Wersja instrukcji: w1.3
Data wydania: 26.07.2018

CREATING A SENSE OF SECURITY
SINCE 1989

CENTRALA ALARMOWA

CPX230NWB

Instrukcja użytkownika

Wersja firmware:	2.10.0
Wersja Konfiguratora nadajników GPRS:	1.4.85.3
Wersja serwera OSM:	1.3.71.036

PL EN TR

DEKLARACJA ZGODNOŚCI

My, EBS Sp. z o.o., z pełną odpowiedzialnością oświadczamy, że niniejszy produkt spełnia wszystkie wymagania ujęte w Dyrektywie Parlamentu Europejskiego i Rady nr 1999/5/WE z dnia 9 marca 1999 r. Kopię „Deklaracji zgodności" można znaleźć pod adresem http://www.ebs.pl/certyfikaty/ .

WAŻNE INFORMACJE

Przekreślony symbol pojemnika na śmieci oznacza, że na terenie Unii Europejskiej po zakończeniu użytkowania produktu należy się go pozbyć w osobnym, specjalnie do tego przeznaczonym punkcie. Dotyczy to zarówno samego urządzenia, jak i akcesoriów oznaczonych tym symbolem. Nie należy wyrzucać tych produktów razem z niesortowalnymi odpadami komunalnymi.

Zawartość tego dokumentu przedstawiona jest „tak jak jest — as is". Nie udziela się jakichkolwiek gwarancji, zarówno wyrażanych jak i dorozumianych, włączając w to, lecz nie ograniczając tego do, jakichkolwiek dorozumianych gwarancji użyteczności handlowej lub przydatności do określonego celu, chyba że takowe wymagane są przez przepisy prawa. Producent zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w tym dokumencie lub wycofania go w dowolnym czasie bez uprzedniego powiadomienia.

Producent urządzenia promuje politykę nieustannego rozwoju. Zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian i usprawnień we wszelkich funkcjach produktu opisanych w tym dokumencie bez uprzedniego powiadomienia.

Dostępność poszczególnych funkcji zależeć będzie od wersji oprogramowania urządzenia. Szczegóły można uzyskać u najbliższego dystrybutora urządzeń.

W żadnych okolicznościach Producent nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek utratę danych lub zysków czy też za wszelkie szczególne, przypadkowe, wynikowe lub pośrednie szkody spowodowane w dowolny sposób.

PRODUCENT

EBS Sp. z o.o.
ul. Bronisława Czecha 59
04-555 Warszawa, POLSKA
E-mail : sales@ebs.pl
Wsparcie techniczne : support@ebs.pl
Strona internetowa : www.ebs.pl

CREATING A SENSE OF SECURITY
SINCE 1989

SPIS TREŚCI

1. WPROWADZENIE 5

2. FUNKCJE CENTRALI 6

2.1. PARAMETRY FUNKCJONALNE 6
2.2. PARAMETRY TECHNICZNE 7

3. SPECYFIKACJA I OPIS KLAWIATURY KP32 8

4. KLAWIATURA BEZPRZEWODOWA KP2W 12

4.1. TRANSMISJA 12
4.2. SYGNALIZACJA DIODAMI LED 12
4.3. OPIS ELEMENTÓW KLAWIATURY 13
4.4. SPECYFIKACJA KLAWIATURY 14

5. SPECYFIKACJA PILOTA 15

6. UZBRAJANIE SYSTEMU 16

6.1. TRYBY UZBROJENIA 16
6.2. SPOSOBY UZBROJENIA 16
6.3. SYGNALIZACJA UZBROJENIA NA KLAWIATURZE KP32 16
6.4. UZBRAJANIE SYSTEMU W SPOSÓB ZWYKŁY Z WYBOREM TRYBU I PARTYCJI 17
6.4.1. UZBRAJANIE ZA POMOCĄ KLAWIATURY KP32 17
6.4.2. UZBRAJANIE ZA POMOCĄ KLAWIATURY KP2W 18
6.4.3. UZBRAJANIE PILOTEM 18
6.5. UZBRAJANIE SYSTEMU W SPOSÓB SZYBKI Z WYBOREM TRYBU I PARTYCJI 19
6.5.1. UZBRAJANIE ZA POMOCĄ KLAWIATURY KP32 19
6.5.2. UZBRAJANIE ZA POMOCĄ KLAWIATURY KP2W 20
6.5.3. SZYBKIE PRZEŁĄCZANIE MIĘDZY TRYBAMI UZBROJENIA BEZ KODU DLA KP32 I KP2W 20
6.6. UZBRAJANIE SYSTEMU Z USTERKĄ 20

7. ROZBRAJANIE SYSTEMU 22

7.1. ROZBRAJANIE SYSTEMU 22
7.1.1. ROZBRAJANIE ZA POMOCĄ KLAWIATURY KP32 22
7.1.2. ROZBRAJANIE ZA POMOCĄ KLAWIATURY KP2W 23
7.1.3. ROZBRAJANIE PILOTEM 23
7.2. WYŚWIETLANIE ALARMU 23
7.3. WYCISZENIE ALARMU 23

8. FUNKCJE UŻYTKOWNIKA 24

8.1. PAMIĘĆ ALARMÓW 25
8.1.1. HISTORIA ALARMÓW Z NARUSZONYCH WEJŚĆ 25
8.1.2. HISTORIA INNYCH ALARMÓW 25
8.2. PAMIĘĆ AWARII 26
8.3. BLOKOWANIE WEJŚĆ 27
8.4. AKTUALNY STAN WEJŚĆ 28
8.5. FUNKCJA GONG 28
8.6. DODAWANIE NOWEGO UŻYTKOWNIKA 28
8.7. USUWANIE UŻYTKOWNIKA 30
8.8. ZMIANA KODU UŻYTKOWNIKA 30
8.9. PROGRAMOWANIE CZASU 30
8.10. PROGRAMOWANIE DATY 31

8.11. TESTOWANIE WEJŚĆ 31
8.12. TESTOWANIE WYJŚĆ 32
8.13. KOD POD PRZYMUSEM 32
8.14. PRZYCISKI ALARMOWE 32
8.15. WIADOMOŚCI TEKSTOWE 33
9. HISTORIA ZMIAN 42

1. WPROWADZENIE

Dziękujemy za wybranie centrali firmy EBS.

CPX230NWB jest to prosta, funkcjonalna centrala alarmowa zintegrowana z transmiterem GSM/GPRS/SMS, przeznaczona do małych i średnich obiektów. Centrala wyposażona jest w 3 wyjścia oraz 7 przewodowych (a nawet 14 dla konfiguracji TEOL, która podwaja linie) i do 32 bezprzewodowych linii wejściowych z możliwością podzielenia ich na dwie partycje. Dedykowana klawiatura LED KP32 została zaprojektowana w nowoczesnej, dyskretnej stylistyce. Niewielkie wymiary, duże, wygodne przyciski oraz prosta instalacja, stanowią niewątpliwą zaletę naszego systemu.

2. FUNKCJE CENTRALI

2.1. PARAMETRY FUNKCJONALNE

WEJŚCIA

- 7 przewodowych linii wejściowych z możliwością konfiguracji NC / NO / EOL-NC / EOL-NO / DEOL-NC / DEOL-NO / TEOL
- Do 32 bezprzewodowych linii wejściowych
- Linie dozorowe – natychmiastowa, opóźniona, 24h napadowa, uzbrajająca/rozbrajająca naruszeniem, 24 godz. sabotażowa, opóźniona warunkowo, 24h pożarowa, obwodowa, obwodowa wyjściowa, 24h gazowa, 24h zalania wodą, nocna (wyłączona nocą), nocna opóźniona, uzbrajająca/rozbrajająca zmianą stanu

WYJŚCIA PROGRAMOWALNE

- 1 wyjście alarmowe monitorowane, wysokoprądowe (maks. prąd 1,1A)
- 2 wyjścia alarmowe monitorowane, niskoprądowe (maks. prąd 50mA)

WYJŚCIA ZASILAJĄCE

- 1 wyjście sygnalizatora (maks. prąd 350mA)
- 1 wyjście czujki (maks. prąd 350mA)
- 1 wyjście klawiatury (maks. prąd 100mA)

PARTYCJE

- 2 partycje z możliwością przyporządkowania im dowolnej ilości wejść

KLAWIATURA

- współpraca z klawiaturą przewodową LED KP32
- możliwość podłączenia do trzech klawiatur KP32
- współpraca z klawiaturą bezprzewodową KP2W
- możliwość zaprogramowania do 32 klawiatur (każda zajmuje jedną z dostępnych linii bezprzewodowych)

PILOT

- współpraca z pilotem RC-10
- możliwość zaprogramowania do 32 pilotów

TRANSMISJA

- Transmisja sygnałów poprzez moduł GPRS/SMS
- Szyfrowanie przesyłanych danych za pomocą standardu AES
- Komunikacja ze stacją monitoringu za pomocą dedykowanego serwera OSM.Server zapewniającego niezawodność przesyłu danych dzięki funkcji redundancji
- Kontrola połączenia GSM/GPRS – automatyczne odzyskanie połączenia ze stacją monitoringu lub przełączenie na serwer zapasowy

KONFIGURACJA I STEROWANIE

- Lokalna przy użyciu klawiatury KP32 lub komputera
- Zdalna poprzez GPRS, SMS lub CSD

UŻYTKOWNICY

- 1 kod serwisowy (ATS - Alarm Transmission System, jest to specjalny rodzaj użytkownika oznaczającego stację monitorowania, który autoryzuje się głównym kodem dostępu do urządzenia)
- 1 kod serwisowy instalatora
- 1 kod administratora (główny)
- 31 kodów użytkowników
- Możliwość ograniczenia zakresu uprawnień dla niektórych kodów

