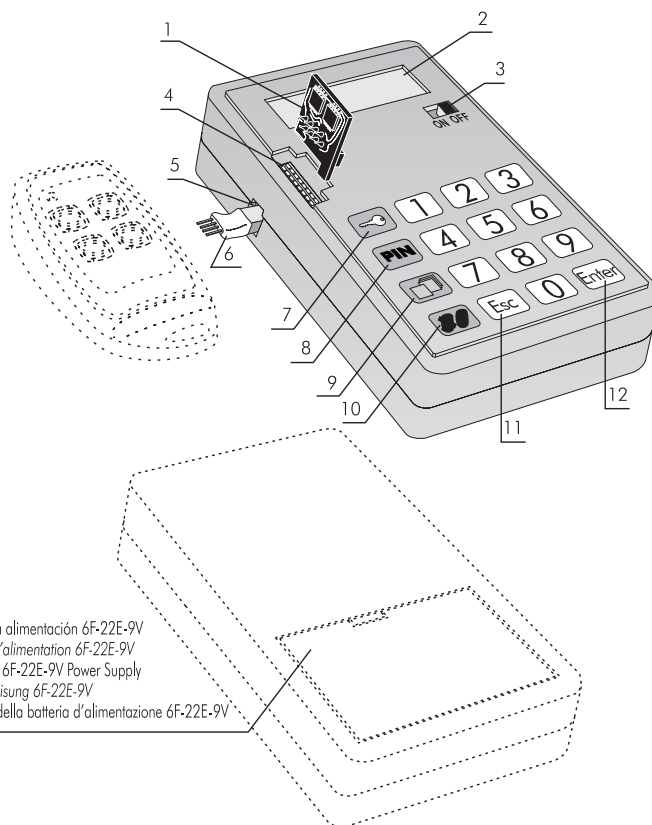


# MINIMAN+DCS



# DESCRIPCIÓN GENERAL/DESCRIPTION GÉNÉRALE/GENERAL DESCRIPTION/ALLGEMEINE BESCHREIBUNG/DESCRIZIONE GENERALE



Alojamiento pila alimentación 6F-22E-9V  
 Logement pile d'alimentation 6F-22E-9V  
 Battery Housing 6F-22E-9V Power Supply  
 Batteriefach Speisung 6F-22E-9V  
 Alloggiamento della batteria d'alimentazione 6F-22E-9V

- |   |   |   |
|---|---|---|
| <p><b>1.</b> Tarjeta de memoria del receptor<br/> <i>Carte mémoire du récepteur</i><br/>                     Receiver Memory Card<br/>                     Speicherkarte des Empfängers<br/>                     Scheda di memoria del ricevitore</p>   | <p><b>2.</b> Display LCD<br/> <i>Affichage LCD</i><br/>                     LCD<br/>                     Flüssigkristall-Anzeige<br/>                     Display LCD</p>   | <p><b>3.</b> Interruptor de alimentación<br/> <i>Interrupteur de l'alimentation</i><br/>                     Power Switch<br/>                     Ein/Aus-Schalter<br/>                     Interruttore d'alimentazione</p>   |
| <p><b>4.</b> Conexión tarjeta de memoria del receptor<br/> <i>Connexion carte mémoire du récepteur</i><br/>                     Receiver Memory Card Connection<br/>                     Verbindung Speicherkarte des Empfängers<br/>                     Collegamento scheda di memoria del ricevitore</p> | <p><b>5.</b> Conexión a emisores<br/> <i>Connexion aux émetteurs</i><br/>                     Transmitter Connection<br/>                     Verbindung zu den Sendern<br/>                     Collegamento trasmettitori</p> | <p><b>6.</b> Adaptador conexión a emisores<br/> <i>Adaptateur connexion aux émetteurs</i><br/>                     Transmitter Connection Adapter<br/>                     Adapter für die Verbindung zu den Sendern<br/>                     Adattatore collegamento trasmettitori</p>   |
| <p><b>7.</b> Función añadir código instalador<br/> <i>Fonction ajouter code installateur</i><br/>                     Add Installer Code Function<br/>                     Funktion Installateur-Code anfügen<br/>                     Funzione aggiungere codice installatore</p>                          | <p><b>8.</b> Función Insertar PIN<br/> <i>Fonction Insérer PIN</i><br/>                     Insert PIN Function<br/>                     Funktion PIN eingeben<br/>                     Funzione inserire PIN</p>               | <p><b>9.</b> Función copiar tarjeta de memoria del receptor<br/> <i>Fonction copier carte mémoire du récepteur</i><br/>                     Copy Receiver Memory Card Function<br/>                     Funktion Speicherkarte des Empfängers kopieren<br/>                     Funzione copiare scheda di memoria del ricevitore</p> |
| <p><b>10.</b> Función sustituir mando<br/> <i>Fonction Double Emetteur</i><br/>                     Duplicate transmitter Function<br/>                     Funktion Sender kopieren<br/>                     Funzione Duplicato Trasmettitore</p>  | <p><b>11.</b> Cancelar función<br/> <i>Annuler Fonction</i><br/>                     Cancel Function<br/>                     Funktion annullieren<br/>                     Cancellare funzione</p>                             | <p><b>12.</b> Confirmar función<br/> <i>Confirmer Fonction</i><br/>                     Confirm Function<br/>                     Funktion bestätigen<br/>                     Confermare funzione</p>  |

## MINIMAN+DCS

El programador portátil MINIMAN+DCS permite una sencilla y rápida gestión de instalaciones de RECEPTORES de la línea "Dynamic Code System" y una facilísima manipulación de emisores.

### 1. CONSIDERACIONES GENERALES

En un equipo diseñado sólo para trabajar con tarjetas de memoria de RECEPTORES, o tarjetas RECEPTORAS, ya sean de 126 ó 500 códigos. No tiene capacidad para operar con centrales de control de acceso. Asimismo, manipula únicamente emisores "Dynamic Code System".

### 2. ADVERTENCIAS GENERALES



Asegúrese de desconectar el aparato receptor de la red antes de realizar cualquier manipulación con los elementos de memoria.

La alimentación de este equipo se consigue a través de una pila de 9V. No tiene conexión a una fuente de alimentación externa.

Si se introduce tres veces consecutivas una contraseña de acceso errónea, el programador portátil se desactiva. Para volver a activarlo deberá dejarlo encendido durante dos minutos, transcurridos los cuales el aparato le avisará con unos pitidos intermitentes y le volverá a solicitar la contraseña.

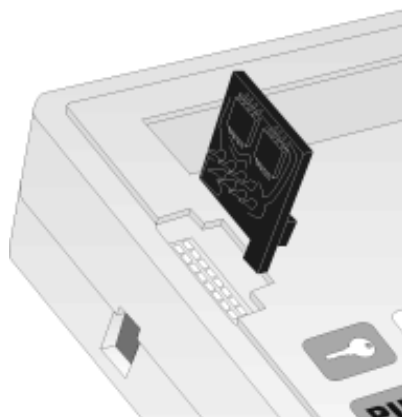
Si no recuerda la contraseña, deberá ponerse en contacto con su distribuidor habitual, puesto que le será imposible tener acceso al programador portátil una vez lo haya apagado.

La autonomía del Mini-programador es de aproximadamente 30 horas. Cuando el nivel de batería sea bajo, aparecerá en pantalla el mensaje "batería agotada", y ya no le será posible trabajar con él.

El programador portátil MINIMAN+DCS está dotado de desconexión automática, por lo que pasados cinco minutos sin realizar ninguna operación con él, se desconectará automáticamente, antes de lo cual le avisará con unos sonidos intermitentes.

Podemos impedir su desconexión pulsando cualquier tecla mientras efectúa estos sonidos.

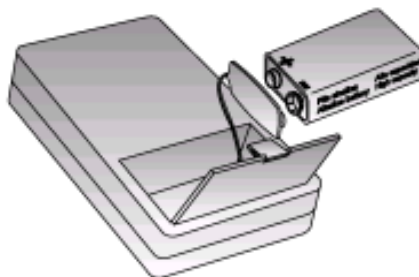
La tarjeta de memoria siempre tiene que ir colocada en la posición del gráfico.



### 3. MANTENIMIENTO

Cuando detecte alguna disminución de intensidad o salga el mensaje “batería agotada” en el display del programador, deberá sustituir la batería de alimentación. Esta se encuentra alojada en la parte posterior.

Se recomienda el uso de pilas alcalinas.



### 4. FUNCIONAMIENTO

#### 4.1 FUNCIÓN PUESTA EN MARCHA

Sitúe el interruptor de alimentación en la posición “ON”. En la pantalla aparecerá un mensaje con el nombre del equipo y la versión correspondiente de programa, y se oirá un pitido corto.

Seguidamente, el Programador portátil le pedirá la contraseña, que constará de 6 cifras. Cada vez que pulse una cifra de la contraseña aparecerá en pantalla el símbolo “\*” y se oirá un pitido corto. Una vez introducida correctamente, deberá validarla pulsando la tecla **Enter**. Si se equivoca, podrá borrarla, antes de validarla, pulsando la tecla **Esc**.

Contr. MINIMAN  
\*\*\*\*\*

Si se introduce una contraseña errónea, en pantalla aparecerá el mensaje:

Acceso Protegido

Una vez introducida correctamente la contraseña, aparecerá en pantalla el “Menú Principal de funciones”.

Tanto el menú principal como el resto de sub-menús son de acceso directo, lo que significa que para entrar en ellos será suficiente con pulsar su tecla correspondiente.

Cuando se encuentre dentro de cualquier función y quiera volver a la pantalla de “(Elegir función)”, bastará con que pulse la tecla **Esc**.

(Elegir función)

#### 4.2 FUNCIÓN AÑADIR CÓDIGO DE INSTALADOR

Pulse la tecla  y aparecerá la siguiente pantalla:


Añadir Cód. Inst  
(Pulsar Emisor)

A continuación, inserte el emisor en su debido conector y pulse cualquier botón de canal. Un pitido corto y la aparición momentánea de la pantalla de confirmación le indicarán que la operación se ha llevado a cabo de forma correcta.

