



## LOGICIEL DE PROGRAMMATION EDYN

---

### 1. Sélection d'un point lumineux et programmation

Au lancement du programme, celui-ci est en mode écoute et attend la réception d'un numéro d'un point lumineux. Le programme attend jusqu'à 50 secondes la réception d'une adresse. Pour stopper ce mode, il suffit d'appuyer sur n'importe quelle touche du clavier.

Si un point lumineux est détecté, alors son numéro s'affiche dans la case « Détecteur N° ». Si aucun point lumineux n'est détecté dans les 50 secondes, il faut appuyer à nouveau sur le bouton « Attendre N° » ou entrer manuellement le numéro dans le champ « Détecteur N° ».

Dans une rue, le mode « Attendre N° » est très pratique, car il suffit de passer sous un point lumineux pour que le numéro de celui-ci soit directement reconnu.

### 2. Programmation du numéro d'un point lumineux

Après avoir détecté un point lumineux, il est possible de lui attribuer un nouveau numéro. Cette opération doit se faire consciencieusement, car cela implique beaucoup de changements. En changeant le numéro d'un point lumineux, l'interaction entre les autres points lumineux de la rue ne sera plus établie.

Le nouveau numéro doit être entré dans le champ « Programmation du N° » puis transmis à l'aide du bouton « Programmer ». Si l'opération s'est bien déroulée, le nouveau numéro doit apparaître dans le champ « Détecteur N° », dans le cas contraire, l'ancien numéro sera toujours indiqué dans le champ « Détecteur N° ».

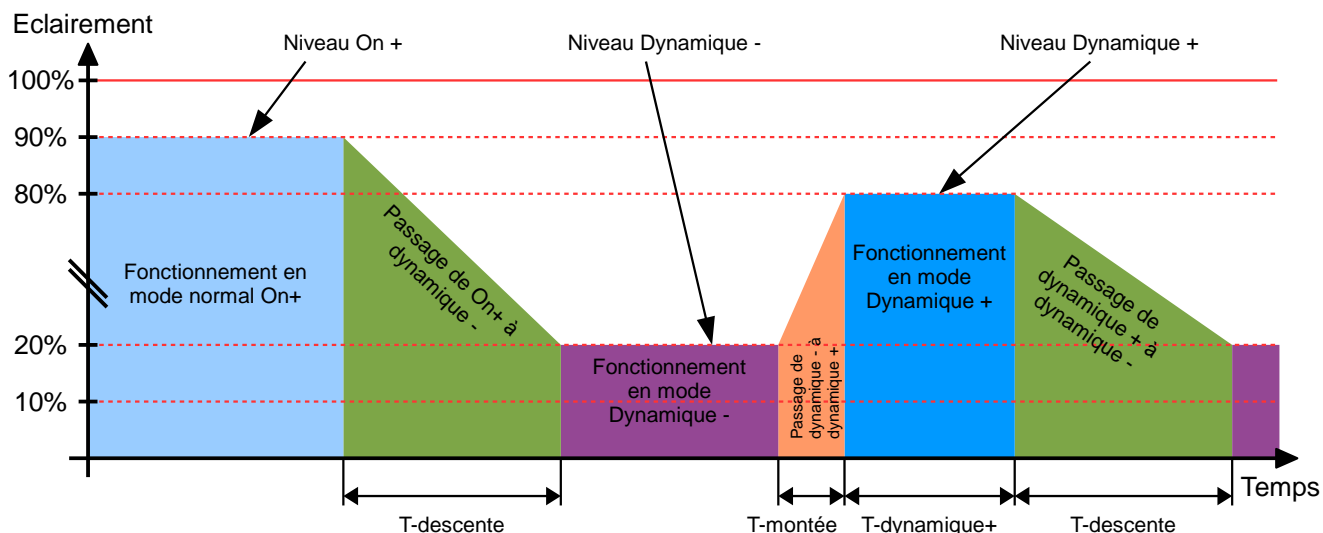
Il est très important de ne pas attribuer un numéro identique à deux points lumineux, ceci entraînerait un problème de communication.

### 3. Gestion des paramètres

A l'aide des boutons « Lire les paramètres » et « Envoyer les paramètres », le point lumineux peut être programmé en tout temps.

#### 3.1 Paramètres du luminaire

Tous les paramètres peuvent être réglés en fonction du graphique ci-dessous :



#### 3.2 Paramètres de la communication radio

Les paramètres radio peuvent être modifiés en fonction de la configuration d'utilisation dans une rue (espacement entre les luminaires, pollution radio, etc).

Il est recommandé de ne pas changer ces options.

Tous les luminaires devant interagir entre eux doivent être impérativement sur le même canal. S'il est décidé d'utiliser le canal B, il faut, au démarrage du programme, commuter le boîtier de programmation dans le champ « Canal de la BOX ».

### 4. Gestion des adresses

Les adresses auxquelles le point lumineux doit être sensible peuvent être lues et programmées à l'aide des boutons « Lire les adresses » et « Envoyer les adresses ».

Seules les adresses utiles doivent être introduites, les cases restées vides seront automatiquement complétées par l'adresse 0.

### 5. Numéro de test

Cet outil permet de simuler la détection d'un point lumineux et d'émettre le numéro de ce point lumineux, inscrit dans le champ « Envoi d'un numéro pour test ». Ceci permet notamment de tester le fonctionnement des autres points lumineux programmés avec ce numéro.