



V2 ELETTRONICA SPA  
Corso Principi di Piemonte, 63  
12035 RACCONIGI (CN) ITALY  
tel. +39 01 72 81 24 11  
fax +39 01 72 84 050  
info@v2elettronica.com  
www.v2elettronica.com



IL n. 069  
EDIZ. 18/06/03

## PROG2



**I**

**PROGRAMMATORE PORTATILE**

**GB**

**PORTABLE PROGRAMMER**

**F**

**PROGRAMMATEUR PORTATIF**

**D**

**TRAGBARES PROGRAMMIERGERÄTE**

**E**

**PROGRAMADOR PORTÁTIL**

# PROG2

|           |                                |            |
|-----------|--------------------------------|------------|
| <b>I</b>  | <b>ISTRUZIONI . . . . .</b>    | <b>.1</b>  |
| <b>GB</b> | <b>INSTRUCTIONS . . . . .</b>  | <b>.11</b> |
| <b>F</b>  | <b>NOTICES . . . . .</b>       | <b>.21</b> |
| <b>D</b>  | <b>ANLEITUNGEN . . . . .</b>   | <b>.41</b> |
| <b>E</b>  | <b>INSTRUCCIONES . . . . .</b> | <b>.51</b> |

# SOMMAIRE

|                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------|----|
| DESCRIPTION . . . . .                                               | 22 |
| CONSIGNES D'UTILISATION. . . . .                                    | 22 |
| MENU ÉMETTEUR ROYAL PLUS . . . . .                                  | 23 |
| TX ROYAL PLUS CODÉ . . . . .                                        | 23 |
| TX ROYAL PLUS AVEC SWITCHES. . . . .                                | 23 |
| MENU ÉMETTEUR PERSONAL PASS . . . . .                               | 23 |
| LECTURE TX CODÉ. . . . .                                            | 23 |
| CODAGE TX AVEC CODE ÉTIQUETTE. . . . .                              | 24 |
| CODAGE TX AVEC CODE RANDOM . . . . .                                | 24 |
| DUPLICATION . . . . .                                               | 24 |
| MENU CODAGE MODULE MÉM . . . . .                                    | 24 |
| CODAGE ZONE MODULE MÉM . . . . .                                    | 24 |
| PROGRAMMATION ZONE DE MÉMOIRE LIBRE . . . . .                       | 25 |
| MODIFICATION ET EFFACEMENT D'UNE OU PLUS ZONES DE MÉMOIRE . . . . . | 26 |
| DUPLICATION MODULE MÉMOIRE . . . . .                                | 26 |
| EFFACEMENT TOTAL MODULE MÉMOIRE . . . . .                           | 26 |
| PASSE PARTOUT . . . . .                                             | 26 |
| MENU CODAGE RÉCEPTEUR . . . . .                                     | 27 |
| CODAGE ZONE RX. . . . .                                             | 27 |
| PROGRAMMATION ZONE DE MÉMOIRE LIBRE . . . . .                       | 27 |
| MODIFICATION ET EFFACEMENT D'UNE OU PLUS ZONES DE MÉMOIRE . . . . . | 28 |
| DUPLICATION RX. . . . .                                             | 28 |
| EFFACEMENT TOTAL RX . . . . .                                       | 28 |
| PASSE-PARTOUT . . . . .                                             | 29 |
| MESSAGES D'ERREUR . . . . .                                         | 29 |
| CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES . . . . .                               | 29 |

## DESCRIPTION

Le PROG2 est le produit innovateur de la maison V2 ELETTRONICA, qui grâce à son adaptabilité et à sa facilité d'emploi permet à l'installateur une gestion efficace des systèmes Personal Pass. Les potentialités élevées de cette unité sont déterminées par la présence d'un port série RS-232C, qui permet son branchement avec un micro-ordinateur : Le logiciel WINPPCL ou PPCL permet une gestion complète des données relatives à l'installation.

L'adaptabilité de ce produit se traduit dans la possibilité de :

- Auto-apprendre le code d'un émetteur ROYAL PLUS par radio ou de visualiser les caractéristiques de l'émetteur par l'introduction dans le connecteur approprié TX et de le dupliquer.
- Visualiser le code dip-switches de l'émetteur ROYAL PLUS et de le modifier.
- Apprendre le code étiquette d'un émetteur et de le dupliquer.
- Afficher par clavier le code étiquette et le mémoriser dans un émetteur programmable de la série PERSONAL PASS.
- Générer un code étiquette casuel et de le mémoriser dans un émetteur programmable.
- Relier les modules mémoire (MEM200 et MEM1000), donc visualiser, modifier, effacer un ou plus codes présents à l'intérieur.
- Assigner un nom à chaque code présent dans la mémoire (modules mémoire MEM200-I et MEM1000-I).
- Effacer toute sorte de codes contenus dans un module mémoire.
- Dupliquer tout le contenu d'un module mémoire.
- Visualiser les zones mémoires du récepteur et en modifier son contenu en utilisant le clavier, effacer les zones souhaitées, mémoriser un code par apprentissage radio ou par clavier, mémoriser par radio un numéro élevé des codes en apprentissage séquentiel.
- Dupliquer tout le contenu de la mémoire d'un récepteur (RXP-1/50S, RXP-2/50S) à l'intérieur d'un autre récepteur du même modèle.
- Effacer tout le contenu de mémoire d'un module récepteur.
- Activer ou désactiver la fonction passe-partout dans le récepteur.

