmium (Ni-Cd) de 9 V d'une capacité de 10 mAh.

En plus de changer le type de pile, il faudra activer le circuit interne de l'ordinateur portable qui effectue la recharge de la pile en déplaçant le shunt (fig. 4) de la position "ZnC" (piles type zinc-carbone ou alcalines) à la position "NiCd" (piles type nickel-cadmium). De cette manière, pour la recharge de la pile, quand la visu affiche le message " Pile déchargée ", il suffira de brancher la prise [8] à un chargeur fournissant une tension continue égale à 12 V et laisser le tout sous charge pendant environ 12 heures.

5.1) Informations sur les mesures de protection de 'environnement:

Ce produit est constitué de différents types de matériaux qui peuvent être recyclés.

Informez vous sur les systèmes de recyclage ou de mise au rebut du produit en respectant les normes légales en vigueur au niveau local.

5.2) Caractéristiques techniques:

Unité centrale	: Processeur à 8 Bits, 4 Mhz, 16K Rom, 33 I/O, 2 ports série
Visu	: LCD 16 x 2 caractères à matrice de points
Clavier	: À membrane type Soft touch
Connexions	: Pour cartes de mémoire BM 60, BM 250 ou BM1000
	: Pour adaptateur pour émetteurs Bio, Flor et Very VR.
Communications	: Interface suivant standard RS 232, 9600 Bps 8-1-N
Alimentation	: Interne, pile alcaline ou zinc-carbone 9 V type 6F22
	: ou pile rechargeable Ni Cd, 9 V, 110 mAh
	: Externe 12 Vcc ± 20%
Consommation	: 10 mA(valeur moyenne avec crêtes de 50 mA)
Dimensions	: 210 x 100 (80) h 25
Poids	: 300 g

NICE s.p.a. se réserve la possibilité d'effectuer à tout moment des modifications visant l'amélioration du produit, sans aucune obligation de préavis ou d'autorisation.

Bupc

**Gerät für die
Programmierung und
Kontrolle von Codes**



1.1) Einleitung

Bei dem Handsteuergerät BUPC handelt es sich um einen kleinen, tragbaren Computer, der von Nice speziell zur Erweiterung und Vereinfachung der Installations- und Wartungsarbeiten der Funksteuersysteme der Serie "Bio", "Flor" und "Very VR" entwickelt worden ist. Die Hauptfunktion des Handcomputers BUPC beruht auf dem Prinzip, dass sich alle "autorisierten" Codes in einem bestimmten Empfänger in seiner Speicherkarte BM60, BM250 oder BM1000 befinden.

Wenn die Speicherkarte aus dem Empfänger genommen und in das BUPC eingeschaltet wird, kann sie gelesen (um die Codes zu kontrollieren), beschrieben (um Codes hinzuzufügen) oder geändert werden (um Codes zu löschen), bietet aber auch andere Möglichkeiten.

Im Speicher sind auch Daten mit besonderen Funktionen vorhanden, wie zum Beispiel: Password, Zeit des Timers, "Altera"-Wert, usw., die mit dem BUPC kontrolliert und geändert werden können.

Mit dem Handcomputer BUPC kann ausserdem ein Duplikat des gesamten Speichers erzeugt werden, oder der Inhalt des Speichers kann in eine Datei auf Platte übertragen werden, falls das BUPC an einen PC angeschlossen wird, wodurch ein Archiv der gesamten Installationen erzeugt werden kann.

2.1) Beschreibung

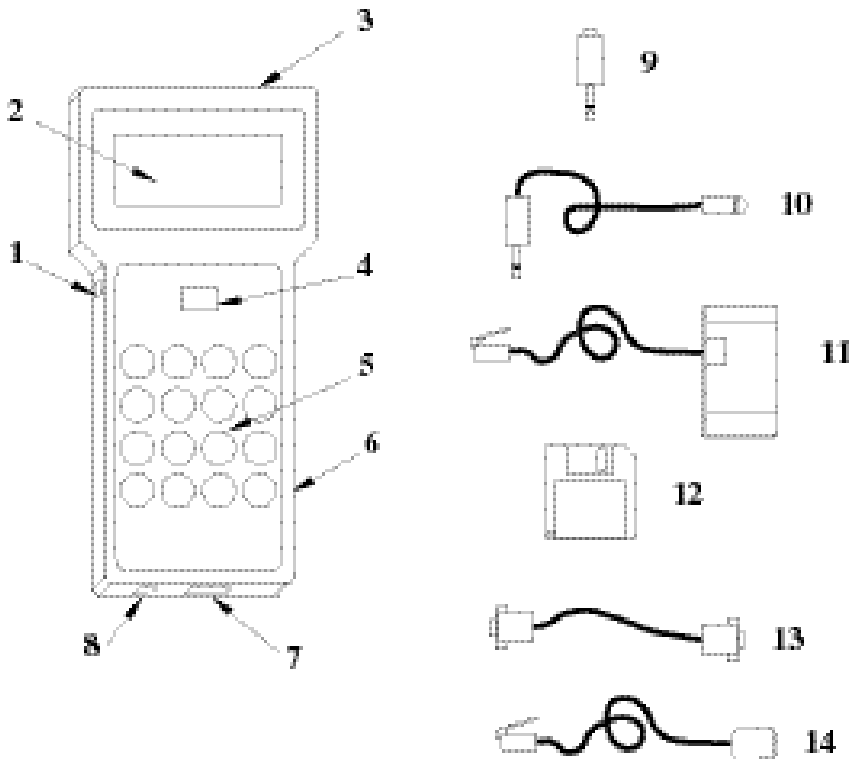


Abb. 1: Bestandteile des Handcomputers BUPC

Bestandteile des Handcomputers BUPC

- 1) Schalter zum Ein- und Ausschalten des Handcomputers BUPC
- 2) Flüssigkristallsichtgerät, auf dem die Meldungen bezüglich der Funktionen gezeigt werden, die der Bediener ausführt.
- 3) Anschlusspunkt für den optischen Codeempfänger
- 4) Verbinder zum Einstecken der Speicherkarte
- 5) Membrantastatur, zur Sendung des Befehls genügt ein leichter Druck
- 6) Steckvorrichtung für Verbindungskabel mit den Sendern
- 7) Standardverbinder RS 232 für Verbindung mit PC
- 8) Steckdose für externe 12 Vdc $\pm$ 20% Speisung

Zubehör:

- 9) Optischer Codeempfänger (muss in den Anschlusspunkt [3] eingeschaltet werden)
- 10) Optischer Codeempfänger mit biegsamer Verlängerung
- 11) Kabel für Verbindung mit den Sendern der Serie "Bio" und "Flor"
- 12) Diskette mit dem BUPC Programm für Personal Computer
- 13) Kabel zur Verbindung des Handcomputers BUPC an den Personal Computer
- 14) Kabel zur Verbindung mit den Sendern der Serie "Very VR"

2.2) Betrieb

Der Handcomputer BUPC verfügt über ein optisches Empfangssystem des oder der Sendercodes; damit diese Besonderheit benutzt werden kann, genügt es, den optischen Empfänger [9] oder [10] in den jeweiligen Anschlusspunkt [3] einzustecken, dann den Kopf des optischen Empfängers dem Leuchtanzeiger des Senders nähern.

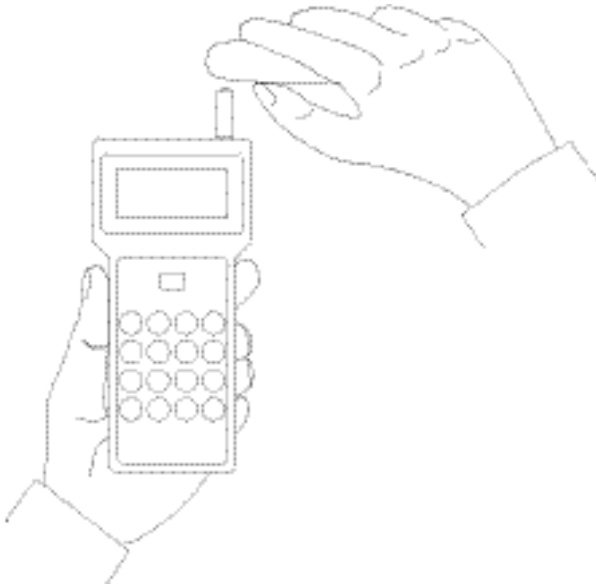


Abb. 2: Optischer Empfang des Codes eines Senders.

Mit dem optischen Empfänger mit Verlängerungskabel [10] kann der Handcomputer auf einer Seite gehalten und der optische Empfang von den Sendern her ausgeführt werden, ohne dass sie aus der Verpackung genommen werden.

Zum Einschalten des Handcomputers BUPC genügt es, ihn über die Steckdose [8] zu speisen oder, falls man die interne Batterie benutzen will, den Einschalthebel nach oben (auf ON) zu verschieben. Daraufhin wird ein kurzes TEST-Programm ausgeführt, das die wichtigsten Innenteile und die Ladung der Batterie kontrolliert.

Nach dem Test, falls alles ordnungsgemäß ist, tritt man in das MENÜ FUNKTIONEN ein, von wo aus alle verfügbaren Funktionen des Handcomputers BUPC ausgeführt werden können, einschließlich der Wahl zwischen den Modalitäten "Bio" oder "Flor".

In der unteren linken Ecke des Sichtgeräts können graphische Zeichen beobachtet werden, welche die Vorgänge bedeuten, die ausgeführt werden können, oder die Tasten, die in jenem Augenblick benutzt werden können:

"↓" = (Pfeil nach unten) Es ist möglich, die Taste "↓" zu drücken, um die nächste Funktion oder den nächsten Code zu wählen.

"↑" = (Pfeil nach oben) Es ist möglich, die Taste "↑" zu drücken, um die vorherige Funktion oder den vorherigen Code zu wählen.

"→" = (Pfeil nach rechts) Es ist möglich, die Taste "→" zu drücken, um den Eingabepunkt von Zahlen (Cursor) nach rechts zu verschieben.

"←" = (Pfeil nach links) Es ist möglich, die Taste "←" zu drücken, um den Eingabepunkt von Zahlen (Cursor) nach links zu verschieben.

"↵" = (Clear) Es ist möglich, die Taste "↵" zu drücken, um jede beliebige, laufende Funktion zu unterbrechen und auf das MENÜ FUNKTIONEN zurückzukehren.

"↵" = (Enter) Es ist möglich, die Taste "↵" zu drücken, um die gewählte Funktion zu aktivieren oder die laufende Funktion zu bestätigen.

"T_X" = Der optische Empfang des Codes ist aktiviert, es genügt, den Sender mit einer gedrückten Taste dem optischen Empfänger zu nähern.

"I₉" = Der numerische Eingang per Tastatur ist aktiviert, es ist daher möglich, durch Druck auf die Tasten 0,1,2,3...9 direkt eine Zahl einzutippen.

In der Ecke unten rechts ist dagegen das Zeichen B vorhanden, falls die Modalität "Bio" aktiviert ist, und ein F, falls die Modalitäten "Flor" oder "Very VR" aktiviert sind.

2.3) Wahl der Sprache

Zur Ausstattung des Handcomputers BUPC gehört seine Vorbereitung auf die Wahl verschiedener Sprachen, so dass der Bediener die Dialogmeldungen in der Sprache sehen kann, die er vorzieht. Der Wahlvorgang der Vorzugssprache kann aktiviert werden, indem die Taste "↵" (Enter) während der Testphase gedrückt gehalten bleibt, die ausgeführt wird, wenn das BUPC eingeschaltet wird.

Falls die Taste "↵" (Enter) nach Beendigung des Anfangstests noch gedrückt ist, wird sich anstelle des sofortigen Eintritts in das MENÜ FUNKTIONEN die Funktion Wahl der Sprache aktivieren.

Nun kann die Vorzugssprache mit den Tasten "⏮" oder "⏭" gewählt werden; nachdem die gewünschte Sprache erreicht worden ist, muss durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) die Bestätigung gegeben werden.

Die gewählte Sprache wird auf diese Weise bleibend gespeichert und die Meldungen werden ab jetzt in der festgelegten Sprache ausgegeben.

Die gewählte Sprache kann jedoch auch jederzeit geändert werden, indem die Vorgänge für die Wahl der Sprache von Anfang bis Ende wiederholt werden.

2.4) Versionswechsel

Mit dieser Funktion kann die Betriebsweise des BUPC zwischen

- Betrieb in Modalität Bio;
- Betrieb in Modalität Flor oder Very gewählt werden.

Durch Druck auf "↵" (Enter) hat man zum Menü Versionswechsel Zutritt, in dem die zu benutzende Version (Serie "Bio" oder "Flor") über die Tasten "⏮" oder "⏭" gewählt werden kann; die Wahl dann durch Druck auf "↵" (Enter) bestätigen oder mit "⏴" Clear die Funktion löschen.

Der Versionswechsel wird nur ausgeführt, falls der Puffer des BUPC frei ist; um den Buffer auszuleeren, die Funktion 9 PUFFER LÖSCHEN ausführen.

An diesem Punkt wird die Beschreibung der Funktionen in zwei Teile geteilt, je nachdem, ob das BUPC in der Modalität "Bio" oder in "Flor" und "Very" benutzt wird.

3.0) Modalität BIO - zur Verfügung stehende Funktionen

- 0 - MENÜ FUNKTIONEN : Es handelt sich nicht um eine wirkliche Funktion, sondern um den Startpunkt für die Wahl der Funktionen oder den Versionswechsel.
- 1 - SENDER TESTEN : Zum Testen des Senders, wobei der Code und die in jenem Augenblick gedrückte Taste angezeigt werden.
- 2 - SIEHE CODES : Die Codes, die in der am Verbinder [4] eingeschalteten Speicherkarte enthalten sind, werden angezeigt.
- 3 - CODES HINZUFÜGEN : Damit kann ein neuer Code in den am Verbinder [4] eingeschalteten Speicher hinzugefügt werden.
- 4 - CODES LÖSCHEN : Führt das Löschen eines Codes aus, der in dem am Verbinder [4] eingeschalteten Speicher vorhanden ist.
- 5 - CODES SUCHE : Es wird geprüft, ob ein bestimmter Code in dem am Verbinder [4] eingeschalteten Speicher vorhanden ist.
- 6 - SPEICHER LÖSCHEN : Alle Codes, die in dem am Verbinder [4] eingeschalteten Speicher vorhanden sind, werden gelöscht.
- 7 - SPEICHER LESEN : Alle im Speicher [4] vorhandenen Codes werden gelesen und eine zeitweilige Kopie dieser Codes wird in einem internen Lager im BUPC erzeugt.
- 8 - SPEICHER EINGABE : Die im internen Lager im Speicher [4] vorhandenen Codes werden geschrieben (um eine Kopie des Speichers zu erzeugen)
- 9 - PUFFER LÖSCHEN : Führt das Löschen der Codes aus, die im internen Lager vorhanden sind und macht es für spätere Funktionen " 7 " frei.
- 10 - SPEICHER AUS : Führt die Blockierung der Funktion Codeerfassung aus, wenn der Speicher [4] danach in einen Empfänger eingeschaltet wird.
- 11 - SPEICHER EIN : Nimmt die die Blockierung der Funktion Codeerfassung weg, wenn der Speicher [4] danach in einen Empfänger eingeschaltet wird.
- 12 - PASSWORD GEBEN : Gibt ein Kennwort für den Zugriff zu den Daten ein, die in dem am Verbinder [4] eingeschalteten Speicher vorhanden sind.
- 13 - PASSWORD LÖSCHEN : Beseitigt das Kennwort für den Zugriff zu den Daten, die in dem am Verbinder [4] eingeschalteten Speicher vorhanden sind.
- 14 - TIMER ÄNDERN : Die Timerzeit kann geändert werden, wenn der Speicher [4] danach in einem Empfänger mit aktivierter Timerfunktion benutzt wird.
- 15 - TX-CODE KLONIER. : Ändert den Originalcode eines am Verbinder [7] angeschlossenen Senders und kopiert ihn von einem anderen Sender.
- 16÷99- EXTRAFUNKTIONEN : Zur Zeit nicht verfügbare Funktionen.

3.1) 0 - MENÜ FUNKTIONEN

Das ist der Startpunkt zur Wahl aller Funktionen; das MENÜ FUNKTIONEN erreicht man nach dem Anfangstest und man kehrt nach der Beendigung einer beliebigen Funktion oder im Falle von Annullierung der Funktion durch Druck auf die Taste "☒" (Clear) immer zu ihm zurück.

Durch Druck auf "↵" (Enter) hat man zum Menü Versionswechsel Zutritt, in dem über die Tasten "⬇" oder "⬆" die zu benutzende Version ("Bio" oder "Flor") gewählt werden kann, dann "↵" (Enter) drücken, um die Wahl zu bestätigen, oder "☒" (Clear), um die Wahl zu annullieren.

Vom MENÜ FUNKTIONEN aus kann eine Funktion auch direkt gewählt werden, indem die Nummer der Funktion eingetippt wird (falls man sich an die Nummer erinnert); dann einmal "↵" (Enter) drücken, um in die Funktion hineinzugehen, und - falls es sich um die gewünschte Funktion handelt, diese durch einen zweiten Druck auf "↵" (Enter) aktivieren.

Sollte man sich dagegen nicht an die Nummer der Funktion erinnern, so können über die Tasten "⬇" oder "⬆" alle Funktionen durchgegangen werden; die gewünschte Funktion kann dann durch Druck auf "↵" (Enter) gewählt werden.

Die Direktwahl der Funktionen durch Eintippen der Nummer ist nur möglich, wenn man im MENÜ FUNKTIONEN IST, sie kann daher nicht mehr ausgeführt werden, nachdem man die Wahl über die Tasten "⬇" oder "⬆" begonnen hat.

Durch Druck auf die Taste "☒" (Clear) wird jeder Vorgang unterbrochen und man kehrt immer zum MENÜ FUNKTIONEN zurück.

Das MENÜ FUNKTIONEN ist auch der Punkt, an dem die Verbindung mit einem PC aktiviert werden kann; man geht somit in TERMINAL MODUS.

Es wird empfohlen, immer zum MENÜ FUNKTIONEN zurückzukehren, bevor der Handcomputer ausgeschaltet wird; man hat dadurch die Gewissheit, dass eventuell laufende Vorgänge beendet werden.

Fehlermeldungen:

**Batterie leer,
Ersetzen!**

Der Kontrollkreis hat gemeldet, dass die Batterie den Betrieb des Handcomputers nicht mehr garantieren kann; alle Funktionen werden gehemmt.

(Nur im Fall von Versionswechsel)

**Puffer besetzt
Funk. 9 ausf.**

Der Versionswechsel kann nur stattfinden, wenn der Puffer frei ist, wogegen er nun Codes enthält.

3.2) 1 - SENDER TESTEN

Mit dieser Funktion kann der korrekte Betrieb der Innenkreise des Senders überprüft werden; der individuelle Code wird überprüft und angezeigt und die in jenem Augenblick gedrückte Taste wird angegeben.

Nachdem die Funktion aktiviert ist, wird die Schrift "Code....." erscheinen; wenn nun der zu testende Sender dem optischen Empfänger genähert wird, wobei eine Taste gedrückt und die LED rechtwinklig zum optischen Empfänger hin orientiert sein muss, so werden die Pünktchen der Schrift durch die Codenummer ersetzt, die jenen Sender identifiziert.

Gleichzeitig wird auf der zweiten Zeile das kleine Quadrat neben der Nummer der gedrückten Taste (oder Tasten) aufleuchten.

Wenn man den Testvorgang der Sender beenden will, die Taste "☒" (Clear) drücken; man kehrt somit zum MENÜ FUNKTIONEN zurück.

Fehlermeldungen:

Bio?

Der getestete Sender gehört nicht zur Serie Bio.

3.3) 2 - SIEHE CODES

Mit dieser Funktion können alle Codes, die in der Liste der "autorisierten" Codes im Speicher vorhanden sind, einzeln "gesehen" werden.

Bevor diese Funktion gewählt wird, muss die Speicherkarte, deren Codes man sehen will, in die Steckverbindung [4] eingeschaltet werden.

Nachdem die Funktion aktiviert ist, wird "Code:", gefolgt von der ersten Codenummer der Liste angezeigt; auf der zweiten Zeile wird dagegen

"1. von....", gefolgt von der Gesamtzahl der vorhandenen Codes gezeigt.

Die Angabe "1. von 25" bedeutet zum Beispiel, dass der angezeigte Code der 1. von insgesamt 25 vorhandenen Codes ist.

Um an diesem Punkt alle anderen Codes nach und nach zu sehen, genügt es, die Taste "↵" zu drücken, um auf den nächsten Code überzugehen, oder die Taste "⇧", um auf den vorherigen überzugehen; die Tasten jeweils gedrückt halten, wenn man die Codes schnell durchsehen will.

Merke: wenn man beim letzten Code angekommen ist und nochmals "↵" drückt, so beginnt man wieder beim ersten; wenn man dagegen am ersten Code ist und auf "⇧" drückt, so wird man auf den letzten vorhandenen Code übergehen (Rundliste).

Wenn man aus der Funktion Siehe Codes herausgehen will, muss die Taste "⏏" (Clear) gedrückt werden; man kehrt dann wieder auf das MENÜ FUNKTIONEN zurück.

Fehlermeldungen:

Speicher Panne o. ausgeschaltet

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein gültiger Code wird gelesen.

Falsche Speicherversion! (B ⇔ F)

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Bio-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden.

3.4) 3 - CODES HINZUFÜGEN

Diese Funktion wird benutzt, um neue Codes zur Liste der im Speicher enthaltenen "autorisierten" Codes hinzuzufügen.

Bevor diese Funktion gewählt wird, muss die Speicherkarte, in der Codes hinzugefügt werden sollen, in die Steckverbindung [4] eingeschaltet werden.

Nachdem die Funktion aktiviert ist, wird: "Code:....." am Sichtgerät erscheinen; ab diesem Augenblick sind die aktiven Verfahren "Tx" und "1g", ausser dem immer vorhandenen "⏏" (Clear); wenn man daher einen Code eingeben will und der entsprechende Sender zur Verfügung steht, genügt es, den Sender (mit einer gedrückten Taste) dem optischem Empfänger zu nähern; der Code wird sofort angezeigt und in den Speicher eingegeben.

Die Meldung "OK durchgeführt!" wird bestätigen, dass der Vorgang korrekt beendet worden ist.

Falls nötig, können mehrere Codes nacheinander eingegeben werden: dazu genügt es, einen Sender nach dem anderen dem optischen Empfänger zu nähern.

Sollte man dagegen in jenem Augenblick den Sender nicht zur Hand haben, kann der Code trotzdem eingegeben werden, indem er mit den Tasten 0...9 direkt eingetippt wird.

Falls ein Fehler beim Eintippen der Nummer gemacht wird, kann der blinkende Cursor durch Druck auf die Tasten "←" oder "→" verschoben werden; danach erneut die Nummer korrekt eingeben.

Nach der Eingabe muss der Code durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) bestätigt werden. Auch in diesem Fall wird die Meldung "OK durchgeführt!" bestätigen, dass der Vorgang korrekt beendet worden ist.

Nachdem ein Code mit der Modalität numerischer Eingang direkt eingetippt worden ist, wird dieser Code erneut gezeigt, so dass er zur Eingabe des nächsten Codes wiederverwendet werden kann: man verschiebt den Cursor mit den Tasten "←" und "→", man ändert die notwendigen Zahlen und der neue Code ist fertig.

Nachdem alle gewünschten Codes eingegeben worden sind, die Taste "↵" (Clear) drücken, um zum MENÜ FUNKTIONEN zurückzukehren.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein gültiger Code kann hinzugefügt werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ↔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Bio-Codes sind.

Nicht gültig!

Der Nummerncode ist ungültig.

Speicher voll!

Die Höchstkapazität wurde erreicht (60 Codes für BM 60, 252 Codes für BM 250); für neue Codes ist kein Platz mehr vorhanden.

Schon vorhanden!

Es wurde versucht, einen bereits vorhandenen Code einzugeben.

3.5) 4 - CODES LÖSCHEN

Mit dieser Funktion können Codes aus der im Speicher enthaltenen Liste gelöscht werden; diese Codes sind dadurch nicht mehr "autorisiert".

Die Verfahrensweise dieser Funktion ist wie die der Funktion CODES HINZUFÜGEN, mit dem Unterschied, dass der Code nicht hinzugefügt, sondern gelöscht wird.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein Code kann gelöscht werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ↔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Bio-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden.

Nicht vorhanden!

Es wurde versucht, einen Code zu löschen, der nie eingegeben worden ist.

3.6) 5 - CODES SUCHEN

Wenn diese Funktion aktiviert wird, hat man die Möglichkeit, einen bestimmten Code in der im Speicher enthaltenen Liste der "autorisierten" Codes zu suchen.

Die Verfahrensweise dieser Funktion ist wie die der Funktion CODES HINZUFÜGEN, mit dem Unterschied, dass der Code nicht hinzugefügt, sondern gesucht wird; falls der Code vorhanden ist, wird seine Position in der Liste angezeigt.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein Code kann gesucht werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ⇔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Bio-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden.

Nicht gültig!

Der Nummerncode ist ungültig.

Nicht vorhanden!

Es wurde ein Code gesucht, der nie eingegeben worden ist.

3.7) 6 - SPEICHER LÖSCHEN

Mit dieser Funktion können alle im Speicher enthaltenen Codes mit nur einem Vorgang gelöscht werden.

Bevor diese Funktion gewählt wird, muss die Speicherkarte, die gelöscht werden soll, in die Steckverbindung [4] eingeschaltet werden.

Nachdem die Funktion aktiviert ist, wird die Meldung: "Bestaet. Sie?" gezeigt und eine zweite Bestätigung wird verlangt: sie ist notwendig, weil der Vorgang nicht gestoppt werden kann und nicht umkehrbar ist.

Wenn man also den ganzen Speicher löschen will, muss nach der Meldung "Bestaet. Sie?" durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) nochmals bestätigt werden; falls es sich dagegen nicht um das gewünschte Verfahren handelt, genügt der Druck auf die Taste "⌫" (Clear) oder eine beliebige andere Taste, um sofort zum MENÜ FUNKTIONEN zurückzukehren.

Über das Löschen aller vorhandenen Codes hinaus kann mit der Funktion SPEICHER LÖSCHEN auch eine eventuelle "Blockierung" annulliert werden, und die Timerzeit wird auf einen Basiswert von 3 Sekunden zurückgebracht.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und die Codes können nicht gelöscht werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ⇔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Bio-Codes sind.

3.8) 7 - SPEICHER LESEN

Mit dieser Funktion wird das Lesen der in der Speicherkarte vorhandenen Codes ausgeführt; die Funktion erzeugt eine Kopie der Codes in einem internen Puffer (Puffer = Übergangslager).

Die so erhaltene Kopie der Codes wird von der Funktion SPEICHER EINGABE benutzt, mit dem Zweck, ein Duplikat des Originalspeichers zu erhalten.

Unter Berücksichtigung, dass der Puffer aus "nicht flüchtigen" Speichertypen besteht (bleibt auch bei ausgeschaltetem BUPC), kann der Vorgang SPEICHER EINGABE auch nach einer Zeit ab dem Vorgang SPEICHER LESEN ausgeführt werden.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein Code kann gelesen werden.

**Falsche Speicherversion!
(B $\Leftrightarrow$ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Bio-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden.

**Puffer besetzt
Funk. 9 ausf.**

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden.

3.9) 8 - SPEICHER EINGABE

Mit der Aktivierung dieser Funktion wird die Kopie aller im Puffer vorhandenen Codes ausgeführt, und die Codes werden in eine neue Speicherkarte eingegeben.

Der Puffer muss vorher mittels der Funktion SPEICHER LESEN, die im Originalspeicher ausgeführt wird, mit den zu kopierenden Codes "geladen" werden.

Da der Puffer ausser über die dazu bestimmte Funktion nie gelöscht wird, kann der Vorgang SPEICHER EINGABE auch später mehrmals ausgeführt werden, damit von der gleichen Speicherkarte mehrere Kopien erhalten werden.

Fehlermeldungen:

Nichts zu kopieren

Der Puffer enthält keinen Code, der kopiert werden kann

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein Code kann eingegeben werden.

**Falsche Speicherversion!
(B $\Leftrightarrow$ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Bio-Codes sind.

**Nicht frei
Funk. 6 ausführen**

Der Bestimmungsspeicher enthält bereits andere Codes, er muss aber frei sein, damit die Kopie ausgeführt werden kann.

**Speicher BM ...
ungenügend**

Der Puffer wurde mit einer Anzahl an Codes geladen, die größer als die Kapazität des eingeschalteten Speichers ist.

3.10 9 - PUFFER LÖSCHEN

Mit dieser Funktion führt man das Löschen aller im Puffer vorhandenen Codes aus; der Puffer wird dadurch frei für die nachfolgenden Funktionen SPEICHER LESEN.

Nachdem die Funktion aktiviert ist, wird die Meldung: "Bestaet. Sie?" gezeigt und eine zweite Bestätigung wird verlangt: sie ist notwendig, weil der Vorgang nicht gestoppt werden kann und nicht umkehrbar ist.

Wenn man also den Puffer effektiv löschen will, muss nach der Meldung "Bestaet. Sie?" durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) nochmals bestätigt werden, oder die Taste "⏏" (Clear) oder eine andere Taste drücken, um zum MENÜ FUNKTIONEN zurückzukehren.

Diese Funktion ist für den Übergang von der Version "Bio" auf "Flor" und umgekehrt unbedingt nötig, da der Puffer beim Übergang immer frei sein muss.

Fehlermeldungen:

Keine

3.11) 10 - SPEICHER AUS

Mit der Durchführung dieser Funktion wird die Blockierung der Speicherkarte gegenüber der Selbsterfassungsverfahren ausgeführt, wenn die Karte dann in ihren Empfänger eingeschaltet wird. Wenn ein Empfänger mit einem "Blockierten" Speicher ausgestattet ist, führt er praktisch die Selbsterfassung des Codes nicht aus und daher beschränkt sich sein Betrieb auf die vorher eingegebenen Codes, ohne dass andere Codes eingegeben werden können (siehe auch Anweisungen in den Empfängern).

Nach ihrer Aktivierung wird die Funktion sofort ausgeführt, und zur Bestätigung der erfolgten Blockierung wird sofort die Meldung "OK durchgeführt" gezeigt.

MERKE: Die "Blockierung" ist nur aktiv, wenn der Speicher in seinen Empfänger eingeschaltet ist; das direkte Hinzufügen der Codes vom Handcomputer BUPC aus über die Funktion CODES HINZUFÜGEN bleibt weiter ermöglicht.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und folglich kann die "Blockierung" nicht ausgeführt werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ↔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Bio-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden, die "Blockierung" wäre daher zwecklos.

Schon ausgeführt

Die Funktion "Blockierung" ist bereits aktiviert

3.12) 11 - SPEICHER EIN

Diese Funktion ist genau das Gegenteil von SPEICHER AUS, d.h. sie deaktiviert die Blockierung der Speicherkarte gegenüber den Selbsterfassungsverfahren.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und folglich kann die "Entblockung" nicht ausgeführt werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ⇔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Bio-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden, die "Blockierung" wäre daher zwecklos.

Schon ausgeführt

Die Funktion "Blockierung" ist nicht aktiviert, eine Entblockung wäre zwecklos.

3.13) 12 - PASSWORD GEBEN

Die Funktion gestattet es, ein "Password" in die Speicherkarte einzugeben.

Mit " Password " (Kennwort) ist ein Nummerncode gemeint, durch den der Zugriff zu den Daten in der Speicherkarte kontrolliert und nur auf jene Bediener beschränkt wird, die in jenem Augenblick den entsprechenden Code kennen.

Nachdem das Password eingegeben ist, wird es jedes erste Mal verlangt, wenn ein Bediener über seinen Handcomputer BUPC die in der Speicherkarte enthaltenen Daten und Codes sehen oder ändern will.

Das Password blockiert ausserdem alle Änderungen der in der Speicherkarte enthaltenen Daten, nachdem diese in den Empfänger eingeschaltet worden ist; ein Empfänger mit einem Speicher dieser Art wird praktisch nicht fähig sein, die Erfassung auszuführen und einen oder alle Codes zu löschen. Bei den Empfängern in Sonderausführung wird es ausserdem nicht möglich sein, den Status Blockierung oder die Timerzeit zu verändern.

Wenn diese Funktion aktiviert wird, erscheint die Schrift "Password:.....", wogegen sich der Handcomputer sofort auf die Modalität numerischer Eingang vorbereitet: man muss nun die gewünschte Nummer eintippen und durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) bestätigen.

Sollte man zufällig eine nicht korrekte Ziffer eingeben, kann der blinkende Cursor durch Druck auf die Tasten "←" oder "→" verschoben werden; danach die korrekte Ziffer eingeben. Nach der Änderung muss das so eingegebene Password durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) bestätigt werden.

Daraufhin wird die Meldung "OK durchgeführt!" folgen, mit der bestätigt wird, dass der Vorgang beendet ist.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und das Password kann nicht eingegeben werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ⇔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Bio-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden, das Password wäre daher sinnlos.

Schon vorhanden

Es ist bereits ein Password eingegeben worden.

3.14) Verfahrensweisen mit eingegebenem Password

Wenn ein Password in eine Speicherkarte eingegeben wird, so wird die als Password eingegebene Nummer codiert und in eine besondere Stelle im Speicher eingefügt.

Wenn danach im Handcomputer BUPC eine Funktion aktiviert wird, bei der der Zugriff zu den im Speicher enthaltenen Daten erforderlich ist, wird geprüft, ob das Password vorhanden ist; ist es nicht vorhanden, so ist der Zugriff frei, andernfalls wird kontrolliert, ob der Bediener die Nummer kennt, aus der das Password besteht.

Falls der Bediener die Nummer korrekt eingibt, wird die verlangte Funktion natürlich ausgeführt, andernfalls erscheint die Meldung "Zugriff verweig!", und man kehrt unvermeidbar wieder zum MENÜ FUNKTIONEN zurück.

MERKE: Der Handcomputer BUPC ist nicht fähig, zu unterscheiden, wenn zwei Speicherkarten ausgetauscht werden, die das gleiche Password haben. Daher wird das für eine Speicherkarte eingegebene Password auch für die anderen Speicher gültig bleiben, bis ein Speicher mit einem anderen Password eingegeben oder der Handcomputer BUPC ausgeschaltet wird.

3.15) 13 - PASSWORD LÖSCHEN

Mit dieser Funktion wird das vorher in die Speicherkarte eingegebene Password gelöscht.

Wenn diese Funktion aktiviert wird, erscheint die Schrift "Password:.....", wogegen sich der Handcomputer auf die Modalität numerischer Eingang vorbereitet: man muss nun die gleiche Nummer eintippen, die eingegeben wurde, als das Password eingefügt worden ist.

Sollte man eine nicht korrekte Ziffer eingeben, kann der blinkende Cursor durch Druck auf die Tasten "←" oder "→" verschoben werden; danach die korrekte Ziffer eingeben. Nach der Eingabe des Password muss durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) bestätigt werden.

Falls das Password korrekt ist, wird es aus der Speicherkarte gelöscht; die Bestätigung des Löschens erfolgt durch die Meldung "OK durchgeführt!".

Stimmt das Password nicht überein, wird nur die Meldung "Zugriff verweig!" erhalten. Offensichtlich wird das Password in diesem Fall nicht gelöscht.

Fehlermeldungen:

Speicher Panne o. ausgeschaltet

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und das Password kann nicht gelöscht werden.

Falsche Speicherversion! (B ↔ F)

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Bio-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden, daher wird sicherlich auch kein Password vorhanden sein.

Zugriff verweig!

Die eingetippte Nummer stimmt nicht mit dem vorhandenen Password überein.

3.16) 14 - TIMER AENDERN

Durch die Aktivierung dieser Funktion hat man die Möglichkeit, die Timerzeit zu ändern (die Timerzeit wird nur in den Empfängern in Sonderausführung benutzt).

Nach der Aktivierung dieser Funktion wird die Schrift "Zeit:", gefolgt von der derzeit eingegebenen Zeit gezeigt (die Basiszeit ist 3 Sekunden).

Die angezeigte Zeit ist im Format "h" Stunden, "mm" Minuten (Zehntel und Einer) "ss" Sekunden (Zehntel und Einer).

Da sich der Handcomputer sofort auf Modalität numerischer Eingang stellt, kann die aktuelle Zeit mit der gewünschten Zeit geändert werden; falls nötig, kann der blinkende Cursor durch Druck auf die Tasten "←" o "→" verschoben werden.

Nachdem die gewünschte Zeit eingetippt ist, muss durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) bestätigt werden; die Meldung "OK durchgeführt!" wird die erfolgte Änderung bestätigen.

Mit dem Handcomputer BUPC wird die Numerierung in Sechzigstel korrekt betrieben (60 Sekunden sind 1 Minute); wenn daher zum Beispiel 1 Minute und 80 Sekunden eingegeben wird, so wird die gespeicherte Zeit 2 Minuten und 20 Sekunden sein.

Die Höchstzeit, die der Empfänger verwalten kann, ist 2 Stunden, 22 Minuten und 36 Sekunden.

Fehlermeldungen:

Speicher Panne o. ausgeschaltet

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und die Timerzeit kann daher nicht geändert werden.

Falsche Speicherversion! (B ↔ F)

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Bio-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden, daher kann auch die Timerzeit nicht geändert werden.

Ausser Grenze!

Die eingegebene Zeit ist länger als 2 Stunden, 22 Minuten und 36 Sek.

3.17) 15 - TX-CODE KLONIER.

Mit dieser Funktion kann der Originalcode eines Senders mit dem Code eines anderen Senders ausgetauscht werden, wodurch zwei vollkommen gleiche Codes erhalten werden (Klonieren).

