

PH-855C7 / 915C7 – PROGRAMAÇÃO NOMES E CÓDIGOS DE RESIDENTES

1 – OPERAÇÃO

1.1 - Para chamar um apartamento marque o código e a seguir a tecla OK. Exemplo: apartamento 21, marcar 21 e de seguida a tecla OK.

1.2 – Depois de programar os códigos segundo as instruções de programação deste manual, pode procurá-los com as setas para a direita e para a esquerda. Para chamar marque OK.

1.3 – Para abrir a porta marque #, a seguir o código completo de 4 dígitos seguido de #. Se o código estiver correcto a porta abrirá. O código que vem de origem é 1234#. Para o alterar siga as instruções de alteração do código de abertura de porta.

2 – PROGRAMAÇÃO

2.1 – Retirar o painel frontal e colocar o interruptor situado na parte superior esquerda da placa com os componentes electrónicos, na posição ON. Aparecerá no visor

--PROGRAMA--
Fixo-1 Texto3

2.2 – FIXO-1 – Programar nome dos apartamentos com os nomes existentes na memória da câmara. Exemplo: R/C ESQ FRE, 1º A, CONDOMÍNIO, SALA 1, CAVE LOJA A, etc. Pode programar até 4 nomes diferentes para cada apartamento. Exemplo: R/C ESQ FRE tem 3 nomes diferentes. O primeiro é R/C, o segundo é ESQ e o terceiro é FRE. A tabela de nomes é a seguinte:

TECLAS 1 e 4	TECLAS 2 e 5	TECLAS 3 e 6
ANDAR	A, B, C até ao Z	ESQ, DIR
LOJA	– vazio--	FRE, TRA, CEN
SALA	-11, -10 até ao 0	NOR, SUL, NAS, POE
ESCRITÓRIO	R/C, 1º, 2º, 3º, até ao 25º	– vazio--
CONDOMÍNIO	1, 2, 3 até ao 25º	
PORTEIRO		
– vazio--		

2.2.1 – Para escolher Fixo marque 1 quando aparecer no visor

--PROGRAMA--
Fixo-1 Texto3

2.2.2 – Aparecerá

Alterar? (0001)
Teclas « » (OK)

e depois

Alterar? (0001)
A

Marque OK.

Alterar? (0001)
NÃO (*) SIM (OK)

Para alterar esta posição da memória marque OK.

Teclas 1 a 6 e »

Com as teclas 1 e 4 pode andar para cima (com a tecla 1) e para baixo com a (tecla 4) na tabela com os seguintes nomes: ANDAR, LOJA, SALA, ESCRITÓRIO, CONDOMÍNIO, PORTEIRO e vazio. Para passar para o próximo nome marque ».

Para voltar ao nome anterior marque *.

2.2.3 – Exemplo memorizar R/C ESQ FRE:

Colocar o interruptor em ON

--PROGRAMA--
Fixo-1 Texto3

Marque 1

Alterar? (----)
Teclas « » (OK)

e depois

Alterar? (----)
(Vazia)

Se não aparecer Vazia procure com as teclas » ou « até que apareça Vazia. Caso contrário, vai alterar um nome já programado.

Marque OK Marque OK Marque 2 ou 5

Até aparecer Marque » para passar ao próximo nome.

Marque 3 ou 6 até aparecer Marque » para passar ao último nome.

Marque 3 ou 6 até aparecer marcar *. em qualquer altura é possível voltar atrás se

Para guardar os nomes marque OK Marque OK.

Marque o código que tem esse apartamento. Por exemplo 03: marque o 3 OK.

Marque OK.

Pode chamar agora o apartamento através do código 03 OK ou procurar com as setas e quando aparecer R/C ESQ FRE marque OK e a chamada será realizada. A programação dos monitores pode ser realizada marcando directamente os códigos dos apartamentos (03 OK) ou procurando através das teclas » e « e marcando OK quando aparecer no visor o nome do apartamento que pretendemos memorizar.

2.2.4 – Para alterar um nome já existente ou código, colocar o interruptor em ON.

Marque 1 para o FIXO.

Exemplo: alterar R/C ESQ FRE Código 03 OK para R/C ESQ FRE código 04 OK.

Com as teclas » e « procurar marque OK.

Marque OK Proceda como anteriormente até á

Altura de alterar o código que agora será 04 Marque 04 OK.

2.3 – **Texto-3** – Para programar o nome dos apartamentos com o nome dos residentes ou outros nomes que não estejam na tabela que vem de origem.

2.3.1 – Para escolher Texto maque 3 quando aparecer no visor

2.3.2 – Aparecerá e depois Marque OK.

Para alterar esta posição da memória marque OK.

Com as teclas 1 e 0 pode escrever o nome que pretende. Para passar ao próximo caracter marque ». Para

guardar marque OK. Marque OK.

Marque o código para este nome, por exemplo 345 OK.

Pode agora chamar este nome marcando 345 OK ou procurando com as teclas » e « o nome e marcando OK.