

GUIDE DE PROGRAMMATION

Ce guide doit être utilisé avec la version 2.0 du logiciel LCD-600.

Le LCD-600 peut être utilisé avec les panneaux de commande suivants de DSC :
PC3000/PC2550/PC2500/PC1550/PC1500.

1. Programmation du panneau

Tandis que le panneau est désarmé :

- Appuyez sur [*] et sur [8].
- Entrez le code de l'installateur lorsque le système vous le demande.
- L'affichage est le suivant :

**Ent. 2 chiffres
pour section PGM**

Les renseignements sur la zone numérique figurant sur le LCD-600 correspondent au DEL numéroté des claviers DEL. Ainsi, si le DEL n° 1 est sous tension, le LCD-600 affichera un «1». Si le DEL n° 2 est sous tension, le LCD-600 affichera un «2», et ainsi de suite.

Dans le cas du PC3000, les chiffres 10 à 15 sont représentés par leurs équivalents hexadécimaux ou «HEX». Ainsi, lorsque le DEL n° 10 est sous tension, le LCD-600 affiche un «A», ou un «B» dans le cas du DEL n° 11, un «C» dans le cas du DEL n° 12, un «D» dans le cas du DEL n° 13, un «E» dans le cas du DEL n° 14 et, finalement, un «F» dans le cas du DEL n° 15.

Si un clavier DEL n'a aucun DEL sous tension, le LCD-600 affiche alors un «Ø».

Entrer donnees

Le LCD-600 affichera ce message lorsqu'il attend des données à l'aide des chiffres «1» à «9».

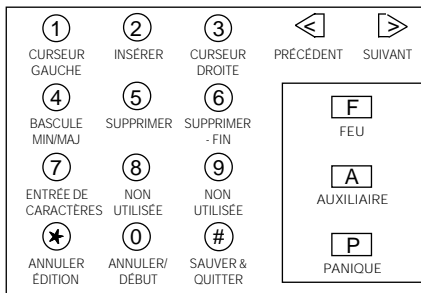
Ent. donnees HEX

Le LCD-600 affichera ce message lorsqu'il attend des données hexadécimales.

La programmation à l'aide du LCD-600 requiert exactement les mêmes entrées que la programmation à l'aide d'un clavier DEL. Reportez-vous à la section relative à la programmation du guide d'installation du panneau de commande.

2. Attribution des fonctions du clavier

Une fonction est attribuée à chacune des touches, à l'exception des touches 8 et 9, en vue de la programmation des libellés de zone du LCD-600.



3. Programmation des libellés de zone

Tandis que le panneau est désarmé, entrez le mode de programmation du clavier LCD comme suit :

Appuyez sur [★] et sur [8] et, lorsque le système vous le demande, entrez le code de l'installateur. L'affichage est le suivant :

**Ent. 2 chiffres
pour section PGM**

Appuyez sur l'UNE des touches de défilement pour entrer la section de programmation du clavier LCD. L'affichage est le suivant :

**Mode PGM LCD
Entrer Choix**

Entrez le numéro de la zone dont vous voulez ajouter, modifier, supprimer ou effacer le libellé.

Dans le cas du PC3000, entrez deux chiffres compris entre .. 01 et .. 16

..... PC2550	01	08
..... PC2500	01	08
..... PC1550	01	06
..... PC1500	01	06

L'affichage est le suivant :

**Zone... xx Nom
Zone xx**

Libellé par défaut (zone n°), ou ...

**Zone... xx Nom
"libellé zone"**

Libellé programmé «texte», ou...

**Zone... xx Nom
-**

Laissé en blanc si le libellé est effacé.

Nota : Le curseur figure toujours sous le premier caractère.

