



NOTICE D'UTILISATION avec Claviers 2280 et 2281



HARMONIA est une centrale à bus destinée aux applications commerciales ou industrielles nécessitant une gestion point par point d'un grand nombre de détecteurs.

La gamme HARMONIA s'appuie sur une technologie à microprocesseur. Sa ligne bus RS485 (1 km maximum) permet une gestion centralisée de l'installation avec un principe de raccordement rationnel.

Capacité des systèmes	2651
• entrées	24
• sorties	22
• secteurs	4
• codes utilisateurs	18
• familles	6

Cette notice synthétise pour vous les principales commandes que vous pouvez effectuer sur le système HARMONIA. Toutefois, cette centrale gérée par microprocesseur offrant un grand nombre de possibilités il se peut que ce document soit incomplet par rapports aux multiples fonctions que votre installateur aura paramétré sur votre installation. Néanmoins, vous retrouverez ci-dessous les principales fonctions qui vous sont accessibles. Demander à votre installateur une formation complète sur les possibilités d'exploitation de votre système.

SOMMAIRE

• Principe	2
• Protection contre un usage abusif de votre clavier	4
• Présence ou absence énergie	4
• Armement total d'un ou plusieurs secteurs	4
• Armement partiel d'un ou plusieurs secteurs	5
Problèmes liés à l'armement total ou partiel	6
• Désarmement d'un ou plusieurs secteurs	6
Désarmement avec code sous contrainte	6
• Arrêter une alarme	6
• Exclusion d'un point de détection	7
• Exclusion de l'autosurveillance.	8
• Contrôle des points de détection.	8
• Consulter la mémoire événements.	9
• Mettre un point de détection en mode carillon.	10
• Changement d'un code utilisateur.	10
EDITEUR DE LIBELLÉ	11
• Test des sirènes intérieures et extérieures	14
• Changement date, heure, été/hiver	14
• Annuaire téléphonique	15
• Acquies d'un appel	15
• Ecoute et interpellation	16
• Accès télégestion par code	16

La conception modulaire de la centrale HARMONIA en fait un produit en constante évolution dans nos services de recherche et développement. Votre installateur vous tiendra informé des futures évolutions et possibilités du système HARMONIA.

PRINCIPE

Les centrales HARMONIA 2651 peuvent surveiller de 1 à 24 points de détection regroupés dans 1 à 4 secteurs géographiques.

On désigne "Entrée" ou "point" de détection les organes qui fournissent les informations d'alarme (ex : un contact d'ouverture d'une porte, un radar volumétrique).

On désigne "Secteur" la partie ou l'ensemble du site où sont situés les points de détection.

Exemple d'un site avec 3 secteurs :

- 1er secteur administratif
- 2ème secteur magasin
- 3ème secteur partie commune

le secteur administratif est accessible par une famille d'utilisateur " Famille Administration"
 Le secteur magasin est accessible par une autre famille d'utilisateur "Famille Magasin"
 Le secteur partie commune est accessible par la famille Administrative et par la famille Magasin.

Nous avons besoin de 2 codes :

- Un code pour la famille Administrative
- Un code pour la famille Magasin.

Le clavier se trouve à l'entrée du bâtiment.

En sortant : après avoir taper son code, la dernière famille arme son secteur et la partie commune.

En entrant : le désarmement d'un secteur entraîne le désarmement de la partie commune.

Toutes les commandes de la centrale sont accessibles sur le ou les claviers 2280 et 2281.



Le clavier possède 2 types de commandes :

- Les commandes directes : code seul (armement/désarmement).
- Les commandes indirectes : un ou deux chiffres suivis de la touche * et du code (contrôle des points, etc ...). Voir tableau ci-dessous.

Note : Lors d'une commande, si aucune action n'est effectuée pendant une minute, la commande est abandonnée et l'afficheur revient à l'écran d'accueil.

Commandes directes (code seul) :

- Armement total d'un ou plusieurs secteurs.
- Désarmement total d'un ou plusieurs secteurs.
- Désarmement avec code sous contrainte.
- Arrêter une alarme, une mémoire d'alarme.

Commandes indirectes (nécessitent une saisie particulière) :

Commande	Action	Page
Armement partiel	Tapez ① * puis ③ ④ ⑤ ⑥	5
Exclusion de point	Tapez ② * puis ③ ④ ⑤ ⑥	8
Exclusion de l'Autosurveillance	Tapez ③ * puis ③ ④ ⑤ ⑥	9
Contrôle des points	Tapez ④ * puis ③ ④ ⑤ ⑥	10
Consultation de la mémoire	Tapez ⑤ * puis ③ ④ ⑤ ⑥	10
Mode Carillon	Tapez ⑥ * puis ③ ④ ⑤ ⑥	11
Changement des codes Utilisateurs	Tapez ⑦ * puis ③ ④ ⑤ ⑥	12
Test des sirènes	Tapez ⑧ * puis ③ ④ ⑤ ⑥	15
Changement date, heure	Tapez ⑨ * puis ③ ④ ⑤ ⑥	15
Modification des numéros de téléphones	Tapez ① * puis ③ ④ ⑤ ⑥	17
Télégestion	Tapez ① ① * puis ③ ④ ⑤ ⑥	18

PROTECTION CONTRE UN USAGE ABUSIF DE VOTRE CLAVIER

5 faux codes successifs bloquent le clavier pendant une minute, passé ce délai, seul un bon code est accepté.

