



MP 200



***Manual
Usuario***

Central BUS

IS0083-EH

ELTEKRON
CE

Sumario

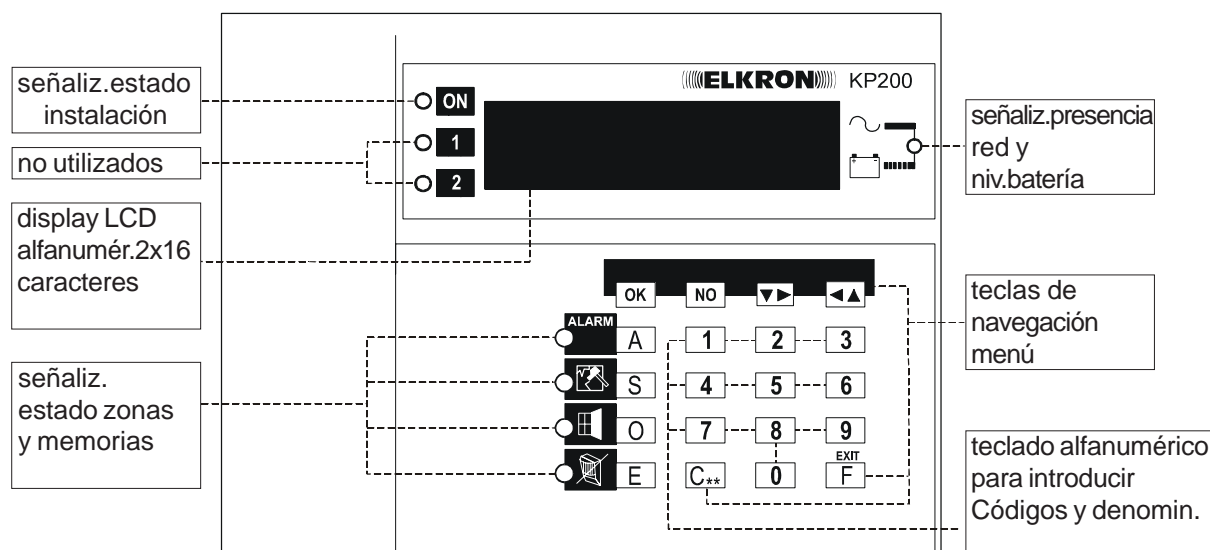
1.0 TECLADO KP200D	3
1.1 VISUALIZACIÓN MEMORIA SUCESOS	4
1.1.1 VISUALIZACIÓN ALARMAS	4
1.1.2 VISUALIZACIÓN SABOTAJE	4
1.1.3 VISUALIZACIÓN ZONAS ABIERTAS	5
1.1.4 VISUALIZACIÓN EXCLUSIÓN ZONAS Y SABOTAJE	5
1.1.5 VISUALIZACIÓN MENSAJES	5
2.0 ACTIVACIÓN/DESACTIVACIÓN INSTALACIÓN	6
2.1 ACTIVACIÓN TOTAL/PARCIAL CON TECLADO	6
2.2 DESACTIVACIÓN TOTAL/PARCIAL CON TECLADO	7
2.3 ACTIVACIÓN/DESACTIVACIÓN CON LECTOR	7
2.4 ACTIVACIÓN TOTAL/PARCIAL CON LECTOR	8
3.0 MENÚ USUARIO	9
3.1 CAMBIAR CÓDIGO	10
3.2 EXCLUIR/INCLUIR ZONAS	10
3.2.1 EJEMPLO EXCLUSIÓN/INCLUSIÓN ZONAS	11
3.3 HABILITAR INSTALADOR	11
3.4 PRUEBA SISTEMA	12
3.4.1 PRUEBA SALIDAS	12
3.4.2 PRUEBA ZONAS	12
3.4.3 PRUEBA BATERÍAS	13
3.4.4 CANCELAR MEMORAS	13
3.5 MENÚ HISTÓRICO SUCESOS	14
3.6 PROGRAMAR BUZZER	15
3.7 HABILITAR USUARIOS	15
3.8 PROGRAMACIÓN CÓDIGOS/LLAVES	16
3.9 PROGRAMACIÓN NÚMEROS TELEFÓNICOS	19
3.10 ESCUCHAR MENSAJES VOCALES	20
3.11 LLAMADA DE PRUEBA	20
3.12 FUNCIONES PROG. HORARIO	21

1.0 Teclado KP200D

El teclado KP 200D es el principal medio de comunicación entre el usuario y la central, mediante la introducción de los códigos con las teclas numéricas, o mediante las señalizaciones espontáneas ópticas/acústicas.

En base a la programación efectuada durante la fase de instalación, cada uno de los teclados se puede asociar a todo el sistema, es decir, a todos los sectores de la instalación, o sólo a algunos sectores específicos. Un teclado asociado al sistema tiene operatividad completa sobre toda la instalación para gestionar la activación/desactivación, las señalizaciones ópticas y acústicas, etc.

Sin embargo, si se efectúa la asociación solamente a algunos sectores, la operatividad del teclado se limitará a dichos sectores.



LED ON – señalización estado instalación (señaliza el estado activo/desactivado de los sectores asociados al teclado):

- 1) APAGADO = sectores desactivados.
- 2) ENCENDIDO = todos sectores activados.
- 3) INTERMITENTE = sectores activados parcialmente.

LED A - memoria alarmas:

- 1) APAGADO = ninguna alarma memorizada.
- 2) INTERMITENTE = alarmas memorizadas.

LED S - memoria sabotajes:

- 1) APAGADO = ningún sabotaje memorizado.
- 2) INTERMITENTE = sabotajes memorizados.

LED O - señalización zonas abiertas:

- 1) APAGADO = todas las zonas en reposo (cerradas).
- 2) INTERMITENTE = presencia de zonas abiertas.






LED E - señalización zonas excluidas:














- 1) APAGADO = ninguna zona excluida.
- 2) INTERMITENTE = presencia de zonas excluidas.

LED Red/Batería - señalización presencia de red y nivel de batería de la UC o de los posibles alimentadores remotos de los concentradores:







- 1) ENCENDIDO = presencia red
- 2) APAGADO = ausencia red
- 3) INTERMITENTE = batería baja

- El teclado alfanumérico también se puede utilizar para atribuir una “denominación” a los nuevos códigos/llaves programados por el usuario principal (niv. Master), ver párr. 3.8 que puede ser útil, por ej. durante la lectura del Histórico Sucesos, donde se visualizarán los nombres atribuidos a los códigos o a las llaves que han efectuado operaciones.

- Pulsando repetidamente la misma tecla cambia el carácter.
Ejemplo: pulsando una vez la tecla 1 se establece la letra A, la segunda vez que se pulsa se convierte en una B, la tercera vez en una C y la cuarta se convierte en el número 1.
- Para desplazarse al carácter siguiente o para crear un espacio, pulsar la tecla , para volver al carácter precedente, pulsar la tecla .
- Para cancelar un carácter, pulsar la tecla .
- Para introducir un punto o un guión, utilizar la tecla .
- Para cancelar un renglón entero, pulsar la tecla .







ABC1 	DEF2 	GHI3 
JKL4 	MNO5 	PQR6 
STU7 	VW8 	YZ9 
		
		

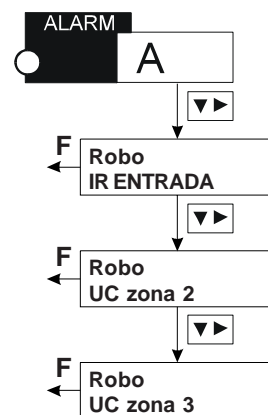
NOTA: los caracteres están disponibles solamente en mayúsculas.

- Teclas de navegación menú:
-  = confirmar
 -  = anular
 -  = desplazamiento hacia delante o hacia la derecha
 -  = desplazamiento hacia atrás o hacia la izquierda
 -  = abandonar modificación
 -  = cancelar dato






1.1 VISUALIZACIÓN MEMORIA SUCESOS

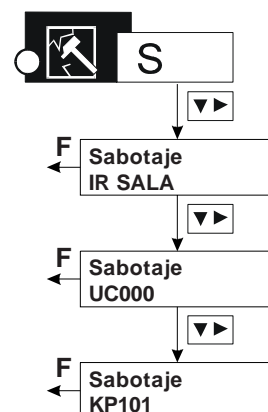
1.1.1 VISUALIZACIÓN ALARMAS

- El parpadeo del led  indica que hay alarmas memorizadas por visualizar. Para visualizar en el display los datos de la memoria alarmas, pulsar la tecla . Para desplazarse por la lista, pulsar las teclas  (adelante) y  (atrás).
- La última alarma en memoria se señala con un bip prolongado del buzzer, al pulsar otra vez la tecla .
- Si el teclado está asociado sólo a algunos sectores señalará y visualizará solamente las alarmas generadas en dichos sectores.
- Si las zonas no han sido denominadas aparece en el display la denominación establecida por defecto, por ejemplo "Robo UC Zona 1".
- Pulsar la tecla  para salir de la visualización alarmas.









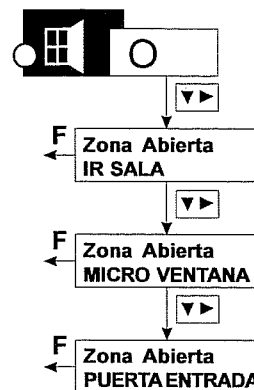
1.1.2 VISUALIZACIÓN SABOTAJES

- El parpadeo del led  indica que hay sabotajes memorizados por visualizar. Para visualizar en el display los datos de la memoria de sabotajes, pulsar la tecla . Para desplazarse por la lista hacia adelante, pulsar la tecla .
- El último sabotaje en memoria se señala con un bip prolongado del buzzer cuando se vuelve a pulsar otra vez la tecla .
- Si el teclado sólo está asociado a algunos sectores, señalará y visualizará solamente los sabotajes generados en dichos sectores.
- Si no hay una denominación específica, aparece en el display la denominación establecida por defecto, por ejemplo "Sabotaje UC Zona 1".
- Pulsar la tecla  para salir de la visualización sabotajes.