OPCJE SYSTEMU

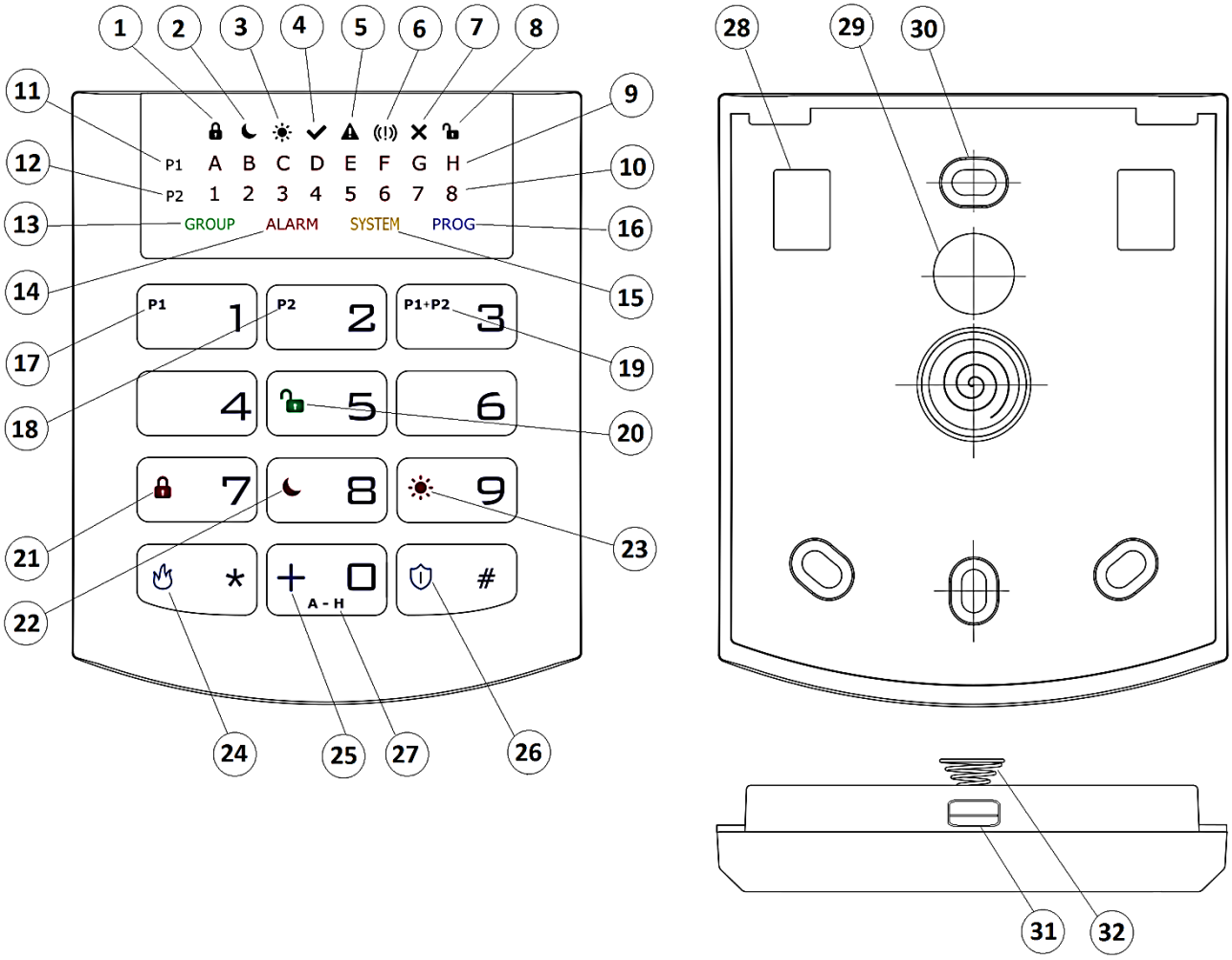
- Automatyczna diagnostyka podstawowych elementów systemu
- Możliwość przeglądu usterek, pamięci alarmów, bufora zdarzeń
- Historia zdarzeń systemowych / technicznych – min. 5000 zdarzeń

2.2. PARAMETRY TECHNICZNE

Napięcie zasilania:	18VAC (16-20VAC)
Wymagana moc transformatora:	należy stosować transformator o mocy od 20VA do 60VA.
Obsługiwane modemy:	* **model CPX230NWB-5xx**: Cinterion BGS2-W (GSM: 850, 900, 1800, 1900 MHz) * **model CPX230NWB-6xx**: Cinterion EHS6 (UMTS: 800, 850, 900, 1900, 2100 MHz; GSM: 850, 900, 1800, 1900 MHz)
Pobór prądu średni/maksymalny: (średni dla warunków: całkowicie naładowany akumulator, zestawione połączenie z serwerem, klawiatura, brak czujników)	* Wersja z modemem BGS2-W Cinterion: 120mA / 180mA @18VAC * Wersja z modemem EHS6 Cinterion 95mA / 170mA @18VAC
Średni pobór prądu z akumulatora przy braku zasilania zewnętrznego (bez klawiatury/z klawiaturą): (całkowicie naładowany akumulator, zestawione połączenie z serwerem, brak czujników)	* Wersja z modemem BGS2-W Cinterion 60mA / 85mA @13VDC * Wersja z modemem EHS6 Cinterion 35mA / 65mA @13VDC
Prąd ładowania akumulatora: (Zmierzone przy całkowicie naładowanym akumulatorze)	max. 350mA
Napięcie ładowania:	13,8V
Obsługiwane akumulatory:	kwasowo-ołowiowe 12V
Napięcie sygnalizacji niskiego poziomu naładowania:	11V
Napięcie odłączenia akumulatora przy zbyt niskim poziomie:	poniżej 9V
Temperatura pracy:	-10ºC … +55ºC
Zakres wilgotności pracy:	5% … 93%
Wymiary płyty:	152mm x 78mm x 30mm

3. SPECYFIKACJA I OPIS KLAWIATURY KP32

Komunikacja:	przewodowa
Zasilanie:	10 – 13,8 VDC
Pobór prądu:	typ. 20 mA, maks. 70 mA
Masa klawiatury:	70g
Wymiary:	99 x 82 x 19 mm
Typ klawiatury:	LED, 16 diod statusowych, 4 diody stanu (GROUP, ALARM, SYSTEM, PROG)
Układ klawiszy:	Standardowa klawiatura telefoniczna 3 x 4 przyciski



Rysunek 1. Klawiatura KP32

1. **<u>Symbol uzbrojenia w trybie pełnym FULLY ARMED - sygnalizacja diodami A (partycja P1) i 1 (partycja P2)</u>**

   Miga wolno: odliczanie czasu na wyjście,

   Miga szybko: odliczanie czasu na wejście,

   Świeci ciągle: partycja uzbrojona w trybie pełnym,

   Nie świeci: partycja nie jest uzbrojona w trybie pełnym.

2. **Symbol uzbrojenia w trybie nocnym SLEEP - sygnalizacja diodami B (partycja P1) i 2 (partycja P2)**

   Miga wolno: odliczanie czasu na wyjście,

   Miga szybko: odliczanie czasu na wejście,

   Świeci ciągle: partycja uzbrojona w trybie nocnym,

   Nie świeci: partycja nie jest uzbrojona w trybie nocnym.

3. **Symbol uzbrojenia w trybie dziennym STAY - sygnalizacja diodami C (partycja P1) i 3 (partycja P2)**

   Miga wolno: odliczanie czasu na wyjście,

   Miga szybko: odliczanie czasu na wejście,

   Świeci ciągle: partycja uzbrojona w trybie dziennym,

   Nie świeci: partycja nie jest uzbrojona w trybie dziennym.

4. **Symbol READY - sygnalizacja diodami D (partycja P1) i 4 (partycja P2)**

   Świeci się gdy wszystkie linie (bez włączonej opcji "ignoruj przy uzbrajaniu") są w stanie normalnym (nie naruszone).

5. **Symbol sabotażu/awarii wejść i wyjść w danej partycji - sygnalizacja diodami E (partycja P1) i 5 (partycja P2)**

   Miga szybko: nie ma już, ale były awarie/sabotaże wejść lub wyjść przypisanych do partycji,

   Świeci ciągle: występują awarie/sabotaże wejść lub wyjść przypisanych do partycji.

6. **Wskaźnik alarmu/pamięci alarmu w partycji - sygnalizacja diodami F (partycja P1) i 6 (partycja P2)**

   Miga szybko: nie ma już, ale były alarmy z linii przypisanych do partycji,

   Świeci ciągle: występuje alarm z linii przypisanej do partycji.

7. **Symbol zablokowania linii - sygnalizacja diodami G (partycja P1) i 7 (partycja P2)**

   Świeci się, gdy co najmniej jedna linia należąca do partycji jest zablokowana przez użytkownika (BYPASS).

8. **Symbol rozbrojenia partycji DISARM - sygnalizacja diodami H (partycja P1) i 8 (partycja P2)**

   Świeci się, gdy dana partycja jest rozbrojona, tj. w trybie DISARM.

9. **Diody A-H (białe)**

   Rząd diod służących do pokazywania stanu partycji P1 (przykład: świecąca dioda „B" oznacza, że partycja P1 uzbrojona jest w trybie nocnym SLEEP).

10. **Diody 1-8 (białe)**

    Rząd diod służących do pokazywania stanu partycji P2 (przykład: świecąca dioda „3" oznacza, że partycja P2 uzbrojona jest w trybie dziennym STAY.

11. **Partycja 1 („P1")**

    Symbol P1 oznacza partycję 1, której przypisane są diody od A do H.

12. **Partycja 2 („P2")**

    Symbol P2 oznacza partycję 2, której przypisane są diody od 1 do 8.

13. **Dioda „GROUP"**

    Szybkie miganie tej diody sygnalizuje wejście do funkcji użytkownika, w której pokazywane mają być linie bądź użytkownicy.

14. **Dioda „ALARM"**

    Świecenie tej diody sygnalizuje wystąpienie alarmu w całym systemie (np. sabotaż klawiatury, przycisk ALARM z pilota), gdzie:

    Miga: alarm, który wystąpił w przeszłości,

    Świeci ciągle: alarm w chwili obecnej.

15. **Dioda „SYSTEM"**

    Świecenie tej diody sygnalizuje wystąpienie awarii systemu, np.: awaria zasilania, awaria akumulatora, awaria połączenia z ATS, awaria wyjść zasilających, utrata zegara, sabotaż klawiatury.

    Miga – oznacza że w pamięci centrali znajdują się awarie, które już ustąpiły,

    Świeci na stałe – w systemie jest awaria która nie została usunięta,

    Zgaszona – w systemie nie ma awarii.

16. **Dioda „PROG"**

    Miga wolno – uruchomiona jest funkcja serwisowa (jedna z funkcji użytkownika),

    Miga – wprowadzane będą dane,

    Świeci na stałe – uruchomiony tryb serwisowy instalatora.

17. **Przycisk 1 „P1"**

    Klawisz funkcyjny wspierający uzbrojenie partycji P1

18. **Przycisk 2 „P2"**

    Klawisz funkcyjny wspierający uzbrojenie partycji P2

19. **Przycisk 3 „P1+P2"**

    Klawisz funkcyjny wspierający jednoczesne uzbrojenie partycji P1 i P2

20. **Przycisk 5** (otwarta kłódka)

    Klawisz funkcyjny wspierający rozbrojenie.

21. **Przycisk 7** (zamknięta kłódka)

    Klawisz funkcyjny wspierający uzbrojenie w trybie pełnym.

22. **Przycisk 8** (księżyc)

    Klawisz funkcyjny wspierający uzbrojenie w trybie nocnym (SLEEP).

23. **Przycisk 9** (słońce)

    Klawisz funkcyjny wspierający uzbrojenie w trybie dziennym (STAY).

24. **Przycisk „*”** (płomień)

    Klawisz funkcyjny POŻAR, generujący alarm pożarowy po około 3 sek. wciśnięciu

25. **Przycisk 0 „+”**

    Klawisz funkcyjny POMOC, generujący alarm medyczny po około 3 sek. wciśnięciu

26. **Przycisk „#”** (tarcza)

    Klawisz funkcyjny NAPAD, generujący alarm napadowy po około 3 sek. wciśnięciu

27. **Przycisk 0 (A - H)**

    Klawisz funkcyjny, dzięki któremu możliwe jest przełączenie się między grupami.

28. **Złącza śrubowe**

    Złącza do podłączenia przewodów łączących klawiaturę z centralą alarmową.

29. **Otwór wprowadzenia przewodów**

    Miejsce wprowadzenia przewodów połączeniowych.

30. **Otwory montażowe**

    Klawiatura została wyposażona w cztery owalne otwory montażowe dla odpowiedniego zamocowania klawiatury.

31. **Zatrzask otwierania obudowy**

    Do otwarcia obudowy zaleca się użyć wkrętaka płaskiego w rozmiarze 2,5-5mm. Należy go lekko wsunąć we wskazany otwór i wykonać niewielki ruch dźwigniowy w kierunku tyłu obudowy.

32. **Przełącznik sabotażowy**

    Po zamontowaniu klawiatury styk przełącznika jest zamknięty. Nieuprawniony demontaż klawiatury spowoduje wysłanie informacji do centrali alarmowej. W celu niwelacji nierówności podłoża, na dźwigni przełącznika została umieszczona sprężyna.