Unter Berücksichtigung, dass das System "Bio" auf dem Prinzip beruht, dass jeder Sender einen anderen und unwiederholbaren Code besitzt, alteriert die Tatsache, dass ein Code kloniert werden kann und zwei Sender gleich gemacht werden können, die Sicherheitsbasen des Systems. Deshalb ist die Funktion Tx-CODE AENDERN nicht an allen Handcomputern BUPC aktiv und das Verfahren kann an jedem Sender nur einmal gemacht werden.

Bevor die Funktion aktiviert wird, muss nur die Karte aus dem Sender genommen werden, dessen Code geändert werden soll; dann diese Karte in den dazu bestimmten Adapter einstecken, nachdem das Adapterkabel in den Anschlusspunkt [6] eingeschaltet worden ist.

Danach kann die Funktion aktiviert werden: es werden verschiedene Tests folgen, die von der Kontrolle, ob die Batterie fähig ist, den von der Funktion geforderten Mehrverbrauch zu ertragen, bis zur Überprüfung gehen, ob der Code bereits geändert worden ist.

Falls alle Kontrollen positiv verlaufen, wird die Schrift "Code:" erscheinen und der optische Codeempfänger wird sich einschalten; nun muss der Probesender mit einer gedrückten Taste genähert werden: der Code wird dann über den optischen Empfänger in den Sender kopiert, der sich im Adapter befindet.

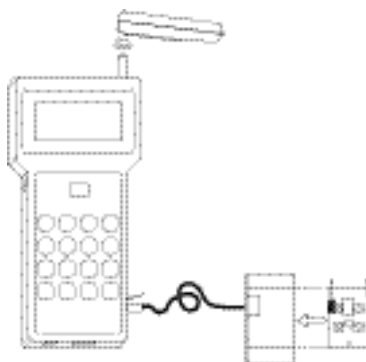


Abb. 3: Klonieren des Codes eines Senders

Die Bestätigung, dass alles korrekt abgelaufen ist, wird man durch das Erscheinen des Probecodes am Sichtgerät und der Meldung "OK durchgeführt!" haben.

Fehlermeldungen:

Batterie leer

Funkt. Nr.15 -> OFF

Die Batterie ist teilweise leer und kann dem von der Funktion geforderten Mehrverbrauch nicht standhalten.

Nicht verfügbar

Die Funktion ist in dieser Version des BUPC nicht vorhanden

TX ausgeschaltet

Kein Sender wurde im Adapter wahrgenommen
(der Sender könnte defekt sein)

Schon geändert!

Nicht wiederhol.

Der Code des in den Adapter eingeschalteten Senders ist schon einmal geändert worden.

TX defekt!

Der Sender hat den neuen Code nicht wahrgenommen.

3.18) 16-99 EXTRAFUNKTIONEN

Diese Funktionen sind für diese Version des Handcomputers zur Zeit noch nicht vorgesehen. Zu den EXTRAFUNKTIONEN hat man nur durch direkte numerische Wahl Zutritt.

Fehlermeldungen:

Nicht verfügbar

Die Funktion ist für diese Version des BUPC nicht vorhanden

Fachausdrücke:

CODE	=Eine charakteristische Nummer eines jeden Senders, durch die er unter allen anderen unterschieden werden kann; sie wird während der Übertragung zum Funkempfänger gesandt.
Rnd	=Eine andere Nummer, die bei jeder Übertragung erhöht wird; diese zweite Nummer wird mit dem Code kombiniert, um als Ergebnis das Signal zu erhalten, das zum Empfänger gesandt wird.
FENSTER Rnd	= Die Portion an Rnd Nummern nach der zuletzt gesandten, die vom Empfänger angenommen werden können, ohne dass der Wiedergleichlauf eingreift.
GLEICHLAUF	= Ein Verfahren, das es gestattet, den Sender wieder zu befähigen, wenn dieser aus dem Fenster der akzeptierbaren Codes herausgeht.
ALTERA	=Ein Wert, der sowohl am Sender als auch am Empfänger mit dem Code kombiniert wird und eine persönliche Gestaltung der Installation erlaubt.

4.0) Modalität FLOR und VERY - zur Verfügung stehende Funktionen:

0 - MENÜ FUNKTIONEN	: Es handelt sich nicht um eine wirkliche Funktion, sondern um den Startpunkt für die Wahl der Funktionen oder den Versionswechsel.
1 - SENDER TESTEN	: Zum Testen des Senders, wobei der Code und die in jenem Augenblick gedrückte Taste angezeigt werden.
2 - SIEHE CODES	: Die Codes, die in der an Verbinder [4] eingeschalteten Speicherkarte enthalten sind, werden angezeigt.
3 - CODES HINZUFÜGEN	: Damit kann ein neuer Code in den am Verbinder [4] eingeschalteten Speicher hinzugefügt werden.
4 - CODES LÖSCHEN	: Führt das Löschen eines Codes aus, der in dem am Verbinder [4] eingeschalteten Speicher vorhanden ist
5 - CODES SUCHEN	: Es wird geprüft, ob ein bestimmter Code in dem am Verbinder [4] eingeschalteten Speicher vorhanden ist
6 - SPEICHER LÖSCHEN	: Alle Codes, die in dem am Verbinder [4] eingeschalteten Speicher vorhanden sind, werden gelöscht
7 - SPEICHER LESEN	: Alle im Speicher [4] vorhandenen Codes werden gelesen und eine zeitweilige Kopie dieser Codes wird in einem internen Lager im BUPC erzeugt
8 - SPEICHER EINGABE	: Die im internen Lager im Speicher [4] vorhandenen Codes werden geschrieben (um eine Kopie des Speichers zu erzeugen)
9 - PUFFER LÖSCHEN	: Führt das Löschen der Codes aus, die im internen Lager vorhanden sind und macht es für spätere Funktionen " 7 " frei
10 - SPEICHER AUS	: Führt die Blockierung der Funktion Codeerfassung aus, wenn der Speicher [4] danach in einen Empfänger eingeschaltet wird
11 - SPEICHER EIN	: Nimmt die die Blockierung der Funktion Codeerfassung weg, wenn der Speicher [4] danach in einen Empfänger eingeschaltet wird
12 - PASSWORD GEBEN	: Gibt ein Kennwort für den Zugriff zu den Daten ein, die in dem am Verbinder [4] eingeschalteten Speicher vorhanden sind
13 - PASSWORD LÖSCHEN	: Beseitigt das Kennwort für den Zugriff zu den Daten, die in dem am Verbinder [4] eingeschalteten Speicher vorhanden sind

14 - TIMER ÄNDERN	: Die Timerzeit kann geändert werden, wenn der Speicher [4] danach in einem Empfänger mit aktivierter Timerfunktion benutzt wird.
15 - FENSTER Rnd	: Legt das maximale Fenster fest, in dem der Rnd-Teil des Codes akzeptiert wird.
16 - Rnd KONTROLLE	: Aktiviert oder deaktiviert die Kontrolle des Rnd-Teils des Codes.
17 - GLEICHLAUF	: Aktiviert oder deaktiviert die Funktion Wiedergleichlauf des Codes
18 - NUR URSPRÜN.	: Aktiviert oder deaktiviert die Möglichkeit, nur die "ursprünglichen" Codes zu bestätigen, die "geänderten" Codes werden ausgeschlossen
19 - RND AUF Tx	: Aktiviert oder deaktiviert den Betrieb in Rnd-Modus am Sender.
20 - Tx CODE ÄNDERN	: Ändert den Code eines Senders.
21 - CODEWECHS. LÖSCH.	: Zur Wiederherstellung des ursprünglichen Codes des Senders, dessen Code geändert worden ist.
22 - GANZ ORIGINAL	: Gibt die ursprünglichen Produktionsdaten des Senders wieder ein (Code=Original, Rnd= On, Altera=0000).
23 - LGTALTERAAN Tx	: Zur Einfügung oder Entfernung eines "Alterierungs"-Schlüssels des Senders.
24 - LGTALTERAAN Bm	: Zur Einfügung oder Entfernung des "Alterierungs"-Schlüssels im Speicher.
25 - BENUTZTALTERA	: Gibt den Alterierungsschlüssel an, der beim optischen Empfang des Codes zu benutzen ist.
26÷99 - EXTRAFUNKTIONEN	: Zur Zeit nicht verfügbare Funktionen

4.1) 0 - MENÜ FUNKTIONEN

Das ist der Startpunkt zur Wahl aller Funktionen; das MENÜ FUNKTIONEN erreicht man nach dem Anfangstest und man kehrt nach der Beendigung einer beliebigen Funktion oder im Falle von Annullierung der Funktion durch Druck auf die Taste "⏏" (Clear) immer zu ihm zurück.

Durch Druck auf "↵" (Enter) hat man zum Menü Versionswechsel Zutritt, in dem über die Tasten "⏏" oder "⏏" die zu benutzende Version ("Bio" oder "Flor") gewählt werden kann, dann "↵" (Enter) drücken, um die Wahl zu bestätigen, oder "⏏" (Clear), um die Wahl zu annullieren.

Vom MENÜ FUNKTIONEN aus kann eine Funktion auch direkt gewählt werden, indem die Nummer der Funktion eingetippt wird (falls man sich an die Nummer erinnert); dann einmal "↵" (Enter) drücken, um in die Funktion hineinzugehen, und - falls es sich um die gewünschte Funktion handelt, diese durch einen zweiten Druck auf "↵" (Enter) aktivieren.

Sollte man sich dagegen nicht an die Nummer der Funktion erinnern, so können über die Tasten "⏏" oder "⏏" alle Funktionen durchgegangen werden; die gewünschte Funktion kann dann durch Druck auf "↵" (Enter) gewählt werden.

Die Direktwahl der Funktionen durch Eintippen der Nummer ist nur möglich, wenn man im MENÜ FUNKTIONEN IST, sie kann daher nicht mehr ausgeführt werden, nachdem man die Wahl über die Tasten "⏏" oder "⏏" begonnen hat.

Das MENÜ FUNKTIONEN ist auch der Punkt, an dem die Verbindung mit einem PC aktiviert werden kann; man geht somit in TERMINAL MODUS.

Es wird empfohlen, immer zum MENÜ FUNKTIONEN zurückzukehren, bevor der Handcomputer ausgeschaltet wird; man hat dadurch die Gewissheit, dass eventuell laufende Vorgänge beendet werden.

Fehlermeldungen: **Batterie leer,
Ersetzen!**

Der Kontrollkreis hat gemeldet, dass die Batterie den Betrieb des Handcomputers nicht mehr garantieren kann; alle Funktionen werden gehemmt.

(Nur im Fall von Versionswechsel)

**Puffer besetzt
Funk. 9 ausf.**

Der Versionswechsel kann nur stattfinden, wenn der Puffer frei ist, wogegen er nun Codes enthält.

4.2) 1 - SENDER TESTEN

Mit dieser Funktion kann der korrekte Betrieb der Innenkreise des Senders überprüft werden; der individuelle Code wird überprüft und angezeigt und die in jenem Augenblick gedrückte Taste wird angegeben.

Nachdem die Funktion aktiviert ist, wird die Schrift "Code....." erscheinen; wenn nun der zu testende Sender dem optischen Empfänger genähert wird, wobei eine Taste gedrückt und die LED rechtwinklig zum optischen Empfänger hin orientiert sein muss, so werden die Pünktchen der Schrift durch die Codenummer ersetzt, die jenen Sender identifiziert.

Gleichzeitig wird auf der zweiten Zeile das kleine Quadrat neben der Nummer der gedrückten Taste (oder Tasten) aufleuchten.

Durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) wird in der zweiten Zeile die Angabe der gedrückten Taste verschwinden und die Schrift "Rnd:" erscheinen; wenn nun der zu testende Sender dem optischen Empfänger genähert wird, wobei eine Taste gedrückt und die LED rechtwinklig zum optischen Empfänger hin orientiert sein muss, so wird ausser dem Code auch der Rnd-Wert erscheinen. Durch erneuten Druck auf die Taste "↵" (Enter) kehrt man zur anfänglichen Sichtanzeige zurück. Wenn man den Testvorgang der Sender beenden will, die Taste "⏏" (Clear) drücken; man kehrt somit zum MENÜ FUNKTIONEN zurück.

Fehlermeldungen:

Flor?

Der getestete Sender gehört nicht zur Serie Flor oder Very.

Altera?

Der Sender ist mit einem anderen Wert "Alteriert" als der benutzte Altera-Wert.

4.3) 2 - SIEHE CODES

Mit dieser Funktion können alle im Speicher enthaltenen Codes, die in der Liste der "autorisierten" Codes vorhanden sind, einzeln "gesehen" werden.

Bevor diese Funktion gewählt wird, muss die Speicherkarte, deren Codes man sehen will, in die Steckverbindung [4] eingeschaltet werden.

Nachdem die Funktion aktiviert ist, wird "Code:", gefolgt von der ersten Codenummer der Liste angezeigt; auf der zweiten Zeile wird dagegen "1. von....", gefolgt von der Gesamtzahl der vorhandenen Codes gezeigt.

Die Angabe "1. von 25" bedeutet zum Beispiel, dass der angezeigte Code der 1. von insgesamt 25 vorhandenen Codes ist.

Durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) wird in der zweiten Zeile die Angabe der Codenummer verschwinden und der Wert des "Rnd:" des betreffenden Codes erscheinen.

Durch erneuten Druck auf die Taste "↵" (Enter) kehrt man zur anfänglichen Sichtanzeige zurück.

Um an diesem Punkt alle anderen Codes nach und nach zu sehen, genügt es, die Taste "↓" zu drücken, um auf den nächsten Code überzugehen, oder die Taste "↑", um auf den vorherigen überzugehen; die Tasten jeweils gedrückt halten, wenn man die Codes schnell durchsehen will.

Merke: wenn man beim letzten Code angekommen ist und nochmals "↓" drückt, so beginnt man wieder beim ersten; wenn man dagegen am ersten Code ist und auf "↑" drückt, so wird man auf den letzten vorhandenen Code übergehen (Rundliste).

Wenn man aus der Funktion Siehe Codes herausgehen will, muss die Taste "⏏" (Clear) gedrückt werden; man kehrt dann wieder auf das MENÜ FUNKTIONEN zurück.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein gültiger Code wird gelesen.

**Falsche Speicherversion!
(B ↔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor- oder Very-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden.

4.4) 3 - CODES HINZUFÜGEN

Diese Funktion wird benutzt, um neue Codes zur Liste der im Speicher enthaltenen "autorisierten" Codes hinzuzufügen.

Bevor diese Funktion gewählt wird, muss die Speicherkarte, in der Codes hinzugefügt werden sollen, in die Steckverbindung [4] eingeschaltet werden.

Nachdem die Funktion aktiviert ist, wird: "Code:....." am Sichtgerät erscheinen; ab diesem Augenblick sind die aktiven Verfahren "Tx" und "1g", ausser dem immer vorhandenen "C" (Clear); wenn man daher einen Code eingeben will und der entsprechende Sender zur Verfügung steht, genügt es, den Sender (mit einer gedrückten Taste) dem optischem Empfänger zu nähern; der Code wird sofort angezeigt und in den Speicher eingegeben.

Die Meldung "OK durchgeführt!" wird bestätigen, dass der Vorgang korrekt beendet worden ist.

Falls nötig, können mehrere Codes nacheinander eingegeben werden: dazu genügt es, einen Sender nach dem anderen dem optischen Empfänger zu nähern.

Sollte man dagegen in jenem Augenblick den Sender nicht zur Hand haben, kann der Code trotzdem eingegeben werden, indem er mit den Tasten 0...9 direkt eingetippt wird.

Falls ein Fehler beim Eintippen der Nummer gemacht wird, kann der blinkende Cursor durch Druck auf die Tasten "←" oder "→" verschoben werden; danach erneut die Nummer korrekt eingeben.

Nach der Eingabe muss der Code durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) bestätigt werden. Auch in diesem Fall wird die Meldung "OK durchgeführt!" bestätigen, dass der Vorgang korrekt beendet worden ist.

Nachdem ein Codemit der Modalität numerischer Eingagn direkt eingetippt worden ist, wird dieser Code erneut gezeigt, so dass er zur Eingabe des nächsten Codes wiederverwendet werden kann: man verschiebt den Cursor mit den Tasten "←" und "→", man ändert die notwendigen Zahlen und der neue Code ist fertig.

Um eine Reihe fortlaufender Codes einzufügen, genügt es, nachdem der erste Code von Hand eingegeben worden ist, die Taste "↕" zu drücken, um den Code um eins zu erhöhen, dann mit der Taste "↵" (Enter) die Eingabe des Codes bestätigen.

Nachdem alle gewünschten Codes eingegeben worden sind, die Taste "C" (Clear) drücken, um zum MENÜ FUNKTIONEN zurückzukehren.

Fehlermeldungen:

Speicher Panne o. ausgeschaltet

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein Code kann hinzugefügt werden.

Falsche Speicherversion! (B ↔ F)

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor- oder Very-Codes sind.

Altera w. benutzt Funkt.. 25 ausführen

Der eingeschaltete Speicher enthält einen Altera-Wert, der anders als der benutzte ist.

Nicht gültig!

Der Code ist ungültig, weil es sich entweder um eine Kopie handelt und nur Originalcodes gültig sind, oder weil die Rnd-Funktion von Sender und Speicher unterschiedlich ist.

Schon vorhanden!

Es wurde versucht, einen bereits vorhandenen Code einzugeben.

Gleichlauf

Der Code ist vorhanden, war aber ausser Gleichlauf und ist daher erneut synchronisiert worden.

Speicher voll!

Die Höchstkapazität wurde erreicht (15 Codes für BM 60, 63 Codes für BM 250, 255 Codes für BM 1000); für neue Codes ist kein Platz mehr vorhanden.

4.5) 4 - CODES LÖSCHEN

Mit dieser Funktion können Codes aus der im Speicher enthaltenen Liste gelöscht werden; diese Codes sind dadurch nicht mehr "autorisiert".

Nachdem die Funktion aktiviert ist, wird: "Code:....." am Sichtgerät erscheinen; ab diesem Augenblick sind die aktiven Verfahren "Tx" und "I₉", ausser dem immer vorhandenem "C" (Clear); wenn man daher einen Code löschen will und der entsprechende Sender zur Verfügung steht, genügt es, den Sender (mit einer gedrückten Taste) dem optischem Empfänger zu nähern; der Code wird sofort angezeigt und aus dem Speicher gelöscht.

Die Meldung "OK durchgeführt!" wird bestätigen, dass der Vorgang korrekt beendet worden ist.

Fehlermeldungen:

Speicher Panne o. ausgeschaltet

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein Code kann gelöscht werden.

Falsche Speicherversion! (B ↔ F)

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor- oder Very-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden.

Altera w. benutzt Funkt.. 25 ausführen

Der eingeschaltete Speicher enthält einen Altera-Wert, der anders als der benutzte ist.

Nicht gültig!

Der Code ist ungültig, weil es sich entweder um eine Kopie handelt und nur Originalcodes gültig sind, oder weil die Rnd-Funktion von Sender und Speicher unterschiedlich ist.

Nicht vorhanden!

Es wurde versucht, einen Code zu löschen, der nie eingegeben worden ist.

4.6) 5 - CODES SUCHEN

Wenn diese Funktion aktiviert wird, hat man die Möglichkeit, einen bestimmten Code in der im Speicher enthaltenen Liste der "autorisierten" Codes zu suchen.

Die Verfahrensweise dieser Funktion ist wie die der Funktion CODES LÖSCHEN, mit dem Unterschied, dass der Code nicht gelöscht, sondern gesucht wird; falls der Code vorhanden ist, wird seine Position in der Liste angezeigt.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein Code kann gesucht werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ⇔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor- oder Very-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden.

Nicht vorhanden!

Es wurde ein Code gesucht, der nie eingegeben worden ist.

**Altera w. benutzt
Funkt.. 25 ausführen**

Der eingeschaltete Speicher enthält einen Altera-Wert, der anders als der benutzte ist.

Nicht gültig!

Der Code ist ungültig, weil es sich entweder um eine Kopie handelt und nur Originalcodes gültig sind, oder weil die Rnd-Funktion von Sender und Speicher unterschiedlich ist.

Gleichlauf

Der gesuchte Code war ausser Gleichlauf und ist daher erneut synchronisiert worden.

Nicht vorhanden!

Es wurde ein Code gesucht, der nie eingegeben worden ist.

4.7) 6 - SPEICHER LÖSCHEN

Mit dieser Funktion können alle im Speicher enthaltenen Codes mit nur einem Vorgang gelöscht werden.

Bevor diese Funktion gewählt wird, muss die Speicherkarte, die gelöscht werden soll, in die Steckverbindung [4] eingeschaltet werden.

Nachdem die Funktion aktiviert ist, wird die Meldung: "Bestaet. Sie?" gezeigt und eine zweite Bestätigung wird verlangt: sie ist notwendig, weil der Vorgang nicht gestoppt werden kann und nicht umkehrbar ist. Wenn man also den ganzen Speicher löschen will, muss nach der Meldung "Bestaet. Sie?" durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) nochmals bestätigt werden; falls es sich dagegen nicht um das gewünschte Verfahren handelt, genügt der Druck auf die Taste "⏏" (Clear) oder eine beliebige andere Taste, um sofort zum MENÜ FUNKTIONEN zurückzukehren.

Über das Löschen aller vorhandenen Codes hinaus wird mit der Funktion SPEICHER LÖSCHEN auch eine eventuelle "Blockierung" annulliert, und die Timerzeit wird auf einen Basiswert von 3 Sekunden zurückgebracht.

Die Funktion stellt das Rnd-Fenster auf 100, den Altera-Wert auf 0000, den Wiedergleichlauf auf ON und die Funktion Nur Ursprün. auf OFF.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und die Codes können nicht gelöscht werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ⇔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor- oder Very-Codes sind.

4.8) 7 - SPEICHER LESEN

Mit dieser Funktion wird das Lesen der in der Speicherkarte vorhandenen Codes ausgeführt; die Funktion erzeugt eine Kopie der Codes in einem internen Puffer (Puffer = Übergangslager).

Die so erhaltene Kopie der Codes wird von der Funktion SPEICHER EINGABE benutzt, mit dem Zweck, ein Duplikat des Originalspeichers zu erhalten.

Unter Berücksichtigung, dass der Puffer aus "nicht flüchtigen" Speichertypen besteht (bleibt auch bei ausgeschaltetem BUPC), kann der Vorgang SPEICHER EINGABE auch nach einer Zeit ab dem Vorgang SPEICHER LESEN ausgeführt werden.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein Code kann gelesen werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ⇔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor- oder Very-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden.

**Puffer besetzt
Funk. 9 ausf.**

Der Puffer enthält bereits eine andere Codegruppe und muss durch Ausführung der Funktion 9 ausgeleert werden.

4.9) 8 - SPEICHER EINGABE

Mit der Aktivierung dieser Funktion wird die Kopie aller im Puffer vorhandenen Codes ausgeführt, und die Codes werden in eine neue Speicherkarte eingegeben.

Der Puffer muss vorher mittels der Funktion SPEICHER LESEN, die im Originalspeicher ausgeführt wird, mit den zu kopierenden Codes "geladen" werden.

Da der Puffer ausser über die dazu bestimmte Funktion nie gelöscht wird, kann der Vorgang SPEICHER EINGABE auch später mehrmals ausgeführt werden, damit von der gleichen Speicherkarte mehrere Kopien erhalten werden.

Fehlermeldungen:

Nichts zu kopieren

Der Puffer enthält keinen Code, der kopiert werden kann

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein Code kann eingegeben werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ⇔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor-Codes sind.

**Nicht frei
Funkt. 6 ausführen**

Der Bestimmungsspeicher enthält bereits andere Codes, er muss aber frei sein, damit die Kopie ausgeführt werden kann.

**Speicher BM ...
ungenügend**

Der Puffer wurde mit einer Anzahl an Codes geladen, die größer als die Kapazität des eingeschalteten Speichers ist.

4.10) 9 - PUFFER LÖSCHEN

Mit dieser Funktion führt man das Löschen aller im Puffer vorhandenen Codes aus; der Puffer wird dadurch frei für die nachfolgenden Funktionen **SPEICHER LESEN**.

Nachdem die Funktion aktiviert ist, wird die Meldung: "Bestaet. Sie?" gezeigt und eine zweite Bestätigung wird verlangt: sie ist notwendig, weil der Vorgang nicht gestoppt werden kann und nicht umkehrbar ist.

Wenn man also den Puffer effektiv löschen will, muss nach der Meldung "Bestaet. Sie?" durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) nochmals bestätigt werden, oder die Taste "⌫" (Clear) oder eine andere Taste drücken, um zum **MENÜ FUNKTIONEN** zurückzukehren.

Diese Funktion ist für den Übergang von der Version "Bio" auf "Flor" und umgekehrt unbedingt nötig, da der Puffer beim Übergang immer frei sein muss.

Fehlermeldungen:

Keine

4.11) 10 - SPEICHER AUS

Mit der Durchführung dieser Funktion wird die Blockierung der Speicherkarte gegenüber der Selbsterfassungsverfahren ausgeführt, wenn die Karte dann in ihren Empfänger eingeschaltet wird. Wenn ein Empfänger mit einem "Blockierten" Speicher ausgestattet ist, führt er praktisch die Selbsterfassung des Codes nicht aus und daher beschränkt sich sein Betrieb auf die vorher eingegebenen Codes, ohne dass andere Codes eingegeben werden können (siehe auch Anweisungen in den Empfängern).

Nach ihrer Aktivierung wird die Funktion sofort ausgeführt, und zur Bestätigung der erfolgten Blockierung wird sofort die Meldung "OK durchgeführt" gezeigt.

MERKE: Die "Blockierung" ist nur aktiv, wenn der Speicher in seinen Empfänger eingeschaltet ist; das direkte Hinzufügen der Codes vom Handcomputer BUPC aus über die Funktion **CODES HINZUFÜGEN** bleibt weiter ermöglicht.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und folglich kann die "Blockierung" nicht ausgeführt werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ⇔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden, die "Blockierung" wäre daher zwecklos..

Schon ausgeführt

Die Funktion "Blockierung" ist bereits aktiviert

4.12) 11 - SPEICHER EIN

Diese Funktion ist genau das Gegenteil von SPEICHER AUS, d.h. sie deaktiviert die Blockierung der Speicherkarte gegenüber den Selbsterfassungsverfahren.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und folglich kann die "Entblockung" nicht ausgeführt werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ⇔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden, die "Entblockung" wäre daher zwecklos.

Schon ausgeführt

Die Funktion "Blockierung" ist nicht aktiviert, eine Entblockung wäre zwecklos.

4.13) 12 - PASSWORD GEBEN

Die Funktion gestattet es, ein "Password" in die Speicherkarte einzugeben.

Mit "Password" (Kennwort) ist ein Nummerncode gemeint, durch den der Zugriff zu den Daten in der Speicherkarte kontrolliert und nur auf jene Bediener beschränkt wird, die in jenem Augenblick den entsprechenden Code kennen.

Nachdem das Password eingegeben ist, wird es jedes erste Mal verlangt, wenn ein Bediener über seinen Handcomputer BUPC die in der Speicherkarte enthaltenen Daten und Codes sehen oder ändern will.

Das Password blockiert ausserdem alle Änderungen der in der Speicherkarte enthaltenen Daten, nachdem diese in den Empfänger eingeschaltet worden ist; ein Empfänger mit einem Speicher dieser Art wird praktisch nicht fähig sein, die Erfassung auszuführen und einen oder alle Codes zu löschen. Es wird ausserdem nicht möglich sein, den Status Blockierung, die Timerzeit, den Altera-Wert, das Rnd-Fenster, usw. usw. zu verändern.

Wenn diese Funktion aktiviert wird, erscheint die Schrift "Password:.....", wogegen sich der Handcomputer sofort auf die Modalität numerischer Eingang vorbereitet: man muss nun die gewünschte Nummer eintippen und durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) bestätigen.

Sollte man zufällig eine nicht korrekte Ziffer eingeben, kann der blinkende Cursor durch Druck auf die Tasten "←" oder "→" verschoben werden; danach die korrekte Ziffer eingeben. Nach der Änderung muss das so eingegebene Password durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) bestätigt werden.

Daraufhin wird die Meldung "OK durchgeführt!" folgen, mit der bestätigt wird, dass der Vorgang beendet ist.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und das Password kann nicht eingegeben werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ⇔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden, das Passwort wäre daher sinnlos.

Schon vorhanden

Es ist bereits ein Passwort eingegeben worden.

4.14) Verfahrensweisen mit eingegebenem Passwort

Wenn ein Passwort in eine Speicherkarte eingegeben wird, so wird die als Passwort eingegebene Nummer codiert und in eine besondere Stelle im Speicher eingefügt.

Wenn danach im Handcomputer BUPC eine Funktion aktiviert wird, bei der der Zugriff zu den im Speicher enthaltenen Daten erforderlich ist, wird geprüft, ob das Passwort vorhanden ist; ist es nicht vorhanden, so ist der Zugriff frei, andernfalls wird kontrolliert, ob der Bediener die Nummer kennt, aus der das Passwort besteht.

Falls der Bediener die Nummer korrekt eingibt, wird die geforderte Funktion natürlich ausgeführt, andernfalls erscheint die Meldung "Zugriff verweig!", und man kehrt unvermeidbar wieder zum MENÜ FUNKTIONEN zurück.

MERKE: Der Handcomputer BUPC ist nicht fähig, zu unterscheiden, wenn zwei Speicherkarten ausgetauscht werden, die das gleiche Passwort haben. Daher wird das für eine Speicherkarte eingegebene Passwort auch für die anderen Speicher gültig bleiben, bis ein Speicher mit einem anderen Passwort eingegeben oder der Handcomputer BUPC ausgeschaltet wird.

4.15) 13 - PASSWORD LÖSCHEN

Mit dieser Funktion wird das vorher in die Speicherkarte eingegebene Passwort gelöscht.

Wenn diese Funktion aktiviert wird, erscheint die Schrift "Password:.....", wogegen sich der Handcomputer auf die Modalität numerischer Eingang vorbereitet: man muss nun die gleiche Nummer eintippen, die eingegeben wurde, als das Passwort eingefügt wurde.

Sollte man eine nicht korrekte Ziffer eingeben, kann der blinkende Cursor durch Druck auf die Tasten "←" oder "→" verschoben werden; danach die korrekte Ziffer eingeben. Nach der Eingabe des Passwort muss durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) bestätigt werden.

Falls das Passwort korrekt ist, wird es aus der Speicherkarte gelöscht; die Bestätigung des Löschens erfolgt durch die Meldung "OK durchgeführt!".

Stimmt das Passwort nicht überein, wird nur die Meldung "Zugriff verweig!" erhalten.

Offensichtlich wird das Passwort in diesem Fall nicht gelöscht.

Fehlermeldungen:

Speicher Panne o. ausgeschaltet

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und das Passwort kann nicht gelöscht werden.

Falsche Speicherversion! (B ↔ F)

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden, daher wird sicherlich auch kein Passwort vorhanden sein.

Zugriff verweig!

Die eingetippte Nummer stimmt nicht mit dem vorhandenen Passwort überein.

4.16) 14 - TIMER ÄNDERN

Durch die Aktivierung dieser Funktion hat man die Möglichkeit, die Timerzeit zu ändern.

Nach der Aktivierung dieser Funktion wird die Schrift "Zeit:", gefolgt von der derzeit eingegebenen Zeit gezeigt (die Basiszeit ist 3 Sekunden).

Die angezeigte Zeit ist im Format "h" Stunden, "mm" Minuten (Zehntel und Einer) "ss" Sekunden (Zehntel und Einer).

Da sich der Handcomputer sofort auf Modalität numerischer Eingang stellt, kann die aktuelle Zeit mit der gewünschten Zeit geändert werden; falls nötig, kann der blinkende Cursor durch Druck auf die Tasten "←" o "→" verschoben werden.

Nachdem die gewünschte Zeit eingetippt ist, muss durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) bestätigt werden; die Meldung "OK durchgeführt!" wird die erfolgte Änderung bestätigen.

Mit dem Handcomputer BUPC wird die Numerierung in Sechzigstel korrekt betrieben (60 Sekunden sind 1 Minute); wenn daher zum Beispiel 1 Minute und 80 Sekunden eingegeben wird, so wird die gespeicherte Zeit 2 Minuten und 20 Sekunden sein.

Die Höchstzeit, die der Empfänger verwalten kann, ist 2 Stunden, 22 Minuten und 36 Sekunden.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und die Timerzeit kann daher nicht geändert werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ↔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden, daher kann auch die Timerzeit nicht geändert werden.

Ausser Grenze!

Die eingegebene Zeit ist höher als 2 Stunden, 22 Minuten und 36 Sek.

4.17) 15 - FENSTER Rnd.

Mit dieser Funktion kann das Rnd-Fenster des Codes im Empfänger geändert werden.

Das Rnd-Fenster stellt die Portion an Werten dar, innerhalb welcher der Rnd-Teil des Codes akzeptiert wird; je kleiner es daher eingegeben wird, desto größer ist die Sicherheit der Anlage.

Falls der Wert dieses Fensters jedoch zu klein ist, werden die Sender wahrscheinlich, falls sie ausserhalb des Empfangsbereichs des Empfängers benutzt werden, den Wert ihres Rnd zuviel erhöhen und es kann sein, dass dieser aus dem Fenster der akzeptierbaren Codes herausgeht.

Sollte der Rnd-Wert eines Senders aus dem eingegebenen Fenster herausgehen, muss der Empfänger einen Wiedergleichlauf ausführen.

Der Wert ist üblicherweise 100 und kann zwischen 5 und 250 geändert werden.

Wenn die Funktion aktiviert wird, erscheint am Sichtgerät: "FENSTER:....."; ab diesem Augenblick sind die aktivierten Verfahren "19", über das immer vorhandene "↵" (Clear) hinaus.

Sollten nicht korrekte Daten eingegeben werden oder wenn man einen Teil des bereits vorhandenen ändern will, kann der blinkende Cursor durch Druck auf die Tasten "←" oder "→" verschoben werden, dann die korrekten Daten eingeben; nachdem der Wert eingegeben worden ist, muss durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) bestätigt werden.

Die Meldung "OK durchgeführt!" wird bestätigen, dass das Verfahren korrekt beendet worden ist.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein Code kann gelöscht werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ↔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor-Codes sind.

Speicher frei

Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden.

Ausser Grenze!

Die eingegebene Wert ist ausserhalb der Grenze (Mindestwert 5, Höchstwert 250)

4.18) 16 - Rnd. KONTROLLE

Mit dieser Funktion kann die Kontrolle des Rnd-Teils der Codes im Empfänger aktiviert oder deaktiviert werden.

Wird die Rnd-Kontrolle auf Off gestellt, so können nur Sender mit Rnd Off benutzt werden (siehe Funktion 19).

Die Rnd-Funktion wird auf Off gestellt, falls die Funktion Rolling Code nicht interessiert und man mehrere Sender mit dem gleichen Code klonieren will.

Wenn die Funktion aktiviert wird, erscheint am Sichtgerät: "KONTROLLE :On".

Um zu wählen, ob die Kontrolle mit On aktiviert oder mit Off deaktiviert werden soll, genügt es, sich mit den Pfeilen "↓", "↑" auf On oder Off zu verschieben.

Zum Annullieren der Funktion die Taste "↵" (Clear) drücken; um die Wahl zu bestätigen, "↵" (Enter) drücken.

Die Meldung "OK durchgeführt!" wird bestätigen, dass das Verfahren korrekt beendet worden ist.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein Code kann gelöscht werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ↔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor-Codes sind.

4.19) 17 - GLEICHLAUF.

Mit dieser Funktion kann der Wiedergleichlauf seitens des Empfängers aktiviert oder deaktiviert werden, falls ein Sender aus dem in Funktion 15 (Fenster Rnd) eingegebenem Rnd-Fenster herausgeht.

Ist der Wiedergleichlauf deaktiviert, so ist die Sicherheit der Anlage höher, falls jedoch ein Sender aus dem Rnd-Fenster herausgeht, so muss eine neue Eingabe des Codes in den Speicher gemacht werden; dieses Verfahren ist das einzige, mit dem der Rnd-Wert neu eingegeben wird und mit dem

der Sender wieder funktionieren kann.

Wenn die Funktion aktiviert wird, erscheint am Sichtgerät: "GLEICHLAUF: On".

Um zu wählen, ob die der Wiedergleichlauf mit On aktiviert oder mit Off deaktiviert werden soll, genügt es, sich mit den Pfeilen "↓", "↑" auf On oder Off zu verschieben.

Zum Annullieren der Funktion die Taste "⏏" (Clear) drücken; um die Wahl zu bestätigen, "↵" (Enter) drücken.

Die Meldung "OK durchgeführt!" wird bestätigen, dass das Verfahren korrekt beendet worden ist.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein Code kann gelöscht werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ↔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor-Codes sind.

4.20) 18 - NUR URSPRÜN.

Mit dieser Funktion kann der Betrieb des Empfängers den Sendern gegenüber aktiviert oder deaktiviert werden, deren Code mit der Funktion 20 (Tx Code Ändern) geändert worden ist, bzw. die nicht mehr über den ursprünglichen, werkseitig eingegebenen Code verfügen.

Wenn die Funktion aktiviert wird, erscheint am Sichtgerät: "NUR URSPRÜN.: Off".

Um zu wählen, ob die der Betrieb nur mit den ursprünglichen Codes aktiviert (On) oder deaktiviert (Off) werden soll, genügt es, sich mit den Pfeilen "↓", "↑" auf On oder Off zu verschieben.

Zum Annullieren der Funktion die Taste "⏏" (Clear) drücken; um die Wahl zu bestätigen, "↵" (Enter) drücken.

Die Meldung "OK durchgeführt!" wird bestätigen, dass das Verfahren korrekt beendet worden ist.

Fehlermeldungen:

**Speicher Panne
o. ausgeschaltet**

wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein Code kann gelöscht werden.

**Falsche Speicherversion!
(B ↔ F)**

Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor oder Very-Codes sind.

Nicht gültig!

Der Speicher enthält bereits Codes, die keine Originalcodes sind; sie können daher nicht deaktiviert werden.