**⚠ Pour un emploi correct de cette unité il faut lire soigneusement les instructions suivantes.**

Alimenter l'unité, donc agir sur le interrupteur POWER déplacé sur le front. L'afficheur visualisera pendant environ 2 secondes :

**V2 ELETTRONICA  
PROG2 VER 3.6**

En suite, sur l'afficheur apparaîtra pendant 2 secondes le numéro du contrat et le code d'accès « SERIAL NUMBER »

**CONTRATTO: 0215  
S.N.: 0000**

Tout de suite après l'afficheur visualisera :

**ITALIANO**

En agissant sur les touches ◀ et ▶ il sera possible de sélectionner 4 langues différentes : ITALIEN, ENGLAIS, FRANÇAIS et ESPAGNOL.

Appuyer pour confirmer : la langue sélectionnée ne reste pas en mémoire, il faudra la sélectionner chaque fois qu'on allume l'unité. L'afficheur visualisera :

**MENU TX  
ROYAL PLUS**

En agissant sur les touches ◀ et ▶ il sera possible d'effectuer la sélection des menus suivants :

### 1. MENU TX ROYAL PLUS

Il permet de :

- Lire le code dip-switches de chaque touche d'un TX PLUS.
- Lire les caractéristiques d'un TX PLUS et le dupliquer.
- Afficher par clavier le code dip-switches souhaités.

### 2. MENU TX PERSONAL PASS

Il permet de :

- Lire le code étiquette d'un émetteur et de le dupliquer.
- Afficher par clavier le code étiquette et le mémoriser dans un TX programmable.
- Générer un code random et le mémoriser dans un émetteur vierge.

### 3. MENU CODAGE MODULE MÉM

Il permet de :

- Lire les zones de mémoire d'un module MÉM, effacer les zones souhaitées ou en changer son contenu.
- Dupliquer un module MÉM.
- Effacer complètement un module MÉM.
- Activer ou de désactiver la fonction PASSE-PARTOUT dans le récepteur.

### 4. MENU CODAGE RX

Il permet de :

- Lire les zones de mémoire d'un module RECEPTEUR.
- Effacer les zones de mémoire souhaitées ou en changer le contenu.
- Dupliquer le contenu d'un récepteur.
- Effacer complètement la mémoire d'un module RECEPTEUR.
- Activer ou de désactiver la fonction PASSE-PARTOUT dans le récepteur.
- Activer ou de désactiver la fonction PASSWORD dans le récepteur.

## CONSIGNES D'UTILISATION

Avant d'insérer l'unité à programmer dans le connecteur approprié TX du PROG2, il faut s'assurer qu'il ne soit pas mis sous tension.

Les unités programmables, en excluant les émetteurs, avant d'être programmées par le PROG2 devront être initialisées avec un contrat.

Il sera suffisant de mémoriser un émetteur du contrat souhaité avant de procéder à la programmation.

Le PROG2 peut être alimenté par une alimentation externe, qui sera seulement et exclusivement fourni par V2 ELETTRONICA.



En cas le code reçu soit ce d'un TX SUBSTITUTIF l'écran visualise: (exemple)

**CODICE TX  
/RJT271(2)**

La chiffre entre parenthèse indique le niveau du TX SUBSTITUTIF. On peut avoir au maximum trois substitutions pour chaque code, donc les niveaux disponibles sont 1,2,3. Le TX SUBSTITUTIF on peut l'engendrer seulement par WINPPCL et on ne peut pas le doubler par PROG2.

## LECTURE PAR CONNECTEUR

Il est possible d'effectuer le balayage d'un code en introduisant l'émetteur dans le connecteur externe TX. Pour pouvoir apprendre le code de cette façon il est nécessaire d'ouvrir l'émetteur, sortir la fiche et après la introduire correctement dans le connecteur TX. L'afficheur doit visualiser:

**LECTURE TX PASS  
CODIFIE**

Appuyer la touche ENTER, l'afficheur visualise:

**LECTURE TX PASS  
PAR RADIO**

Appuyer la touche **▶**, l'afficheur visualise:

**LECTURE PAR  
CONNECTEUR**

Introduire la fiche de l'émetteur dans le connecteur TX du PROG2. Appuyer la touche ENTER : le PROG2 signale l'apprentissage correct du code avec l'émission d'un «SIGNAL» sonore. L'afficheur visualise: (exemple)

**CODE TX  
25YK760**

Si le code n'a pas été appris correctement le PROG2 émet deux SIGNAUX sonores et il visualise un message d'erreur (voir paragraphe MESSAGES D'ERREUR).

Pour dupliquer le code appris, voir paragraphe DUPLICATION.

## CODAGE TX AVEC CODE ÉTIQUETTE

Cette fonction permet de frapper directement sur le clavier le code étiquette qu'on désire visualiser, au fin d'une éventuelle duplication.

NOTA: Le code étiquette d'un émetteur Personal Pass est composé par 7 chiffres dont la septième peut être seulement 0,1,2,3 (le 3 va apparaître seulement en cas où le PROG2 reçoit via radio le code d'un émetteur TMU99, pas programmable par le PROG2).

L'afficheur doit visualiser :

**LECTURE TX PASS  
CODIFIE**

Appuyer la touche **▶**, l'afficheur visualise :

**CODIAGE TX AVEC  
CODE ETIQUETTE**

Appuyer la touche ENTER, l'afficheur visualise :

**INSERER CODE  
#####**

À partir de ce moment il est nécessaire de frapper sur le clavier le code étiquette désiré : chaque touche qui permet le balayage d'un caractère numérique permet l'écriture de trois caractères alphanumériques : il est suffisant d'appuyer plusieurs fois la même touche pour écrire la lettre désirée.

Par exemple la touche 2 permet l'écriture de quatre caractères :

- « 2 » en appuyant une fois sur la touche.
- « A » en appuyant deux fois sur la touche.
- « B » en appuyant trois fois sur la touche.
- « C » en appuyant quatre fois sur la touche.