4. KLAWIATURA BEZPRZEWODOWA KP2W

Klawiatura bezprzewodowa KP2W jest przewidziana jako klawiatura pomocnicza. Umożliwia wyłącznie:

- uzbrajanie/rozbrajanie systemu w trybie pełnym, nocnym i obwodowym
- uruchomienie alarmu napadowego, pożarowego i medycznego analogicznie do operacji klawiaturą główną.

Należy pamiętać, że klawiatura bezprzewodowa KP2W wykorzystuje transmisję jednokierunkową i nie ma możliwości odbierania informacji z centrali.

4.1. TRANSMISJA

Transmisja sygnalizowana jest przez mignięcie niebieskiej diody transmisji umieszczonej w prawym dolnym rogu wyświetlacza. Oznacza to wysłanie informacji do centrali alarmowej.

Klawiatura transmituje wprowadzone znaki natychmiast po wystąpieniu jednego z trzech warunków:

a) naciśnięcia przycisku * lub #

b) naciśnięcia kolejno 8 przycisków

c) upłynięcia 3 sekund od momentu naciśnięcia ostatniego z przycisków

4.2. SYGNALIZACJA DIODAMI LED

Klawiatura KP2W została wyposażona w dwie diody LED informujące o słabej baterii oraz o wysłaniu transmisji radiowej.

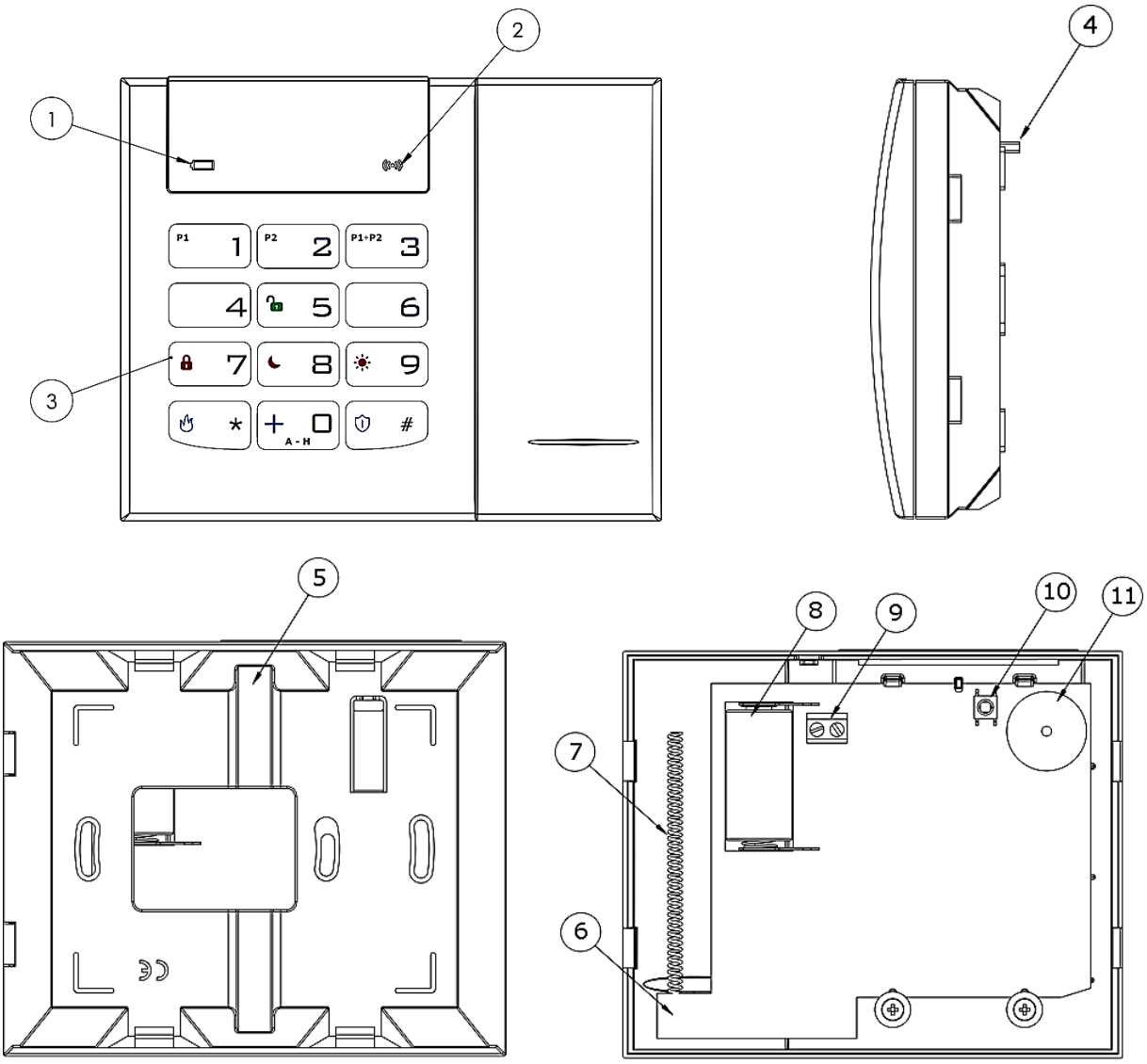
Słaba bateria sygnalizowana jest poprzez pojawienie się w lewym rogu ekranu klawiatury symbolu baterii w kolorze czerwonym:

Po pojawieniu się takiej ikony należy jak najszybciej wymienić baterię.

Każda wywołana przez użytkownika transmisja klawiatury do systemu sygnalizowana jest przez diodę w prawym dolnym rogu ekranu klawiatury:

Pojawienie się tego symbolu w trakcie pracy oznacza wysłanie danych do centrali alarmowej i jest normalnym i pożądanym zachowaniem urządzenia.

4.3. OPIS ELEMENTÓW KLAWIATURY



RYSUNEK 2. WIDOK OGÓLNY I ROZMIESZCZENIE ELEMENTÓW KLAWIATURY KP2W

1. **<u>Dioda niskiego napięcia baterii (kolor czerwony)</u>**

   Świeci na stałe – oznacza że napięcie baterii jest niskie i jak najszybciej należy wymienić baterię na nową

   Zgaszona – bateria ma prawidłowy poziom naładowania

2. **<u>Dioda transmisji danych (kolor niebieski)</u>**

   Miga – oznacza transmisję danych

   Zgaszona – brak transmisji danych

3. **<u>Przyciski klawiatury</u>**

   Przyciski na klawiaturze KP2W pełnią dokładnie takie same funkcje, jak w klawiaturze KP32 (patrz rozdział 3 Specyfikacja i opis Klawiatury KP – punkty od 17 do 27). Po pierwszym wciśnięciu dowolnego przycisku klawiatura zostaje podświetlona. Po kilkusekundowym okresie bezczynności, podświetlenie jest automatycznie płynnie wygaszane.

4. **Przełącznik sabotażowy**

   Po zamontowaniu klawiatury styk przełącznika jest zamknięty. Nieuprawniony demontaż klawiatury spowoduje wysłanie informacji do centrali alarmowej.

5. **Kanał na przewody**

   Miejsce przeprowadzenia przewodów połączeniowych.

6. **Płyta główna klawiatury**

7. **Antena radiowa**

8. **Bateria**

   Bateria zasilająca typu CR123A 3V litowa.

9. **Złącze śrubowe**

   Złącze do podłączenia przewodów łączących klawiaturę z czujnikiem otwarcia drzwi (kontaktronem). Jeśli złącze nie jest używane do podłączenia czujnika, powinno być zwarte.

10. **Czujnik sabotażu (tamper)**

11. **Sygnalizator dźwiękowy (buzzer)**

4.4. SPECYFIKACJA KLAWIATURY

Zasilanie:	1 bateria CR123A 3V
Czas pracy na baterii:	3 lata*
Częstotliwość pracy:	433,92 MHz
Zasięg komunikacji radiowej (LOS):	do 500 metrów w terenie otwartym
Rodzaj komunikacji:	bezprzewodowa, jednokierunkowa
Średni pobór prądu:	30 µA
Zakres temperatur pracy:	-10 °C +55 °C
Wejścia alarmowe:	1 typu NC
Wymiary:	125 x 102 x 33 mm
Masa bez baterii:	150 g

*Warunki pracy: transmisja testowa co 15 minut, użycie klawiatury (uzbrojenie/rozbrojenie) 2 razy dziennie, zamknięty czujnik otwarcia drzwi, temperatura otoczenia 20°C

5. SPECYFIKACJA PILOTA

Częstotliwość:	433,92MHz
Kodowanie:	Kod zmienny dynamicznie
Ilość przycisków:	4
Baterie:	2 x litowe 3V typ CR2016

– Przycisk UZBRAJANIA

– Przycisk ROZBRAJANIA

– Przycisk CICHY ALARM

– Przycisk ALARM

Uwaga! Powyżej zaprezentowano zalecane ustawienia dla przycisków pilota. Na etapie konfigurowania centrali możliwe jest dowolne przypisywanie dostępnych funkcji poszczególnym przyciskom!

6. KATEGORIE UŻYTKOWNIKÓW

Ze względu na różny poziom dostępu do funkcjonalności systemu występują 3 kategorie użytkowników:

1. Administrator – użytkownik, który ma najszerszy zakres dostępu. Może uzbrajać, rozbrajać system oraz wchodzić i dokonywać zmian we wszystkich funkcjach użytkownika prezentowanych w rozdziale 9. Funkcje użytkownika i jego podrozdziałach,
2. Zaufany – użytkownik, który może uzbrajać i rozbrajać system oraz ma dostęp do historii alarmów i awarii, stanu wejść, a także do blokowania wejść, zmiany swojego kodu, testowania wejść i wyjść,
3. Nieupoważniony – użytkownik, który może tylko i wyłącznie uzbrajać system. Nie ma dostępu do żadnych innych funkcji wymagających podania kodu. W przypadku gdy podczas konfiguracji nie włączono opcji *„Dostęp do historii wymaga autoryzacji”*, użytkownik ten ma możliwość wejścia do funkcji, których opcja ta dotyczy (patrz rozdział 9).

7. UZBRAJANIE SYSTEMU

7.1. TRYBY UZBROJENIA

Każdą z partycji można uzbroić w trzech trybach:

- obwodowym (tzw. *Stay*) – uzbrojenie partycji w tym trybie powoduje, że tylko linie obwodowe oraz obwodowe wyjściowe będą reagowały na naruszenia.
- nocnym (tzw. *Sleep)* - uzbrojenie partycji w tym trybie powoduje, że linie nocne podczas naruszenia nie wywołują alarmu.
- pełnym (tzw. *Away*) – uzbrojenie partycji w tym trybie powoduje, że wszystkie linie będą reagowały na naruszenia.

Użytkownik może sprecyzować tryb uzbrojenia lub pozwolić systemowi na samodzielne podjęcie tej decyzji.

Uwaga: Jeżeli do partycji nie są przypisane żadne wejścia i/lub wyjścia, partycja nie zostanie uzbrojona.

7.2. SPOSOBY UZBROJENIA

Dostępne są dwa sposoby uzbrajania systemu:

- zwykły - wymagający autoryzacji kodem użytkownika. Jest to tryb domyślny, aktywny zawsze, bez konieczności dodatkowej konfiguracji podczas uruchamiania centrali;
- szybki (tzw. *szybkie uzbrajanie, quick arming*) – uzbrajanie systemu lub jego części bez konieczności autoryzacji kodem. Tryb ten można zdefiniować dodatkowo podczas konfiguracji centrali.
- natychmiastowy - **dotyczy tylko uzbrajania pilotem.** Jeśli podczas konfiguracji pilota, któremuś z przycisków przypisano funkcję „uzbrój natychmiast", to wciśnięcie tego przycisku spowoduje natychmiastowe pełne uzbrojenie systemu (z pominięciem czasu na wyjście).

