

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

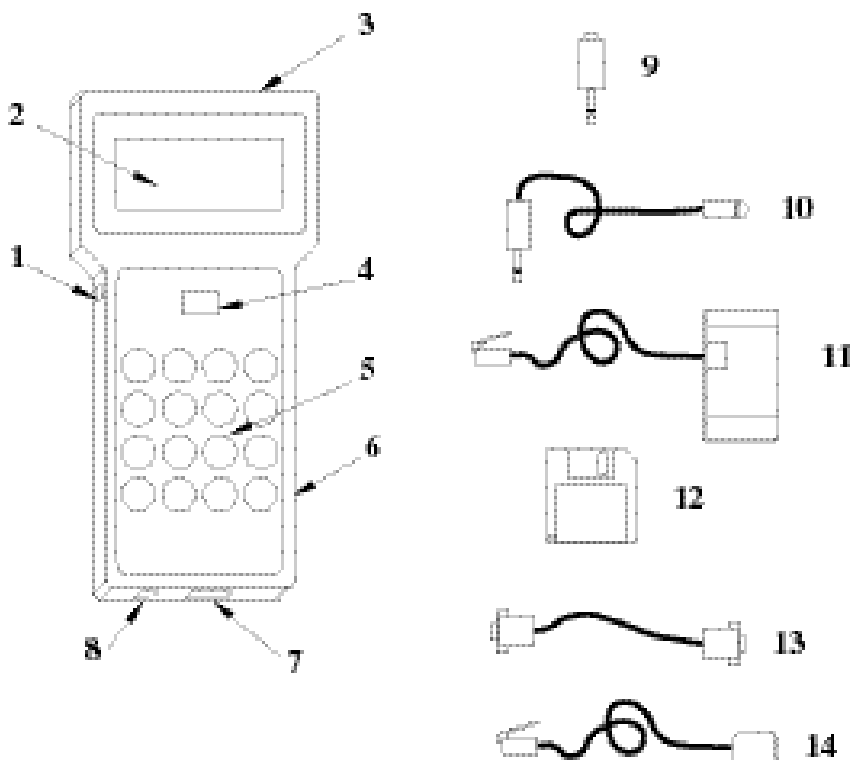


Fig. 1 : Componenti del palmare BUPC

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 attiva 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.

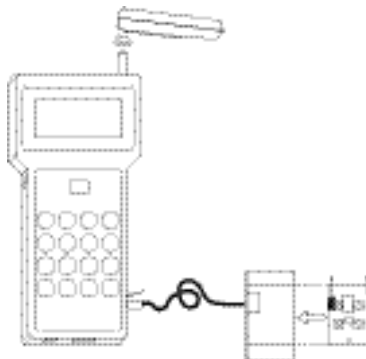


Fig. 3 : Clonazione del codice di un trasmettitore

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
Esegui 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"

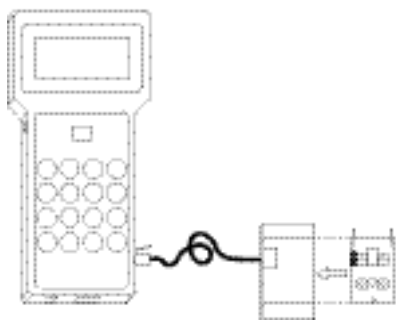
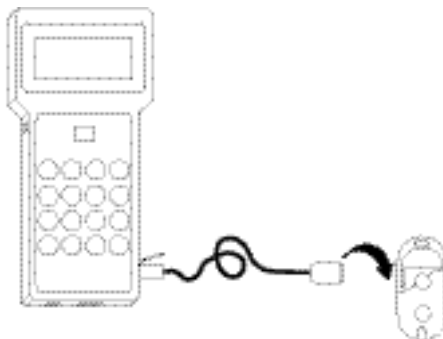


Fig. 4.2: Inserimento trasmettitore tipo "Very VR"



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 ricevuto 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 ricevuto 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.

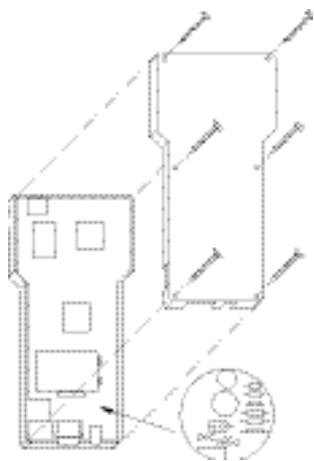


Fig. 5 : Sostituzione della batteria

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

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:

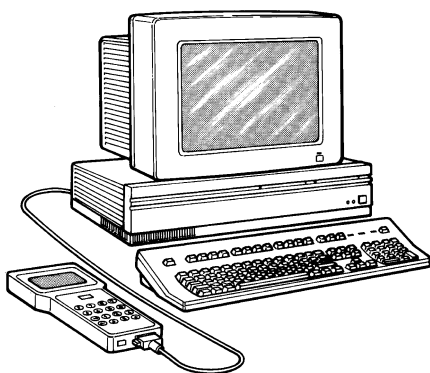
Processore	: 386
Memoria RAM	: 4 Mb
Scheda video	: VGA
Monitor	: Colori o monocromatico
Unità disco	: 3 1/2 1.44 Mb
Spazio libero su disco rigido	: 4 Mb
Porta seriale	: Standard RS232 (connettore 9 poli)
Porta parallela	: Per stampante (opzionale)