Anschluss des Senders an das DUPC

Um die nachfolgenden Funktionen auszuführen, die Einwirkungen auf den Sender haben, muss der Sender wie in den Abbildungen 4.1 und 4.2 gezeigt an das BUPC angeschlossen werden.

Abb. 4.1: Einfügen eines Senders Typ "Flor"

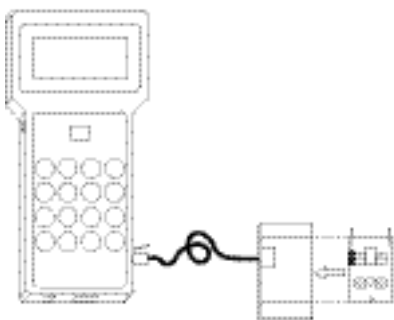
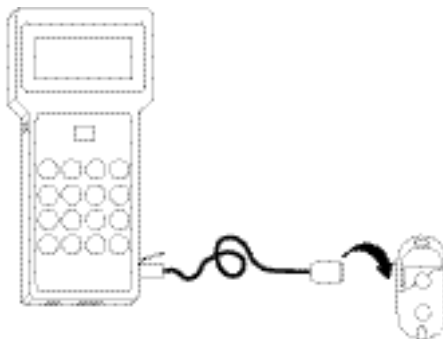


Abb. 4.2: Einfügen eines Senders Typ "Very"



Einfügen des Senders in seinen Adapter

Nachdem der Adapter in den Anschlusspunkt [6] gesteckt worden ist, muss bei den Sendern der Serie "Flor" die Karte aus dem Plastikgehäuse genommen werden, wogegen es für die Version "Very" genügt, das Batterieabteil zu öffnen und den Verbinder in seine Steckvorrichtung einzustecken.

4.21) 19 - RND AUF Tx

Mit dieser Funktion kann der Betrieb des Senders in Rnd-Modus aktiviert oder deaktiviert werden. Wenn der Rnd-Modus in einem Sender deaktiviert wird, so wird der Code fest, und dadurch können beliebig viele Sender mit dem gleichen Code kloniert werden.

Damit ein Sender mit deaktiviertem Rnd-Modus funktionieren kann, ist es notwendig, dass auch der Empfänger den Rnd-Teil des Codes nicht kontrolliert (siehe Funktion 16).

Den Sender in seinen Steckverbinder einstecken, wenn sich die Funktion aktiviert, erscheint am Sichtgerät: " Rnd auf Sender :On".

Um zu wählen, ob die Funktion aktiviert (On) oder deaktiviert (Off) werden soll, genügt es, sich mit den Pfeilen "↓", "↑" auf On oder Off zu verschieben.

Zum Annullieren der Funktion die Taste "↵" (Clear) drücken; um die Wahl zu bestätigen, "↵" (Enter) drücken.

Die Meldung "OK durchgeführt!" wird bestätigen, dass das Verfahren korrekt beendet worden ist.

Fehlermeldungen:

Tx ausgeschaltet

Der Sender, dessen Funktion geändert werden soll, ist nicht in seinen Adapter eingeschaltet worden.
(der Sender könnte defekt sein)

Nicht notwendig!

Der in den Adapter eingeschaltete Sender ist bereits gemäß der getroffenen Wahl eingestellt.

TX defekt!

Der Sender hat die Funktion nicht wahrgenommen.

4.22) 20 - Tx CODE ÄNDERN

Mit dieser Funktion kann der Originalcode eines Senders geändert werden.

Unter Berücksichtigung, dass das System "Flor" auf dem Prinzip beruht, dass jeder Sender einen anderen und unwiederholbaren Code besitzt, alteriert die Tatsache, dass ein Code geändert werden kann, die Sicherheitsbasen des Systems aufgrund des Risikos, dass zwei Sender gleich gemacht werden können.

Deshalb kann mit der Funktion 18 (NUR URSPRÜN.) bewirkt werden, dass ein Empfänger keine Sender mit geänderten Codes akzeptiert.

Nachdem die Funktion aktiviert ist, werden verschiedene Tests ausgeführt, die von der Kontrolle, ob die Batterie fähig ist, den von der Funktion geforderten Mehrverbrauch zu ertragen, bis zur Überprüfung gehen, ob der Code bereits geändert worden ist.

Falls alle Kontrollen positiv verlaufen, wird die Schrift "Code:" erscheinen.

Nun kann der Code direkt mit den Tasten 0...9 eingetippt werden.

Falls ein Fehler beim Eintippen der Nummer gemacht wird, kann der blinkende Cursor durch Druck auf die Tasten "←" oder "→" verschoben werden; danach erneut die Nummer korrekt eingeben.

Nach der Eingabe muss der Code durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) bestätigt werden. Kurz danach wird die Meldung "OK durchgeführt!" bestätigt, dass der Vorgang korrekt beendet worden ist.

Am Ende des Vorgangs wird der eingegebene Code erscheinen und die Schrift: "Ein anderer TX?".

Falls man den Code eines anderen Senders ersetzen muss, den Sender in seinen Verbinder einstecken und die Taste "↵" (Enter) drücken, dann den Code wie vorher eingeben.

Falls in einer Reihe von Sendern der Code ersetzt werden muss, kann die Selbsterhöhung benutzt werden, mit der der in jeden Sender eingegebene Code um 1 erhöht wird.

Um die Funktion Selbsterhöhung auszuführen, zuerst den Code in den ersten Sender eingeben; wenn die Schrift "Ein anderer TX?" erscheint, den Sender austauschen, dann die Taste mit dem Pfeil "↵" drücken, damit um eins erhöht wird, und am Ende die Taste "↵" (Enter) drücken, um den Code des zweiten Senders zu ändern.

Falls der Code an keinem weiteren Sender geändert werden soll, bei Erscheinen der Schrift "Ein anderer TX?" die Taste "⏮" (Clear) drücken.

Ein Sender, dessen Code geändert worden ist, kann daran erkannt werden, dass bei den verschiedenen Funktionen, bei denen sein Code angezeigt wird, nach der Anzeige des Codes das Zeichen "x" erscheint (Code:x)

Fehlermeldungen:

Tx ausgeschaltet

Der Sender, dessen Code geändert werden soll, ist nicht in seinen Adapter eingeschaltet worden.
(der Sender könnte defekt sein)

Schon geändert!

Funkt.21 ausführen

Der in den Adapter eingeschaltete Sender hat bereits einen geänderten Code.
Zuerst die Funktion 21 ausführen, um zum Originalcode zurückzukehren.

TX defekt!

Der Sender hat den neuen Code nicht wahrgenommen.

4.23) 21 - CODEWECHS. LÖSCH.

Mit dieser Funktion kann der ursprüngliche Code des Senders wiederhergestellt werden, nachdem der Code mit der Funktion 20 (Tx CODE ÄNDERN) geändert worden ist.

Wenn die Funktion aktiviert wird, wird ein Test am Sender ausgeführt und der ursprüngliche Code wird wiederhergestellt.

Die Meldung "OK durchgeführt!" wird bestätigen, dass der Vorgang korrekt beendet worden ist.

Fehlermeldungen: **Tx ausgeschaltet**
Der Sender, dessen Code wiederhergestellt werden soll,
ist nicht in seinen Adapter eingeschaltet worden.
(der Sender könnte defekt sein)

Nicht notwendig!

Der in den Adapter eingeschaltete Sender enthält bereits den ursprünglichen Code.

TX defekt!

Der Sender hat die Rückkehr zum Originalcode nicht wahrgenommen.

4.24) 22 - GANZ ORIGINAL

Mit dieser Funktion können alle Originaldaten der Sender wiederhergestellt werden (Originalcode, Rnd=On, Altera=0000).

Nach der Aktivierung der Funktion werden alle Originaldaten im Sender automatisch wiederhergestellt.

Die Meldung "OK durchgeführt!" wird bestätigen, dass der Vorgang korrekt beendet worden ist.

Fehlermeldungen: **Tx ausgeschaltet**
Der Sender, dessen Originalfunktionen wiederhergestellt werden sollen,
ist nicht in seinen Adapter eingeschaltet worden.
(der Sender könnte defekt sein)

TX defekt!

Der Sender hat den neuen Code nicht wahrgenommen.

4.25) 23 - LGT ALTERAAN Tx

Mit dieser Funktion kann der Altera-Wert des Codes in einem Sender eingegeben werden.

Der Altera-Wert ist eine Zahl, die zum Originalcode addiert wird, um eine persönliche Gestaltung der Anlage zu erzeugen; der Altera-Wert muss am Empfänger und an allen Sendern gleich sein.

Nach der Aktivierung der Funktion wird am Sichtgerät: "Altera:....." erscheinen.

Der Wert kann nun direkt mit den Tasten 0...9 eingetippt werden. .

Falls ein Fehler beim Eintippen der Nummer gemacht wird, kann der blinkende Cursor durch Druck auf die Tasten "←" oder "→" verschoben werden; danach erneut die Nummer korrekt eingeben.

Nach der Eingabe muss der Wert durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) bestätigt werden. Auch in diesem Fall wird die Meldung "OK durchgeführt!" bestätigen, dass der Vorgang korrekt beendet worden ist.

Am Ende des Vorgangs wird der eingegebene Code erscheinen und die Schrift: "Ein anderer TX?".

Falls der Altera-Wert in einem zweiten Sender ersetzt werden muss, den Sender in seinen Verbinder einfügen und die Taste "↵" (Enter) drücken.

Falls der Altera-Wert an keinem weiteren Sender geändert werden soll, bei Erscheinen der Schrift "Ein anderer TX?": die Taste "↵" (Clear) drücken.

Um die Alterierung des Codes zu löschen zu Sender, einen Altera-Wert gleich 00000 eingeben.

Wenn der Code eines alterierten Senders gelesen wird, so wird am Sichtgerät die Schrift:

"Codice#erscheinen.

Fehlermeldungen: **Tx ausgeschaltet**
Der Sender, dessen Altera-Wert geändert werden soll,
ist nicht in seinen Adapter eingeschaltet worden.
(der Sender könnte defekt sein)

TX defekt!
Der Sender hat den neuen Wert nicht wahrgenommen.

4.26) 24 - LGT ALTERAAN Bm

Damit ein Empfänger die mit der Funktion 23 LGTALTERAAN TX alterierten Sender erkennen kann, muss derselbe Altera-Wert auch in den Speicher eingegeben werden.

Nach der Aktivierung der Funktion wird am Sichtgerät: " Altera:..... erscheinen.
Der Wert kann nun direkt mit den Tasten 0...9 eingetippt werden. .
Falls ein Fehler beim Eintippen der Nummer gemacht wird, kann der blinkende Cursor durch Druck auf die Tasten "←" oder "→" verschoben werden; danach erneut die Nummer korrekt eingeben.
Nach der Eingabe muss der so eingegebene Code durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) bestätigt werden.
Auch in diesem Fall wird die Meldung "OK durchgeführt!" bestätigen, dass der Vorgang korrekt beendet worden ist.

Um aus der Funktion herauszugehen, die Taste "⏏" (Clear) drücken.

Um die Alterierung des Codes zu löschen zu Speicher, einen Altera-Wert gleich 00000 eingeben.

Fehlermeldungen: **Speicher Panne
o. ausgeschaltet**
wahrscheinlich ist keine Speicherkarte in den Verbinder [4] eingeschaltet worden, oder die eingeschaltete Speicherkarte ist defekt und kein Code kann gelöscht werden. .

Falsche Speicherversion!
(B ↔ F)
Der eingeschaltete Speicher enthält Codes, die keine Flor- oder Very-Codes sind.

Speicher frei
Im eingeschalteten Speicher ist kein Code vorhanden.

4.27) 25 - BENUTZT ALTERA

Mit dieser Funktion kann der Altera-Wert des Codes in das BUPC eingegeben werden, damit es die "alterierten" Sender korrekt erkennen kann, wenn der optische Empfang des Codes bei den Funktionen 1 Sender Testen - 3 Codes Hinzufügen - 4 Codes Löschen - 5 Codes Suchen benutzt wird.

Nach der Aktivierung der Funktion wird am Sichtgerät: " Altera:..... erscheinen.
Der Wert kann nun direkt mit den Tasten 0...9 eingetippt werden. .
Falls ein Fehler beim Eintippen der Nummer gemacht wird, kann der blinkende Cursor durch Druck auf die Tasten "←" oder "→" verschoben werden; danach erneut die Nummer korrekt eingeben.
Nach der Eingabe muss die so eingegebene Nummer durch Druck auf die Taste "↵" (Enter) bestätigt werden.
Auch in diesem Fall wird die Meldung " OK durchgeführt! " bestätigen, dass der Vorgang korrekt beendet worden ist.

Um aus der Funktion herauszugehen, die Taste "⏏" (Clear) drücken.

4.28) 26-99 EXTRAFUNKTIONEN

Diese Funktionen sind für diese Version des Handcomputers zur Zeit nicht vorgesehen.
Zu den EXTRAFUNKTIONEN hat man nur durch direkte numerische Wahl Zutritt.

Fehlermeldungen: **Nicht verfügbar**
Die Funktion ist für diese Version des BUPC nicht vorhanden

5.0) Wartung:

Gewöhnlich bedarf der Handcomputer BUPC keiner Wartung, da er vollkommen statisch und ohne Teile ist, die sich abnutzen.

Das einzige Bestandteil, dessen regelmäßiger Wechsel notwendig sein könnte, ist die Batterie innen.. Falls es sich um eine "alkalische" Batterie oder eine "Zink-Kohle"-Batterie handelt, muss sie ersetzt werden, wenn am Sichtgerät die Schrift "Batterie leer, ersetzen" erscheint.

Zum Ersatz der Batterie müssen die 6 Schrauben am Boden des Handcomputers abgeschraubt werden, dann den Handcomputer mit der Tastatur nach unten gerichtet halten und den Boden nach oben herausziehen (Abb. 4).

Die alte Batterie muss aus ihrem Abteil in der gedruckten Schaltplatte entfernt, vom Verbinder getrennt und mit einer neuen ersetzt werden; dann auf umgekehrte Weise vorgehen, um den Handcomputer wieder zusammenzubauen.

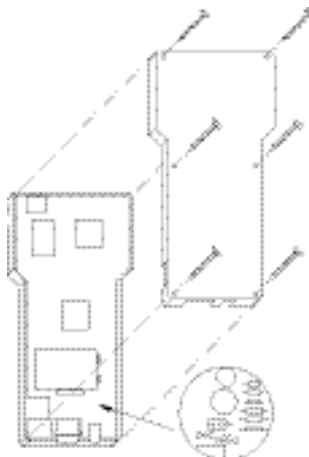


Abb. 5: Ersatz der Batterie

Bei intensivem Gebrauch des Handcomputers BUPC könnte die Dauer der normalen alkalischen Batterien oder der Zink-Kohle-Batterien nicht genügend lang sein; der Ersatz würde daher nicht mehr nur ab und zu sein.

In diesem Fall wird empfohlen, die Batterie mit einer wiederaufladbaren 9 V Nickel-Kadmiumbatterie (Ni-Cd) mit 110 mAh Kapazität zu ersetzen.

Über den Ersatz der Batterie hinaus, muss der Innenkreis des Handcomputers aktiviert werden, der für das Wiederaufladen der Batterie sorgt, wobei die Überbrückung (Abb. 4) von der Position "ZnC" (Zink-Kohle-Batterien oder alkalische Batterien) auf die Position "NiCd" (Nickel-Kadmium-Batterien) zu verschieben ist. Wenn danach die Meldung "Batterie leer" am Sichtgerät erscheint, genügt es zum Wiederaufladen der Batterie, die Steckvorrichtung [8] an ein Speisegerät anzuschließen, das 12 V Dauerspannung liefert, und das ganze ca. 12 Stunden angeschlossen zu lassen.

5.1) Informationen über Umweltschutzmaßnahmen:

Dieses Produkt besteht aus verschiedenen Werkstoffen, die wiederverwertet werden können. Informieren Sie sich über die Systeme zur Wiederverwertung oder Entsorgung des Produktes und halten Sie sich an die auf lokaler Ebene gültigen gesetzlichen Verordnungen.

5.2) Technische Merkmale:

Zentraleinheit	: Prozessor mit 8 Bit, 4 Mhz, 16K Rom, 33 I/O, 2 Seriengatter
Sichtgerät	: LCD 16 x 2 Schriftzeichen mit Punktematrize
Tastatur	: Soft-touch-Type mit Membrane
Verbindungen	: Für Speicherkarten BM 60, BM 250 oder BM1000 : Für Adapter für Sender Bio, Flor und Very.
Kommunikationen	: Standardschnittstelle RS 232, 9600 Bps 8-1-N
Speisung	: Intern, alkalische Batterie oder Zink-Kohle-Batterie, 9 V Typ 6F22 oder aufladbare Ni-Cd-Batterie, 9 V, 110 mAh : Extern 12 Vdc $\pm$ 20%
Verbrauch	: 10 mA(Durchschnittswert mit Spitzen von 50 mA)
Maße	: 210 x 100 (80) h 25
Gewicht	: 300 g

Die Firma NICE s.p.a. behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Benachrichtigung oder Autorisierung Änderungen am Produkt auszuführen, die das Ziel haben, dieses zu verbessern.

Bupc

**Unidad de programación
y control de códigos**



1.1) Introducción

La unidad BUPC es un pequeño ordenador portátil desarrollado expresamente por Nice, para ampliar y simplificar las operaciones de instalación y mantenimiento de los sistemas de radiocontrol serie "Bio", "Flor" y "Very".

La función fundamental de la unidad BUPC se basa sobre el principio de que todos los códigos "autorizados" en un determinado receptor, están alojados en su tarjeta de memoria BM60, BM250 o BM1000.

Dicha tarjeta, una vez extraída del receptor e introducida en la unidad BUPC, puede ser leída (para controlar los códigos), escrita (para añadir códigos), o modificada (para borrar códigos) y mucho más.

En la memoria, también hay datos con funciones especiales, como por ejemplo: Password, tiempo del Timer, valor de "Altera" etc., que pueden ser controlados y modificados con la BUPC.

La unidad BUPC también consiente crear duplicados de toda la memoria, o transferir el contenido de la memoria a un "archivo" en un disco, si está conectado a un ordenador personal, así realizando un archivo de todas las instalaciones.

2.1) Descripción

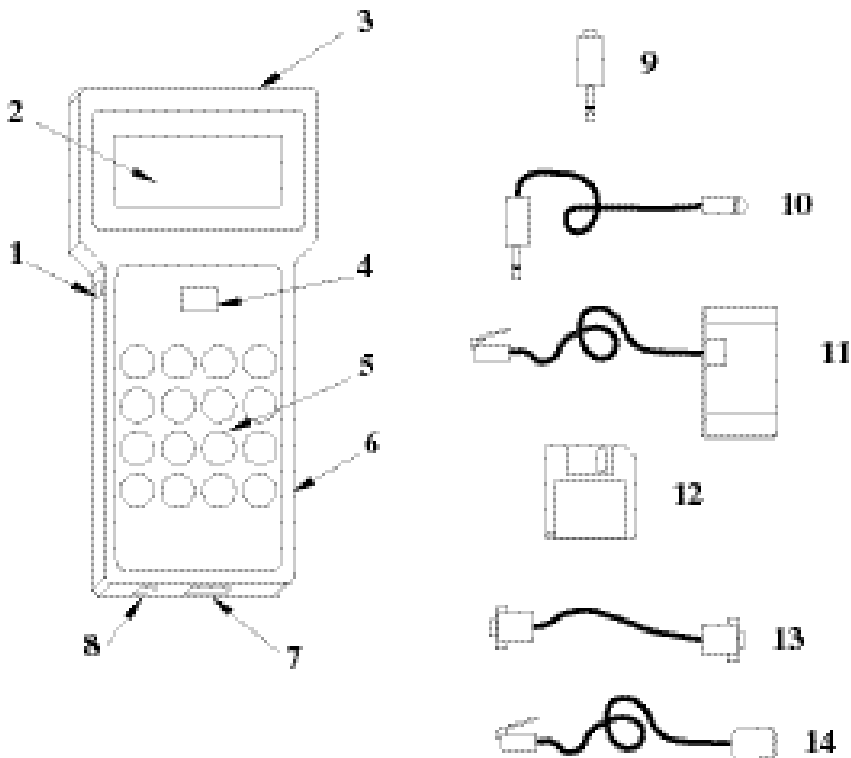


Fig. 1: Componentes de la unidad BUPC

Componentes de la unidad BUPC

- 1) Interruptor para encender y apagar la unidad BUPC
- 2) Monitor de cristales líquidos en la que aparecen los mensajes referidos a las funciones que el operador ejecuta.
- 3) Toma para el receptor óptico del código
- 4) Conector para conectar la tarjeta de memoria
- 5) Teclado de membrana, es suficiente apretar ligeramente para enviar el mando
- 6) Acoplamiento para cable de conexión con los transmisores
- 7) Conector estándar RS 232 para conexión con Ordenador personal
- 8) Toma para alimentación exterior 12 Vdc $\pm$ 20%

Accesorios:

- 9) Receptor óptico del código (se tiene que conectar en la toma [3])
- 10) Receptor óptico del código con cable de prolongación flexible
- 11) Cable para conexión con los transmisores serie "Bio" y "Flor"
- 12) Disquete con el programa BUPC para Ordenador personal
- 13) Cable para conectar el BUPC al Ordenador personal
- 14) Cable para conexión con los transmisores serie "Very"

2.2) Funcionamiento

La unidad BUPC dispone de un sistema de recepción óptico del código de los transmisores; para utilizar dicha característica, es suficiente conectar el receptor óptico [9] o [10] en la toma respectiva [3], y luego acercar la cabeza del receptor óptico al indicador luminoso del transmisor.

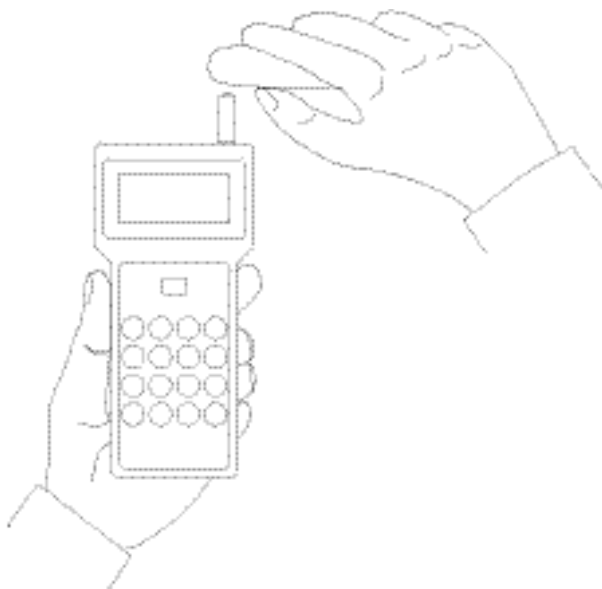


Fig. 2: Recepción óptica del código de un transmisor.

El receptor óptico con cable de prolongación [10] permite tener la unidad de un lado y efectuar la recepción óptica de los transmisores sin quitarlos del paquete.

Para encender la unidad BUPC hay que alimentarla a través de la toma [8] o, si desea utilizar la batería interior, correr hacia arriba la perilla de encendido (posición ON). Así se llevará a cabo un breve programa de PRUEBA que controla las piezas interiores principales y el estado de carga de la batería.

Concluida la prueba, si todo resulta normal, se entra en el MENÚ FUNCIONES; desde esta posición se pueden ejecutar todas las funciones disponibles de la unidad BUPC, incluida la elección entre los modos "Bio" o "Flor".

Observando el ángulo inferior izquierdo de la pantalla, hay algunos símbolos gráficos que indican las operaciones que se pueden ejecutar, o las teclas que se pueden usar en ese momento:

"↓" = (Flecha hacia abajo) es posible pulsar la tecla "↓" para seleccionar la función o el código sucesivo.

"↑" = (Flecha hacia arriba) es posible pulsar la tecla "↑" para seleccionar la función o el código anterior.

"→" = (Flecha a la derecha) es posible pulsar la tecla "→" para desplazar hacia la derecha el punto de introducción numérico (cursor).

"←" = (Flecha a la izquierda) es posible pulsar la tecla "←" para desplazar hacia la izquierda el punto de introducción numérico (cursor).

"⌫" = (Clear) es posible pulsar la tecla "⌫" para interrumpir cualquier función en curso y volver al MENÚ FUNCIONES.

"↵" = (Enter) es posible pulsar la tecla "↵" para activar la función seleccionada o confirmar la función en curso.

"TX" = Está activa la recepción óptica del código, es suficiente acercar el transmisor con una tecla apretada al receptor óptico.

"19" = Está activa la entrada numérica por teclado, por consiguiente es posible teclear un número pulsando las teclas 0,1,2,3...9.

En el ángulo inferior derecho, se halla el símbolo B si está activo el modo "Bio" y el símbolo F si está activo el modo "Flor" o "Very VR".

2.3) Elección de la lengua

La unidad BUPC está preparada para trabajar con diferentes lenguas, para que el operador pueda obtener los mensajes de diálogo en la lengua preferida.

La operación de elección de la lengua preferida se puede activar manteniendo apretada la tecla "↵" (Enter), durante la prueba que se realiza al encender la BUPC.

Concluida la prueba inicial, si la tecla "↵" (Enter) está apretada, en lugar de entrar de inmediato en el MENÚ FUNCIONES, se activará la función de elección de la lengua.

Seleccione la lengua preferida utilizando las teclas "↓" o "↑"; una vez seleccionada la lengua deseada, confirme pulsando la tecla "↵" (Enter).

De esta manera, se memoriza de modo permanente la lengua elegida, y desde ahora en más los mensajes se visualizarán en la lengua configurada.

Es igualmente posible cambiar la lengua seleccionada en cualquier momento, repitiendo las operaciones de elección.

2.4) Cambio de versión

Dicha función permite seleccionar el funcionamiento de la BUPC entre:

- Funcionamiento en modo Bio.
- Funcionamiento en modo Flor o Very VR.

Pulsando "↵" (Enter) se accede al menú Cambio Versión en el cual mediante las teclas "↓" o "↑", se puede seleccionar la versión a utilizar entre la serie "Bio" o "Flor", entonces pulse "↵" (Enter) para confirmar la elección o "↵" Clear para anular la función.

El Cambio Versión, se lleva a cabo sólo si la memoria intermedia de la BUPC está vacía, para vaciarla ejecute la función 9 BORRAMEM. INT.

A este punto, la descripción de las funciones se dividirá en dos partes según si la BUPC se utiliza en modo "Bio", o en modo "Flor" y "Very VR".

3.0) Modo BIO funciones disponibles

0 - MENÚ FUNCIONES	: No es una función propiamente dicha, sin embargo, es el punto de salida para la selección de las funciones o el cambio de versión.
1 - PRUEBATRANS.	: Permite probar el transmisor visualizando el código e indicando la tecla apretada en ese momento.
2 - VER CÓDIGOS	: Se visualizan los códigos contenidos en la tarjeta de memoria conectada al conector [4].
3 - AÑADIR CÓDIGOS	: Permite añadir en la memoria conectada al conector [4] un código nuevo.
4 - BORRAR CÓDIGOS	: Borra un código de la memoria conectada al conector [4]
5 - BUSCAR CÓDIGOS	: Se comprueba si un código específico está presente en la memoria conectada al conector [4]
6 - BORRAR MEMORIA	: Se borran todos los códigos contenidos en la memoria presente en el conector [4]
7 - LEER MEMORIA	: Se leen todos los códigos que hay en la memoria [4] creando una copia temporal en un almacenamiento interior de la BUPC.
8 - ESCRIBIR MEM.	: Se escriben los códigos que están en el almacenamiento interior en la memoria [4] (para crear una copia de la memoria).
9 - BORRAR MEM. INT.	: Borra los códigos que están en el almacenamiento interior, liberándolo para las funciones sucesivas " 7 "
10 - BLOQUEAR MEM.	: Efectúa el bloqueo de la función de aprendizaje de los códigos cuando la memoria [4] luego se introducirá en un receptor.
11 - DESBLOQUEAR MEM.	: Desbloquea la función de aprendizaje de los códigos cuando la memoria [4] luego se introducirá de nuevo en un receptor..
12 - INT. PASSWORD	: Introduce la contraseña para el acceso a los datos que están contenidos en la memoria introducida en el conector [4]
13 - QUITAR PASSWORD	: Elimina la contraseña para el acceso a los datos que están contenidos en la memoria introducida en el conector [4].
14 - CAMBIAR t TIMER	: Se puede cambiar el tiempo del temporizador cuando la memoria [4] luego se usará en un receptor con función temporizador activa.
15 - CLONAR TRANSMISOR	: Cambia el código original de un transmisor conectado al conector [7] copiándolo de otro transmisor.
16÷99 - FUNCIONES EXTRAS	: Funciones actualmente no disponibles

3.1) 0 - MENÚFUNCIONES

Este es el punto de salida para seleccionar todas las funciones, al MENÚ FUNCIONES se llega tras la prueba inicial.

A este punto, se retorna también cuando termina cualquier función, o si una función se anula pulsando la tecla “↵” (Clear).

Pulsando la tecla “↵” (Enter), se accede al menú Cambio Versión, en el cual, mediante las teclas “↵” o “↶”, se puede seleccionar la versión de transmisores a utilizar entre la serie “Bio”, “Flor”, luego pulse “↵” (Enter), para confirmar la elección, o “↵” (Clear) para anular.

Desde el MENÚFUNCIONES, si recuerda el número de la función, es posible seleccionarla tecleando directamente el número; luego pulse “↵” (Enter) una vez para saltar en la función, entonces, si ella es aquella requerida, se puede activar pulsando otra vez “↵” (Enter).

Si por el contrario no recuerda el número de la función, puede pasar todas las funciones con las teclas “↵” o “↶” y elegir la deseada pulsando “↵” (Enter).

Se pueden elegir las funciones tecleando directamente el número sólo cuando Ud. está dentro del MENÚ FUNCIONES; por consiguiente, una vez que comience la selección con las teclas “↵” o “↶” ya no es posible hacerlo.

De todas maneras, pulsando la tecla “↵” (Clear) se interrumpe cualquier función y se vuelve al MENÚ FUNCIONES.

El MENÚ FUNCIONES también es el punto desde el que puede activar la conexión con un ordenador personal entrando así en MODO TERMINAL.

Se aconseja volver siempre al MENÚ FUNCIONES antes de apagar la unidad, así estará seguro de que todas las operaciones en curso fueron terminadas.

Mensajes de error: **Batería agotada,
sustituya!**

El circuito de control indica que la batería ya no puede garantizar el funcionamiento de la unidad, todas las funciones quedan impedidas.

(Sólo en caso de Cambio Versión)

**Mem. Int. ocupada
Efectúe Func. 9**

El cambio de versión se puede realizar sólo si la memoria intermedia está vacía, mientras que ahora contiene códigos.

3.2) 1 - PRUEBA TRANSMISOR

Esta función permite comprobar el funcionamiento correcto de los circuitos interiores del transmisor; se verifica y visualiza el código individual indicando la tecla apretada en ese momento.

Una vez activa la función, aparecerá la frase “Código:.....”; ahora, acercando el transmisor a probar con una tecla apretada y poniendo el indicador luminoso perpendicular al receptor óptico, los puntos de la frase se sustituirán con el número del código que identifica ese transmisor. Al mismo tiempo, en la segunda línea se “encenderá” el cuadrado junto al número de la tecla o de teclas apretadas.

Cuando quiera concluir la operación de control de los transmisores, pulse la tecla “↵” (Clear) así volverá a MENÚ FUNCIONES.

Mensajes de error: **Bio?**

El transmisor probado no es de la serie Bio.

3.3) 2 - VER CÓDIGOS

Con esta función se pueden “ver” uno a uno todos los códigos que hay en la lista de los códigos “autorizados” contenidos en la memoria.

Antes de seleccionar esta función, hay que introducir en la conexión respectiva [4] la tarjeta de memoria de la que quiere visualizar los códigos.

Tras activar la función se visualizará: “Código:” seguido por el primer número de código presente en la lista; en cambio, en la segunda línea se indicará “1° de....” seguido por el número total de códigos presentes.

En dicho caso, por ejemplo la indicación “1° de 25” significa que el código visualizado es el 1° de un total de 25 códigos presentes.

A este punto para “ver” uno a uno todos los códigos, es suficiente pulsar la tecla “↓” para pasar al código sucesivo, o la tecla “↑” para pasar al código anterior, o mantenerlas apretadas para hacer correr varios códigos rápidamente.

Nótese que, una vez que se llega al último código, si pulsa otra vez “↓” volverá a comenzar desde el primero; mientras que si está en el primer código y pulsa “↑”, pasará al último código presente (lista circular).

Cuando quiera salir de la función de visualización de los códigos, pulse la tecla “↵” (Clear) y volverá al MENÚ FUNCIONES

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no se lea ningún código válido.

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Bio.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código.

3.4) 3 - AÑADIR CÓDIGOS

Esta función se usa para introducir códigos nuevos en la lista de los “autorizados” contenidos en la memoria.

Antes de seleccionar dicha función, la tarjeta de memoria en la que se quieren introducir los códigos ya tiene que estar conectada al conector [4].

Activando la función, en la pantalla aparecerá: “Código:.....”; desde ese momento las operaciones activas son “Tx” y “Txg” además de “↵” (Clear) que está siempre presente; entonces, si quiere introducir un código disponiendo del transmisor respectivo, será suficiente acercarlo (con una tecla apretada) al el receptor óptico; el código se visualizará y memorizará de inmediato.

El mensaje “OK hecho!” confirmará que la operación se concluyó satisfactoriamente.

Si fuera necesario, se pueden introducir varios códigos uno después del otro: será suficiente acercar los transmisores uno a uno al receptor óptico.

Si en ese momento no tiene el transmisor, puede igualmente introducir el código tecleándolo directamente con las teclas 0...9.

Si comete un error cuando marca el número, puede desplazar el cursor intermitente con las teclas “←” o “→” y volver a introducir el número correctamente.

Concluida la introducción, el código se confirma con la tecla “↵” (Enter). También en este caso, el mensaje “OK hecho!” confirmará que la operación se concluyó satisfactoriamente.

Una vez que un código fue introducido con el modo de entrada numérico, el mismo código se propondrá nuevamente para que pueda ser utilizado rápidamente para marcar el código sucesivo a introducir: se desplaza el cursor con las teclas “←” e “→”, se cambian las cifras necesarias y ya está listo el nuevo código.

Una vez introducidos todos los códigos deseados, con la tecla “☒” (Clear) retorna al MENÚ FUNCIONES

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no se pueda añadir ningún código.

**Versión memoria
Equivocada! (B ↔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Bio.

No válido!

El código numérico no representa un dato válido.

Memoria llena!

Se alcanzó la capacidad máxima de 60 códigos (BM 60) o de 252 códigos (BM 250) y no hay más espacio para otros códigos nuevos.

Ya presente!

Se trató de introducir un código ya introducido.

3.5) 4 - BORRAR CÓDIGOS

Con esta función puede borrar los códigos de la lista contenida en la memoria, convirtiéndolos en códigos no “autorizados”.

El modo para ejecutar esta función es el mismo que el de la función AÑADIR CÓDIGOS, con la diferencia de que en lugar de añadir el código lo borra.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4] o que la que está conectada esté averiada y no se pueda borrar ningún código.

**Versión memoria
Equivocada! (B ↔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Bio.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código.

No presente!

Se trató de borrar un código que no se introdujo nunca.

3.6) 5 - BUSCAR CÓDIGOS

Activando esta función, tiene la posibilidad de buscar si en la lista de los códigos "autorizados", contenida en la memoria, hay un código específico.

El modo para ejecutar esta función es el mismo que el de la función AÑADIR CÓDIGOS con la diferencia de que en lugar de añadir, busca el código y, si existe, lo visualiza en su posición en la lista.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4] o que la que está conectada esté averiada y no consiga buscar ningún código.

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Bio.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código.

No válido!

El código numérico no representa un dato válido.

No presente!

Se buscó un código que no se introdujo nunca.

3.7) 6 - BORRAR MEMORIA

Con esta función se pueden borrar, con una sola operación, todos los códigos presentes en la lista contenida en la memoria.

Hay que introducir la tarjeta de memoria que se quiere borrar en su conexión respectiva [4], antes de seleccionar esta función.

Tras haber activado la función, se visualizará el mensaje: "Está seguro?" con el pedido de una segunda confirmación: ello se hace necesario puesto que una vez activa la operación no se puede parar y es irreversible.

Si efectivamente quiere borrar toda la memoria, confirme cuando aparece el mensaje "Está seguro?" pulsando otra vez la tecla "↵" (Enter) ; mientras que si no quiere ejecutar la operación pulse la tecla "⏏" (Clear), o cualquier otra tecla para volver de inmediato al MENÚ FUNCIONES.

La función BORRAR MEMORIA, además de borrar todos los códigos existentes, anula un posible estado de "bloqueo" y vuelve el tiempo del Timer a un valor básico igual a 3 ".

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no consiga borrar los códigos

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Bio.

3.8) 7 - LEER MEMORIA

Esta función lee los códigos que hay en la tarjeta de memoria creando una copia en una memoria intermedia interior (Buffer = almacenamiento de tránsito).

La copia de los códigos que así se obtiene es utilizada por ESCRIBIR MEMORIA, con la finalidad de obtener un duplicado de la memoria de origen.

Considerando que la Memoria intermedia está compuesta físicamente de memorias de tipo “permanente” (se conserva incluso con BUPC apagada), la operación ESCRIBIR MEMORIA también se puede realizar pasado diverso tiempo de la operación LEER MEMORIA.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no consiga leer ningún código.

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Bio.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código.

**Mem. Int. ocupada
efectúe Func. 9**

La memoria intermedia contiene otro grupo de códigos, hay que vaciarla ejecutando la función 9.

3.9) 8 - ESCRIBIR MEMORIA

Al activar esta función se hace la copia de todos los códigos que hay en la Memoria Intermedia, escribiéndolos en una tarjeta de memoria nueva.