7.3. SYGNALIZACJA UZBROJENIA NA KLAWIATURZE KP32

Uzbrojenie systemu sygnalizowane jest poprzez świecenie odpowiednich diod poniżej symboli oznaczających dany tryb uzbrojenia. Świecenie diod poniżej symbolu oznacza uzbrojenie pełne, symbolu uzbrojenie nocne, symbolu uzbrojenie dzienne. Diody w pierwszym rzędzie (A-H) sygnalizują stan partycji P1, diody w drugim rzędzie (1-8) sygnalizują stan partycji P2.

7.4. UZBRAJANIE SYSTEMU W SPOSÓB ZWYKŁY Z WYBOREM TRYBU I PARTYCJI

7.4.1. Uzbrajanie za pomocą klawiatury KP32

7.4.1.1. Tryb pełny

Uwaga: Zawsze po wprowadzeniu poprawnego kodu i odpowiedniej sekwencji przycisków klawiatura wygeneruje 3-krotny ton.

Po wpisaniu błędnego kodu klawiatura wygeneruje długi ciągły dźwięk. Wciśnij [*], a następnie wprowadź poprawny kod.

W momencie kiedy klawiatura odrzuci poprawny kod (ciągły kilkusekundowy dźwięk) również wciśnij [*], a następnie wprowadź poprawny kod.

Aby uzbroić system w trybie pełnym należy wprowadzić jedną z następujących sekwencji:

1. Uzbrojenie wszystkich partycji:

   [7] [#] <kod użytkownika> lub [P1+P2 3] [7] [#] <kod użytkownika> lub <kod użytkownika> <-w tym przypadku system uzbroi się w trybie pełnym w dwóch przypadkach:

   a) Jeśli ma przypisane linie obwodowe wyjściowe i zostaną one naruszone w trakcie odliczania czasu na wyjście.
   b) Jeśli nie ma przypisanych linii obwodowych wyjściowych.

2. Uzbrojenie tylko pierwszej partycji P1:

   [P1 1] [7] [#] <kod użytkownika>

3. Uzbrojenie tylko drugiej partycji P2:

   [P2 2] [7] [#] <kod użytkownika>

Po wprowadzeniu poprawnego kodu klawiatura wyda trzykrotny krótki dźwięk a system zostanie uzbrojony od razu, lub po zdefiniowanym upłynięciu czasu na wyjście.

7.4.1.2. Tryb nocny

Uzbrojenie partycji w trybie nocnym ma sens wtedy, gdy do partycji przypisana jest choćby jedna linia nocna (czy to wyłączona nocą czy opóźniona). Aby uzbroić partycję w trybie nocnym należy wprowadzić jedną z następujących sekwencji:

1. Uzbrojenie wszystkich partycji:

   [8] [#] <kod użytkownika> lub [P1+P2 3] [8] [#] <kod użytkownika>

2. Uzbrojenie tylko pierwszej partycji P1:

   [P1 1] [8] [#] <kod użytkownika>

3. Uzbrojenie tylko drugiej partycji P2:

[P2 2] [8] [#] <kod użytkownika>

7.4.1.3. Tryb obwodowy

Uzbrojenie partycji w trybie obwodowym jest możliwe tylko wtedy, gdy ma ona przypisane linie obwodowe. Gdy nie ma, system będzie odrzucał próby uzbrojenia, co sygnalizowane będzie przez klawiaturę ciągłym, kilkusekundowym dźwiękiem.

System uzbroi się w trybie obwodowym po wciśnięciu jednej z następujących sekwencji:

1. Uzbrojenie wszystkich partycji:

   [9] [#] <kod użytkownika> lub [P1+P2 3] [9] [#] <kod użytkownika> lub <kod użytkownika> <- w tym przypadku partycje zostaną uzbrojone w trybie obwodowym tylko wtedy, gdy ma ona przypisaną choćby jedną linię obwodową wyjściową oraz nie zostanie ona naruszona w trakcie odliczania czasu na wyjście (gdy wystąpi naruszenie, to system przejdzie w tryb pełny).

2. Uzbrojenie tylko pierwszej partycji P1:

   [P1 1] [9] [#] <kod użytkownika>

3. Uzbrojenie tylko drugiej partycji P2:

   [P2 2] [9] [#] <kod użytkownika>

7.4.2. Uzbrajanie za pomocą klawiatury KP2W

<u>Uzbrajanie systemu przy użyciu klawiatury KP2W odbywa się dokładnie tak samo, jak w przypadku KP32, z tym że wciśnięcie [#] po wpisaniu kodu przyspiesza wysłanie informacji do centrali o około 2 – 3 sekundy.</u>

Uwaga: Klawiatura KP2W nie ma możliwości sygnalizacji dźwiękowej uzbrojenia, rozbrojenia ani wprowadzenia błędnego kodu. Uzbrojenie i rozbrojenie systemu może być sygnalizowane przez „chirp" sygnalizatora głównego (jeśli aktywne). Uzbrojenie – jeden raz, rozbrojenie – dwa razy. Pełna sygnalizacja stanu systemu dostępna jest na klawiaturach KP32.

7.4.3. Uzbrajanie pilotem

Przyciśnij przycisk pilota oznaczony symbolem zamkniętej kłódki, przypisany do funkcji uzbrajania systemu (**<u>UWAGA:</u>** <u>przyjęto, że podczas konfiguracji pilota, przyciskowi z zamkniętą kłódką przypisano uzbrajanie; ponieważ centrala umożliwia przyporządkowanie klawiszy pilota do różnych funkcji, jest możliwe skonfigurowanie uzbrajania innym przyciskiem).</u> Jeśli został ustawiony czas na wyjście, to klawiatura potwierdzi uzbrajanie miganiem diod A (partycja P1) i/lub 1 (partycja P2) poniżej symbolu zamkniętej kłódki na szybce. Zapalenie diod na stałe oznacza, że system jest uzbrojony w trybie pełnym. Uzbrajanie za pomocą pilota zawsze uzbraja partycję w trybie pełnym, nawet jeśli do partycji są przypisane linie obwodowe.

7.5. UZBRAJANIE SYSTEMU W SPOSÓB SZYBKI Z WYBOREM TRYBU I PARTYCJI

Jeśli podczas konfiguracji instalator włączył opcję „*Zezwalaj na szybkie uzbrajanie bez autoryzacji użytkownika*", to dostępne jest tzw. szybkie uzbrajanie, nie wymagające podania kodu dostępu.

7.5.1. Uzbrajanie za pomocą klawiatury KP32

7.5.1.1. Szybkie uzbrajanie wszystkich partycji

Aby uzbroić wszystkie partycje bez podawania kodu, można skorzystać z trzech dostępnych kombinacji klawiszowych. Poniżej w tabeli zamieszczono sposoby szybkiego uzbrajania wszystkich partycji z uwzględnieniem trybu, w jakim chcemy, aby nasza centrala się uzbroiła.

• **TRYB PEŁNY** [7] [#] • **TRYB NOCNY** [8] [#] • **TRYB DZIENNY** [9] [#]	• **TRYB PEŁNY** [7] przytrzymaj przez 3 sekundy • **TRYB NOCNY** [8] przytrzymaj przez 3 sekundy • **TRYB DZIENNY** [9] przytrzymaj przez 3 sekundy	• **TRYB PEŁNY** [P1+P2] [3] [7] [#] • **TRYB NOCNY** [P1+P2] [3] [8] [#] • **TRYB DZIENNY** [P1+P2] [3] [9] [#]

7.5.1.2. Szybkie uzbrajanie z wyborem partycji

Aby uzbroić wybraną partycję bez podawania kodu, można skorzystać z którejś z dostępnych kombinacji klawiszowych. Poniżej w tabeli zamieszczono sposoby szybkiego uzbrajania wybranych partycji z uwzględnieniem trybu, w jakim chcemy, aby nasza centrala się uzbroiła.

Szybkie uzbrojenie partycji P1 z wyborem trybu		**Szybkie uzbrojenie partycji P2 z wyborem trybu**	
• **TRYB PEŁNY** [P1] [1] [7] [#] • **TRYB NOCNY** [P1] [1] [8] [#] • **TRYB DZIENNY** [P1] [1] [9] [#]	• **TRYB PEŁNY** [P1] [1] [7] przytrzymaj przez 3 sek. • **TRYB NOCNY** [P1] [1] [8] przytrzymaj przez 3 sek. • **TRYB DZIENNY** [P1] [1] [9] przytrzymaj przez 3 sek.	• **TRYB PEŁNY** [P2] [2] [7] [#] • **TRYB NOCNY** [P2] [2] [8] [#] • **TRYB DZIENNY** [P2] [2] [9] [#]	• **TRYB PEŁNY** [P2] [2] [7] przytrzymaj przez 3 sek. • **TRYB NOCNY** [P2] [2] [8] przytrzymaj przez 3 sek. • **TRYB DZIENNY** [P2] [2] [9] przytrzymaj przez 3 sek.

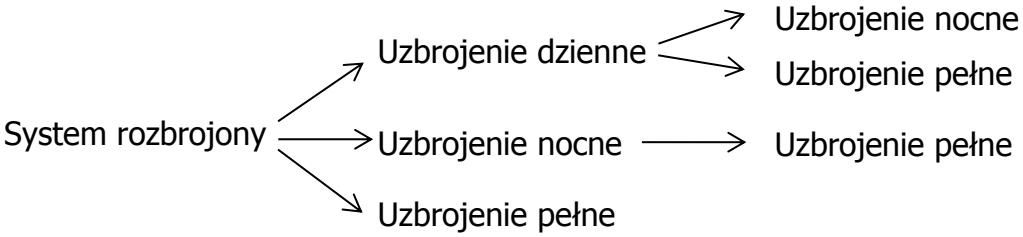
7.5.2. Uzbrajanie za pomocą klawiatury KP2W

<u>Szybkie uzbrajanie systemu przy użyciu klawiatury KP2W odbywa się dokładnie tak samo, jak w przypadku KP32!</u>

Uwaga: Klawiatura KP2W nie ma możliwości sygnalizacji dźwiękowej uzbrojenia, rozbrojenia ani wprowadzenia błędnego kodu. Uzbrojenie i rozbrojenie systemu może być sygnalizowane przez „chirp" sygnalizatora głównego (jeśli aktywne). Uzbrojenie – jeden raz, rozbrojenie – dwa razy. Pełna sygnalizacja stanu systemu dostępna jest na klawiaturach KP32.

7.5.3. Szybkie przełączanie między trybami uzbrojenia bez kodu dla KP32 i KP2W

Możliwa jest zmiana uzbrojenia systemu bez konieczności wpisywania kodu oraz uprzedniego rozbrojenia w następującej kolejności:



Uwaga: Zmiany uzbrojenia działają tylko w zaprezentowanym kierunku, nigdy odwrotnie! Częściowe lub całkowite rozbrojenie jakiejkolwiek części systemu, dozwolone jest tylko poprzez sekwencję z kodem.

7.6. UZBRAJANIE SYSTEMU Z USTERKĄ

Jeśli podczas konfiguracji instalator włączył opcję „*Wymagaj potwierdzenia uzbrojenia (wciśnięcia #) w przypadku awarii*", a podczas uzbrajania (niezależnie od sposobu czy trybu) wystąpią usterki, to klawiatura KP32 zasygnalizuje ten fakt zapaleniem diod GROUP, ALARM, SYSTEM i PROG oraz długim ciągłym sygnałem dźwiękowym. Dodatkowo zapalone diody od 1 do 8 będą wskazywać występujące błędy systemu. Stan ten będzie utrzymywać się przez 10 sekund. Jeżeli nie da się w szybki sposób usunąć usterek, aby uzbroić system wciśnij [#]. Wciśnięcie [*] spowoduje anulowanie uzbrajania.