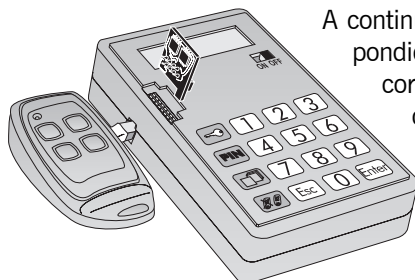
Una vez realizada, volverá a la anterior pantalla. Esta operación podrá repetirse tantas veces como sea necesario.

Operación OK

### 4.3 FUNCIÓN ELIMINAR CÓDIGO DE INSTALADOR

Pulse simultáneamente las teclas  y **Esc**, y aparecerá la siguiente pantalla:

Quitar Cód. Inst  
(Pulsar Emisor)



A continuación, inserte el emisor en el conector correspondiente y pulse cualquier botón del canal. Un pitido corto y la aparición momentánea de la pantalla de confirmación, le indicarán que la operación se ha llevado a cabo de forma correcta.

Operación OK

Una vez realizada, volverá a la anterior pantalla. Esta operación podrá repetirse tantas veces como sea necesario.

### 4.4 FUNCIÓN SUSTITUCIÓN DE EMISOR EXTRAVIADO

Pulse la tecla  y aparecerá la siguiente pantalla:

Sustituir mando  
(Teclear código)

A continuación teclee el número de código a substituir. A medida de que vaya pulsando las correspondientes teclas, visualizará los números en la pantalla. Por ejemplo, si desea substituir el código "022457", visualizará:

Sustituir mando  
022457

Una vez tecleado el código pulse la tecla **Enter** y, seguidamente, le pedirá el número de substitución.

Nº Substitución



Tenga en cuenta que si inserta un número de substitución inferior al que se estaba utilizando en la instalación, el nuevo mando modificado y servido no funcionará. En caso de dejar el mismo número de substitución, el emisor extraviado al cual se pretende substituir y al mismo tiempo inutilizar, no quedará anulado en el receptor.

Teclee el número de substitución que corresponda (de 0 a 7) y pulse la tecla **Enter**. Un pitido corto y la aparición momentánea de una pantalla de confirmación le indicará que la operación se ha realizado correctamente.

Operación OK

Automáticamente volverá al menú anterior a la espera de repetir la función la veces que se requiera.

Duplicado emisor  
(Teclear código)

### 4.5 FUNCIÓN INSERTAR "PIN" DE INSTALACIÓN EN UN EMISOR

Pulse la tecla **PIN** y aparecerá la siguiente pantalla:

Insertar PIN  
(Teclear código)

A continuación teclee las cuatro cifras correspondientes al PIN de la instalación. A medida que vaya pulsando las teclas numéricas, visualizará los números en la pantalla. Por ejemplo si el PIN es "1234", visualizará:

Insertar PIN  
1234

Una vez tecleado el código pulse **Enter** y otra pantalla le advertirá de que inserte el emisor :

Insertar PIN  
(Pulsar Emisor)

Por último inserte el emisor y pulse cualquier canal, un pitido corto y la aparición momentánea de la pantalla de confirmación le indicarán que la operación se ha llevado a cabo de forma correcta.

Operación OK

Una vez realizada, volverá a la anterior pantalla. De esta manera, se podrá insertar este mismo PIN ya teclado en tantos emisores como se requiera.

Insertar PIN  
(Pulsar Emisor)

#### 4.6 FUNCIÓN INSERTAR "PIN" DE INSTALACIÓN Y CÓDIGO DE INSTALADOR EN UN EMISOR

Pulse simultáneamente las teclas **[Esc]** y **[5]** y aparecerá la siguiente pantalla:

Insertar PIN  
(Teclear código)

A continuación teclee las cuatro cifras correspondientes al PIN de la instalación. A medida que vaya pulsando las teclas numéricas, visualizará los números en la pantalla. Por ejemplo si el PIN es "1234", visualizará:

Insertar PIN  
1234

Una vez teclado el código pulse **[Enter]** y otra pantalla le advertirá de que inserte el emisor :

Insertar PIN  
(Pulsar Emisor)

Por último inserte el emisor y pulse cualquier canal, un pitido corto y la aparición momentánea de la pantalla de confirmación le indicarán que la operación se ha llevado a cabo de forma correcta.

Operación OK

Una vez realizada, volverá a la anterior pantalla. De esta manera, se podrá insertar este mismo PIN ya teclado en tantos emisores como se requiera.

Insertar PIN  
(Pulsar Emisor)



Con esta función se insertará a la vez el pin de instalación y el código de instalador.

#### 4.7 FUNCIÓN COPIAR TARJETA DE MEMORIA



Pulse la tecla **[TM]** y aparecerá la siguiente pantalla:

Copiar TM  
(Insertar TM)

A continuación, inserte la tarjeta de memoria del receptor en el conector correspondiente y pulse la tecla **[Enter]**. La siguiente pantalla le indicará que el programador está leyendo el contenido de la tarjeta.

Operando...

Una vez haya copiado todo el contenido, aparecerá una pantalla que le indicará que ya puede retirar la tarjeta que deseaba copiar y poner la tarjeta destino. De nuevo la misma pantalla que antes le indicará que el contenido se está copiando en la tarjeta nueva de memoria.

Copiar TM  
(TM Destino)

Una vez realizada la operación, el programador portátil volverá a la primera pantalla y quedará en condiciones de repetir la operación (habría que insertar de nuevo la tarjeta

origen si se deseara copiar otra tarjeta de memoria).

Esta función sólo realiza un traspaso de códigos, mantiene el formato de las tarjetas.

Si la tarjeta destino no es virgen o no está vacía, el contenido se perderá.

Si la tarjeta destino es de capacidad inferior al contenido que se desea copiar en ella, el programador no permitirá la operación y lo advertirá con la siguiente pantalla:

Error Operación

#### 4.8 FUNCIÓN BORRAR CÓDIGO

Pulse simultáneamente las teclas **[Esc]** y **[F1]**, y aparecerá el siguiente mensaje:

Borrar Código  
(Teclear código)

A continuación, inserte la tarjeta de memoria del receptor en el conector correspondiente y teclee el número del código que desea borrar. A medida que vaya pulsando las correspondientes teclas, visualizará los números en la pantalla. Por ejemplo, si desea borrar el código "123456", visualizará:

Borrar Código  
123456

Una vez tecleado el código, pulse **[Enter]**. Un pitido corto y la aparición momentánea de una pantalla de confirmación le indicará que la operación se ha llevado a cabo de forma correcta.

Operación OK

Automáticamente volverá al menú anterior y la tarjeta de memoria del receptor ya tendrá borrado el código. En caso de querer borrar más códigos, deberá repetir la operación tantas veces como le sea necesario.

Si el código tecleado no existe en la memoria, el avisará con el siguiente mensaje:

No encontrado

#### 4.9 FUNCIÓN CAMBIO DE CONTRASEÑA DE ACCESO

Para cambiar la contraseña del Programador portátil o bien inhibirla, deberá seguir los pasos que a continuación se detallan:

Desde "(Elegir función)", pulse simultáneamente las teclas **[Esc]** y **[F1]** y le aparecerá la siguiente pantalla:

(Elegir función)

Contr. MINIMAN  
1-Si 2-No

Pulsando la tecla **[2]**, un pitido corto y la aparición momentánea de una pantalla de confirmación validarán la inhibición de la contraseña. A partir de este momento, cuando vuelva a encender el programador portátil, ya no se lo pedirá.

Pulsando la tecla **[1]**, aparecerá otra pantalla que le preguntará si desea cambiarla. Pulsando la tecla **[2]**, un pitido corto y la aparición de una pantalla de confirmación validarán que siga la misma contraseña de acceso.

Nueva contr. ?  
1-Si 2-No

Al pulsar la tecla **[1]**, se le pedirá que introduzca el nuevo número de seis cifras. Mientras las va introduciendo, visualizará el signo "\*".

Nueva contr. ?  
\*\*\*\*\*

Una vez introducidas todas las cifras, pulse la tecla **Enter** y una nueva pantalla le hará repetir el número, por seguridad.

Repetir contr.  
\*\*\*\*\*

En caso de que los números no coincidan, el programador volverá a “(Elegir función)” sin haber validado la operación, cosa que indicará momentáneamente con la pantalla siguiente:

Error Operación

En caso contrario, un pitido corto junto con la aparición momentánea de una pantalla de confirmación, validarán la nueva contraseña y el programador volverá a “(Elegir función)”.

#### 4.10 FUNCIÓN INSERTAR “PIN + BLOQUEO” DE INSTALACIÓN EN UN RECEPTOR

Pulse las teclas **Esc** y **PIN** simultáneamente y aparecerá la siguiente pantalla:

Pin + Bloqueo TM  
(Teclear código)

A continuación teclee las cuatro cifras correspondientes al PIN de la instalación. A medida que vaya pulsando las teclas numéricas, visualizará los números en la pantalla. Por ejemplo si el PIN es “1234”, visualizará:

Pin + Bloqueo TM  
1234

Una vez tecleado el código pulse **Enter** y otra pantalla le advertirá que inserte la tarjeta de memoria del receptor:

PIN + Bloqueo TM  
(Insertar TM)

Por último inserte la tarjeta de memoria del receptor y pulse nuevamente la tecla **Enter**, un pitido corto y la aparición momentánea de la pantalla de confirmación le indicarán que la operación se ha llevado a cabo de forma correcta.

PIN + Bloqueo TM  
Operación OK

Una vez realizada, otra pantalla le mostrará el siguiente PIN de instalación (incrementando en uno el número anterior). De esta manera, se podrá insertar este otro PIN a una nueva tarjeta de memoria.

