



compatible
an 2000

Ed : 30/03/2000 PDN345T

PDN345T

I. PRESENTATION DU PRODUIT	3
A. Description	3
B. Raccordement :	3
C. Correspondances des Dip-Switchs :	4
D. Remise à zéro du code gardien :	4
II. PROGRAMMATION PAR MINITEL	4
A. Configuration platine	5
B. Saisie codes d'entrée	5
1. Enregistrement d'un nouveau code	5
2. Modification d'un code	6
3. Annulation d'un code programmé	6
C. Enregistrer résident	7
1. Enregistrement d'un nouveau résident	7
2. Modification d'un résident	7
3. Annuler un résident	9
D. Répertoire résident	9
E. Message de veille	9
H. Identifier BADGE	9
I. Contrôle Accès	10
1. installation des lecteurs	10
2. Remplacer un lecteur	10
3. Annuler un lecteur	11
J. Quitter	11
III. PROGRAMMATION PAR MODEM	11
IV. PROGRAMMATION PAR LA FACADE	12
A. Entrée d'un résident	12
B. Suppression d'un résident	13
C. Modification d'un résident	14
D. Identification d'un badge	14
E. Appel d'un résident	15
F. Appel direct	15
G. Frappe d'un code ouverture porte	15
H. Présentation d'un badge devant la façade	15
V. INSTALLATION DU LOGICIEL PC	15
VI. PROGRAMMATION PAR ORDINATEUR	19
VII. ANNEXES	20
A. Exemples de configurations possibles	20
B. Raccordement	21
C. Module BMU	22
D. Correspondance des borniers sur la carte LECTEUR	23
1. Etats de la led	23
2. Bornier 16 broches	23
3. Borniers 3 points 1, 2, 3 et 4, 5, 6	24
a) Clef application	24
b) Clavier	24
c) Proximité	25
d) Infrarouge	25
e) Proximité LMPI/D ou LMP/D longue distance (50m max)	25
f) Lecteur magnétique (format Clock & Data)	26
g) Lecteur radio	27
4. Cavalier ST1	27

5.	Valeurs par défaut pour le lecteur.....	27
6.	Lecteur avec ascenseur	27
E.	Correspondance des borniers sur la carte ascenseur	28
1.	encodage de l'adresse de la carte ascenseur	28
2.	Repères borniers	28
F.	Annexe Port Série.....	29
G.	Lecteur d'apprentissage	30
H.	Annexe Minitel.....	31
1.	Programmation du magis club	31
2.	Utilisation du minitel	31
a)	Magis club	31
b)	Minitel 1	31
c)	Minitel 2	31

I. PRESENTATION DU PRODUIT

A. Description

- Alimentation 12V DC ou AC
- Afficheur LCD de 2 lignes de 16 caractères, rétro éclairé
- un clavier de 12 touches avec éclairage
- 4 boutons poussoirs : défilements noms, appel, effacement message
- une serrure T25
- une tête de lecture badge
- sortie : 1 relais contact RT 8A-250V
- Temporisation commande ouverture programmable
- Temporisation sécurité clavier programmable
- Temporisation console programmable
- Temporisation ascenseur programmable
- Message de veille
- 10 codes d'entrée programmable
- 345 logements maximum
- 6 badges par logement soit 2070 badges maximum
- 4 lecteurs
- Technologies différentes de lecteurs (clef application, clavier, proximité, infrarouge, ...)
- Possibilité de panachage des différentes technologies
- 4 cartes ascenseur
- 1 interface téléphonique
- Programmation soit :
 - par la façade
 - par minitel
 - par PC
 - par modem
- Bus RS485 pour les lecteurs et les cartes ascenseurs
- Bus RS232 pour connexion aux modules et carte de liaison minitel – modem - PC

B. Raccordement :

- La platine peut être connectée à :
 - 4 lecteurs utilisés en contrôle d'accès
 - - 4 cartes ascenseurs d'autorisation d'étages au maximum soit 56 étages
 - 1 interface téléphonique
 - Format :
- Code gardien et entrée : 5 termes avec A ou B obligatoire pour le premier terme
- Message de Veille : 16 caractères maximum
- Temporisation de gâche : 02 secondes par défaut

- Temporisation clavier : 15 secondes par défaut
- Temporisation console : 60 secondes par défaut
- Temporisation ascenseur : 30 pas de 10 secondes soit 5 Min

C. Correspondances des Dip-Switchs :

- Dip 1 : OFF sans ascenseur
ON avec ascenseur
- Dip 2 : OFF badge d'accès en service
ON sans badge d'accès
- Dip 3 : OFF mode minitel
ON mode PC
- Dip 4 : OFF mode normal
ON CODE GARDIEN A1111

D. Remise à zéro du code gardien :

Basculer le dip-switch 4 sur ON pendant 1 seconde puis le remettre sur OFF.
Le code gardien est A1111.

II. PROGRAMMATION PAR MINITEL

A la mise sous tension, le message PDN 345T VER 1.1 sera affiché pendant 6 secondes environ, puis le message BONJOUR (message de veille par défaut) est affiché.

Après raccordement du câble CMA au minitel et au BMU (cf. VII.H.2 Utilisation du minitel), appuyez sur SOMMAIRE ; un message d'invitation à entrer le code gardien apparaît à l'écran, il faut alors entrer les 5 termes du code gardien puis ENVOI (A1111 par défaut).

Le menu principal est affiché à l'écran

A – CONFIGURATION PLATINE
B - SAISIE CODES ENTREE
C – ENREGISTRER RESIDENT
D – REPERTOIRE RESIDENT
E - MESSAGE DE VEILLE
F – IDENTIFIER BADGE
G – CONTROLE ACCES
Q - QUITTER

Tapez la lettre correspondante au menu choisi puis ENVOI.

A. Configuration platine

Le message : code gardien en cours : A1111 est affiché.

Entrée d'un nouveau code gardien

- Appuyez sur CORRECTION pour revenir au début du code, puis entrez les 5 termes de votre choix avec la lettre A ou B obligatoirement pour le 1er terme et des chiffres pour les 4 termes suivants, puis appuyez sur ENVOI pour valider le nouveau code.

Le message durée gâche (01 à 99) : 02 est affiché.

- Appuyez sur CORRECTION pour effacer la valeur, entrez la valeur de votre choix et appuyez sur ENVOI pour passer à la durée suivante.

Le message durée clavier (15 à 99) : 15 est affiché.

- Appuyez sur CORRECTION pour modifier la valeur.
- Appuyez sur ENVOI pour passer à la durée suivante.

Le message durée console (03 à 99) : 60 est affiché.

- Appuyez sur CORRECTION pour modifier la valeur.
- Appuyez sur ENVOI pour passer à la durée suivante.

Attention la durée console est en dizaine de secondes.

Si Dip-switch N° 1 sur ON

Le message durée ascenseur (01 à 99) : 30 est affiché

- Appuyez sur CORRECTION pour modifier la valeur.
- Appuyez sur ENVOI pour passer à la durée suivante.

Pour revenir au menu principal, appuyez sur SOMMAIRE.

B. Saisie codes d'entrée

1. Enregistrement d'un nouveau code

Le message : code 0 : est affiché.

Appuyez 5 fois sur CORRECTION, puis entrez les 5 termes de votre choix avec la lettre A ou B obligatoirement pour le 1er terme et des chiffres pour les 4 termes suivants, puis ENVOI.

Le message : code 1 : est affiché

Appuyez 5 fois sur CORRECTION, puis entrez les 5 termes de votre choix avec la lettre A ou B obligatoirement pour le 1er terme et des chiffres pour les 4 termes suivants, puis ENVOI ainsi de suite pour les 10 codes d'entrée de 0 à 9.

Si vous ne souhaitez modifier que les premiers codes d'entrée, à tout moment vous pouvez enregistrer les modifications réalisées sans passer par tous les codes d'entrée en appuyant sur SUITE.

Pour revenir au menu principal, appuyez sur la touche SOMMAIRE.

POSITIONNEMENT DES 10 CODES D'ENTREE

code 0 = 1er code d'entrée
code 1 = 2ème code d'entrée
code 2 = 3ème code d'entrée
code 3 = 4ème code d'entrée
code 4 = 5ème code d'entrée
code 5 = 6ème code d'entrée
code 6 = 7ème code d'entrée
code 7 = 8ème code d'entrée
code 8 = 9ème code d'entrée
code 9 = 10ème code d'entrée

2. Modification d'un code

Le message Code 0 : AXXXX est affiché.

- Appuyez sur CORRECTION pour revenir au début du code, puis tapez votre nouveau code avec impérativement la lettre A ou B pour le 1er terme, puis appuyez sur ENVOI.
- Appuyez sur ENVOI pour passer au code suivant (de 0 à 9)
- Pour revenir au menu principal, appuyez sur SOMMAIRE.

Si vous ne souhaitez modifier que les premiers codes d'entrée, à tout moment vous pouvez enregistrer les modifications réalisées sans passer par tous les codes d'entrée en appuyant sur SUITE.

3. Annulation d'un code programmé

Le message code 0 : AXXXX est affiché.

- Appuyez sur CORRECTION 5 fois pour effacer le code puis sur ENVOI.
- Appuyez sur ENVOI pour passer au code suivant (de 0 à 9).
- Appuyez sur SOMMAIRE, pour revenir au menu principal.