1.1.3 VISUALIZACIÓN ZONAS ABIERTAS

- El parpadeo del led  indica que hay zonas abiertas. Para visualizar en el display los datos de la memoria Zonas Abiertas, pulsar la tecla . Para desplazarse por la lista, pulsar las teclas  (adelante) y  (atrás).
- La última zona excluida en memoria se señala con un bip prolongado del buzzer la siguiente vez que se pulsa la tecla .
- Si el teclado sólo está asociado a algunos sectores, señalará y visualizará solamente las zonas abiertas presentes en dichos sectores.
- Si las zonas no han sido denominadas aparece en el display la denominación establecida por defecto, por ejemplo "Zona Abierta UC zona 1".
- Pulsar la tecla  para salir de la visualización zonas abiertas.



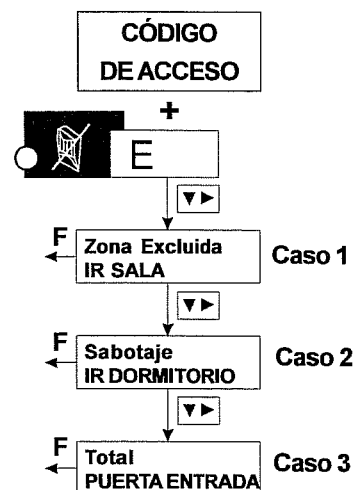
1.1.4 VISUALIZACIÓN EXCLUSIÓN ZONAS Y SABOTAJE

- El parpadeo del led  indica que existen exclusiones de zonas y/o sabotajes. Para visualizar en la pantalla los datos de la memoria Zonas excluidas, es necesario introducir un código y presionar la tecla . Para deslizar la lista visualizada, presionar las teclas  (avanzar) y  (retroceder).
- Cuando la lista de exclusiones haya terminado, presionando nuevamente la tecla "flecha abajo" el zumbador de KP emite un tono de aviso.
- Si el teclado está asociado solamente a algunos de los sectores, señalará y visualizará solamente las zonas excluidas en dichos sectores.
- Si las zonas no han sido nombradas, en la pantalla aparece la lista por defecto. Por ejemplo "UC Zona 1".
- Presionar la tecla  para abandonar la visualización de las zonas excluidas.

Caso 1 "Zona excluida": la zona IR SALA está excluida pero no su sabotaje (tamper).

Caso 2 "Sabotaje": la zona IR CUARTO DE DORMIR está incluida pero su sabotaje (tamper) está excluido.

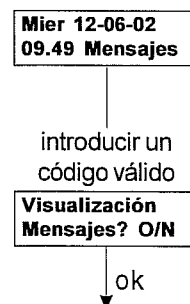
Caso 3 "Total": para la zona PUERTA ENTRADA, tanto la señalización de alarma cuanto la de sabotaje están excluidas.



1.1.5 VISUALIZACIÓN MENSAJES

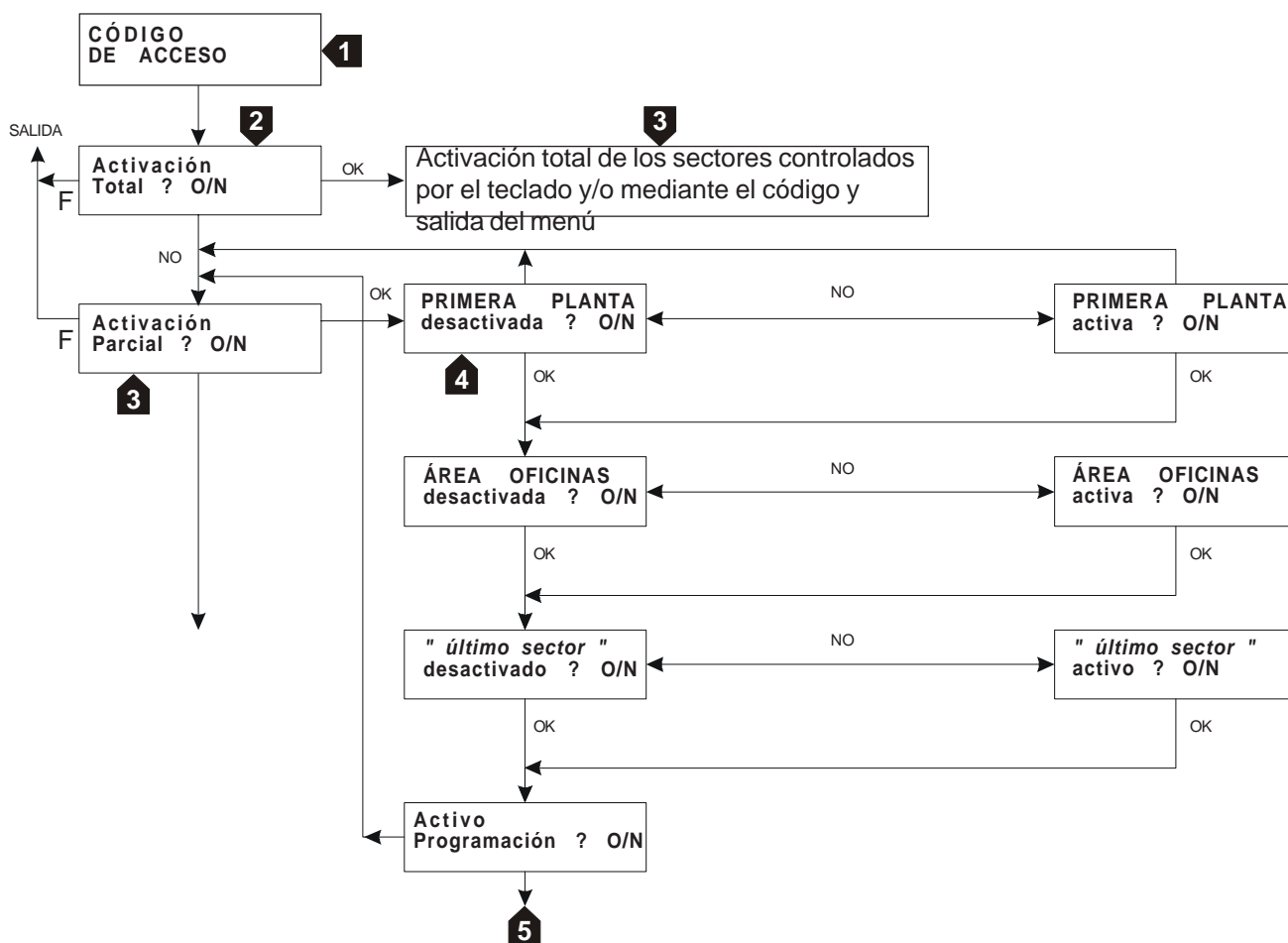
- Cuando se producen anomalías, el sistema enviará automáticamente al display de los teclados la indicación en claro "Mensajes". Introduciendo un código válido y confirmando con la tecla OK, un menú de visualización de mensajes da la posibilidad de localizar con precisión el origen de la anomalía.
- Ejemplos de algunos mensajes posibles:
 " Ausencia de red UC "
 " Batería baja UC "
 " Fusibles UC "
- Además, se pueden visualizar otros mensajes que corresponden a las unidades suplementarias de alimentación AS02, AS07, AS15, AS27 de los concentradores:
 Ausencia red serial 1 Batería baja serial 1
 Ausencia red serial 2 Batería baja serial 2
 Ausencia red serial 3 Batería baja serial 3
- Pulsando la tecla OK mientras se visualiza un mensaje se pueden obtener informaciones adicionales.

NOTA: el usuario tiene que tener en cuenta que cuando aparece un mensaje espontáneo en el display de los teclados se modifica levemente el menú usuario. La voz "Activación/Desactivación" que en ausencia de "Mensajes" aparece al introducir un código, se desplazará apareciendo más tarde.



2.0 Activación/Desactivación

2.1 ACTIVACIÓN TOTAL/PARCIAL CON TECLADO



1 Introducir un código válido (6 cifras)

2 Aparece en el display " **Activación Total? O/N** " (salvo en caso de que se visualice un mensaje espontáneo, ver párr. 1.1.5, en este caso hay que situarse en la voz " **Activación Total? OK/NO** " mediante la tecla

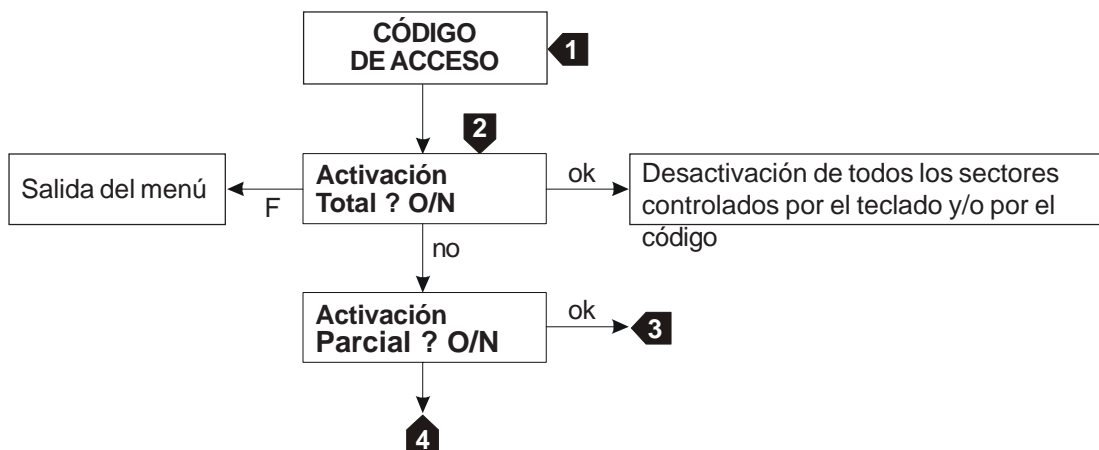
3 Pulsando se obtiene la activación de todos los sectores controlados por el teclado y/o por el código introducido. Sin embargo, pulsando aparece en el display: **Activación Parcial ?**

Pulsando de nuevo , en el display aparece la situación actual de cada sector (activo o desactivado). Si los sectores no han sido denominados aparecerá la denominación establecida por defecto: Sector nº 1, Sector nº 2, Sector nº 3, etc.

