



SOFTWARE-BEDIENUNGSANLEITUNG

1. Auswahl eines Beleuchtungspunktes

Beim Start befindet das Programm sich im Empfangsmodus und wartet auf die Nummer eines Beleuchtungspunktes. Das Programm wartet bis zu 50 Sekunden lang auf eine Adresse. Um diesen Modus anzuhalten, kann eine beliebige taste der Tastatur gedrückt werden.

Wird ein Beleuchtungspunkt erfasst, erscheint dessen Nummer im Kästchen „Bewegungsmelder Nr.“. Wird innerhalb von 50 Sekunden kein Beleuchtungspunkt erfasst, muss erneut die Taste „Warten auf Nr.“ gedrückt oder per Hand die Nummer ins feld „Bewegungsmelder Nr.“ eingegeben werden.

In einer Straße ist der Modus « Warten auf NR. » sehr praktisch, weil man nur einen Beleuchtungspunkt passieren muss, damit dessen Nummer sofort erkannt wird

2. Programmierung der Nummer eines Beleuchtungspunktes

Nach der Erfassung eines Beleuchtungspunktes kann diesem eine neue Nummer zugeteilt werden. Dieser vorgang muss sehr sorgfältig durchgeführt werden, weil er zahlreiche Veränderungen mit sich bringt. Durch die Änderung der Nummer eines Beleuchtungspunktes ist die Interaktion mit dem anderen Beleuchtungspunkten der Straße nicht mehr gegeben.

Die neue Nummer muss ins Feld „Programmierung der Nr.“ eingegeben und danach durch Drücken der Taste „Programmieren“ übermittelt werden. Wenn der Vorgang erfolgreich war, muss die neue Nummer im Feld „Bewegungsmelder Nr.“ erscheinen. Andernfalls wird nach wie vor die ehemalige Nummer im Feld „Bewegungsmelder Nr.“ angezeigt.

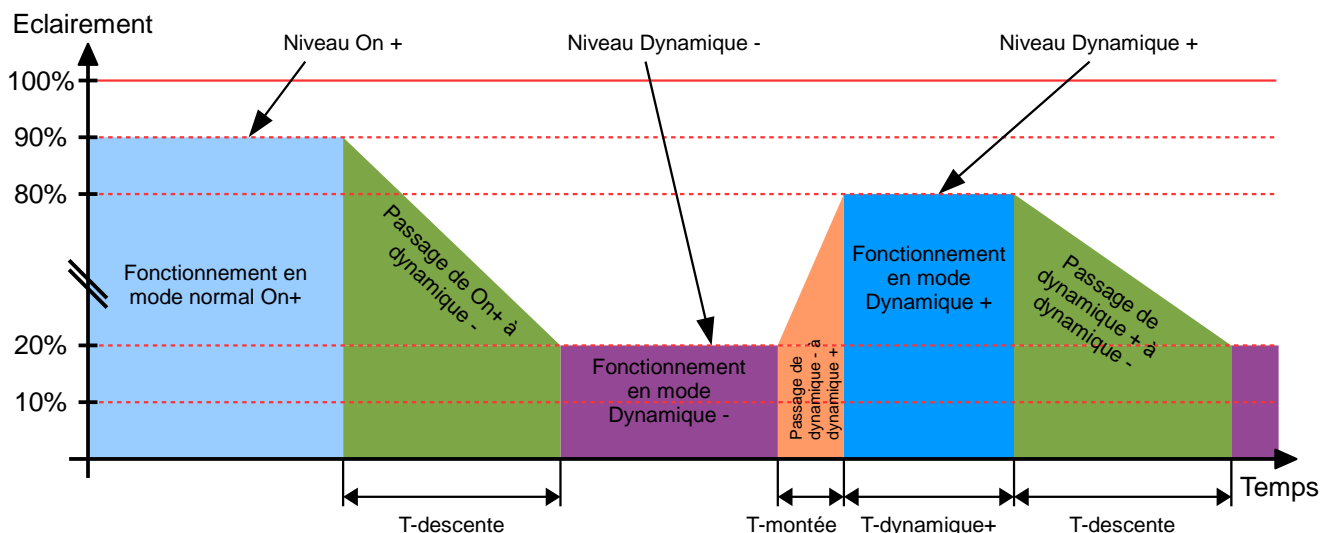
Es ist sehr wichtig, dass zwei Beleuchtungspunkten nicht dieselbe Nummer zugeteilt wird, da sonst ein Kommunikationsproblem entsteht.

3. Verwaltung der Parameter

Mit Hilfe der Tasten « Parameter einlesen » und « Parameter senden » kann der Beleuchtungspunkt jederzeit programmiert werden.

3.1 Parameter der Leuchte

Sämtliche Parameter können entsprechend der folgenden Grafik eingestellt werden :



3.2 Parameter der Funkverbindung

Die Funkparameter können entsprechend der Einsatzkonfiguration des Systems in einer Straße (Abstand zwischen den Leuchten, Funkinterferenzen usw.) eingestellt werden

Es wird empfohlen, diese Optionen nicht zu ändern.

Alle Leuchten, die miteinander wechselwirken sollen, müssen unbedingt auf denselben Kanal eingestellt sein. Wird der Kanal B benutzt, muss beim Hochfahren des Programmes das Programmiergerät im Feld „Kanal der BOX“ entsprechend umgeschaltet werden.

4. Adressverwaltung

Die Adressen, auf die der Beleuchtungspunkt reagieren soll, können mit Hilfe der Tasten „Adressen lesen“ und „Adressen senden“ eingelesen und programmiert werden. Es dürfen nur brauchbare Adressen eingegeben werden. In den leer bleibenden Kästchen erscheint automatisch die Adresse 0.

5. Testnummer

Mit diesem Tool kann erfassung eines beleuchtungspunktes simuliert und die Nummer dieses Beleuchtungspunktes, aus dem Feld « Senden einer Nummer zum Test », gesendet werden. Dies erlaubt u.a. eine Funktionsprüfung der übrigen Beleuchtungspunkte, die unter dieser Nummer programmiert wurden.