

Teclado TRD-Touch

Versión 00.03.03

Esta versión, en las centrales CR800 versiones 0206xx y 0214xx, simula el teclado común de teclas y LED's. En las centrales CR800 versiones 021504 y posteriores tiene una interfaz de comando gráfica que hace el uso mucho más simple y amigable.

Pantallas de operación:

• Pantalla 1 (INICIO):

Se pueden visualizar las 8 zonas o 16 zonas (en caso de estar habilitado el expansor de zonas o zonas de teclado por encima de la zona 09).



Indicadores de estado:



(Verde) Listo para armar



(Gris) Zonas abiertas. No se puede armar (cerrar o excluir zonas abiertas para armar)



(Rojo) Armada



(Rojo) Armado ausente (activa todas las zonas)



(Rojo) Armado presente (quedan excluidas las zonas tipo 05 y 06. Ver manual sección 000)



(Rojo) Armado presente día (quedan excluidas las zonas tipo 05, 06, 25 y 26)



(Rojo) Armado presente noche (quedan excluidas las zonas tipo 05 y 06)

Indicadores de sistema:



Fallas.



(Naranja) Zonas excluidas.



(Gris) No hay zonas excluidas.



(Amarillo) Avisador apertura de zonas. Activado



(Blanco) Avisador apertura de zonas. Desactivado



Memoria de disparo.

Teclas de función:



Policía (Asalto silencioso)



Emergencia médica



Fuego



Pánico audible



Salida PGM (activa salida PGM programada)



Botonera (pasa a la pantalla 2 "teclado numérico")

Atenuación de brillo: Si no se pulsa ninguna tecla por 1 minuto el teclado baja automáticamente el brillo.

• Pantalla 2 (BOTONERA):

Teclado numérico completo, tecla de escape  para volver a la pantalla 1 (INICIO) indicadores de estado de 8 zonas o 16 zonas, "Listo", "Armado" y "Sistema".

Si no se pulsa ninguna tecla por unos segundos, estando en pantalla 2, el teclado vuelve a pantalla 1.



Modo de uso:

Activación

Para activar la alarma debe pulsar  (verde).

- Si no está habilitada la función de armado rápido (sección 006 opción 4) pasa a la pantalla 2 (botonera) para que ingrese el código (también puede pulsar el ícono botonera).
- Si está habilitada la función armado rápido pasa a la siguiente pantalla:



NOTA: Si el botón de armado presente noche se encuentra grisado es porque no está activa la función presente día/noche. Ver secciones 000 y 011.

Funciones de los botones de armado rápido



Armado ausente. Activa todas las zonas



Armado presente día. Excluye las zonas programadas como tipo 05, 06, 25 y 26



Armado presente noche. Excluye las zonas 05 y 06

Una vez pulsado cualquier botón de armado vuelve a la pantalla 1 indicando que tipo de armado seleccionó y si tiene o no demora de entrada.



En este caso, pulsando el botón de armado presente noche puede cambiar a la/s zona/s demorada/s como instantánea (sin demora de entrada) y viceversa. Lo mismo ocurre si arma en modo presente día o en modo ausente.

Nota: Si se encuentra habilitada la función "Salida rápida" (sección 006 opción 5) no se puede cambiar, en armado ausente, la/s zona/s demorada/s como instantánea (sin demora de entrada).

Si se encuentra activada la salida rápida (sección 006 opción 5), una vez armada la alarma, se puede pulsar  para que se inicie la demora de salida, es decir, tiene 2 minutos para abrir y cerrar la zona demorada, una vez que se cerró la zona demorada termina el tiempo de salida. Si no se abre la zona demorada antes de los 2 minutos, se cancela el tiempo de salida.

Esta función se puede utilizar una vez por ciclo de armado, es decir, una vez que se utilizó no funciona más hasta que desactive y vuelva a activar.

Como la alarma se encuentra en modo presente noche existen zonas excluidas (las tipo 05 y 06), por ello se encuentra encendido el botón **EXCL** y las zonas excluidas en color naranja.

Estando la alarma activada puede pulsar el botón **EXCL** para quitar las exclusiones de las zonas, pero no se pueden excluir otras zonas ni volver a excluir la/s zona/s que se le/s quitó la exclusión.

Desactivación:

- Pulsar  para pasar a pantalla botonera, luego digitar el código para desactivación.
- Si se abre la zona demorada pasa automáticamente a la pantalla botonera.
- Si se dispara una zona, pánico ó fuego pasa automáticamente a la pantalla botonera.