---

**El marcado CE colocado en este aparato significa que cumple con las disposiciones recogidas en las directivas 89/336/CEE sobre compatibilidad electromagnética.**



Le programmeur portable MINIMAN+DCS permet de gérer facilement et rapidement les installations de RÉCEPTEURS de la ligne “Dynamic Code System” ainsi que de manipuler très aisément les émetteurs.

## 1. OBSERVATIONS GÉNÉRALES

Il s'agit d'un appareil uniquement conçu pour fonctionner avec des cartes mémoire de RÉCEPTEURS, ou cartes RÉCEPTRICES de 126 ou 500 codes. Il ne peut pas opérer avec les centrales de contrôle d'accès. De même, il ne manipule que les émetteurs “Dynamic Code System”.

## 2. AVERTISSEMENTS GÉNÉRAUX

Avant toute manipulation des éléments de mémoire, s'assurer de déconnecter l'appareil récepteur du réseau.



Cet appareil est alimenté par une pile de 9V. Sa connexion à une source d'alimentation externe n'est pas possible.

Si un mot de passe d'accès incorrect est introduit trois fois de suite, le programmeur portable se désactive. Pour le réactiver, le laisser allumé pendant deux minutes, après lesquelles l'appareil émettra des signaux sonores intermittents et demandera de nouveau le mot de passe.

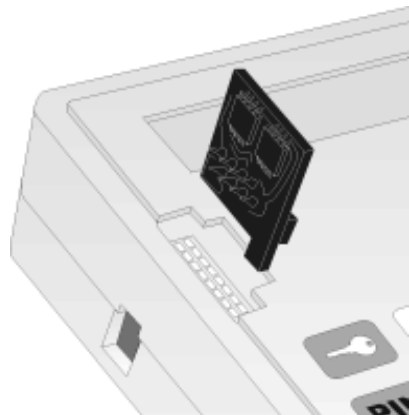
Si vous ne vous souvenez plus du mot de passe, contactez votre distributeur habituel, car il vous sera impossible d'avoir accès au programmeur portable si vous l'avez éteint.

L'autonomie du Mini-programmeur est d'environ 30 heures. Quand la batterie est basse, le message “batterie déchargée” apparaît sur l'écran et il sera alors impossible d'utiliser l'appareil.

Le programmeur portable étant muni d'une déconnexion automatique, après cinq minutes sans y avoir réalisé aucune opération il émettra des signaux sonores intermittents et se déconnectera automatiquement.

Il est possible d'éviter la déconnexion en appuyant sur n'importe quelle touche pendant les signaux acoustiques.

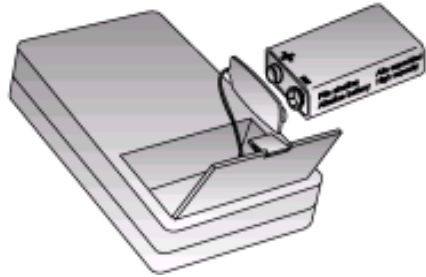
La carte mémoire doit toujours être placée dans cette position.



### 3. ENTRETIEN

Si une diminution d'intensité est détectée ou si le message "batterie déchargée" apparaît sur l'écran du programmeur, remplacer la batterie d'alimentation. Elle est logée dans la partie arrière.

Nous recommandons d'utiliser des piles alcalines.



### 4. FONCTIONNEMENT

#### 4.1 MISE EN MARCHÉ

Mettre l'interrupteur d'alimentation sur "ON". Un message apparaîtra sur l'écran avec le nom de l'appareil et la version correspondant de programme et un signal sonore court se fera entendre.

Le Programmeur portable demandera ensuite le mot de passe, qui sera composé de 6 chiffres. À chaque pulsation de ces chiffres, le symbole "\*" apparaîtra sur l'écran et un court signal sonore se fera entendre. Une fois correctement introduit, valider le mot de passe en appuyant sur la touche **Enter**. En cas d'erreur, l'effacer avant de le valider en appuyant sur **Esc**.

MOT DE PASSE  
\*\*\*\*\*

Si le mot de passe introduit est incorrect, le message suivant apparaîtra sur l'écran:

Accès protégé


Après avoir introduit correctement le mot de passe, le "Menu Principal des Fonctions" apparaîtra sur l'écran.

Aussi bien le menu principal que le reste de sous-menus sont à accès direct; pour y entrer, il suffit donc d'appuyer sur la touche correspondante.

Une fois dans n'importe quelle fonction, pour retourner à l'écran "(Choix fonction)" appuyer sur la touche **Esc**.

(Choix fonction)

#### 4.2 AJOUTER CODE DE L'INSTALLATEUR

Appuyer sur la touche ; l'écran suivant apparaîtra:


Introduire ensuite l'émetteur dans le connecteur approprié et appuyer sur n'importe quel bouton de canal. Un court signal sonore et l'apparition momentanée de l'écran de confirmation indiqueront que l'opération a été correctement réalisée.

Graver Code Inst  
(Appuyer émet.)

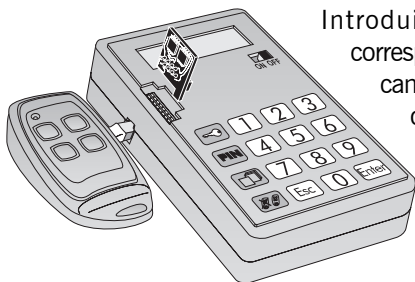
Opération OK

Cette opération réalisée, l'écran précédent réapparaîtra. Cette opération est réalisable autant de fois que nécessaire.

### 4.3 ÉLIMINER CODE DE L'INSTALLATEUR

Appuyer simultanément sur les touches  et **Esc**; l'écran suivant apparaîtra:

Annuler Code Ins  
(Appuyer émet.)



Introduire ensuite l'émetteur dans le connecteur correspondant et appuyer sur n'importe quel bouton du canal. Un court signal sonore et l'apparition momentanée de l'écran de confirmation indiqueront que l'opération a été correctement réalisée.

Opération OK

Cette opération réalisée, l'écran précédent réapparaîtra. Cette opération est réalisable autant de fois que nécessaire.

### 4.4 REMPLACER ÉMETTEUR PERDU

Appuyer sur la touche ; l'écran suivant apparaîtra:

Double Emetteur  
(Taper Code)

Taper ensuite le numéro de code à remplacer.

Au fur et à mesure de l'introduction du code, les chiffres seront affichés sur l'écran. Par exemple, Si vous désirez remplacer le code "022457", vous verrez apparaître:

Double Emetteur  
022457

Après avoir tapé le code, appuyer sur la touche **Enter**; le numéro de remplacement sera demandé.

N. Double



Tenir compte du fait que si le numéro de remplacement introduit est inférieur à celui qui était utilisé dans l'installation, la nouvelle télécommande modifiée et fournie ne fonctionnera pas. Dans le cas où le même numéro de remplacement serait laissé, l'émetteur perdu que l'on veut remplacer tout en le rendant inutilisable ne sera pas annulé dans le récepteur.

Taper le numéro de remplacement correspondant (de 0 à 7) et appuyer sur la touche **Enter**. Un court signal sonore et l'apparition momentanée d'un écran de confirmation indiqueront que l'opération a été correctement réalisée.

Opération OK

Le menu précédent réapparaîtra automatiquement, totalement disponible pour que la fonction soit répétée autant de fois que désiré.

Double Emetteur  
(Taper Code)

### 4.5 INSÉRER "PIN" D'INSTALLATION DANS UN ÉMETTEUR

Appuyer sur la touche **PIN**; l'écran suivant apparaîtra:

Insérer PIN  
(Taper Code)

Taper ensuite les quatre chiffres correspondant au PIN de l'installation. Au fur et à mesure de leur introduction, ils s'afficheront sur l'écran. Par exemple, si le PIN est "1234", l'écran affichera:

Insérer PIN  
1234

Une fois le code introduit, appuyer sur **Enter**; un autre écran demandera que l'émetteur soit inséré:

Insérer PIN  
(Appuyer émet)

Finalement, introduire l'émetteur et appuyer sur n'importe quel canal; un court signal sonore et l'apparition momentanée de l'écran de confirmation vous indiqueront que l'opération a été correctement réalisée.

Opération OK

Une fois cette opération réalisée, l'écran précédent réapparaîtra. Il sera ainsi possible d'introduire ce même PIN déjà tapé, dans autant d'émetteurs que l'on voudra.

Insérer PIN  
(Appuyer émet)

#### 4.6 FONCTION INSÉRER "PIN" D'INSTALLATION ET CODE INSTALLATEUR DANS UN ÉMETTEUR.

Appuyer sur la touche **[Esc]** et **[5]**; l'écran suivant apparaîtra:  
Taper ensuite les quatre chiffres correspondant au PIN de l'installation. Au fur et à mesure de leur introduction, ils s'afficheront sur l'écran. Par exemple, si le PIN est "1234", l'écran affichera:

Insérer PIN  
(Taper Code)

Insérer PIN  
1234

Une fois le code introduit, appuyer sur **[Enter]**; un autre écran demandera que l'émetteur soit inséré:

Insérer PIN  
(Appuyer émet)

Finalement, introduire l'émetteur et appuyer sur n'importe quel canal; un court signal sonore et l'apparition momentanée de l'écran de confirmation vous indiqueront que l'opération a été correctement réalisée.

Opération OK

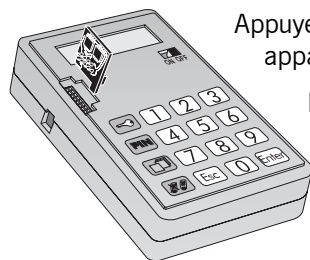
Une fois cette opération réalisée, l'écran précédent réapparaîtra. Il sera ainsi possible d'introduire ce même PIN déjà tapé, dans autant d'émetteurs que l'on voudra.