Message

Faux code

Après avoir saisi un code incorrect.

CLAVIER BLOQUE

Après avoir saisi 5 faux codes.

Attendre une minute pour taper un nouveau code.

PRÉSENCE OU ABSENCE ÉNERGIE

Lorsque la centrale est à l'arrêt, en cas de défaut secteur elle affiche

HARMONIA
ABSENCE ENERGIE

en alternance toutes les secondes avec l'écran ci-après.

HARMONIA
10:15 Lun 15 jan

Après le délai de prise en compte (réglable par l'installateur), le message suivant s'affiche :

Alarme
technique

Après acquittement du message par la composition d'un code utilisateur, on revient à l'affichage alterné ABSENCE ENERGIE" jusqu'au rétablissement de l'énergie.

ARMEMENT TOTAL D'UN OU PLUSIEURS SECTEURS

1 • Tous les points sont correctement fermés.

Condition : L'autosurveillance générale est valide et aucune restriction horaire ne s'applique à l'utilisateur au moment de l'action.

HARMONIA
10:15 Lun 15 jan

Tapez votre code, un des deux cas suivants se produit

- 1er cas : Armement immédiat du ou des secteurs.

Tempo. sortie
reste 30 s

A la fin du décompte de la temporisation (durée paramétrable par l'installateur), le système passe en MARCHE puis affiche l'un des écrans suivants :

HARMONIA
10:15 Lun 15 jan

Ecran d'accueil : Certains secteurs ne sont pas armés

Ecran vide : Tous les secteurs sont armés.

- 2ème cas : Choix d'un ou plusieurs secteurs avant armement (cette option doit être validée par le paramétrage de l'installateur).

Secteur 1 2 3 4
*ok#non M A A A

Ici le système vous autorise à choisir le ou les secteurs à armer

Taper le ou les chiffres correspondants aux secteurs à armer (ex. : touche "3" pour le secteur 3)
A = secteur en Arrêt.

M = secteur armé et en cours d'armement.

P = secteur en mode partiel.

Rappel : La temporisation de sortie est le délai qui permet de quitter les locaux, ne pas s'écarter du chemin prévu, les autres points déclenchent une alarme immédiate ainsi que les points temporisés ou mixtes ouverts après dépassement de la tempo.

Note : Si la temporisation ne démarre pas, voir plus loin problèmes d'armements.

2 • Des points sont ouverts.

```
HARMONIA
10:15 Lun 15 jan
```

Tapez votre code

Armement impossible. La centrale affiche l'écran suivant :

```
XXXsY Pt. ouvert
#fin 2Excl #suit
```

Cet écran indique qu'au moins un point est en défaut

Lecture de l'écran :

XXX : Numéro du point ouvert

sY : Numéro du secteur dont dépend le point

La seconde ligne affiche alternativement le libellé du point et les commandes disponibles

: Pour consulter les autres points ouverts, s'il y a lieu

* : Pour abandonner la phase d'armement et retourner à l'écran d'accueil

2 : Exclusion du point en défaut (seulement si l'option a été définie - voir l'installateur).

```
XXXsY Pt. ouvert
#=fin #=suite
```

Ecran sans l'option d'éjection du point

Après avoir refermé ou exclu les points ouverts, recommencez la procédure normale d'armement.

ARMEMENT PARTIEL D'UN OU PLUSIEURS SECTEURS

Ce mode de fonctionnement vous permet de mettre sous surveillance certains points de détection. (voir avec votre installateur l'attribution des points inhibés en marche partielle).

- Vous ne pouvez mettre en marche partielle que le ou les secteurs en arrêt.

```
HARMONIA
10:15 Lun 15 jan
```

Tapez ① puis ②

```
Tapez votre code
Marche Partielle
```

Suivre les instructions de l'afficheur.

La suite de la procédure est identique à l'armement total. Le buzzer de sortie sonne en alternance.

Remarque : Quand vous tapez un chiffre correspondant au secteur choisi, la lettre A est remplacé par la lettre P, un tiret sous un secteur vous indique que ce dernier est déjà en marche.

- Si vous avez plusieurs secteurs à armer dont certains en marche partielle :
 - Mettre en marche d'abord le ou les secteurs à passer en "marche totale"
 - Mettre ensuite en marche le ou les secteurs à passer en "marche partielle"

Problèmes liés à l'armement total ou partiel

Question : le buzzer du clavier sonne en alternance et le secteur est en marche totale?

Réponse : des points sont exclus (voir exclusion des points)

Question : l'afficheur du clavier indique "ARMEMENT IMPOSSIBLE"?