Si vous ne souhaitez modifier que les premiers codes d'entrée, à tout moment vous pouvez enregistrer les modifications réalisées sans passer par tous les codes d'entrée en appuyant sur SUITE.

C. Enregistrer résident

1. Enregistrement d'un nouveau résident

Le message N° appartement 000-999 : est affiché.

- Tapez le numéro d'appartement puis appuyez sur ENVOI.

Si après le message « nom résident : » il y a un nom, appuyez sur la touche SUITE pour accéder au nom suivant, jusqu'à l'absence de nom pour ce numéro d'appartement.

Le message identité résident : est affiché.

- Entrez le nom du résident puis appuyez sur ENVOI.

Si Dip-switch N° 1 sur ON :

Le message numéro étage 00 ou 01-56 : est affiché

00 : pas d'étage autorisé, 01 à 56 : étage autorisé

Entrez le numéro de l'étage correspondant à l'appartement puis ENVOI.

Le message numéro d'appel (13 chiffres max) : est affiché.

- Entrez le numéro d'appel correspondant à l'appartement puis ENVOI.

Si Dip-switch N° 2 sur OFF

Le message acces 4.3.2.1.P (0 ou 1) : 11111 est affiché.

- Le 1^{er} chiffre correspond au lecteur n°4,
- Le 2^{ème} chiffre correspond au lecteur n°3,
- Le 3^{ème} chiffre correspond au lecteur n°2,
- Le 4^{ème} chiffre correspond au lecteur n°1,
- le 5^{ème} chiffre correspond au lecteur platine,

Par défaut tous les lecteurs sont autorisés (1), remplacez les 1 par des 0 pour interdire les lecteurs choisis par la touche CORRECTION.

Appuyez sur ENVOI pour conserver la valeur en cours, ou après correction.

ATTENTION : avant d'appuyer sur ENVOI, assurez vous qu'il y a bien 5 chiffres d'autorisation.

Le message traiter badge numéro : 1 est affiché.

- Appuyez sur CORRECTION et présenter un badge sur la façade du câble CMA, ou entrez le code du badge au clavier et appuyez sur ENVOI.
- Appuyez sur ENVOI pour passer au badge suivant.
- Le numéro de badge est incrémenté jusqu'au badge numéro 6 (même principe qu'avec le badge 1),
- Pour passer au résident suivant sans aller jusqu'au badge numéro 6, appuyez sur SUITE.

NOTA : l'appui sur ANNULATION est équivalent à l'appui sur ENVOI.

Une fois l'enregistrement du résident terminé, appuyez sur SUITE pour enregistrer un autre résident, ou alors SOMMAIRE pour revenir au menu principal

2. Modification d'un résident

Le message N° appartement 000-999 : est affiché

- Tapez le numéro d'appartement puis appuyez sur ENVOI

Le message identité résident : GERMAIN est affiché

Si ce nom ne correspond pas au résident souhaité, appuyez sur la touche SUITE pour passer au résident suivant, et ceci jusqu'à atteinte du résident souhaité.

- Appuyez sur CORRECTION pour corriger le nom, entrez le nouveau nom, puis appuyez sur ENVOI
- Appuyez sur ENVOI pour conserver le nom en cours

Si Dip-switch N° 1 sur ON

Le message numéro étage 00 ou 01-56 : 02 est affiché

- Appuyez sur CORRECTION pour corriger le numéro, entrez le nouveau numéro d'étage et appuyez sur ENVOI
- Appuyez sur ENVOI pour conserver le numéro en cours

Le message numéro d'appel (13 chiffres max) : 0172862495 est affiché

- Appuyez sur CORRECTION pour corriger le numéro, entrez le nouveau numéro d'appel et appuyez sur ENVOI
- Appuyez sur ENVOI pour conserver le numéro en cours

Si Dip-switch N° 2 sur OFF

Le message acces 4.3.2.1.P (0 ou 1) : 11111 est affiché.

- Le 1^{er} chiffre correspond au lecteur n°4,
- Le 2^{ème} chiffre correspond au lecteur n°3,
- Le 3^{ème} chiffre correspond au lecteur n°2,
- Le 4^{ème} chiffre correspond au lecteur n°1,
- le 5^{ème} chiffre correspond au lecteur platine,

Par défaut tous les lecteurs sont autorisés (1), remplacez les 1 par des 0 pour interdire les lecteurs choisis par la touche CORRECTION.

Appuyez sur ENVOI pour conserver la valeur en cours, ou après correction.

ATTENTION : avant d'appuyer sur ENVOI, assurez vous qu'il y a bien 5 chiffres d'autorisation.

Le message traiter badge numéro : 1 est affiché

- Appuyez sur ANNULATION pour annuler le badge en cours
- Appuyez sur CORRECTION et présenter un nouveau badge sur la façade du câble CMA, ou entrez le code du badge au clavier et appuyez sur ENVOI
- Appuyez sur ENVOI pour conserver le badge en cours.

Pour les autres badges, le principe est le même qu'avec le badge 1.

Pour passer au résident suivant sans aller jusqu'au badge numéro 6, appuyez sur SUITE.

Une fois la modification du résident terminée, appuyez sur SUITE pour enregistrer ou modifier un autre résident, appuyez sur SOMMAIRE pour revenir au menu principal.

3. Annuler un résident

Le message N° appartement 000-999 : est affiché.

- Tapez le numéro d'appartement puis appuyez sur ENVOI.

Le message identité résident : GERMAIN est affiché.

Si ce nom ne correspond pas au résident souhaité, appuyez sur la touche SUITE pour passer au résident suivant, et ceci jusqu'à atteinte du résident souhaité.

- Appuyez sur ANNULATION pour supprimer le résident de la mémoire.

Le message N° appartement 000-999 : est affiché.

- Appuyez sur SOMMAIRE pour revenir au menu principal.

D. Répertoire résident

La liste des résidents enregistrés est affichée, par page, par ordre alphabétique, avec 2 résidents par ligne, sous la forme suivante :

NOM DU RESIDENT	NUMERO APPARTEMENT	NUMERO ETAGE	NUMERO D'APPEL	NOMBRE DE BADGES
-----------------	--------------------	--------------	----------------	------------------

Nombre de badges :

- nombre de badges valides (1 à 6),
- espace si pas de badge valide.

Appuyez sur SUITE ou sur RETOUR pour faire défiler les pages.

Pour revenir au menu principal, appuyez sur SOMMAIRE.

E. Message de veille

Le message : message 16 max. : bonjour est affiché.

- Appuyez sur CORRECTION pour revenir au début du message et entrez le nouveau message puis ENVOI
- Appuyez sur SOMMAIRE, pour revenir au menu principal

H. Identifier BADGE

Appuyez sur SUITE : à l'écran apparaîtra "présentez le badge"

- Présentez le badge sur la façade du câble CMA, ou entrez le code du badge au clavier et appuyez sur ENVOI.

Le message : nom résident - appartement – N° ETAGE - N° APPEL - nbre badge - n° badge est affiché.

Le message : badge inconnu est affiché si le badge n'est pas enregistré.

Pour identifier un autre badge, appuyez sur SUITE.

Appuyez sur SOMMAIRE pour revenir au menu principal.

I. Contrôle Accès

1. installation des lecteurs

Positionnez le lecteur N°1 en mode installation (voir paragraphe lecteurs)

Voyant rouge allumé sur lecteur

Choisir dans le sommaire CONTROLE ACCES, puis appuyez sur ENVOI.

Le message : accès 1 : accès 2 : accès 3 : accès 4 : est affiché

Entrer numéro accès : est affiché

Tapez le numéro d'accès 1 puis ENVOI

Le menu suivant s'affiche :

A_ INSTALLER ACCES

B_ REMPLACER ACCES

C_ ANNULER ACCES

Tapez A pour installer le lecteur puis ENVOI

Le message : accès 1 : V accès 2 : accès 3 : accès 4 : est affiché

Entrer numéro accès : est affiché

V signifie que le lecteur N°1 a bien été installé

Appuyez sur SOMMAIRE pour revenir au menu principal

Le voyant vert est allumé sur lecteur N°1

Positionnez le lecteur N°1 en mode normal (voyant orange clignotant)

Pour installer un autre lecteur, procédez de la même façon que pour le lecteur N°1

2. Remplacer un lecteur

Positionnez le lecteur N°1 en mode installation (voir paragraphe lecteurs)

Voyant rouge allumé sur lecteur

Choisir dans le sommaire CONTROLE ACCES, puis appuyez sur ENVOI.

Le message : accès 1 : V accès 2 : accès 3 : accès 4 : est affiché

Entrer numéro accès : est affiché

Tapez le numéro d'accès 1 puis ENVOI

Le menu suivant s'affiche :

A_ INSTALLER ACCES

B_ REMPLACER ACCES

C_ ANNULER ACCES

Tapez B pour remplacer le lecteur puis ENVOI

Le message : accès 1 : V accès 2 : accès 3 : accès 4 : est affiché

Entrer numéro accès : est affiché

V signifie que le lecteur N°1 a bien été installé

Appuyez sur SOMMAIRE pour revenir au menu principal

Le voyant vert est allumé sur le lecteur

Positionnez le lecteur N°1 en mode normal (voyant orange clignotant)

3. Annuler un lecteur

Le message : accès 1 : V accès 2 : accès 3 : accès 4 : est affiché

Entrer numéro accès : est affiché

Tapez le numéro d'accès 1 puis ENVOI

Le menu suivant s'affiche :

A_ INSTALLER ACCES

B_ REMPLACER ACCES

C_ ANNULER ACCES

Tapez C pour annuler le lecteur N°1 puis ENVOI

Le message : accès 1 : X accès 2 : accès 3 : accès 4 : est affiché

Entrer numéro accès : est affiché

X signifie que le lecteur N°1 a bien été annulé

Appuyez sur SOMMAIRE pour revenir au menu principal

Nota :

La platine ne gère plus le lecteur N° 1 son voyant devient vert clignotant.