En tenant appuyée la touche on a le défilement continu des quatre caractères. Le curseur est déplacé au-dessous de la première chiffre, donc frapper le caractère numérique ou alphanumérique désiré.

Appuyer la touche **▶** pour déplacer le curseur ( \_ ) au-dessous de la chiffre suivante et introduire le caractère nouveau.

Frapper les six chiffres du code étiquette désiré. Appuyer la touche ENTER pour confirmer. L'afficheur visualise : (exemple)

**CODE TX  
AX13JK1**

Si le code frappé n'est pas correct, le PROG2 émet deux «SIGNAUX» sonores et il visualise un message d'erreur (voir paragraphe MESSAGES D'ERREUR).

Pour dupliquer le code frappé, voir le paragraphe DUPLICATION.

## CODAGE TX AVEC CODE RANDOM

Ce menu permet la génération aléatoire et automatique d'un code étiquette, au fin d'une éventuelle duplication. L'afficheur doit visualiser :

**LECTURE TX PASS  
CODIFIE**

Appuyer plusieurs fois la touche **▶** jusqu'au moment où l'afficheur visualise:

**CODAGE TX AVEC  
CODE TOURNANT**

Appuyer la touche ENTER : pendant le temps de pression de la touche le PROG2 génère une série casuelle des codes étiquettes.

En relâchant la touche l'afficheur visualise le code dernier généré (exemple) :

**CODE TX  
25YJ9K0**

Pour dupliquer le code, voir le paragraphe DUPLICATION.

## DUPLICATION

Il est possible d'accéder à cette fonction après avoir appris le code de cette façon : émission par radio, transmission par connecteur, en frappant directement sur le clavier ou par la génération d'un code random. Le code ainsi appris peut être dupliqué à l'intérieur d'un émetteur VIERGE de la série Personal Pass. Pour le succès de la duplication il est nécessaire suivre soigneusement les instructions suivantes. L'afficheur doit visualiser le code désiré : (exemple)

**CODE TX  
25YJ9K0**

Appuyer la touche PROG-TX, le PROG2 émet deux «SIGNAUX» sonores et visualise:

**INSERER TX PASS  
DESTINATION**

Ouvrir le boîtier du TX à programmer, donc sortir la fiche et l'introduire correctement dans le connecteur TX à l'extérieur.

Appuyer la touche ENTER pour dupliquer.

En cas de défaut le PROG2 émet deux «SIGNAUX» sonores et il visualise un message d'erreur (voir paragraphe MESSAGES D'ERREUR).

Le PROG2 signale l'apprentissage correct du code par l'émission d'un «SIGNAL» sonore et l'afficheur visualise :

**TX PERSONAL PASS  
CODIFIE**

Appuyer n'importe quelle touche pour retourner au menu précédent.

## MENU CODAGE MODULE MÉM

Le module mémoire est une unité embrochable qui permet de mettre en service de 318 à 1000 utilisateurs. Ça veut dire qu'on a la possibilité d'y introduire 318 ou 1000 codes différents générés par les émetteurs de la série Personal Pass.

Les modèles disponibles sont les suivants:

- MEM200 permet de mémoriser 318 codes différents dans la zone de la mémoire à partir de 000 jusqu'à 317 ;
- MEM200-I permet d'associer un mot de 10 caractères à chacun de 318 codes introduits dans la mémoire ;
- MEM1000 permet de mémoriser 1000 codes différents en autant zones de mémoire (de 000 jusqu'à 999) ;
- MEM1000-I permet d'associer un mot de 10 caractères à chacun de 1000 codes introduits dans la mémoire.

Pour accéder aux fonctions du MENU CODAGE MODULE MÉMOIRE, suivre soigneusement les points suivants. L'afficheur doit visualiser:

**MENU CODAGE  
MEM MODULE**

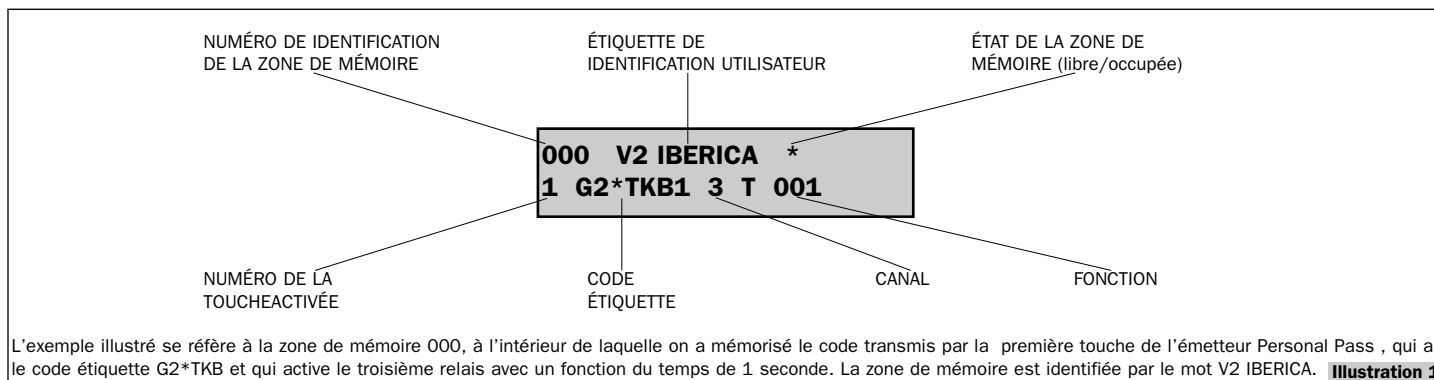
Appuyer la touche ENTER l'afficheur visualise :

**CODAGE ZONE  
MEM MODULE**

En appuyant la touche ESC on retourne au menu précédent.