Insérer PIN  
(Appuyer émet)



Grâce à cette fonction, on insérera à la fois le pin d'installation et le code de l'installateur.

#### 4.7 COPIER CARTE MÉMOIRE



Appuyer sur la touche **[Copier]**; l'écran suivant apparaîtra:

Copier TM  
(Insérer TM)

Introduire ensuite la carte mémoire du récepteur dans le connecteur correspondant et appuyer sur la touche **[Enter]**. L'écran suivant indiquera que le programmeur est en train de lire le contenu de la carte.

Réalise opérat.

Après avoir copié tout le contenu, un écran apparaîtra indiquant que l'on peut retirer la carte que l'on désirait copier, et mettre la carte destination. De nouveau, le même écran que précédemment indiquera que le contenu est en train d'être copié sur la nouvelle carte mémoire.

Copier TM  
(Destination)

Une fois l'opération réalisée, le programmeur portable reviendra au premier écran et sera prêt pour répéter l'opération (la carte origine devra être de nouveau introduite pour

pouvoir copier une autre carte mémoire).

Cette fonction ne réalise qu'un transfert de codes, le format des cartes étant conservé.

Si la carte destination n'est pas vierge ou n'est pas vide, son contenu se perdra.

Si la capacité de la carte destination est inférieure à celle du contenu que l'on désire copier, le programmeur ne permettra pas l'opération et avertira avec l'écran suivant:

Erreur Opération

#### 4.8 EFFACER CODE

Appuyer simultanément sur les touches **[Esc]** et **[Taper code]**, ; le message suivant apparaîtra:

Effacer code  
(Taper code)

Introduire ensuite la carte mémoire du récepteur dans le connecteur correspondant et taper le numéro de code à effacer. Au fur et à mesure de l'introduction du code, les numéros s'afficheront sur l'écran. Par exemple, si on veut effacer le code "123456", l'écran montrera:

Effacer code  
123456

Une fois le code introduit, appuyer sur **[Enter]**. Un court signal sonore et l'apparition momentanée d'un écran de confirmation indiqueront que l'opération a été correctement réalisée.

Opération OK

Le menu précédent réapparaîtra automatiquement et le code sera effacé de la carte mémoire du récepteur. Pour effacer plusieurs codes, répéter l'opération autant de fois que nécessaire.

Si le code tapé n'existe pas dans la mémoire, le message suivant s'affichera:

Pas trouvé

#### 4.9 CHANGEMENT DU MOT DE PASSE D'ACCÈS

Pour changer le mot de passe du Programmeur portable ou pour l'annuler, procéder de la façon suivante:

À partir de "(Choix fonction)", appuyer simultanément sur les touches **[Esc]** et **[1]**; l'écran suivant apparaîtra:

(Choix fonction)

MOT DE PASSE  
1-Oui 2-Non

En appuyant sur la touche **[2]**, un court signal sonore et l'apparition momentanée d'un écran de confirmation valideront l'annulation du mot de passe. À partir de ce moment, quand le programmeur portable sera rallumé, il ne demandera plus ce mot de passe.

En appuyant sur la touche **[1]**, un autre écran apparaîtra demandant si le mot de passe doit être changé. En appuyant sur la touche **[2]**, un court signal sonore et l'apparition d'un écran de confirmation valideront l'utilisation du mot de passe d'accès précédent.

Nouv. Mot passe  
1-Oui 2-Non

En appuyant sur la touche **[1]**, un message apparaîtra demandant d'introduire le nouveau mot de passe de 6 chiffres. Pendant leur introduction, le signe "\*" s'affichera.

Nouv. Mot passe  
\*\*\*\*\*

Une fois tous les chiffres introduits, appuyer sur la touche **Enter**; un nouvel écran demandera que le numéro soit répété, pour plus de sécurité.

Répéter Mot pas.  
\*\*\*\*\*

Si les numéros ne coïncident pas, le programmeur affichera de nouveau “(Choix fonction)” sans avoir validé l’opération, ce qui sera momentanément indiqué par l’écran suivant:

Erreur Opération

Dans le cas contraire, un court signal sonore et l’apparition momentanée d’un écran de confirmation valideront le nouveau mot de passe, et le programmeur retournera à “(Choix fonction)”.

#### 4.10 FONCTION INSÉRER “PIN + PROTECTION” D’INSTALLATION DANS UN RÉCEPTEUR

Appuyez simultanément sur les touches **Esc** et **PIN** et l’écran suivant s’affichera:

PIN + Protect TM  
(Taper Code)

Tapez ensuite les quatre chiffres correspondant au PIN de l’installation. Au fur et à mesure que vous appuierez sur les touches numériques, les numéros s’afficheront sur l’écran. Par exemple si le PIN est “1234”, vous visualiserez:

PIN + Protect TM  
1234

Une fois le code tapé appuyez sur **Enter** et un autre écran vous demandera d’insérer la carte mémoire du récepteur.

PIN + Protect TM  
(Insérer TM)

Insérer finalement la carte mémoire du récepteur et appuyer de nouveau sur la touche **Enter**, un court signal sonore et l’apparition momentanée de l’écran de confirmation indiquera que l’opération s’est réalisée correctement.

PIN + Protect TM  
Opération OK

Une fois cela réalisé, un autre écran montrera le PIN d’installation suivant (augmenté de 1 par rapport au numéro précédent) (1235). Il sera ainsi possible d’insérer cet autre PIN dans une nouvelle carte mémoire.

---

**La marque CE placée sur cet appareil signifie qu’il respecte les dispositions des directives 89/336/CEE concernant la compatibilité électromagnétique.**

## MINIMAN+DCS

The MINIMAN+DCS portable programmer enables simple, fast management of RECEIVER installations of the “Dynamic Code System” line and very easy transmitter

### 1. GENERAL CONSIDERATIONS

It is a unit designed only to work with RECEIVER memory cards, or RECEIVER cards, either of 126 or 500 codes. It does not have the capacity to operate with access control nodes. In addition, the device is designed only to handle “Dynamic Code System” transmitters.

### 2. GENERAL PRECAUTIONS



Make sure to disconnect the receiver from the network before handling any memory elements.

Power to this device is supplied by a 9V battery. It does not have any connection to an outside power supply.

If you enter a wrong password three times consecutively, the Portable Programmer will automatically de-activate itself. To reactivate it, you must leave it powered up for two minutes, after which the device will transmit a series of beeps and prompt you to enter the code again.

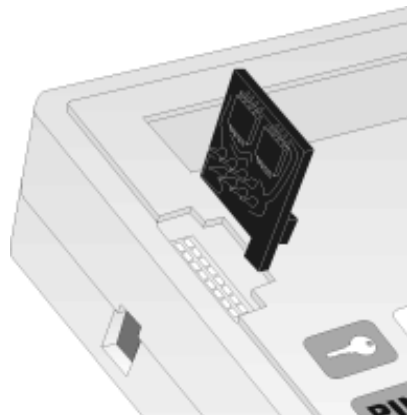
If you forget the password, you will have to contact your regular distributor, since it will be impossible for you to access the Portable Programmer after switching it off.

The Mini programmer has a battery life of 30 hours. When the battery power is low, the Low Battery prompt will be displayed and thereafter the device will be inoperative.

The MINIMAN+DCS portable programmer features an auto-disconnect function, which switches off the device automatically after an idle time of five minutes. A series of beeps warns you of imminent auto-disconnect.

You can prevent the auto-disconnect by pressing any key when you hear the beeps.

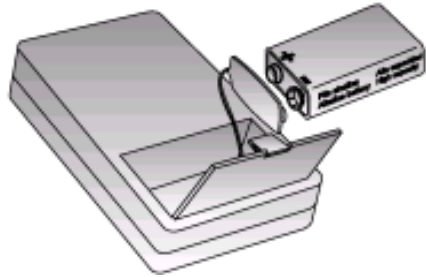
The memory card must always be inserted in the position shown in the drawing.



### 3. MAINTENANCE

When any loss of voltage is detected or the “low battery” prompt appears on the display of the programmer, the supply battery must be replaced in the rear of the device.

The use of alkaline batteries is recommended.



### 4. WORKING

#### 4.1 STARTING

Set the supply switch to “ON”. The display shows a message with the unit name and the program version number and a short beep will be heard.

Then the portable programmer will ask you for the 6-figure password. Each time you press a figure of the password, the display will show the symbol “\*” and a short beep will be heard. When entered correctly, the password must be validated pressing the key **Enter**. If the password is wrong, it may be deleted before validation by pressing the key **Esc**.

Password  
\*\*\*\*\*

If a wrong password is entered, the display will show the message:

Protected Access


Once the correct password has been entered, you enter the screen “Main Function Menu”.

Both the main menu and the other sub-menus are direct access, which means that it is only necessary to press the corresponding key to enter the menus.

When you are in any function and wish to return to the display “(Choose function)”, just press the key **Esc**.

Choose function

#### 4.2 ADD INSTALLER CODE FUNCTION

Press the key  and the following screen appears:

Add Inst. Code  
(Press transmit)

Then insert the transmitter in the connector and press any channel button. A short beep and the momentary appearance of the confirmation screen will indicate that the operation has been carried out correctly.

Once finished, you will return to the previous screen. This operation may be repeated as many times as necessary.

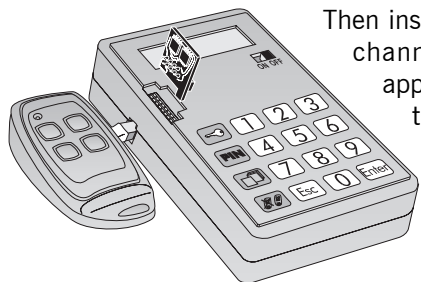
Result OK



### 4.3 ELIMINATE INSTALLER CODE FUNCTION

Simultaneously press the keys  and **Esc**, and the following screen will appear:

Cancel Inst.Code  
(Press transmit)



Then insert the transmitter in the connector and press any channel button. A short beep and the momentary appearance of the confirmation screen will indicate that the operation has been carried out correctly.