Afin de modifier ou d'ajouter le texte d'un libellé de zone :

1. Positionnez le curseur sur le caractère que vous désirez modifier à l'aide des touches du curseur vers la gauche [1] ou du curseur vers la droite [3].
2. Utilisez la touche du caractère suivant [>] pour faire avancer l'alphabet et la touche du caractère précédent [<] pour le faire reculer afin de sélectionner le caractère voulu. Les caractères «a» - «Z», «A» - «Z» et «Ø» - «9» peuvent être sélectionnés à l'aide de ces touches. Utilisez la bascule min/maj [4] pour sélectionner des MAJUSCULES ou des minuscules.
3. Un tableau figurant dans le plat intérieur illustre la liste complète des caractères disponibles. S'il est impossible de sélectionner le caractère voulu à l'aide des touches [<] ou [>], positionnez le curseur à l'endroit où vous désirez insérer le caractère et appuyez sur [7], puis entrez un code de 3 chiffres sous le caractère.
4. Positionnez le curseur tour à tour à chacun des endroits voulus et faites apparaître le caractère voulu.

Nota : La longueur maximale d'un libellé est de 12 caractères.

5. Une fois le libellé de zone terminé, appuyez sur [#]. Votre nouveau libellé de zone sera ainsi sauvegardé et vous retournerez au message «Enter Selection» (Entrer sélection).

Mode PGM LCD
Entrer Choix

6. À cette étape-ci, vous pouvez choisir d'ajouter ou de modifier un autre libellé de zone ou de poursuivre avec le reste des étapes de programmation.

TOUCHES D'ÉDITION

②
INSÉRER

FONCTION

En appuyant sur cette touche, vous pourrez ajouter un caractère à l'endroit où se trouve le curseur. Le caractère situé à la position du curseur et tous les caractères à la droite de ce dernier se déplaceront d'un caractère vers la droite, laissant ainsi un espace ouvert pour un nouveau caractère.

⑤
EFFACER

En appuyant sur cette touche, vous pourrez effacer le caractère au-dessus du curseur et les caractères à la droite se déplaceront tous d'un espace vers la gauche.

⑥
EFFACER

En appuyant sur cette touche, vous effacerez tous les caractères à droite du curseur.

✱
**ANNULER
ÉDITION**

En appuyant sur cette touche, vous annulerez la routine d'édition et aucune des modifications apportées jusqu'alors ne sera sauvegardée. Vous retournerez également au message «Enter Selection» (Entrer sélection).

①
**ANNULER/
DÉBUT**

En appuyant sur cette touche, vous annulerez le message en entier et placerez le curseur sur le caractère de gauche.

4. Programmation des touches «F», «A» et «P» et d'affichage des alarmes tandis que le système est armé.

Lorsque le message «Enter Selection» (Entrer sélection) est affiché, entrez «00». L'affichage est le suivant :

select. options
0

Si toutes les options sont hors tension.

select. options
1 2 3 4

Si toutes les options sont sous tension.

select. options
2 4

Si «A» et «Afficher alarmes - système armé» sont sous tension.

Si le témoin lumineux «1» est sous tension, la touche Feu est activée.

Si le témoin lumineux «2» est sous tension, la touche Auxiliaire est activée.

Si le témoin lumineux «3» est sous tension, la touche Panique est activée.

Le témoin lumineux «4» devrait être sous tension si le message «Afficher alarmes - système armé» figure parmi les options du système du panneau. «Afficher zones dérivées - système armé» n'est pas soutenu par le LCD-600.

5. Programmation du libellé de sortie utilitaire

Tandis que le message «Entrer Choix» est affiché, appuyez sur [1] et sur [7]. L'affichage est le suivant :

Nom sort. util.

-

Programmez le message suivant la procédure décrite à la Section 3 du présent guide (maximum de 12 caractères). Ce message s'affichera lorsque l'utilisateur entre la commande de sortie utilitaire, soit [★] [7], et demeurera affiché pour la durée de l'opération de sortie (approximativement 5 secondes).

Appuyez sur [#] pour sauvegarder le nouveau message et retourner au message «Entrer Choix».