Réponse : Vérifier si un point immédiat n'est pas ouvert. (voir contrôle des points de détection).

Vérifier si tous les points de détection ne sont pas exclus. (voir exclusion des points).

Parcourir l'historique et vérifier si un module n'est pas en défaut de communication.

Question : le buzzer du clavier ne sonne pas pendant les temps d'entrée et de sortie?

Réponse : l'autosurveillance générale de la centrale est exclue ou l'installateur a dévalidé le buzzer.

DÉSARMEMENT D'UN OU PLUSIEURS SECTEURS

Entrer dans les locaux par le chemin prévu, la temporisation d'entrée est lancée.

Vous devez entrer votre code avant l'expiration de la temporisation.

La procédure de désarmement est identique à celle d'armement.

Si le code utilisé est affecté à plusieurs secteurs et suivant ses droits seul le secteur à l'origine du lancement de la temporisation d'entrée est arrêté.

L'afficheur vous propose l'état des autres groupes.

En tapant le chiffre d'un secteur, la lettre M ou P est remplacé par A (Arrêt).

Attention : Après avoir tapé votre code, soyez attentif au message affiché (message d'alarme par exemple) voir plus loin arrêter une alarme. Si votre système affiche "MODE PARTIEL ASG" une alarme d'autosurveillance est déclenchée ; voir Exclusion de l'Autosurveillance (page 8).

Désarmement avec code sous contrainte

Cette commande est équivalente à un désarmement total, elle active en plus une sortie CODE SOUS CONTRAINTE pour prévenir discrètement une tierce personne.

Cette action est généralement utiliser lorsque le désarmement est effectué sous la menace.

Seuls les codes paramétrés avec l'option seront habilités à utiliser cette commande.

(voir avec votre installateur les moyens mis en œuvre).

ARRÊTER UNE ALARME

La centrale gère 5 types d'alarme :

- Intrusion
- Assistance
- Incendie
- Technique
- Système

Les alarmes peuvent être sonores ou silencieuses, dans certains cas vous devez acquitter ces dernières.

- Lorsque le secteur concerné par l'alarme est en marche, tapez votre code, le secteur passera à l'arrêt et arrêtera les alarmes en cours. Aucune indication visuelle n'apparaît alors sur le clavier (si ce n'est l'écran d'accueil avec la date et l'heure). Pour consulter la mémoire d'alarme, reportez vous au paragraphe CONSULTER LA MÉMOIRE D'ÉVÉNEMENTS en page 9.

- Lorsque le secteur est à l'arrêt, tapez votre code pour arrêter les alarmes. Les alarmes en arrêt sont, la plupart du temps des alarmes d'Autosurveillance

Tappez votre code. La centrale affiche alors le défaut. Si celui-ci a disparu, les sirènes s'arrêtent. Si le défaut est toujours présent, les sirènes continuent et il faut exclure l'autosurveillance en tapant **3** puis ***** (voir page 8)

EXCLUSION D'UN POINT DE DÉTECTION

L'exclusion permet de mettre hors service des points de détection à la prochaine mise en service.

Lors du passage à l'arrêt du secteur les points exclus sont rétablis.

Vous pouvez rétablir un point exclu manuellement de la même manière que pour l'exclure.

Attention : *Si tous les points sont exclus le secteur ne passe pas en marche. " Armement impossible."*

Les points de détection sont regroupés dans cinq catégories :

- 1 - Intrusion
- 2 - Assistance
- 3 - Incendie
- 4 - Technique
- 5 - Système

Exemple : Dans la procédure ci-dessous, il s'agit d'exclure un point INTRUSION, adresse 008, alarme 24/24H, libellé COFFRE FORT.

```
HARMONIA
10:15 Lun 15 jan
```

Tapez les touches **2** puis ***** puis suivez les instructions de l'afficheur.

```
Taper votre code
Exclus. Point
```

Tapez votre code.

```
@= FIN EXCLUSION
#=OUI #=Suite
```

Tapez un chiffre de 1 à 5 ou faites défiler les catégories avec **#**

```
1= INTRUSION xxx
#=OUI #=Suite
```

Tapez un chiffre de 1 à 5 ou faites défiler les catégories avec **#** puis validez avec *****
xxx : représente le nombre de points exclus pour la catégorie INTRUSION

```
@00 FIN exclus.
#=Aband. #=Suite
```

Entrer le numéro du point **0 0 8** ou faites défiler les points avec **#**

```
@08s1 exclus=NON
COFFRE FORT
```

La seconde ligne de l'afficheur indique alternativement le libellé du point et les commandes disponibles : **#=Modif. #=Suite**. Le secteur dont dépend le point est ici indiqué par **s1**.

```
@08s1 exclus=NON
#=Modif. #=Suite
```

Taper ***** pour changer le "NON" en "OUI", puis valider avec la touche **#**

```
@08s1 exclus=OUI
#=Modif. #=Suite
```

Pour sortir, taper **0 0 0**

```
@00 FIN exclus.
#=Aband. #=Suite
```

puis validez avec ***** pour retourner à l'écran d'accueil

EXCLUSION DE L'AUTOSURVEILLANCE.