Result OK

Once finished, you will return to the previous screen. This operation may be repeated as many times as necessary.

### 4.4 REPLACE LOST TRANSMITTER FUNCTION

Press the key  and the following screen will appear :

Duplicate trans.  
(Type Code)

Then, key the code number to be replaced.

As the corresponding keys are pressed, the numbers will be visualised on the display. For example, if you wish to replace the code "022457", the display will show:

Duplicate trans.  
022457

Once the code has been entered, press the key **Enter** and you will be asked for the replacement number.

Duplicate Number



Remember that if you enter a replacement number lower than the number that was being used in the installation, the new modified, served command will not work. If you leave the same replacement number, the lost transmitter intended for replacement and inutilisation will not be annulled in the receiver.

Key the corresponding replacement number (from 0 to 7) and press the key **Enter**. A short beep and the momentary appearance of the confirmation screen will indicate that the operation has been carried out correctly.

Result OK

You will automatically return to the previous menu and be able to repeat the function as many times as you wish.

Duplicate trans.  
(Type Code)

### 4.5 ENTER TRANSMITTER INSTALLATION "PIN" FUNCTION

Press the key **PIN** and the following screen will appear:

Insert Pin  
(Type Code)

Then, key the four figures corresponding to the PIN of the installation. As you press the numerical keys, the display will visualise the numbers. For example, if the PIN is "1234", it will show:

Insert Pin  
1234

Once the code has been keyed, press **Enter** and another screen will tell you to insert the transmitter:

Insert Pin  
(Press transmit)

Finally, insert the transmitter and press any channel. A short beep and the momentary appearance of the confirmation screen will indicate that the operation has been carried out correctly.

Result OK

Once finished, you will return to the previous screen. In this way, the same pin already entered can be used with as many transmitters as you wish.

Insert Pin  
(Press transmit)

#### 4.6 FUNCTION RECORD FACILITY "PIN" AND INSTALLER CODE IN A TRANSMITTER.

Press the key **Esc** and **5** and the following screen will appear:

Insert Pin  
(Type Code)

Then, key the four figures corresponding to the PIN of the installation. As you press the numerical keys, the display will visualise the numbers. For example, if the PIN is "1234", it will show:

Insert Pin  
1234

Once the code has been keyed, press **Enter** and another screen will tell you to insert the transmitter:

Insert Pin  
(Press transmit)

Finally, insert the transmitter and press any channel. A short beep and the momentary appearance of the confirmation screen will indicate that the operation has been carried out correctly.

Result OK

Once finished, you will return to the previous screen. In this way, the same pin already entered can be used with as many transmitters as you wish.

Insert Pin  
(Press transmit)



Thank to this function, the facility "PIN" and the installer code will both be recorded

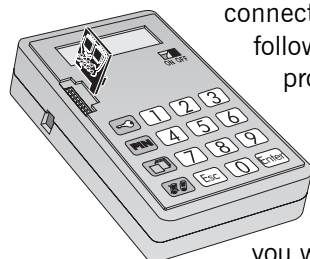
#### 4.7 COPY MEMORY CARD FUNCTION

Press the key **Copy** and the following screen will appear:

Copy TM  
(Insert TM)

Then, insert the receiver memory card in the corresponding connector and press the key **Enter**. The following screen will show you that the programme is reading the content of the card.

Processing



Once all of the contents have been copied, the screen will appear to show that you can remove the card you wanted to copy and fit the destination card. The same screen

Copy TM  
(Destination)

as before will indicate that the contents are being copied to the new memory card.

Once the operation has finished, the portable programmer will return to the first screen and will be ready to repeat the operation (the origin card will have to be reinserted if you want to copy another memory card).

This function only transfers codes, and maintains the format of the cards.

If the destination card is not blank and empty, the contents will be lost.

If the capacity of the destination card is smaller than the content that you wish to copy on it, the programmer will not allow the operation and will issue a warning on the following screen:

Error Operation


## 4.8 DELETE CODE FUNCTION

Simultaneously press the keys  and , and the following message will appear:

Delete code  
(Type Code)

Then, insert the receiver memory cards in the corresponding connector and key the code number you wish to delete. As you press the corresponding keys, the display will visualise the numbers. For example, if you wish to delete the code "123456", it will show:

Delete code  
123456

Once the code has been keyed, press . A short beep and the momentary appearance of the confirmation screen will indicate that the operation has been carried out correctly.

Result OK



You will automatically return to the previous menu and the code of the receiver memory card will have been deleted. If you wish to delete more codes, you must repeat the operation as many times as necessary.

If the code that has been keyed does not exist in the memory, you will be warned with the following message:

Not found


## 4.9 CHANGE PASSWORD FUNCTION



To change or inhibit the password of the portable programmer, proceed as follows:

From "(Choose function)", simultaneously press the keys  and , and the following screen will appear:


Choose function

Password  
1-Yes 2-No


By pressing the key , a short beep and the momentary appearance of the confirmation screen will validate the inhibition of the password. From this moment, when you turn on the portable programme again, you will not be asked for it.

By pressing the key , another screen will appear which will ask you if you wish to change it. By pressing the key , a short beep and the appearance of the confirmation screen will validate that the same password stands.

New Password?  
1-Yes 2-No

When you press the key , you will be asked to enter the new six-figure number. While you are entering them, the display will visualise the sign "\*".

New Password?  
\*\*\*\*\*

Once all of the figures have been entered, press the key  and a new screen will make you repeat the number for security reasons.

Repeat Password

Should the numbers fail to coincide, the programmer will return to “(Choose function)” without the operation being validated, which will momentarily be indicated with the following screen:

Error Operation

In the opposite case, a short beep together with the momentary appearance of a confirmation screen will validate the new password and the programmer will return to “(Choose function)”.

#### 4.10 INSERT INSTALLATION “TM + PIN PROTECT” FUNCTION FOR RECEIVERS

Press **[Esc]** and **[PIN]** together and the following screen will appear:

TM PIN + Protect  
(Type Code)

Then key in the four figures of the installation’s PIN. As you press the numbers, they will appear on the display, for instance, if the PIN is “1234”, the display will show:

TM PIN + Protect  
1234

Once the code has been entered, press **[Enter]** and another display will tell you to insert the receiver memory card:

TM PIN + Protect  
(Insert TM)

Finally, insert the receiver memory card and press **[Enter]**, a short beep and the momentary appearance of the confirmation display will indicate that the operation has been carried out correctly.

TM PIN + Protect  
Result OK

Once complete, another display will show the following installation PIN (the previous number increased by one) (1235) and this PIN may be inserted for a new memory card.

---

**The CE marking on this apparatus means that it complies with the dispositions set out in directives 89/336/CEE on electromagnetic compatibility.**

# MINIMAN+DCS

Der tragbare MINIMAN+DCS-Programmierer ermöglicht eine ebenso rasche wie unkomplizierte Steuerung von EMPFÄNGER-Anlagen der Reihe „Dynamic Code System“ sowie eine äußerst einfache Verwaltung von Sendern.

## 1. ALLGEMEINE HINWEISE

Das Gerät darf nur im Zusammenhang mit EMPFÄNGER-Speicherkarten oder EMPFÄNGER-Karten zu jeweils 126 oder 500 Codes verwendet werden. Es besteht kein Zugang zur zentralen Zugangskontrolle. Das Gerät kommt ferner nur für Sender der Reihe „Dynamic Code System“ in Frage.

## 2. ALLGEMEINE HINWEISE ZUR SICHERHEIT



Vor jedem Eingriff in die Speicherelemente ist der Empfänger vom Netz zu trennen.

Das Gerät wird von einer 9-V-Batterie gespeist. Ein Anschluß an eine externe Stromquelle ist nicht vorgesehen.

Wird dreimal hintereinander ein falsches Paßwort eingegeben, setzt sich der tragbare Programmierer außer Betrieb. Zur erneuten Inbetriebnahme muß er zwei Minuten lang eingeschaltet bleiben, worauf ein akustisches Signal die erneute Eingabe des Paßworts anfordert.

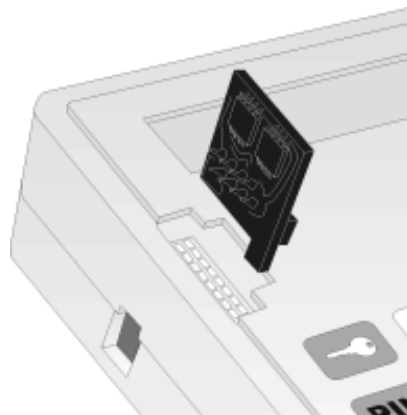
Ist das richtige Paßwort vergessen worden, muß Kontakt mit dem zuständigen Fachhändler aufgenommen werden, da sonst nach dem Ausschalten des tragbaren Programmierers kein Zugang mehr zum Gerät gegeben ist.

Die Betriebsautonomie des Geräts beläuft sich auf ca. 30 Stunden. Bei sich leerender Batterie erscheint auf der Anzeige die Meldung „Batterie leer“, worauf das Gerät nicht mehr bedient werden kann.

Der tragbare MINIMAN+DCS-Programmierer ist mit einer automatischen Abschaltung ausgestattet; kommt es so während fünf Minuten zu keiner Betätigung, schaltet sich das Gerät automatisch aus. Dieses automatische Ausschalten wird vorher durch ein akustisches Warnsignal angekündigt.

Das automatische Ausschalten kann während der Abgabe des akustischen Warnsignals durch die Betätigung einer beliebigen Taste unterbunden werden.

Die Speicherkarte muß sich stets in der gezeigten Position befinden.



DEUTSCH

### 3. WARTUNG

Bei einem Abfall der Stromstärke bzw. wenn auf der Anzeige des Programmierers die Meldung „Batterie leer“ erscheint, muß die Batterie ausgewechselt werden. Diese befindet sich im Batteriefach auf der Rückseite des Geräts.