Uwaga: Należy możliwie jak najszybciej usunąć przyczyny usterek.

Kody błędów:
1 – Uszkodzenie lub naruszenie czujki
2 – Uszkodzenie sygnalizatora lub sygnalizator aktywny
3 – Uszkodzenie połączenia wewnętrznego lub sabotaż
4 – Uszkodzenie zasilania AC

5 – Uszkodzenie akumulatora
6 – Uszkodzenie połączenia z ATS
8 – Inne uszkodzenia

Uwaga: Usterki w systemie nie powstrzymują przed uzbrojeniem za pomocą pilota, klawiatury KP2W oraz komend zdalnych (za pomocą wiadomości SMS)

8. ROZBRAJANIE SYSTEMU

Rozbrajanie systemu dostępne jest dla tych użytkowników, którym nie ograniczono uprawnień (administrator, zaufany - patrz rozdział 6. Kategorie użytkowników). Tak zwani użytkownicy nieupoważnieni mogą tylko uzbrajać system.

8.1. ROZBRAJANIE SYSTEMU

8.1.1. Rozbrajanie za pomocą klawiatury KP32

Świecenie diod poniżej symbolu oznacza uzbrojenie pełne, symbolu uzbrojenie nocne, symbolu uzbrojenie dzienne. Diody w pierwszym rzędzie (A-H) sygnalizują stan partycji P1, diody w drugim rzędzie (1-8) sygnalizują stan partycji P2. Po naruszeniu czujki, znajdującej się na wejściu do budynku, klawiatura zacznie wydawać przerywany dźwięk - czas opóźnienia na wejście. Dodatkowo, odpowiednia dioda zacznie migać, w zależności od tego, do której partycji przypisano naruszoną czujkę, i w jakim trybie był uzbrojony system (np. miganie diody 2 oznacza, że naruszono czujkę przypisaną do drugiej partycji, a system uzbrojony jest w trybie nocnym). Podczas odliczania czasu na wejście należy rozbroić system, aby nie wyzwolić alarmu.

8.1.1.1. Rozbrajanie wszystkich partycji

Aby możliwe było rozbrojenie wszystkich partycji dany użytkownik musi mieć dostęp do nich. W przeciwnym razie rozbrojona zostanie tylko ta partycja, do której użytkownika ma dostęp. Poniżej zamieszczono trzy kombinacje klawiszowe, pozwalające rozbroić cały system:

1. <kod użytkownika>
2. [5] [#] <kod użytkownika>
3. [P1+P2 3] [5] [#] <kod użytkownika>

Klawiatura wygeneruje 3-tonowy dźwięk na potwierdzenie poprawnego kodu. Jeśli chirpy są uaktywnione rozbrojenie będzie także potwierdzone dwoma chirpami sygnalizatora. Razem z rozbrojeniem systemu następuje również wyciszenie (wyłączenie) alarmu i zapalenie diod H i 8 na klawiaturze poniżej symbolu .

8.1.1.2. Rozbrajanie z wyborem partycji

Aby możliwe było rozbrojenie danej partycji przez użytkownika, musi mieć on dostęp do niej:

1. [P1 1] [5] [#] <kod użytkownika> <- rozbrojenie partycji pierwszej P1
2. [P2 2] [5] [#] <kod użytkownika> <- rozbrojenie partycji drugiej P2

Klawiatura wygeneruje 3-tonowy dźwięk na potwierdzenie poprawnego kodu. Jeśli chirpy są uaktywnione rozbrojenie będzie także potwierdzone dwoma chirpami sygnalizatora.

Razem z rozbrojeniem systemu następuje również wyciszenie (wyłączenie) alarmu.

Uwaga: Jeżeli wprowadziłeś niepoprawny kod, klawiatura wygeneruje ciągły kilkusekundowy dźwięk. Wciśnij [*], a następnie wprowadź poprawny kod. W momencie kiedy klawiatura odrzuci poprawny kod (ciągły kilkusekundowy dźwięk) również wciśnij [*], by skasować wprowadzone dane, a następnie wprowadź ponownie poprawny kod. Przyjęcie kodu zostanie

8.1.2. Rozbrajanie za pomocą klawiatury KP2W

Rozbrajanie systemu przy użyciu klawiatury KP2W odbywa się dokładnie tak samo, jak w przypadku KP32, z tym że wciśnięcie [#] po wpisaniu kodu przyspiesza wysłanie informacji do centrali o około 2 – 3 sekundy.

Uwaga: klawiatura nie sygnalizuje wprowadzenia poprawnego ani błędnego kodu

8.1.3. Rozbrajanie pilotem

Przyciśnij przycisk pilota oznaczony symbolem otwartej kłódki, przypisany do funkcji rozbrajania systemu (**UWAGA:** przyjęto, że podczas konfiguracji pilota, przyciskowi z otwartą kłódką przypisano rozbrajanie; ponieważ centrala umożliwia przyporządkowanie klawiszy pilota do różnych funkcji, jest możliwe skonfigurowanie rozbrajania innym przyciskiem).

Klawiatura potwierdzi rozbrojenie systemu zgaszeniem diod A (jeśli tylko partycja P1 była uzbrojona) lub 1 (jeśli tylko partycja P2 była uzbrojona) lub obu naraz (jeśli obie partycje były uzbrojone) poniżej symbolu zamkniętej kłódki na szybce. Zapalą się natomiast diody H i 8 poniżej symbolu otwartej kłódki. Jeśli chirpy są uaktywnione, rozbrojenie będzie także potwierdzone dwoma chirpami sygnalizatora.

8.2. WYŚWIETLANIE ALARMU

Miganie diod F i/lub 6 poniżej symbolu ((!)) (oraz/lub diody ALARM, jeśli wywołany alarm nie pochodził od naruszonej linii wejściowej a np. przez sabotaż klawiatury czy przycisk ALARM na pilocie) oznacza, że podczas twojej nieobecności wystąpił alarm. Jeżeli diody F i/lub 6 (lub ALARM, patrz powyższy nawias) świecą się stale oznacza, że system nadal znajduje się w stanie alarmu. Postępuj ostrożnie! Jeżeli podejrzewasz że w obiekcie znajduje się intruz, natychmiast opuść obiekt i wezwij ochronę.

8.3. WYCISZENIE ALARMU

1. Aby wyciszyć (wyłączyć) alarm wprowadź kod i naciśnij [#]. Klawiatura potwierdzi kod 3-krotnym tonem. Nastąpi również rozbrojenie systemu.
2. Aby zidentyfikować typ alarmu przejdź do rozdziału 9.1 Pamięć alarmów niniejszej instrukcji.

9. FUNKCJE UŻYTKOWNIKA

Uwaga: Poniższe operacje można wykonać wyłącznie za pomocą klawiatury głównej KP32

Jeśli podczas konfiguracji urządzenia nie włączono opcji „*Dostęp do historii wymaga autoryzacji*", to do funkcji umożliwiających wyświetlenie historii alarmów i awarii oraz aktualnego stanu wejść wchodzi się bez podawania kodu użytkownika. Jeśli włączono tę opcję, to wchodząc do historii alarmów lub awarii po [⏻ #] należy wpisać kod i potwierdzić wciskając [⏻ #].

Dodatkowo, jeśli podczas konfiguracji urządzenia instalator włączył opcję „Po rozbrojeniu wyłącz sygnalizację alarmów historycznych" i zdefiniował czas opóźnienia wyłączenia sygnalizacji alarmów historycznych, to po rozbrojeniu systemu (partycji), alarmy historyczne z linii przypisanych do partycji (miganie diody F - partycja 1, diody 6 – partycja 2) po ustawionym czasie opóźnienia przestaną być prezentowane na klawiaturze (diody zgasną). Po wejściu do funkcji 3# (patrz rozdział 9.1) użytkownik nadal będzie miał dostęp do stanu alarmów historycznych z wejść do momentu, kiedy ich nie skasuje. Gdy system jest rozbrojony i nastąpi alarm spowodowany jakąkolwiek linią 24-godzinną, to wyłączenie historii alarmów można dokonać poprzez uzbrojenie i rozbrojenie systemu (tylko jeśli opcja włączona) lub wchodząc w funkcję 3# i kasując historię.

W centrali CPX230NWB zastosowano wyświetlanie na tzw. grupach – A, B, C, D w przypadku linii wejściowych (czujek):

- wyświetlania pamięci alarmów z linii,
- wyświetlania awarii linii,
- blokowania linii,
- testowania linii,
- ustawiania gongu dla linii

oraz użytkowników:

- dodawanie/usuwanie użytkowników.

Do każdej grupy przynależy 8 numerów – w sumie jest ich 32. Poniższa tabela przedstawia oznaczenia (nazwy) linii/użytkowników i przypisaną im numerację:

Nazwa	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8
Numer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32

9.1. PAMIĘĆ ALARMÓW

9.1.1. Historia alarmów z naruszonych wejść

P1+P2 3 # - Wyświetlanie naruszonych wejść

Funkcja wyświetla historie alarmów jakie wystąpiły w uzbrojonym systemie. Po uruchomieniu funkcji wolno migają diody ALARM i PROG oraz pokazywane są alarmy z ostatniego uzbrojenia. Miganie diody grupy A oznacza, że jest ona aktualnie prezentowana. Stałe świecenie pozostałych grup (B, C i/lub D) oznacza, że wejścia do nich należące zostały naruszone. Zgaszone diody oznaczają, że w danej grupie nie wystąpiły naruszenia wejść. Przechodzenie pomiędzy grupami umożliwia przycisk +A-H.
Na dolnym rzędzie (diody od 1 do 8) prezentowane są informacje, od których dokładnie wejść był wywołany alarm (świecenie diody), a od których nie (zgaszone diody). Po wciśnięciu # kasujemy pamięć alarmów. Wciśnięcie * powoduje wyjście bez kasowania pamięci alarmów.

9.1.2. Historia innych alarmów

Jeśli w pamięci alarmów żadna z diod nie jest zapalona, a nadal miga dioda ALARM, oznacza to, że wystąpił w systemie alarm wywołany przez inne źródło niż linia wejściowa. Do historii *Innych alarmów* można wejść wpisując z głównego menu:

P1+P2 3 P1 1 # - Wyświetlanie innych alarmów

Po uruchomieniu funkcji wolno migają diody ALARM i PROG a na diodach LED od 1 do 8 wyświetli się typ źródła alarmu. Przez wciśnięcie przycisku odpowiadającego migającej/świecącej diodzie LED można uzyskać informacje o źródle alarmu w ramach grupy. Wciśnięcie * powoduje wyjście z menu głównego bez kasowania pamięci alarmów, natomiast # wyjście z jednoczesnym skasowaniem pamięci.

Jeśli:

Świeci się dioda 2 - wystąpił sabotaż klawiatur. Po wciśnięcie przycisku 2 zapalone diody wskażą, od których klawiatur wystąpiły sabotaże:

1 – Sabotaż klawiatury 1
2 – Sabotaż klawiatury 2
3 – Sabotaż klawiatury 3

Świeci się dioda 3 - został użyty przycisk alarmowy. Po wciśnięcie przycisku 3 zapalone diody wskażą, który przycisk został użyty:

1 – Pożar
2 – Pomoc

Świeci się dioda 4 – naruszenie od pilotów

Uwaga: Kasowanie pamięci alarmów następuje również po uzbrojeniu systemu.