La memoria intermedia se debe “cargar” antes con los códigos por duplicar, mediante la función LEER MEMORIA, realizada sobre la memoria de origen.

Puesto que la Memoria intermedia no se cancela nunca, salvo a través de la función respectiva, la operación ESCRIBIR MEMORIA se puede realizar varias veces, incluso pasado un tiempo, para obtener varias copias de la misma tarjeta de memoria.

Mensajes de error: **Nada que copiar**

La memoria intermedia no contiene ningún código para duplicar.

**Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no consiga escribir ningún código.

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Bio

**No vacía
Efectúe Func. 6**

La memoria de destino ya contiene otros códigos, tiene que estar vacía para poder hacer la copia.

**Memoria BM ...
no suficiente**

La Memoria intermedia ha sido “cargada” con una cantidad de códigos superior a la capacidad de la memoria introducida.

3.10) 9 - BORRAR MEMORIA INTERMEDIA

Con dicha función, se borran todos los códigos que hay en la memoria intermedia, liberándola para sucesivas funciones LEER MEMORIA.

Tras activar la función se visualizará el mensaje: “Está seguro?” pidiendo una segunda confirmación: ello se hace necesario puesto que una vez activa la operación no se puede parar y es irreversible.

Si efectivamente quiere borrar toda la memoria intermedia, confirme cuando aparece el mensaje “Está seguro?” pulsando otra vez la tecla “↵” (Enter) ; o cualquier otra tecla para volver de inmediato al MENÚ FUNCIONES.

Dicha función es indispensable para pasar de la versión “Bio” a “Flor” y viceversa, puesto que al efectuar el pasaje la memoria intermedia tiene que estar vacía.

Mensajes de error: **Ninguno**

3.11) 10 - BLOQUEAR MEMORIA

Al ejecutar esta función se activa el bloqueo de la tarjeta de memoria con respecto al autoaprendizaje, cuando luego esa tarjeta se introducirá en el receptor.

Prácticamente, un receptor con una memoria “Bloqueada” no realiza el autoaprendizaje del código, así limitando el funcionamiento sólo a los códigos introducidos antes, sin permitir la introducción de otros (véanse también las instrucciones específicas en los receptores).

Una vez que se activa la función, es ejecutada de inmediato, obteniendo en seguida el mensaje “OK hecho”, que confirma el bloqueo.

NOTA: El “ Bloqueo “ se activa sólo cuando la memoria se introduce en su receptor; en efecto, queda libre la añadidura de códigos directamente desde la unidad BUPC mediante la función AÑADIR CÓDIGOS.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y, por consiguiente, no consiga realizar el “Bloqueo”.

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Bio.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código, por lo tanto el “Bloqueo” sería inútil.

Ya efectuado

La función de “Bloqueo” ya está activa

3.12) 11 - DESBLOQUEAR MEMORIA

Esta función es exactamente el contrario de BLOQUEAR MEMORIA, es decir que desactiva el bloqueo de la tarjeta de memoria para el aprendizaje.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no se puede realizar el “Desbloqueo”.

**Versión memoria
Equivocada! (B ↔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Bio.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código, por lo tanto el “Desbloqueo” sería inútil.

Ya efectuado

La función de “bloqueo” no está activa, es inútil desbloquear.

3.13) 12 - INTRODUCIR PASSWORD

La función permite introducir en la tarjeta de memoria una “Password”.

“Password” (contraseña) significa un código numérico por medio del cual se controla y limita el acceso a los datos contenidos en la tarjeta de memoria sólo a los operadores que en ese momento conocen el código respectivo.

Una vez que se introduce, la password será pedida cada vez que un operador, por medio de su unidad BUPC quiera visualizar o modificar los datos y códigos contenidos en la tarjeta de memoria.

Asimismo, la Password bloquea todas las modificaciones a los datos contenidos en la tarjeta de memoria una vez que esta última se introduce en el receptor; prácticamente, un receptor con una memoria de este tipo no podrá realizar el aprendizaje, borrar un código, ni tampoco borrar todos los códigos.

Además, en los receptores Versión especial no se podrá modificar el estado de bloqueo o el tiempo del Timer.

Cuando se activa dicha función, aparece escrito “Password:.....” mientras la unidad se pone inmediatamente en modalidad de entrada numérica: entonces hay que teclear el número deseado y confirmar con la tecla “↵” (Enter).

Si por algún motivo se introduce una cifra incorrecta, puede hacer correr el cursor intermitente con las teclas “←” o “→”, y volver a introducir la cifra exacta; concluida la modificación, la Password introducida se confirma pulsando la tecla “↵” (Enter).

A continuación, se visualizará el mensaje “OK hecho!” confirmando que la operación se ha concluido.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no es posible introducir la Password

**Versión memoria
Equivocada! (B ↔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Bio.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código., por consiguiente la Password sería inútil.

Ya presente

Ya ha sido introducida una Password

3.14) Modo de trabajar con la Password introducida

Cuando se introduce una Password en una tarjeta de memoria, el número configurado como Password se codifica y almacena en un lugar particular de la memoria.

Luego, cuando en la unidad BUPC se activa una función que requiere el acceso a los datos contenidos en la memoria, se verifica la presencia de la Password ; si ésta no existe, el acceso es libre, en caso contrario, se pasa a controlar si el operador conoce el número que ha producido la Password.

Naturalmente, si el operador introduce el número correcto, entonces se ejecuta la función requerida, en caso contrario aparece el mensaje "Acceso impedido" y se vuelve inexorablemente al MENÚ FUNCIONES.

NOTA: la unidad BUPC no puede distinguir la sustitución de dos tarjetas de memoria que tengan la misma Password, de consecuencia, la Password introducida para una tarjeta de memoria será válida también para otras memorias hasta la introducción de una memoria con Password distinta, o hasta que se apague la unidad BUPC.

3.15) 13 - QUITAR PASSWORD

Con dicha función se elimina la Password antes introducida en la tarjeta de memoria.

Cuando se activa la función, aparece escrito "Password:....." , mientras la unidad se coloca en modo de entrada numérica: habrá que teclear el mismo número que fue configurado cuando se introdujo la Password.

Si se configurara un dato inexacto, se puede desplazar el cursor intermitente con las teclas "←" o "→", e introducir el dato correcto; una vez concluida la introducción de la Password, se confirma pulsando la tecla "↵" (Enter).

Si la Password es exacta, se borrará de la tarjeta de memoria, lo cual se confirmará con la visualización del mensaje "OK hecho!".

Si la Password no corresponde, se visualizará sólo el mensaje "Acceso impedido".

Obviamente, en dicho caso la Password memorizada no se eliminará.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no consiga eliminar la Password.

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Bio.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código, por lo tanto, seguramente tampoco habrá una Password.

Acceso impedido

El número tecleado no corresponde a la Password presente.

3.16) 14 - CAMBIA t TIMER

Al activar dicha función, es posible modificar el tiempo del Timer, (el tiempo timer se utiliza sólo en los receptores tipo Versión Especial).

Tras haber activado la función, se visualizará la palabra “ Tiempo: “ seguida por el Tiempo actualmente configurado (el tiempo básico es 3 segundos).

El tiempo se visualiza en formato “h” horas, “mm” minutos (decenas y unidades) “ss” segundos (decenas y unidades).

Visto que la unidad se pone de inmediato en modo de entrada numérica, se puede modificar el tiempo actual con el tiempo deseado, si fuera necesario se puede desplazar el cursor intermitente pulsando las teclas “←” o “→”.

Una vez tecleado el tiempo deseado, confirme pulsando la tecla “↵” (Enter), el mensaje “OK hecho!” confirmará que se efectuó la modificación.

La unidad BUPC dirige correctamente la numeración en sesentavos (60 segundos corresponden a 1 minuto). Por ejemplo, si se introduce 1 min. y 80 seg. el tiempo memorizado será 2 min. y 20 seg.

El tiempo máximo que el receptor puede administrar es de 2 horas 22 minutos y 36 segundos.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no se puede cambiar el tiempo del timer.

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇌ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Bio.

Memoria vacía
En la memoria introducida no hay ningún código,
por lo tanto tampoco se puede cambiar el tiempo.

Fuera de límite!
El tiempo introducido es superior a 2 horas 22 min. 36 seg.

3.17) 15 - CLONAR TRANSMISOR

Esta función permite cambiar el código original de un transmisor con un código que procede de otro transmisor, así obteniendo dos perfectamente iguales (Clonación).

Considerado que el sistema “Bio” se basa sobre el concepto de que cada transmisor posee un código diferente e irrepetible, el hecho de poder clonar un código obteniendo dos transmisores iguales, altera las bases de seguridad del sistema.

Teniendo en cuenta lo antes mencionado, la función CAMBIACÓDIGO ALTX no es activa en todas las unidades BUPC, además, la operación se puede efectuar una sola vez en cada transmisor.

Antes de activar la función, hay que extraer del transmisor, del que se quiere cambiar el código, sólo la tarjeta; luego introduzca esta última en el respectivo adaptador tras haber conectado el cable del adaptador en la toma [6].

Una vez hecho lo antedicho, puede activar la función: seguirán una serie de pruebas que van desde el control de la batería, para saber si puede soportar el mayor consumo requerido por la función, hasta la comprobación si el código ya no fue cambiado.

Si todos los controles dan resultado positivo, aparecerá escrito "Código:" y se activará el receptor óptico del código ; entonces, acerque el receptor de muestra con una tecla apretada: el receptor óptico copiará el código que se transmitirá hasta el transmisor conectado al adaptador.

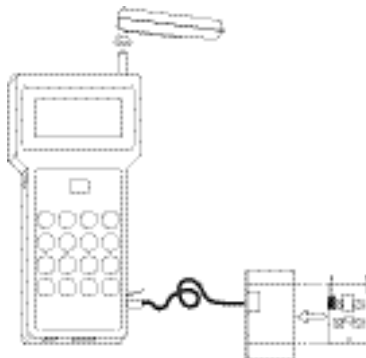


Fig. 3: Clonación del código de un transmisor

La aparición del código de muestra y del mensaje de "OK hecho!" en la pantalla confirman de que todo se llevó a cabo correctamente.

Mensajes de error: **Batería agotada**
func.Nº15 -> OFF

La batería está parcialmente descargada y no puede soportar la absorción mayor requerida por la función.

No disponible

La función no está presente en esta versión del BUPC

TX no conectado

No se detectó ningún transmisor conectado al adaptador (el transmisor podría estar averiado)

Ya cambiado
no se repite

Ya fue cambiado una vez el código del transmisor conectado al adaptador.

TX averiado!

El transmisor no incorporó el código nuevo.

3.18) 16-99 FUNCIONES EXTRAS

Son funciones que aún no fueron dispuestas para esta versión de la unidad
A las FUNCIONES EXTRAS se accede sólo mediante acceso numérico directo.

Mensajes de error: **No disponible**

La función no está presente en esta versión de la BUPC

Terminología:

CÓDIGO	= Es un número característico de cada transmisor que permite que todos los demás lo reconozcan; es enviado durante la transmisión por el radioreceptor.
Rnd	=Es otro número que aumenta con cada transmisión, este segundo número se combina con el código para obtener como resultado la señal a enviar al receptor.
VENTANARnd	=Es la porción de números Rnd sucesivos al último transmitido, que pueden ser aceptados por el receptor sin que intervenga la resincronización.
SINCRONISMO	= Es un procedimiento que permite reactivar el transmisor cuando este sale de la ventana de los códigos aceptables.
ALTERA	=Es un valor que se combina con el código, tanto en el transmisor como en el receptor, y que permite crear una personalización de la instalación.

4.0) Modo FLOR y VERY funciones disponibles:

0 - MENU FUNCIONES	: No es una función propiamente dicha, sin embargo, es el punto de salida para la selección de las funciones o el cambio de versión.
1 - PRUBATRANS.	: Permite probar el transmisor visualizando el código e indicando la tecla apretada en ese momento.
2 - VER CÓDIGOS	: Se visualizan los códigos contenidos en la tarjeta de memoria conectada al conector [4].
3 - AÑADIR CÓDIGOS	: Permite añadir en la memoria conectada al conector [4] un código nuevo.
4 - BORRAR CÓDIGOS	: Borra un código de la memoria conectada al conector [4]
5 - BUSCAR CÓDIGOS	: Se comprueba si un código específico está presente en la memoria conectada al conector [4]
6 - BORRAR MEMORIA	: Se borran todos los códigos contenidos en la memoria presente en el conector [4]
7 - LEER MEMORIA	: Se leen todos los códigos que hay en la memoria [4] creando una copia temporal en un almacenamiento interior de la BUPC.
8 - ESCRIBIR MEM.	: Se escriben los códigos que están en el almacenamiento interior en la memoria [4] (para crear una copia de la memoria).
9 - BORRAR MEM. INT.	: Borra los códigos que están en el almacenamiento interior, liberándolo para las funciones sucesivas “ 7 “
10 - BLOQUEAR MEM.	: Efectúa el bloqueo de la función de aprendizaje de los códigos cuando la memoria [4] luego se introducirá en un receptor.
11 - DESBLOQUEAR MEM.	: Desbloquea la función de aprendizaje de los códigos cuando la memoria [4] luego se introducirá de nuevo en un receptor.
12 - INT. PASSWORD	: Introduce la contraseña para el acceso a los datos que están contenidos en la memoria introducida en el conector [4]
13 - QUITAR PASSWORD	: Elimina la contraseña para el acceso a los datos que están contenidos en la memoria introducida en el conector [4].

14 - CAMBIAR t TIMER	: Se puede cambiar el tiempo del temporizador cuando la memoria [4] luego se usará en un receptor con función temporizador activa.
15 - VENTANA Rnd	: Define la ventana máxima dentro de la cual se acepta la parte Rnd del código.
16 - CONTROL Rnd	: Activa o desactiva el control de la parte Rnd del código.
17 - SINCRONISMO	: Activa o desactiva la función de resincronización del código
18 - SÓLO NATIVOS	: Activa o desactiva la posibilidad de confirmar sólo los códigos "originales", excluyendo los códigos "cambiados".
19 Rnd en TX	: Activa o desactiva en el transmisor el funcionamiento en modo Rnd.
20 - CAMBIACÓDIGO TX	: Cambia el código de un transmisor.
21 - QUITAR CAM. CÓD.	: Restablece el código original del transmisor al cual se cambió el código.
22 - TODO ORIGINAL	: Vuelve a introducir los datos originales de producción del transmisor (código=Original, Rnd= On, Altera=0000).
23 - PON ALTERA A Tx	: Permite introducir o quitar una clave de "alteración" del transmisor.
24 - PON ALTERA A Bm	: Permite introducir o quitar la clave de "alteración" en la memoria.
25 - USAALTERA	: Especifica la clave de alteración que se usa en la recepción óptica del código.
26÷99 - FUNCIONES EXTRAS:	Funciones actualmente no disponibles

4.1) 0 - MENÚ FUNCIONES

Este es el punto de salida para seleccionar todas las funciones, al MENÚ FUNCIONES se llega tras la prueba inicial.

A este punto, se retorna también cuando termina cualquier función, o si una función se anula pulsando la tecla “ $\underline{\text{C}}$ ” (Clear).

Pulsando “ ↵ ” (Enter), se accede al menú cambio VERSI“N, en el cual, mediante las teclas “ ↵ ” o “ ↶ ”, se puede seleccionar la versión de transmisores a utilizar entre la serie “Bio”, “Flor”, luego pulse “ ↵ ” (Enter), para confirmar la elección, o “ $\underline{\text{C}}$ ” (Clear) para anular.

Desde el MENÚ FUNCIONES, si recuerda el número de la función, es posible seleccionarla tecleando directamente el número; luego pulse “ ↵ ” (Enter) una vez para saltar en la función, entonces, si ella es aquella requerida, se puede activar pulsando otra vez “ ↵ ” (Enter).

Si por el contrario no recuerda el número de la función, puede pasar todas las funciones con las teclas “ ↵ ” o “ ↶ ” y elegir la deseada pulsando “ ↵ ” (Enter).

Se pueden elegir las funciones tecleando directamente el número sólo cuando Ud. está dentro del MENÚ FUNCIONES; por consiguiente, una vez que comience la selección con las teclas “ ↵ ” o “ ↶ ” ya no es posible hacerlo.

El MENÚ FUNCIONES también es el punto desde el que puede activar la conexión con un ordenador personal entrando así en MODO TERMINAL.

Se aconseja volver siempre al MENÚ FUNCIONES antes de apagar la unidad, así estará seguro de que todas las operaciones en curso fueron terminadas.

Mensajes de error: **Batería agotada,
sustituya!**

El circuito de control indica que la batería ya no puede garantizar el funcionamiento de la unidad, todas las funciones quedan impedidas.

(Sólo en caso de Cambio Versión)

**Mem. Int. Ocupada
Efectúe func. 9**

El cambio de versión se puede realizar sólo si la memoria intermedia está vacía, mientras que ahora contiene códigos.

4.2) 1 - PRUEBA TRANSMISOR

Esta función permite comprobar el funcionamiento correcto de los circuitos interiores del transmisor; se verifica y visualiza el código individual indicando la tecla apretada en ese momento.

Una vez activa la función, aparecerá la frase “Código:.....”; ahora, acercando el transmisor a probar con una tecla apretada y poniendo el indicador luminoso perpendicular al receptor óptico, los puntos de la frase se sustituirán con el número del código que identifica ese transmisor.

Al mismo tiempo, en la segunda línea se “encenderá” el cuadrado junto al número de la tecla o de teclas apretadas.

Pulsando “ ↵ ” (Enter), en la segunda línea desaparecerá la indicación de la tecla apretada y aparecerá escrito: “Rnd:”; entonces, acercando el transmisor por probar con una tecla apretada y poniendo el indicador luminoso perpendicular al receptor óptico, además del código aparecerá el valor de Rnd.

Volviendo a pulsar la tecla “ ↵ ” (Enter), retornará a la visualización inicial.

Cuando quiera concluir el control de los transmisores, pulse la tecla “ $\underline{\text{C}}$ ” (Clear), así retornará al MENÚ FUNCIONES.

Mensajes de error: **Flor?**

El transmisor probado no es de la serie Flor o Very.

Altera?

El transmisor está "Alterado" con un valor distinto del Altera en uso.

4.3) 2 - VER CÓDIGOS

Con esta función se pueden "ver" uno a uno todos los códigos que hay en la lista de los códigos "autorizados" contenidos en la memoria.

Antes de seleccionar esta función, hay que introducir en la conexión respectiva [4] la tarjeta de memoria de la que quiere visualizar los códigos.

Tras activar la función se visualizará: "Código:" seguido por el primer número de código presente en la lista; en cambio, en la segunda línea se indicará "1° de...." seguido por el número total de códigos presentes.

En dicho caso, por ejemplo la indicación "1° de 25" significa que el código visualizado es el 1° de un total de 25 códigos presentes.

Pulsando la tecla "↵" (Enter), en la segunda línea desaparecerá la indicación del número de código en la lista y aparecerá el valor de "Rnd:"; referido al código.

Pulsando nuevamente la tecla "↵" (Enter), retornará a la visualización inicial.

A este punto para "ver" uno a uno todos los códigos, es suficiente pulsar la tecla "↓" para pasar al código sucesivo, o la tecla "↑" para pasar al código anterior, o mantenerlas apretadas para hacer correr varios códigos rápidamente.

Nótese que, una vez que se llega al último código, si pulsa otra vez "↓" volverá a comenzar desde el primero; mientras que si está en el primer código y pulsa "↑", pasará al último código presente (lista circular).

Cuando quiera salir de la función de visualización de los códigos, pulse la tecla "?" (Clear) y volverá al MENÚ FUNCIONES.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no se lea ningún código válido..

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇌ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor o Very.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código.

4.4) 3 - AÑADIR CÓDIGOS

Esta función se usa para introducir códigos nuevos en la lista de los "autorizados" contenidos en la memoria.

Antes de seleccionar dicha función, la tarjeta de memoria en la que se quieren introducir los códigos ya tiene que estar conectada al conector [4].

Activando la función, en la pantalla aparecerá: "Código:....." ; desde ese momento las operaciones activas son "8x" y "9" además de "☒" (Clear) que está siempre presente; entonces, si quiere introducir un código disponiendo del transmisor respectivo, será suficiente acercarlo (con una tecla apretada) hacia el receptor óptico; el código se visualizará y memorizará de inmediato.

El mensaje "OK hecho!" confirmará que la operación se concluyó satisfactoriamente.

Si fuera necesario, se pueden introducir varios códigos uno después del otro: será suficiente acercar los transmisores uno a uno al receptor óptico.

Si en ese momento no tiene el transmisor, puede igualmente introducir el código tecleándolo directamente con las teclas 0...9.

Si comete un error cuando marca el número, puede desplazar el cursor intermitente con las teclas "←" o "→" y volver a introducir el número correctamente.

Concluida la introducción, el código se confirma con la tecla "↵" (Enter). También en este caso, el mensaje "OK hecho!" confirmará que la operación se concluyó satisfactoriamente.

Una vez que un código fue introducido con el modo de entrada numérico, el mismo código se propondrá nuevamente para que pueda ser utilizado rápidamente para marcar el código sucesivo a introducir: se desplaza el cursor con las teclas "←" e "→", se cambian las cifras necesarias y ya está listo el nuevo código.

Para introducir una serie de códigos progresivos, tras haber introducido el primer código manualmente, pulse "↵" para aumentar de a uno y luego la tecla "↵" (Enter) para confirmar la introducción del código.

Una vez introducidos todos los códigos deseados, con la tecla "☒" (Clear) retorna al MENÚ FUNCIONES.

Mensajes de error: Memoria averiada o no introducida

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no se pueda añadir ningún código.

Versión memoria Equivocada! (B ↔ F)

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor o Very.

Altera en uso Efectúe Func. 25

La memoria introducida contiene un valor de altera diferente del que se está usando.

No válido!

El código no es válido porque es una copia, y son válidos sólo los originales, o bien porque la función Rnd es diferente entre transmisor y memoria.

Ya presente!

Se trató de introducir un código ya introducido.

Sincronismo

El código ya está presente, pero está fuera de sincronismo, por consiguiente fue sincronizado nuevamente.

Memoria llena!

Se alcanzó la capacidad máxima de 15 códigos (BM 60), de 63 códigos (BM 250) o 255 (BM 1000) y no hay más espacio para otros códigos nuevos.

4.5) 4 - BORRAR CÓDIGOS

Con esta función puede borrar los códigos de la lista contenida en la memoria, convirtiéndolos en códigos no “autorizados”.

Al activar la función, en la pantalla aparecerá: “Código:.....” ; desde ese momento las operaciones activas son “Tx” y “Tx” además de “C” (Clear) que está siempre presente; entonces, si quiere borrar será suficiente acercarlo (con una tecla apretada) al el receptor óptico; el código se visualizará y borrará de inmediato de la memoria.

El mensaje “OK hecho!” confirmará que la operación se concluyó satisfactoriamente.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4] o que la que está conectada esté averiada y no se pueda borrar ningún código.

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor o Very.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código.

**Altera en uso
Efectúe Func. 25**

La memoria introducida contiene un valor de altera diferente del que se está usando.

No válido!

El código no es válido porque es una copia, y son válidos sólo los originales, o bien porque la función Rnd es diferente entre transmisor y memoria

No presente!

Se trató de borrar un código que no se introdujo nunca.

4.6) 5 - BUSCAR CÓDIGOS

Activando esta función, tiene la posibilidad de buscar si en la lista de los códigos “autorizados”, contenida en la memoria, hay un código específico.

El modo para ejecutar esta función es el mismo que el de la función BORRAR CÓDIGOS con la diferencia de que en lugar de borrar el código, lo busco y, si existe, lo visualiza en su posición en la lista..

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4] o que la que está conectada esté averiada y no consiga buscar ningún código.

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor o Very.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código.

Altera en uso **Efectúe Func. 25**

La memoria introducida contiene un valor de altera diferente del que se está usando.

No válido!

El código no es válido porque es una copia, y son válidos sólo los originales, o bien porque la función Rnd es diferente entre transmisor y memoria

Sincronismo

El código buscado estaba fuera de sincronismo, por consiguiente fue resincronizado.

No presente!

Se buscó un código que no se introdujo nunca.

4.7) 6 - BORRAR MEMORIA

Con esta función se pueden borrar, con una sola operación, todos los códigos presentes en la lista contenida en la memoria.

Hay que introducir la tarjeta de memoria que se quiere borrar en su conexión respectiva [4], antes de seleccionar esta función.

Tras haber activado la función, se visualizará el mensaje: "Está seguro?" con el pedido de una segunda confirmación: ello se hace necesario puesto que una vez activa la operación no se puede parar y es irreversible.

Si efectivamente quiere borrar toda la memoria, confirme cuando aparece el mensaje "Está seguro?" pulsando otra vez la tecla "↵" (Enter) ; mientras que si no quiere ejecutar la operación pulse la tecla "⏏" (Clear), o cualquier otra tecla para volver de inmediato al MENÚ FUNCIONES.

La función BORRAR MEMORIA, además de borrar todos los códigos existentes, anula un posible estado de "bloqueo" y vuelve el tiempo del Timer a un valor básico igual a 3" Coloca en 100 la ventana RND, en 0000 el valor de Altera, en ON la resincronización y la verificación RND, y en OFF la función sólo Nativos

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no consiga borrar los códigos.

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇌ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor o Very.

4.8) 7 - LEER MEMORIA

Esta función lee los códigos que hay en la tarjeta de memoria creando una copia en una memoria intermedia interior (Buffer = almacenamiento de tránsito).

La copia de los códigos que así se obtiene es utilizada por la función ESCRIBIR MEMORIA, con la finalidad de obtener un duplicado de la memoria de origen..

Considerando que la Memoria intermedia está compuesta físicamente de memorias de tipo "permanente" (se conserva incluso con BUPC apagada), la operación ESCRIBIR MEMORIA también se puede realizar pasado diverso tiempo de la operación LEER MEMORIA.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no consiga leer ningún código.

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor o Very.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código.

**Mem. Int. ocupada
efectúe Func. 9**

La memoria intermedia contiene otro grupo de códigos, hay que vaciarla ejecutando la función 9.

4.9) 8 - ESCRIBIR MEMORIA

Al activar esta función se hace la copia de todos los códigos que hay en la Memoria Intermedia, escribiéndolos en una tarjeta de memoria nueva.

La memoria intermedia se debe “cargar” antes con los códigos por duplicar, mediante la función LEER MEMORIA, realizada sobre la memoria de origen.

Puesto que la Memoria intermedia no se cancela nunca, salvo a través de la función respectiva, la operación ESCRIBIR MEMORIA se puede realizar varias veces, incluso pasado un tiempo, para obtener varias copias de la misma tarjeta de memoria.

Mensajes de error: **Nada que copiar**

La memoria intermedia no contiene ningún código para duplicar.

**Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no consiga escribir ningún código.

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor.

**No vacía
Efectúe Func. 6**

La memoria de destino ya contiene otros códigos, tiene que estar vacía para poder hacer la copia.

**Memoria BM ...
no suficiente**

La Memoria intermedia ha sido “cargada” con una cantidad de códigos superior a la capacidad de la memoria.

4.10) 9 - BORRAR MEMORIA INTERMEDIA

Con dicha función, se borran todos los códigos que hay en la memoria intermedia, liberándola para sucesivas funciones LEER MEMORIA.

Tras activar la función se visualizará el mensaje: "Está seguro?" pidiendo una segunda confirmación: ello se hace necesario puesto que una vez activa la operación no se puede parar y es irreversible. Si efectivamente quiere vaciar la memoria intermedia, confirme cuando aparece el mensaje "Está seguro?" pulsando otra vez la tecla "↵" (Enter); o bien pulse la tecla "C" (Clear) u otra tecla para volver al MENÚ FUNCIONES..

Dicha función es indispensable para pasar de la versión "Bio" a "Flor" y viceversa, puesto que al efectuar el pasaje la memoria intermedia tiene que estar vacía.

Mensajes de error: **Ninguno**

4.11) 10 - BLOQUEAR MEMORIA

Al ejecutar esta función se activa el bloqueo de la tarjeta de memoria con respecto al autoaprendizaje, cuando luego esa tarjeta se introducirá en el receptor.

Prácticamente, un receptor con una memoria "Bloqueada" no realiza el autoaprendizaje del código, así limitando el funcionamiento sólo a los códigos introducidos antes, sin permitir la introducción de otros (véanse también las instrucciones específicas en los receptores).

Una vez que se activa la función, es ejecutada de inmediato, obteniendo en seguida el mensaje "OK hecho", que confirma el bloqueo.

NOTA: El "Bloqueo" se activa sólo cuando la memoria se introduce en su receptor; en efecto, queda libre la añadidura de códigos directamente desde la unidad BUPC mediante la función AÑADIR CÓDIGOS.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y, por consiguiente, no consiga realizar el "Bloqueo".

**Versión memoria
Equivocada! (B ↔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código, por lo tanto el "Bloqueo" sería inútil.

Ya efectuado

La función de "Bloqueo" ya está activa

4.12) 11 - DESBLOQUEAR MEMORIA

Esta función es exactamente el contrario de BLOQUEAR MEMORIA, es decir que desactiva el bloqueo de la tarjeta de memoria para el aprendizaje.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no se puede realizar el “Desbloqueo”.

**Versión memoria
Equivocada! (B ↔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código, por lo tanto el “Desbloqueo” sería inútil.

Ya efectuado

La función de “bloqueo” no está activa, es inútil desbloquear.

4.13) 12 - INTRODUCIR PASSWORD

La función permite introducir en la tarjeta de memoria una “Password”.

“Password” (contraseña) significa un código numérico por medio del cual se controla y limita el acceso a los datos contenidos en la tarjeta de memoria sólo a los operadores que en ese momento conocen el código respectivo.

Una vez que se introduce, la password será pedida cada vez que un operador, por medio de su unidad BUPC quiera visualizar o modificar los datos y códigos contenidos en la tarjeta de memoria.

Asimismo, la Password bloquea todas las modificaciones a los datos contenidos en la tarjeta de memoria una vez que esta última se introduce en el receptor; prácticamente, un receptor con una memoria de este tipo no podrá realizar el aprendizaje, borrar un código, ni tampoco borrar todos los códigos. Además, no se podrá modificar el estado de bloqueo, tiempo del Timer, valor de Altera, ventana Rnd etc.

Cuando se activa dicha función, aparece escrito “Password:.....” mientras la unidad se pone inmediatamente en modalidad de entrada numérica: entonces hay que teclear el número deseado y confirmar con la tecla “↵” (Enter).

Si por algún motivo se introduce una cifra incorrecta, puede hacer correr el cursor intermitente con las teclas “←” o “→”, y volver a introducir la cifra exacta; concluida la modificación, la Password introducida se confirma pulsando la tecla “↵” (Enter).

A continuación, se visualizará el mensaje “OK hecho!” confirmando que la operación se ha concluido.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no es posible introducir la Password

**Versión memoria
Equivocada! (B ↔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código., por consiguiente la Password sería inútil.

Ya presente

Ya fue introducida una Password.

4.14) Modo de trabajar con la Password introducida

Cuando se introduce una Password en una tarjeta de memoria, el número configurado como Password se codifica y almacena en un lugar particular de la memoria.

Luego, cuando en la unidad BUPC se activa una función que requiere el acceso a los datos contenidos en la memoria, se verifica la presencia de la Password ; si ésta no existe, el acceso es libre, en caso contrario, se pasa a controlar si el operador conoce el número que ha producido la Password.

Naturalmente, si el operador introduce el número correcto, entonces se ejecuta la función requerida, en caso contrario aparece el mensaje "Acceso impedido" y se vuelve inexorablemente al MENÚ FUNCIONES.

NOTA: la unidad BUPC no puede distinguir la sustitución de dos tarjetas de memoria que tengan la misma Password, de consecuencia, la Password introducida para una tarjeta de memoria será válida también para otras memorias hasta la introducción de una memoria con Password distinta, o hasta que se apague la unidad BUPC.

4.15) 13 - QUITAR PASSWORD

Con dicha función se elimina la Password antes introducida en la tarjeta de memoria..

Cuando se activa la función, aparece escrito "Password:....." , mientras la unidad se coloca en modo de entrada numérica: habrá que teclear el mismo número que fue configurado cuando se introdujo la Password.

Si se configurara un dato inexacto, se puede desplazar el cursor intermitente con las teclas "←" o "→", e introducir el dato correcto; una vez concluida la introducción de la Password, se confirma pulsando la tecla "↵" (Enter).

Si la Password es exacta, se borrará de la tarjeta de memoria, lo cual se confirmará con la visualización del mensaje "OK hecho!".

Si la Password no corresponde, se visualizará sólo el mensaje "Acceso impedido".

Obviamente, en dicho caso la Password memorizada no se eliminará.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no consiga eliminar la Password.

**Versión memoria
Equivocada! (B ↔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código, por lo tanto, seguramente tampoco habrá una Password.

Acceso impedido

El número tecleado no corresponde a la Password presente.

4.16) 14 - CAMBIA t TIMER

Al activar dicha función, es posible modificar el tiempo del Timer.

Tras haber activado la función, se visualizará la palabra "Tiempo:" seguida por el Tiempo actualmente configurado (el tiempo básico es 3 segundos).

El tiempo se visualiza en formato "h" horas, "mm" minutos (decenas y unidades) "ss" segundos (decenas y unidades).

Visto que la unidad se pone de inmediato en modo de entrada numérica, se puede modificar el tiempo actual con el tiempo deseado, si fuera necesario se puede desplazar el cursor intermitente pulsando las teclas "←" o "→".

Una vez tecleado el tiempo deseado, confirme pulsando la tecla "↵" (Enter), el mensaje "OK hecho!" confirmará que se efectuó la modificación.

La unidad BUPC dirige correctamente la numeración en sesentavos (60 segundos corresponden a 1 minuto). Por ejemplo, si se introduce 1 min. y 80 seg. el tiempo memorizado será 2 min. y 20 seg.

El tiempo máximo que el receptor puede administrar es de 2 horas 22 minutos y 36 segundos

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no se puede cambiar el tiempo del timer.

**Versión memoria
Equivocada! (B ↔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código, por lo tanto tampoco se puede cambiar el tiempo.

Fuera de límite!

El tiempo introducido es superior a 2 horas 22 min. 36 seg.

4.17) 15 - VENTANA Rnd.

Con esta función se puede modificar la ventana Rnd del código en el receptor.

La ventana Rnd representa la porción de valores dentro de los cuales la parte Rnd del código se acepta, por consiguiente, cuanto más pequeña es mayor es la seguridad de la instalación.

Sin embargo, si el valor de esta ventana es demasiado pequeño, es probable que si los transmisores se usan fuera del campo de recepción del receptor, estos aumenten demasiado el valor de su Rnd y que éste salga de la ventana de códigos aceptables.

Si el valor Rnd de un transmisor sale de la ventana configurada, el receptor tiene que realizar una resincronización.

Por lo general, el valor es 100 y se lo puede modificar entre 5 y 250.

Al activar la función, aparece en la pantalla: "VENTANA:....."; desde ese momento las operaciones activas son "19" además de "↵" (Clear), que siempre está presente.

Si introduce un dato inexacto, o si quiere modificar una parte de aquel existente, puede desplazar el cursor intermitente pulsando las teclas “←” o “→”, e introducir el dato correcto; una vez introducido el valor, confirme pulsando la tecla “↵” (Enter).

El mensaje “OK hecho!” confirmará que la operación se concluyó satisfactoriamente.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no puede borrar ningún código.

**Versión memoria
Equivocada! (B ↔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código.

Fuera de límite!

El valor introducido sale del límite (Mínimo 5, Máximo 250).

4.18) 16 - CONTROL Rnd.

Con esta función, puede activar o desactivar en el receptor el control de la parte Rnd de los códigos.

Si coloca el control Rnd=Off, podrá usar sólo transmisores con Rnd Off (véase función 19)

La función Rnd se coloca en Off cuando no interesa la función Rolling Code y se quiere poder clonar varios transmisores con el mismo código.

Al activar la función, en la pantalla aparece: “CONTROL :On”.

Para elegir activar (On) o desactivar (Off) la función, es suficiente usar las flechas “↓”, “↑” para elegir On u Off.

Para anular la función, pulse la tecla “↵” (Clear), mientras que para confirmar la elección pulse “↵” (Enter).

El mensaje “OK hecho!” confirmará que la operación se concluyó satisfactoriamente.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no consiga borrar ningún código.

**Versión memoria
Equivocada! (B ↔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor.

4.19) 17 - SINCRONISMO.

Con esta función, puede activar o desactivar la resincronización por parte del receptor, cuando un transmisor sale de la ventana Rnd configurada en la función 15 (Ventana Rnd).

Si la resincronización está desactivada, la seguridad de la instalación es mayor, pero si un transmisor saliera de la ventana Rnd, habrá que introducir otra vez el código en la memoria. Es la única operación que actualiza el valor Rnd y permite que el transmisor vuelva a funcionar.

Al activar la función, en la pantalla aparece: “SINCRONISMO :On”.

Para activar la resincronización (On) o desactivarla (Off) hay que usar las teclas “↓”, “↑” para elegir On u Off.

Para confirmar la elección pulse “↵” (Enter), para anular la función pulse la tecla “⏏” (Clear).

El mensaje “OK hecho!” confirmará que la operación se concluyó satisfactoriamente.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no consiga borrar ningún código.

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇄ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor.

4.20) 18 - SÓLO NATIVOS

Con esta función puede habilitar o deshabilitar el funcionamiento del receptor con respecto a los transmisores cuyo código fue cambiado con la función 20 (Cambia código Tx), es decir que el código ya no es el original de fábrica.

Al activar la función, en la pantalla aparece: “ SÓLO NATIVOS :Off”.

Para elegir si activar el funcionamiento sólo de los códigos originales (On), o desactivarlo (Off) use las flechas “↓”, “↑” para elegir On u Off.

Para confirmar la elección pulse “↵” (Enter), para anular la función pulse la tecla “⏏” (Clear).