Es sollten vorzugsweise Alkalizellen zum Einsatz kommen.



### 4. BETRIEB

#### 4.1 FUNKTION INBETRIEBNAHME

Ein/Aus-Schalter auf Position „ON“ stellen. Auf dem Display wird die Beschreibung wie auch die Version der Software des Gerätes erscheinen und gleichzeitig wird ein akustisches Signal hörbar.

Zur weiteren Verwendung des Geräts muß anschließend ein aus sechs Zahlen bestehendes Paßwort eingegeben werden. Bei Eingabe der einzelnen Zahlen erscheint auf der Anzeige bei gleichzeitiger Abgabe eines kurzen Pieptons die Meldung „\*“. Ist das Paßwort korrekt eingegeben, ist es durch Betätigung der Taste **Enter** zu bestätigen. Kommt es bei der Eingabe zu einem Irrtum, kann dieser vor der entsprechenden Bestätigung durch Betätigung der Taste **Esc** gelöscht werden.

Paßwort  
\*\*\*\*\*

Bei Eingabe eines falschen Paßworts erscheint auf der Anzeige die Meldung:

Zugang gesperrt

Nach Eingabe des korrekten Paßworts erscheint auf der Anzeige das „Hauptfunktionsmenü“.

Sowohl dieses Hauptmenü als auch alle anderen Untermenüs sind direkt zugänglich, d.h., sie können unmittelbar durch Betätigung der entsprechenden Taste abgerufen werden.

Um von irgendeiner Funktion aus zur Anzeige „(Auswahl Funkt.)“ zurückzukehren, muß einfach nur die Taste **Esc** gedrückt werden.

(Auswahl Funkt.)

#### 4.2 FUNKTION INSTALLATEUR-CODE EINFÜGEN

Nach Betätigung der Taste **Key** erscheint die folgende Anzeige:

Anschließend Sender in die entsprechende Aufnahme stecken und eine beliebige Kanaltaste betätigen. Ein Piepton und eine kurz auf der Anzeige erscheinende Bestätigung machen deutlich, daß der Vorgang korrekt ausgeführt wurde.

Add. Inst. code  
(Sender drücken)

Nach Beendigung erscheint wieder die vorherige Anzeige. Dieser Vorgang kann je nach Bedarf beliebig oft wiederholt werden.

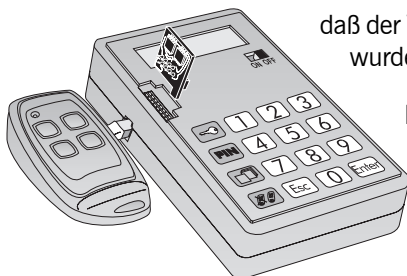
Vorgang OK

#### 4.3 FUNKTION INSTALLATEUR-CODE STREICHEN

Bei gleichzeitiger Betätigung der Tasten **Key** und **Esc** erscheint auf der Anzeige die folgende Meldung:

Inst.Code lösch.  
(Sender drücken)

Anschließend Sender in die entsprechende Aufnahme stecken und eine beliebige Kanaltaste betätigen. Ein Piepton und eine kurz auf der Anzeige erscheinende Bestätigung machen deutlich,



daß der Vorgang korrekt ausgeführt wurde.

Vorgang OK

Nach Beendigung erscheint wieder die vorherige Anzeige. Dieser Vorgang kann je nach Bedarf beliebig oft wiederholt werden.

#### 4.4 FUNKTION VERLORENEN SENDER ERSETZEN


Bei Betätigung der Taste  Bei Betätigung der Taste:

Anschließend Nummernfolge des zu ersetzenden Codes eingeben.

Die eingegebenen Zahlen kommen nacheinander über die Anzeige zum Ausweis. Bei einer Eingabe von „022457“ erscheint also die folgende Meldung:

Sender Kopieren  
(Code eingeben)

Sender Kopieren  
022457


Nach erfolgter Eingabe des Codes Taste  drücken, worauf die Eingabe der Ersatznummer angefordert wird.

Kopie Nr.



Bitte beachten Sie, daß bei Eingabe einer Ersatznummer, die niedriger als die bisher benutzte ist, der neu gelieferte, modifizierte Sender nicht funktionieren wird.

Wenn die gleiche Ersatznummer beibehalten wird, wird der abhanden gekommene Sender, der ersetzt und außer Betrieb gelassen werden soll, nicht im Empfänger gelöscht.

Entsprechende Ersatznummer (zwischen 0 und 7) eingeben und Taste  betätigen. Ein Piepton und eine kurz auf der Anzeige erscheinende Bestätigung machen deutlich, daß der Vorgang korrekt ausgeführt wurde.

Vorgang OK

Nach Beendigung erscheint automatisch wieder die vorherige Anzeige. Der Vorgang kann anschließend je nach Bedarf beliebig oft wiederholt werden.

Sender Kopieren  
(Code eingeben)

#### 4.5 FUNKTION „PIN“ DER ANLAGE IN EINEN SENDER EINGEBEN

Bei Betätigung der Taste  erscheint auf der Anzeige die folgende Meldung:

Pin eingeben  
(Code eingeben)

Anschließend die vier Zahlen der PIN-Nummer der Anlage eingeben. Die eingegebenen Zahlen kommen nacheinander über die Anzeige zum Ausweis. Bei einer Eingabe von „1234“, erscheint also die folgende Meldung:

Pin eingeben  
1234

Nach erfolgter Eingabe des Codes Taste  drücken. Auf der Anzeige wird angefordert, den Sender in die Aufnahme zu stecken:

Pin eingeben  
(Sender drücken)

Anschließend Sender in die entsprechende Aufnahme stecken und eine beliebige Kanaltaste betätigen. Ein Piepton und eine kurz auf der Anzeige erscheinende Bestätigung machen deutlich, daß der Vorgang korrekt ausgeführt wurde.

Vorgang OK

Nach Beendigung erscheint wieder die vorherige Anzeige. Somit kann die bereits eingegebene PIN-Nummer je nach Bedarf in beliebig vielen Sendern eingegeben werden.

Pin eingeben  
(Sender drücken)

#### 4.6 FUNKTION PIN UND INSTALLATEURCODE IN EINEN SENDER PROGRAMMIEREN.

Bei Betätigung der Taste **Esc** und **5** erscheint auf der Anzeige die folgende Meldung:

Pin eingeben  
(Code eingeben)

Anschließend die vier Zahlen der PIN-Nummer der Anlage eingeben. Die eingegebenen Zahlen kommen nacheinander über die Anzeige zum Ausweis. Bei einer Eingabe von „1234“, erscheint also die folgende Meldung:

Pin eingeben  
1234

Nach erfolgter Eingabe des Codes Taste **Enter** drücken. Auf der Anzeige wird angefordert, den Sender in die Aufnahme zu stecken:

Pin eingeben  
(Sender drücken)

Anschließend Sender in die entsprechende Aufnahme stecken und eine beliebige Kanaltaste betätigen. Ein Piepton und eine kurz auf der Anzeige erscheinende Bestätigung machen deutlich, daß der Vorgang korrekt ausgeführt wurde.

Vorgang OK

Nach Beendigung erscheint wieder die vorherige Anzeige. Somit kann die bereits eingegebene PIN-Nummer je nach Bedarf in beliebig vielen Sendern eingegeben werden.

Pin eingeben  
(Sender drücken)



Mit dieser Funktion werden PIN und Installateurcode gleichzeitig programmiert.

#### 4.7 FUNKTION SPEICHERKARTE KOPIEREN



Bei Betätigung der Taste **Mem** erscheint auf der Anzeige die folgende Meldung:

Memcardkopieren  
Insert Mem. Card

Anschließend Speicherkarte des Empfängers in die entsprechende Aufnahme stecken und die Taste **Enter** drücken. Die folgende Anzeige bestätigt, daß der Programmierer den Inhalt der Karte abliest.

Arbeite...

Nach Abschluß des Kopiervorganges erscheint auf der Anzeige der Hinweis zur Entnahme der zu kopierenden Karte und die Eingabe der Karte, auf die der Inhalt kopiert werden soll. Die vorherige Meldung der Anzeige bestätigt nun, daß der Programmierer den Inhalt auf die neue Karte überträgt.

Memcardkopieren  
(Ziel memcard)

Nach Abschluß des Kopiervorgangs kehrt der tragbare Programmierer wieder auf die ursprüngliche Anzeige zurück, worauf eine neue Karte kopiert werden kann. (Hierbei ist zunächst wieder die ursprüngliche Karte zum Ablesen des auf eine neue Karte zu kopierenden Inhalts einzustecken).

Diese Funktion erfüllt lediglich eine Code-Übertragungsaufgabe unter Beibehaltung des Kartenformats.

Enthält die den zu kopierenden Inhalt übernehmende Karte bereits irgendwelche Informationen, gehen diese durch den Kopiervorgang verloren.

Ist die Speicherkapazität der den zu kopierenden Inhalt übernehmenden Karte nicht groß



genug, wird der Kopiervorgang unterbrochen und auf der Anzeige erscheint die folgende Meldung:

Error Vorgang

#### 4.8 FUNKTION CODE LÖSCHEN

Bei gleichzeitiger Betätigung der Tasten **[Esc]** und **[F1]**, erscheint auf der Anzeige folgende Meldung:

Code löschen  
(Code eingeben)

Anschließend Speicherkarte des Empfängers in die entsprechende Aufnahme stecken und die zu löschende Code-Nummer eingeben.

Code löschen  
123456

Die eingegebenen Zahlen kommen nacheinander über die Anzeige zum Ausweis. Bei einer Eingabe von „123456“ erscheint also die folgende Meldung:

Nach erfolgter Eingabe des Codes Taste **[Enter]** drücken. Ein Piepton und eine kurz auf der Anzeige erscheinende Bestätigung machen deutlich, daß der Vorgang korrekt ausgeführt wurde.