Pour remettre en fonctionnement un lecteur annulé, il faut remplacer le lecteur

J. Quitter

Le message : appuyez sur SOMMAIRE pour vous connecter est affiché.

Après 3 secondes la platine revient en mode veille.

III. PROGRAMMATION PAR MODEM

Après avoir la ligne connectée, appuyez sur GUIDE, la page d'accueil vous demandant le code gardien sera affichée.

Se reporter à la programmation par minitel.

NOTA : Le menu d'identification badge et traitement badge 1, 2, ... et 6 ne sont utilisable qu'en tapant au clavier le code du badge.

- (pas de câble CMA avec liaison par MODEM).

Le message appuyez sur GUIDE pour se connecter est affiché après la fonction QUITTER.

IV. PROGRAMMATION PAR LA FACADE

A la mise sous tension, le message PDN 345T VER 1.1 sera affiché pendant 6 secondes environ, puis le message BONJOUR (message de veille par défaut).

Correspondance du clavier :

ABC 1	DEF 2	GHI 3
JKL 4	MNO 5	PQR 6
STU 7	VWX 8	YZ 9
SP 10	FIN 11	VAL 12

Entrée en programmation :

Tapez 2 fois de suite le code gardien (A1111 par défaut).

Le message LISTE RESIDENTS est affiché.

Appuyez sur la touche B pour entrer dans le menu.

Appuyer sur la touche A pour identifier un badge

Appuyez sur EF pour revenir en attente.

A. Entrée d'un résident

Après avoir appuyé sur la touche B,

Le message APPARTEMENT : est affiché.

Tapez le numéro d'appartement 000 à 999.

Le message NOM : est affiché.

S'il y a déjà un résident pour ce numéro d'appartement, appuyez sur la touche 0 jusqu'à atteindre la fin de la liste des noms correspondant à cet appartement.

Entrez le nom. Validez chaque lettre par B puis appuyez sur >

Si dipswitch N°1 sur ON

Le message N° ETAGE : est affiché.

Tapez le numéro d'étage 00 ou 01 à 56 puis appuyez sur >

Le message N : est affiché.

Tapez le numéro d'appel (13 chiffres max) puis appuyez sur >

Si dipswitch N°2 sur OFF

Le message 4.3.2.1.P : 11111 est affiché.

- Le 1^{er} chiffre correspond au lecteur n°4,
- Le 2^{ème} chiffre correspond au lecteur n°3,
- Le 3^{ème} chiffre correspond au lecteur n°2,
- Le 4^{ème} chiffre correspond au lecteur n°1,
- le 5^{ème} chiffre correspond au lecteur platine,

Par défaut tous les lecteurs sont autorisés (1), remplacez les 1 par des 0 pour interdire les lecteurs choisis.

Appuyez sur > pour conserver la valeur en cours.

Si vous modifiez les valeurs par défaut, tapez les 5 chiffres choisis.

Le message TRAITE BADGE 1 est affiché

- Appuyez sur B pour passer au message suivant.
- Appuyez sur 0 pour entrer un badge, le sigle clignote, présentez le badge.

Le message TRAITE BADGE 2 est affiché.

Procédez de la même façon pour les autres badges

Le message APPARTEMENT : est affiché.

- Entrez un autre résident.
- Appuyez sur Appel pour revenir au menu principal.

Le message PATIENTEZ SVP est affiché quelques secondes, puis retour au menu principal.

Appuyez sur Appel pour sortir de la programmation.

B. Suppression d'un résident

Après avoir choisi LISTE RESIDENT et appuyez sur B, le message APPARTEMENT : est affiché.

Tapez le numéro d'appartement à annuler (exemple : 002).

Le message APPARTEMENT : 002 est affiché.

- NOM : GERMAIN

Si le nom ne correspond pas au résident que vous désirez annuler, appuyez sur la touche 0 jusqu'à atteindre le résident voulu.

Appuyez sur la touche A deux fois pour annuler le résident.

Le message APPARTEMENT : est affiché.

Appuyez sur Appel pour sortir de la programmation.

C. Modification d'un résident

Après avoir choisi LISTE RESIDENT et appuyez sur B ;

Le message APPARTEMENT : étant affiché,

Entrez le numéro d'appartement (exemple 003).

Le message APPARTEMENT : 003

NOM : DUPONT

est affiché avec le sigle clignotant sur la première lettre du nom.

Si le nom ne correspond pas au résident que vous désirez modifier, appuyez sur la touche 0 jusqu'à atteindre le résident voulu.

- Entrez un nouveau nom en validant chaque lettre par B puis > pour le message suivant.
- Appuyez sur > pour passer directement au message suivant.

Si dipswitch N°1 sur ON

Le message N° ETAGE : 05 est affiché.

- Entrez un nouveau numéro d'étage puis appuyez sur >
- Appuyer sur > pour passer directement au message suivant

Le message N : 0138513619 avec le sigle clignotant sur le 1er chiffre :

- Entrez un nouveau numéro d'appel.
- Appuyez sur > pour passer au traitement des badges

Le message TRAITE BADGE 1 est affiché suivi de V si badge enregistré

- Appuyez sur B pour conserver le badge enregistré.
- Appuyez sur 0 pour un nouveau badge.
- Appuyez sur A pour annuler le badge enregistré.

Procédez de la même façon pour les autres badges

Appuyez sur Appel pour sortir de la programmation.

D. Identification d'un badge

Tapez deux fois de suite le code maître, avancer jusqu'au message LISTE RESIDENT.

Appuyez sur A, le message Passer badge est affiché.

Présenter le badge sur le lecteur en façade, le message APPARTEMENT : XXX est affiché indiquant à quel appartement appartient le badge identifié.

NOTA : En cas de non-reconnaissance du badge, le message BADGE INCONNU est affiché.

- Appuyez sur Appel revenir au menu principal
- Appuyez sur A pour identifier un autre badge

En mode veille :

- Appuyez sur >, le premier résident par ordre alphabétique est affiché.
- Maintenez la touche > appuyée pour faire défiler les noms.

- Appuyez sur<, le dernier résident par ordre alphabétique est affiché.
- Maintenez la touche < pour faire défiler les noms.

E. Appel d'un résident

Après avoir sélectionné le nom dans le défilement de noms, appuyez sur la touche Appel.

Le message APPARTEMENT : XXX

- APPEL EN COURS est affiché.

Avec option ascenseur, la commande d'autorisation de l'étage du résident appelé est envoyée vers la carte ascenseur correspondante, pendant la temporisation ascenseur programmée pour permettre au visiteur, après ouverture de la porte d'entrée, d'appeler l'ascenseur et d'accéder à l'étage du résident appelé.

F. Appel direct

Tapez le numéro d'appartement le message :

- APPARTEMENT : XXX suivi du NOM est affiché.

Appuyez sur Appel pour appeler le résident.

NOTA : Si le numéro d'appartement n'existe pas, le message ERREUR SAISIE est affiché.

G. Frappe d'un code ouverture porte

Après l'appui sur le premier terme "A" ou "B", le message CODE est affiché. Tapez les 4 autres termes.

Si le code est reconnu le message : ACCES AUTORISE est affiché.

H. Présentation d'un badge devant la façade

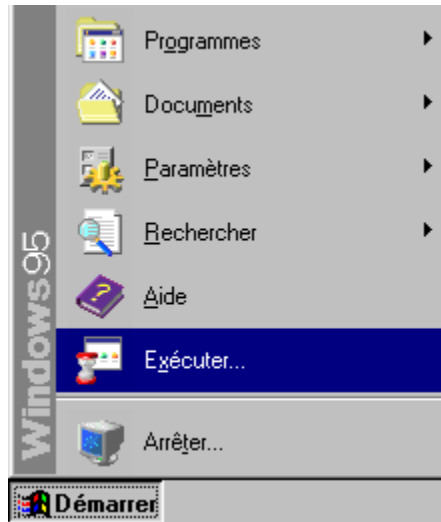
Si le badge est reconnu le message : ACCES AUTORISE est affiché.