El mensaje “ OK hecho! “ confirmará que la operación se concluyó satisfactoriamente.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no consiga borrar ningún código.

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇄ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor o Very.

No válido!

La memoria ya contiene códigos no originales y no es posible desactivarlos.

Conexión del transmisor a la BUPC

Para ejecutar las funciones sucesivas que actúan sobre el transmisor, hay que conectar el transmisor a la BUPC como indica la figura 4.1 y 4.2.

Fig. 4.1: Conexión transmisor tipo “Flor”

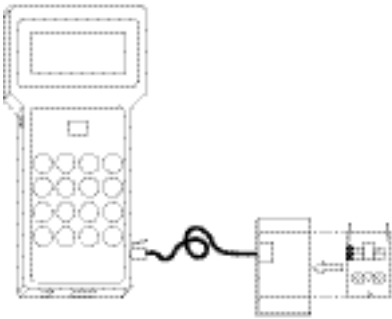
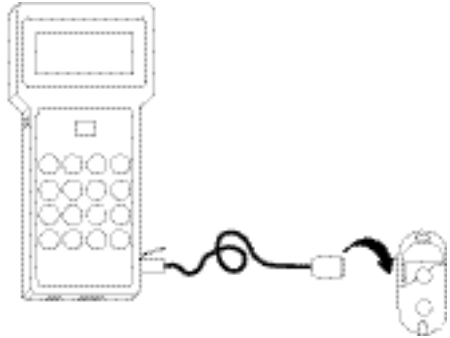


Fig. 4.2: Conexión transmisor tipo “Very”



Para conectar el transmisor al adaptador correspondiente, tras conectarlo a la toma [6], hay que extraer la tarjeta de la caja plástica en los transmisores serie “Flor”; mientras que en la versión “Very” es suficiente abrir la tapa de la batería e introducir el conector en la conexión respectiva.

4.21) 19 - RND EN Tx

Con esta función se puede activar o desactivar el funcionamiento del transmisor en modo Rnd. Desactivando el modo Rnd en un transmisor, el código quedará fijo y así se podrán clonar todos los transmisores que quiera con el mismo código.

Para que un Transmisor con el modo Rnd desactivado puede funcionar es necesario que tampoco el receptor controle la parte Rnd del código (véase función 16)

Conecte el transmisor a su conexión respectiva, cuando se activa la función en la pantalla aparece: “ Rnd en transmisor :On”.

Para elegir si activar (On) o desactivar (Off) la función, es suficiente usar las flechas “↓”, “↑” para escoger On u Off.

Para confirmar la elección pulse “↵” (Enter), y para anular la función pulse la tecla “⏏” (Clear).

El mensaje “ OK hecho! “ confirmará que la operación se concluyó satisfactoriamente.

Mensajes de error: **Tx no conectado**

No se conectó al adaptador el transmisor al que hay que cambiar la función.
(el transmisor podría estar averiado)

No necesario!

El transmisor conectado al adaptador ya está configurado de acuerdo con la elección hecha.

TX averiado!

El transmisor no incorporó la función.

4.22) 20 - CAMBIACÓDIGO Tx.

Esta función permite cambiar el código original de un transmisor.

Considerado que el sistema "Flor" se basa sobre el concepto de que cada transmisor posee un código diferente e irrepetible, el hecho de poder cambiar un código, arriesgándose a tener dos transmisores iguales, altera las bases de seguridad del sistema.

Teniendo en cuenta lo antes mencionado, con la función 18 (SÓLO NATIVOS) es posible hacer que un receptor no acepte los transmisores con códigos modificados

Una vez activada la función, se llevarán a cabo una serie de controles: que van desde el control de la batería, para saber si puede soportar el mayor consumo requerido por la función, hasta la comprobación si el código ya no fue cambiado.

Si todos los controles dan resultado positivo, aparecerá escrito "Código:".

Entonces, puede introducir el código tecleándolo directamente con las teclas 0...9.

Si comete un error cuando introduce el número, puede desplazar el cursor intermitente con las teclas "←" o "→", y volver a introducir el código correctamente.

Cuando terminó de introducir el código, confírmelo pulsando la tecla "↵" (Enter). Transcurridos unos instantes el mensaje "OK hecho!" confirmará que la operación se concluyó satisfactoriamente.

Al concluir la operación, aparecerá el código introducido y la frase: "Otro TX?".

Si tiene que sustituir el código a otro TX, conéctelo al conector y pulse la tecla "↵" (Enter) e introduzca el código como antes mencionado.

Si tiene que sustituir el código a una serie de transmisores, puede utilizar el incremento automático, que permite aumentar de 1 el código introducido en cada transmisor.

Para ejecutar la función de incremento automático, tras haber introducido el código en el primer transmisor, cuando aparece "Otro TX?" sustituya el transmisor, pulse la flecha "→" para aumentar uno y, por último, pulse la tecla "↵" (Enter), para cambiar el código también a este último transmisor.

Si no tiene que cambiar el código a ningún otro transmisor, cuando aparece "Otro TX?" pulse la tecla "↵" (Clear)

Un transmisor al que se cambió el código puede ser reconocido, porque en la diversas funciones en que se visualiza su código aparecerá "x" después de la palabra: Código:x

Mensajes de error: **Tx no conectado**

No se conectó al adaptador el transmisor al que hay que cambiar el código.
(el transmisor podría estar averiado)

Ya cambiado!
efectúe func. 21

El transmisor conectado al adaptador ya tiene el código cambiado.
Efectúe antes la función 21 para volver al código original.

TX averiado!

El transmisor no incorporó el código nuevo.

4.23) 21 - QUITAR CAMBIACÓD.

Esta función permite restablecer el código original del transmisor después de que éste fue modificado con la función 20 (CAMBIACÓDIGO Tx).

Al activar la función se hará un control en el transmisor y se restablecerá el código original.

El mensaje "OK hecho!" confirmará que la operación se concluyó satisfactoriamente.

Mensajes de error: **Tx no conectado**

No se conectó al adaptador el transmisor al que hay que restablecer el código.
(el transmisor podría estar averiado)

No necesario!

El transmisor conectado al adaptador ya tiene el código original.

TX averiado!

El transmisor no aceptó el retorno al código original.

4.24) 22 - TODO ORIGINAL

Esta función permite restablecer todos los datos originales de los transmisores (código=original, Rnd=On, Altera=0000).

Una vez activada la función, se restablecerán automáticamente todos los datos originales en el transmisor.

El mensaje "OK hecho!" confirmará que la operación se concluyó satisfactoriamente.

Mensajes de error: **Tx no conectado**

No se conectó al adaptador correspondiente el transmisor al que hay que restablecer las funciones originales.
(el transmisor podría estar averiado)

TX averiado!

El transmisor no incorporó el nuevo código.

4.25) 23 - PON ALTERA A Tx

Con esta función se puede configurar el valor de alteración del código de un transmisor.

Dicho valor de alteración es un número que se suma al código original para crear una personalización de la instalación, y tiene que ser igual en el receptor y en todos los transmisores.

Al activar la función, en la pantalla aparece: " Altera:....."

Entonces, puede introducir el valor tecleándolo directamente con las teclas 0...9.

Si comete un error cuando introduce el número, puede desplazar el cursor intermitente con las teclas "←" o "→", y volver a introducir el código correctamente.

Una vez concluida la introducción, confirme el número así configurado pulsando la tecla "↵" (Enter).

También en este caso el mensaje "OK hecho!" confirmará que la operación se llevó a cabo correctamente.

Al concluir la operación, aparecerá el código introducido y la frase: "Otro TX ?".

Si tiene que sustituir el valor de Altera de otro transmisor, conéctelo al conector correspondiente y pulse la tecla "↵" (Enter).

Se no tiene que cambiar el valor de Altera a ningún otro transmisor, cuando aparece "Otro TX ?" pulse la tecla "⏏" (Clear)

Para eliminar la alteración del código de un transmisor, configure altera con un valor igual a 00000.

Si se lee el código de un transmisor alterado, en la pantalla aparecerá escrito: "Código#"

Mensajes de error: **Tx no conectado**

No se conectó al adaptador respectivo el transmisor al que hay que cambiar Altera.
(el transmisor podría estar averiado)

TX averiado!

El transmisor no incorporó el valor nuevo.

4.26) 24 - PON ALTERA A BM

Para hacer que un receptor reconozca los transmisores alterados con la función 23 PON ALTERA A TX, también hay que introducir el mismo valor de altera en la memoria.

Al activar la función, en la pantalla aparece: "Altera:...."

Entonces, puede introducir el valor tecleándolo directamente con las teclas 0...9.

Si comete un error cuando introduce el número, puede desplazar el cursor intermitente con las teclas "←" o "→" y volver a introducir el número correctamente.

Cuando terminó de introducir el número, confírmelo pulsando la tecla "↵" (Enter).

También en este caso el mensaje "OK hecho!" confirmará que la operación se llevó a cabo correctamente.

Para salir de la función, pulse la tecla "⏏" (Clear).

Para eliminar la alteración del código de memoria, configure altera con un valor igual a 00000.

Mensajes de error: **Memoria averiada
o no introducida**

Es probable que no haya una tarjeta de memoria conectada al conector [4], o que la que está conectada esté averiada y no consiga borrar ningún código.

**Versión memoria
Equivocada! (B ⇔ F)**

La memoria introducida contiene códigos que no son de tipo Flor o Very.

Memoria vacía

En la memoria introducida no hay ningún código.

4.27) 25 - USAALTERA

Con esta función se puede introducir el valor de alteración del código en la BUPC, para que esta última pueda reconocer correctamente los transmisores "Alterados" cuando se usa la recepción óptica del código en las funciones 1 Prueba transmisor - 3 Añadir códigos - 4 Borrar códigos - 5 Buscar códigos.

Al activar la función, en la pantalla aparece: " Altera:...."

Entonces, puede introducir el valor tecleándolo directamente con las teclas 0...9.

Si comete un error cuando introduce el número, puede desplazar el cursor intermitente con las teclas "←" o "→" y volver a introducir el número correctamente.

Cuando terminó de introducir el número, confírmelo pulsando la tecla "↵" (Enter). También en este caso el mensaje "OK hecho!" confirmará que la operación se llevó a cabo correctamente..

Para salir de la función, pulse la tecla "⏏" (Clear).

4.28) 26-99 FUNCIONES EXTRAS

Son funciones actualmente no disponibles para esta versión de la unidad.

A las FUNCIONES EXTRAS se accede sólo mediante acceso numérico directo.

Mensajes de error: **No disponible**

La función no está presente en esta versión de la BUPC

5.0) Mantenimiento:

Normalmente, la unidad BUPC no requiere ningún tipo de mantenimiento, ya que es completamente estática y no contiene piezas que se desgasten.

El único componente que podría requerir la sustitución periódica es la batería interior. Si la batería es de tipo “alcalina” o “carbón-zinc”, hay que sustituirla cuando en la pantalla aparece escrito “Batería agotada, sustituya “.

Para sustituir la batería hay que quitar los 6 tornillos del fondo de la unidad; luego, manteniendo la unidad siempre con el teclado hacia abajo, quite el fondo extrayéndolo hacia arriba (fig. 4)

Quite la batería vieja de su alojamiento en el circuito impreso, luego desconéctela y sustitúyala con una nueva. Proceda en el orden inverso para concluir la operación.

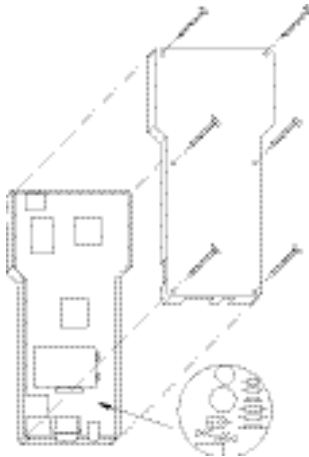


Fig. 5: Sustitución de la batería

En el caso de un uso intenso de la unidad BUPC, la duración de las baterías normales alcalinas o carbón-zinc podría no ser bastante larga, y la sustitución se vuelve más frecuente.

En dicho caso, se aconseja reemplazar la batería con una de tipo recargable de cadmio-níquel (Ni-Cd) de 9 V con capacidad de 110 mAh.

Además de la sustitución de la batería, habrá que activar el circuito interior de la unidad que se encarga de la carga de la pila, desplazando la conexión puente (fig. 4) desde la posición “ ZnC “ (pilas tipo carbón-zinc o alcalinas) hacia la posición “NiCd” (pilas tipo cadmio-níquel). De esa manera, para cargar la batería cuando en la pantalla aparece el mensaje de “Batería agotada”, será suficiente conectar la toma [8] a un alimentador que suministre una tensión continua de 12 V y dejarla conectada por alrededor de 12 horas.

5.1) Informaciones sobre las medidas de protección del medio ambiente:

Este producto está constituido por varios tipos de materiales que pueden ser reciclados. Infórmese acerca de los sistemas de reciclaje o eliminación del producto, respetando las normas locales vigentes.

5.2) Características técnicas:

Unidad central	: Procesador de 8 Bit, 4 Mhz, 16K Rom, 33 I/O, 2 seriales
Monitor	: LCD 16 x 2 caracteres de matriz de agujas
Teclado	: de membrana tipo Soft touch
Conexiones	: Para tarjetas de memoria BM 60, BM 250 o BM1000 : Para adaptador para transmisores Bio, Flor y Very.
Comunicaciones	: Interfaz de estándar RS 232, 9600 Bps 8-1-N
Alimentación	: Interior, pila alcalina o carbón-zinc 9 V tipo 6F22 o batería recargable Ni Cd, 9 V, 110 mAh : Exterior 12 Vdc $\pm$ 20%
Consumo	: 10 mA(valor medio con picos de 50 mA)
Dimensiones	: 210 x 100 (80) h 25
Peso	: 300 g

La firma NICE s.p.a. se reserva la posibilidad de efectuar en cualquier momento modificaciones destinadas a mejorar el producto, sin ninguna obligación de aviso previo o autorización.

Bupc

Software



Bupc

Manuale d'uso

VERSIONE per BIO e FLOR

con sistema operativo

WINDOWS 3.x o WIN 95



Indice:

- 1.1) Introduzione
- 1.2) Requisiti del sistema
- 1.3) Collegamento del palmare BUPC al Personal Computer
- 1.4) Installazione
 - 2) Utilizzo del programma
- 2.1) Configurazione delle porte di comunicazione
- 2.2) Creazione di un nuovo lavoro
- 2.3) Leggi File
- 2.4) Leggi Memoria
- 2.5) Leggi Buffer
 - 3) Descrizione dei comandi posti all'interno della finestra codici
- 3.1) Aggiungi codici
- 3.2) Aggiungi codici da Tx
- 3.3) Cancella codice
- 3.4) Modifica titolo
- 3.5) Stampa
- 3.6) Associa
- 3.7) Duplica codice su Tx
- 3.8) Salvataggio del File
- 3.9) Scrivi Memoria
- 3.10) Scrivi Buffer
- 3.11) Chiudi finestra codici
- 4.0) Esempio di utilizzo

1.1) Introduzione

Il Software "BUPC" è un programma per Personal Computer che permette di usare il palmare BUPC come un terminale di interfaccia tra il PC e le schede di memoria dei sistemi **"Bio"** e **"Flor"** dove risiede la lista dei codici "autorizzati".

Attraverso il PC è possibile quindi, con estrema facilità grazie alla nuova interfaccia grafica in ambiente Windows, operare sui codici sia a livello globale (archiviare, duplicare o stampare la lista), sia a livello di singolo codice (cancellare, aggiungere o clonare il codice su un trasmettitore) sino ad arrivare ad associare ad ogni singolo codice il nome del proprietario e una descrizione.

L'uso di questo programma richiede che l'operatore abbia solo una elementare conoscenza nell'uso del PC ed in particolare del sistema operativo Windows 3.x, Win 95 o Win 98.

1.2) Requisiti del sistema

Per l'esecuzione di questo programma è necessario un Personal Computer di qualsiasi marca e modello con sistema operativo Windows 3 o Win 95 con i seguenti requisiti minimi:

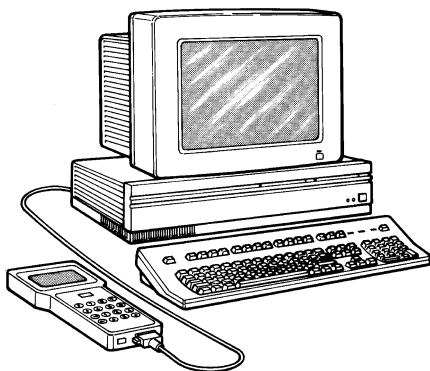
Processore	: 386
Memoria RAM	: 4 Mb
Scheda video	: VGA
Monitor	: Colori o monocromatico
Unità disco	: 3 1/2 1.44 Mb
Spazio libero su disco rigido	: 4 Mb
Porta seriale	: Standard RS232 (connettore 9 poli)
Porta parallela	: Per stampante (opzionale)

1.3) Collegamento del palmare BUPC al Personal Computer

Per utilizzare questo programma è necessario collegare tra di loro la BUPC e Personal Computer tramite l'apposito cavo a 9 poli tipo RS232 fornito in dotazione.

Per evitare il rischio di danni è consigliabile eseguire i collegamenti con le apparecchiature spente.

Fig. 1 Collegamento tra BUPC e Personal Computer



Se si prevede che la BUPC possa rimanere in funzione per parecchio tempo, si consiglia di alimentarla attraverso un dispositivo di alimentazione esterno collegato alla presa [8], risparmiando la batteria interna.

1.4) INSTALLAZIONE

- Installazione per Windows 3

- 1) Inserire il dischetto nel Drive **A:**
- 2) Avviare il **File Manager**.
- 3) Attivare il menù File e selezionare Esegui.
- 4) Digitare **a:\ Setup** e premere **Invio**.

- Installazione per Windows 95

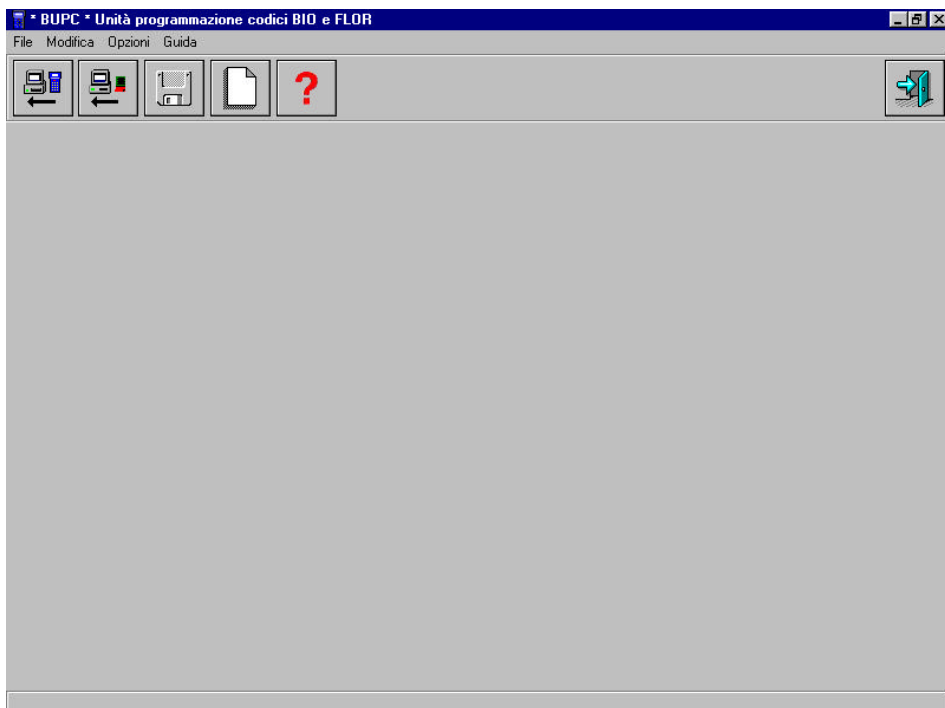
- 1) Inserire il dischetto nel Drive **A:**
- 2) Fare clic sul pulsante **Avvio** e selezionare **Esegui**.
- 4) Digitare **a:\ Setup** e premere **Invio**.

Il programma di installazione provvede a creare una cartella **NICE** contenente il programma BUPC e i file accessori .

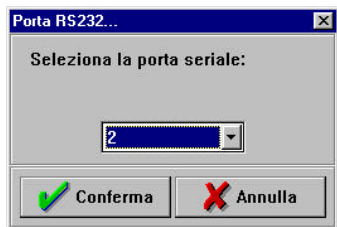
Per avviare il programma fare doppio clic sull'icona **Bupc** presente all'interno della cartella **Nice** appena creata.

2) UTILIZZO DEL PROGRAMMA

Dopo l'avvio, che dura qualche secondo appare una finestra iniziale nella quale è possibile configurare il programma .



2.1) CONFIGURAZIONE DELLE PORTE DI COMUNICAZIONE:



- Porta RS232:

Con la finestra iniziale attiva selezionare sulla Barra degli Strumenti il menù **Opzioni** nel quale cliccare su **Porta RS232**.

All'interno della nuova finestra **Porta RS232** scegliere tramite il menù a discesa la porta seriale del Personal Computer sulla quale è stata collegata la BUPC tramite l'apposito cavo (solitamente 1 o 2).



- Selezione della lingua:

Con la finestra iniziale attiva selezionare sulla Barra degli Strumenti il menù **Opzioni** nel quale cliccare su **Lingua**.

All'interno della nuova finestra **Lingua** scegliere tramite il menù la lingua desiderata.

Nella finestra iniziale sono presenti dei tasti nella Barra degli strumenti che permettono di attivare una serie di funzioni di seguito descritte:



:Nuovo

2.2) CREAZIONE DI UN NUOVO LAVORO:

A questo punto una volta configurato il programma possiamo iniziare a realizzare un nuovo lavoro che con la nuova interfaccia grafica di Windows sarà più semplice e piacevole.

Per creare un nuovo lavoro innanzitutto scegliere la versione dei trasmettitori che si desidera utilizzare fra Flor e Bio.

NOTA: Il prodotto "Very VR" è un sotto insieme della famiglia Flor.

Per la selezione della versione, dalla finestra iniziale del programma selezionare sulla Barra degli Strumenti il menù **Opzioni**.

Su tale menù cliccare sopra a **Versione Bio** per l'utilizzo di trasmettitori tipo Bio o sopra a **Versione Flor** per l'utilizzo di trasmettitori di tipo Flor o Very VR.

La versione attualmente in uso, viene evidenziata con una "✓" sul lato sinistro.

Ora per iniziare in nuovo lavoro selezionare sulla Barra degli strumenti il menù File all'interno del quale selezionare **Nuovo**.

A questo punto la finestra di visualizzazione codici si diversifica a seconda della versione dei trasmettitori da utilizzare.

- Versione Bio :

• BUPC • Unità programmazione codici BIO e FLOR

File Modifica Opzioni Guida

Version: **BIO** File: **NUOVO.COD** Titolo: **Nuovo** Numero codici attivi: **0**

Numero	Codice	None	Note
1	*****		
2	*****		
3	*****		
4	*****		
5	*****		
6	*****		
7	*****		
8	*****		
9	*****		
10	*****		
11	*****		
12	*****		
13	*****		
14	*****		
15	*****		
16	*****		
17	*****		
18	*****		
19	*****		

- Versione Flor :

• BUPC • Unità programmazione codici BIO e FLOR

File Modifica Opzioni Guida

Version: **FLOR** File: **NUOVO.COR** Titolo: **Nuovo** Numero codici attivi: **0**

Numero	Codice	Rnd	None	Note
1	*****	****		
2	*****	****		
3	*****	****		
4	*****	****		
5	*****	****		
6	*****	****		
7	*****	****		
8	*****	****		
9	*****	****		
10	*****	****		
11	*****	****		
12	*****	****		
13	*****	****		
14	*****	****		
15	*****	****		
16	*****	****		
17	*****	****		
18	*****	****		
19	*****	****		

A questo punto appare la finestra dei codici sopra riportata nella quale è possibile eseguire una serie di operazioni sui codici dei trasmettitori.

La sostanziale differenza tra la finestra per trasmettitori tipo Bio e quella per Tx tipo Flor, è l'aggiunta della colonna Rnd che visualizza il valore dell'Rnd presente sulla memoria, riferito ai vari Tx.

Se l'operazione non avviene con esito positivo appare la seguente finestra

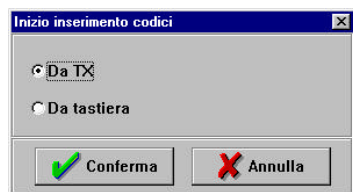


In tal caso riprovare ad eseguire un nuovo lavoro o controllare che i cavi di connessione alla BUPC siano collegati correttamente.

Se questo non dà ancora esito positivo verificare l'esatta scelta della porta seriale.

Se l'operazione avviene correttamente, prima della finestra di visualizzazione codici però appare al centro del monitor un'altra finestra nella quale dovremo scegliere il sistema di immissione dei codici.

Le possibili scelte sono due:



- Inizio inserimento codici **Da Tx:**

Questa scelta viene fatta nel caso in cui si sia già in possesso dei trasmettitori, quindi sarà più semplice inserire i codici in quanto basta avvicinare il trasmettitore in fase di trasmissione al lettore ottico della BUPC e automaticamente il codice viene riportato nella finestra di inserimento codici.

In questo modo basta solamente inserire se desiderato il nome del possessore del trasmettitore e una descrizione.

- Inizio inserimento codici **Da Tastiera:**

Questa scelta viene fatta nel caso in cui non si sia già in possesso dei Trasmettitori e quindi è possibile digitare da tastiera i presunti codici e inserire se desiderato il nome del possessore del trasmettitore e una descrizione.

Tale funzione permette ai fini commerciali di inserire al momento dell'installazione oltre ai trasmettitori richiesti una serie di codici aggiuntivi che torneranno utili nel momento in cui un cliente richieda di aggiungere dei trasmettitori al proprio impianto.

In tal caso avendo a disposizione sul PC la lista dei codici inseriti in memoria basterà programmare il trasmettitore con uno dei codici aggiuntivi previsti nella memoria del ricevitore e consegnarlo direttamente al cliente senza dover agire fisicamente sull'impianto.

Una volta effettuata la scelta di immissione dati ci appare sullo schermo una nuova finestra che ci permette di aggiungere i codici nel modo scelto in precedenza.

Tale finestra sparisce dopo aver inserito un codice, e per riattivarla dovremo eseguire o la funzione **Aggiungi Codici** o la funzione **Aggiungi codici da Tx**.

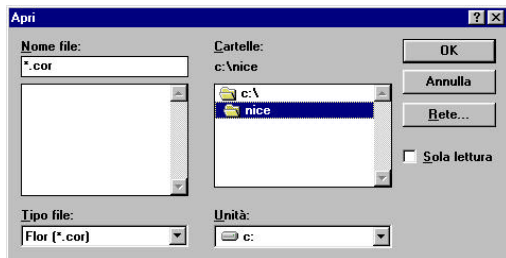
2.3) Leggi File:



: Leggi File

Se non si deve realizzare un nuovo lavoro ma si deve aprire un lavoro creato in precedenza, dovremo attivare la funzione **Leggi File**.

Per caricare un tale lavoro selezionare sulla Barra il menù **File**, e all'interno di tale menù scegliere **Leggi File**.



Eseguendo tale funzione appare sul video la finestra sopra riportata nella quale dobbiamo definire in quale unità e presente il nostro File (lavoro), all'interno di tale unità in quale cartella è stato inserito e in fine tra i File presenti in questa cartella selezionare quello che ci interessa tenendo presente che i File con estensione (*.Cod) corrisponde a File contenenti codici di tipo Bio, mentre l'estensione (*.Cor) corrisponde a File contenenti codici di tipo Flor.

Una volta definito il File da caricare, la finestra che viene caricata sia per la versione Bio o Flor è uguale a quella della funzione **Nuovo** con la sola differenza che in questo caso vengono caricati anche i dati dei codici presenti sul File (lavoro) memorizzato.

2.4) LEGGI MEMORIA:



: Leggi Memoria

Questa funzione permette di caricare i codici e nel caso della versione Flor anche l'Rnd direttamente dalla memoria.

Per eseguire tale funzione è necessario inserire sulla BUPC la memoria nell'apposita sede e dalla finestra iniziale del programma selezionare sulla Barra il menù **File**, e all'interno di tale menù scegliere **Leggi Memoria**.

Questa funzione riesce a riconoscere automaticamente la Versione della memoria con cui si sta lavorando e non è quindi necessario definire prima la Versione in uso.

In questo modo verranno caricati tutti i codici presenti sulla memoria ma non verranno visualizzati né il nome né le note legate a questi in quanto questi dati non risiedono sulla memoria ma sono presenti solo sul File (lavoro) presente sul PC.

Per collegare i codici al loro nome e alle Note è necessario eseguire la funzione **Associa** successivamente descritta.

2.5) LEGGI BUFFER:



: Leggi Buffer

Questa funzione permette di caricare i codici e nel caso della versione Flor anche Rnd direttamente dal Buffer della BUPC.

Per eseguire tale funzione è necessario selezionare sulla Barra il menù **File**, e all'interno di tale menù scegliere **Leggi Buffer**.

Questa funzione riesce a riconoscere automaticamente la Versione dei codici contenuti nel Buffer e non è quindi necessario definire prima la Versione in uso.

In questo modo verranno caricati tutti i codici presenti sul Buffer ma non verranno visualizzati né il nome né le note legate a questi in quanto questi dati non risiedono sul Buffer ma sono presenti solo sul File (lavoro) presente sul PC.

Per collegare i codici al loro nome e alle Note è necessario eseguire la funzione **Associa** successivamente descritta.

3) Descrizione dei possibili comandi posti all'interno della finestra dei codici

All'interno della finestra dei codici è possibile eseguire una serie di funzioni che permettono di modificare e aggiungere dei codici, salvare e stampare il lavoro e altre funzioni di interfacciamento con la BUPC.

Qui di seguito saranno descritti uno alla volta tutti i comandi che possono essere eseguiti nel programma.



3.1) AGGIUNGI CODICE:

: Aggiungi Codice

Questa funzione permette di inserire i codici e il rispettivo Nome e Note digitandoli dalla tastiera del nostro PC.

Per inserire un codice selezionare sulla Barra il menù **Modifica**, all'interno di tale menù scegliere **Aggiungi codice**.

Attivata tale funzione basta digitare sugli appositi spazi i dati e confermare l'inserimento premendo il tasto **Conferma**.

Dopo aver inserito un codice la finestra di aggiunta codice sparisce e rimane attiva la maschera principale.

Per inserire un altro codice ripetere la funzione.

In alternativa per attivare questa funzione, basta premere il corrispondente tasto sulla Barra degli strumenti.



3.2) AGGIUNGI CODICI CON TX:

: Aggiungi Codici con Tx

Questa funzione permette di inserire i codici direttamente con il trasmettitore.

Per inserire un codice selezionare sulla Barra il menù **Modifica**, all'interno di tale menù scegliere **Aggiungi codici con Tx**.

Attivata tale funzione basta trasmettere il codice con un trasmettitore ponendo il led del Tx perpendicolare al lettore ottico della BUPC e il codice apparirà sulla casella del codice, quindi basterà digitare negli appositi spazi il Nome e le Note nonché confermare l'inserimento premendo il tasto **Conferma**.

Dopo aver inserito un codice la finestra di aggiunta codice sparisce e rimane attiva la maschera principale.

Per inserire un altro codice ripetere la funzione.

In alternativa per attivare questa funzione, basta premere il corrispondente tasto sulla Barra degli strumenti.



3.3) CANCELLA CODICE:

: Cancella codice

Questa funzione permette di cancellare dalla lista il codice selezionato.

Per accedere a questa funzione selezionare sulla Barra il menù **Modifica**, all'interno di tale menù scegliere **Cancella codice**.

In alternativa premere il corrispondente tasto sulla Barra degli strumenti

Selezionata tale funzione appare sullo schermo la finestra di richiesta, nella quale ci viene chiesto se siamo sicuri di voler cancellare il codice selezionato in quanto una volta cancellato, il codice viene definitivamente perso.



3.4) TITOLO:

: Titolo

A questo punto, dopo aver inserito qualche codice è opportuno dare un titolo al nostro lavoro per differenziarlo dagli altri nel quale inseriremo per esempio il nome del cliente, il nome del condominio o qualsiasi altra scritta a nostro piacere.

Per inserire tale titolo presente sotto alla Barra degli strumenti, selezionare sulla Barra il menù **Modifica**, all'interno di tale menù scegliere **Titolo**.

Attivata tale funzione sarà sufficiente digitare il titolo e confermarlo premendo il tasto **Invio**. In alternativa premere il corrispondente tasto sulla Barra degli strumenti.



3.5) STAMPA:

: Stampa

Questa funzione permette di stampare il listato dei codici con i relativi nomi e note per poter archiviare tutte le installazioni.

Per accedere a questa funzione selezionare sulla Barra il menù **File**, all'interno di tale menù scegliere **Stampa**.

In alternativa premere il corrispondente tasto sulla Barra degli strumenti

Una volta attivata questa funzione appare sullo schermo la finestra di configurazione della stampante.



3.6) ASSOCIA:

: Associa

Questa funzione permette di associare ai codici letti da memoria o da Buffer i riferimenti quali Nome e Note residenti sul File memorizzato sul Personal Computer.

Per eseguire tale operazione bisogna prima caricare i codici presenti sulla memoria utilizzando la funzione **Leggi Memoria** o presenti sul buffer della Bupc eseguendo al funzione **Leggi Buffer**.

Una volta caricati correttamente tali dati, si deve accedere alla funzione **Associa**, selezionando sulla Barra il menù **File**, e all'interno di tale menù scegliere **Associa**.

In alternativa per selezionare tale funzione premere il corrispondente tasto sulla Barra degli strumenti.

Attivata tale funzione appare sullo schermo una finestra uguale a quella della funzione **Leggi File**, ora eseguire la scelta del File come nella funzione **Leggi File**.



3.7) DUPLICA CODICE SU TX:

: Duplica codice su Tx

Questa funzione permette di duplicare su un trasmettitore il codice selezionato sulla finestra dei codici.

Per eseguire questa funzione bisogna collegare tramite l'apposito connettore un trasmettitore alla Bupc e attivare la funzione **Duplica codice su Tx**, selezionando sulla Barra il menù **Modifica**, e all'interno di tale menù scegliere **Duplica codice su Tx**.

In alternativa per selezionare tale funzione premere il corrispondente tasto sulla Barra degli strumenti.

Una volta attivata la funzione apparire la finestra **Programmazione** nella quale vengono visualizzati i tre tipi di controlli che vengono eseguiti prima che venga duplicato il codice.

Se tutti danno esito positivo basterà premere il tasto conferma per terminare l'operazione.

Se uno di questi controlli non dà esito positivo appare sullo schermo un messaggio di errore che specifica il tipo di problema.

L'operazione di programmazione richiede qualche secondo per essere eseguita.

3.8) SALVATAGGIO DELFILE:



: **Salva con Nome**

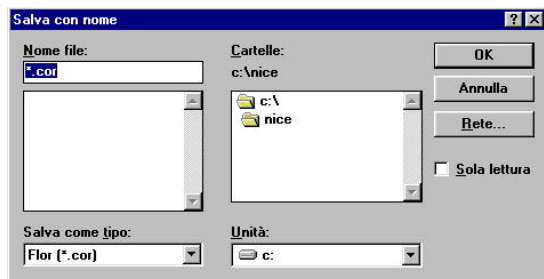
: **Salva**

Dopo aver inserito qualche codice o aver modificato qualche dato, è opportuno fare un salvataggio dei dati sulla memoria del Personal Computer, onde evitare per svariati moti di perdere le modifiche effettuate.

Se salvate per la prima volta i dati di un nuovo lavoro, selezionare sulla Barra il menù **File**, all'interno di tale menù scegliere **Salva con nome**.

In alternativa premere il corrispondente tasto sulla Barra degli strumenti.

Eseguita tale operazione apparirà la finestra sotto riportata nella quale bisogna prima dare un Nome al lavoro che si deve salvare e successivamente scegliere l'unità nella quale deve essere salvato il lavoro e la cartella di destinazione di tale lavoro.



Se invece è stato salvato già in precedenza il lavoro, sarà sufficiente selezionare sulla Barra il menù **File** e all'interno di tale menù scegliere **Salva**.

Questa operazione sovrascrive il lavoro creato in precedenza con quello aggiornato.

3.9) SCRIVI MEMORIA:



: **Scrivi Memoria**

Questa funzione permette di inserire i codici presenti nel lavoro sul computer direttamente sulla memoria del ricevitore.

Per eseguire questa funzione bisogna inserire nell'apposita sede della BUPC la memoria su cui inserire i codici ponendo attenzione che la memoria sia sufficientemente grande da contenere tutti i codici.

Una volta inserita la memoria selezionare sulla Barra il menù **File**, e all'interno di tale menù scegliere **Scrivi Memoria**.

In alternativa per selezionare tale funzione premere il corrispondente tasto sulla Barra degli strumenti.

Questa funzione trasferisce automaticamente tutti i codici solamente dopo aver fatto dei controlli sulla BUPC e sulla memoria inserita su di essa.

Se uno di questi controlli non dà esito positivo appare sullo schermo un messaggio di errore che specifica quale sia il problema e come risolverlo.

Questa operazione può richiedere qualche secondo per essere eseguita.



: **Scrivi Buffer**

3.10) SCRIVI BUFFER

Questa funzione permette di inserire i codici presenti nel lavoro sul computer direttamente sul Buffer della BUPC.

Dopo aver eseguito il controllo selezionare sulla Barra il menù **File**, e all'interno di tale menù scegliere **Scrivi Buffer**.

In alternativa per selezionare tale funzione premere il corrispondente tasto sulla Barra degli strumenti.

Questa operazione può richiedere qualche secondo per essere eseguita.



: Chiudi finestra codici

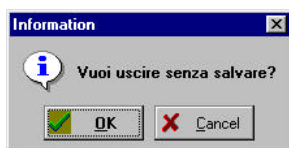
3.11) CHIUDI FINESTRACODICI

Questa funzione permette solamente di uscire dalla finestra codici e di ritornare in questo modo alla finestra iniziale.