Vorgang OK

Nach Beendigung erscheint automatisch wieder die vorherige Anzeige und der Code auf der Speicherkarte des Empfängers ist gelöscht. Sollen mehrere Codes gelöscht werden, kann der Vorgang je nach Bedarf beliebig oft wiederholt werden.

Bei Eingabe eines nicht existierenden Codes erscheint auf der Anzeige die Meldung:

Nicht gefunden

#### 4.9 FUNKTION ÄNDERUNG DES PAßWORTS

Zur Abänderung bzw. Unterdrückung des Paßworts ist wie folgt vorzugehen:

Ausgehend von „(Auswahl Funkt.)“, gleichzeitig die Tasten **[Esc]** und **[F1]** betätigen. Auf der Anzeige erscheint hierauf die folgende Meldung:

(Auswahl Funkt.)

Paßwort  
1-Ja 2-Nein

Bei Betätigung der Taste **[2]** wird durch einen Piepton und eine kurz auf der Anzeige erscheinende Bestätigung die Unterdrückung des Paßworts ausgewiesen. Bei einer erneuten Inbetriebnahme des Programmierers wird dieses nun nicht mehr angefordert.

Bei Betätigung der Taste **[1]**, fragt die Anzeige, ob das Paßwort geändert werden soll. Bei Betätigung der Taste **[2]**, wird durch einen Piepton und eine kurz auf der Anzeige erscheinende Bestätigung die Beibehaltung des Paßworts ausgewiesen.

Neues Paßwort?  
1-Ja 2-Nein

Bei Betätigung der Taste **[1]**, wird die Eingabe des neuen Paßworts in Gestalt von sechs Zahlen angefordert. Bei deren Eingabe erscheint auf der Anzeige die Meldung „\*“.

Neues Paßwort?  
\*\*\*\*\*

Nach Eingabe aller sechs Zahlen ist die Taste **[Enter]** zu betätigen, worauf eine neue Meldung der Anzeige aus Sicherheitsgründen die abermalige Eingabe des neuen Paßworts anfordert.

Paßwort wiederh

Stimmen die beiden Nummernfolgen nicht miteinander überein, geht der Programmierer ohne Übernahme des Vorgangs zurück auf „(Auswahl Funkt.)“ und macht mit der folgenden kurzen Meldung auf den Fehler aufmerksam:

Error Vorgang

Stimmen die Nummernfolgen miteinander überein, wird durch einen Piepton und eine kurz auf der Anzeige erscheinende Bestätigung die Übernahme des neuen Paßworts ausgewiesen und der Programmierer geht zurück auf „(Auswoht Funkt.)“.

#### 4.10 FUNKTION PIN + SCHUTZ EINER INSTALLATION IM EMPFÄNGER

Bei gleichzeitiger Betätigung der Tasten **Esc** und **PIN** erscheint auf der Anzeige die folgende Meldung:

TM PIN + Schutz  
(Code eingeben)

Anschließend die vier Zahlen der PIN-Nummer der Anlage eingeben. Die eingegebenen Zahlen kommen nacheinander über die Anzeige zum Ausweis. Bei einer Eingabe von „1234“, erscheint also die folgende Meldung:

TM PIN + Schutz  
1234

Nach erfolgter Eingabe des Codes Taste **Enter** drücken. Auf der Anzeige wird angefordert, die Speicherkarte des Empfängers in die Aufnahme zu stecken:

TM PIN + Schutz  
(Insert Mem.Card)

Anschließend Speicherkarte des Empfängers in die entsprechende Aufnahme stecken und erneut die Taste **Enter** betätigen. Ein Piepton und eine kurz auf der Anzeige erscheinende Bestätigung machen deutlich, daß der Vorgang korrekt ausgeführt wurde.

TM PIN + Schutz  
Vorgang OK

Nach Beendigung erscheint auf der Anzeige die nächste Anlagen-PIN-Nummer (die vorausgehende Zahl wird um den Wert 1 erhöht, in unserem Beispiel also 1235). Dadurch kann diese PIN-Nummer in eine neue Speicherkarte eingegeben werden.

---

**Das CE-Zeichen an diesem Gerät bedeutet, daß es den Vorschriften der Richtlinie 89/336/CEE über elektromagnetische Kompatibilität, entspricht.**

## MINIMAN+DCS

Il programmatore portatile MINIMAN+DCS permette la semplice e rapida gestione di installazioni di RICEVITORE della linea “Dynamic Code System” ed una facilissima sintonizzazione di trasmettitori.

### 1. CONSIDERAZIONI GENERALI

È un apparecchio progettato solo per operare con schede di memoria di RICEVITORI o schede RICEVITRICI, sia da 126 o da 500 codici. Non è in grado di operare con centraline di controllo d'accesso. Inoltre, sintonizza unicamente trasmettitori “Dynamic Code System”.

### 2. AVVERTENZE GENERALI



Accertarsi di aver disinserito l'apparecchio ricevitore dalla rete prima di effettuare qualsiasi intervento sugli elementi della memoria.

Questo apparecchio è alimentato da una batteria da 9 V. non è collegato ad una fonte di alimentazione esterna.

Se si digita per tre volte consecutive una password erronea, il programmatore portatile si disattiva. Per riattivarlo lo si dovrà lasciare acceso per due minuti, ed una volta trascorsi i quali l'apparecchio emetterà dei suoni intermittenti e tornerà a chiedere la password.

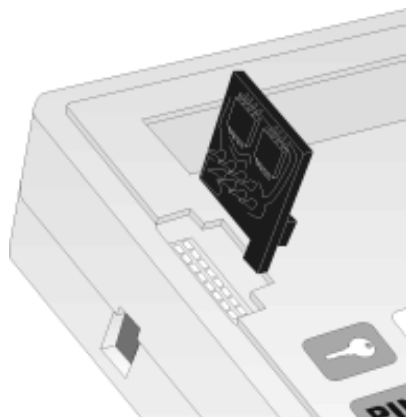
Se non ricorda la password, dovrà rivolgersi al suo distributore di fiducia, dato che le sarà impossibile accedere al programmatore portatile una volta che questo sia stato spento.

L'autonomia del miniprogrammatore è di circa 30 ore. Quando la tensione della batteria sia bassa, sul display apparirà il messaggio “batteria esaurita”, e non sarà più possibile lavorare con esso.

Il programmatore portatile MINIMAN+DCS è dotato di spegnimento automatico per cui, una volta trascorsi cinque minuti senza aver effettuato alcuna operazione con lo stesso, si spegnerà automaticamente, dopo aver avvertito con dei suoni intermittenti.

È possibile evitare lo spegnimento premendo qualsiasi tasto mentre effettua i suddetti suoni.

La scheda di memoria deve essere collocata sempre nella posizione del grafico.

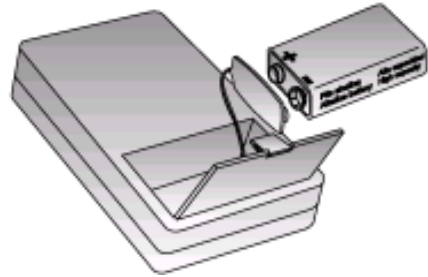


ITALIANO

### 3. MANUTENZIONE

Quando si rilevi qualche diminuzione d'intensità e sul display del programmatore compaia il messaggio "batteria esaurita", si dovrà procedere a sostituire la batteria di alimentazione, che è alloggiata nella parte posteriore.

Si consiglia l'uso di pile alcaline.



### 4. FUNZIONAMENTO

#### 4.1 FUNZIONE DI ACCENSIONE

Collocare l'interruttore di alimentazione su "ON". Sul display apparirà un messaggio con il nome dell'apparecchio e la versione corrispondente di programma.

In seguito, il programmatore portatile le chiederà la password, che sarà composta da 6 cifre. Ogni volta che si digiti una cifra della password, sul display apparirà il simbolo "\*" e si sentirà un segnale sonoro breve. Una volta digitata correttamente, la password dovrà essere convalidata premendo il tasto **Enter**. Se ci si sbaglia, si potrà cancellare, prima di convalidarla, premendo il tasto **Esc**.

Password  
\*\*\*\*\*

Se si digita una password erranea, sul display apparirà il messaggio:

Accesso protetto

Una volta introdotta correttamente la password, apparirà sul display il "Menù Principale delle funzioni".

Sia il menù principale sia i rimanenti sottomenù sono ad accesso diretto, il che significa che per entrare in essi sarà sufficiente premere il tasto corrispondente.

Quando ci si trovi dentro qualsiasi funzione e si desideri tornare alla schermata "Scegliere funz", basterà premere il tasto **Esc**.

(Scegliere funz)

#### 4.2 FUNZIONE AGGIUNGERE CODICE DELL'INSTALLATORE

Premere il tasto  e apparirà la schermata che segue:


In seguito, introdurre il trasmettitore nel corrispondente connettore e premere qualsiasi tasto di canale. Un segnale sonoro breve e la comparsa momentanea della schermata di conferma indicheranno che l'operazione è stata realizzata in maniera corretta.

Inserire Cod. Ins  
(Premere trasm.)

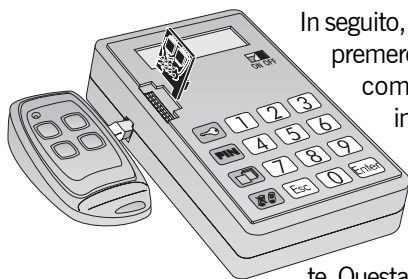
Una volta realizzata, si tornerà alla schermata precedente. Questa operazione può essere ripetuta tutte le volte che si desidera.

Operazione OK

### 4.3 FUNZIONE ELIMINARE IL CODICE DELL'INSTALLATORE

Premere contemporaneamente i tasti  e **Esc**, e apparirà la schermata che segue:

Estrarre Cod. Ins  
(Premere trasm.)