Memorias

Si la alarma se dispara, luego de desactivar, la pantalla de inicio se verá de la siguiente manera:



<p>Si se pulsa el botón , se pondrán en color rojo la/s zona/s que se dispararon.</p>	<p>Pulsando el botón de zona se puede ver la etiqueta programada en la sección 260 y 261, la cual indica a que sector de la propiedad corresponde esa zona. Ej.: Zona 2 / Ventana Living.</p>
	

Valor	Mensaje		Valor	Mensaje		
001	Dormitorio	1	031	ventana	Cocina	
002	Dormitorio	2	032	ventana	Comedor Diario	
003	Dormitorio	3	033	ventana	Living	
004	Dormitorio	4	034	ventana	Garage	
005	Dormitorio	5	018	Play Room		
006	Cocina		019	Lavadero		
007	Comedor Diario		020	Galpón		
008	Living		021	Quincho		
009	Lavadero		022	Baño		
010	Garage		023	Estudio		
011	Porch		024	Escalera	1	
012	Terraza		025	Escalera	2	
013	Patio	Delantero	026	ventana	Dormitorio	1
014	Patio	Trasero	027	ventana	Dormitorio	2
015	Pasillo		028	ventana	Dormitorio	3
016	Jardin	Delantero	029	ventana	Dormitorio	4
017	Jardin	Trasero	030	ventana	Dormitorio	5

Valor	Mensaje			Valor	Mensaje		
031	ventana	Cocina		093	Sensor	Exterior	2
032	ventana	Comedor Diario		094	Sensor	Exterior	3
033	ventana	Living		095	Sensor	Exterior	4
034	ventana	Garage		096	Sensor	Exterior	5
035	ventana	Pasillo		097	Perimetral	1	
036	ventana	Play Room		098	Perimetral	2	
037	ventana	Lavadero		099	Perimetral	3	
038	ventana	Estudio		100	Perimetral	4	
039	ventana	Escalera	1	101	Medianera	1	
040	ventana	Escalera	2	102	Medianera	2	
041	Ventana	Galpón		103	Medianera	Fondo	
042	Ventana	Quincho		104	Antidesarme	Sirena	1
043	Ventana	Baño		105	Antidesarme	Sirena	2
044	Ventana	1		106	Antidesarme	Panel	
045	Ventana	2		107	Antidesarme	1	
046	Ventana	3		108	Antidesarme	2	
047	Ventana	4		109	Antidesarme	3	
048	Ventana	5		110	Antidesarme	4	
049	Ventana	6		111	Local	1	
050	Ventana	7		112	Local	2	
051	Ventana	8		113	Local	3	
052	Ventana	9		114	Local	4	
053	Ventana	10		115	Portón	1	
054	Ventana	11		116	Portón	2	
055	Ventana	12		117	Portón	3	
056	Puerta	Dormitorio	1	118	Portón	4	
057	Puerta	Dormitorio	2	119	Cortina	1	
058	Puerta	Dormitorio	3	120	Cortina	2	
059	Puerta	Dormitorio	4	121	Cortina	3	
060	Puerta	Dormitorio	5	122	Cortina	4	
061	Puerta	Cocina		123	Sector	1	
062	Puerta	Comedor Diario		124	Sector	2	
063	Puerta	Living		125	Sector	3	
064	Puerta	Garage		126	Sector	4	
065	Puerta	Pasillo		127	Sector	5	
066	Puerta	Play Room		128	Sector	6	
067	Puerta	Lavadero		129	Sector	7	
068	Puerta	Estudio		130	Sector	8	
069	Puerta	Escalera	1	131	Sector	9	
070	Puerta	Escalera	2	132	Sector	10	
071	Puerta	Galpón		133	Sector	11	
072	Puerta	Quincho		134	Sector	12	
073	Puerta	Baño		135	Sector	13	
074	Puerta	1		136	Sector	14	
075	Puerta	2		137	Sector	15	
076	Puerta	3		138	Sector	16	
077	Puerta	4		139	Sector	17	
078	Puerta	Delantera		140	Sector	18	
079	Puerta	Trasera		141	Sector	19	
080	Barrera	Frente		142	Sector	20	
081	Barrera	Trasera		143	Sector	21	
082	Claraboya	1		144	Sector	22	
083	Claraboya	2		145	Sector	23	
084	Claraboya	3		146	Sector	24	
085	Claraboya	4		147	Sector	25	
086	Barrera	Balcón	Delantero	148	Sector	26	
087	Barrera	Balcón	Trasero	149	Sector	27	
088	Barrera	Exterior	1	150	Sector	28	
089	Barrera	Exterior	2	151	Sector	29	
090	Barrera	Exterior	3	152	Sector	30	
091	Barrera	Exterior	4	153	Sector	31	
092	Sensor	Exterior	1	154	Sector	32	

Luego de activar y desactivar la memoria de disparo desaparece y vuelve a aparecer el ícono “CHIME”.

Fallas

Cuando el sistema tiene que indicar una falla, la pantalla de inicio se verá de la siguiente manera:



Si se pulsa el botón , se pondrán en color rojo la/s zona/s según la falla detectada

Falla [1]	Falla de RF (radio frecuencia) sensores inalámbricos. Ver * 6 (código) 8.	Falla [5]	Falla de campana. Indica que está abierto el circuito de campana o el fusible quemado.
Falla [2]	Falla de CA. Indica que falta alimentación de línea de corriente alterna.	Falla [6]	Falla de 12V de periféricos. Indica que el fusible de 12V de alimentación de periféricos esta quemado.
Falla [3]	Falla del batería. Indica batería baja.	Falla [7]	Falla del reloj. Indica que el reloj debe ser puesto en hora
Falla [4]	Falla de línea telefónica. Indica falta de línea telefónica.	Falla [8]	Discador telefónico personal deshabilitado por usuario mediante [*] [6] [70].