L'autosurveillance protège 24h/24 tous les appareils du système, les câbles de liaison contre toute tentative de sabotage ainsi que la perte de dialogue d'un module .

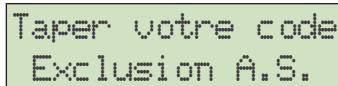
L'ouverture d'un coffret ou la coupure d'un câble déclenche une alarme d'autosurveillance immédiate.

Cette commande permet :

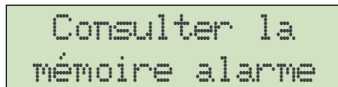
- d'exclure les points d'autosurveillance en défaut et d'arrêter en même temps les sirènes ;
- sans défaut d'AS, de déclencher les sirènes et d'autoriser l'accès installateur pendant 1 minute

En cas d'alarme AS

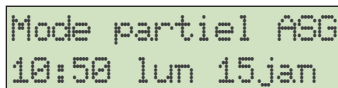
- Appuyer sur la touche **3** puis ***** d'un clavier, celui-ci affiche alors :



Taper alors un code utilisateur valide **1 2 3 4** par exemple. Les sirènes s'arrêtent



Cet écran vous invite à consulter la mémoire d'alarme.



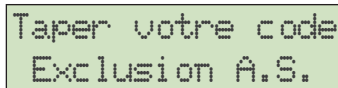
Cet écran signale qu'une partie de l'AutoSurveillance de l'installation n'est pas en service. Les autres points d'autosurveillance restent actifs.

Avec l'autosurveillance exclue, chaque passage à l'arrêt déclenche une alarme. Il est alors nécessaire de taper le code à nouveau.

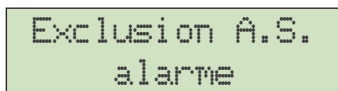
- **Ne jamais laisser la centrale fonctionner dans ce mode, prévenir immédiatement votre installateur.**

Autorisation accès installateur

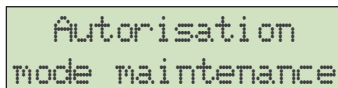
- Appuyer sur la touche **3** puis ***** d'un clavier, celui-ci affiche alors :



Taper alors un code utilisateur valide **1 2 3 4** par exemple. Une séquence d'alarme se déclenche



Taper une nouvelle fois code utilisateur valide **1 2 3 4** par exemple. pour annuler l'alarme



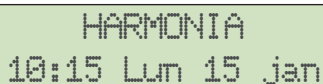
Cet écran s'affiche pendant une minute de façon à permettre à l'installateur de composer son code technicien pour accéder au paramétrage. Après la composition du code, l'ensemble de l'AS est exclue. Elle pourra être rétablie complètement par l'installateur après suppression des défauts d'AS. Si l'installateur ne compose pas de code dans un délai de 1 minute, l'AS n'est pas exclue et le système affiche de nouveau l'écran d'accueil.

CONTRÔLE DES POINTS DE DÉTECTION.

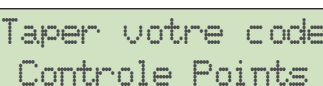
Cette commande vous informe de l'état ouvert ou fermé des points de détection.

Les points de détection sont regroupés dans cinq catégories, sur le même principe que pour l'exclusion de points :

- 1 - Intrusion
- 2 - Assistance
- 3 - Incendie
- 4 - Technique
- 5 - Système



Tapez les touches **4** puis ***** puis suivez les instructions de l'afficheur.



Tapez votre code.

```
1= INTRUSION 2
*=OUI #=Suite
```

Tapez un chiffre de 1 à 5 ou faites défiler les catégories avec (#)
Si une valeur apparaît après la catégorie (ici "2") cela signifie que 2 points sont en défaut.
validez avec (*) pour les visualiser. Taper (#) pour faire défiler les catégories.

```
008s1 24/24h
#fin 0=nom #suite
```

Lecture de l'afficheur :

008 : Adresse du point
s1 : Secteur dont dépend le point
24/24h : Fonction d'entrée associée au point
* : Taper cette touche pour terminer la consultation
0 : Taper cette touche afficher le libellé du point
: Taper cette touche pour passer au point en défaut suivant
1 : Taper le numéro du secteur indiqué pour en afficher le nom

```
*=Fin
```

Ecran quand tous les points sont corrects.

Remarque : l'état affiché correspondant à l'état du point au moment de la demande, si le point est refermé, utiliser la touche # pour rafraîchir l'écran.

Remarque : Un point en intrusion temporisé ou mixte n'empêche pas la mise en service d'un secteur. Toutefois, il déclenchera une alarme s'il est toujours en défaut à la fin de la temporisation de sortie

CONSULTER LA MÉMOIRE ÉVÉNEMENTS.