In seguito, introdurre il trasmettitore nel connettore corrispondente e premere qualsiasi tasto di canale. Un segnale sonoro breve e la comparsa momentanea della schermata di conferma indicheranno che l'operazione è stata realizzata in maniera corretta.

Operazione OK

Una volta realizzata, si tornerà alla schermata precedente. Questa operazione può essere ripetuta tutte le volte che si desidera.

### 4.4 FUNZIONE SOSTITUZIONE DI TRASMETTITORE PERDUTO

Premere il tasto  e apparirà la seguente schermata:

Duplicato trans.  
(Digitare cod.)

In seguito, digiti il numero di codice da sostituire.

Man mano che vengano digitati i corrispondenti tasti, i numeri verranno visualizzati sul display. Per esempio, se si desidera sostituire il codice "022457", visualizzerà:

Duplicato trans.  
022457

Una volta digitato il codice, premere il tasto **Enter** e, in seguito, chiederà il numero di sostituzione.

N. Duplicato



Bisogna tenere presente che se si inserisce un numero di sostituzione inferiore a quello che si stava utilizzando nell'installazione, il nuovo comando modificato e memorizzato non funzionerà. Nel caso in cui si lasci lo stesso numero di sostituzione, il trasmettitore perduto che si vuole sostituire ed allo stesso tempo inutilizzare, non verrà annullato nel ricevitore.

Digitare il numero di sostituzione che corrisponda (da 0 a 7) e premere il tasto **Enter**. Un segnale sonoro breve e la comparsa momentanea di una schermata di conferma indicheranno che l'operazione è stata realizzata in maniera corretta.

Operazione OK

Tornerà automaticamente al menù precedente in attesa di ripetere la funzione tutte le volte che si desidera.

Duplicato trans.  
(Digitare cod.)

### 4.5 FUNZIONE INSERIRE "PIN" D'INSTALLAZIONE IN UN TRASMETTITORE

Premere il tasto **PIN** e comparirà la seguente schermata:

Inserire PIN  
(Digitare cod.)

In seguito, digitare le quattro cifre corrispondenti al PIN dell'installazione. Man mano che vengano digitati i tasti numerici, si visualizzeranno i numeri sul display. Per esempio, se il PIN è "1234", si visualizzerà:

Inserire PIN  
1234

Una volta digitato il codice, premere **Enter** e un'altra schermata avvertirà che si deve inserire il trasmettitore:

Inserire PIN  
(Premere trasm.)

Infine, inserire il trasmettitore e premere qualsiasi canale, un segnale sonoro breve e la comparsa momentanea della schermata di conferma indicheranno che l'operazione è stata realizzata in maniera corretta.

Operazione OK

Una volta realizzata, si, tornerà alla schermata precedente. In questa maniera, si potrà inserire questo stesso PIN già digitato in tanti trasmettitori quanti si desidera.

Inserire PIN  
(Premere trans.)

#### 4.6 FUNZIONE INSERIRE CODICE "PIN" E CODICE PERSONNALIZZATO INSTALLATORE IN UN TRASMETTITORE.

Premere il tasto **Esc** e **5** e comparirà la seguente schermata:

Inserire PIN  
(Digitare cod.)

In seguito, digitare le quattro cifre corrispondenti al PIN dell'installazione. Man mano che vengano digitati i tasti numerici, si visualizzeranno i numeri sul display. Per esempio, se il PIN è "1234", si visualizzerà:

Inserire PIN  
1234

Una volta digitato il codice, premere **Enter** e un'altra schermata avvertirà che si deve inserire il trasmettitore:

Inserire PIN  
(Premere trans.)

Infine, inserire il trasmettitore e premere qualsiasi canale, un segnale sonoro breve e la comparsa momentanea della schermata di conferma indicheranno che l'operazione è stata realizzata in maniera corretta.

Operazione OK

Una volta realizzata, si, tornerà alla schermata precedente. In questa maniera, si potrà inserire questo stesso PIN già digitato in tanti trasmettitori quanti si desidera.

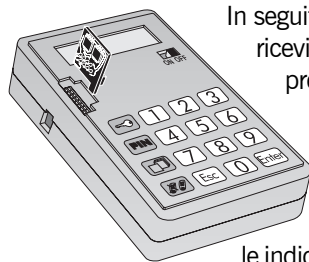
Inserire PIN  
(Premere trans.)



Tramite questa funzione saranno inseriti il codice PIN della installazione anche il codice personalizzato installatore.

#### 4.7 FUNZIONE COPIARE SCHEDA DI MEMORIA

Premere il tasto  e apparirà la seguente schermata:



In seguito, inserire la scheda di memoria del ricevitore nel connettore corrispondente e premere il tasto **Enter**. La schermata che segue indicherà che il programmatore sta leggendo il contenuto della scheda.

Copiare TM  
(Inserire TM)

Operaz. in corso

Quando tutto il contenuto è stato copiato, apparirà una schermata che le indicherà che si può già togliere la scheda

Copiare TM  
(Destinazione)

che si desiderava copiare e introdurre la scheda di destinazione. Di nuovo la stessa schermata di prima le indicherà che il contenuto si sta copiando nella nuova scheda di memoria.

Una volta realizzata l'operazione, il programmatore portatile tornerà alla prima schermata e rimarrà in condizioni di ripetere l'operazione (se si desidera copiare un'altra scheda di memoria, si dovrebbe inserire di nuovo la scheda fonte).

Questa funzione realizza unicamente un trasferimento di codici, e mantiene il formato delle schede.

Se la scheda di destinazione non è vergine o non è vuota, il contenuto si perderà.

Se la scheda di destinazione ha una capacità inferiore al contenuto che si desidera copiare in essa, il programmatore non permetterà l'operazione e avvertirà con la seguente schermata:

Oper. errata

## 4.8 FUNZIONE CANCELLARE CODICE

Premere simultaneamente i tasti **Esc** e **[ ]**, e apparirà il seguente messaggio:

Cancellare codi.  
(Digitare cod.)

In seguito, inserire la scheda di memoria del ricevitore nel connettore corrispondente e digitare il numero del codice che si desidera cancellare. Man mano che vengano digitati i corrispondenti tasti, si visualizzeranno i numeri sul display. Per esempio, se si desidera cancellare il codice "123456", si visualizzerà:

Cancellare codi.  
123456

Una volta digitato il codice, premere **Enter**. Un segnale sonoro breve e la comparsa momentanea di una schermata di conferma le indicheranno che l'operazione è stata realizzata in maniera corretta.

Operazione OK

Automaticamente si tornerà al menù precedente, e la scheda di memoria del ricevitore avrà già cancellato il codice. Se si desiderano cancellare più codici, ripetere l'operazione tutte le volte che è necessario.

Se il codice digitato non esiste nella memoria, il programmatore avviserà con il messaggio che segue:

Non trovato

## 4.9 FUNZIONE CAMBIO DELLA PASSWORD DI ACCESSO

Per cambiare la password del programmatore o per inibirla, procedere seguendo i passi qui descritti:

Da "(Scegliere funz)", premere

simultaneamente i tasti **Esc** e **1**

(Scegliere funz)

Password  
1-Sì 2-No

Apparirà la seguente schermata:

Premendo il tasto **2**, un breve segnale sonoro e la comparsa momentanea di una schermata di conferma convalideranno l'inibizione della password. A partire da questo momento, quando si torna ad accendere il programmatore portatile, questo non la chiederà più.

Premendo il tasto **1**, apparirà un'altra schermata che le chiederà se la si vuole cambiare. Premendo il tasto **2**, un segnale sonoro breve e la comparsa di una schermata di conferma convalideranno che rimane la stessa password di accesso.

Nuova password  
1-Sì 2-No

Se si preme il tasto **1**, sverrà chiesta l'introduzione del nuovo numero di sei cifre. Mentre questo viene digitato, si visualizzerà il segno "\*".

Nuova password  
\*\*\*\*\*

Una volta introdotte tutte le cifre, premere il tasto **Enter** e una nuova schermata farà ripetere il numero, per sicurezza.

Ripetere passw.  
\*\*\*\*\*

Nel caso in cui i numeri non coincidano, il programmatore tornerà a “(Scegliere funz)” senza aver convalidato l’operazione, cosa che verrà momentaneamente indicata la seguente schermata:

Oper. errata

Altrimenti, un segnale sonoro breve e la comparsa momentanea di una schermata convalideranno la nuova password e il programmatore tornerà a “(Scegliere funz)”.

#### 4.10 FUNZIONE INSERIRE PIN D’INSTALLAZIONE + BLOCCO DI MEMORIA RICEVITORE

Prema simultaneamente i tasti **[Esc]** e **[PIN]** e apparirà la seguente schermata:

PIN + Blocco TM  
(Digitare cod.)

In seguito, digiti le quattro cifre corrispondenti al PIN dell’installazione. Man mano che vengano digitati i tasti numerici, potrà visualizzare i numeri sullo schermo. Per esempio, se il PIN è “1234”, visualizzerà:

PIN + Blocco TM  
1234

Una volta digitato il codice, prema **[Enter]** ed un’altra schermata l’avviserà di inserire la scheda di memoria del ricevitore:

PIN + Blocco TM  
(Inserire TM)

Infine, inserisca la scheda di memoria del ricevitore e prema nuovamente il tasto **[Enter]**, un fischio breve e la momentanea apparizione della schermata di conferma le indicheranno che l’operazione è stata effettuata in maniera corretta.

PIN + Blocco TM  
Operazione OK

Una volta realizzata, un’altra schermata le mostrerà il seguente PIN d’installazione (incrementando di uno il numero precedente) (1235). In questa maniera, sarà possibile inserire quest’altro PIN in una nuova scheda di memoria.

---

**Il marchio CE di questa apparecchiatura significa che si adegua alle disposizioni delle raccomandazioni 89/336/CEE relative alla compatibilità elettromagnetica.**





**MINIMAN+DCS**

