

DISCADOR TELEFONICO



MODELO ECO-3 INSTRUCCIONES



Robo - Asalto - Emergencia

Siempre que el display siga mostrando la letra [A] se puede seguir programando asignaciones.

Para borrar las asignaciones hay que utilizar el N° 0 y se procede de la siguiente forma:

Presionar	PA1n0
Muestran en el display	PA2n0
Presionar	PA3n0

Para

asalto

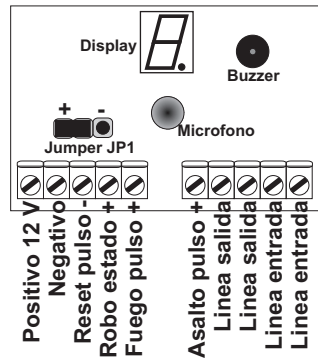
Para

robo

Para

fuego

Debe tener presente que al borrar las asignaciones estas se borran en todas las locaciones (números telefónicos) al mismo tiempo. Así que de ser necesario habrá que volver a programar las asignaciones sobre



Reset externo:

Enviando un pulso negativo a este borne se aborta inmediatamente el disparo del llamador, se utiliza con los disparos producidos por las entradas de asalto o incendio, ya que

3 GRABAR LOS MENSAJES

Para grabar los mensajes de ROBO y ASALTO hay que proceder de la siguiente manera.

Presionar *8*8

Para asalto *9*9

Para robo

Luego comenzar a hablar frente al micrófono ubicado en la placa del llamador. El display marcará en segundos y de forma decreciente el tiempo de grabación disponible (9 segundos en total). Para borrar el mensaje en caso de error o cambio sólo debe grabar el nuevo mensaje sobre el anterior. En el caso de que como fondo del mensaje se escuche algún zumbido, esto puede ser producido por la fuente de alimentación

4 VERIFICAR LA PROGRAMACION

El camino de la verificación es mediante la tecla numeral (#). Ejemplo, desea ver el número telefónico que ocupa la locación 3:

Presionar la tecla # y luego la tecla 3.

Al oprimir la tecla # se verá una [U] en el display (modo verificación), luego un [3] y separado por un guión [-] comenzará a verse todos los dígitos del número telefónico de la locación 3.

También se puede verificar las asignaciones de eventos que posee cada número telefónico. Para eso presionar dos veces la tecla # al hacer esto en el display se verá una [U], luego una [A], después presionamos la tecla 1 veremos en el display [-] y todas las locaciones de memoria al cual el discador llamara en caso de asalto. Lo mismo que en el caso anterior, pero para ver robo (presionar 2) y

CARACTERISTICAS

3 canales de disparo con asignación independiente de eventos.

6 números telefónicos de 14 dígitos cada uno, con pausa en el discado

Sistema de detención (reset) en el teclado o externo.

Conexión con línea telefónica en paralelo o serie.

2 canales con mensajes hablados de 9 segundos.

1 canal con sonido de sirena bitonal.

Selección de polaridad para disparar asalto.

Display digital para verificación y control del equipo.

Micrófono para grabar mensajes

1 PROGRAMACION DE LOS NUMEROS

El camino de la programación de un número telefónico es el siguiente:

Programar - Numero - Locación

Programar: entrar en programación presionando la tecla * (asterisco).

Número: Ingresar uno por uno todos los dígitos que componen el número telefónico al cual se quiere llamar. Cuando se ingreso el último dígito presionar * asterisco esto indica el fin del número. Para intercalar pausa en el discado hay que presionar #, si la pausa debe ser mas prolongada, presionar la tecla numeral varias veces (# # #). Esto sirve principalmente cuando hay instalada en el lugar una central telefónica y es

CARGAR LOS N° TELEFONICOS

Deseamos cargar el N° 4627-5600 en la locación 1 y el N° 4629-4471 en la locación 2

Presionar las teclas:

PA6275600D1 PA6294471D2

Verá en el display:

Al pulsar por primera vez la tecla asterisco, en el display se indicara una [P] de programación. Al pulsar cada dígito del número telefónico este se verá en el display, cuando se presiona el asterisco después de ingresar el número el display indica [D] depósito o locación. Si introduce alguna/s pausa/s aparece un guión en el medio del display. El encendido momentáneo del punto indica que la operación fue exitosa y automáticamente

2 ASIGNAR EVENTOS A LOS N° TELEFONICOS

Es posible definir a que teléfonos llamar cuando ocurre determinado evento o emergencia, por ejemplo que en caso de robo llame a alguien que pueda restablecer el sistema de alarma y en caso de asalto que llame a los vecinos mas cercanos. Para lograr esto debemos programar las asignaciones. Esto se hace del siguiente modo: Al pulsar la tecla asterisco se indica una [P] en el display, si se pulsa nuevamente el display mostrara la [A] de asignaciones, a continuación ingrese el evento, los mismos están identificados con números:

1=ASALTO 2=ROBO 3=FUEGO

Y luego la locación de memoria donde esta guardado el número telefónico al que hay que llamar.

Por ejemplo si se quiere avisar a un asalto y fuego al numero telefónico cargado en la

PA1n3

PA2n3

PA3n3