À partir de ce moment, en appuyant les touches **◀** et **▶** il est possible de sélectionner les menus suivants :

- **CODAGE ZONE MODULE MÉM:** il permet de visualiser les zones de mémoire et d'en modifier le contenu en employant le clavier, d'effacer les zones désirées, de mémoriser un code d'émission par radio ou de transmission par clavier, de mémoriser par radio un numéro élevé des codes en apprentissage séquentiel.
- **DUPLICATION MODULE MÉM:** il permet de dupliquer tout le contenu d'un module mémoire à l'intérieur d'un autre module qui doit avoir une capacité égale ou supérieure.
- **EFFACEMENT TOTALE MODULE MÉM:** il permet d'effacer tout le contenu d'un module mémoire.
- **PASSE-PARTOUT OUI / NO:** il permet d'activer ou de désactiver la fonction passe-partout sur le récepteur.



## CODAGE ZONE MODULE MÉM

Ce menu représente le point de force du système PROG2, parce qu'il permet la visualisation de chaque zone disponible. Cette caractéristique permet non seulement un contrôle visuel des codes présents dans le module mémoire, mais elle permet aussi à l'utilisateur d'introduire d'une façon séquentielle toute sorte de télécommandes désirées, d'effacer chaque zone de mémoire, d'identifier chaque zone avec un mot de 10 caractères (seulement avec les modèles mémoire MEM200-I et MEM1000-I), de modifier le contenu et les configurations de chaque zone.

Pour coder le module mémoire désiré, il faut suivre les points suivants : l'afficheur doit visualiser :

**CODAGE ZONE  
MEM MODULE**

Appuyer la touche ENTER, le PROG2 émet deux SIGNAUX sonores et il visualise :

**INSERER MEM  
SOURCE**

Introduire le module qu'on désire éditer dans le connecteur MÉM SOURCE. Appuyer la touche ENTER, l'afficheur visualise, par exemple, les données mentionnées dans l'illustration 1.

LE NUMÉRO D'IDENTIFICATION DE LA ZONE MÉMOIRE est composé par trois chiffres numériques, qui indiquent quelle zone de mémoire est visualisée.

ÉTIQUETTES D'IDENTIFICATION UTILISATEUR: il s'agit d'un mot de 10 caractères qui permet à l'installateur d'associer le nom et le numéro désiré à chaque zone de mémoire (seulement avec les modèles MEM200-I et MEM1000-I).

L'ÉTAT DE LA ZONE DE MÉMOIRE est représenté par le symbole \*: si la zone de la mémoire est libre le symbole n'est pas visible; si la zone est occupée le symbole paraît en haut à droite.

LE NUMÉRO DE LA TOUCHE ACTIVÉE est composé par un chiffre qui change à partir de 1 jusqu'à 4 et qui indique quelle touche de l'émetteur à été mémorisé.

LE CODE ÉTIQUETTE est un mot de 6 caractères qui identifie quel émetteur de la série Personal Pass est présent dans la zone mémoire visualisée.

LE CANAL indique quel est le relais activé entre les quatre disponibles.

LA FONCTION doit être sélectionnée entre les trois suivantes :

- **MONOSTABLE** active le relais correspondant pendant tout le temps d'émission ou de transmission de l'émetteur ; lorsque l'émission ou la transmission s'arrête le relais est désactivé.
  - **BISTABLE** active le relais correspondant avec la première émission ou transmission de l'émetteur, le relais est désactivé avec la seconde émission ou transmission.
  - **TEMPORISÉE** l'émission ou la transmission de l'émetteur active le relais correspondant, qui est désactivé après le temps mémorisé.
- Les synchronisations disponibles sont celles indiquées dans le tableau.

|       |      |       |         |       |         |
|-------|------|-------|---------|-------|---------|
| T 001 | 1 s  | T 011 | 11 s    | T 180 | 3 min   |
| T 002 | 2 s  | T 012 | 12 s    | T 210 | 3,5 min |
| T 003 | 3 s  | T 013 | 13 s    | T 240 | 4 min   |
| T 004 | 4 s  | T 014 | 14 s    | T 270 | 4,5 min |
| T 005 | 5 s  | T 015 | 15 s    | T 300 | 5 min   |
| T 006 | 6 s  | T 030 | 30 s    | T 330 | 5,5 min |
| T 007 | 7 s  | T 060 | 1 min   | T 360 | 6 min   |
| T 008 | 8 s  | T 090 | 1,5 min | T 390 | 6,5 min |
| T 009 | 9 s  | T 120 | 2 min   | T 420 | 7 min   |
| T 010 | 10 s | T 150 | 2,5 min | T 450 | 7,5 min |

## PROGRAMMATION ZONE DE MÉMOIRE LIBRE

Cette fonction permet de programmer une ou plusieurs zone de mémoire libre en introduisant les codes désirés et par la suite mémoriser les fonction désirées. La mémorisation du code désiré peut être effectuée soit par émission par radio soit par le clavier.

Pour programmer une zone de mémoire libre, il faut suivre les points suivants. Sélectionner la zone libre désirée en utilisant l'une des 2 façons suivantes :

- Appuyer sur une de deux touches ◀ ou ▶ pour effectuer le décalage en avant ou en arrière des zones de mémoire; tenir appuyée la touche pour avoir un décalage rapide.
- Frapper directement sur le clavier le numéro de la zone désirée. L'afficheur doit visualiser la zone libre sélectionnée: (Exemple)

**025**  
**0 ##### 0 MONO**

Appuyer la touche ENTER, l'afficheur visualise :

**TRANSMETTRE PASS**  
■

En appuyant la touche ESC on retourne au menu précédent.