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

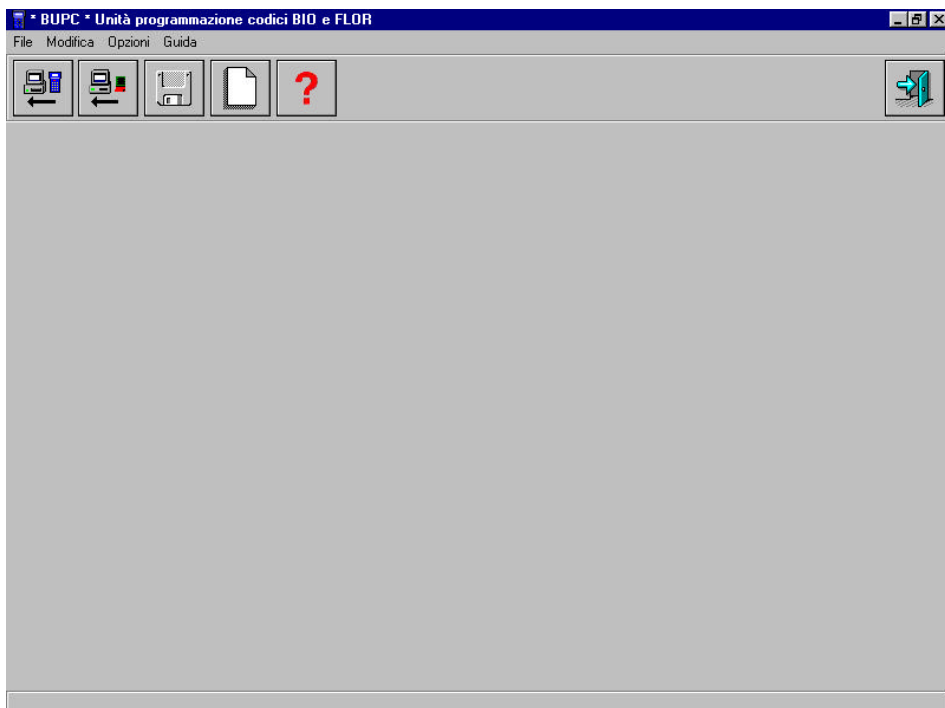
- 1) Inserire il dischetto nel Drive **A:**
- 2) Fare clic sul pulsante **Avvio** e selezionare **Esegui**.
- 4) Digitare **a:\ Setup** e premere **Invio**.

Il programma di installazione provvede a creare una cartella **NICE** contenente il programma BUPC e i file accessori .

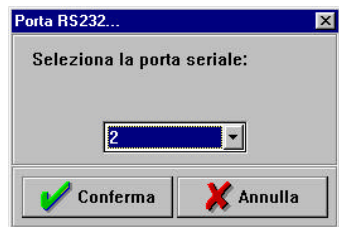
Per avviare il programma fare doppio clic sull'icona **Bupc** presente all'interno della cartella **Nice** appena creata.

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

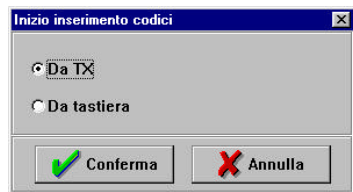


In tal caso riprovare ad eseguire un nuovo lavoro o controllare che i cavi di connessione alla BUPC siano collegati correttamente.

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**.

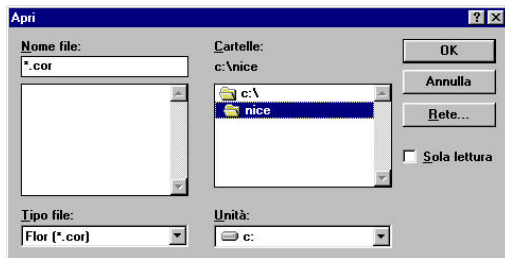
2.3) Leggi File:



: 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:



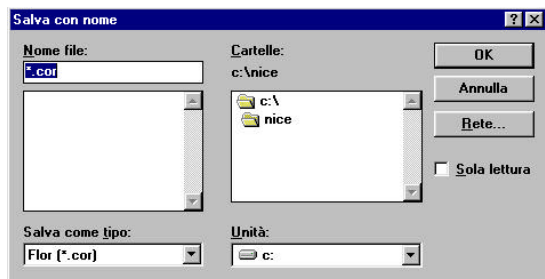
: **Salva con Nome**
: **Salva**

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 motivi 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

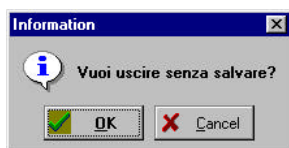
3.11) CHIUDI FINESTRACODICI

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.



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>