V. INSTALLATION DU LOGICIEL PC

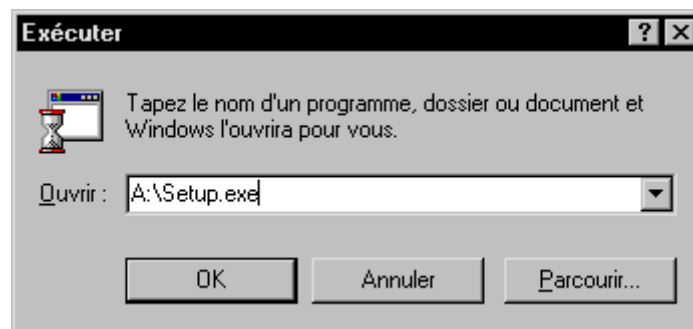
Placez la disquette d'installation dans le lecteur de disquette ("A" généralement), puis à partir du menu "Démarrer" de Windows :



sélectionner "Exécuter" :

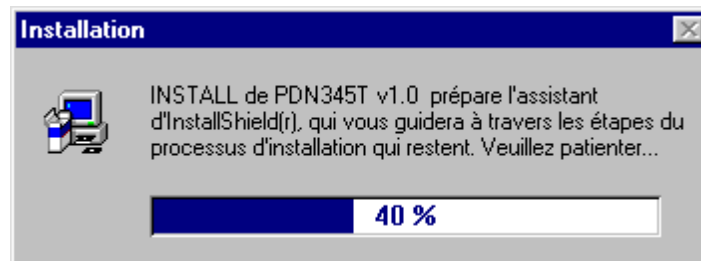


Enfin dans la fenêtre qui apparaît :



Tapez "A:\Setup.exe", et appuyez sur le bouton **OK**.

Windows appelle le programme d'installation qui prépare alors ces données :



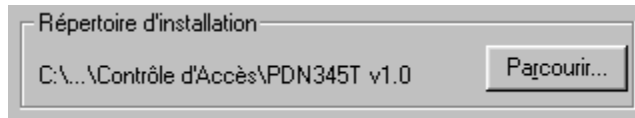
Après avoir préparé ces données, le programme d'installation affiche une première fenêtre de bienvenue, appuyez sur le bouton "Next >".

Apparaît en suite la licence d'utilisation du logiciel, appuyez sur le bouton "Next >" pour accord, après l'avoir lue.

La fenêtre suivante vous demande votre nom et celui de votre société :

Ces deux informations sont obligatoires pour poursuivre l'installation du logiciel. Après avoir rempli cette condition, appuyez sur le bouton "Next >".

La fenêtre suivante permet de faire le choix du répertoire d'installation du logiciel. Si vous désirez conserver le répertoire par défaut, appuyez sur le bouton "Next >", sinon appuyez sur le bouton "Browse..." :



cliquez sur le champ

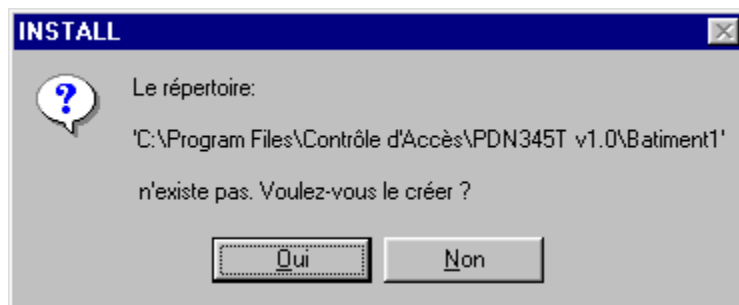


tapez "\" et le nom du répertoire où vous désirez installer le logiciel :



et appuyez sur le bouton "OK".

Ce répertoire n'existant pas, la fenêtre suivante apparaît à l'écran :



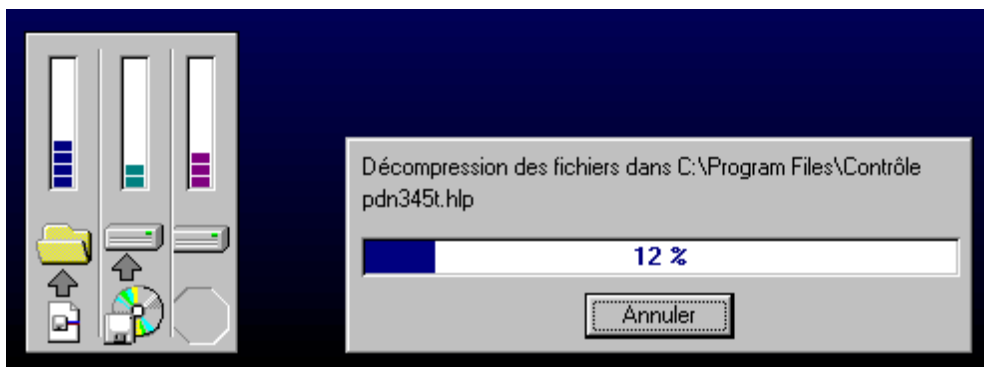
Appuyez sur le bouton "Oui".

De retour à la fenêtre qui permet le choix du répertoire (i.e. celle où se trouve le bouton "Browse..."), appuyez sur le bouton "Next >".

La fenêtre suivante permet de choisir dans quel groupe de programmes va se placer l'icône de l'application, ne faites aucun choix, (i.e. gardez la valeur par défaut) en appuyant sur le bouton "Next >".

La fenêtre suivante fait un récapitulatif de vos différents choix, vérifiez que tout est conforme à vos choix, et appuyez sur le bouton "Next >".

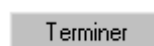
L'application s'installe :



L'icône de l'application est créé :



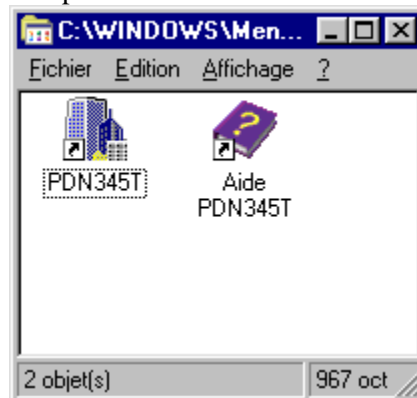
Sur la dernière fenêtre, appuyez sur le bouton



Une fois l'installation terminée, une fenêtre "PDN345T" a été créée et se trouve sur la barre en bas de l'écran, à côté du bouton "Démarrer".



Cliquez dessus une seule fois pour l'ouvrir :



Vous y trouvez une icône nommée PDN345T. Si vous le souhaitez, pour modifier son nom, agissez de la manière suivante :

- Cliquez une seule fois sur l'icône de l'application,



- Ensuite, cliquez sur le nom de l'icône (pas trop rapidement après avoir cliqué sur l'icône),

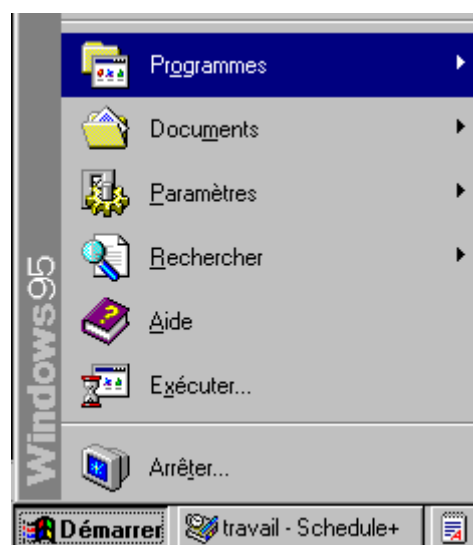


- Changez le nom, en tapant un nouveau nom au clavier



- Cliquez une seule fois, n'importe où sur une partie libre de l'écran (i.e. un endroit où il n'y a rien).

Pour lancer le logiciel, à partir du menu "Démarrer" sélectionnez "Programme"



puis choisissez "PDN345T" et Batiment1, ou PDN345T si vous avez gardé le nom par défaut