À partir de ce moment il est possible de procéder de deux façons différentes :

**1) APPRENTISSAGE PAR ÉMISSION RADIO** : appuyer la touche de l'émetteur désiré.

**a)** Si le code appris n'est pas correct, le PROG2 émettra deux «SIGNAUX» sonores et visualisera un message d'erreur (voir paragraphe MESSAGES D'ERREUR).

Si le code appris est correct, le PROG2 émet un SIGNAL sonore et l'afficheur visualise: (Exemple)

**000** \*  
**1 PDH30Y1 1 MONO**

NOTA: Si le code reçu via radio est ceux d'un TX SUBSTITUTIF l'écran visualise : (exemple)

**004** (1)□  
**1 PDH30Y1 1 MONO**

La chiffre entre parenthèse indique le niveau du TX SUBSTITUTIF. On peut avoir maximum trois substitutions pour code, donc les niveaux disponibles sont 1,2,3. Le symbole □ indique que la zone de mémoire est occupée par un TX SUBSTITUTIF.

Le curseur se déplace automatiquement au-dessous du numéro de la sélection canal.

Appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour sélectionner le relais désiré.

Appuyer la touche ENTER pour confirmer la sélection, le curseur se déplacera automatiquement pour la sélection de la fonction:

**000** \*  
**1 PDH30Y1 1 MONO**

Appuyer une des touche ◀ ou ▶ pour sélectionner de une de trois fonctions : monostable, bistable ou du temps.

Appuyer la touche ENTER pour confirmer la sélection; si le module mémoire est de la sorte MEM200 ou MEM1000, l'afficheur visualise:

**CONFIRMATION?**  
**ESC=NO ENTER=OUI**

Appuyer la touche ENTER pour sauvegarder les modifications et sortir de la programmation, sur l'afficheur apparaît :

**000** \*  
**1 PDH30Y1 3 MONO**

Si le module mémoire est du type MEM200-I ou MEM1000-I, le curseur se déplace automatiquement en dessous du premier caractère de l'étiquette d'identification utilisateur.

Frapper sur le clavier le mot désiré (maximal 10 caractères).  
Appuyer la touche ENTER pour sauvegarder les modifications et sortir de la programmation, sur l'afficheur apparaît : (Exemple)

000 MARIOROSI \*  
1 PDH30Y1 3 MONO

## 2) INTRODUCTION PAR CLAVIER:

- Frapper le premier caractère du code étiquette désiré, sur l'afficheur il y aura : (exemple)

INSERER CODE  
0 ##### 0 MONO

- Frapper les caractères restants du code étiquette (pour employer le clavier se réfère au chapitre CODAGE TX AVEC CODE ÉTIQUETTE).
- Appuyer la touche ENTER pour confirmer le code frappé, le PROG2 effectuera une assignation automatique de la première touche libre ; dans le cas où il n'y aura plus des touches libres, l'afficheur visualisera un message d'erreur.

Retourner au point a pour poursuivre avec la programmation.

## MODIFICATION ET EFFACEMENT D'UNE OU PLUSIEURES ZONE DE MÉMOIRE

Dans le cas où on a la nécessité d'effacer ou de modifier le contenu d'une ou plusieurs zone de mémoire il sera nécessaire de procéder de la façon suivante.

### A. Effacement d'une zone de mémoire occupée

L'afficheur doit visualiser la zone occupée à modifier: (Exemple)

168 V2 IBERICA \*  
3 KS\*FGX1 2 BIST.

Appuyer la touche ENTER, le curseur se déplace automatiquement au-dessous de l'indicateur de l'état de la zone de mémoire.

Appuyer les touches ◀ ou ▶ : les configurations seront effacées et on visualisera:

168  
0 ##### 0 MONO

En appuyant de nouveau les touches ◀ ou ▶ l'effacement sera annulé.  
En appuyant de nouveau la touche ESC l'effacement sera annulé et le PROG2 sortira automatiquement de la programmation.

Appuyer la touche ENTER pour confirmer, l'afficheur visualise:

CONFIRMATION?  
ESC=NO ENTER=OUI

Appuyer de nouveau la touche ENTER pour confirmer de nouveau un autre effacement ; l'afficheur visualise la zone de mémoire vide.

### B. Modification des configurations d'une zone de mémoire

L'afficheur doit visualiser : (Exemple)

168 V2 IBERICA \*  
3 KS\*FGX1 2 BIST.

Appuyer plusieurs fois la touche ENTER, le curseur se déplace en indiquant la sélection courante.

IMPORTANT : la substitution du numéro de la touche avec un de ceux déjà présents dans la mémoire n'est pas permise: en effet pendant la sélection l'afficheur visualise seulement les touches activées ou celles qui ne sont pas présentes dans la mémoire.

Une fois les configurations achevées appuyer la touche ENTER jusqu'au moment où l'afficheur visualise

CONFIRMATION?  
ESC=NO ENTER=OUI

En appuyant la touche ESC, le PROG2 visualise les données précédentes et il ne sort pas de la programmation.

En appuyant la touche ENTER le PROG2 sort de la programmation et sauvegarde dans la mémoire les modifications effectuées.