Teclas de función



Los íconos de las tres teclas de función responden directamente a lo programado en la sección 034. Los íconos van cambiando según la función programada. Si en un botón se programan dos funciones, instantánea y retenida, siempre muestra el ícono según la función instantánea.

Recibir SMS

Se pueden enviar hasta 5 mensajes de texto (50 caracteres) a la alarma para que lo muestre el teclado TRD-TOUCH.

Desde cualquier celular puede enviar un SMS con el siguiente formato:

- *1234PRG250Txxxxxxxxxx*
- *1234PRG251Txxxxxxxxxx*
- *1234PRG252Txxxxxxxxxx*
- *1234PRG253Txxxxxxxxxx*
- *1234PRG254Txxxxxxxxxx*

Donde xxxxxxxx sería el texto que aparece en el teclado y 1234 es el PIN de SMS

Ej.: *1234PRG250T Estimado cliente recuerde abonar su factura*

Para borrar SMS: *1234PRG250T*

En la sección 249 se programa cuanto tiempo el SMS permanece en pantalla y cada cuanto tiempo el teclado emite beep y vuelve a mostrar SMS

0	0	0	Tiempo que tarda en volver a avisar y mostrar SMS (en segundos). Si se carga 000 no muestra SMS
0	0	0	Tiempo que permanece el SMS en pantalla. Si se carga 000, el SMS no se borra hasta que toque la pantalla.

Pantallas de operación (simulador de teclado LED):

- Pantalla 1 (INICIO): Se pueden visualizar las 16 zonas, indicadores de estado “Listo”, “Armado” y “Sistema”. También incluye teclas rápidas P, F, A y una tecla con un ícono que representa un teclado para pasar a la pantalla 2 “teclado numérico”.
 - Pantalla 2: Teclado numérico completo, tecla de escape “ESC” para volver a la pantalla 1 (INICIO) indicadores de estado de 8 zonas, “Listo”, “Armado” y “Sistema”.
- Si no se pulsa ninguna tecla por unos segundos, estando en pantalla 2, el teclado vuelve a pantalla 1.

Atenuación de brillo: Si no se pulsa ninguna tecla por 1 minuto el teclado baja automáticamente el brillo.

Pantallas de seteos:

- Pantalla de selección de número de teclado.

Para entrar en esta pantalla se debe alimentar el teclado con un puente entre los pines 3 y 4 del conector de programación.

Tiene los siguientes campos:

• Recuadro con fondo verde que indica el número de teclado.
• Teclas del 1 al 8 para seleccionar el número de teclado en caso de querer cambiarlo.
• Tecla # para salir de esta pantalla y entrar en la Pantalla 1 de Operación (INICIO).
• Tecla C para pasar a la pantalla de calibración de Touch-Screen.

Para salir de esta pantalla pulsar tecla C o # y se salva automáticamente el número de teclado en la memoria no volátil.

- Pantalla de calibración de touch-screen.

A esta pantalla se puede entrar desde la pantalla de selección de número de teclado, o de manera directa alimentando el teclado con un puente entre los pines 3 y 5 del conector de programación.

Esta pantalla tiene los siguientes campos:

• Dos pequeños recuadros de borde negro y fondo blanco en los ángulos superior izquierdo e inferior derecho que son los puntos de calibración.
• Dos recuadros con fondo naranja claro donde aparecerá un número que indicará la cantidad de veces consecutivas que se presiono en cada punto de calibración

Para calibrar se debe presionar 4 veces consecutivas de manera precisa en cada punto de calibración. Si se presiona en una posición muy corrida de la anterior la cuenta se vuelve a 0.

Se recomienda usar un lápiz o algún elemento con punta fina pero que sea redondeada (para no dañar el touch-screen). Cuando se alcanzan los cuatro toques consecutivos correctos en los dos puntos se realiza automáticamente la calibración, se salvan los parámetros en memoria no volátil y el teclado pasa a la pantalla de operación 1 (INICIO).

Pantalla de error de comunicación:

El teclado entra en esta pantalla si no tiene comunicación con la central por el bus de datos.

Motivos probables:

- Hay otro teclado en uso.
- Problemas en el cableado de teclado.
- Jumper de reset colocado.

Sale automáticamente, cuando se restablece la comunicación, pasando a la pantalla de operación 1 (INICIO).

En esta pantalla aparece el número de teclado.

Si se presiona la pantalla estando puesto el puente entre los pines 3 y 4 pasa a la pantalla de selección de número de teclado.

Alarmas Tausend - Av. Mitre 1171 - Florida - Vicente López - Bs. As.

Tel: 011-4730-4445 / 4760-0066

Web: www.alarmatausend.com

mail: tausend@sion.com