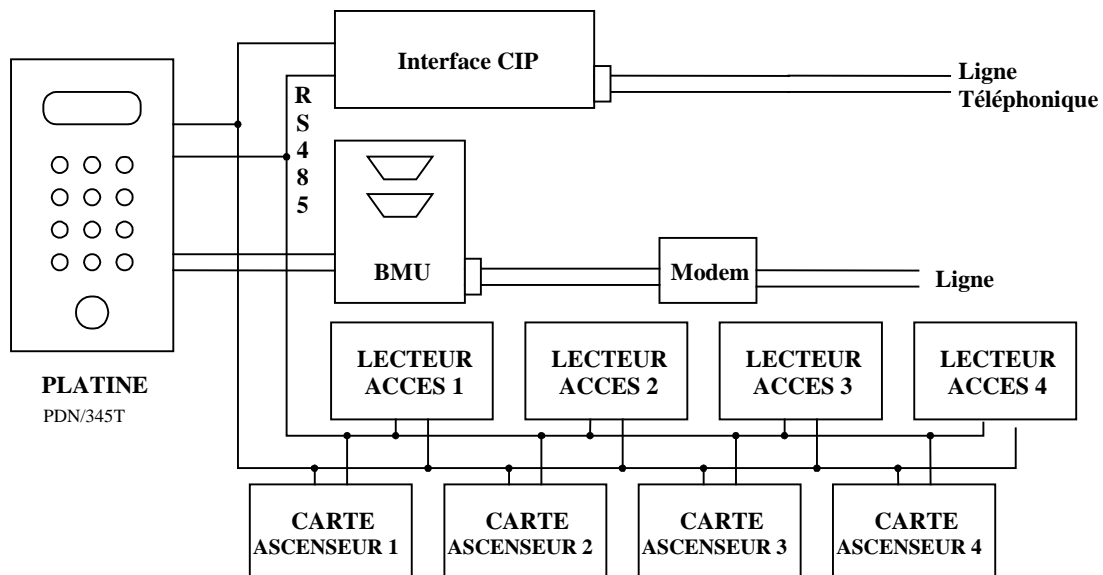
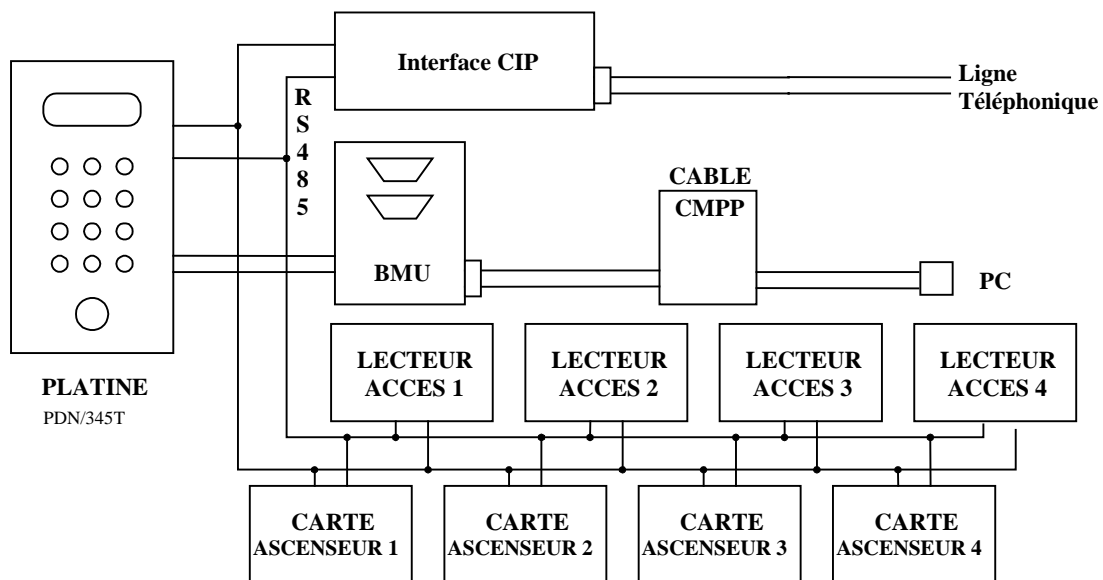
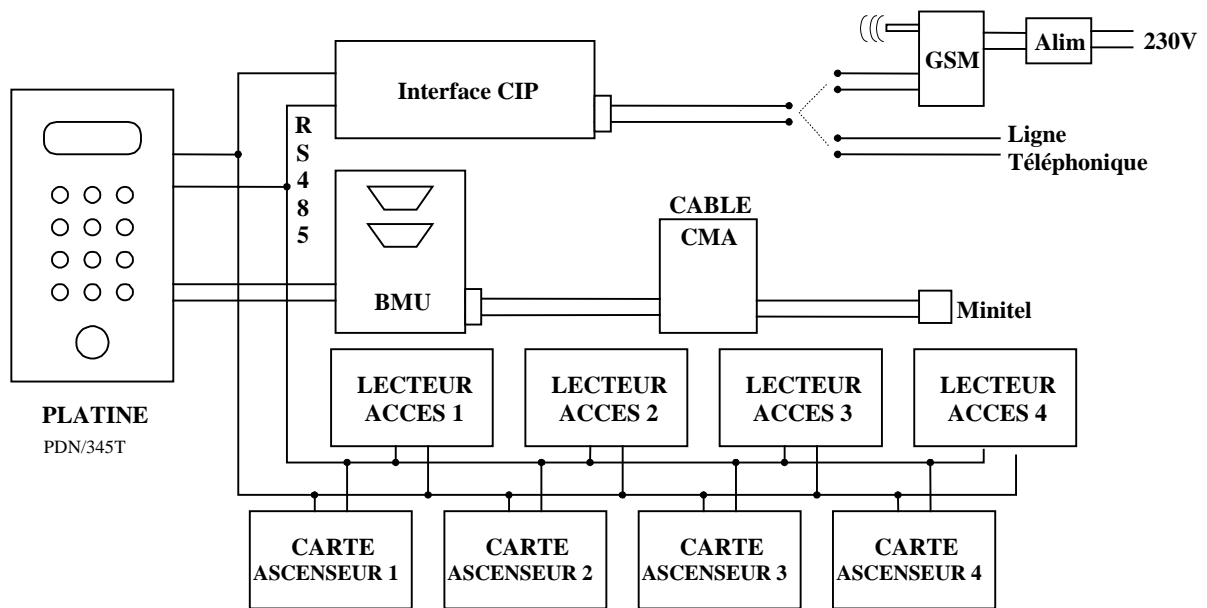
où tout autre nom que vous aurez donné à l'icône après l'installation.

VI. PROGRAMMATION PAR ORDINATEUR

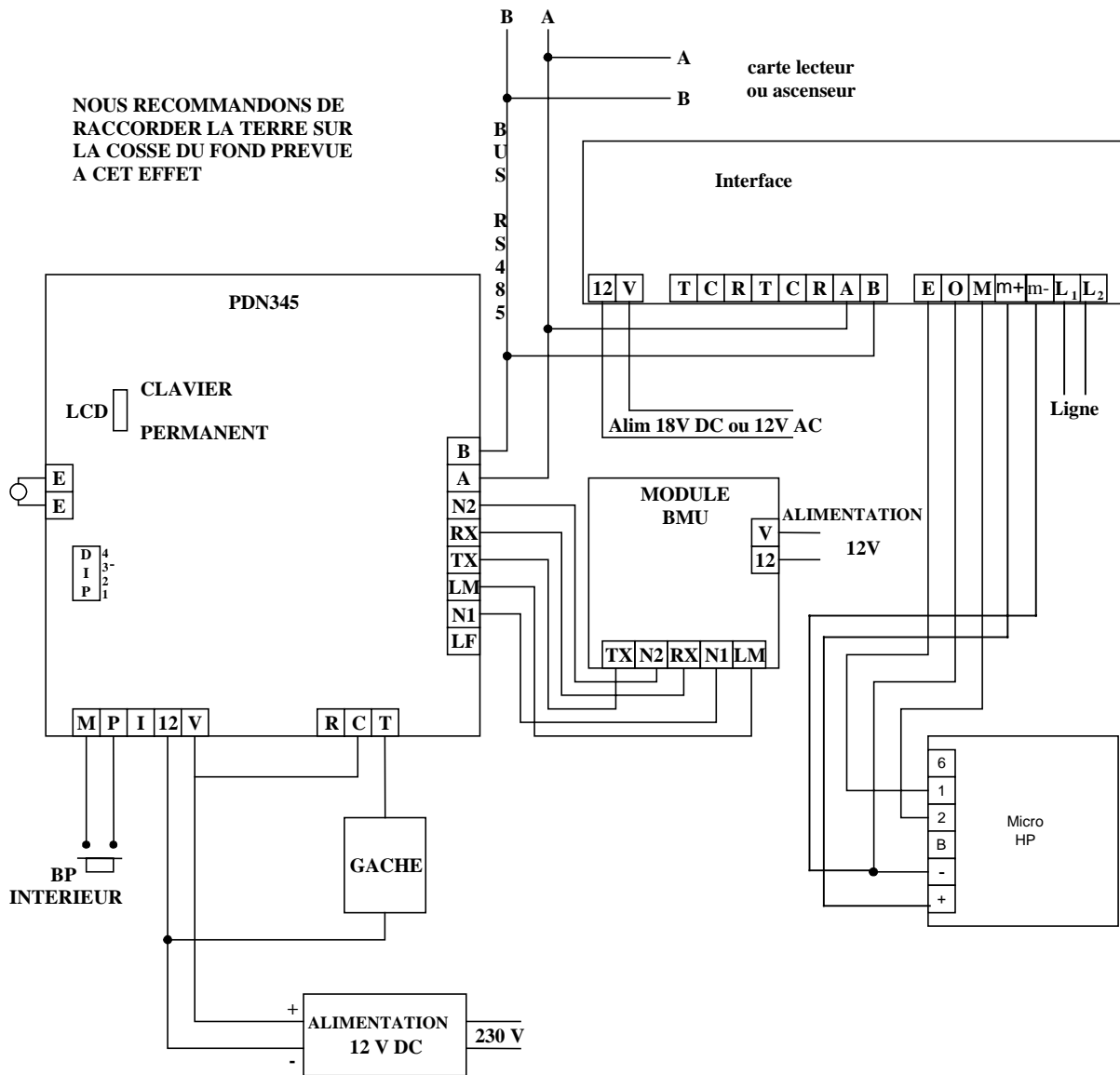
Se reporter à l'aide fournie avec le logiciel.