La mémoire comporte 200 événements permettant un suivi détaillé du fonctionnement. Elle est accessible par la commande (5) et (*) suivie du code utilisateur. Les événements affichés dépendent des droits de la famille de l'utilisateur. Le code maître permet de visualiser tous les événements.

```
HARMONIA
10:15 Lun 15 jan
```

Tapez les touches (5) puis (*) pour accéder à la mémoire d'événements.

```
Tapez votre code
Mém. Evenements
```

Suivre les instructions de l'afficheur.

```
Debut historique
*Fin 0=Ret #Suit
```

Faites défiler les événements avec la touche (#) depuis le plus récent vers le plus ancien. La touche (0) permet le cheminement inverse. Quitter la consultation en appuyant sur (*)

Cet accès permet de lire les 200 derniers événements.

Tous les événements sont horodatés .

Un type d'événement suivi d'un "+" indique l'apparition d'un événement, le "-" correspond à sa disparition .

Attention : Des messages n'ont aucun effet sur le fonctionnement de la centrale mais vous devez prévenir votre installateur rapidement. Par exemple : RES+ = problème de résistance sur un point de détection.

C< 80% = mauvais dialogue du bus.

COM+ = Problème de communication avec un module.

METTRE UN POINT DE DÉTECTION EN MODE CARILLON.

Système à l'arrêt, le mode carillon permet à un point de détection d'envoyer un signal sonore (au clavier ou sur un buzzer) pour avertir d'une présence (porte d'entrée par exemple)..

```
HARMONIA
10:15 Lun 15 jan
```

Tapez les touches **6** puis ***** pour accéder à la fonction CARILLON.

```
Tapez votre code
Mode Carillon
```

Tapez votre code.

```
CARILLON
*=OUI #=abandon
```

Taper ***** pour valider l'entrée en mode CARILLON

```
000 FIN Carillon
*=abandon #=suit
```

Entrer le numéro (adresse) du point ou faire défiler les points avec la touche **#** ou taper ***** pour revenir à l'écran d'accueil

```
001s1 Caril.=NON
HALL ENTREE
```

Taper ***** pour changer le "NON" en "OUI" puis valider avec **#**

Taper **#** pour passer au point suivant

Taper **0 0 0** puis ***** pour revenir à l'écran d'accueil

La deuxième ligne affiche en alternance le libellé du point et les commandes autorisées : ***=Modif #=suite**

```
001s1 Caril.=OUI
HALL ENTREE
```

Passer au point suivant avec la touche **#**. Pour sortir, taper "000" puis *****

```
CARILLON 1
*=OUI #=abandon
```

Le chiffre qui apparaît maintenant sur cet écran indique le nombre de points activés en mode CARILLON. Pour quitter, taper **#**

Remarque : Le mode carillon est permanent, vous devez désactiver manuellement le mode carillon d'un point.

CHANGEMENT D'UN CODE UTILISATEUR.

La centrale offre la possibilité d'attribuer 17 codes utilisateurs et un code maître.

Les utilisateurs sont répartis dans des familles, chaque famille ayant ses droits et ses restrictions.

La centrale utilise de 1 à 5 familles (voir avec l'installateur pour plus de précision).

Le code maître donne accès à tous les codes et peut attribuer une famille à un code.

Un code utilisateur ne peut modifier que les codes associés à sa famille.

Droit d'une famille :

Niveau1 : armement/désarmement.

Niveau2 : armement/désarmement/consultation.

Niveau3 : armement/désarmement/consultation/modification.

Pour modifier ou attribuer un code, la famille doit avoir des droits niveau 3.

```
HARMONIA
10:15 Lun 15 jan
```

Tapez les touches **7** puis ***** pour accéder au changement de codes.

```
Tapez votre code
Changement codes
```

Tapez votre code.

Les 17 codes utilisateurs sont numérotés de 01 à 17. Le code MAÎTRE porte le numéro 18.

En fonction de la famille et des droits attribués, l'accès à un code est réservé à sa famille et au code MAÎTRE.

```

01=DUPONT MICHEL
*=OUI #=suite
    
```

Entrer le numéro du code à modifier ou faire défiler les codes avec la touche (#).

La première ligne indique la position du code et le début du nom de l'utilisateur ou

```

01=Libre
*=OUI #=suite
    
```

"Libre" vous informe que aucun code n'est programmé à cette position.

Pour modifier ce code, taper sur (*).

"Sans nom" précise que le code existe mais le nom de l'utilisateur n'est pas enregistré.

```

Menu CODE  1=MODIFIER CODE
           *=oui #=suite
    
```

Taper un chiffre de "1" à "5" ou faites défiler les choix avec la touche (#)

Taper (0) pour abandonner

5 choix sont proposés :

- (1) : MODIFIER CODE
- (2) : NOM UTILISATEUR
- (3) : CODE SOUS CONTRAINTE
- (4) : DROIT MODIFICATION
- (5) : CHOIX FAMILLE

```

Menu CODE  1=MODIFIER CODE
           *=oui #=suite
    
```

Valider avec (*) pour accéder au Sous menu MODIF CODE

```

Sous-menu Modif code
CODE 01= .....
*=oui #=eff.code
    
```

Entrer un code de 4 à 6 chiffres ou effacer le code existant en tapant (#) puis valider avec (*)

Important : Veillez à saisir un code qui ne soit pas déjà utilisé et qui ne soit pas la racine d'un code existant (ex. : Si un code à chiffre tel que 123456 existe, un autre code tel que 1234 ne pourra pas être pris en compte).

```

Menu CODE  2=NOM UTILISAT.
           *=oui #=suite
    
```

Valider avec (*) pour accéder au sous menu NOM UTILISATEUR

```

Sous-menu Nom Util.
_
*val #menu AC+M
    
```

Entrer Le nom de l'utilisateur en vous aidant des repères ci-dessous.