## DUPLICATION MODULE MÉMOIRE

Ce menu permet le transfert en bloc des données contenues à l'intérieur d'un module mémoire dans un autre module :

IL EST INDISPENSABLE QUE LE MODULE MÉMOIRE DESTINATION POSSÈDE UNE CAPACITÉ ÉGALE OU SUPÉRIEURE À CELLE DU MODULE SOURCE (il est possible le transfert des données de la MÉM200 à la MÉM200-I et de la MÉM1000 à la MÉM1000-I, mais pas le contraire). L'afficheur doit visualiser

CODAGE ZONE  
MEM MODULE

Appuyer la touche ▶ l'afficheur visualise

DUPLICATION  
MEM MODULE

En appuyant la touche ESC on retourne au menu précédent.  
Appuyer la touche ENTER, l'afficheur visualise:

INSERER MEM  
SOURCE

Introduire le module qu'on veut dupliquer dans le connecteur MÉM SOURCE.  
Appuyer la touche ENTER, l'afficheur visualise :

INSERER MEM  
DESTINATION

Introduire dans le connecteur MÉM TARGET le module mémoire destination initialisé. Appuyer la touche ENTER, l'afficheur visualise:

■■■■■.▶▶▶■■■■■  
MEM S MEM T

Le PROG2 effectuera le transfert des données de la MÉM SOURCE à la MÉM TARGET. Si la duplication se produit correctement l'afficheur visualise :

MEM MODULE  
CODIFIE

Si la duplication ne se produit pas correctement l'afficheur visualise un message d'erreur (voir paragraphe MESSAGES D'ERREUR).

## EFFACEMENT TOTAL MODULE MÉMOIRE

Ce menu permet l'effacement de toute sorte de codes et de configurations relatives contenus dans les zones de mémoire. Après cette opération le module mémoire sera vierge de nouveau et complètement réutilisable.  
L'afficheur doit visualiser :

CODAGE ZONE  
MEM MODULE

Appuyer plusieurs fois la touche ▶ jusqu'au moment où l'afficheur visualise:

EFFACEMENT  
TOT. MODULE MEM

Appuyer la touche ENTER, le PROG2 émet deux SIGNAUX sonores, l'afficheur visualise:

INSERER MEM  
SOURCE

Introduire le module qu'on veut effacer dans le connecteur MÉM SOURCE.  
Appuyer la touche ENTER, l'afficheur visualise

CONFIRMATION?  
ESC=NO ENTER=OUI

En appuyant la touche ESC on annule l'opération, l'afficheur visualise:

EFFACEMENT  
TOT. MODULE MEM

En appuyant la touche ENTER le PROG2 effacera complètement le module mémoire. L'afficheur visualise :

EFFACEMENT  
EN COURSE

Si l'effacement du module mémoire se produit correctement, le PROG2 émet un SIGNAL sonore et l'afficheur visualise :

MEM VIDE

Appuyer n'importe quelle touche ; l'afficheur visualisera le menu principal.

Si l'effacement ne se produit pas correctement, l'afficheur visualise un message d'erreur (voir paragraphe MESSAGES D'ERREUR).

## PASSE-PARTOUT OUI / NON

Ce menu permet l'activation et la désactivation de la fonction Passe-Partout dans le récepteur. Si la fonction est activée, l'installateur peut employer un émetteur PPS pour accéder au système. Chaque touche de cet émetteur active la sortie correspondante au numéro de la touche appuyée seulement en logique monostable (Exemple : touche 1 active la sortie relais 1 en logique monostable, la touche 2 active la sortie relais 2 en logique monostable, etc...).  
L'afficheur doit visualiser :

CODAGE ZONE  
MEM MODULE



Appuyer plusieurs fois la touche 4 jusqu'au moment où l'afficheur visualise:

PASSE-PARTOUT  
OUI / NON

Appuyer la touche ENTER, le PROG2 émet deux SIGNAUX sonores, l'afficheur visualise :

INSERIRE MEM  
SORGENTE

Introduire le récepteur qu'on veut programmer dans le connecteur TX.  
Appuyer la touche ENTER, le PROG2 émet un SIGNAL sonore, l'afficheur visualise:

PASSE-PARTOUT  
NO

si la fonction était désactivée ou

PASSE-PARTOUT  
OUI

si la fonction était activée.

Appuyer un des deux touches ◀ ou ▶ pour changer la configuration de la sélection courante (OUI / NON). Appuyer ENTER, l'afficheur visualise

CONFIRMATION?  
ESC=NO ENTER=OUI

En appuyant la touche ESC on annule l'opération.  
En appuyant la touche ENTER, le PROG2 visualise :

PASSE-PARTOUT  
OUI / NON

Appuyer ESC pour retourner au menu principale.

## MENU CODAGE RÉCEPTEUR

Pour accéder aux fonctions du menu CODAGE RÉCEPTEUR il faut suivre soigneusement les points suivants. L'afficheur doit visualiser:

MENU CODAGE  
RX

Appuyer la touche ENTER l'afficheur visualise:

CODAGE ZONE  
RX

À partir de ce moment en appuyant les touches ◀ ou ▶ il est possible de sélectionner les menus suivants:

**CODAGE ZONE RX:** il permet de visualiser les zones de mémoire du récepteur et en modifier son contenu en employant le clavier, d'effacer les zones désirées, de mémoriser un code d'émission par radio ou de transmission par clavier, de mémoriser par radio un numéro élevé des codes en apprentissage séquentiel.

**DUPLICATION RX:** il permet de dupliquer tout le contenu de la mémoire d'un récepteur (RXP-1/50S, RXP-2/50S) à l'intérieur d'un autre récepteur du même modèle.

**EFFACEMENT COMPLET RX:** il permet d'effacer tout le contenu de la mémoire d'un module récepteur.

**PASSE-PARTOUT (OUI / NON):** il permet d'activer ou de désactiver la fonction passe-partout dans le récepteur.

**PASSWORD:** il permet d'activer ou de désactiver la fonction PASSWORD dans le récepteur.

### CODAGE ZONE RX

Ce menu permet le monitoring de chaque zone de mémoire disponible dans le récepteur. Cette caractéristique autant de permettre un contrôle visuel des codes présents dans le module mémoire, elle permet à l'utilisateur d'une façon séquentielle d'introduire toute sorte de télécommandes désirées, d'effacer chaque zone de mémoire, de modifier le contenu et les configurations de chaque zone. Pour coder le module récepteur désiré, il faut suivre les points suivants: l'afficheur doit visualiser:

CODAGE ZONE  
RX

Appuyer la touche ENTER, le PROG2 émet deux SIGNAUX sonores et l'afficheur visualise:

INSERER RX  
SOURCE

Introduire le récepteur (initialisé ou pas alimenté) qu'on désire éditer dans le connecteur TX.  
Appuyer la touche ENTER, l'afficheur visualise la zone de mémoire 000 et le type du récepteur: (exemple)

000 RX2 \*  
1 PDH30Y1 3 T.210

## PROGRAMMATION ZONE DE MÉMOIRE LIBRE

Cette fonction permet de programmer une ou plus zones de mémoire libres, en introduisant les codes désirés et par la suite en mémorisant les fonctions désirées. La mémorisation du code désiré peut être effectuée soit par émission radio soit par clavier.