6. Libellés de fractionnement d'armement de côté

1. Lorsque le message «Entrer Choix» est affiché, appuyez sur [1] et sur [8].

L'affichage est le suivant :

Separation

-

Programmez le message suivant la procédure décrite à la Section 3 du présent guide. Appuyez deux fois sur [#] pour retourner au mode Prêt. Afin de mémoriser le masque de fractionnement, armez le côté du panneau correspondant au libellé de la section [1] [8]. Ce message s'affichera lorsque seul ce côté du panneau est armé.

2. Retournez au message «Entrer Choix» et appuyez sur [1] et sur [9].

L'affichage est le suivant :

Separation

-

Programmez le message suivant la procédure décrite à la Section 3 du présent guide. Ce message s'affichera lorsque seule l'autre section du système est armée.

Nota : Chaque fois que la configuration de la zone d'armement fractionnée est modifiée dans le panneau, le masque doit être mémorisé de nouveau. Afin d'effacer le masque de fractionnement de l'armement, appuyez sur [9] et sur [6] lorsque le message de sélection figure à l'écran. Armez et désarmez ensuite le côté correspondant à la section [1] [8].

3. Lorsque le panneau est complètement armé, le message suivant s'affiche :

**Entrer code
pour Desarmer...**

D'autres messages basculeront avec celui-ci. Il s'agit de «*PROBLEME* Zone de Feu», «Armement. Perimetre» et «Annul. Active».

7. Langue des messages

Certains modèles du LCD-600 peuvent afficher les messages dans diverses langues. Il est possible de visualiser les langues offertes en appuyant sur les deux touches de déplacement du curseur et en les tenant enfoncées. Le clavier émettra un bip trois fois et affichera le message «language < >» (langue < >). Appuyez sur l'une des touches de déplacement du curseur pour parcourir les langues offertes. Les noms de cette liste ne figurent qu'en anglais. Enfonchez la touche [#] lorsque la langue voulue s'affiche pour que les messages apparaissent dorénavant dans cette langue.

8. Contrôle de la luminosité

Lorsque le message «Entrer Choix» est affiché, appuyez sur [2] et sur [0]. L'affichage est le suivant :

Luminosité
Contrôle niveau x

Le basculement de la touche de déplacement du curseur vers la droite fera descendre le niveau de luminosité à 0, tandis que le basculement de la touche de déplacement du curseur vers la gauche fera passer celui-ci à 9.

Appuyez sur [#] pour sauvegarder le nouveau niveau et retourner au message de sélection.

9. Contrôle du contraste

Lorsque le message «Entrer Choix» est affiché, appuyez sur [2] et sur [1]. L'affichage est le suivant :

Contraste
Contrôle niveau x

Le basculement de la touche de déplacement du curseur vers la droite fera descendre le niveau de contraste à 0, tandis que le basculement de la touche de déplacement du curseur vers la gauche fera passer celui-ci à 9.

Appuyez sur [#] pour sauvegarder le nouveau niveau et retourner au message de sélection.

10. Masquage des options non désirées par l'utilisateur

Lorsque le message «Entrer Choix» est affiché, appuyez sur [2] et sur [2]. L'affichage est le suivant :

select. options
xxxxxxx

L'installateur peut masquer la visualisation des options d'affichage non désirées par l'utilisateur dans le cas du mode de sélection [★]. Si le numéro de l'option est activé, le message sera alors affiché.

Numéro	Message
1	Problème
2	Mémoire
3	Remise à zéro des détecteurs (Appel de l'utilisateur; PC1500/1550)
4	Codes d'accès
5	Fonctions de l'utilisateur
6	Message utilitaire (programmable)

- 7 Armement à la maison
- 8 Armement rapide

Appuyez sur [#] pour sauvegarder la nouvelle configuration et retourner au message «Entrer Choix».

11. Option de masquage du défilement de l'utilisateur

Lorsque le message «Entrer Choix» est affiché, appuyez sur [2] et sur [3]. L'affichage est le suivant :

select. options
xxxxxxx

L'installateur peut masquer la visualisation des options d'affichage non désirées par l'utilisateur dans le cas du mode de sélection [★] [6], options de l'utilisateur. Si le numéro de l'option est activé, le message s'affiche alors.