4 Elegir, sector por sector, si se confirma la situación actual (pulsar) o modificarla (pulsar). Pulsando en la situación deseada se pasa a la programación del sector sucesivo. Con las teclas es posible desplazarse y visualizar la situación de todos los sectores controlados por el teclado y/o por el código.

5 Después de haber programado todos los sectores, el menú propone la confirmación de la programación efectuada " **Activo Programación?** ". Pulsando se activan los sectores elegidos y se vuelve a la voz " **Activación Total? O/N** " .

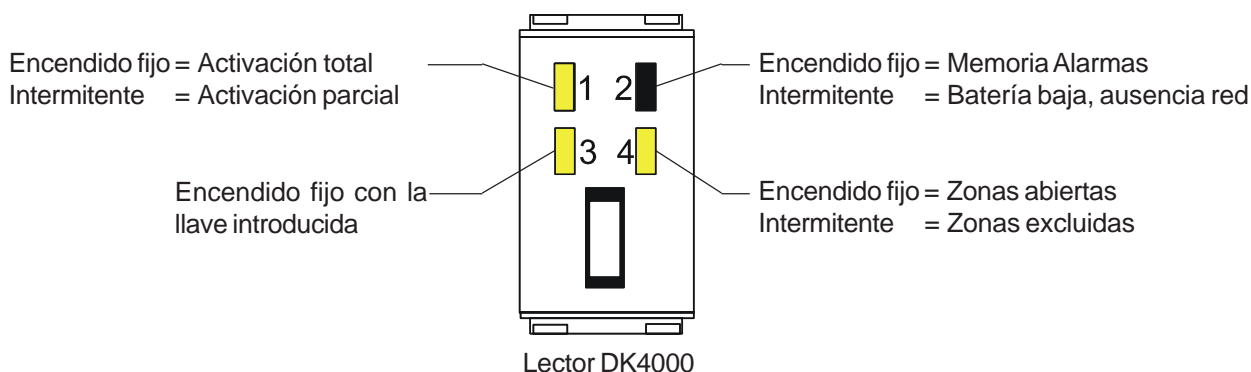
2.2 DESACTIVACIÓN TOTAL/PARCIAL CON TECLADO



- 1 Introducir un código válido (6 cifras)
- 2 Si al menos uno de los sectores controlados por el teclado en el que se está trabajando está activo, aparece en el display: "Desactivación total?" (salvo cuando se visualiza un mensaje espontáneo, ver párr. 1.1.5, en este caso hay que situarse en la voz "Desactivación Total? O/N" mediante la tecla **NO**).
Pulsando **OK** se desactivan todos los sectores controlados por el teclado y/o por el código introducido. El menú vuelve a "Desactivación Total? O/N" .
Pulsando **NO** se pasa a la posibilidad de desactivar parcialmente.
- 3 El menú propone la misma secuencia ya descrita en el párrafo 2.1. Desplazarse por los sectores y desactivar los que se desee, siguiendo los puntos 3, 4, y 5 del párrafo anterior.
- 4 El menú pasa a la instrucción sucesiva.

2.3 ACTIVACIÓN/DESACTIVACIÓN CON LECTOR

- Los lectores configurados se utilizan para activar/desactivar los sectores de competencia cada vez que se introduce una llave óptica reconocida.
- Hay que tener en cuenta que los sectores de competencia son los sectores asociados al lector en fase de instalación y aquellos asociados a la llave con la que se está trabajando.
Por ejemplo, si un lector está asociado al sistema (a todos los sectores) y se trabaja con una llave asociada al sector 1, se podrá activar/desactivar solamente el sector 1.
Así mismo, si un lector está asociado solamente al sector 1 y se trabaja con una llave asociada al sistema, solamente se podrá activar/desactivar el sector 1.
- No se puede efectuar la activación/desactivación parcial de un lector. Por ejemplo, si el lector y la llave usados están asociados a los sectores 1 - 2 - 3, no se podrá activar/desactivar sólo uno de los tres sectores, sino que se activarán/desactivarán los tres simultáneamente. Sólo se pueden efectuar activaciones/desactivaciones parciales utilizando los parcializadores (ver párrafo 2.4).

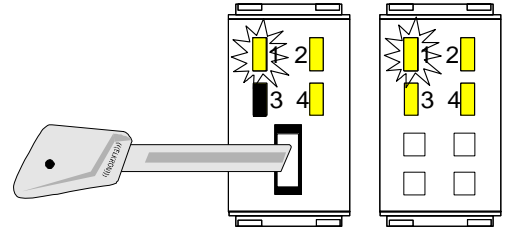


2.4 ACTIVACIÓN TOTAL/PARCIAL CON LOS PARCIALIZADORES

Hay 2 modalidades operativas para gestionar los sectores controlados por el parcializador: tipo A definida como de "acción directa", tipo B definida como de "acción preprogramada". Estas programaciones las efectúa el instalador.

Tipo A: con esta modalidad, dejando la llave introducida en el lector asociado y pulsando las teclas en el parcializador se podrá elegir directamente si se desea activar o desactivar los sectores controlados.

1. Introducir la llave en el lector asociado
el led 1 del lector parpadea durante 5 segundos aproximadamente
el led 3 del lector se enciende fijo
En el parcializador asociado todos los leds indican el estado de los sectores correspondientes



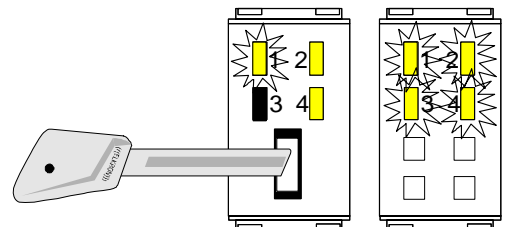
2. Pulsar la/las teclas correspondientes a los sectores que se desea activar/desactivar
led encendido = sector activado
led apagado = sector desactivado

3. Extraer la llave del lector: las configuraciones establecidas se convierten en operativas
Led 1 del lector intermitente = activación parcial, sólo se activan una parte de los sectores asociados al lector
Led 1 del lector encendido fijo = activación total, se activan todos los sectores asociados al lector

NOTA: después de 30 seg. aproximadamente, las señalizaciones del parcializador se apagan. Sucesivamente se podrán volver a llamar pulsando una de las dos teclas del mismo.

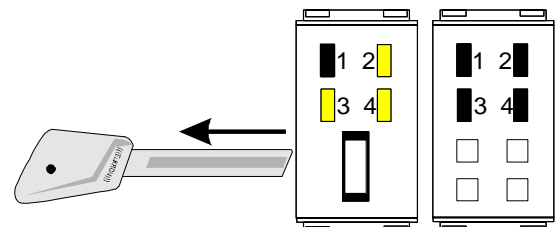
Tipo B: con esta modalidad, dejando la llave introducida en el lector asociado y pulsando las teclas en el parcializador se podrá predisponer si se desea activar a desactivar los sectores asociados. Después, para ejecutar la predisposición efectuada anteriormente bastará introducir/extraer la llave.

1. Introducir la llave en el lector asociado
el led 1 parpadea durante 5 segundos aproximadamente
el led 3 se enciende fijo
En el parcializador asociado parpadean todos los leds correspondientes a los sectores que han sido preparados precedentemente para se activados/desactivados



2. Pulsar la/las teclas del parcializador correspondientes a los sectores de los que se desea cambiar el estado
led intermitente = sector predispuesto para la activación/desactivación
led apagado = sector no predispuesto para la activación/desactivación

3. Extraer la llave del lector asociado: si el estado de los sectores predispuestos era activo quedará desactivado mientras que si estaba desactivado quedará activado y las configuraciones establecidas como predisposición se volverán operativas.
Led 1 del lector intermitente = activación parcial, se han activado sólo una parte de los sectores asociados al lector
Led 1 del lector encendido fijo = activación total, se han activado todos los sectores asociados al lector