VII. ANNEXES

A. Exemples de configurations possibles

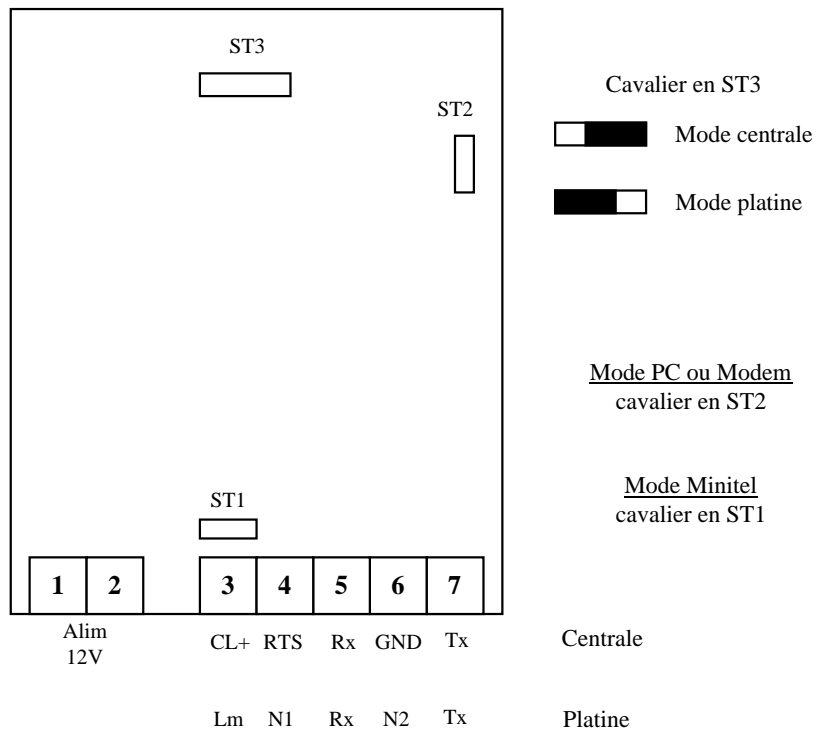


B. Raccordement

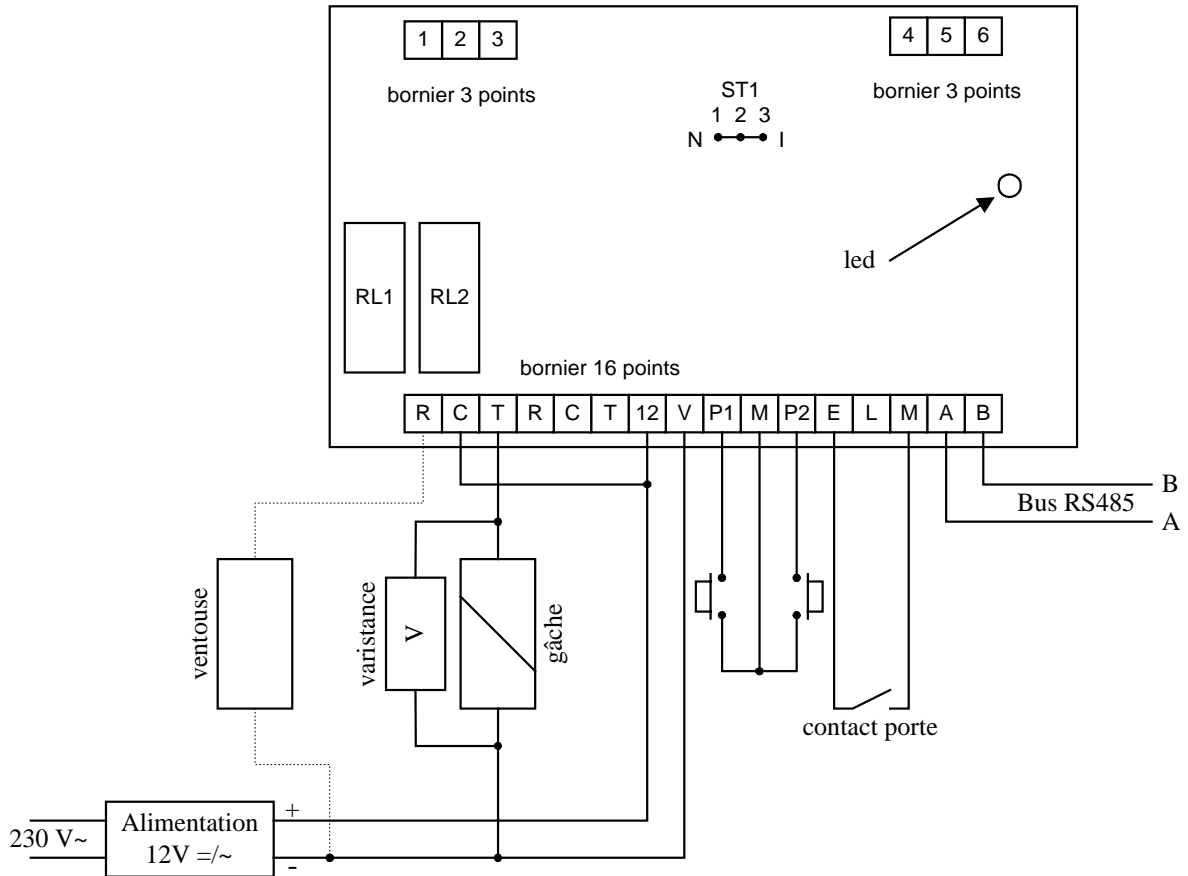


NOTA : Mettre la résistance (fournie) de 120 Ω en A et B de la carte la plus éloignée
 Mettre un câble de type "Paire torsadée blindée" pour le bus RS485 SYT1 9/10 ème

C. Module BMU



D. Correspondance des borniers sur la carte LECTEUR



1. Etats de la led

Position installation : led rouge : prêt à être installé

led verte : lecteur installé (remettre cavalier en position normale)

Position normale : led orange clignotant : fonctionnement normal

led orange fixe : défaut liaison lecteur avec la PDN (Ouverture libre ou fermeture permanente)

led verte : commande ouverture porte

led rouge : alarme forçage porte ou porte restée ouverte

led verte clignotante : lecteur non installé ou annulé.

2. Bornier 16 broches

R contact N.F alarme

C contact commun

T contact N.O alarme

R contact N.F porte Ventouse (+)

C contact commun + Alimentation

T contact N.O porte Gâche

12V alimentation DC ou AC 12V

- P1 bouton poussoir intérieur
- M masse commune
- P2 bouton poussoir extérieur

- E contact fermeture porte, N.F
- L réservé
- M masse commune

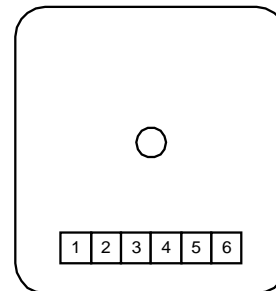
En cas de non utilisation du contact état porte, strapper les point E et M du bornier.

- A bus RS485 (tous les A doivent être reliés entre eux sous la forme d'une chaîne)
- B bus RS485 (tous les B doivent être reliés entre eux sous la forme d'une chaîne)

3. Borniers 3 points 1, 2, 3 et 4, 5, 6

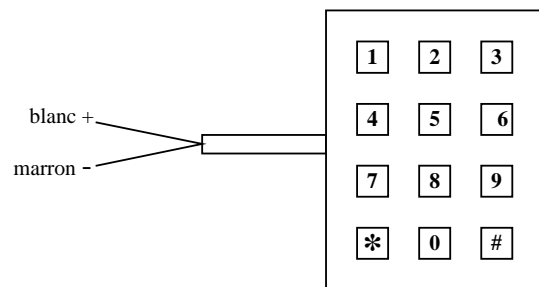
a) Clef application

- 1 bornier 1 de la tête de lecture
- 2 bornier 2 de la tête de lecture
- 3 libre
- 4 bornier 4 de la tête de lecture
- 5 bornier 5 de la tête de lecture
- 6 bornier 6 de la tête de lecture

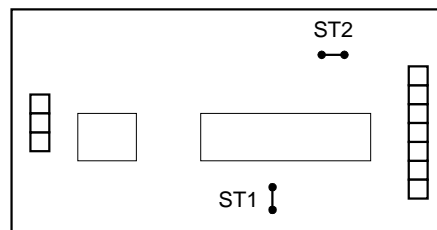


b) Clavier

- 1 clavier -
- 2 clavier +
- 3 libre
- 4 libre
- 5 libre
- 6 libre



Sur la carte lecteur, dans le cas d'un clavier il y a une carte avec deux emplacements pour cavalier (ST1 et ST2) :

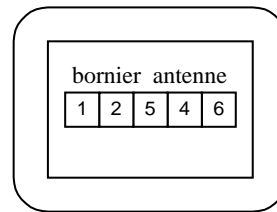


- ST1 avec cavalier : les codes claviers sont composés de 5 termes
- sans cavalier : les codes claviers sont composés de 4 termes
- ST2 avec cavalier : buzzer à l'appui sur une touche

sans cavalier : sans buzzer à l'appui sur une touche

c) Proximité

- 1 bornier 1 de l'antenne
- 2 bornier 2 de l'antenne
- 3 libre
- 4 bornier 4 de l'antenne
- 5 bornier 5 de l'antenne
- 6 bornier 6 de l'antenne

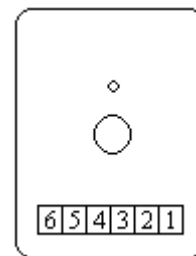


NOTA :