Pour programmer une zone de mémoire libre sur le récepteur il faut suivre soigneusement les points suivants.

Sélectionner la zone libre désirée selon une des deux façons suivantes:

- Appuyer sur une des deux touches ◀ ou ▶ pour effectuer un défilement en avant ou en arrière des zones de mémoire; en tenant appuyée la touche on obtient un défilement rapide.
  - Frapper directement sur le clavier le numéro de la zone désirée.
- L'afficheur doit visualiser la zone libre sélectionnée : (Exemple)

025 RX2  
0 ##### 0 MONO

Appuyer la touche ENTER, l'afficheur visualise

TRANSMETTRE PASS  
■

À partir de ce moment il est possible de procéder de deux façons différentes:

**1) Apprentissage de l'émission par radio:** appuyer la touche de l'émetteur désiré, le PROG2 mémorise automatiquement le code étiquette et le numéro de la touche appuyée.

**2) Introduction par clavier:** Appuyer la touche PROG TX sur l'écran apparaît: (Exemple)

INSERER CODE  
#####

- Frapper les caractères du code étiquette.
- Appuyer la touche ENTER pour confirmer le code frappé, le PROG2 effectuera une assignation automatique de la première touche libre; dans le cas où il n'y aura plus des touches actives, l'afficheur visualisera un message d'erreur.

Si le code appris n'est pas correct, le PROG2 émet deux « SIGNAUX » sonores et visualise un message d'erreur (voir paragraphe MESSAGES D'ERREUR).

Si le code appris est correct, le PROG2 émet un SIGNAL sonore et l'afficheur visualise : (Exemple)

000 RX2 \*  
1 PDH30Y1 1 MONO

Le curseur se déplace automatiquement au dessous du numéro de sélection canal.

Appuyer sur une des 2 touches ◀ ou ▶ pour sélectionner le relais désiré.

ATTENTION: pour les modules récepteur il est possible d'avoir moins de 4 sorties relais disponibles. Si par exemple les relais sont seulement au nombre de deux, le PROG2 permet également de mémoriser les relais ◀ et ▶, mais ils ne correspondront à aucune sortie valide.

Appuyer la touche ENTER pour confirmer la donnée ; le curseur se déplace automatiquement pour la sélection de la fonction :

000 RX2 \*  
1 PDH30Y1 1 MONO

Appuyer les touches ◀ ou ▶ pour sélectionner une des trois fonctions : monostable, bistable ou du temps. Appuyer la touche ENTER pour confirmer la donnée.

CONFIRMATION?  
ESC=NO ENTER=OUI

Appuyer la touche ENTER pour sauvegarder les modifications et sortir de la programmation, sur l'afficheur apparaît :

000 RX2 \*  
1 PDH30Y1 1 MONO

## MODIFICATION ET EFFACEMENT D'UNE OU PLUS ZONES DE MÉMOIRE

Dans le cas où il faut effacer ou modifier le contenu d'une ou plus zones de mémoire du récepteur il est nécessaire de suivre soigneusement les instructions suivantes.

### A. Effacement d'une zone de mémoire occupée

L'afficheur doit visualiser la zone occupée à modifier : (Exemple)

068 RX2 \*  
3 KS\*FGX0 2 BIST

Appuyer la touche ENTER, le curseur se déplace automatiquement au-dessous de l'indicateur de l'état de la zone de mémoire:

068 RX2 \*  
3 KS\*FGX0 2 BIST

Appuyer une des touches ◀ ou ▶ : les configurations seront effacées et l'afficheur visualisera

068 RX2  
0 ##### 0 MONO

En appuyant de nouveau les touches ◀ ou ▶ l'effacement sera annulé.  
En appuyant la touche ESC l'effacement sera annulé et le PROG2 sortira automatiquement de la programmation.

CONFIRMATION?  
ESC=NO ENTER=OUI

En appuyant la touche ESC le PROG2 visualise les données précédentes et il ne sort pas de la programmation.  
En appuyant la touche ENTER le PROG2 sort de la programmation et sauvegarde dans la mémoire les modifications effectuées.

## B. Modification des configurations d'une zone de mémoire

L'afficheur doit visualiser : (Exemple)

068 RX2 \*  
3 KS\*FGX0 2 BIST

Appuyer plusieurs fois la touche ENTER, le curseur se déplace en indiquant la sélection courante.  
En appuyant plusieurs fois la touche ESC le curseur revient en arrière jusqu'à sortir de la programmation.

Appuyer un des deux touches ◀ ou ▶ pour changer la configuration de la sélection courante.

IMPORTANT : la substitution du numéro de la touche avec un de ceux déjà présents dans la mémoire n'est pas permise: en effet pendant la sélection l'afficheur visualise seulement les touches activées ou celles qui ne sont pas présentes dans la mémoire.