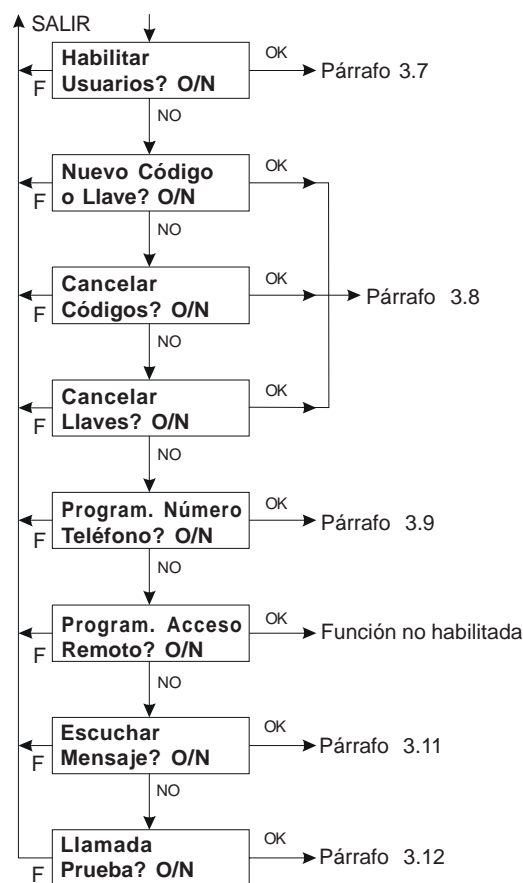
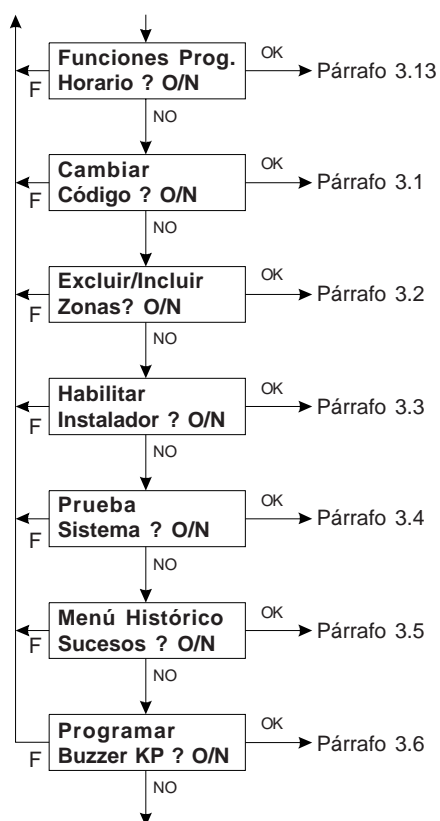
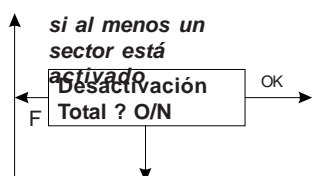
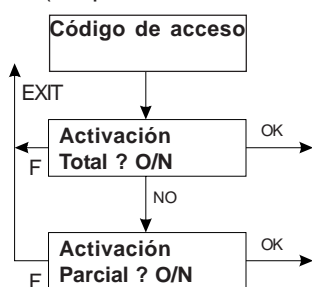


4. A continuación, se pueden efectuar activaciones/desactivaciones simplemente introduciendo y extrayendo la llave.

NOTA: después de 30 seg. aproximadamente, las señalizaciones del parcializador se apagarán. Sucesivamente se podrán volver a llamar pulsando una de las teclas del mismo.

3.0 Menú Usuario

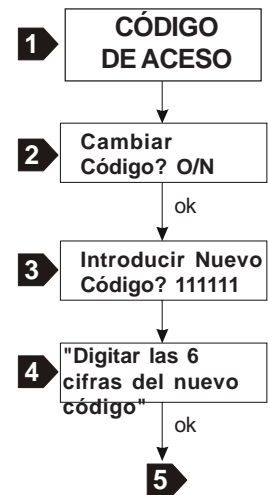
- Los usuarios habilitados pueden utilizar determinadas funciones ofrecidas por la central MP 200 encendiendo en el Menú Usuario digitando el propio código en un teclado KP 200D.
- En el display del KP aparecerá la primera instrucción del menú (normalmente: "Activación Total? O/N", salvo en caso de que se visualice un mensaje, ver párr. 1.1.5).
- Desplazarse por las diferentes instrucciones del menú hasta situarse en la que se desea. Confirmar, pulsando la tecla **OK**. Existe una serie de indicaciones para guiar y simplificar los desplazamientos y las operaciones a realizar dentro de los diferentes submenús, que van apareciendo en el display del teclado en el que se está trabajando.
- Cuando se instala por primera vez el sistema hay un sólo código usuario por defecto, que es 111111. Una vez completada la instalación es aconsejable sustituirlo con otro código compuesto por 6 cifras que se pueden programar libremente (ver párr. 3.1, "Cambiar Código").



3.1 CAMBIAR CÓDIGO

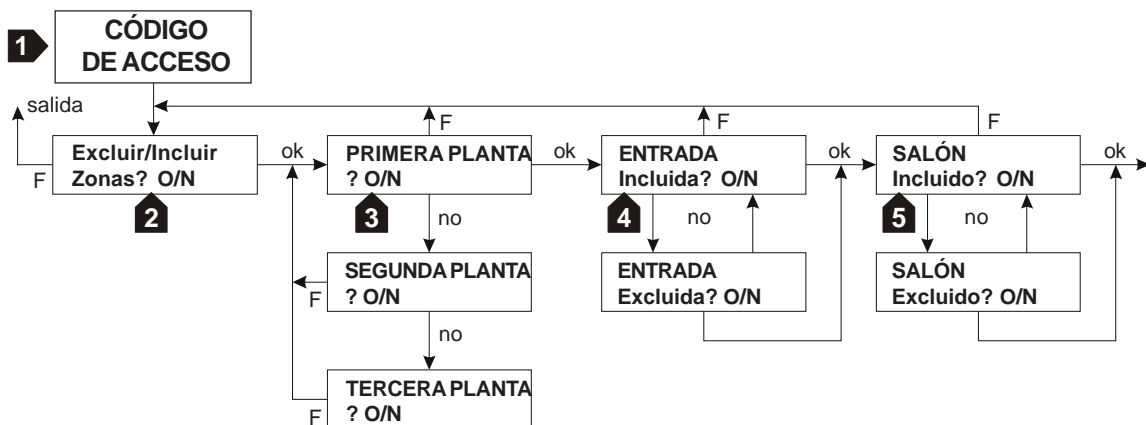
El usuario que desea cambiar su código de acceso debe efectuar el siguiente procedimiento:

- 1 Introducir el código válido actual (6 cifras)
- 2 Pulsar o hasta que aparezca en el display: **Cambiar Código?**
- 3 Pulsando aparece en el display el mensaje:
Introducir Nuevo Código? acompañado del código actual.
- 4 Introducir el nuevo código de **6 cifras**, que se visualizará en el display y se visualizará en el display según se vaya introduciendo.
- 5 Pulsar para confirmarlo y para salir.



3.2 EXCLUIR/INCLUIR ZONAS

La exclusión de zonas es útil en todos aquellos casos en los que se desee que la apertura de una zona no genere alarma. Una zona excluida se puede volver a incluir mediante el mismo procedimiento.



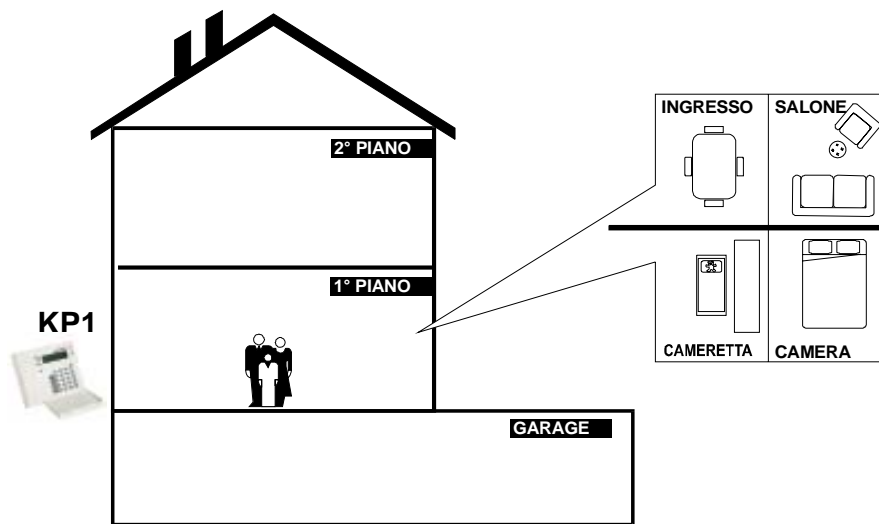
- 1 Introducir un código válido (6 cifras)
- 2 Pulsar o hasta que aparezca en el display: **Excluir / Incluir Zonas?**
- 3 Pulsando aparece en el display el primer sector controlado por el teclado o por el código introducido.
Pulsar si se desea programar el primer sector, o pulsar para programar el sector sucesivo.
Si se pulsa aparece en el display la primera zona del sector en cuestión. Utilizar las teclas /
- 4 para incluirla/excluirla siguiendo las indicaciones visualizadas.
- 5 Una vez configurada y confirmada la primera zona, aparece en el display la segunda zona del sector en cuestión. Repetir la operación para todas las zonas y para todos los sectores.
Pulsar para salir.

Cuando se excluye una zona el Led de los teclados asociados parpadea para señalarlo.

3.2.1 EJEMPLO EXCLUSIÓN/INCLUSIÓN ZONAS

En la primera planta de una vivienda unifamiliar se desea activar todas las habitaciones excepto el salón porque en el salón hay un animal doméstico que podría hacer saltar la alarma. Por lo tanto hay que excluir la zona SALÓN (el instalador en fase de programación ha denominado todas las zonas). Para excluir dicha zona:

1. Introducir el código de acceso en el teclado KP1
2. Pulsar la tecla **NO** hasta que aparezca en el display: **“Excluir/Incluir Zonas?”**. Pulsar **OK**.
3. Pulsar **NO** hasta que aparezca en el display el sector donde se encuentra la zona a excluir: en este caso la **1ª PLANTA**. Pulsar **OK**.
4. Pulsar **NO** hasta que aparezca en el display el nombre de la zona a excluir: en este caso el **SALÓN**. Pulsar **OK** cuando aparece en el display **“SALÓN Excluido ?”**
5. Pulsar **F** para salir.
6. Para volver a incluir la zona seguir el mismo procedimiento con la diferencia de que en el punto 4 se debe pulsar **OK** cuando en el display aparece **“SALÓN Incluido ?”**

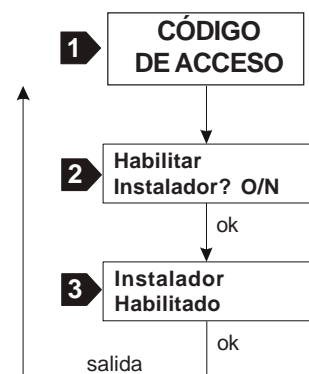


3.3 HABILITAR INSTALADOR

El usuario puede habilitar el acceso del instalador a la instalación.