9.2. PAMIĘĆ AWARII

4 # - Wyświetlanie pamięci awarii

Funkcja wyświetla usterki, jakie występują lub wystąpiły w systemie. Po jej uruchomieniu wolno migają diody SYSTEM i PROG. Na diodach LED od 1 do 8 pokazywane są awarie. Ciągłe świecenie diod – awarie aktualne, miganie diod – awarie historyczne (które wystąpiły, ale już nie występują). Po wciśnięciu # kasujemy pamięć awarii. Wciśnięcie * powoduje wyjście bez kasowania pamięci awarii.

Opis awarii:

1 – Sabotaż wejść

Po naciśnięciu klawisza P1 1 można wyświetlić numery wejść z aktywnym sabotażem. Miganie diody grupy A oznacza, że jest ona aktualnie prezentowana. Stałe świecenie pozostałych grup (B, C i/lub D) oznacza, że wejścia do nich należące są w stanie sabotażu. Zgaszone diody oznaczają, że w danej grupie nie występują sabotaże wejść. Przechodzenie pomiędzy grupami umożliwia przycisk +A-H.

Aby powrócić do głównej gałęzi awarii należy wcisnąć *.

2 – Awaria wyjścia 1 – 3

Po naciśnięciu klawisza P2 2 można wyświetlić numery uszkodzonych wyjść:

1 – Awaria wyjścia 1
2 – Awaria wyjścia 2
3 – Awaria wyjścia 3

Aby powrócić do głównej gałęzi awarii należy wcisnąć *.

3 – Awaria wyjścia zasilającego

Po naciśnięciu klawisza P1+P2 3 można wyświetlić numery uszkodzonych wyjść zasilających:

1 – Awaria wyjścia zasilającego +KP
2 – Awaria wyjścia zasilającego +AUX1
3 – Awaria wyjścia zasilającego +AUX2

Aby powrócić do głównej gałęzi awarii należy wcisnąć *.

4 – Awaria AC

5 – Awaria akumulatora

6 – Awaria ATS

7 – Inne uszkodzenia

Po naciśnięciu klawisza 7 można wyświetlić jakie pojawiły się inne uszkodzenia:

1 – Zanik zegara
2 – Awaria ustawień centrali
3 – Sabotaż klawiatur

Naciśnięcie klawisza P1+P2 3 pozwala wyświetlić informacje o numerach klawiatur przewodowych z aktywny sabotażem.

4 – Niski poziom baterii czujek bezprzewodowych

Naciśnięcie klawisza [4] pozwala wyświetlić numery czujek bezprzewodowych, które sygnalizują niskim poziomem baterii. Miganie diody grupy A oznacza, że jest ona aktualnie prezentowana. Stałe świecenie pozostałych grup (B, C i/lub D) oznacza, że czujki do nich należące mają niski poziom baterii. Zgaszone diody oznaczają, że w danej grupie wszystkie czujki mają odpowiedni poziom baterii. Przechodzenie pomiędzy grupami umożliwia przycisk [+ A-H].

5 – Zanik transmisji od czujek bezprzewodowych

Naciśnięcie klawisza [5] pozwala wyświetlić numery czujek bezprzewodowych, które utraciły łączność z centralą. Miganie diody grupy A oznacza, że jest ona aktualnie prezentowana. Stałe świecenie pozostałych grup (B, C i/lub D) oznacza, że czujki do nich należące utraciły kontakt z centralą. Zgaszone diody oznaczają, że w danej grupie żadna czujka nie ma problemu z łącznością. Przechodzenie pomiędzy grupami umożliwia przycisk [+ A-H].

Aby powrócić do głównej gałęzi awarii należy wcisnąć [*].

9.3. BLOKOWANIE WEJŚĆ

Funkcja blokowania wejść pozwala wyłączyć aktywne wejścia lub pominąć uszkodzone linie. Blokowane mogą być również wejścia, które nie są aktywne, do których użytkownik ma dostęp. Wejścia są zablokowane od momentu ustawienia blokady aż do rozbrojenia. System informuje o tym fakcie użytkownika poprzez szybkie miganie diody z numerem odpowiadającym zablokowanemu wejściu.

Blokowanie wejść:

1. Wprowadź numer funkcji [5] [+ A-H] i potwierdź znakiem [#]. Następnie wprowadź kod użytkownika i naciśnij [#]. Prawidłowy kod zostanie potwierdzony 3-tonowym sygnałem dźwiękowym.

   Uwaga: Po wpisaniu błędnego kodu klawiatura wygeneruje długi ciągły dźwięk. Wprowadź jeszcze raz poprawny kod.

2. Po potwierdzeniu wejścia w funkcję migać będą diody GROUP i PROG oraz dioda grupy. Za pomocą przycisków od 1 do 8 wybiera się wejścia, które chce się zablokować, natomiast przyciskiem [+ A-H] przechodzi się do innych grup (B, C lub D – w każdej po 8 wejść). Poprzez naciskanie klawiszy z numerami dokonujemy zmian stanu blokady wejść (diody z odpowiednim numerem wejścia będą się zapalać/gasić). Klawiszem [#] zatwierdzamy blokadę wybranych wejść. Zmiana zostanie potwierdzona 3-krotnym tonem. Aby anulować wprowadzone zmiany naciśnij klawisz [*] . Po zakończeniu procedury zaświecą się diody G i/lub 7 poniżej symbolu ✕ w zależności od tego, do której partycji należą zablokowane linie.

9.4. AKTUALNY STAN WEJŚĆ

Jeśli przed uzbrojeniem użytkownik zaobserwuje zgaszone diody D i/lub 4 poniżej wskaźnika ✔, to dzięki funkcji prezentującej rzeczywisty stan wejść może zobaczyć, które czujki są naruszone lub sabotowane.

6 # - Wyświetlanie rzeczywistego stanu wejść

Miganie diody grupy (od A do D) oznacza, że jest ona aktualnie prezentowana. Stałe świecenie pozostałych grup oznacza, że czujki do nich należące są naruszone lub w stanie sabotażu. Zgaszone diody oznaczają, że w danej grupie żadna czujka nie jest naruszona ani sabotowana. Przechodzenie pomiędzy grupami umożliwia przycisk +A-H. Wciśnięcie # powoduje wyjście z funkcji.

9.5. FUNKCJA GONG

Funkcja Gong służy do informowania osoby będące w danym obiekcie o naruszeniu linii wejściowych (np. przy otwarciu drzwi wejściowych). Podczas naruszenia wyzwalany jest sygnał dźwiękowy przez klawiaturę (gdy system jest nieuzbrojony), bez wysyłania raportu o alarmie do stacji monitorowania. Funkcję tę można włączyć/wyłączyć:

6 6 # <Kod administratora> #

Miganie diody grupy (od A do D) oznacza, że jest ona aktualnie prezentowana. Aby włączyć/wyłączyć opcję gongu dla wybranej linii należy wcisnąć odpowiedni przycisk (numery od 1 do 8). Włączenie funkcji zostanie zasygnalizowane zaświeceniem wybranego numeru, natomiast wyłączenie zgaszeniem. Przechodzenie pomiędzy grupami umożliwia przycisk +A-H. Wciśnięcie # powoduje wyjście z funkcji.

Gdy system składa się z więcej niż jednej klawiatury, to w momencie naruszenia linii wszystkie wydadzą sygnał dźwiękowy (dotyczy tylko klawiatur przewodowych).

Długość zapisywania parametrów uzależniona jest od ilości linii, dla których włączono/wyłączono funkcję gongu. Im więcej zmian, tym dłuższy czas zapisywania.

9.6. DODAWANIE NOWEGO UŻYTKOWNIKA

Funkcja dodaje kod nowego użytkownika. Kody może dodawać jedynie administrator, który jest oznaczony jako A1. Nie można go usunąć, ani zmienić przydzielonych mu partycji. Domyślny kod administratora: 1111.

Uwaga: Poszczególne kody nie mogą się powtarzać. Jeżeli kod duplikuje się z innym kodem, jest mniejszy o 1, bądź stanowi kod pod przymusem innego użytkownika (ostatnia cyfra kodu zwiększona o 1, czyli np. dla kodu 2345 kod pod przymusem stanowi 2346) nie zostanie on zapisany, co klawiatura zasygnalizuje ciągłym, kilkusekundowym dźwiękiem. Należy wówczas wymyśleć inny kod i go wprowadzić.

Aby dodać nowego użytkownika:

1. Wprowadź [8] [P1 1] [# ⏻] <Kod administratora> [# ⏻]. Poprawne wprowadzenie kodu będzie potwierdzone 3-krotnym tonem.
2. Zostaną wyświetleni dodani użytkownicy (diody od A do D – grupy, którym przypisany jest numer od 1 do 8). Prezentowana aktualnie grupa będzie sygnalizowana miganiem odpowiedniej diody (A-D). Podświetlenie numeru w grupie w sposób ciągły oznacza, że dany użytkownik już istnieje. Pozostałe grupy, gdzie znajdują się przypisani użytkownicy będą świecić ciągle. Wygaszona grupa to znak, że nie ma w niej żadnego dodanego użytkownika. Przejście pomiędzy grupami umożliwia przycisk [+ A-H].
3. Wybierz numer użytkownika w wybranej przez siebie grupie (grupa A, B, C lub D, numery od 1 do 8) inny niż już dodany. Wybrany numer zacznie migać, aby potwierdzić wciśnij [# ⏻].
4. Wyświetlą się numery partycji, do jakich może mieć dostęp nowy użytkownik. Wciśnięcie 1 albo 2 powoduje podświetlenie/zgaszenie diody odpowiedniej partycji. Po ustawieniu dostępu wciśnij, [# ⏻] aby potwierdzić. Wszystkie diody powinny być teraz zgaszone.
5. Wprowadź kod nowo dodawanego użytkownika (od 4 do 7 cyfr w zależności od zdefiniowanej długości) i potwierdź [# ⏻].
6. Ponownie wprowadź kod nowo dodawanego użytkownika, po czym wciśnij [# ⏻], aby zakończyć dodawanie, lub [* ✋] aby wyjść bez zapisywania zmian.
7. Jeżeli użytkownik został poprawnie wprowadzony usłyszysz 3-krotny ton potwierdzenia, w przeciwnym przypadku usłyszysz sygnał ciągły.

9.7. USTAWIANIE UŻYTKOWNIKÓW BEZ PRAWA ROZBRAJANIA

Funkcja ta wyłącza możliwość rozbrajania systemu wybranym użytkownikom. Po włączeniu tej opcji tacy użytkownicy (tzw. nieupoważnieni) będą mogli tylko i wyłącznie uzbroić centralę. Należy wprowadzić:

[8] [P2 2] [# ⏻] <Kod administratora> [# ⏻]

Zostaną wyświetleni użytkownicy, którym wyłączono prawo do rozbrajania systemu i dostępu do funkcji użytkownika (diody od A do D – grupy, którym przypisany jest numer od 1 do 8). Prezentowana aktualnie grupa będzie sygnalizowana miganiem odpowiedniej diody (A, B, C lub D). Podświetlenie numeru (1-8) w grupie w sposób ciągły oznacza, że użytkownik bez prawa rozbrajania już istnieje. Pozostałe grupy, gdzie znajdują się tego typu użytkownicy będą świecić ciągle. Wygaszona grupa to znak, że nie ma w niej użytkownika bez prawa rozbrajania. Przyciśnięcie przycisku 1-8 na klawiaturze włącza (zaświecenie diody) lub wyłącza (zgaszenie diody) opcję dla istniejącego użytkownika. Dla nieistniejącego użytkownika wciśnięcie przycisku nie spowoduje zaświecenia diody. Przejście pomiędzy grupami umożliwia przycisk [+ A-H].

Uwaga: Funkcję można włączyć/wyłączyć dla użytkowników istniejących już w systemie. **Dostępne od wersji firmware'u 2.8.8.**

9.8. USUWANIE UŻYTKOWNIKA

Funkcja usuwa kody użytkowników. Kody może usuwać jedynie administrator. Prawidłowo wprowadzona funkcja zostanie potwierdzona 3-krotnym tonem. Domyślny kod administratora: 1111.