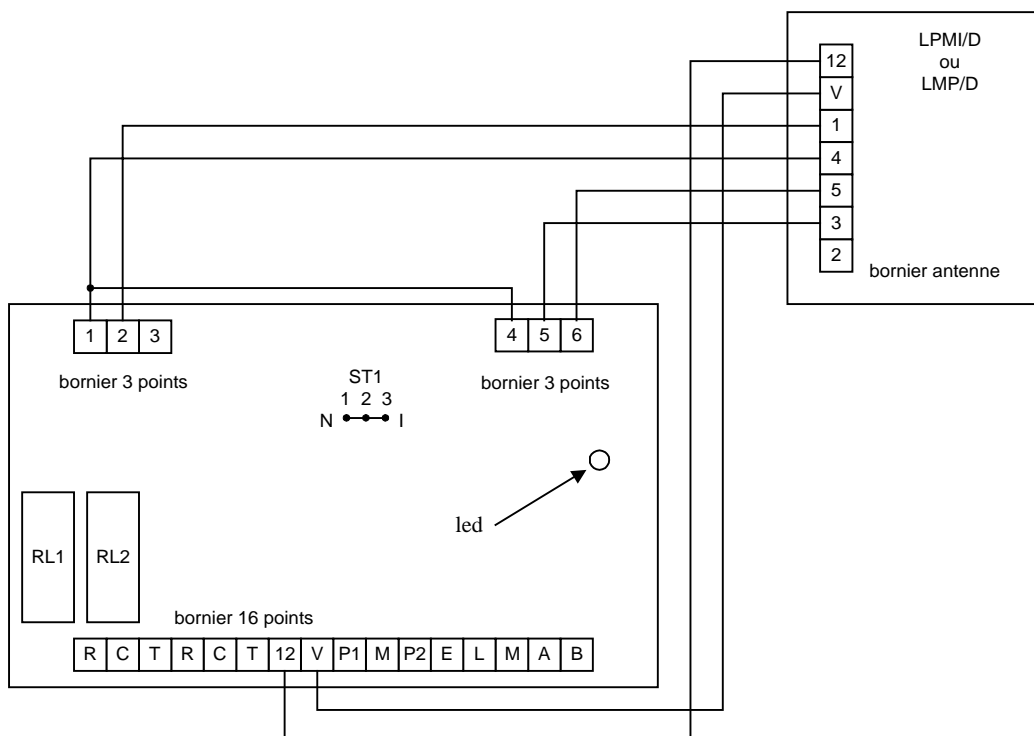
- Lorsque l'on utilise deux lecteurs proximité en entrée/sortie d'une même porte, il est recommandé de les éloigner d'une distance minimale de 20 cm dans n'importe quelle direction. Dans le cas d'une épaisseur de paroi inférieure à 20 cm, il est nécessaire de les décaler en hauteur ou en largeur.

d) Infrarouge

- 1 bornier 1 du lecteur
- 2 bornier 2 du lecteur
- 3 bornier 3 du lecteur
- 4 bornier 4 du lecteur
- 5 bornier 5 du lecteur
- 6 bornier 6 du lecteur



e) Proximité LMPI/D ou LMP/D longue distance (50m max)

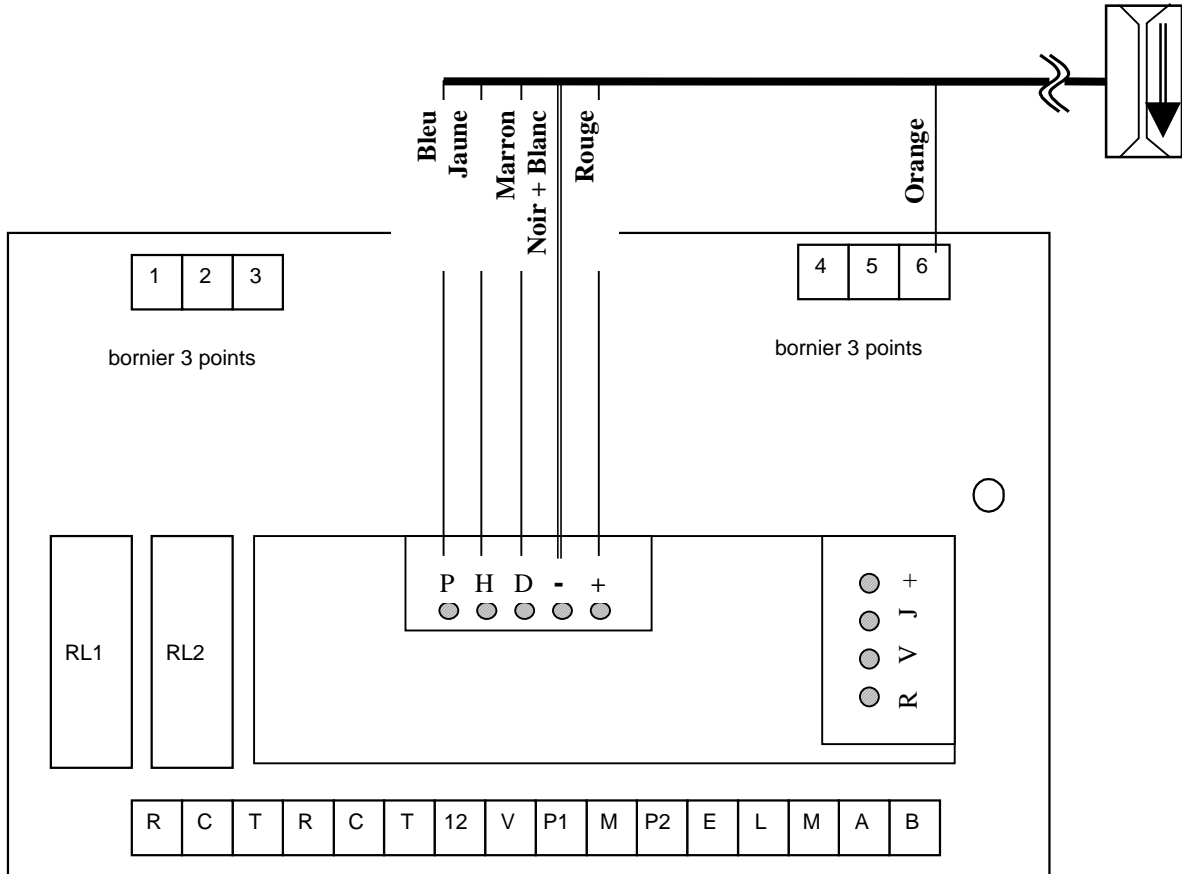


Câble recommandé : câble 3 paires SYT1 9/10^{ème}

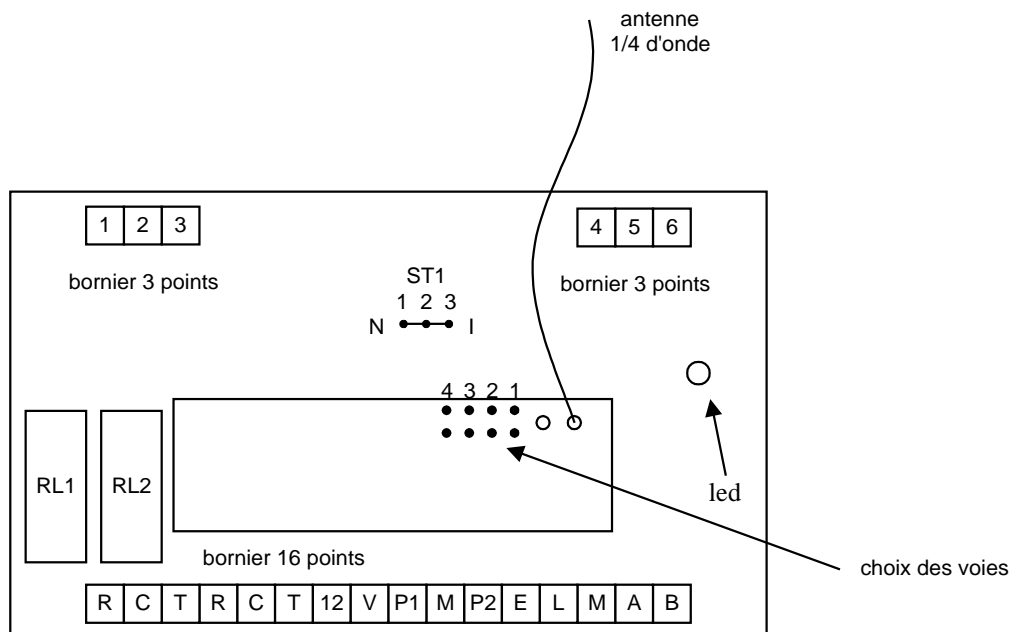
NOTA :

Lorsque l'on utilise deux lecteurs proximité en entrée/sortie d'une même porte, il est recommandé de les éloigner d'une distance minimale de 50 cm dans n'importe quelle direction. Dans le cas de lecteurs installés de chaque côté d'une paroi, il est nécessaire de les décaler en hauteur ou en largeur.

f) Lecteur magnétique (format Clock & Data)



g) Lecteur radio



Le lecteur radio est fourni dans un boîtier plastique. Le choix de la voie utilisée se fait en plaçant un cavalier dans la position correspondante :

Voie 1 :

4	3	2	1
•	•	•	■
•	•	•	•

Voie 2 :

4	3	2	1
•	•	■	•
•	•	•	•

Dans le cas de problème de réception, ajouter une antenne « ¼ d'onde » comme représenté sur la figure du lecteur radio un peu plus haut (fil de 0,22 mm² souple, de longueur 17,3 cm).

4. Cavalier ST1

Cavalier en position 2-3 : position d'installation

Cavalier en position 1-2 : position de fonctionnement normal

5. Valeurs par défaut pour le lecteur

Etat libre en cas de défaut lecteur

Alarme ouverture porte autorisée

Détection Forçage porte après 1 seconde

Détection de non fermeture porte après 5 Min

En cas de non utilisation du contact état porte, strapper les point E et M du bornier.