1. Introducir un código válido (6 cifras)
2. Pulsar **▼▶** o **▶▶** hasta que aparezca en el display: **Habilitar Instalador?**
3. Pulsar **▶▶** para habilitarlo y salir automáticamente.
El buzzer genera 2 bips de confirmación

A continuación, el instalador está habilitado para acceder al menú instalador mediante su propio código. Esta habilitación perderá su validez al introducir por primera vez un código usuario.



3.4 PRUEBA SISTEMA



El procedimiento de prueba, accesible mediante un código usuario válido, es útil para verificar **con la instalación desactivada** la conmutación de salidas eléctricas o a relé, la apertura/cierre de zonas y para controlar el estado de carga de las baterías presentes en la instalación.



Es aconsejable efectuar una Prueba Sistema completa al terminar la primera instalación, posiblemente utilizando un teclado KP 200D asociado a todo el sistema para obtener la mayor capacidad de acceso posible, ya que solamente se puede efectuar la prueba de las salidas y de las zonas pertenecientes a los sectores asociados al teclado desde el que se trabaja.

En este menú también se ha implementado el procedimiento "Cancelar Memorias" que se puede utilizar para apagar los leds de Memoria alarmas presentes en los teclados y en los lectores.

3.4.1 PRUEBA SALIDAS

La prueba salidas permite probar todas las salidas programadas, excepto las programadas como "Estado Instalación". Una vez seleccionado el sector en el que efectuar la prueba, se pueden probar todas las salidas asociadas a ese sector.

Si una salida está asociada a varios sectores, si uno de los sectores está activado no se podrá realizar la prueba. Una vez que se entra en la prueba de las salidas habrá que seleccionar el sector en el que se desea efectuar la prueba. A continuación, utilizando las teclas  y  aparecerán sucesivamente en el display todas las salidas

asociadas a dicho sector. Pulsando la tecla  cuando aparezca la salida seleccionada, ésta cambiará de estado y se mantendrá en el mismo hasta que se vuelva a pulsar la tecla  en la misma salida. Una vez que se sale de la prueba salidas, todas las salidas que estaban en estado de conmutación debido a la prueba volverán a quedar en reposo.

Las salidas programadas TC OR asociadas como mínimo a un sector que se está probando, cambiarán de estado simultáneamente con la conmutación de una salida.

3.4.2 PRUEBA ZONAS



Mediante la Prueba Zonas es posible verificar el correcto funcionamiento de todos los dispositivos de detección de intrusiones instalados en cada sector sin generar alarmas.





El menú guiado facilita las operaciones, que resumiendo son:

1. Acceder a la Prueba Zonas.
2. Confirmar la activación de los sectores cuyas zonas se desea probar. En realidad no se trata de una auténtica activación, sino de un procedimiento de sistema. Las salidas TC OR asociadas a los sectores en cuestión cambian de estado durante la prueba.

Nota: si una zona a probar pertenece a un área común y por ej. está asociada a dos sectores, es indispensable que ambos sectores estén "activados" como se ha descrito anteriormente.

Seguir las indicaciones del menú guiado hasta que el sistema entre en prueba. Entonces se puede provocar la apertura de las zonas interesadas, por ej. caminando delante de los sensores, abriendo puertas y ventanas protegidas, etc. No se generarán sucesos de Alarma, sino que se producirá la señalización de "Zonas Abiertas" que durará mientras estén abiertas las zonas y se mantendrá la señalización de "Memoria Alarmas".

- Salida de la Prueba Zonas: La MP200 permanece en Prueba Zonas hasta que no se vuelva a entrar en el menú y se confirme con  la visualización de "Fin Prueba" que aparece en el display. **ATENCIÓN: esta fase es importante para el correcto funcionamiento de la instalación.** Después se sale definitivamente de la prueba pulsando la tecla .
- Resultado de la Prueba Zonas. Hay tres modos para verificar el resultado obtenido:

1. Pulsando la tecla  del teclado y recorriendo la lista con las teclas  y : de este modo las zonas no aparecen cronológicamente, sino iniciando por las zonas de la central probadas, y después las zonas de los concentradores.
2. Visualizándolas en el histórico sucesos donde aparecerá "Alarma Prueba" con suceso cronológico fecha y hora. Pulsando  aparecerá la denominación.
3. Conectando una impresora a la línea RS232, también aparecerá la fecha y la hora PRUEBA ENTRADA, la serial, el nudo, la zona e la denominación.

En las tres modalidades la zona probada aparece una sola vez, la primera vez que se somete a la prueba.

3.4.3 PRUEBA BATERÍAS

Con esta función se efectúa la prueba de la batería de la central y de los alimentadores remotos de los concentradores.

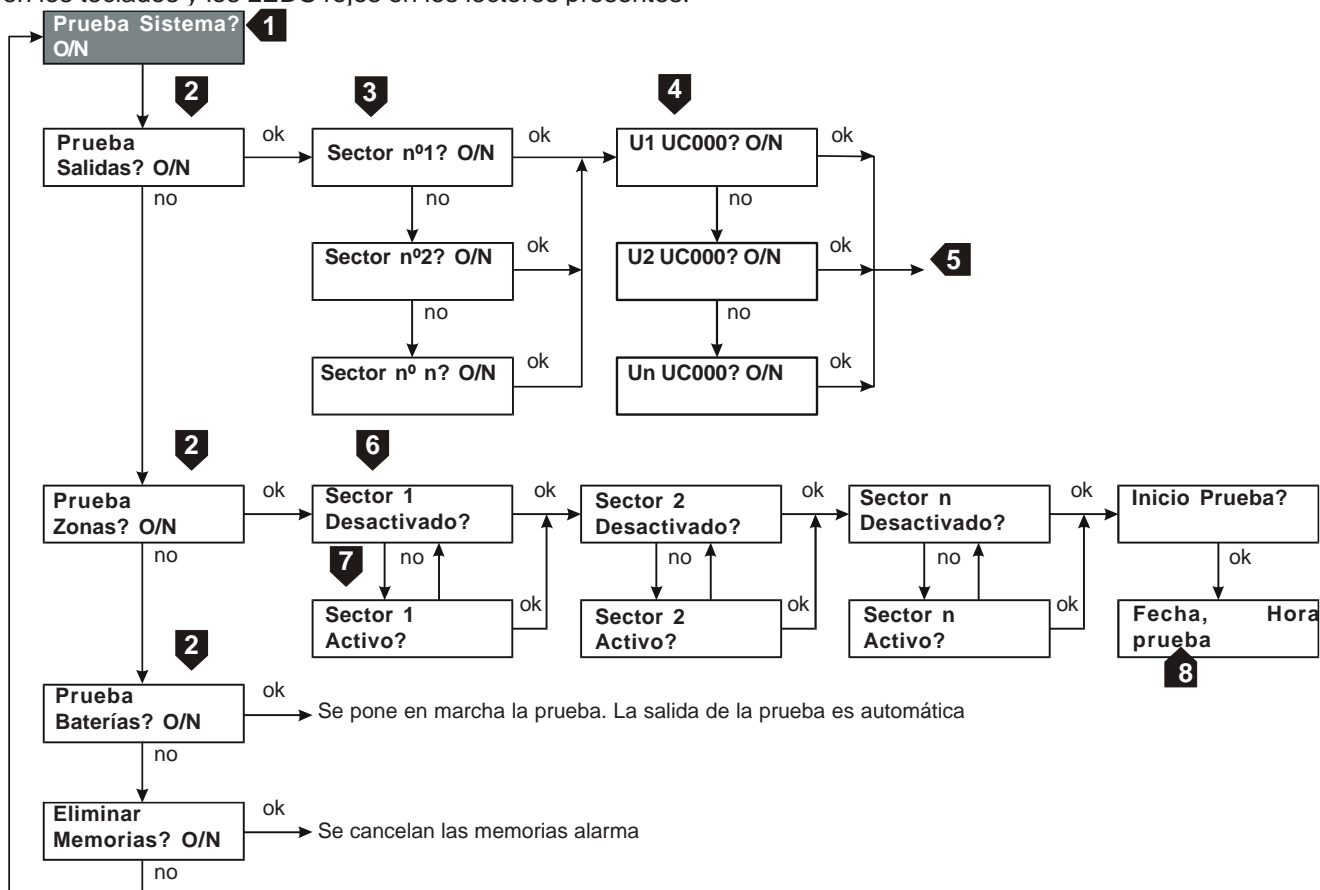
El suceso de batería baja será indicado por el parpadeo del led 1 de la central, por el parpadeo del led de presencia en los teclados, por los mensajes espontáneos en los displays y por el parpadeo del led rojo en los lectores.

Pulsando **OK** se pone en marcha la prueba que puede durar algunos minutos. La salida de la prueba baterías es automática.

Nota: la MP200 también efectúa la prueba baterías automáticamente cada 5 horas.

3.4.4 CANCELAR MEMORIAS

La función cancelar memorias elimina las memorias de alarmas presentes, apaga los LEDS **ALARM** **A** y **S** en los teclados y los LEDS rojos en los lectores presentes.