Per attivare questa funzione selezionare sulla Barra il menù **File**, e all'interno di tale menù scegliere **Chiudi finestra codici**.

In alternativa per selezionare tale funzione premere il corrispondente tasto sulla Barra degli strumenti.

Una volta selezionata questa funzione, se sono state fatte delle modifiche sul File appare sul video la finestra riportata a lato.



Se non si desidera salvare le modifiche apportate al File premere il tasto **Conferma** mentre se si desidera salvare le modifiche effettuate premere il tasto **Annulla** ed eseguire la funzione **Salva** o **Salva con Nome** e quindi rieseguire la funzione **Chiudi finestra codici**.

4.0) Esempio di utilizzo

Presentiamo un tipico utilizzo del software per la gestione di un automatismo a livello condominiale. Caratteristiche richieste dall'amministratore del condominio:

- Possibilità di azionare l'automatismo tramite trasmettitori di tipo Rollig Code.
- N°1 trasmettitore a 2 canali per ogni residente (attualmente 25)
- Possibilità di aggiungere in qualsiasi momento dei trasmettitori senza attendere l'intervento sul posto dell'installatore.
- Stampa completa dei possessori dei trasmettitori con associazione del codice del trasmettitore.
- Possibilità di conservare su Floppy Disk la copia dei codici autorizzati presenti sul ricevitore.
- Possibilità di cancellare un codice autorizzato nel caso in cui venga smarrito il trasmettitore.

Procurarsi i 25 trasmettitori richiesti.

Una volta caricato il programma, essendo questo un nuovo lavoro eseguire la funzione **NUOVO** per generare una tabella di inserimento dei dati.

A questo punto inserire il codice dei trasmettitori che si possiedono attivando la funzione **Aggiungi codici da Tx**.

In questo modo basta avvicinare i trasmettitori con un tasto premuto al lettore ottico della BUPC e il codice verrà subito inserito nella lista dei codici autorizzati e sarà sufficiente digitare il nome del presunto possessore del telecomando ed una nota di riferimento.

Per inserire i presunti codici dei radiocomandi di cui non si è in possesso eseguire la funzione **Aggiungi codici**.

In questo caso è possibile inserire i codici digitandoli direttamente dalla tastiera senza aver bisogno fisicamente del radiocomando.

Questa funzione permette anche di inserire una quantità di codici autorizzati superiore a quelli richiesti che torneranno utili nel momento in cui un cliente richieda di aggiungere dei trasmettitori al proprio impianto.

In tal caso avendo a disposizione sul PC la lista dei codici inseriti in memoria basterà programmare il trasmettitore con uno dei codici inseriti in più e consegnarlo direttamente al cliente senza dover agire fisicamente sull'impianto.

Una volta inseriti i codici ricordarsi di salvare il Nuovo lavoro (File) eseguendo la funzione **Salva con Nome** per evitare di perdere tutto il lavoro.

Tale lavoro può essere salvato anche su un Floppy Disk da consegnare all'amministratore di condominio semplicemente scegliendo di scrivere sull'unità A:

Se si desidera è possibile in qualsiasi momento effettuare una stampa dei dati che si stanno inserendo utilizzando la funzione **Stampa**.

A questo punto, tramite la funzione **Scrivi memoria** è possibile trasferire i codici inseriti su Personal Computer nella nostra memoria BM250 del ricevitore.

Se però, non si è in possesso della memoria in quanto questa è rimasta nel luogo dell'installazione, è possibile scaricare i dati sul Buffer della BUPC tramite la funzione **Scrivi Buffer** e successivamente portare la BUPC sull'installazione e scaricare i dati dal Buffer alla memoria tramite la funzione 8 (della BUPC) **Scrivi Memoria**.

Dopo aver scaricato i dati sulla memoria o sul buffer della BUPC, se si desidera si può uscire dal programma eseguendo la funzione **Chiudi finestra codici**.

Successivamente è possibile rileggere e rielaborare i dati tramite le altre funzioni della BUPC quali **Leggi File**, **Leggi Memoria**, **Leggi Buffer**.

Se viene richiesto di Cancellare un codice dalla lista degli autorizzati perché è stato smarrito un trasmettitore sarà sufficiente selezionarlo sulla lista, eseguire la funzione **Cancella codice** e reinserire i codici sulla memoria.

Bupc

Manual of use

**VERSION for BIO and FLOR
with WINDOWS 3.x or WIN 95
operating system**



Contents:

- 1.1) Introduction
- 1.2) System requirements
- 1.3) Connecting the BUPC palm top to a Personal Computer
- 1.4) Installation
 - 2) Using the programme
- 2.1) Configuring the communication ports
- 2.2) Creating a new job (file)
- 2.3) Read File
- 2.4) Read Memory
- 2.5) Read Buffer
 - 3) Description of possible commands inside the code window
- 3.1) Add codes
- 3.2) Add codes from Tx
- 3.3) Cancel code
- 3.4) Modify title
- 3.5) Print
- 3.6) Associate
- 3.7) Duplicate code on Tx
- 3.8) Save File
- 3.9) Write Memory
- 3.10) Write Buffer
- 3.11) Close code window
- 4.0) Example of use

1.1) Introduction

The "BUPC" software is a programme for a Personal Computer that lets you use the BUPC palm top as an interface terminal between the PC and the memory cards of the "Bio" and "Flor" systems where the list of "authorised" codes resides.

Using the PC, thanks to the new graphic interface in the Windows environment, it is extremely simple to work on the codes at both a global (filing, duplicating or printing the list) and single code level (cancelling, adding or cloning the code on a transmitter) and also to associate the owner's name and a description to each single code.

To use this programme the operator needs only an elementary knowledge of PC use and in particular of the Windows 3 or Win 95 operating system.

1.2) System requirements

To use this programme any brand/model of Personal Computer will do that has the Windows 3 or Win 95 operating system with the following minimum requirements:

Processor	: 386
RAM memory	: 4 Mb
Video card	: VGA
Monitor	: Colour or monochromatic
Disk	: 3 1/2 1.44 Mb
Free space on hard disk	: 4 Mb
Serial port	: Standard RS232 (9-pin connector)
Parallel port	: For printer (optional)

1.3) Connecting the BUPC palm top to a Personal Computer

To use this programme the BUPC and the Personal Computer have to be connected together with the RS232 type 9-pin cable supplied.

To avoid any risk of damage we recommend turning the equipment off before making the connection.

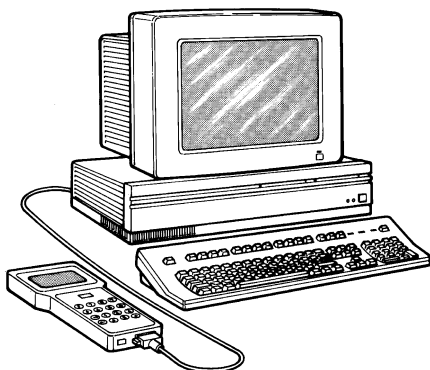


Fig. 1 Connection between the BUPC and Personal Computer

If you expect to be using the BUPC for a long time then we recommend powering it with an external power supply connected to the socket [8], saving the internal battery.

1.4) INSTALLATION

- Installation for Windows 3

- 1) Insert the diskette in Drive **A:**
- 2) Start the **File Manager**.
- 3) Activate the File menu and select **Execute**.
- 4) Enter **a:\ Setup** and press **Enter**.

- Installation for Windows 95

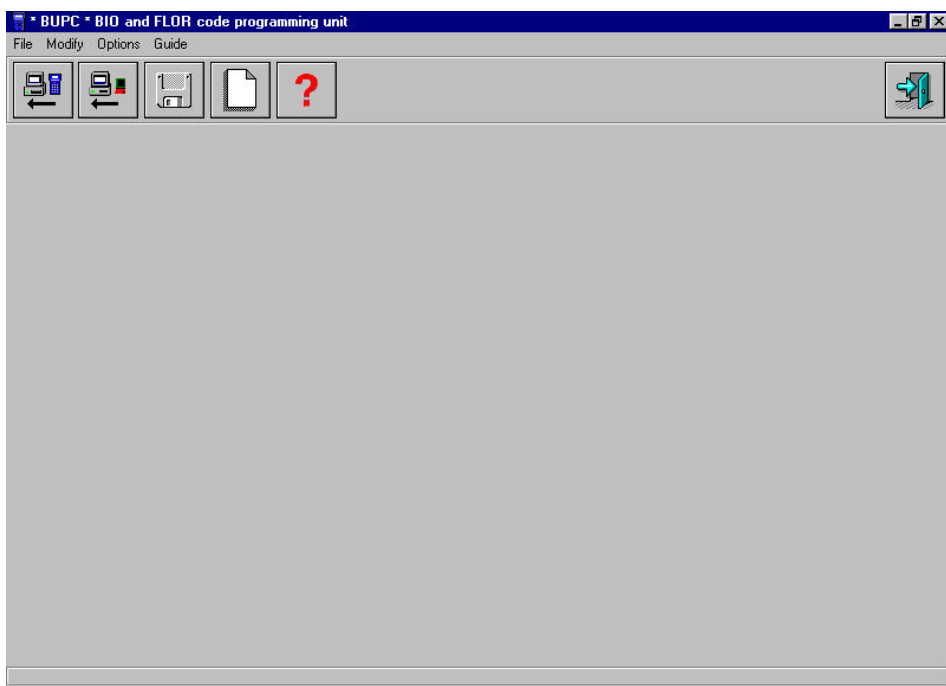
- 1) Insert the diskette in Drive **A:**
- 2) Click on the **Start** push button and select **Execute**.
- 4) Enter **a:\ Setup** and press **Enter**.

The installation programme entails the creation of a **NICE** folder containing the BUPC programme and accessory files.

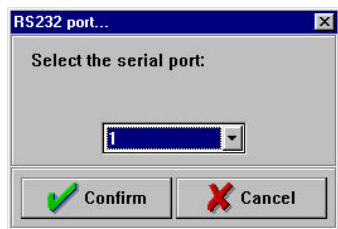
To start the programme click twice on the **Bupc** icon inside the newly created **Nice** folder.

2) USING THE PROGRAMME

After start up, which lasts just a few seconds, an initial window appears that can be used to configure the programme.



2.1) CONFIGURING THE COMMUNICATION PORTS:



- Port RS232:

With the initial window active, select the **Options** menu on the Instrument Bar and click on **Port RS232**. When you are inside this window use the pull-down menu to select the serial port of the Personal Computer to which the BUPC has been connected with the cable (usually 1 or 2).



- Selecting the language:

With the initial window active select the **Options** menu on the Instrument Bar and click on **Language**. When you are inside this window select the language wanted via the menu.

In the initial window there are keys on the Instrument Bar that can be used to activate a set of functions, described below:



:New

2.2) CREATING A NEW JOB (FILE):

Once the programme has been configured we can start to begin a new job that, thanks to the Windows new graphic interface, will be easier and pleasant to do.

To create a new job we must first of all choose the transmitter version wanted: Flor or Bio.

NOTE: "Very VR" is a by-product of the Flor family.

To select the version, select the **Options** menu on the Instrument Bar in the programme's initial window.

Now click on **Bio Version** to use Bio type transmitters, or on **Flor Version** to use Flor or Very type transmitters.

The version currently being used is highlighted by a tick "✓" on the left.

To start a new job, select the **File** menu on the Instrument Bar inside which select **New**. The code display window will now change according to the type of transmitter used.

- Bio Version:

*** BUPC * BIO and FLOR code programming unit**

File Modify Options Guide

Version: **BIO** File: **NEW.COD** Title: **New** Number of active codes: **0**

Number	Code	Name	Notes
1	*****		
2	*****		
3	*****		
4	*****		
5	*****		
6	*****		
7	*****		
8	*****		
9	*****		
10	*****		
11	*****		
12	*****		
13	*****		
14	*****		
15	*****		
16	*****		
17	*****		
18	*****		
19	*****		

- Flor Version:

*** BUPC * BIO and FLOR code programming unit**

File Modify Options Guide

Version: **FLOR** File: **NEW.COR** Title: **New** Number of active codes: **0**

Number	Code	Rnd	Name	Notes
1	*****	*****		
2	*****	*****		
3	*****	*****		
4	*****	*****		
5	*****	*****		
6	*****	*****		
7	*****	*****		
8	*****	*****		
9	*****	*****		
10	*****	*****		
11	*****	*****		
12	*****	*****		
13	*****	*****		
14	*****	*****		
15	*****	*****		
16	*****	*****		
17	*****	*****		
18	*****	*****		
19	*****	*****		
20	*****	*****		

The code window shown above will now appear and here you can carry out several operations on the transmitter codes.

The main difference between the window for the Bio type transmitters and the window for the Flor type transmitters is the addition of the Rnd column that displays the stored Rnd referring to the various transmitters.

If the operation is unsuccessful, the following window will appear

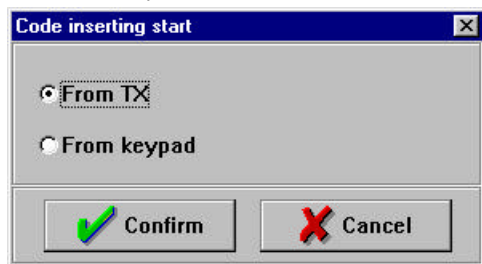


In such a case, attempt to carry out a new job (file) or check that the wires are connected correctly to the BUPC.

If the result is still not positive verify correct serial port choice.

If the operation is carried out correctly, another window will appear in the centre of the monitor, before the code display window, where the code inserting procedure is selected.

There are two possible choices:



- Code inserting start **From Tx:**

This choice is opted for when we already have the transmitters. It will be easier to enter the codes as we only need to bring the transmitter close the BUPC optical reader during transmission and the code will be shown automatically in the code inserting window.

In this way only the name of the transmitter owner and a description need be entered, if required.

- Code inserting start **From Keypad:**

This choice is opted for when we have no Transmitters. The codes can be entered via the keypad as well as the name of the transmitter owner and a description, if required.

With this function a set of additional codes can be entered at the time of installation besides those needed for the transmitters you have. This will be useful when a customer asks for more transmitters to be added to his system.

Since we have the list of codes inserted in the memory on the PC, all we have to do is programme the transmitter with one of the additional codes from the receiver memory and deliver it directly to the customer without having to work physically on the system.

Once the entering procedure has been chosen, a new window will appear on the screen by means of which we can add the codes in the way selected previously.

This window will disappear once the code has been inserted and to reactivate it we have to carry out either the **Add Codes** or **Add codes from Tx** function.



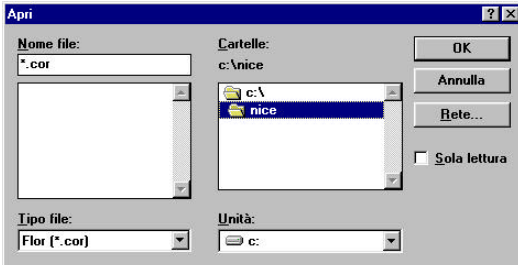
: Read File

2.3) Read File :

If no new job (file) has to be created but you have to open one created previously, activate the **Read File** function.

To load this job, select the File menu on the Bar and inside this menu select **Read File**.

By carrying out this function the window shown above will appear. Inside this window we have to define in what drive our File (job) is and inside what folder in that drive it has been put. Lastly, from



among the Files in this folder, select the one we want bearing in mind that the Files with the (*.Cod) extension refer to Files containing Bio type codes while those with the (*.Cor) extension refer to Files containing Flor type codes.

Once we have defined the File to be loaded, the window that is loaded both for the Bio or Flor version is the same as the one for the **New** function the only difference being that in this case the data of the codes already on the memorised File

(job) are also loaded.



: Read Memory

2.4) READ MEMORY:

The codes can be loaded with this function and, in the case of the Flor version, also the Rnd directly from the memory.

To carry out this function, plug the memory card into the BUPC and, from the initial programme window, select the **File** menu on the Bar and inside this menu select **Read Memory**.

As this function automatically recognises the memory Version it is working with there is no need to define the Version being used.

In this way all the codes in the memory are loaded but neither their name nor the relative notes will be displayed as they are only on File (job) in the PC and not in the memory. To link the codes to their name and Notes, carry out the **Associate** function, described further on.



: Read Buffer

2.5) READ BUFFER:

The codes can be loaded with this function and, in the case of the Flor version, also the Rnd directly from BUPC Buffer.

To carry out this function select the File menu on the Bar and inside this menu select Read Buffer. As this function automatically recognises the Version of the codes contained in the buffer there is no need to define the Version being used.

In this way all the codes in the Buffer are loaded but neither their name nor the relative notes will be displayed as they are only on File (job) in the PC and not in the Buffer. To link the codes to their name and Notes, carry out the Associate function, described further on.

3) Description of possible commands inside the code window

Different functions, with which to modify and add codes, save and print the file plus other interfacing functions with the BUPC, can be carried out inside the code window.

All the commands that can be executed in the programme are described below, one by one.

3.1) ADD CODE:



: Add Code

The codes and their Name and Notes can be entered with this function via the PC keyboard.

To insert a code, select the **Modify** menu on the Bar and inside this menu select **Add code**.

Once this function is activated simply enter the data in the appropriate spaces and confirm by pressing the **Confirm** key.

After a code has been inserted, the add code window disappears and the main mask remains active.

Repeat the function to insert another code.

Alternatively, press the corresponding key on the Instrument Bar to activate this function.



: Add Codes with Tx

3.2) ADD CODES WITH TX:

Codes are inserted directly with the transmitter with this function.

To insert a code, select the **Modify** menu on the Bar and inside this menu select **Add code with Tx**. Once this function is activated, simply transmit the code with a transmitter, placing the Tx LED perpendicular to the BUPC's optical reader and the code will appear in the code box; now enter the Name and Notes in the appropriate spaces and confirm by pressing the **Confirm** key.

After a code has been inserted, the add code window disappears and the main mask remains active. Repeat the function to insert another code.

Alternatively, press the corresponding key on the Instrument Bar to activate this function.



: Cancel code

3.3) CANCEL CODE:

The code selected can be cancelled from the list with this function.

To access this function select the **Modify** menu on the Bar and inside this menu select **Cancel code**.

Alternatively, press the corresponding key on the Instrument Bar.

Once this function has been selected the request window appears on the screen, asking us if we are sure we want to cancel the code selected because once cancelled it will be lost permanently.



: Title

3.4) TITLE:

At this point, after having inserted some codes, it is advisable to give our job a title to distinguish it from the others. We can enter, for example, the customer's name, the name of the condominium or whatever else we want.

To enter this title, present under the Instrument Bar, select the **Modify** menu on the Bar and inside this menu select **Title**.

Once this function is activated simply enter the title and confirm by pressing the **Enter** key.

Alternatively, press the corresponding key on the Instrument Bar.



: Print

3.5) PRINT:

With this function we can print out the list of codes with their names and notes so all the installations can be filed. To access this function select the **File** menu on the Bar and inside this menu select **Print**. Alternatively, press the corresponding key on the Instrument Bar. Once this function is activated the printer configuration window will appear on the screen.



: Associate

3.6) ASSOCIATE:

With this function we can associate references, like Name and Notes resident on the File memorised on the Personal Computer, to the codes read from the memory or Buffer.

To carry out this operation you first have to load the codes present in the memory using the **Read Memory** function or present in the BUPC buffer using the **Read Buffer** function.

After these data have been loaded correctly, access the **Associate** function selecting the **File** menu on the Bar and inside this menu the **Associate** function.

Alternatively, press the corresponding key on the Instrument Bar to select this function..

Once this function is activated a window will appear on the screen that is the same as that for the Read File function. Now execute choice of the File as in the Read File function.



: Duplicate code on Tx

3.7) DUPLICATE CODE ON TX:

The code selected from the code window can be duplicated on a transmitter with this function.

To carry out this function, connect a transmitter to the BUPC, using the appropriate connector, and activate the **Duplicate code on Tx** function selecting the **Modify** menu on the Bar and, inside this menu, the **Duplicate code on Tx** function.

Alternatively, press the corresponding key on the Instrument Bar to select this function..

Once this function is activated the Programming window will appear inside which three types of checks are displayed that will be carried out before the code is duplicated.

If they all give a positive result, simply press the confirm key to end the operation.

If one of the checks fails, an error message appears on the screen specifying the type of problem.

The programming operation takes a few seconds.



: Save as

: Save

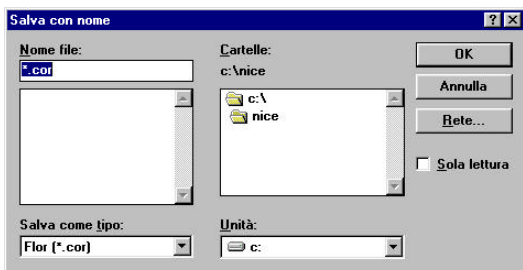
3.8) SAVE FILE:

After a few codes have been inserted or if some data have been modified, it is advisable to save the data in the Personal Computer memory to guarantee against losing what has been inserted or modified.

If you are saving the data of a new job (file) for the first time, select the **File** menu on the Bar and inside this menu select Save as.

Alternatively, press the corresponding key on the Instrument Bar.

When this operation has been done, the window shown below will appear. In this window you have to first give a Name to the job (file) you wish to save and then choose the drive on which the job (file) is to be saved and the relative folder.



If the job (file) has already been saved, simply select the **File** menu on the Bar and inside this menu select **Save**.

This operation will write over the job (file) created previously with the updated version.



: Write Memory

3.9) WRITE MEMORY:

With this function you can insert the codes present in the job (file) on the computer directly into the receiver's memory.

To carry out this function plug the memory card into the BUPC on which the code is to be inserted, making sure the memory is big enough to contain all the data.

Once the memory card has been plugged in, select the **File** menu on the Bar and inside this menu select **Write Memory**.

Alternatively, press the corresponding key on the Instrument Bar to select this function.

This function transfers all the codes automatically but only after having carried out checks on the BUPC and on the memory card plugged into it.

If one of the checks fails, an error message appears on the screen specifying the type of problem and how to solve it.

This operation may take a few seconds.



: Write Buffer

3.10) WRITE BUFFER

With this function you can insert the codes present in the job (file) on the computer directly into the BUPC's Buffer.

After the check has been made, select the **File** menu on the Bar and inside this menu select **Write Buffer**.

Alternatively, press the corresponding key on the Instrument Bar to select this function.

This operation may take a few seconds.



: Close code window

3.11) CLOSE CODE WINDOW

This function will only let you quit the code window and return to the initial window.

To activate this function select the File menu on the Bar and inside this menu select **Close code window**.

Alternatively, press the corresponding key on the Instrument Bar to select this function.



Once this function is selected and if any modifications have been made to the File, the window shown opposite will appear.

If you do not want to save the modifications made to the File, press the **Confirm** key. If you do want to save them, press the **Cancel** key and carry out the **Save** or **Save as** function and then the **Close code window** function again.

4.0) Example of use

Here is a typical way of using the software to control an automatism at condominium level.

Characteristics required by the condominium's administrator:

- It must be possible to operate the automatism with Rolling Code type transmitters.
- There must be 1 2-channel transmitter for each resident (currently 25)
- It must be possible to add, at any time, other transmitters without having to wait for the installer.
- A hard copy of all those who own transmitters plus relative codes.
- It must be possible to keep a copy of the authorised codes in the receiver on a Floppy Disk.
- It must be possible to cancel an authorised code if the transmitter is lost.

Procure the 25 transmitters requested.

Once the programme is loaded, as this is a new job (file), carry out the **NEW** function to generate a data insertion table.

At this point the transmitter codes can be inserted by activating the **Add codes from Tx** function.

This simply entails bringing the transmitters up to the BUPC optical reader, holding a key pressed, and the code will be inserted immediately on the list of authorised codes; now all that is needed is to enter the name of the owner of the remote control and a reference note.

To insert the codes of radio controls that you do not have on hand, carry out the **Add codes** function. In this way the codes can be inserted by entering them directly via the keypad without the radio control.

This function also lets you insert more authorised codes than those required: these will be useful when a customer asks you to add some transmitters to his system.

In such a case, since we have a list on the PC of the codes inserted in the memory, simply programme the new transmitter with one of the additional codes inserted, using the **Duplicate code on Tx** function, and give it directly to the customer without having to work physically on the system. Once the codes are inserted, remember to save the New job (File) carrying out the **Save as** function to avoid losing it.

This job (file) can also be saved on a Floppy Disk that can be given to the condominium administrator by simply choosing to write on drive A.

It is always possible to print the data being entered, using the **Print** function.

You can now transfer the codes from the Personal Computer to the BM250 receiver memory with the **Write memory** function.

If, however, you do not have the memory card because it was left on the installation site, the data can be downloaded onto the BUPC's Buffer with the **Write Buffer** function and then later take the BUPC to the installation site and download the data from the Buffer into the memory with function 8 (of the BUPC) Write Memory.

After the data have been downloaded into the memory or BUPC buffer, you can quit the programme by carrying out the **Close code window** function.

Later it will be possible to reread and reprocess the data using the other BUPC functions: **Read File, Read Memory, Read Buffer** .

If a request is made to Cancel a code from the authorised list because a transmitter has been lost, simply search for the code to erase using the owner's name, select it on the list, carry out the **Cancel code** function and reinsert the codes on the receiver's memory card with the **Write memory** function.

Each time modifications are made it is good practice to save the job with another name to create a history of such modifications.

Bupc

Manuel d'utilisation

**VERSION pour BIO et FLOR
avec système d'exploitation
WINDOWS 3.x ou WIN 95**

F



Table des matières:

- 1.1) Introduction
- 1.2) Caractéristiques requises pour le système
- 1.3) Connexion de l'ordinateur portable BUPC au PC
- 1.4) Installation
 - 2) Utilisation du programme
- 2.1) Configuration des ports d'interface
- 2.2) Création d'un nouveau fichier
- 2.3) Lire Fichier
- 2.4) Lire Mémoire
- 2.5) Lire Stockage
 - 3) Description des commandes possibles situées à l'intérieur de la fenêtre des codes
- 3.1) Rajouter codes
- 3.2) Rajouter codes de Tx
- 3.3) Effacer code
- 3.4) Modifier titre
- 3.5) Imprimer
- 3.6) Associer
- 3.7) Copier code sur Tx
- 3.8) Enregistrement du fichier
- 3.9) Ecrire Mémoire
- 3.10) Ecrire Stockage
- 3.11) Fermer fenêtres codes
- 4.0) Exemple d'utilisation

1.1) Introduction

Le logiciel "BUPC" est un programme pour PC qui permet d'utiliser l'ordinateur portable BUPC comme un terminal d'interface entre le PC et les cartes de mémoire des systèmes "Bio" et "Flor" où réside la liste des codes "autorisés".

À travers le PC, grâce à la nouvelle interface graphique en environnement Windows, on peut donc opérer très facilement sur les codes, tant au niveau global (archiver, copier ou imprimer la liste) qu'au niveau de chaque code (effacer, ajouter ou cloner le code sur un émetteur) jusqu'à arriver à associer à chaque code le nom du propriétaire et une description.

Pour utiliser ce programme, il suffit que l'opérateur ait une connaissance élémentaire de l'utilisation d'un PC et en particulier du système d'exploitation Windows 3 ou Win 95.

1.2) Caractéristiques requises pour le système

Pour l'exécution de ce programme, il faut disposer d'un PC de n'importe quelle marque et modèle avec système d'exploitation Windows 3 ou Win 95 ayant les caractéristiques minimum suivantes:

Processeur	: 386
Mémoire RAM	: 4 Mo
Carte vidéo	: VGA
Moniteur	: Couleur ou monochromatique
Unité disque	: 3 1/2 1.44 Mo
Espace libre sur disque dur	: 4 Mo
Port série	: Standard RS232 (connecteur 9 broches)
Port parallèle	: Pour imprimante (en option)

1.3) Connexion de l'ordinateur portable BUPC au PC

Pour utiliser ce programme, il faut relier le BUPC au PC à l'aide du câble avec connecteur à 9 broches type RS232 fourni avec le BUPC.

Pour éviter tout risque de dommage, il est conseillé d'effectuer les connexions avec les appareils éteints.

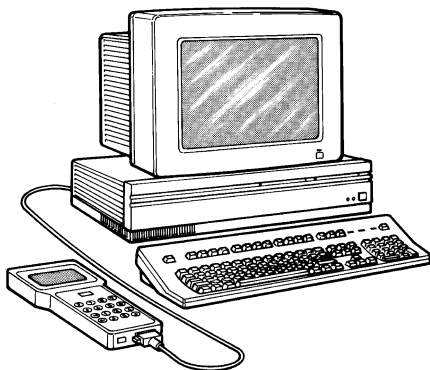


Fig. 1 Connexion entre le BUPC et le PC

Si l'on prévoit une utilisation prolongée du BUPC, il est conseillé de l'alimenter à l'aide d'un dispositif d'alimentation externe connecté à la prise [8], de manière à économiser la pile interne.

1.4) INSTALLATION

- Installation pour Windows 3

- 1) Introduire la disquette dans le lecteur **A:**
- 2) Ouvrir le **Gestionnaire de Fichiers**.
- 3) Activer le menu **Fichier** et sélectionner **Exécuter**.
- 4) Taper **a:\ Setup** et appuyer sur la touche **Retour**.

- Installation pour Windows 95

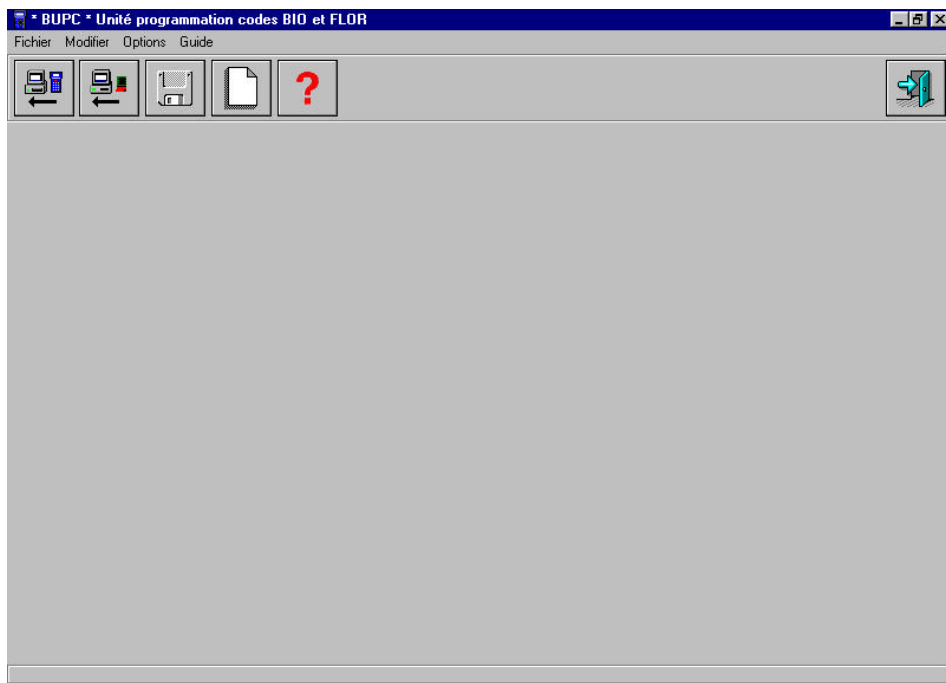
- 1) Introduire la disquette dans le lecteur **A:**
- 2) Cliquer sur la touche Démarrer et sélectionner **Exécuter**.
- 4) Taper **a:\ Setup** et appuyer la touche **Retour**.

Le programme d'installation crée un répertoire **NICE** contenant le programme BUPC et les fichiers accessoires.

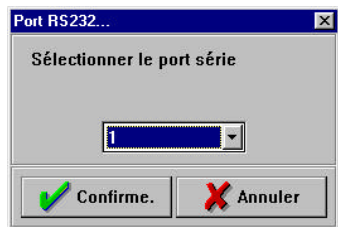
Pour lancer le programme, il faut cliquer deux fois sur l'icône **BUPC** présente à l'intérieur du répertoire **Nice** venant d'être créé.

2) UTILISATION DU PROGRAMME

Après le lancement, qui dure quelques secondes, une fenêtre initiale apparaît dans laquelle il est possible de configurer le programme.



2.1) CONFIGURATION DES PORTS D'INTERFACE:



- Port RS232:

Quand la fenêtre initiale est active, sélectionner sur la Barre d'outils le menu **Options** et cliquer sur **Port RS232**.

À l'intérieur de la nouvelle fenêtre **Port RS232** choisir sur le menu le port série du PC auquel le BUPC a été connecté avec le câble prévu à cet usage (généralement 1 ou 2).



- Choix de la langue:

Quand la fenêtre initiale est active, sélectionner sur la Barre d'outils le menu **Options** et cliquer sur **Langue**.

À l'intérieur de la nouvelle fenêtre **Langue** choisir la langue désirée dans le menu.

La fenêtre initiale présente des touches dans la Barre d'outils qui permettent d'activer une série de fonctions décrites ci-après:

2.2) CRÉATION D'UN NOUVEAU FICHIER



:Nouveau

À ce point, quand le programme a été configuré, il est possible de réaliser un nouveau fichier rendu plus simple et agréable grâce à la nouvelle interface graphique du système Windows.

Pour créer un nouveau fichier, il faut choisir tout d'abord la version des émetteurs que l'on désire utiliser entre Flor et Bio.

NOTE: Le produit "Very VR" est un sous-ensemble de la famille Flor.

Pour la sélection de la version, dans la fenêtre initiale du programme, sélectionner sur la Barre d'outils le menu Options.

Dans ce menu, cliquer sur **Versio**n Bio pour l'utilisation d'émetteurs type Bio ou sur **Versio**n Flor pour l'utilisation d'émetteurs type Flor ou Very.

La version actuellement utilisée est signalée par "✓" sur le côté gauche.

Maintenant, pour créer un nouveau fichier, sélectionner sur la Barre d'outils le menu **Fichier** et à l'intérieur de ce menu, sélectionner **Nouveau**.

À ce point la fenêtre de visualisation des codes se diversifie suivant la version des émetteurs à utiliser.

- Version Bio:

*** BUPC * Unité programmation codes BIO et FLOR**

Fichier Modifier Options Guide

Version: **BIO** File: **NOUVEAU.COD** Titre: **Nouveau** Nombre codes actifs **0**

Numéro	Code	Nom	Notes
1	*****		
2	*****		
3	*****		
4	*****		
5	*****		
6	*****		
7	*****		
8	*****		
9	*****		
10	*****		
11	*****		
12	*****		
13	*****		
14	*****		
15	*****		
16	*****		
17	*****		
18	*****		
19	*****		

- Version Flor:

*** BUPC * Unité programmation codes BIO et FLOR**

Fichier Modifier Options Guide

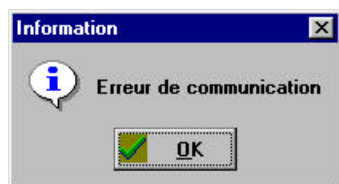
Version: **FLOR** File: **NOUVEAU.COR** Titre: **Nouveau** Nombre codes actifs **0**

Numéro	Code	Rnd	Non	Notes
1	*****	*****		
2	*****	*****		
3	*****	*****		
4	*****	*****		
5	*****	*****		
6	*****	*****		
7	*****	*****		
8	*****	*****		
9	*****	*****		
10	*****	*****		
11	*****	*****		
12	*****	*****		
13	*****	*****		
14	*****	*****		
15	*****	*****		
16	*****	*****		
17	*****	*****		
18	*****	*****		
19	*****	*****		

À ce point, l'écran visualise la fenêtre des codes illustrée ci-dessus, dans laquelle il est possible d'effectuer une série d'opérations sur les codes des émetteurs.

La différence substantielle entre la fenêtre pour émetteurs type Bio et celle pour émetteurs type Flor, est l'ajout de la colonne Rnd qui visualise la valeur de Rnd présente dans la mémoire et se référant aux différents émetteurs.

Par contre, si l'opération n'a pas un résultat positif, la fenêtre suivante est visualisée

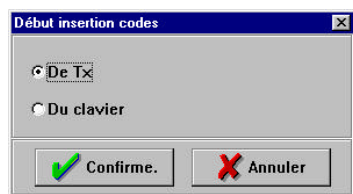


Dans ce cas, essayer une nouvelle fois de créer un nouveau fichier ou contrôler que les câbles de connexion au BUPC sont correctement connectés.

En l'absence d'un résultat positif, vérifier que le choix du port série est correct.

Si l'opération donne le résultat escompté, avant la fenêtre de visualisation des codes, on voit apparaître au centre de l'écran une autre fenêtre dans laquelle il faut choisir le système d'introduction des codes.

Il y a deux choix possibles:



- Début insertion codes **De Tx**:

Il faut choisir ce mode si l'on est déjà en possession des émetteurs, l'insertion des codes sera ensuite plus simple dans la mesure où il suffira d'approcher l'émetteur en phase de transmission au lecteur optique du BUPC et le code sera automatiquement reporté dans la fenêtre d'insertion des codes.

Il suffit alors d'insérer, si on le désire, le nom du possesseur de l'émetteur et une description.

- Début insertion codes **Du Clavier**:

Il faut choisir ce mode si l'on n'est pas déjà en possession des émetteurs; il est possible ensuite de composer sur le clavier les codes présumés et d'insérer, si on le désire, le nom du possesseur de l'émetteur et une description.

Cette fonction permet d'insérer, au moment de l'installation, une série de codes supplémentaires en plus des émetteurs de première fourniture, qui se révéleront utiles si un client demande dans un second temps d'ajouter des émetteurs à son installation.

Dans ce cas, ayant à disposition sur le PC la liste des codes insérés dans la mémoire, il suffira de programmer l'émetteur avec l'un des codes supplémentaires prévus dans la mémoire du récepteur et de le remettre directement au client sans devoir intervenir physiquement sur l'installation.