Uwaga: Nie można usunąć konta Administratora (użytkownik A1)

Aby usunąć użytkownika:

1. Wprowadź [8] [+ A-H] [# ⏻] <Kod administratora> [# ⏻]. Poprawne wprowadzenie kodu będzie potwierdzone 3-krotnym tonem.
2. Zostaną wyświetleni dodani użytkownicy (diody od A do D – grupy, którym przypisany jest numer od 1 do 8). Prezentowana aktualnie grupa będzie sygnalizowana miganiem odpowiedniej diody (A-D). Podświetlenie numeru w grupie w sposób ciągły oznacza, że dany użytkownik istnieje. Pozostałe grupy, gdzie znajdują się przypisani użytkownicy będą świecić ciągle. Wygaszona grupa to znak, że nie ma w niej żadnego dodanego użytkownika. Przejście pomiędzy grupami umożliwia przycisk [+ A-H].
3. Wprowadź numer użytkownika w wybranej przez siebie grupie (grupa A, B, C lub D, numery od 1 do 8), którego chcesz usunąć (wybrany numer zacznie migać) i wciśnij [# ⏻] aby potwierdzić, lub [* 🔥] aby wyjść bez zapisywania zmian.
4. Jeżeli użytkownik został poprawnie usunięty usłyszysz 3-krotny ton potwierdzenia, w przeciwnym przypadku usłyszysz sygnał ciągły.

9.9. ZMIANA KODU UŻYTKOWNIKA

Funkcja pozwala użytkownikowi zmienić swój kod. Prawidłowo wprowadzona funkcja zostanie potwierdzona 3-krotnym tonem.

[7 🔒] [+ A-H] [# ⏻] <Kod użytkownika> [# ⏻] <Kod> [# ⏻] <Kod> [# ⏻]

Gdzie:

Kod użytkownika – Kod użytkownika zmieniającego hasło.
Kod – Nowy kod dostępu (od 4 do 7 cyfr).

W każdym momencie możesz wcisnąć [* 🔥] aby wyjść bez zapisywania zmian.

9.10. PROGRAMOWANIE CZASU

Funkcja pozwala użytkownikowi na zmianę czasu systemowego urządzenia. Czas może być zmieniany jedynie przez administratora. Prawidłowo wprowadzona funkcja zostanie potwierdzona 3-krotnym tonem. Domyślny kod administratora: 1111.

[6] [+ A-H] [# ⏻] <Kod administratora> [# ⏻] <hh> <mm> [# ⏻]

Gdzie:

hh – Godziny
mm – Minuty

W każdym momencie możesz wcisnąć [*] aby wyjść bez zapisywania zmian.

9.11.PROGRAMOWANIE DATY

Funkcja pozwala użytkownikowi na zmianę daty w urządzeniu. Data może być zmieniana jedynie przez administratora. Prawidłowo wprowadzona funkcja zostanie potwierdzona 3-krotnym tonem. Domyślny kod administratora: 1111.

[6] [1] [#] <Kod administratora> [#] <YY> <MM> <DD> [#]

Gdzie:

YY – Rok
MM – Miesiąc
DD – Dzień

W każdym momencie możesz wcisnąć [*] aby wyjść bez zapisywania zmian.

9.12.TESTOWANIE WEJŚĆ

Funkcja pozwala użytkownikowi na testowanie wejść i czujek podłączonych do wejść przy użyciu klawiatury przewodowej.

[5] [5] [#] <Kod użytkownika> [#] <Czas trwania testu> [#]

Czas trwania testu jest to czas podany w minutach, po którym test się kończy i system automatycznie przechodzi do menu głównego. Domyślny czas wynosi 10 minut i taki też się ustawi w momencie, gdy użytkownik pominie wpisywanie czasu z klawiatury lub wpisze 0.

Po uruchomieniu tej funkcji, na klawiaturze zapalą się diody grup A, B, C, D oraz odpowiadające im wejścia (od 1 do 8). Migająca dioda przy danej grupie wskazuje, że pokazywane są jej wejścia, z tym że są to wejścia należące do partycji, do których użytkownik wpisujący kod ma uprawnienia. Diody gasną po naruszeniu odpowiedniej czujki. Wciskając przycisk [+ A-H] użytkownik ma możliwość przełączania się między grupami i sprawdzenie, które wejścia z danej grupy zostały naruszone.

Przykład zastosowania: osoba testująca ustawia wystarczający czas tak, aby zdążyć obejść chroniony obiekt. Następnie idąc narusza czujki (w momencie naruszenia na klawiaturze powinna zgasnąć dioda z numerem przypisanym do czujki). Po powrocie do klawiatury przewodowej można zobaczyć, które czujki zadziałały poprawnie – zgaszone diody (naruszona czujka B5 – dioda 5 w grupie B powinna być zgaszona), a które są uszkodzone (ewentualnie nie zostały poprawnie naruszone) – zapalone diody.

Wyjście z funkcji testowania wejść następuje po naciśnięciu klawisza [*] lub [#].

9.13.TESTOWANIE WYJŚĆ

Funkcja pozwala użytkownikowi na testowanie wyjść i podłączonych do nich urządzeń sygnalizujących.

5 6 # <Kod użytkownika> #

Po uruchomieniu tej funkcji, na klawiaturze zapalają się diody odpowiadające wyjściom. Pokazywane są tylko wyjścia zdefiniowane jako alarmowe (typu „alarm") oraz należące do partycji, do których ma uprawnienia użytkownik wpisujący kod. Wciśnięcie klawisza (1-3) wyzwala odpowiednie wyjście (tak jak alarm), ale sygnał o tym zdarzeniu nie jest wysyłany do centrali. Dzięki temu można sprawdzić działanie sygnalizatora podłączonego do wyjścia. Powtórne naciśnięcie klawisza, wyłącza wyjście.

Wyjście z funkcji testowania wyjść następuje po naciśnięciu klawisza * lub #.

9.14.KOD POD PRZYMUSEM

Kod pod przymusem pozwala na poinformowanie stację monitorowania o zagrożeniu. Każdy użytkownik ma swój własny kod przymusu, który jest jego normalnym kodem z ostatnią cyfrą zwiększoną o 1. W przypadku gdy ostatnią cyfrą jest 9, wówczas należy ją zamienić na 0. Przykład:

Użytkownik ma kod 3446, jego kod przymusu to 3447

Użytkownik ma kod 3449, jego kod przymusu to 3440

Wpisanie kodu pod przymusem wyśle zdarzenie o zagrożeniu za każdym razem gdy użytkownik go użyje. Można go używać wszędzie tam gdzie mógłby być użyty zwykły kod użytkownika – czyli uzbrajania i rozbrajania systemu, ale również przy opcjach wymagających potwierdzenia kodem użytkownika, np. przy sprawdzaniu stanu uzbrojenia partycji.

Kod przymusu jest domyślnie wyłączony i aby możliwe było korzystanie z niego, należy tę opcję aktywować z poziomu trybu serwisowego lub za pomocą programu konfiguracyjnego.

9.15.PRZYCISKI ALARMOWE

Klawiatura centrali CPX230NWB wyposażona jest w 3 klawisze funkcyjne. Naciśnięcie i przytrzymanie przez 3 sekundy przycisku alarmowe spowoduje aktywację alarmu z nim związanego:

* – Alarm pożarowy

A-H – Alarm medyczny

– Alarm napadowy

Uwaga: Aby przycisk alarmowy zadziałał, należy go włączyć podczas konfigurowania i instalacji systemu oraz odczekać minimum 10 sekund od ostatniego naciśnięcia któregokolwiek przycisku 0-9 na klawiaturze lub przycisnąć klawisz *. Odwołanie alarmu pożarowego nastąpi po wpisaniu i zatwierdzeniu kodu użytkownika. Pozostałe alarmy nie mogą być odwołane.

Alarm pożarowy – na klawiaturach sygnalizowany jest poprzez wolne miganie wszystkich liter w pierwszym rzędzie i szybkie wszystkich cyfr w dolnym rzędzie. Odwołanie alarmu następuje poprzez wpisanie i potwierdzenie kodu dostępu dowolnego z użytkowników.

Alarm medyczny – sygnalizowany jest miganiem diody Alarm.

Alarm napadowy – nie jest sygnalizowany.

Do każdego z powyższych alarmów przypisane są zdarzenia, które mogą być wysłane do centrum monitoringu. Konfiguracja wysyłania zdarzeń jest dokonywana przez instalatora.

9.16. WIADOMOŚCI TEKSTOWE

Centrala alarmowa CPX230NWB umożliwia obsługę za pomocą wiadomości SMS. Użytkownik ma do dyspozycji szereg wiadomości, które może wysłać do centrali w celu jej skonfigurowania lub odpytania o status. Aby SMS został przyjęty przez urządzenie, numer telefonu z którego został wysłany musi znajdować się na liście numerów dozwolonych. Maksymalna ilość numerów na jakie urządzenie może wysyłać smsy wynosi 10. Maksymalna ilość wiadomości do skonfigurowania wynosi 32. Jeżeli z jakiegoś powodu urządzenie nie może wysłać wiadomości, zostanie ona wysłana w momencie odzyskania łączności z siecią, ale nie później niż 1 dzień po wystąpieniu zdarzenia generującego smsa (wiadomości ulegają po tym czasie przedawnieniu i są kasowane). Treść wiadomości nie powinna zawierać znaków spoza angielskiego alfabetu. Ponadto, jeżeli treść wiadomości zawiera spacje, należy treść wiadomości od znaku równości (=) do ostatniego znaku, objąć w cudzysłów („ ”).

Poniżej znajdują się opisy wiadomości obsługiwanych przez centralę.

Uwaga: Niektóre składowe komend podane są w nawiasach kwadratowych […]. Oznacza to, że są to pola opcjonalne.