- 1 Introducir un código válido y pulsar **NO** , o **▶▶** hasta que aparezca en el display: **“Prueba Sistema? O/N”**.
- 2 Confirmar con la tecla **OK** y seleccionar el tipo de prueba.
- 3 Seleccionar el sector en el que se desea efectuar la prueba salidas, desplazándose con la tecla **NO** . Se visualizara la denominación del sector. Confirmar con la tecla **OK** .
- 4 Se visualiza la primera salida asociada al sector seleccionado. Desplazarse por la lista con la tecla **NO** hasta situarse en la salida deseada.
- 5 Cada vez que se pulsa la tecla **OK** conmutará la salida seleccionada. Para salir, pulsar la tecla **F** .
- 6 Seleccionar en el que se desea efectuar la prueba salidas, desplazándose con la tecla **OK** . Se visualizará la denominación del sector. Confirmar con la tecla **OK** .
- 7 Con la tecla **NO** activar virtualmente el sector seleccionado y confirmar con **OK** . Repetir para todos los sectores interesados y seguir las indicaciones del menú hasta que se visualiza **“Inicio Prueba? O/N”**.
- 8 Confirmar con la tecla **OK** el inicio de la prueba. En el display aparece Fecha/Hora y el mensaje **“En Prueba”**.

3.5 MENÚ HISTÓRICO SUCESOS

La MP200 tiene la capacidad de memorizar automáticamente en orden cronológico por fecha y hora cada tipo de suceso significativo. La capacidad de memoria es de 300 sucesos para la MP200-64 y 1000 sucesos para la MP200-256. Si se superan estos límites, se cancelarán automáticamente los sucesos más antiguos para dejar espacio a los nuevos.

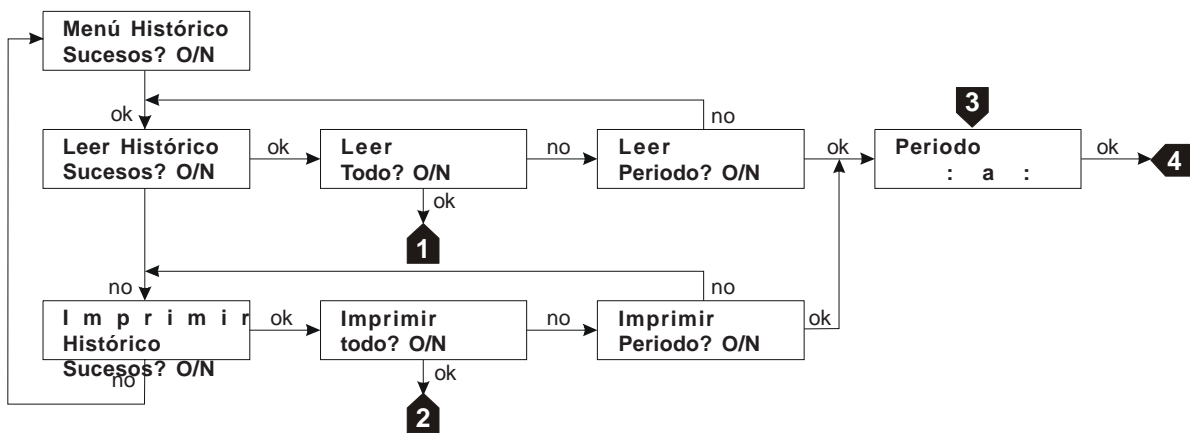
El histórico sucesos está estructurado como un menú al que se accede digitando un código usuario válido en un teclado KP200D.

Después se puede leer y/o imprimir la lista completa, o la parte correspondiente al periodo deseado de/a un día/mes determinados.

La lectura se efectúa mediante el display LCD del teclado KP200D.

Para poder utilizar la opción de Impresión, se debe conectar una impresora local mediante la interfaz serial RS232 presente en la tarjeta de la MP200 (ver Manual Instalación párrafo "Conexión de una impresora local").

Digitar un código válido y desplazarse por las voces del menú con la tecla **NO**, o con la tecla **▼▶** hasta llegar a la voz "Menú Histórico Sucesos". Confirmar con la tecla **OK** y seguir las indicaciones del menú guiado.



1 A continuación, aparece en el display el suceso más reciente del menú histórico. Desplazarse por la lista con las teclas **▼▶** y **◀▲**.

2 La impresora imprime la lista completa de los sucesos.

3 Introducir los datos del periodo deseado en modalidad de - a día/mes (dd:mm). Ejemplo del 20 de mayo al 23 de mayo, introducir las cifras 21 05 23 05.

4 A partir de este momento estarán disponibles los datos correspondientes al periodo elegido.

Ejemplo: visualización del suceso de desactivación del sector 3 por medio de la llave del Sr. Paolo Rossi.

000: número suceso

14-05: día y mes - hora del suceso

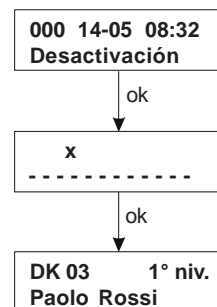
desactivación: tipo de suceso

Los "guiones" indican los sectores y las "x" el sector correspondiente al suceso.

DK03: número de la llave memorizada

1° niv.: nivel

Paolo Rossi: denominación

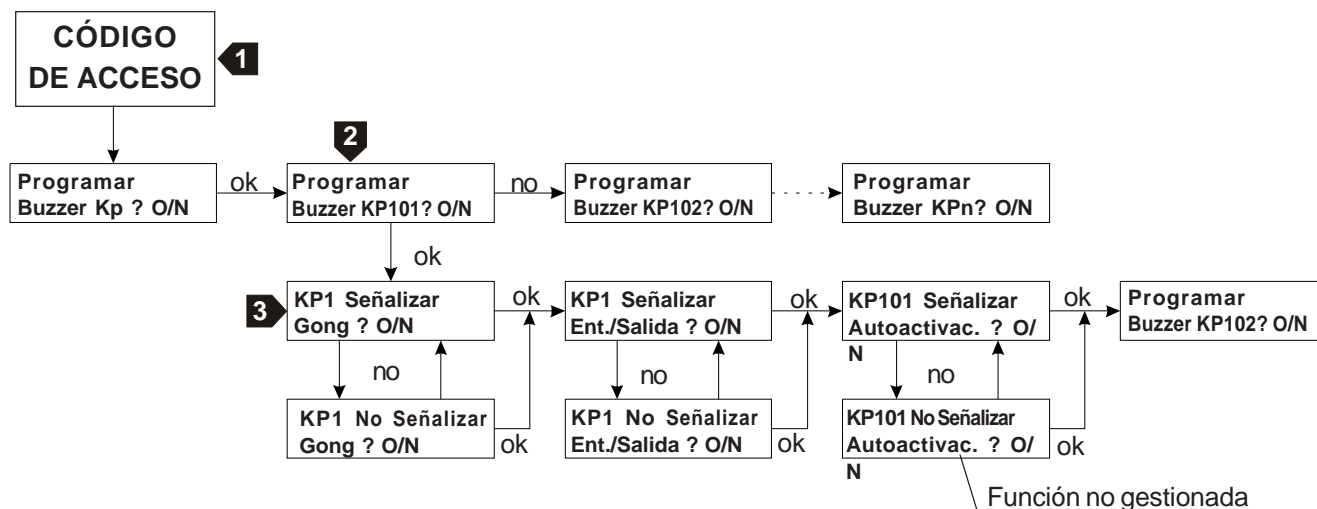


Pulsando **F** se vuelve a la primera página, con **NO** o con las flechas

▼▶ y **◀▲** se recorre hacia atrás el archivo histórico de los sucesos.

3.6 PROGRAMAR BUZZER

En cada uno de los teclados de la instalación se puede habilitar/deshabilitar el buzzer para la señalización del tiempo de retraso entrada/salida y del Gong (función auxiliar, ver párr. 2.2.2 manual Funciones y Programación).



1 Introducir un código válido (6 cifras) y pulsar la tecla **NO**, o **▼▶** hasta que aparezca en el display "**Programar Buzzer KP?**". Confirmar con la tecla **OK**.

2 Elegir con la tecla **NO**, o **▼▶** el teclado a programar y pulsar **OK** para confirmar la elección.

3 En este momento se puede decidir si el buzzer del teclado debe gestionar o no los 2 tipos de señalización:

- señalización de GONG (función auxiliar apertura zonas), pulsar **NO** para elegir y **OK** para confirmar;
- señalización de retraso entrada/salida, pulsar **NO** para elegir y **OK** para confirmar.

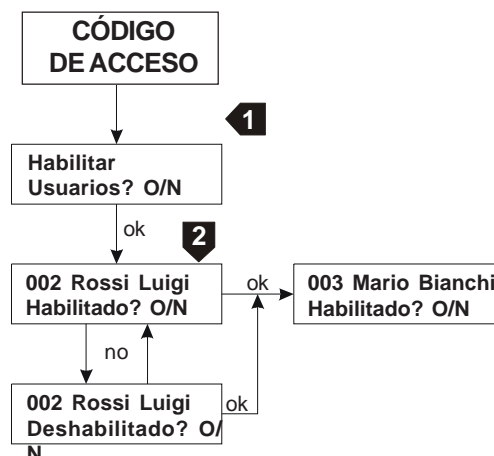
Repetir las operaciones del punto 3 para otros teclados. Pulsar **F** para salir.

3.7 HABILITAR USUARIOS

El usuario Master tiene la posibilidad de inhabilitar cualquier código o llave inutilizándolo temporalmente hasta que se vuelva a habilitar.

1 Introducir un código válido (6 cifras) y pulsar la tecla **NO**, o **▼▶** hasta que aparezca en el display "**Habilitar Usuarios?**" Confirmar con la tecla **OK**.