Après avoir choisi le mode d'introduction des données, l'écran visualise une nouvelle fenêtre dans laquelle il est possible d'ajouter des codes suivant le mode choisi précédemment.

Cette fenêtre disparaît après l'insertion du code et pour la réactiver, il faut exécuter la fonction **Rajouter codes** ou la fonction **Rajouter codes de Tx**.

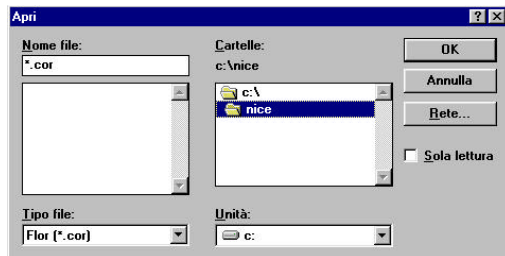


2.3) Lire Fichier:

: Lire Fichier

Si l'on ne doit pas créer un nouveau fichier mais que l'on doit ouvrir un fichier créé précédemment, il faut activer la fonction **Lire Fichier**.

Pour charger ce fichier, sélectionner sur la Barre le menu Fichier puis, à l'intérieur de ce menu choisir **Lire Fichier**.



L'exécution de cette fonction provoque l'apparition à l'écran de la fenêtre ci-dessus dans laquelle nous devons définir dans quelle unité se trouve notre fichier, à l'intérieur de cette unité, dans quel répertoire il a été inséré et enfin, parmi les fichiers présents dans ce répertoire, il faut sélectionner celui qui nous intéresse en tenant compte du fait que l'extension (*.Cod) correspond à des fichiers contenant des codes de type Bio, tandis que l'extension (*.Cor) correspond à des fichiers contenant des codes de type Flor.

Une fois que le fichier à charger a été défini, la fenêtre qui est chargée tant pour la version Bio que pour la version Flor est identique à celle de la fonction **Nouveau** avec la seule différence que dans ce cas, on a aussi le chargement des données des codes présents dans le fichier mémorisé.



2.4) LIRE MÉMOIRE:

: Lire mémoire

Cette fonction permet de charger les codes et, dans le cas de la version Flor, également le Rnd, directement de la mémoire.

Pour exécuter cette fonction il faut insérer la carte mémoire dans le BUPC, dans le logement prévu à cet effet et dans la fenêtre initiale du programme, il faut sélectionner sur la Barre le menu **Fichier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Lire mémoire**.

Cette fonction parvient à reconnaître automatiquement la Version de la mémoire avec laquelle on est en train de travailler et il n'est donc pas nécessaire de définir au préalable la Version utilisée.

De cette manière, tous les codes présents dans la mémoire seront chargés mais sans la visualisation du nom ou des notes liés à ce code dans la mesure où ces données ne résident pas dans la mémoire mais qu'elles sont contenues uniquement dans le Fichier présent sur le PC.

Pour relier les codes à leur nom et aux Notes, il faut exécuter la fonction **Associer** décrite plus loin.



2.5) LIRE STOCKAGE

: Lire Stockage

Cette fonction permet de charger les codes et, dans le cas de la version Flor, également le Rnd, directement du Stockage (magasin de transit) du BUPC.

Pour exécuter cette fonction il faut sélectionner sur la Barre le menu **Fichier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Lire Stockage**.

Cette fonction parvient à reconnaître automatiquement la Version des codes contenus dans le Stockage et il n'est donc pas nécessaire de définir au préalable la Version utilisée.

De cette manière, tous les codes présents dans le Stockage seront chargés mais sans la visualisation du nom ou des notes liés à ce code dans la mesure où ces données ne résident pas dans le Stockage mais qu'elles sont contenues uniquement dans le Fichier présent sur le PC.

Pour relier les codes à leur nom et aux Notes, il faut exécuter la fonction **Associer** décrite plus loin.

3) Description des commandes possibles situées à l'intérieur de la fenêtre des codes

À l'intérieur de la fenêtre des codes, il est possible d'exécuter une série de fonctions permettant de modifier et d'ajouter des codes, d'enregistrer et d'imprimer le fichier ainsi que d'autres fonctions d'interface avec le BUPC.

Nous décrivons ci-après, une par une, toutes les commandes qui peuvent être exécutées dans le programme.



3.1) RAJOUTER CODE:

Rajouter code

Cette fonction permet d'insérer les codes ainsi que le Nom et les Notes qui s'y réfèrent en les tapant sur le clavier du PC.

Pour insérer un code, sélectionner sur la barre le menu **Modifier**, à l'intérieur de ce menu, choisir **Rajouter code**. Quand cette fonction est activée, il suffit d'introduire les données dans les espaces prévus à cet effet et de confirmer l'insertion en pressant la touche **Confirmer**.

Après avoir inséré un code, la fenêtre pour l'ajout du code disparaît tandis que le masque principal reste actif.

Pour insérer un autre code, répéter la fonction.

En alternative, pour activer cette fonction il suffit de presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.



3.2) RAJOUTER CODES AVEC TX:

Rajouter codes avec Tx

Cette fonction permet d'insérer les codes directement avec l'émetteur.

Pour insérer un code, sélectionner sur la barre le menu **Modifier**, à l'intérieur de ce menu, choisir **Rajouter codes avec Tx**.

Quand cette fonction est activée, il suffit de transmettre le code avec un émetteur en mettant la DEL de l'émetteur perpendiculaire au lecteur optique du BUPC et le code apparaîtra sur la case du code; il suffira ensuite d'introduire le Nom et les Notes dans les espaces prévus à cet effet, puis de confirmer l'insertion en pressant la touche **Confirmer**.

Après avoir inséré un code, la fenêtre pour l'ajout du code disparaît tandis que le masque principal reste actif.

Pour insérer un autre code, répéter la fonction.

En alternative, pour activer cette fonction il suffit de presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.



3.3) EFFACER CODE:

Effacer code

Cette fonction permet d'effacer de la liste le code sélectionné.

Pour accéder à cette fonction, sélectionner sur la barre le menu **Modifier**, à l'intérieur de ce menu, choisir **Effacer code**.

En alternative, presser la touche correspondante sur la

Barre d'outils.

Quand cette fonction a été sélectionnée, l'écran affiche la fenêtre de confirmation dans laquelle le programme demande si nous sommes sûrs de vouloir effacer le code sélectionné dans la mesure où, une fois effacé, le code sera définitivement perdu.



3.4) TITRE:

: Titre

À ce point, après avoir inséré un code quelconque, il est bon d'attribuer un titre à notre fichier pour le différencier des autres, titre dans lequel nous écrirons par exemple le nom du client, le nom de l'immeuble ou n'importe quelle autre information de notre choix.

Pour insérer ce titre présent sous la Barre d'outils, sélectionner sur la barre le menu **Modifier**, à l'intérieur de ce menu, choisir **Titre**.

Quand cette fonction est activée, il suffira de taper le titre et de le confirmer en pressant la touche **Retour**.

En alternative, presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.



3.5) IMPRIMER:

: Imprimer

Cette fonction permet d'imprimer la liste des codes avec les Noms et les Notes correspondantes pour pouvoir archiver toutes les installations.

Pour accéder à cette fonction, sélectionner sur la barre le menu **Fichier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Imprimer**.

En alternative, presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.

Quand cette fonction est activée, l'écran affiche la fenêtre de configuration de l'imprimante.



3.6) ASSOCIER:

: Associer

Cette fonction permet d'associer aux codes lus dans la mémoire ou du Stockage les références telles que les Noms ou les Notes résidents dans le Fichier mémorisé sur le PC.

Pour exécuter cette opération, il faut d'abord charger les codes présents dans la mémoire avec la fonction **Lire mémoire** ou présents dans le Stockage du BUPC avec la fonction **Lire Stockage**.

Une fois que ces données ont été correctement chargées, il faut accéder à la fonction **Associer**, en sélectionnant sur la Barre le menu **Fichier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Associer**.

En alternative, pour sélectionner cette fonction, presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.

Quand cette fonction est activée, l'écran affiche une fenêtre identique à celle de la fonction **Lire Fichier**, effectuer à ce point le choix du Fichier comme dans la fonction **Lire Fichier**.



3.7) COPIER CODE SUR TX:

: Copier code sur Tx

Cette fonction permet de copier sur un émetteur le code sélectionné sur la fenêtre des codes.

Pour exécuter cette fonction, il faut connecter un émetteur au BUPC à l'aide du connecteur prévu à cet effet et activer la fonction **Copie code sur Tx**, en sélectionnant sur la Barre le menu **Modifier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Copie code sur Tx**.

En alternative, pour sélectionner cette fonction, presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.

Quand cette fonction est activée, l'écran affiche la fenêtre **Programmation** dans laquelle sont visualisés les trois types de contrôles qui sont effectués avant la copie du code.

Si tous ces contrôles donnent un résultat positif, il suffira de presser la touche **Confirmer** pour conclure l'opération.

Si l'un de ces contrôles ne donne pas un résultat positif, l'écran affiche un message d'erreur qui spécifie le type de problème.

L'opération de programmation demande quelques secondes pour son exécution.

3.8) ENREGISTREMENT DU FICHIER:



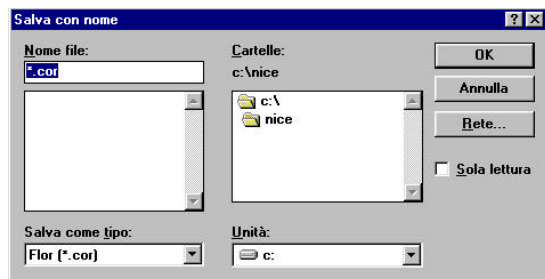
: Enregistrer sous le Nom
: Enregistrer

Après avoir inséré quelques codes ou modifier quelques données, il est bon d'enregistrer les données dans la mémoire du PC afin d'éviter de perdre les modifications effectuées pour une raison quelconque.

Si vous enregistrez pour la première fois les données d'un nouveau fichier, il faut sélectionner sur la Barre le menu **Fichier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Enregistrer sous le nom**.

En alternative, presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.

Quand cette opération a été exécutée, l'écran affiche la fenêtre ci-dessous dans laquelle il faut d'abord attribuer un Nom au fichier à enregistrer puis choisir l'unité dans laquelle il doit être enregistré et enfin, le répertoire de destination de ce fichier.



Si par contre le fichier a déjà un nom, il suffit de sélectionner sur la barre le menu **Fichier** et à l'intérieur de ce menu, de choisir **Enregistrer**. Cette opération "écrase" le fichier préexistant avec le fichier modifié.

3.9) ÉCRIRE MÉMOIRE:



: Écrire mémoire

Cette fonction permet d'insérer les codes contenus dans le fichier présent dans le PC directement dans la mémoire du récepteur.

Pour exécuter cette fonction, il faut insérer dans son logement sur le BUPC la carte de mémoire sur laquelle charger les codes, en faisant attention que la mémoire soit suffisamment grande pour contenir tous les codes.

Une fois que la mémoire a été insérée, sélectionner sur la barre le menu **Fichier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Écrire mémoire**.

En alternative, pour sélectionner cette fonction, presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.

Cette fonction transfère automatiquement tous les codes seulement après l'exécution de contrôles sur le BUPC et sur la mémoire qui y est insérée.

Si l'un de ces contrôles ne donne pas un résultat positif, l'écran affiche un message d'erreur qui spécifie le type de problème et comment le résoudre.

Cette opération peut demander quelques secondes pour son exécution.

3.10) ÉCRIRE STOCKAGE



: Écrire stockage

Cette fonction permet d'insérer les codes contenus dans le fichier présent dans le PC directement dans le Stockage du BUPC.

Après avoir effectué le contrôle, sélectionner sur la barre le menu **Fichier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Écrire stockage**.

En alternative, pour sélectionner cette fonction, presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.

Cette opération peut demander quelques secondes pour son exécution.



3.11) FERMER FENÊTRE CODES

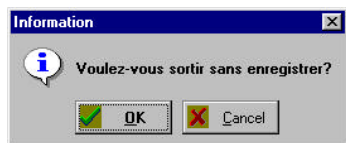
: Fermer fenêtre codes

Cette fonction permet seulement de sortir de la fenêtre des codes et de revenir ainsi à la fenêtre initiale.

Pour activer cette fonction, sélectionner sur la barre le menu **Fichier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Fermer fenêtre codes**.

En alternative, pour sélectionner cette fonction, presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.

Quand cette fonction a été sélectionnée, si des modifications ont été faites, l'écran affiche la fenêtre illustrée ci-contre.



Si l'on ne souhaite pas enregistrer les modifications apportées au Fichier, presser la touche **Confirmer** tandis que si l'on veut enregistrer les modifications effectuées, presser la touche **Annule** et effectuer la fonction **Enregistrer** ou **Enregistrer sous** le nom puis exécuter de nouveau la fonction **Fermer fenêtre codes**.

4.0) Exemple d'utilisation

Nous présentons ci-après une utilisation typique du logiciel pour la gestion d'un automatisme dans un immeuble en copropriété.

Caractéristiques demandées par le syndic de l'immeuble:

- Possibilité d'actionner l'automatisme avec des émetteurs type Rolling Code
- 1 émetteur à 2 canaux pour chaque résident (actuellement 25)
- Possibilité d'ajouter à tout moment des émetteurs sans attendre l'intervention de l'installateur sur place
- Impression de la liste complète des possesseurs des émetteurs avec association du code de l'émetteur.
- Possibilité de conserver sur disquette la copie des codes autorisés présents sur le récepteur.
- Possibilité d'effacer un code autorisé en cas de perte de l'émetteur.

Se procurer les 25 émetteurs demandés.

Quand le programme a été chargé, vu qu'il s'agit d'une nouvelle installation, créer un nouveau fichier avec la fonction **NOUVEAU** pour obtenir un tableau d'insertion des données.

À ce point, insérer le code des émetteurs possédés en activant la fonction **Rajouter codes de Tx**. Avec cette procédure, il suffit d'approcher les émetteurs avec une touche enfoncée du lecteur optique du BUPC: le code sera inséré immédiatement dans la liste des codes autorisés et il suffira de composer le nom du possesseur présumé de la télécommande avec une note de référence.

Pour insérer les codes présumés des radiocommandes dont on n'est pas en possession, exécuter la fonction **Rajouter codes**.

Dans ce cas, il est possible d'insérer les codes en les tapant directement sur le clavier sans avoir besoin physiquement de la radiocommande.

Cette fonction permet également d'insérer une quantité de codes autorisés supérieure à ceux qui ont été demandés et qui pourront être utiles si dans un second temps, un client demande d'ajouter des émetteurs à son installation.

Dans ce cas, ayant à disposition dans le PC la liste des codes insérés dans la mémoire, il suffira de programmer le nouvel émetteur avec la fonction **Copier code sur Tx** avec l'un des codes insérés en plus et de le remettre au client sans devoir intervenir physiquement sur l'installation.

Une fois que les codes ont été insérés, ne pas oublier d'enregistrer le nouveau Fichier avec la fonction **Enregistrer sous le Nom** pour éviter de perdre toutes les données.

Ce fichier peut être enregistré également sur une disquette à remettre au syndic de l'immeuble simplement en choisissant d'écrire sur l'unité A:

Si on le souhaite, il est possible d'imprimer à tout moment les données insérées en utilisant la fonction **Imprimer**.

À ce point, avec la fonction **Écrire mémoire** il est possible de transférer les codes insérés sur le PC dans la mémoire BM250 du récepteur.

Si toutefois on n'est pas en possession de la mémoire car elle est restée sur le lieu de l'installation, il est possible de décharger les données dans le Stockage du BUPC avec la fonction **Écrire stockage** puis de porter le BUPC sur le lieu d'installation et enfin, de décharger les données du Stockage vers la mémoire avec la fonction 8 (du BUPC) **Ecrire Mémoire**.

Après avoir déchargé les données dans la mémoire ou dans le stockage du BUPC, si on le désire, on peut sortir du programme en exécutant la fonction **Fermer fenêtre codes**.

Ensuite, il est possible de relire les données et de les réélaborer avec les autres fonctions du BUPC telles que **Lire Fichier**, **Lire Mémoire**, **Lire Stockage**.

S'il se révèle nécessaire d'effacer un code de la liste des codes autorisés parce qu'un émetteur a été égaré, il suffira de rechercher le code à éliminer à travers le nom du possesseur, de le sélectionner sur la liste, d'exécuter la fonction **Effacer code** et de réinsérer les codes dans la mémoire du récepteur avec la fonction **Écrire mémoire**.

À chaque fois que l'on effectue des modifications, il est bon d'enregistrer le fichier modifié sous un autre nom de manière à créer des archives des modifications.

Bupc

Betriebsanleitung

VERSION für BIO und FLOR

mit Betriebssystem

WINDOWS 3.x oder WIN 95



Inhalt:

- 1.1) Einleitung
- 1.2) Requisiten des Systems
- 1.3) Verbindung des Handcomputers BUPC mit dem Personal Computer
- 1.4) Installation
 - 2) Benutzung des Programms
- 2.1) Konfiguration der Kommunikationsgatter
- 2.2) Erzeugung einer neuen Arbeit
- 2.3) Datei lesen
- 2.4) Speicher lesen
- 2.5) Puffer lesen
 - 3) Beschreibung der im Codefenster möglichen Befehle
- 3.1) Codes hinzufügen
- 3.2) Codes von Tx hinzufügen
- 3.3) Code löschen
- 3.4) Titel ändern
- 3.5) Drucken
- 3.6) Verknüpfen
- 3.7) Code auf Tx kopieren
- 3.8) Datei speichern
- 3.9) Speicher Eingabe
- 3.10) Puffer Eingabe
- 3.11) Codefenster schließen
- 4.0) Benutzungsbeispiel

1.1) Einleitung

Das Software "BUPC" ist ein Programm für Personal Computer, mit dem der Handcomputer BUPC als Schnittstellenterminal zwischen PC und den Speicherkarten der Systeme **"Bio"** und **"Flor"**, in denen die Liste der "autorisierten" Codes enthalten ist, benutzt werden kann.

Über den PC ist es daher dank der neuen graphischen Schnittstelle in Windows mit extremer Leichtigkeit möglich, auf die Codes sowohl auf globaler Ebene (archivieren, kopieren oder die Liste drucken) als auch auf der Ebene eines einzelnen Codes (den Code an einem Sender löschen, hinzufügen oder klonieren) einzuwirken, und es besteht sogar die Möglichkeit, den Namen des Besitzers und eine Beschreibung mit jedem einzelnen Code zu verknüpfen.

Für den Gebrauch dieses Programms benötigt der Operator nur elementare Kenntnisse über den Gebrauch des PCs und insbesondere des Betriebssystems Windows 3 oder Win 95.

1.2) Requisiten des Systems

Zur Ausführung dieses Programmes ist ein Personal Computer beliebiger Marke und Modells mit Betriebssystem Windows 3 oder Win 95 notwendig, mit den folgenden minimalen Requisiten:

Prozessor	: 386
RAM Speicher	: 4 Mb
Videokarte	: VGA
Monitor	: farbig oder monochromatisch
Platteneinheit	: 3 1/2 1.44 Mb
Freiraum auf Hartplatte	: 4 Mb
Seriengatter	: Standard RS232 (9-poliger Verbinder)
Parallelgatter	: Für Drucker (Optional)

1.3) Verbindung des Handcomputers BUPC mit dem Personal Computer

Um dieses Programm zu benutzen, müssen der BUPC und der Personal Computer durch das mitgelieferte 9-polige Kabel RS232 miteinander verbunden sein.

Um Risiken zu vermeiden, wird empfohlen, die Verbindungen mit abgeschalteten Apparaturen auszuführen.

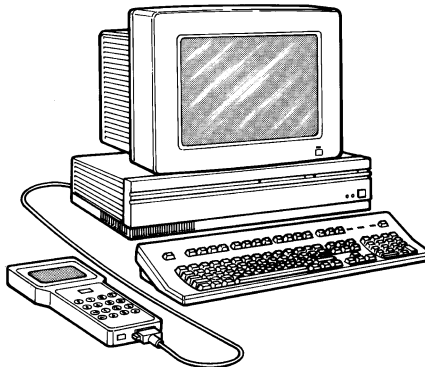


Abb. 1 Verbindung zwischen BUPC und Personal Computer

Falls der BUPC voraussichtlich längere Zeit in Betrieb bleiben wird, so wird empfohlen, die Innenbatterie zu sparen und den BUPC über ein externes Speisegerät zu speisen, das an der Steckvorrichtung [8] angeschlossen wird.

1.4) INSTALLATION

- Installation für Windows 3

- 1) Die Diskette in Drive **A** einstecken:
- 2) **Datei-Manager** starten.
- 3) Das Menü **Datei** aktivieren und **Ausführen** wählen.
- 4) **a:\ Setup** eintippen und **Eingabe** drücken.

- Installation für Windows 95

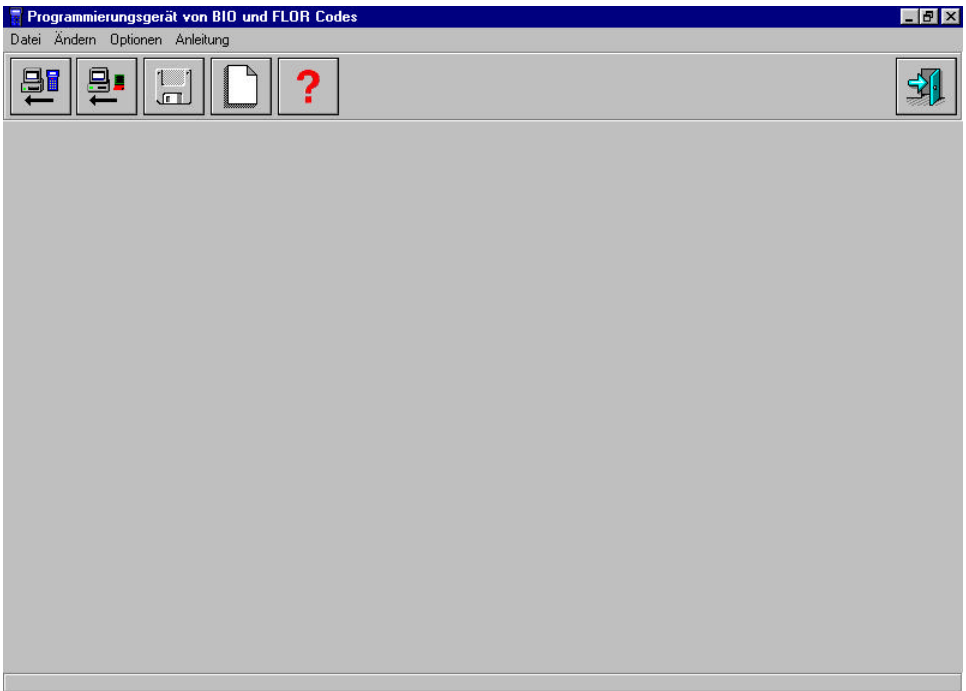
- 1) Die Diskette in das Laufwerk **A** einstecken:
- 2) Auf die Taste **Start** klicken und **Ausführen** wählen.
- 4) **a:\ Setup** eintippen und **Eingabe** drücken.

Das Installationsprogramm wird für die Erzeugung eines **NICE** Ordners sorgen, der das Programm BUPC und die dazugehörigen Dateien enthalten wird.

Um das Programm zu starten, auf die Ikone **Bupc** im soeben erzeugten **Nice** Ordner doppelklicken.

2) BENUTZUNG DES PROGRAMMS

Nach dem Start, der ein paar Sekunden lang dauern wird, erscheint ein Anfangsfenster, in dem das Programm konfiguriert werden kann.



2.1) KONFIGURATION DER KOMMUNIKATIONSGATTER:



- Gatter RS232:

Mit aktiviertem Anfangsfenster das Menü **Optionen** auf der Symbolleiste wählen und auf **Gatter RS232** klicken.

Im neuen Fenster **Gatter RS232** über das Abwärtsmenü das Seriengatter des Personal Computer wählen, mit dem der BUPC über das Kabel verbunden werden soll (gewöhnlich 1 oder 2).

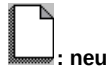


- Wahl der Sprache:

Mit aktiviertem Anfangsfenster das Menü **Optionen** auf der Symbolleiste wählen und auf **Sprache** klicken.

Im neuen Fenster **Sprache** über das Menü die gewünschte Sprache wählen.

Auf der Symbolleiste im Anfangsfenster sind Tasten vorhanden, mit denen verschiedene, hier folgend beschriebene Funktionen aktiviert werden können.



2.2) ERZEUGUNG EINER NEUEN ARBEIT:

Nach der Konfiguration des Programmes können wir nun mit der Ausführung einer neuen Arbeit beginnen, die dank der neuen graphischen Schnittstelle von Windows einfacher und leichter ausführbar sein wird.

Um eine neue Arbeit zu erzeugen, als erstes die Senderversion wählen, die benutzt werden soll (Flor oder Bio).

MERKE: Das Produkt "Very VR" ist eine Untergruppe der Familie Flor.

Für die Wahl der Version, vom Anfangsfenster des Programms aus das Menü **Optionen** auf der Symbolleiste wählen.

In diesem Menü auf **Version Bio** klicken, damit die Sender Typ Bio benutzt werden, oder auf **Version Flor** für die Benutzung von Sendern Typ Flor oder Very.

Die aktuelle Version wird durch ein "✓" an der linken Seite gekennzeichnet.

Nun zum Beginn einer neuen Arbeit das Menü **Datei** auf der Symbolleiste wählen, und darin **Neu**. Das Anzeigefenster der Codes verändert sich nun je nach zu benutzender Senderversion.

- Version Bio:

Programmierungsgerät von BIO und FLOR Codes

Datei Ändern Optionen Anleitung

Version: **BIO** File: **NEU.COD** Titel **Neu** Anzahl aktiver Codes: **0**

Nummer	Code	Name	Anmerkungen
1	*****		
2	*****		
3	*****		
4	*****		
5	*****		
6	*****		
7	*****		
8	*****		
9	*****		
10	*****		
11	*****		
12	*****		
13	*****		
14	*****		
15	*****		
16	*****		
17	*****		
18	*****		
19	*****		
20	*****		

- Version Flor:

Programmierungsgerät von BIO und FLOR Codes

Datei Ändern Optionen Anleitung

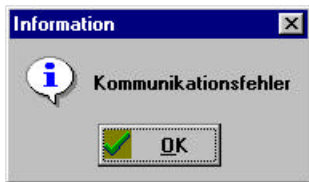
Version: **FLOR** File: **NEU.COR** Titel **Neu** Anzahl aktiver Codes: **0**

Nummer	Code	Rnd	Name	Anmerkungen
1	*****	*****		
2	*****	*****		
3	*****	*****		
4	*****	*****		
5	*****	*****		
6	*****	*****		
7	*****	*****		
8	*****	*****		
9	*****	*****		
10	*****	*****		
11	*****	*****		
12	*****	*****		
13	*****	*****		
14	*****	*****		
15	*****	*****		
16	*****	*****		
17	*****	*****		
18	*****	*****		
19	*****	*****		
20	*****	*****		

Nun wird das obige Codefenster gezeigt, in dem verschiedene Operationen an den Sendercodes ausgeführt werden können.

Der wesentliche Unterschied zwischen dem Fenster der Sender Typ Bio und jenem der Sender Typ Flor ist die Hinzufügung der Spalte Rnd, die den im Speicher vorhandenen Rnd-Wert der verschiedenen Sender zeigt.

Falls die Operation nicht positiv beendet wird, erscheint dagegen das folgende Fenster



In diesem Fall erneut versuchen, eine neue Arbeit auszuführen und den korrekten Anschluss der Verbindungskabel am BUPC kontrollieren.

Falls noch kein positives Ergebnis erlangt wird, die korrekte Wahl des Seriengatters überprüfen.

Falls die Operation korrekt erfolgt, erscheint vor dem Anzeigefenster der Codes in der Mitte des Monitors noch ein anderes Fenster, in dem wir das Eingabesystem der Codes wählen müssen.

Es sind zwei Wahlen möglich:



- Eingabe der Codes **Von Tx**:

Diese Möglichkeit wird gewählt, wenn man bereits Sender besitzt; die Codeeingabe wird daher einfacher sein, weil der Sender während der Übertragung nur dem optischen Leser des BUPC genähert werden muss und der Code automatisch in das Codeeingabefenster gebracht wird. Auf diese Weise braucht man nur den Namen des Besitzers des Senders und eine Beschreibung eingeben, falls erwünscht.

- Eingabe der Codes **Von Tastatur**:

Diese Möglichkeit wird gewählt, wenn man noch keine Sender besitzt; die vermutlichen Codes und, falls erwünscht, der Name des Besitzers des Senders und eine Beschreibung können daher von der Tastatur aus eingegeben werden.

Diese Funktion gestattet es für geschäftliche Zwecke, im Augenblick der Installation über die erforderlichen Sender hinaus eine Reihe zusätzlicher Codes einzugeben, was nützlich wird, wenn der Kunde Sender zu seiner Anlage hinzufügen will.

Da am PC die Liste der eingegebenen Codes zur Verfügung steht, genügt es in diesem Fall, den Sender mit einem der zusätzlichen, im Speicher des Empfängers vorhandenen Codes zu programmieren.; der Sender kann dadurch ohne Eingriffe an der Anlage dem Kunden direkt übergeben werden.

Nachdem die Dateneingabewahl ausgeführt worden ist, erscheint ein neues Fenster am Bildschirm, mit dem wir die Codes auf die vorher gewählte Weise hinzufügen können.

Dieses Fenster verschwindet nach der Eingabe eines Codes; für seine erneute Aktivierung müssen wir die Funktion **Codes hinzufügen oder die Funktion Codes von Tx hinzufügen**.

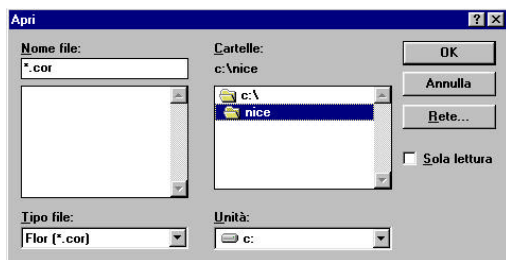
2.3) DATEI LESEN:



: Datei Lesen

Falls keine neue Arbeit ausgeführt werden muss, sondern eine früher erzeugte Arbeit geöffnet werden soll, so muss die Funktion **Datei Lesen** gewählt werden.

Zum Laden einer solchen Arbeit, auf der Leiste das Menü **Datei** wählen und darin **Datei Lesen**.



Bei der Ausführung dieser Funktion erscheint am Bildschirm das obige Fenster, in dem wir festlegen müssen, in welchem Laufwerk unsere Datei (Arbeit) vorhanden ist, und - in diesem Laufwerk - in welchen Ordner die Arbeit eingegeben worden ist; dann die Datei in dem betreffenden Ordner wählen. Dabei muss berücksichtigt werden, dass die Dateien mit der Erweiterung (*.Cod) die Bio-Codes enthalten, wogegen jene mit der Erweiterung (Cor) die Flor-Codes enthalten.

Nachdem die zu ladende Datei festgelegt worden ist, wird das Fenster geladen, das sowohl für die Versionen Bio oder Flor als auch für jenes der Funktion Neu gleich ist, nur mit dem Unterschied, dass in diesem Fall auch die Daten der in der gespeicherten Datei (Arbeit) vorhandenen Codes geladen werden.



2.4) SPEICHER LESEN:

: Speicher lesen

Mit dieser Funktion können die Codes direkt aus dem Speicher geladen werden, im Fall der Version Flor auch der Rnd-Wert.

Zur Ausführung dieser Funktion muss der Speicher in seinen Sitz am BUPC eingeschaltet werden; dann vom Anfangsfenster des Programms aus das Menü **Datei** auf der Leiste wählen, und darin **Speicher lesen**.

Die Funktion erkennt die Speicherversion, an der gearbeitet wird, automatisch und sie muss daher nicht vorher festgelegt werden.

Auf diese Weise werden alle im Speicher vorhandenen Codes geladen, aber es werden weder der Name noch die Beschreibungen gezeigt, die mit diesen Codes verbunden sind, da diese Daten nicht im Speicher, sondern in der Datei (Arbeit) im PC vorhanden sind.

Um die Codes mit ihrem Namen und den Beschreibungen in Verbindung zu bringen, muss die später beschriebene Funktion **Verknüpfen** ausgeführt werden.



2.5) PUFFER LESEN:

: Puffer lesen

Mit dieser Funktion können die Codes direkt aus dem Puffer des BUPC geladen werden, und im Fall der Version Flor auch der Rnd-Wert.

Zur Ausführung dieser Funktion muss das Menü **Datei** auf der Leiste gewählt werden, und darin **Puffer lesen**. Die Funktion erkennt die Version der im Puffer enthaltenen Codes automatisch und sie muss daher nicht vorher festgelegt werden.

Auf diese Weise werden alle im Puffer vorhandenen Codes geladen, aber es werden weder der Name noch die Beschreibungen gezeigt, die mit diesen Codes verbunden sind, da diese Daten nicht im Puffer, sondern in der Datei (Arbeit) im PC vorhanden sind.

Um die Codes mit ihrem Namen und den Beschreibungen in Verbindung zu bringen, muss die später beschriebene Funktion **Verknüpfen** ausgeführt werden.

3) Beschreibung der im Codefenster möglichen Befehle

Im Codefenster können verschiedene Funktionen ausgeführt werden, mit denen es möglich ist, Codes zu ändern und hinzuzufügen, die Arbeit zu speichern und zu drucken, und andere Schnittstellenfunktionen mit dem BUPC.

Hier folgend werden alle Befehle, die im Programm ausgeführt werden können, einzeln beschrieben.



3.1) CODE HINZUFÜGEN:

: Code hinzufügen

Mit dieser Funktion können die Codes und der jeweilige Name und die Beschreibung eingegeben werden, indem sie auf der Tastatur unseres PCs eingetippt werden.

Zur Eingabe eines Codes, auf der Leiste das Menü **Ändern** wählen, und darin **Code hinzufügen**.

Nachdem die Funktion aktiviert ist, genügt es, die Daten in die vorhergesehenen Felder einzutippen und die Eingabe durch Druck auf die Taste **Bestätigen** zu bestätigen.

Nach der Eingabe eines Codes verschwindet das Fenster Code hinzufügen und die Hauptmaske bleibt aktiviert.

Die Funktion wiederholen, um einen weiteren Code einzugeben.

Diese Funktion kann auch durch den Druck auf die entsprechende Taste in der Symbolleiste aktiviert werden.



3.2) CODE MIT TX: HINZUFÜGEN

: Code mit Tx hinzufügen

Mit dieser Funktion können die Codes direkt mit dem Sender eingegeben werden..

Zur Eingabe eines Codes, auf der Leiste das Menü **Ändern** wählen, und darin **Codes mit Tx hinzufügen**.

Nachdem die Funktion aktiviert ist, genügt es, den Code mit einem Sender zu übertragen, indem die Led des Tx rechtwinklig zum optischen Leser des BUPC gehalten wird; der Code wird im Codefeld erscheinen; dann den Namen und die Beschreibungen in die vorgesehenen Räume eintippen und die Eingabe durch Druck auf die Taste **Bestätigen** bestätigen.

Nach der Eingabe eines Codes verschwindet das Fenster Code hinzufügen und die Hauptmaske bleibt aktiviert.

Die Funktion wiederholen, um einen weiteren Code einzugeben.

Diese Funktion kann auch durch den Druck auf die entsprechende Taste in der Symbolleiste aktiviert werden.



3.3) CODE LÖSCHEN:

: Code löschen

Mit dieser Funktion der gewählte Code aus der Liste gelöscht werden.

Für den Zugriff zur Funktion, auf der Leiste das Menü **Ändern** wählen, und darin **Code löschen**.

Als Alternative die entsprechende Taste auf der Symbolleiste drücken.

Nachdem die Funktion aktiviert ist, erscheint das Fenster mit dem Antrag auf dem Bildschirm, in dem wir gefragt werden, ob wir bestätigen, dass wir den Code löschen

wollen, da dieser nach dem Löschen endgültig verloren geht.

3.4) TITEL:



: Titel

Nun, nachdem ein paar Codes eingegeben worden sind, sollte unserer Arbeit eigentlich ein Titel gegeben werden, damit er von den anderen unterschieden werden kann. In den Titel werden wir zum Beispiel den Namen des Kunden, des Wohnblocks oder anderes, uns überlassenes eingeben. Zur Eingabe dieses Titels, der unter der Symbolleiste vorhanden ist, auf der Leiste das Menü **Ändern** wählen, und darin **Titel**.

Nachdem die Funktion aktiviert ist, genügt es, den Titel einzutippen und mit der Taste **Eingabe** zu bestätigen.

Als Alternative die entsprechende Taste auf der Symbolleiste drücken.



3.5) DRUCKEN:

: Drucken

Mit dieser Funktion kann die Codeliste mit den jeweiligen Namen und Beschreibungen gedruckt werden, so dass wir alle Installationen im Archiv aufbewahren können.

Für den Zugriff zur Funktion, auf der Leiste das Menü **Datei** wählen, und darin **Drucken**.

Als Alternative die entsprechende Taste auf der Symbolleiste drücken.

Nach der Aktivierung dieser Funktion erscheint das Konfigurationsfenster des Druckers am Bildschirm.



3.6) VERKNÜPFEN:

: Verknüpfen

Mit dieser Funktion können die vom Speicher oder Puffer gelesenen Codes mit den Bezugnahmen, wie Namen und Beschreibungen, verknüpft werden, die in der im PC gespeicherten Datei enthalten sind. Zur Ausführung dieser Operation müssen zuerst die vorhandenen Codes mit der Funktion **Speicher lesen**, wenn sie im Speicher vorhanden sind, oder mit der Funktion **Puffer lesen**, wenn sie im Puffer vorhanden sind, geladen werden.

Nachdem die Daten geladen worden sind, muss die Funktion **Verknüpfen** aktiviert werden, indem das Menü **Datei** auf der Leiste, und darin **Verknüpfen** gewählt wird.