Pobranie informacji o stanach partycji	
Format komendy	XXXX GETARMED
Opis komendy	Pobranie informacji o uzbrojeniu/rozbrojeniu partycji. XXXX – kod administratora
Opis wiadomości zwrotnej	PARTITION1:X, PARTITION2:Y - informacje o uzbrojeniu partycji. PARTITION1,PARTITION2 – domyślne nazwy partycji, mogą być zmienione za pomocą komendy SETNAME X,Y – stany partycji, przyjmują wartości: 0-rozbrojona 1-uzbrojona GETARMED:ERROR – komenda odrzucona przez system

Ustawienie opisu partycji, linii wejściowych, wyjść, użytkowników i obiektów	
Format komendy	XXXX SETNAME=ELEMENT,[NR],VALUE_bez_spacji XXXX SETNAME=”ELEMENT,[NR],VALUE_ze_spacjami”
Opis komendy	Ustawienie nazwy (pozycja VALUE) dla danego elementu (możliwe wartości pozycji poniżej) o numerze nr. XXXX – kod administratora Możliwe wartości pozycji ELEMENT: PARTITION – nadaje nazwę partycji; numery 1 i 2 ZONE – nadaje nazwę linii wejściowej centrali odpowiadającej podanemu numerowi; numery od 1 do 32 OUTPUT – nadaje nazwę wyjściu odpowiadającemu podanemu numerowi; numery od 1 do 3 USER– nadaje nazwę użytkownikowi o podanym numerze; numery od 1 do 32 SYSTEM – nadaje nazwę obiektowi, w którym zainstalowano centralę i system alarmowy. Uwaga: dla tego elementu nie podaje się pola nr. *Przykład 1:* *1234 SETNAME=PARTITION,1,Piwnica* *Przykład 2:* *1234 SETNAME=”PARTITION,2,Pokoj dzieciecy”*
Opis wiadomości zwrotnnej	SETNAME:OK – komanda została przyjęta SETNAME:ERROR-PERMISSION – użytkownik nie ma uprawnień do wykonania tej komendy SETNAME:ERROR-FORMAT – niepoprawny format komendy SETNAME:ERROR-VALUE – niepoprawnie podane wartości SETNAME:ERROR-PERMISSION – komenda odrzucona; inne błędy

Pobranie opisu partycji, linii wejściowych, wyjść, użytkowników i obiektów	
Format komendy	XXXX GETNAME=ELEMENT,[NR]
Opis komendy	Pobranie opisu danego elementu o podanym numerze nr. Jest to komenda komplementarna do SETNAME – tam opisane są dopuszczalne wartości poszczególnych pól, patrz tabela „Ustawienie nazwy partycji, linii wejściowych, wyjść, użytkowników i obiektów” XXXX – kod administratora Możliwe wartości pozycji ELEMENT: PARTITION – pobiera opis partycji; numery 1 i 2 ZONE – pobiera opis linii wejściowej centrali odpowiadającej podanemu numerowi; numery od 1 do 32 OUTPUT – pobiera opis wyjścia odpowiadającemu podanemu numerowi; numery od 1 do 3 USER– pobiera opis użytkownika o podanym numerze; numery od 1 do 32 SYSTEM – pobiera opis obiektu, w którym zainstalowano centralę i system alarmowy. Uwaga: dla tego elementu nie podaje się pola nr. *Przykład 1:* *1234 GETNAME=PARTITION,1* – pobiera opis partycji 2
Opis wiadomości zwrotnej	GETNAME=ELEMENT,[NR],VALUE – komenda wykonana prawidłowo, uzyskany opis elementu (UWAGA: Jeżeli nazwa nie została zmieniona (pozostaje domyślna), to nie zostanie ona podana w odpowiedzi) GETNAME:ERROR-PERMISSION – użytkownik nie ma uprawnień do wykonania tej komendy GETNAME:ERROR-FORMAT – błędny format komendy GETNAME:ERROR-VALUE – błędnie podane wartości GETNAME:ERROR-PERMISSION – komenda odrzucona; inne błędy

Ustawienie numeru telefonu	
Format komendy	XXXX SETTELNUM=ID,NUMBER
Opis komendy	Ustawienie numeru telefonu pod wskazanym indeksem na liście numerów XXXX – kod administratora ID – indeks numeru telefonu na liście, może przyjąć wartość od 1 do 10 NUMBER – numer telefonu, na który będą wysyłane wiadomości *Przykład: 1234 SETTELNUM=3,600987654*
Opis wiadomości zwrotnej	SETTELNUM:OK - komenda została przyjęta SETTELNUM:ERROR – komenda odrzucona przez system

Pobranie numeru telefonu	
Format komendy	XXXX GETTELNUM=ID
Opis komendy	Pobranie numeru telefonu spod wskazanego indeksu XXXX – kod administratora ID – indeks numeru telefonu na liście, możliwe wartości to od 1 do 10 *Przykład: 1234 GETTELNUM=2*
Opis wiadomości zwrotnej	GETTELNUM=ID,NUMBER – informacje o numerze telefonu GETTELNUM:ERROR – komenda odrzucona przez system

Ustawienie treści wiadomości	
Format komendy	XXXX SETMESSAGE=ID,MESSAGE_bez_spacji XXXX SETMESSAGE=”ID,MESSAGE_ze_spacjami”
Opis komendy	Ustawienie treści wiadomości pod podanym indeksem. XXXX – kod administratora ID – indeks wiadomości, może przyjąć wartość od 1 do 32 MESSAGE – treść wiadomości *Przykład: 1234 SETMESSAGE=4,wlamanie*
Opis wiadomości zwrotnej	SETMESSAGE:OK – komenda została przyjęta SETMESSAGE:ERROR – komenda odrzucona przez system

Pobranie treści wiadomości	
Format komendy	XXXX GETMESSAGE=ID
Opis komendy	Pobranie treści wiadomości o podanym indeksie. XXXX – kod administratora ID – indeks wiadomości, może przyjąć wartość od 1 do 32 *Przykład: 1234 GETMESSAGE=30*
Opis wiadomości zwrotnej	GETMESSAGE=ID,MESSAGE – informacje o treści wiadomości GETMESSAGE:ERROR – komenda odrzucona przez system

Przypisanie treści wiadomości i numerów telefonów do zdarzeń	
Format komendy	XXXX SETUSERSMS=EVENT,TELNUM,MSG_ID
Opis komendy	Przypisanie do zdarzenia treści wiadomości oraz numeru telefonu, na który ta wiadomość będzie wysłana XXXX – kod użytkownika EVENT – symboliczna nazwa zdarzenia, lista zdarzeń jest dostępna na końcu tego rozdziału TELNUM – dziesięcioelementowy ciąg zer i jedynek. Kolejne cyfry (licząc od lewej) odpowiadają indeksom numerów telefonów, czyli pierwsza cyfra oznacza pierwszy numer telefonu, druga cyfra oznacza drugi numer, itd. 0 – wiadomość nie będzie wysyłana na ten numer 1 – wiadomość będzie wysyłana na ten numer MSG_ID – indeks wiadomości, która będzie wysyłana gdy wystąpi zdarzenie *Przykład:* *1234 SETUSERSMS=ARM1,1000000110,6* *oznacza, że zdarzeniu ARM1 (uzbrojenie partycji 1) przypisano numery telefonów o indeksach 1,8 i 9 oraz treść wiadomości o indeksie 6.*
Opis wiadomości zwrotnej	SETUSERSMS=EVENT,TELNUM,MSG_ID:OK - komenda została przyjęta SETUSERSMS=EVENT,TELNUM,MSG_ID:ERROR – komenda odrzucona przez system

Pobranie treści wiadomości i numerów telefonów przypisanych do zdarzeń	
Format komendy	XXXX GETUSERSMS=EVENT
Opis komendy	Pobranie indeksów telefonów oraz treści wiadomości przypisanych do wskazanego zdarzenia XXXX – kod użytkownika EVENT – symboliczna nazwa zdarzenia, lista zdarzeń jest dostępna na końcu tego rozdziału *Przykład: 1234 GETUSERSMS=ARM1*
Opis wiadomości zwrotnej	GETUSERSMS=EVENT:TELNUM,MSG_ID – informacje o przypisanych do zdarzeniach wiadomości oraz numerze telefonu GETUSERSMS=EVENT:ERROR – komenda odrzucona przez system

Pobieranie ustawień czasu, po którym wyłączana jest sygnalizacja alarmów historycznych	
Format komendy	XXXX CPGETALARMSHOWTIME
Opis komendy	Komenda służy do pobrania ustawień czasu, po którym wyłączana jest sygnalizacja alarmów historycznych. Czas odliczany jest od momentu rozbrojenia partycji. XXXX – kod użytkownika
Opis wiadomości zwrotnej	CPGETALARMSHOWTIME:delay – jeżeli funkcja „Po rozbrojeniu wyłącz sygnalizację alarmów historycznych” jest aktywna, delay to czas w sekundach CPGETALARMSHOWTIME:OFF – jeżeli funkcja „Po rozbrojeniu wyłącz sygnalizację alarmów historycznych” jest nieaktywna

Lista zdarzeń dla komend SETUSERSMS oraz GETUSERSMS	
Nazwa symboliczna	Wyjaśnienie
ARM1	Uzbrojenie partycji 1
ARMSTAY1	Uzbrojenie partycji 1 w trybie obwodowym
ARM2	Uzbrojenie partycji 2
ARMSTAY2	Uzbrojenie partycji 2 w trybie obwodowym
DISARM1	Rozbrojenie partycji 1
DISARM2	Rozbrojenie partycji 2
INPUT1 (do INPUT32)	Naruszenie linii 1…32
INPUT1-OFF (do INPUT32-OFF)	Koniec naruszenia lini 1…32
INPUT1-TAMPER (do INPUT32-TAMPER)	Sabotaż linii 1…32
INPUT1-TAMPEREND (do INPUT32-TAMPEREND)	Koniec sabotażu linii 1…32
INPUT1-LOCK (do INPUT32-LOCK)	Blokada linii 1...32
INPUT1-UNLOCK (do INPUT32-UNLOCK)	Koniec blokady linii 1…32
OUTPUT1-ON (do OUTPUT3-ON)	Załączenie wyjścia 1…3
OUTPUT1-OFF (do OUTPUT3-OFF)	Wyłączenie wyjścia 1…3
OUTPUT1-TAMPER (do OUTPUT3-TAMPER)	Awaria wyjścia 1…3
OUTPUT1-TAMPEREND (do OUTPUT3-TAMPEREND)	Koniec awarii wyjścia 1…3
POWER-FAIL	Awaria zasilania
POWER-OK	Koniec awarii zasilania
BATTERY-FAIL	Awaria akumulatora
BATTERY-OK	Koniec awarii akumulatora
AUX1-FAIL	Awaria wyjścia zasilającego AUX1

AUX2-FAIL	Awaria wyjścia zasilającego AUX2
AUX1-OK	Koniec awarii wyjścia zasilającego AUX1
AUX2-OK	Koniec awarii wyjścia zasilającego AUX2
KEYPAD1-LOST (do KEYPAD3-LOST)	Awaria klawiatury 1…3
KEYPAD1-OK (do KEYPAD3-OK)	Koniec awarii klawiatury 1…3
KEYPAD1-TAMPER (do KEYPAD3-TAMPER)	Sabotaż klawiatury 1…3
KEYPAD1-TAMPEREND (do KEYPAD3-TAMPEREND)	Koniec sabotażu klawiatury 1…3
KEYPAD-FIRE-BEGIN	Alarm 'Pożar' wywołany z klawiatury
KEYPAD-HELP-BEGIN	Alarm 'Pomoc' wywołany z klawiatury
KEYPAD-SILENTALARM-BEGIN	Alarm 'Napad' wywołany z klawiatury
KEYPAD-FIRE-END	Alarm 'Pożar' zakończony
JAMMING-BEGIN	Zagłuszanie GSM
JAMMING-END	Koniec zagłuszania GSM
DETECTOR1-LOST (do DETECTOR32-LOST)	Zanik łączności z czujką bezprzewodową 1…32
DETECTOR1-OK (do DETECTOR32-OK)	Koniec zaniku łączności z czujką bezprzewodową 1…32
DETECTOR1-PWR (do DETECTOR32-PWR)	Niski poziom baterii w czujce bezprzewodowej 1…32
DETECTOR1-PWROK (do DETECTOR32-PWROK)	Koniec niskiego poziomu baterii w czujce bezprzewodowej 1…32

Lista błędów wysyłanych w wiadomościach zwrotnych	
Nazwa symboliczna	Wyjaśnienie
ERROR-PERMISSION	Brak uprawnień do wykonania komendy
ERROR-FORMAT	Nieprawidłowy format komendy
ERROR-VALUE	Nieprawidłowa wartość parametru
ERROR-EMPTY	Brak wartości parametru
ERROR	Inny błąd

10. HISTORIA ZMIAN

Data / Wersja / Firmware	Opis
2017.09.20/ w1.0 / 2.8.6	Pierwsza wersja instrukcji
2018.02.20/ w1.2 / 2.9.1	Dodanie rozdziałów: Kategorie użytkowników, Ustawianie użytkownika bez prawa rozbrajania
2018.07.26/ w1.3 / 2.10.0	Dodanie nowego typu reakcji dla linii (wejść) oraz informacji o nowym sposobie uzbrajania pilotem