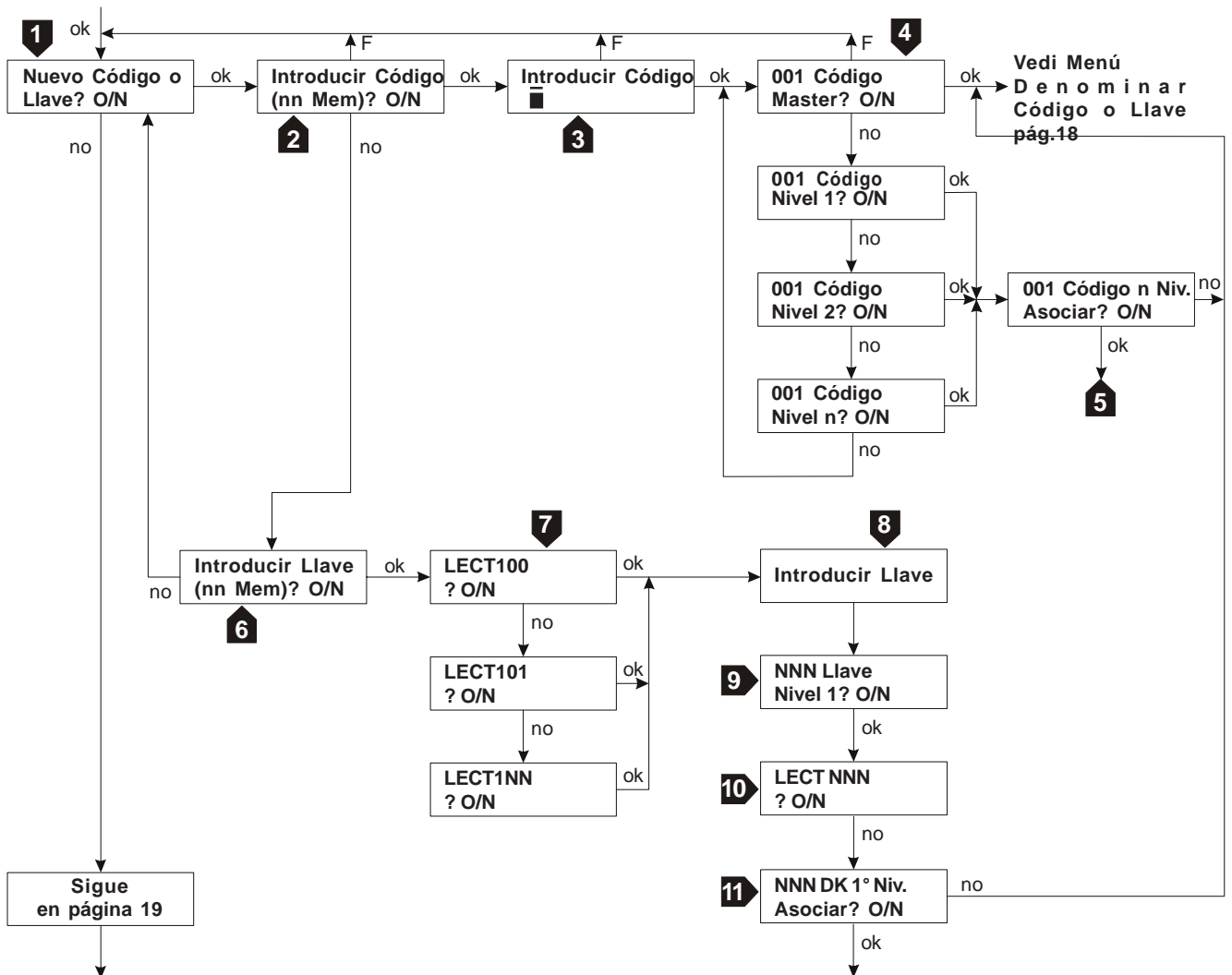
2 En el display aparece el primer código/llave disponible. Pulsar **NO** para elegir si se desea habilitarlo y **OK** para confirmar. Repetir la operación para habilitar/deshabilitar los demás códigos/llaves.



3.8 PROGRAMACIÓN CÓDIGOS/LLAVES

El usuario Master tiene la posibilidad de programar un nuevo código o adquirir una nueva llave atribuyendo nivel, denominación y asociación a los sectores, o la posibilidad de cancelar códigos o llaves preexistentes individual o totalmente.

Nota: la atribución del nivel, la asociación a los sectores y la denominación de un código o de una llave sólo se puede efectuar durante la fase de programación de un nuevo código/llave. Saliendo de esta programación, el usuario no podrá volver a modificar directamente los parámetros citados. Para ello tendrá que cancelar el código/llave y repitiendo otra vez todo el procedimiento de adquisición.



1 Introducir un código válido (6 cifras) y pulsar , o hasta que aparezca en el display " **Nuevo Código o Llave ?** ". Confirmar con la tecla si se desea programar un nuevo código/llave, o pulsar la tecla para pasar a la siguiente instrucción.

2 Aparece en el display "Introducir Código" con el número de códigos ya memorizados entre paréntesis.
2 La numeración de las llaves y códigos es común e inicia por el N° 003 ya que, por defecto, el N° 000 es el código usuario, el N° 001 es el código instalador y el N° 002 es el código televisor.

3 Digitar en el teclado el nuevo código numérico (6cifras) y confirmar con la tecla .
 Si el código ha sido aceptado aparece en el display la instrucción sucesiva, en caso contrario el buzzer del teclado emitirá un bip de advertencia (ej. si el nuevo código se encuentra ya en la memoria) y habrá que repetir correctamente la operación.

- 4 Elegir el nivel de operatividad que se desea asignar al nuevo código, desplazándose por los 5 niveles disponibles: Master, Niv. 1 – 2 – 3 – 4. Ver detalles en el manual Funciones y Programación párr. 2.8.1.
- 5 Si el nivel elegido está comprendido entre 1 y 4, el menú propone la asociación a los sectores, es decir, que sectores de la instalación se podrán activar/desactivar con el nuevo código. Recordamos que el nivel Master, por definición, tiene operatividad sobre toda la instalación, es decir, sobre todos los sectores. Seguir las indicaciones del menú guiado para efectuar las asociaciones deseadas. Al terminar, pulsar la tecla **OK** para confirmar.

Aparece en el display "Introducir Llave" con el número de llaves ya memorizadas, entre paréntesis. La numeración de las llaves y los códigos es común e inicia por el N° 003, ya que, por defecto, el N° 000 es el código usuario, el N° 001 es el código instalador, el N° 002 es el código televigilante.

- 7 El menú ofrece la posibilidad de elegir en qué lector se desea adquirir las llaves. Elegir con la tecla **NO** el lector. Pulsar **OK** para confirmar el lector elegido. Es aconsejable elegir el lector más cercano al teclado en el que se está trabajando.

- 8 Aparece en el display "Introducir Llave". Seguir el procedimiento descrito al lado para adquirir las llaves óptico-digitales.

1 Parpadea el led 4 del lector

2 **Introducir la llave a adquirir.** El led 4 sigue parpadeando (lento). El led 1 inicia a parpadear (veloz)

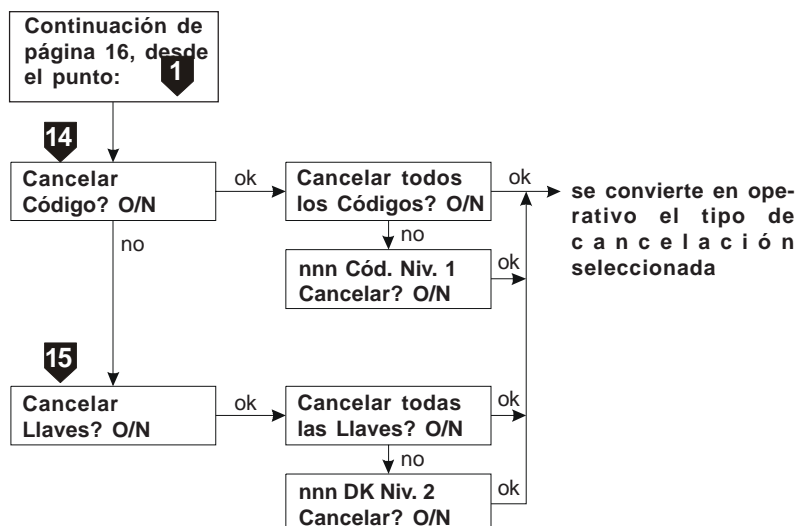
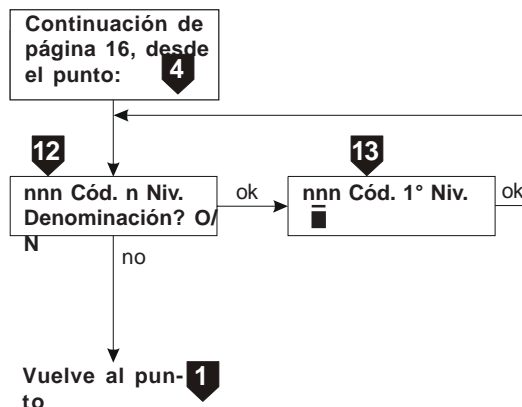
3 **Extraer la llave.** Si la operación se efectuado correctamente el led 1 se apaga y el led 4 queda encendido fijo

4 **Volver a introducir la llave.** El led 4 queda encendido fijo y el led 1 inicia a parpadear (veloz)

5 **Extraer la llave.** Si la operación se efectúa correctamente los leds se apagan, el buzzer emite 2 bip y en el display aparece "nnn Llave Nivel 1"

- 9 Una vez adquirida la llave en el display aparece: "nnn Llave Nivel 1" donde nnn es el número de llave adquirida (número en común con los códigos). Pulsar **OK** para confirmar el nivel 1.