Als Alternative die entsprechende Taste auf der Symbolleiste zur Wahl dieser Funktion drücken.

Nach der Aktivierung dieser Funktion erscheint ein Fenster am Bildschirm, das wie jenes der Funktion Datei lesen ist, nun wie bei der Funktion Datei lesen die Datei auswählen.



3.7) CODE AUF TX: KOPIEREN

: Code auf Tx kopieren

Mit dieser Funktion kann der im Codefenster gewählte Code auf einen Sender kopiert werden.

Zur Ausführung der Funktion muss ein Sender über den speziellen Verbinder mit dem Bupc verbunden und die Funktion **Code auf Tx kopieren** aktiviert werden, indem das Menü **Ändern** auf der Leiste, und darin **Code auf Tx kopieren** gewählt wird.

Als Alternative die entsprechende Taste auf der Symbolleiste zur Wahl dieser Funktion drücken.

Nach der Aktivierung dieser Funktion erscheint das Fenster Programmierung, in dem drei Kontrollen gezeigt werden, die vor dem Kopieren des Codes ausgeführt werden.

Falls alle Kontrollen positiv verlaufen, genügt der Druck auf die Taste Bestätigen, um die Operation zu beenden.

Falls eine der Kontrollen ein negatives Ergebnis gibt, wird eine Fehlermeldung am Bildschirm gezeigt, die das Problem genauer angibt.

Zur Ausführung der Programmierungsoperation werden ein paar Sekunden benötigt.

3.8) DATEI SPEICHERN:



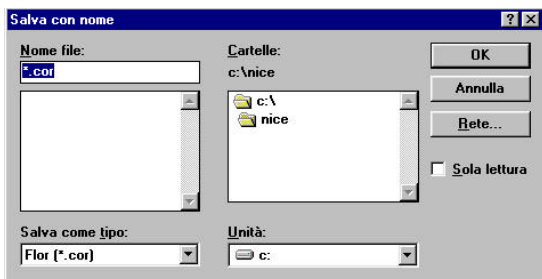
: **Speichern mit Name**
: **Speichern**

Nachdem ein paar Codes eingegeben oder Daten geändert worden sind, sollten die Daten im Speicher des Personal Computers gespeichert werden, um zu vermeiden, dass die ausgeführten Änderungen verloren gehen.

Wenn Sie die Daten einer neuen Arbeit zum ersten Mal speichern, auf der Leiste das Menü **Datei** wählen, und darin **Speichern mit Name**.

Als Alternative die entsprechende Taste auf der Symbolleiste drücken.

Nach der Ausführung dieser Operation wird das unten gezeigte Fenster erscheinen, in dem zuerst der zu speichernden Arbeit ein Name gegeben wird, dann das Laufwerk, in dem die Arbeit gespeichert wird, und der Zielordner gewählt werden.



Falls die Arbeit dagegen schon früher gespeichert worden ist, genügt es, auf der Leiste das Menü **Datei** wählen, und darin **Speichern**. Dadurch wird die vorher erzeugte Arbeit von der neuen überschrieben.

3.9) SPEICHER EINGABE:



: **Speicher Eingabe**

Mit dieser Funktion können die in der Arbeit am Computer vorhandenen Codes direkt in den Speicher des Empfängers eingegeben werden.

Zur Ausführung dieser Funktion muss der Speicher, in den die Codes eingegeben werden sollen, in seinen Sitz im BUPC eingeschaltet werden, dabei jedoch beachten, ob der Speicher groß genug ist, so dass er alle Codes aufnehmen kann.

Nachdem der Speicher eingesteckt worden ist, auf der Leiste das Menü **Datei** wählen, und darin **Speicher Eingabe**.

Als Alternative die entsprechende Taste auf der Symbolleiste zur Wahl dieser Funktion drücken.

Diese Funktion überträgt alle Codes erst auf automatische Weise, nachdem Kontrollen am Bupc und an dem in ihn eingesteckten Speicher ausgeführt worden sind.

Falls eine der Kontrollen ein negatives Ergebnis gibt, wird eine Fehlermeldung am Bildschirm gezeigt, die das Problem genauer angibt und wie es gelöst werden kann.

Zur Ausführung dieser Operation können ein paar Sekunden nötig sein.



3.10) PUFFER EINGABE

: **Puffer Eingabe**

Mit dieser Funktion können die in der Arbeit am Computer vorhandenen Codes direkt in den Puffer des BUPC eingegeben werden.

Nachdem die Kontrolle ausgeführt worden ist, auf der Leiste das Menü **Datei** wählen, und darin **Puffer Eingabe**.

Als Alternative die entsprechende Taste auf der Symbolleiste zur Wahl dieser Funktion drücken.

Zur Ausführung dieser Operation können ein paar Sekunden nötig sein.

3.11) CODEFENSTER SCHLIEßEN



: Codefenster schließen

Mit dieser Funktion kann nur aus dem Codefenster herausgegangen werden; man kehrt auf diese Weise zum Anfangsfenster zurück.

Zur Aktivierung dieser Funktion auf der Leiste das Menü **Datei** wählen, und darin Codefenster schließen.

Als Alternative die entsprechende Taste auf der Symbolleiste zur Wahl dieser Funktion drücken.

Falls Änderungen an der Datei gemacht worden sind, wird nach der Wahl dieser Funktion das seitlich abgebildete Fenster am Bildschirm erscheinen.



Falls die Änderungen an der Datei nicht gespeichert werden sollen, die Taste **Bestätigen** drücken, falls sie gespeichert werden sollen, die Taste **Löschen** drücken und die Funktion **Speichern** oder **Speichern mit Name** ausführen, dann nochmals die Funktion **Codefenster schließen**.

4.0) Benutzungsbeispiel

Hier geben wir ein typisches Benutzungsbeispiel des Softwares für den Betrieb einer Automatisierung in einem Wohnblock.

Vom Wohnblockverwalter geforderte Eigenschaften:

- Möglichkeit, die Automatisierung über Rolling Code Sender zu betätigen.
- Nr. 1 Sender mit 2 Kanälen für jeden Bewohner (zur Zeit 25)
- Möglichkeit, jederzeit Sender hinzufügen zu können, ohne auf den Eingriff des Installateurs an Ort und Stelle warten zu müssen.
- Kompletter Druck der Senderbesitzer mit jeweiligem Sendercode.
- Möglichkeit, die Kopie der autorisierten Codes, die im Empfänger vorhanden sind, auf einer Diskette aufbewahren zu können.
- Möglichkeit, einen autorisierten Code zu löschen, falls der Sender verloren wird.

Sich die 25 erforderlichen Sender beschaffen.

Das Programm laden und, da es sich um eine neue Arbeit handelt, die Funktion **NEU** ausführen, um eine Dateneingabetabelle zu erzeugen.

Nun den Code der beschafften Sender eingeben, indem die Funktion **Codes von Tx hinzufügen** aktiviert wird.

Auf diese Weise genügt es, die Sender mit einer gedrückten Taste dem optischen Leser des BUPC zu nähern, und der Code wird sofort in die Liste der autorisierten Codes eingegeben; man muss danach nur den Namen des vermutlichen Besitzers der Fernbedienung und eine Anmerkung eingeben.

Um die vermutlichten Codes der Funkbedienungen einzugeben, die man nicht besitzt, die Funktion **Codes hinzufügen** ausführen.

In diesem Fall können die Codes durch direktes Eintippen auf der Tastatur eingegeben werden, ohne dass die Funkbedienung effektiv vorhanden sein muss.

Mit dieser Funktion können auch mehr autorisierte Codes als gefordert eingegeben werden, was von Nutzen ist, wenn der Kunde Sender zu seiner Anlage hinzufügen will.

In diesem Fall, da am PC die Liste der in den Speicher eingegebenen Codes vorhanden ist, genügt es, den neuen Sender über die Funktion **Code auf Tx kopieren** mit einem der zusätzlich eingegebenen Codes zu programmieren; der Sender kann dann direkt und ohne weitere Eingriffe an der Anlage dem Kunden übergeben werden.

Nachdem die Codes eingegeben worden sind, sich daran erinnern, die neue Arbeit (Datei) mit der Funktion **Speichern mit Name** zu speichern, um zu vermeiden, dass die ganze Arbeit verloren geht. Die Arbeit kann auch auf Diskette gespeichert werden, die dem Wohnblockverwalter übergeben werden kann. Dazu einfach wählen, dass auf Laufwerk A: geschrieben werden soll.

Falls erwünscht, kann jederzeit über die Funktion **Drucken** ein Druck der eingegebenen Daten ausgeführt werden.

Nun können die in den PC eingegebenen Codes mit der Funktion **Speicher Eingabe** auf unseren Speicher BM250 am Empfänger übertragen werden.

Falls der Speicher jedoch nicht zur Hand ist, weil er am Installationsort geblieben ist, können die Daten mit der Funktion **Puffer Eingabe** auf den Puffer entladen werden; dann kann der BUPC an den Installationsort gebracht werden und die Daten können durch die Funktion 9 (des BUPC) Speicher Eingabe vom Puffer auf den Speicher entladen werden.

Nachdem die Daten auf den Speicher oder Puffer des BUPC entladen worden sind, kann man, falls erwünscht, mit der Funktion **Schließt Codefenster** aus dem Puffer herausgehen.

Die Daten können später durch andere Funktionen des BUPC wie **Datei lesen, Speicher lesen, Puffer lesen** wieder gelesen und neu ausgearbeitet werden..

Falls verlangt wird, dass ein Code aus der Liste der autorisierten Codes gelöscht werden soll, weil ein Sender verloren worden ist, so genügt es, den zu löschenden Code über den Namen des Besitzers zu suchen, ihn in der Liste zu wählen, die Funktion **Code löschen** auszuführen und die Codes mit der Funktion **Speicher Eingabe** wieder in den Speicher des Empfängers einzugeben.

Die Arbeit sollte jedesmal, wenn Änderungen ausgeführt werden, mit einem anderen Namen gespeichert werden, um auf diese Weise ein geschichtliches Bild der Änderungen zu erzeugen.

Bupc

Manual de uso

**VERSIÓN para BIO y FLOR
con sistema operativo
WINDOWS 3.x o WIN 95**



Índice:

- 1.1) Introducción
- 1.2) Requisitos del sistema
- 1.3) Conexión de la unidad BUPC al Ordenador Personal
- 1.4) Instalación
 - 2) Uso del programa
- 2.1) Configuración de los puertos de comunicación
- 2.2) Creación de un nuevo trabajo
- 2.3) Leer Archivo
- 2.4) Leer Memoria
- 2.5) Leer Memoria intermedia
 - 3) Descripción de los posibles mandos situados en el interior de la ventana de los códigos
- 3.1) Añadir códigos
- 3.2) Añadir códigos desde Tx
- 3.3) Borrar código
- 3.4) Modificar título
- 3.5) Imprimir
- 3.6) Asociar
- 3.7) Duplicar código en Tx
- 3.8) Memorización del Archivo
- 3.9) Escribir Memoria
- 3.10) Escribir Memoria intermedia
- 3.11) Cerrar ventana códigos
- 4.0) Ejemplo de uso

1.1) Introducción

El Software “ BUPC” es un programa para Ordenador Personal que permite usar la unidad BUPC como un terminal de interfaz entre el PC y las tarjetas de memoria de los sistemas “**Bio**” y “**Flor**”, en las cuales se encuentra la lista de los códigos “autorizados”.

A través del PC se puede trabajar con los códigos con suma facilidad, gracias a la nueva interfaz gráfica en entorno Windows, tanto globalmente (memorizar, duplicar o imprimir la lista) como con cada código (borrar, añadir o clonar el código en un transmisor), hasta llegar a asociar a cada código el nombre del dueño y una descripción.

El uso de este programa requiere que el operador posea un conocimiento elemental del PC y, en particular, del sistema operativo Windows 3 o Win 95.

1.2) Requisitos del sistema

Para la ejecución de este programa se requiere un Ordenador Personal de cualquier marca y modelo, con sistema operativo Windows 3 o Win 95 con los siguientes requisitos mínimos:

Procesador	: 386
Memoria RAM	: 4 Mb
Tarjeta de vídeo	: VGA
Monitor	: Colores o monocromático
Unidad de disco	: 3 ^{1/2} 1.44 Mb
Espacio libre en disco duro	: 4 Mb
Puerto serial	: Estándar RS232 (conector 9 polos)
Puerto paralelo	: Para impresora (opcional)

1.3) Conexión de la unidad BUPC al Ordenador Personal

Para usar este programa hay que conectar entre sí la BUPC y el Ordenador Personal por medio del cable de 9 polos tipo RS232 suministrado de serie.

Para evitar el riesgo de averías, se aconseja realizar las conexiones con los aparatos apagados.

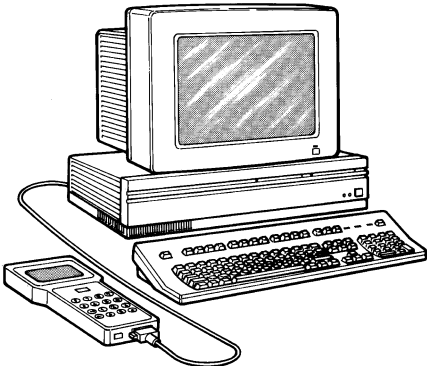


Fig. 1 Conexión entre BUPC y el Ordenado Personal

Si prevé que la BUPC tiene que permanecer en funcionamiento por mucho tiempo, se aconseja alimentarla a través de un dispositivo de alimentación exterior conectado a la toma [8], sin usar la batería interior.

1.4) INSTALACIÓN

- Instalación para Windows 3

- 1) Introduzca el disquete en el Disco **A:**
- 2) Inicie el **Archivo Manager**.
- 3) Active el menú **Archivo** y seleccione **Ejecutar**.
- 4) Teclee **a:\ Setup** y pulse **Intro**.

- Instalación para Windows 95

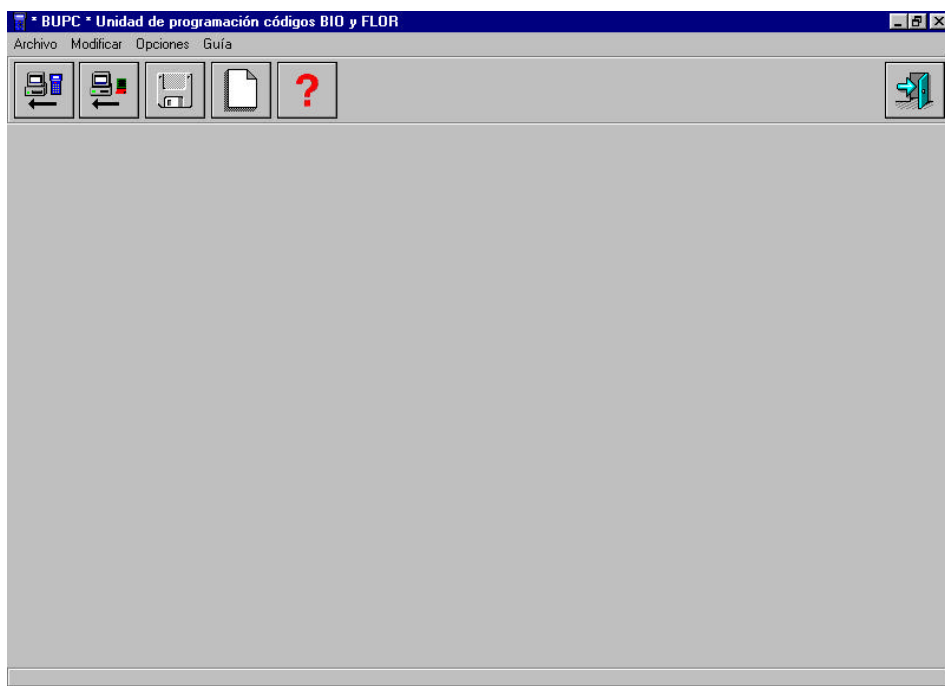
- 1) Introduzca el disquete en el Disco **A:**
- 2) Haga clic sobre el botón **Iniciar** y seleccione **Ejecutar**.
- 4) Teclee **a:\ Setup** y pulse **Intro**.

El programa de instalación crea una carpeta **NICE** en la cual se encuentran el programa BUPC y los archivos accesorios.

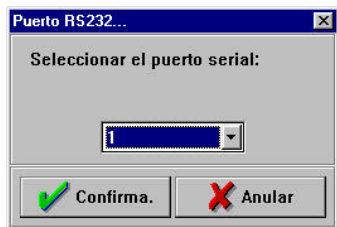
Para iniciar el programa, haga doble clic sobre el icono **Bupc** que se encuentra en el interior de la carpeta **Nice** apenas creada.

2) USO DEL PROGRAMA

Tras el inicio, que dura algunos segundos, aparece la ventana inicial en la cual es posible configurar el programa.



2.1) CONFIGURACIÓN DE LOS PUERTOS DE COMUNICACIÓN:



- Puerto RS232:

Con la ventana inicial activa, seleccione en la Barra de Instrumentos el menú **Opciones** en el cual tiene que hacer clic sobre **Puerto RS232**.

En el interior de la nueva ventana **Puerto RS232**, elija en el menú en cascada el puerto serial del Ordenador Personal al cual se ha conectado la BUPC por medio del cable correspondiente (generalmente 1 ó 2).



- Selección de la lengua:

En la ventana inicial, seleccione en la Barra de Instrumentos el menú **Opciones** y haga clic sobre **Lengua**.

En el interior de la nueva ventana **Lengua** elija la lengua deseada.

En la ventana inicial hay teclas en la Barra de instrumentos que permiten activar una serie de funciones descriptas a continuación:



:Nuevo

2.2) CREACIÓN DE UN NUEVO TRABAJO:

Una vez configurado el programa, se puede comenzar a realizar un nuevo trabajo que, con la nueva interfaz gráfica de Windows, será más sencillo y agradable.

Para crear un nuevo trabajo, elija antes que nada la versión de los transmisores que desea utilizar entre Flor y Bio.

NOTA: el producto "Very VR" es un subproducto de la familia Flor.

Para seleccionar la versión, desde la ventana inicial del programa, seleccione en la Barra de Instrumentos el menú **Opciones**.

En dicho menú, haga clic sobre **Versión Bio** para usar transmisores de tipo Bio, o sobre **Versión Flor** para usar transmisores de tipo Flor o Very.

La versión en uso actualmente, está evidenciada con un "✓" sobre el lado izquierdo.

Ahora, para iniciar un nuevo trabajo, seleccione sobre la Barra de Instrumentos el menú **Archivo** y en su interior seleccione **Nuevo**.

Entonces, la ventana de visualización de los códigos se diferencia de acuerdo con la versión de los transmisores a utilizar.

- Versión Bio:

* BUPC * Unidad de programación códigos BIO y FLOR

Archivo Modificar Opciones Guía

Version: **BIO** File: **NUEVO.CDD** Título: **Nuevo** Número códigos activos: **0**

Número	Código	Nombre	Notas
1	*****		
2	*****		
3	*****		
4	*****		
5	*****		
6	*****		
7	*****		
8	*****		
9	*****		
10	*****		
11	*****		
12	*****		
13	*****		
14	*****		
15	*****		
16	*****		
17	*****		
18	*****		
19	*****		
20	*****		

- Versión Flor:

* BUPC * Unidad de programación códigos BIO y FLOR

Archivo Modificar Opciones Guía

Version: **FLOR** File: **NUEVO.COR** Título: **Nuevo** Número códigos activos: **0**

Número	Código	Rnd	Nombre	Notas
1	*****	*****		
2	*****	*****		
3	*****	*****		
4	*****	*****		
5	*****	*****		
6	*****	*****		
7	*****	*****		
8	*****	*****		
9	*****	*****		
10	*****	*****		
11	*****	*****		
12	*****	*****		
13	*****	*****		
14	*****	*****		
15	*****	*****		
16	*****	*****		
17	*****	*****		
18	*****	*****		
19	*****	*****		
20	*****	*****		

Aparece la ventana de los códigos arriba mencionada, en la cual es posible realizar una serie de operaciones sobre los códigos de los transmisores.

La diferencia substancial entre la ventana para transmisores de tipo Bio y aquella para Tx tipo Flor, es la añadidura de la columna Rnd, que visualiza el valor del Rnd que se encuentra en la memoria de los diferentes transmisores.

Si la operación fracasa, aparece la siguiente ventana

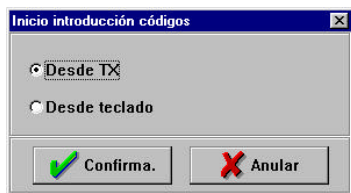


En este caso, pruebe nuevamente a efectuar un nuevo trabajo o a controlar que los cables de conexión a la BUPC estén conectados correctamente.

Si esto no da resultados positivos, controle la elección correcta del puerto serial.

Si la operación se efectúa correctamente, antes de la ventana de visualización de los códigos aparece en el centro del monitor otra ventana en la cual hay que elegir el sistema de introducción de los códigos.

Las alternativas posibles son dos:



- Inicio de introducción de los códigos **Desde Tx:**

Esta elección se realiza en el caso en que ya se tengan los transmisores, por consiguiente será más fácil introducir los códigos ya que es suficiente acercar el transmisor durante la transmisión al lector óptico de la BUPC y, automáticamente, el código aparece en la ventana de introducción de códigos.

De esta manera, si lo desea, es suficiente introducir el nombre del dueño del transmisor y una descripción.

- Inicio introducción de los códigos **Desde Teclado:**

Esta elección se realiza en el caso en que todavía no tenga el transmisor y, por consiguiente, es posible teclear desde el teclado los presuntos códigos y, si lo desea, introducir el nombre del dueño del transmisor y una descripción.

Dicha función permite introducir en el momento de la instalación los transmisores requeridos y una serie de códigos de más que serán útiles cuando el cliente necesite agregar más transmisores en la instalación.

En dicho caso, teniendo a disposición en el PC la lista de los códigos introducidos en la memoria, será suficiente programar el transmisor con uno de los códigos añadidos, previsto en la memoria del receptor, y entregarlo directamente al cliente, sin tener que actuar físicamente sobre la instalación.

Una vez efectuada la elección de introducción de los datos, en el monitor aparece una nueva ventana que le permite agregar los códigos de la manera antes elegida.

Dicha ventana desaparece tras haber introducido un código; para reactivarla hay que ejecutar la función **Añadir Códigos o Añadir códigos desde Tx**.

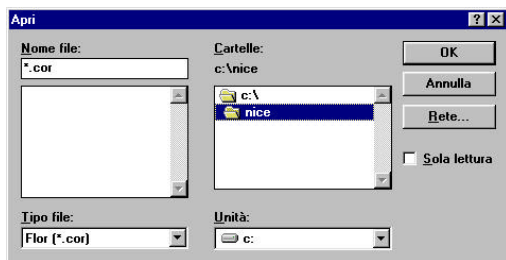
2.3) Leer Archivo:



: Leer Archivo

Si no debe efectuar un nuevo trabajo, pero debe abrir un trabajo antes creado, active la función **Leer Archivo**.

Para cargar dicho trabajo, seleccione en la Barra el menú **Archivo** y en su interior seleccione **Leer Archivo**.



Ejecutando dicha función en el monitor aparece la ventana arriba indicada, en la cual hay que definir en qué unidad se encuentra el archivo (trabajo); en el interior de dicha unidad, hay que definir en qué carpeta se introdujo y, por último, entre los archivos que se encuentran en esa carpeta, seleccione el archivo deseado, teniendo en cuenta que los Archivos con extensión (*.Cod) son archivos con códigos de tipo Bio, mientras que la extensión (*.Cor) son archivos con códigos de tipo Flor.

Una vez definido el archivo a cargar, la ventana que se carga tanto para la versión Bio como Flor es igual a la de la función Nuevo, con la única diferencia de que en este caso se cargan también los datos de los códigos que se encuentran en el archivo (trabajo) memorizado.



2.4) LEER MEMORIA:

: Leer Memoria

Esta función permite cargar los códigos y, en el caso de la versión Flor, también el Rnd directamente desde la memoria.

Para ejecutar dicha función, introduzca la memoria en la BUPC, en el alojamiento correspondiente y, desde la ventana inicial del programa, seleccione en la Barra el menú **Archivo** y en su interior seleccione **Leer Memoria**.

Esta función logra reconocer automáticamente la Versión de la memoria con la cual se está trabajando y, por lo tanto, no es necesario definir primero la versión en uso.

De esta manera, se cargarán todos los códigos presentes en la memoria, pero no aparecerán ni el nombre ni las notas asociadas a los mismos, ya que dichos datos no están en la memoria, sino que están sólo en el Archivo (trabajo) que se encuentra en el PC.

Para asociar los códigos a su nombre y a las Notas, ejecute la función **Asociar** descrita a continuación.



2.5) LEER MEMORIA INTERMEDIA:

: Leer Memoria intermedia

Esta función permite cargar los códigos y, en el caso de la versión Flor, también Rnd directamente desde la memoria intermedia de la BUPC.

Para ejecutar dicha función, seleccione en la Barra el menú **Archivo** y en su interior seleccione **Leer Memoria intermedia**.

Esta función logra reconocer automáticamente la Versión de los códigos que se encuentran en la memoria Intermedia y, por lo tanto, no es necesario definir antes la Versión en uso.

De esta manera, se cargarán todos los códigos presentes en la memoria Intermedia, pero no aparecerán ni el nombre ni las notas asociadas a los mismos, ya que dichos datos no están en la memoria Intermedia sino que están sólo en el Archivo (trabajo), que se encuentra en el PC.

Para asociar los códigos a su nombre y a las Notas, ejecute la función **Asociar** descrita a continuación.

3) Descripción de los posibles mandos situados en el interior de la ventana de los códigos

En el interior de la ventana de los códigos, se puede ejecutar una serie de funciones que permiten modificar o añadir códigos, memorizar e imprimir el trabajo y otras funciones de interfaz con la BUPC.

A continuación, describiremos uno a la vez todos los mandos que se pueden ejecutar en el programa.



3.1) AÑADIR CÓDIGO:

Añadir Código

Esta función permite introducir los códigos y el Nombre y Notas respectivas, tecleándolos desde el teclado del PC.

Para introducir un código, seleccione en la Barra el menú **Modificar** y en su interior seleccione **Añadir código**.

Una vez activada dicha función, teclee en los espacios correspondientes los datos y confirme la introducción pulsando la tecla **Confirmar**.

Tras haber introducido un código, la ventana para añadir códigos desaparece y permanece activa la pantalla principal.

Para introducir otro código, repita la función.

Como alternativa, para activar esta función, pulse la tecla correspondiente en la Barra de Instrumentos.



3.2) AÑADIR CÓDIGOS CON TX:

Añadir Códigos con Tx

Esta función permite introducir los códigos directamente con el transmisor.

Para introducir un código, seleccione en la Barra el menú **Modificar** y en su interior seleccione **Añadir códigos con Tx**.

Una vez activada dicha función, transmita el código con un transmisor colocando el indicador luminoso del Tx en forma perpendicular al lector óptico de la BUPC, y el código aparecerá en la casilla del código; luego, escriba en los espacios correspondientes el Nombre y las Notas y confirme pulsando la tecla **Confirmar**.

Tras haber introducido un código, la ventana para añadir códigos desaparece y permanece activa la pantalla principal.

Para introducir otro código, repita la función.

Como alternativa, para activar esta función, pulse la tecla correspondiente en la Barra de Instrumentos.



3.3) BORRAR CÓDIGO:

Borrar Código

Esta función permite borrar de la lista el código seleccionado.

Para acceder a dicha función, seleccione en la Barra el menú **Modificar** y en su interior seleccione **Borrar código**.

En alternativa, pulse la tecla correspondiente sobre la Barra de Instrumentos.

Una vez seleccionada dicha función, en el monitor aparece una ventana en la cual se pregunta si está seguro de querer borrar el código, ya que una vez cancelado, el código se pierde definitivamente.

3.4) TÍTULO:



: Título

A este punto, tras haber introducido algún código, es oportuno darle al trabajo un título para diferenciarlo de los demás, que puede ser, por ejemplo, el nombre del cliente, el nombre del edificio o lo que Ud. desee.

Para introducir dicho título debajo de la Barra de Instrumentos, seleccione en la Barra el menú **Modificar** y en su interior seleccione **Título**.

Una vez activada dicha función, escriba el título y confírmelo con la tecla **Intro**.

En alternativa, pulse la tecla correspondiente sobre la Barra de instrumentos.



3.5) IMPRIMIR:

: Imprimir

Esta función permite imprimir la lista de los códigos con los respectivos nombres y notas, para poder memorizar todas las instalaciones.

Para acceder a esta función, seleccione en la Barra el menú **Archivo** y en su interior seleccione **Imprimir**.

En alternativa, pulse la tecla correspondiente sobre la Barra de Instrumentos.

Una vez activada dicha función, en el monitor aparece la ventana de configuración de la impresora



3.6) ASOCIAR:

: Asociar

Esta función permite asociar a los códigos leídos desde memoria o desde Memoria intermedia las referencias como Nombre y Notas que se encuentran en el Archivo memorizado en el Ordenador Personal.

Para ejecutar dicha operación, primero hay que cargar los códigos presentes en la memoria, utilizando la función **Leer Memoria**, o aquéllos presentes en la memoria Intermedia de la Bupc, ejecutando la función **Leer Memoria intermedia**.

Una vez cargados correctamente dichos datos, acceda a la función **Asociar**, seleccionando en la Barra el menú **Archivo** y en su interior seleccione **Asociar**.

En alternativa, para seleccionar dicha función, pulse la tecla correspondiente en la Barra de Instrumentos.

Una vez activada dicha función, en el monitor aparece una ventana igual a la de la función Leer Archivo, entonces elija el Archivo como en la función Leer Archivo.



3.7) DUPLICAR CÓDIGO EN TX:

: Duplicar código en Tx

Esta función permite duplicar en un transmisor el código seleccionado en la ventana de los códigos. Para ejecutar esta función, conecte con el conector correspondiente un transmisor a la Bupc y active la función **Duplicar código en Tx**, seleccionando en la Barra el menú **Modificar** y en su interior seleccione **Duplicar código en Tx**.

En alternativa, para seleccionar dicha función, pulse la tecla correspondiente en la Barra de Instrumentos.

Una vez activada la función, aparece la ventana Programación en la cual se visualizan los tres tipos de controles que se realizan antes de que se duplique el código.

Si todos dan resultado positivo, pulse la tecla confirmar para terminar la operación.

Si uno de esos controles da resultado negativo, en el monitor aparece un mensaje de error que especifica el tipo de problema.

La programación requiere algunos segundos para ser ejecutada.

3.8) MEMORIZACIÓN DEL ARCHIVO:



: Memorizar con nombre

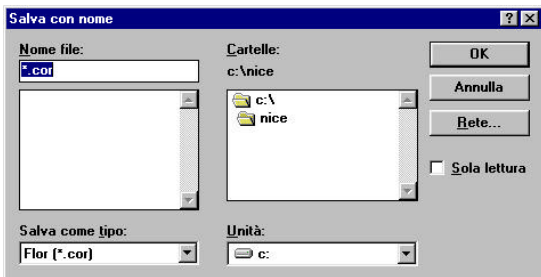
: Memorizar

Tras haber introducido algún código o haber modificado algún dato, es oportuno memorizar los datos en la memoria del Ordenador Personal, para no perder, por diferentes motivos, las modificaciones efectuadas.

Si memoriza por primera vez los datos de un nuevo trabajo, seleccione en la Barra el menú **Archivo** y en su interior seleccione **Memorizar con nombre**.

En alternativa, pulse la tecla correspondiente en la Barra de Instrumentos.

Una vez ejecutada la operación, aparecerá la ventana indicada más abajo, en la cual, primero hay que dar un nombre al trabajo que se debe memorizar y, luego, elegir la unidad en la cual memorizar el trabajo y la carpeta de destino de dicho trabajo.



Si en cambio el trabajo ya estaba memorizado, seleccione en la Barra el menú **Archivo** y en su interior seleccione **Memorizar**.

Esta operación, reedita el trabajo antes creado con el actualizado.

3.9) ESCRIBIR MEMORIA:



: Escribir Memoria

Esta función permite introducir los códigos presentes en el trabajo del ordenador, directamente en la memoria del receptor.

Para ejecutar dicha función, introduzca en el alojamiento de la BUPC la memoria en la cual introducir los códigos, observando que la memoria sea suficientemente grande como para contener todos los códigos.

Una vez introducida la memoria, seleccione en la Barra el menú **Archivo** y en su interior seleccione **Escribir Memoria**.

En alternativa, para seleccionar dicha función, pulse la tecla correspondiente en la Barra de Instrumentos.

Esta función transfiere automáticamente todos los códigos sólo tras haber realizado los controles en la Bupc y en la memoria introducida en la misma.

Si uno de esos controles no da resultado positivo, en el monitor aparece un mensaje de error que especifica cual es el problema y el modo de resolverlo.

Esta operación puede requerir algunos segundos para ser ejecutada.

3.10) ESCRIBIR MEMORIA INTERMEDIA



: Escribir Memoria intermedia

Esta función permite introducir los códigos presentes en el trabajo del ordenador, directamente sobre la memoria Intermedia de la BUPC.

Tras haber efectuado el control, seleccione en la Barra el menú **Archivo** y en su interior seleccione **Escribir Memoria intermedia**.

En alternativa, para seleccionar dicha función, pulse la tecla correspondiente en la Barra de Instrumentos.

Esta operación puede requerir algunos segundos para ser ejecutada.

3.11) CERRAR VENTANA CÓDIGOS



: Cerrar ventana códigos

Esta función permite sólo salir de la ventana de los códigos y volver a la ventana principal. Para activar esta función, seleccione en la Barra el menú **Archivo** y en su interior seleccione **Cerrar ventana códigos**.

En alternativa, para seleccionar dicha función, pulse la tecla correspondiente en la Barra de Instrumentos.



Una vez seleccionada esta función, si se han realizado modificaciones en el Archivo, en el monitor aparecerá la ventana indicada aquí al lado.

Si no desea memorizar las modificaciones realizadas al Archivo, pulse la tecla **Confirmar**, mientras que si desea memorizar dichas modificaciones, pulse la tecla **anular** y

ejecute la función *Memorizar* o **Memorizar con nombre** y luego ejecute nuevamente la función **Cerrar ventana códigos**.

4.0) Ejemplo de uso

Presentamos un uso típico del software para la gestión de un automatismo de un edificio.

Características requeridas por el administrador del edificio:

- Posibilidad de accionar el automatismo por medio de transmisores de tipo Rolling Code.
- 1 transmisor de 2 canales para cada residente (actualmente 25)
- Posibilidad de añadir en cualquier momento transmisores sin esperar a que intervenga el instalador.
- Impresión completa de los poseedores de los transmisores con asociación del código del transmisor.
- Posibilidad de conservar en Disquete la copia de los códigos autorizados, presentes en el receptor
- Posibilidad de borrar un código autorizado si se pierde el transmisor.

Consiga los 25 transmisores requeridos.

Una vez cargado el programa, ya que este es un nuevo trabajo, ejecute la función **NUEVO** para crear una tabla de introducción de los datos.

A este punto, introduzca el código de los transmisores que posea, activando la función **Añadir códigos desde Tx**.

Entonces, es suficiente acercar los transmisores con una tecla apretada al lector óptico de la BUPC y el código se introducirá inmediatamente en la lista de los códigos autorizados; ahora será suficiente escribir el nombre del poseedor del mando a distancia y una nota de referencia.

Para introducir los presuntos códigos de los mandos a distancia que aún no posee, ejecute la función **Añadir códigos**.

En ese caso, es posible introducir los códigos directamente desde el teclado, sin tener el mando a distancia.

Esta función permite también introducir una cantidad de códigos autorizados superior a los requeridos, que serán útiles en el momento en que un cliente requiera añadir transmisores a su instalación.

En dicho caso, teniendo a disposición en el PC la lista de los códigos en la memoria, será suficiente programar el nuevo transmisor por medio de la función **Duplicar código en Tx** con uno de los códigos introducidos de más y entregarlo directamente al cliente, sin tener que actuar físicamente sobre la instalación.

Una vez introducidos los códigos, recuerde memorizar el Nuevo trabajo (Archivo), ejecutando la función **Memorizar con Nombre** para no perder todo el trabajo.

Dicho trabajo se puede memorizar también en disquete, que se puede entregar al administrador del edificio, simplemente eligiendo escribir en el disco A:

Si lo desea, en cualquier momento puede imprimir los datos que se están introduciendo, utilizando la función **Imprimir**.

Entonces, mediante la función **Escribir memoria**, es posible transferir los códigos introducidos en el Ordenador Personal a la memoria BM250 del receptor.

Si no posee la memoria, porque la dejó en el lugar de instalación, es posible descargar los datos en la memoria Intermedia de la BUPC mediante la función **escribir Memoria intermedia** y luego llevar la BUPC a la instalación y descargar los datos desde la memoria Intermedia a la memoria, por medio de la función 8 (de la BUPC) **Escribir Memoria**.

Tras haber descargado los datos sobre la memoria o sobre la memoria intermedia de la BUPC, si lo desea, puede salir del programa ejecutando la función **Cerrar ventana códigos**.

Luego, es posible releer y reprocesar los datos por medio de las demás funciones de la BUPC como por ejemplo **Leer Archivo, Leer Memoria, Leer Memoria intermedia**.

Si debiera borrar un código de la lista de los autorizados, porque se perdió un transmisor, será suficiente buscar el código a eliminar con el nombre del poseedor, seleccionarlo sobre la lista, ejecutar la función **Borrar código** y reintroducir los códigos en la memoria del receptor con la función **Escribir memoria**.

Cada vez que efectúe modificaciones, se aconseja memorizar el trabajo con otro nombre, para crear de esta manera un histórico de las modificaciones.



Nice SpA Via Pezza Alta, 13 Z.I. Rustignè - I-31046 Oderzo TV
Tel. +39.0422.85.38.38 - Fax +39.0422.85.35.85
E-mail: info@niceforyou.com Web site: <http://www.niceforyou.com>