● La suite du chapitre après l'éditeur de libellé -----

EDITEUR DE LIBELLÉ

Mini éditeur de 16 caractères max

- 1ère ligne : texte saisi et position curseur
- 2ème ligne : Validation, accès menu, attributs de l'éditeur.

Par défaut, l'éditeur se positionne sur la saisie des lettres Majuscules. Toutefois, il vous offre la possibilité de saisir du texte en minuscule ou divers symboles.

Lecture de l'afficheur *val #menu AC+M :

*val : Valider la lettre saisie en tapant *

#menu : Taper # pour choisir un attribut de menu (sortir, effacer, style du texte, symbole ou alphabet,...)

A : Type de saisie - A =Alphabet - S =Symboles

C+ : Mode de déplacement du curseur - C+ =avance vers la droite - C- =Recule vers la gauche

M : Style des caractères - M =Majuscules - m =Minuscules

Ecran
Editeur

```
—
#val #menu AC+M
```

Saisir les lettres du nom à entrer (ici Lettres, Majuscules, et la touche ***** déplace le curseur vers la droite)**ALPHABET :**

Chaque pression sur les touches du clavier fait défiler les caractères dans l'ordre suivant :

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| 1 : 1 | 6 : 6 M N O |
| 2 : 2 A B C | 7 : 7 P Q R S |
| 3 : 3 D E F | 8 : 8 T U V |
| 4 : 4 G H I | 9 : W X Y Z |
| 5 : 5 J K L | 0 : O et espace |
| * : Déplacer le curseur | # : Choisir un menu |

SYMBOLES

Chaque pression sur les touches du clavier fait défiler les caractères dans l'ordre suivant :

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| 1 : ! " # | 6 : < > |
| 2 : % & ' | 7 : ? = |
| 3 : () * | 8 : { } |
| 4 : , - . | 9 : @ |
| 5 : / : ; | 0 : sans effet |
| * : Déplacer le curseur | # : Choisir un menu |

***** permet de déplacer le curseur (vers la droite par défaut - C+).**#** permet de modifier la ligne du bas, le menu contextuel de l'éditeur.En entrant successivement la touche **#** on obtient les options suivantes :Sous-menu
Editeur

```
—
#Fin #suite
```

Taper ***** quitte l'éditeur, sinon **#**.Sous-menu
Editeur

```
—
#efface #suite
```

Taper ***** efface l'ensemble de la ligne du haut, sinon **#**.Sous-menu
Editeur

```
—
#Alphabet #suite
```

Taper ***** pour saisir des LETTRES (valeur par défaut) et composer le nom de l'utilisateur, sinon **#**.Sous-menu
Editeur

```
—
#Symboles #suite
```

Taper ***** pour pouvoir saisir des symbolesSous-menu
Editeur

```
—
#Curseur+ #suite
```

Taper ***** pour déplacer le curseur vers la droite (avancer avec ***** dans la saisie). Valeur par défautSous-menu
Editeur

```
—
#Curseur- #suite
```

Taper ***** pour déplacer le curseur vers la gauche (reculer avec ***** dans la saisie)Sous-menu
Editeur

```
—
#MAJUSCUL.#suite
```

Taper ***** pour pouvoir entrer des lettres majuscules dans le menu (valeur par défaut, sinon **#**).Sous-menu
Editeur

```
—
#minuscul.#suite
```

Taper ***** pour pouvoir entrer des lettres minuscules dans le menu, sinon **#**.Une fois le nom correctement entré, taper **#** pour accéder au menu et valider avec ***** pour quitter l'éditeur

----- Suite du chapitre ●

```
Menu
CODE  3=CODE CONTRAINT
      *=oui #=suite
```

Valider avec * pour accéder au sous menu CODE SOUS CONTRAINTE

```
Sous-menu
contrainte  CODE CONTR.=NON
            *=oui #=choix
```

Taper # pour changer le "NON" en "OUI"

```
Sous-menu
contrainte  CODE CONTR.=OUI
            *=oui #=choix
```

valider avec *

Pour plus de précisions, voir "ARMEMENT AVEC CODE SOUS CONTRAINTE"
Le code sous-contrainte ainsi déterminé utilise 1 des 17 codes utilisateurs disponibles.