- 10** El menú vuelve a ofrecer la posibilidad de elegir un lector.
Saltar esta petición pulsando la tecla **NO** y pasar a la instrucción siguiente.
- 11** El menú propone la asociación a los sectores, es decir, que sectores de la instalación se podrán activar/desactivados con la nueva llave.
Seguir el menú guiado para efectuar las asociaciones deseadas. Al terminar, pulsar la tecla **OK** para confirmar.



- 12** El menú ofrece la posibilidad de asignar una denominación al nuevo código (Cód. nnn) o llave (DK nnn). Para llevar a cabo esta opción, pulsar la tecla **OK**, o la tecla **NO** para mantener la denominación por defecto y volver a la instrucción inicial.
- 13** Denominar el nuevo código/llave (ej. "GUARDA") utilizando el teclado alfanumérica, ver párr. 1.0. Introducir máx. 16 caracteres. Al terminar, confirmar con la tecla **OK**.
- 14** A continuación, se decide si hay que cancelar total o parcialmente de los códigos ya existentes. Para efectuar la cancelación parcial, desplazarse por la lista de códigos memorizados con la tecla **NO** hasta llegar al código que se desea cancelar y confirmar la operación con la tecla **OK**.
- 15** A continuación, se puede decidir si hay que cancelar total o parcialmente las llaves ya existentes. Para efectuar la cancelación parcial, desplazarse por la lista de llaves memorizadas con la tecla **NO** hasta llegar a la llave que se desea cancelar y confirmar la operación con la tecla **OK**.

3.9 PROGRAMACIÓN NÚMEROS TELEFÓNICOS

Nota: esta programación se puede utilizar únicamente si la MP200 está dotada de tarjeta STM200 Modem Communicator + tarjeta SV 108 Síntesis Vocal para enviar sucesos en modalidad vocal por línea telefónica.

El usuario Master puede acceder a los números telefónicos programados en modalidad vocal para modificar, cancelar o añadir nuevos números.

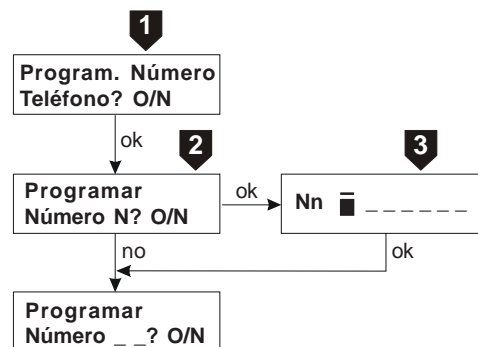
1 Introducir un código válido (6 cifras) y pulsar la tecla **NO**, o

▼▶ hasta que aparezca en el display "**Program. Número Teléfono?**"

2 Pulsar la tecla **OK**. Se visualiza el primer número telefónico disponible de 1 a 6.

Pulsar la tecla **NO** para pasar al siguiente, o **OK** para confirmar.

3 Se visualizan las cifras del número telefónico elegido. Si no ha sido programado, aparecerán los espacios vacíos correspondientes. Digitar las cifras del número deseado (máx. 28 cifras). Las nuevas cifras se superponen a las ya existentes. Las cifras se visualizan mientras se introducen. Para corregir una cifra que se acaba de digitar, pulsar la tecla **◀▲** para volver hacia atrás un espacio y volver a digitar la cifra correcta. Las pausas se introducen con la tecla **C****. Para cancelar todo el número, pulsar la tecla **NO**. Confirmar, pulsando la tecla **OK**. Al terminar, pulsar la tecla **F** para salir.



3.10 ESCUCCHAR MENSAJES VOCAL

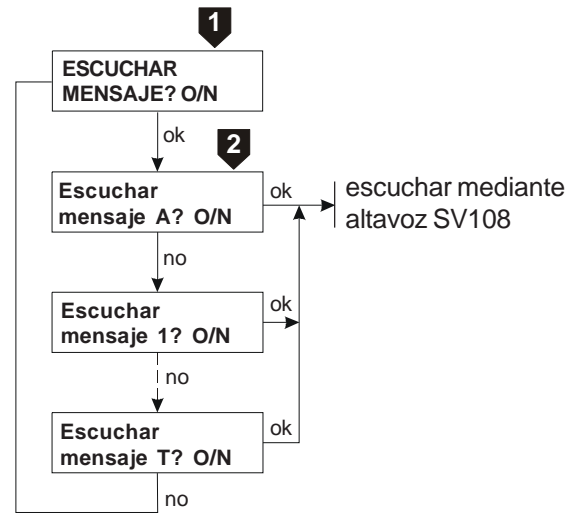
Nota: esta programación se puede utilizar únicamente si la MP200 está dotada de tarjeta STM200 Modem Communicator para enviar sucesos en modalidad vocal por línea telefónica y de la tarjeta SV 108 Síntesis Vocal con altavoz conectado.

El usuario Master o de Niv. 1 y 2 puede escuchar los mensajes vocales presentes en la memoria de la Síntesis Vocal.

1 Introducir un código válido (6 cifras) y pulsar la tecla **NO**, o **▼▶** hasta que aparezca en el display " **Escuchar Mensaje ?** ".

2 Pulsar la tecla **OK**. En el display aparecerá " **Escuchar Mensaje A** ". Pulsar **NO** para escuchar los demás mensajes y **OK** para confirmar y escuchar el mensaje.

Al terminar, pulsar la tecla **F** para salir.



LISTA 10 MENSAJES VOCAL:

A = mensaje base	5 = mensaje pánico
1 = mensaje sabotaje	6 = mensaje teleasistencia
2 = mensaje robo	7 = mensaje ON/OFF sistema
3 = mensaje incendio	8 = mensaje AVERÍA
4 = mensaje tecnológico	T = mensaje prueba

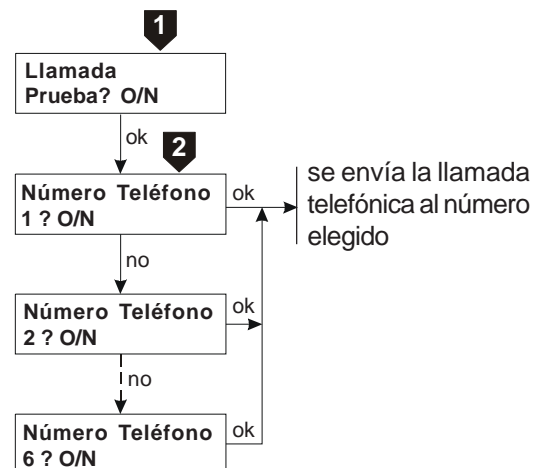
3.11 LLAMADA PRUEBA

Nota: esta programación se puede utilizar únicamente si la MP200 está dotada de tarjeta STM200 Modem Communicator para enviar sucesos en modalidad vocal por línea telefónica.

El usuario Master o de Niv. 1 y 2 puede efectuar una llamada de Prueba a cada uno de los 6 números telefónicos programados, independientemente de la modalidad Vocal – Numérica – Módem, para comprobar el correcto funcionamiento del Modem Communicator y de la línea telefónica.

1 Introducir un código válido (6 cifras) y pulsar la tecla **NO**, o **▼▶** hasta que aparezca en el display " **Llamada Prueba?** ".

2 Pulsar la tecla **OK**. En el display aparece " **Número teléfono 1** ". Pulsar **NO** para elegir otro número telefónico y **OK** para confirmar y enviar la llamada.

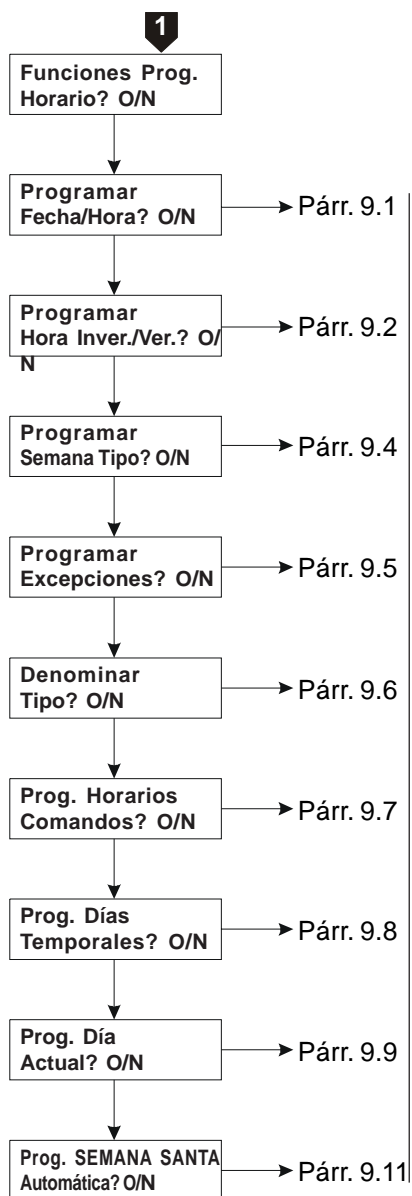


3.12 FUNCIONES PROG. HORARIO

El usuario Master puede acceder a su menú de Funciones Programador Horario.
Para más información, consultar los párrafos 8.0 y 9.0 del manual Funciones y Programación.

1 Introducir un código válido (6 cifras) y pulsar la tecla **NO**, o **▼▶** hasta que aparezca en el display " **Funciones Prog. Horario?** ".

Pulsar la tecla **NO** para acceder a la primera instrucción del menú.



Ver manual
Funciones y Programación
en los párrafos indicados.

ELKRON
SICUREZZA PER TUTTI GLI AMBIENTI



ELKRON S.p.A.
Via Carducci, 3 - 10092 BEINASCO (TO) - ITALY
TEL. +39.011.3986711 - FAX +39.011.3499434
www.elkron.it e-mail info@elkron.it