Numéro	Message
1	Horloge
2	Temps d'auto-armement
3	Armement rapide activé/désactivé
4	Auto-armement activé/désactivé
5	Carillon activé/désactivé
6	Essai de la sonnerie
7	Appel de l'utilisateur
8	Réservé pour un usage ultérieur

Appuyez sur [#] pour sauvegarder la nouvelle configuration et retourner au message «Entrer Choix».

12. Remise à l'état par défaut programmé à l'usine de la mémoire morte programmable effaçable électriquement du LCD-600

Lorsque le message «Entrer Choix» est affiché, appuyez sur [9] et sur [7]. Le LCD-600 retournera à l'état par défaut programmé à l'usine.

13. Visualisation de la version du logiciel

Il est possible de visualiser le numéro de version du logiciel du LCD-600 en d'autres moments que lors du démarrage en appuyant sur [9] et sur [9] lorsque le message «Entrer Choix» s'affiche. L'affichage est le suivant :

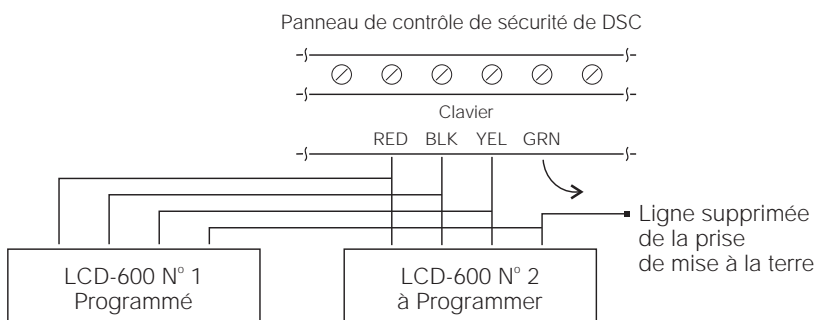
vx.x
vx.x

14. Programmation d'autres claviers LCD

Si plus d'un clavier est relié au système LCD-600, seul l'un d'entre eux a besoin d'être programmé suivant la procédure ci-dessus. Les autres claviers du LCD-600 peuvent être programmés en utilisant le premier clavier en tant que clavier maître. Entrez le mode de copie du LCD-600 programmé en appuyant sur [5] et sur [0] lorsque le message «Enter Selection» (Entrer sélection) s'affiche. L'affichage du LCD-600 programmé est alors le suivant :

Mode PGM LCD
Etape 1

Filez ensuite le LCD-600 suivant l'illustration ci-dessous :



Une fois que les claviers LCD-600 ont été filés suivant l'illustration ci-dessus, le message suivant s'affiche sur le LCD n° 2 :

Mode PGM LCD
Etape 4

Entrez ensuite [5] [0] une autre fois sur le LCD n° 1 et le message suivant s'affichera :

Mode PGM LCD
Etape 2 01

et le LCD n° 2 indiquera : Ces deux chiffres passeront de 1 à E7.

Mode PGM LCD
Etape 5 01

Une fois la programmation terminée, les claviers afficheront :

Mode PGM LCD
Etape 3 E7

Rebranchez les fils verts des claviers au panneau de commande et les claviers retourneront à l'état d'affichage normal.

Résumé :

- Étape 1** Entrez [5] [0] sur le clavier n° 1.
- Étape 2** Retirez le fil vert du clavier.
- Étape 3** Entrez de nouveau [5] [0] sur le clavier n° 1.
- Étape 4** Le clavier n° 1 transmet des données au clavier n° 2.
- Étape 5** Rebranchez le fil vert au panneau.

15. Affichage DEL rouge - Armé

Le clavier du LCD-600 est doté d'un DEL rouge «Armé» qui correspond directement au témoin lumineux «Armé» du clavier DEL.

16. Affichage DEL jaune - Problème

Le clavier du LCD-600 est doté d'un DEL jaune «Problème» qui correspond directement au témoin lumineux «Problème» du clavier DEL.