Ce code sera systématiquement un code sous contrainte

Astuce : Utiliser un code facile à mémoriser ou faites précéder votre code habituel par un chiffre supplémentaire. Ex :
1234 = code habituel
01234 = code sous contrainte ou 11234 = code sous contrainte.

Attention :
1234 = code habituel
12345 = code sous contrainte refusé car la centrale compare les quatre premiers chiffres.

```
Menu
CODE  4=DROIT MODIFIC.
      *=oui #=suite
```

Valider avec * pour accéder au sous-menu DROIT des CODES

Important : Cette commande n'est accessible qu'avec le code Maître (code 18)

```
Sous-menu
Droits Code  DROIT : Utilisat
              F1 *=oui #=suite
```

Taper # pour changer le choix puis valider avec *.

3 choix de droits sont proposés pour chaque code :
MAITRE : Peut modifier tous les codes de sa famille
UTILISATEUR : Ne peut modifier que son code
AUCUN : Ne peut modifier aucun code, même pas le sien

```
Menu
CODE  5=CHOIX FAMILLE
      *=oui #=suite
```

Valider avec * pour accéder au menu FAMILLE

Important : Cette commande n'est accessible qu'avec le code Maître (code 18)

```
Sous-menu
famille     1=ADMINISTRATION
            F1 *=oui #=suite
```

Taper un chiffre de 1 à 5 pour choisir la famille ou faites défiler les familles avec la touche # puis valider votre choix avec *.

Le nom de la famille est indiquée sur la 1ère ligne (ici : ADMINISTRATION) et le N° de famille sur la deuxième ligne (ici F1 : FAMILLE 1). La famille 0 du code MAITRE 18 n'est pas modifiable.

Taper 0 pour sortir

```
Menu
CODE  0=RET. CHX CODE
      *=oui #=suite
```

Taper * pour quitter le menu

```
01=DUVAL MICHEL
  *=OUI #=suite
```

Pour sortir, taper sur 0 0

```
00=FIN PROG CODE
  *=OUI #=suite
```

puis valider avec *.

```
HARMONIA
10:15 Lun 15 jan
```

TEST DES SIRÈNES INTÉRIEURES ET EXTÉRIEURES

Cette commande permet de vérifier le bon fonctionnement des sirènes.

```
HARMONIA
10:15 Lun 15 jan
```

Tapez les touches **8** puis ***** pour accéder à la fonction TEST.

```
Tapez votre code
test sirenes
```

Tapez votre code.

```
TEST SIRENES
* = test # = abandon
```

Taper ***** brièvement pour activer le test sirènes pendant 3 secondes ou maintenez la touche enfoncée pour obtenir un test continu, puis quitter avec **#**

CHANGEMENT DATE, HEURE, ETE/HIVER

Vous avez le choix entre 4 menus dans ce chapitre :

1 = Modification de l'heure

2 = Modification de la date

3 = Modification des dates des l'heures d'été et d'hiver

```
HARMONIA
10:15 Lun 15 jan
```

Tapez les touches **9** puis ***** pour accéder à la fonction DATE/HEURE.

```
Tapez votre code
Modifications
```

Tapez votre code.

```
1=HEURE
* = oui # = suite
```

Taper un chiffre de 1 à 3 ou faites défiler les choix avec **#** puis valider avec *****

- En tapant 1 on obtient

```
1=HEURE
* = oui # = suite
```

Valider avec ***** pour modifier l'heure

```
Sous-menu
heure Ent.heure 15:10
* = oui # = eff.heur
```

Entrer la nouvelle heure (les 4 chiffres à la suite) puis taper valider avec *****

En cas d'erreur taper **#** puis recommencer. Si l'heure n'est pas correcte (ex :

28h65, elle est remplacée par l'heure précédente.

- En tapant 2 on obtient

```
2=DATE
* = oui # = suite
```

Valider avec ***** pour modifier la date

```
Sous-menu
date Lun j15 m01 a00
* = oui # = eff.date
```

Entrer la nouvelle date (les 6 chiffres à la suite) puis taper valider avec *****

En cas d'erreur taper **#** puis recommencer. Si la date n'est pas correcte (ex :

34/06/02, elle est remplacée par la date précédente.

La centrale vérifie la validité de la nouvelle date et affiche elle-même le jour de la semaine automatiquement.

- En tapant 3 on obtient

```
3=DATE ETE/HIVER
* = oui # = suite
```

Valider avec ***** pour modifier les dates de changement d'heure.



IMPORTANT : Les dates de changement d'heure ne sont pas fixes chaque année, elles changent tous les ans. Pensez bien à les modifier chaque année.

Sous-menu
été/hiverE../.. H../..
*Ete #Abandon

Cet écran de vérification vous indique ce qui est paramétré dans le système (ici, aucune date) taper (#) pour quitter et (*) pour effectuer la modification.

Sous-menu
été/hiverE31/03 H../..
*Hiv #eff.Ete

Entrer la date de passage à l'heure d'été (les 4 chiffres à la suite). Valider la saisie avec (*) ou effacer avec (#).