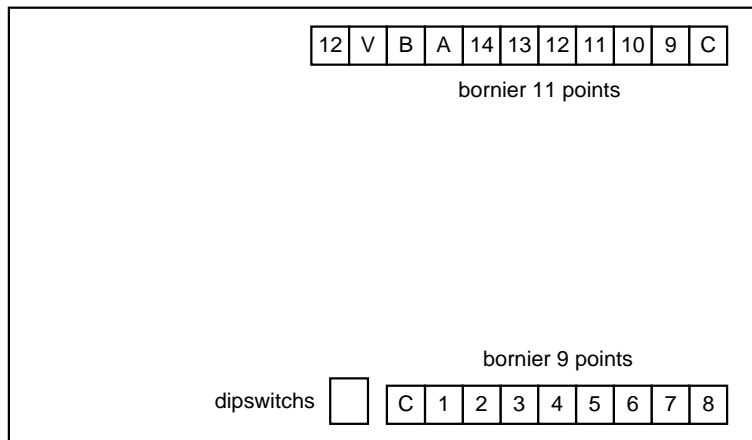
6. Lecteur avec ascenseur

Le lecteur N°1 est automatiquement associé avec les cartes ascenseurs

Et doit être installé dans l'ascenseur.

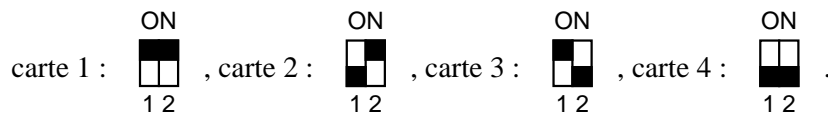
Un badge reconnu entraîne la commande des relais de toutes les cartes ascenseur
Installées pour autoriser la personne ayant badgé à accéder à tous les étages.


E. Correspondance des borniers sur la carte ascenseur



1. encodage de l'adresse de la carte ascenseur

Positionnez les dipswitchs 1 et 2 de la manière suivante :



(switch en position ON : )

N° CARTE	N° ETAGE 1 à 14
1	01 à 14
2	15 à 28
3	29 à 42
4	43 à 56

2. Repères borniers

C	COMMUN
1	RELAIS 1
2	RELAIS 2
3	RELAIS 3
4	RELAIS 4
5	RELAIS 5
6	RELAIS 6
7	RELAIS 7
8	RELAIS 8
9	RELAIS 9
10	RELAIS 10
11	RELAIS 11
12	RELAIS 12
13	RELAIS 13
14	RELAIS 14

A : bus RS485 (tous les A doivent être reliés entre eux sous la forme d'une chaîne)

B : bus RS485 (tous les B doivent être reliés entre eux sous la forme d'une chaîne)

12 V : alimentation DC ou AC 12V

Les contacts relais de la carte ascenseur sont des contact NO (normalement ouvert), c'est à dire, le contact est ouvert au repos, et fermé à la commande du relais.

F. Annexe Port Série

Deux cas de figure sont possible avec la souris :

1. La souris est connectée au port PS/2 (petite prise ronde).
2. La souris est connecté à un port série.

Deux cas de figure sont possible pour la connexion

3. La connexion est directe (ie. un câble entre le PC et le module BMU).
4. La connexion est réalisée à travers un modem.

Dans le cas de figure où la connexion est directe, le lecteur d'apprentissage est connecté sur le même port série que la PDN. Il se trouve donc entre le PC et le module BMU.

Dans le cas de figure où la connexion est réalisée par modem, le lecteur d'apprentissage se trouve sur un port série différent du port série du modem.

Les ports série COM1 et COM3 ont la même interruption et ne peuvent donc pas être utilisé simultanément. De même, les ports série COM2 et COM4 ont la même interruption et ne peuvent donc pas être utilisé simultanément. Il est donc **IMPOSSIBLE** d'utilisé plus de 2 ports série simultanément.

Dans les cas (1) et (3) (souris PS/2 et connexion directe), un seul port série est nécessaire.

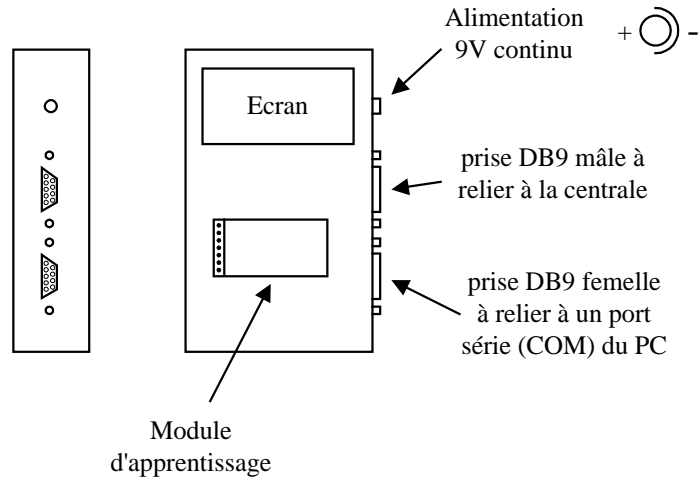
Dans les cas (1) et (4) (souris PS/2 et connexion modem), deux ports série sont nécessaire.

Dans les cas (2) et (3) (souris série et connexion directe), deux ports série sont nécessaire.

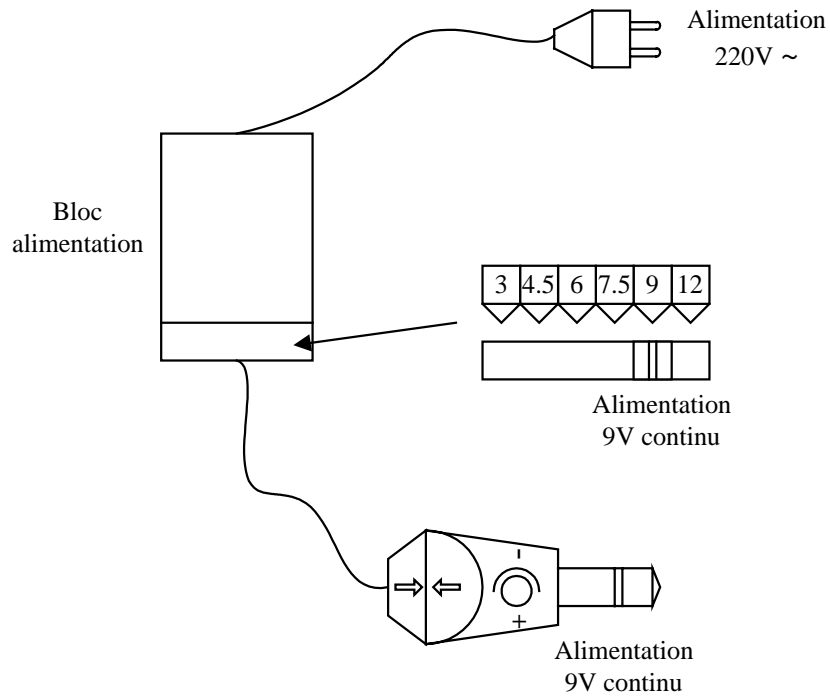
Dans les cas (2) et (4) (souris série et connexion modem), trois ports série sont nécessaire, cas impossible.

ATTENTION, dans le cas d'utilisation d'un PC portable, la souris étant intégrée, le cas est donc équivalent à au cas d'une souris PS/2, mais bien souvent seul le COM1 est relié à un connecteur.

G. Lecteur d'apprentissage




Présentez le badge sur le module d'apprentissage. Le code badge est transmis au PC et affiché à l'écran. En-dehors des phases d'apprentissage et d'identification d'un badge, le lecteur d'apprentissage, qu'il soit connecté ou pas au PC et à la centrale, peut servir à visualiser le code du badge.





H. Annexe Minitel


1. Programmation du magis club


Appuyez sur la touche  pour allumer l'écran ; l'Assistant MAGIS s'affiche alors à l'écran.

La sélection des fonctions est obtenue à l'aide du Navigateur situé sur le clavier (touche avec 4 flèches). L'icône, la fonction ou l'option sélectionnée est affichée en mode inversé.

A la fin de votre sélection, validez le choix en appuyant sur la touche 

Sélectionnez l'icône « Clef » et validez 


Dans le menu « Mise en service », sélectionnez la fonction « Réglage du Minitel » à l'aide du navigateur et validez. 


Dans le menu « Réglage du Minitel », choisir la fonction « Prise périphérique » et validez. 

Dans « Prise périphérique », choisir :


Vitesse : 1200 bps

Format des données échangées : 7 bits

Et validez. 


Choisir « Quitter » à l'aide du navigateur et validez. 

Revenir à l'Assistant MAGIS en appuyant sur la touche « Page Minitel ».

Pour éteindre, appuyez sur la touche 

2. Utilisation du minitel

a) Magis club

Appuyez sur la touche  puis sur « Page Minitel », et enfin sur SOMMAIRE, la page d'accueil est alors affichée.

b) Minitel 1

Après raccordement du câble CMA au minitel, appuyez sur SOMMAIRE, la page d'accueil est alors affichée.

c) Minitel 2

Après raccordement du câble CMA au minitel, appuyez sur CONNEXION FIN une première fois, C apparaît en haut à droite de l'écran, puis une seconde fois (CONNEXION FIN) et F apparaît en haut à droite de l'écran. Appuyez enfin sur SOMMAIRE, et la page d'accueil est alors affichée.