17. Indicateur d'ouverture de zone

Lorsque le système est en mode de contournement, toute zone qui n'est pas contournée mais qui était ouverte lorsque l'utilisateur a entré [★] [1] paraîtra dans l'affichage comme suit :

Choisir Zone Zone x OP	ou	(xx) pour Annuler Zone x OP	ou	(#) pour sortir Zone x OP
---------------------------------------	----	--	----	--

Si la même zone est déjà contournée ou que l'utilisateur la contourne, «BP» sera remplacé par «OP».

18. Téléchargement d'un message LCD

Le LCD-600 est capable d'accepter un message téléchargé à partir du logiciel de téléchargement. Le progiciel de téléchargement doit correspondre à la version 2.1 ou à une version ultérieure du DLS-1. Seule la version 7.4 ou une version ultérieure du PC3000 ou le PC2550 sont capables d'accepter des messages téléchargés. Le message peut comporter 2 lignes de 16 caractères chacune.

Voici un exemple de message téléchargé :

**Envoyez cheque
de 76.34 s.v.p.**

Ce message ne s'affichera initialement que lorsque le panneau est complètement armé ou désarmé. Une fois que le message est affiché, il le demeurera jusqu'à ce que le panneau ait été armé et désarmé trois fois. Il est impossible de faire apparaître de nouveau le message à l'écran une fois qu'il est disparu.

Note :

- 1. Chaque fois qu'il est possible de visualiser des renseignements en faisant basculer les touches de défilement du curseur, les touches «< >» clignoteront.**
- 2. La caractéristique de délai d'attente de deux minutes du panneau ne devrait pas être utilisé conjointement avec le LCD-600.**

Liste des caractères ASCII disponibles

032	0	0	P	`	P		—	ヲ	ミ	α	P
	048	064	080	096	112	160	176	192	208	224	240
!	1	A	Q	a	q	▪	ア	チ	厶	ä	q
033	049	065	081	097	113	161	177	193	209	225	241
"	2	B	R	b	r	ˆ	イ	ツ	ノ	ß	θ
034	050	066	082	098	114	162	178	194	210	226	242
#	3	C	S	c	s	ˆ	ウ	テ	ε	ε	ω
035	051	067	083	099	115	163	179	195	211	227	243
\$	4	D	T	d	t	ˆ	I	ト	†	μ	Ω
036	052	068	084	100	116	164	180	196	212	228	244
%	5	E	U	e	u	•	オ	ナ	1	ς	Ü
037	053	069	085	101	117	165	181	197	213	229	245
&	6	F	V	f	v	ヲ	カ	ニ	ヨ	ρ	Σ
038	054	070	086	102	118	166	182	198	214	230	246
'	7	G	W	g	w	ア	キ	ヌ	ラ	g	π
039	055	071	087	103	119	167	183	199	215	231	247
(8	H	X	h	x	イ	ク	ネ	リ	ƒ	ˆ
040	056	072	088	104	120	168	184	200	216	232	248
)	9	I	Y	i	y	ウ	ケ	ノ	ル	ˆ	Ÿ
041	057	073	089	105	121	169	185	201	217	233	249
*	:	J	Z	j	z	エ	コ	ハ	レ	j	ƒ
042	058	074	090	106	122	170	186	202	218	234	250
+	;	K	[k	{	オ	サ	ヒ	ロ	×	ƒ
043	059	075	091	107	123	171	187	203	219	235	251
,	<	L	¥	l		ャ	シ	フ	ワ	¢	ƒ
044	060	076	092	108	124	172	188	204	220	236	252
—	=	M]	m	}	ュ	ズ	ハ	ン	£	÷
045	061	077	093	109	125	173	189	205	221	237	253
.	>	N	^	n	→	ョ	セ	ホ	ˆ	ñ	
046	062	078	094	110	126	174	190	206	222	238	254
/	?	O	_	o	←	ッ	ソ	マ	▪	ö	■
047	063	079	095	111	127	175	191	207	223	239	255