Sous-menu
été/hiverE31/03 H24/10
*Fin #eff.Hiv

Entrer ensuite la date de passage à l'heure d'hiver (les 4 chiffres à la suite). Valider la saisie avec (*) ou effacer avec (#).

HARMONIA
10:15 Lun 15 jan

ANNUAIRE TELEPHONIQUE

Suite à un événement d'alarme, la centrale peut appeler un ou plusieurs correspondants particuliers dont les numéros peuvent être modifiés avec votre code utilisateur principal (si l'option a été validée par l'installateur).

HARMONIA
10:15 Lun 15 jan

Tapez les touches (0) puis (*) pour accéder à l'ANNUAIRE TÉLÉPHONIQUE.

Tapez votre code
Annuaire tel.

Tapez votre code.

FIN ANNUAIRE
*oui #suite

Cet écran signifie qu'aucun numéro de téléphone n'est modifiable.

TELEPHONE 1
*oui #suite

Taper un chiffre de 1 à 4 ou faites défiler les choix avec (#) si vous avez accès à plusieurs numéros, puis valider avec (*). Un nom peut remplacer l'inscription "TELEPHONE X".

Exemple :

MR DUVAL
*oui #suite

valider avec (*) pour modifier le numéro de téléphone

Numero telephone
*oui #suite

Valider avec (*) pour modifier le numéro ou taper (#) pour éditer le nom du destinataire

0143342255
*oui #efface

Entrer le nouveau numéro puis valider avec (*) ou taper (#) pour effacer le numéro

Nom destinataire
*oui #suite

Valider avec (*) pour modifier le nom du destinataire

MR DUVAL_
*val #Menu AC+M

Reportez-vous à l'éditeur de libellé en page 11 pour entrer un nouveau nom

ACQUIT D'UN APPEL

Lorsque le transmetteur intégré à la centrale appelle un correspondant, celui-ci doit "acquiescer" l'appel, c'est à dire confirmer qu'il a bien reçu l'alarme. L'acquit arrête également le cycle des appels vers les autres correspondants
Procédure

- Ecoutez attentivement le message diffusé, puis, dans la phase de silence qui suit la diffusion des messages,
- taper (0) sur le clavier de votre téléphone pour acquiescer l'alarme. "0" est la touche d'acquit par défaut. Vérifiez auprès de votre installateur que c'est bien la procédure qu'il a mis en place.
- Lorsque le transmetteur reçoit et reconnaît l'acquit, il répète 3 fois "Acquit reçu, merci, au revoir."
- Vous pouvez alors raccrocher, ou passer en écoute/interphonie (voir ci-dessous).

Il est également possible que votre installateur ait paramétré un acquit au raccroché, et ce, dans le cas où vous utilisez un ancien poste téléphonique à cadran ; dans ce cas, raccrocher également dans la phase de silence.

ECOUTE ET INTERPELLATION

Si l'option est validée par votre installateur, après l'acquit de l'alarme, le transmetteur passe en phase d'écoute et vous demande "Sélection dialogue, écoutez". La phase d'écoute commence alors.

Commandes possibles :

- Ⓜ = passer en mode INTERPELLATION pendant 2 min. (parler pour interpellier les intrus entendus sur le site)
- Ⓢ = passer en mode ECOUTE pendant 2 min. (Écoutez grâce aux micros situés sur le site)
- Ⓟ = Fin de communication, vous pouvez raccrocher

ACCÈS TÉLÉGESTION PAR CODE

Une télégestion à distance est possible depuis un ordinateur équipé du logiciel adéquat. Cette fonction requiert l'option transmetteur téléphonique/modem intégrée.

Vous disposez de la capacité de déclencher la télégestion de 2 façons distinctes :

- En appelant un numéro depuis la centrale (Appel sortant)
- En autorisant un appel depuis l'extérieur pendant 10 minutes (Appel entrant).

```
HARMONIA
10:15 Lun 15 jan
```

Tapez les touches Ⓟ Ⓟ puis Ⓢ pour accéder au menu TÉLÉGESTION.

```
Taper votre code
TELEGESTION
```

Tapez votre code pour activer la télégestion

Suivant le paramétrage de l'installateur, 2 cas se présentent :

- 1er cas - Appel sortant - 2 cas de figure :

a) un numéro de tél s'affiche

```
0143342222
#=appel #=fin
```

Tapez Ⓢ pour déclencher l'appel vers le numéro pré-enregistré.

b) aucun numéro ne s'affiche

```
#=appel #=fin
```

Tapez le numéro à appeler puis lancez l'appel avec Ⓢ.

```
Appel en cours
```

Cet écran est visible pendant la première minute uniquement.

- 2ème cas - Appel entrant :

```
#=appel #=fin
```

Tapez Ⓢ pour autoriser un appel entrant.

```
Attend appel ext
```

Cet écran, visible pendant la première minute uniquement, indique que la période d'attente de l'appel entrant a débutée. Le système autorisera un appel entrant dans les 10 minutes à se connecter en télégestion. Au delà, recommencer la procédure.