Une fois les configurations achevée appuyer la touche ENTER jusqu'au moment où l'afficheur visualise

CONFIRMATION?  
ESC=NO ENTER=OUI

En appuyant la touche ESC le PROG2 visualise les données précédentes et il ne sort pas de la programmation.  
En appuyant la touche ENTER le PROG2 sort de la programmation et sauvegarde dans la mémoire les modifications effectuées.

## DUPLICATION RX

Ce menu permet le transfert complet des données qui se trouvent en la mémoire d'un récepteur du groupe A dans un autre récepteur du même groupe ou du groupe B.

**Groupe A:** RXP-1/50S, RXP-2/50S, RXP2S220, RXD1PP, RXD2PP, PRGU433PP, PRGS433PP, PRGH433PP, PRGH433PLUS, PRGT-PP.

**Groupe B:** RX1, RX2, RX4, RX4PLUS, MR1, RXDPP10

Les récepteurs du groupe B sont identifiés par le PROG2 par modèle, en même temps ceux du groupe A sont niveau générique nomées RX

L'afficheur doit visualiser:

CODAGE ZONE  
RX

Appuyer la touche 4, l'afficheur visualise:

DUPLICATION  
RX

Appuyer la touche ENTER, l'afficheur visualise :

INSERER RX  
SOURCE

Introduire dans le connecteur externe TX le récepteur qu'on désire dupliquer.  
Appuyer la touche ENTER l'afficheur visualise:

RX >>>> PROG2  
■■■

Une fois achevé l'apprentissage des données l'afficheur visualise:

INSERER RX  
DESTINATION

Introduire dans le connecteur externe TX le récepteur de destination. LE RÉCEPTEUR DESTINATION DOIT ETRE DEJA INITAILISE PAR LE CONTRAT FAIT EXPRES. Il sera suffisant de mémoriser un émetteur du contrat désiré avant de procéder avec la programmation. Appuyer la touche ENTER l'afficheur visualise :

RX2 <<<< PROG2  
■■■

Si la duplication a été effectué correctement l'afficheur visualise:

RX  
CODIFIE

Si la duplication n'a pas été effectué correctement l'afficheur visualise un message d'erreur (voir paragraphe MESSAGES D'ERREUR).

## EFFACEMENT TOTAL RX

Ce menu permet l'effacement de toute sorte de codes et de configurations relatives qu'il y a dans le récepteur. Après cette opération le module sera de nouveau vierge et il sera prêt pour mémoriser des codes nouveaux.

L'afficheur doit visualiser :

CODAGE ZONE  
RX

Appuyer plusieurs fois la touche ▶ jusqu'au moment où l'afficheur visualise :

EFFACEMENT  
TOT. RX

Appuyer la touche ENTER le PROG2 émet deux SIGNAUX sonores, l'afficheur visualise :

INSERER RX  
SOURCE

Appuyer la touche ENTER, l'afficheur visualise:

CONFIRMATION?  
ESC=NO ENTER=OUI

En appuyant la touche ESC on annule l'opération. En appuyant la touche ENTER, le PROG2 efface complètement le module récepteur. L'afficheur visualise :

EFFACEMENT  
EN COURSE

Si l'effacement du module récepteur a été effectué correctement, le PROG2 émet un SIGNAL sonore et l'afficheur visualise :

MEM VIDE

Appuyer n'importe quelle touche, l'afficheur visualise le menu principal.  
Si l'effacement n'a pas été effectué correctement, l'afficheur visualise un message d'erreur (voir paragraphe MESSAGES D'ERREUR).

## PASSE-PARTOUT OUI / NON

Ce menu permet l'activation et la désactivation de la fonction Passe-Partout dans le récepteur. Si la fonction est activée l'installateur peut employer un émetteur PPS pour accéder au système. Chaque touche de cet émetteur active la sortie correspondante au numéro de la touche appuyée seulement en logique monostable (Exemple : touche 1 active la sortie relais 1 en logique monostable, ; la touche 2 active la sortie 2 en logique monostable, ecc...).  
L'afficheur doit visualiser:

CODAGE ZONE  
RX

Appuyer plusieurs fois la touche ▶ jusqu'au moment où l'afficheur visualise:

PASSE-PARTOUT  
OUI / NON

Appuyer la touche ENTER, le PROG2 émet deux SIGNAUX sonores, l'afficheur visualise:

INSERER RX  
SOURCE

Introduire le récepteur qu'on désire programmer dans le connecteur TX.  
Appuyer la touche ENTER le PROG2 émet un SIGNAL sonore, l'afficheur visualise:

PASSE-PARTOUT  
NON

si la fonction a été désactivé ou

PASSE-PARTOUT  
OUI

si la fonction a été activé.

Appuyer un des deux touches ◀ ou ▶ pour changer la configuration de la sélection courante (OUI / NON). Appuyer ENTER, l'afficheur visualise

CONFIRMATION?  
ESC=NO ENTER=OUI

En appuyant la touche ESC on annule l'opération.  
En appuyant la touche ENTER, le PROG2 visualise :

PASSE-PARTOUT  
OUI / NON

Appuyer ESC pour retourner au menu principal.

## MOT DE PAS

Ce menu permet d'insérer un MOT DE PAS de 4 chiffres sur le récepteur que le PROG2 demandera pour accéder à tous les menus de programmation  
NOTA: cette fonction est habilitée seulement sur le récepteur du groupe B

Le display doit visualiser:

**CODAGE ZONE  
RX**

Appuyer plusieurs fois la touche 4 jusqu'à quand le display visualise:

**PASSWORD  
RX**

Appuyer ENTER le display visualise:

**PASSWORD  
■■■■:■■■**

Insérer le MOT DE PASS de 4 chiffres qu'on souhaite poster et le confirmer après les :  
Si le MOT DE PASS a été inséré correctement le display visualise :

**PASSWORD  
OK**

Le mot de pass n'est pas été posté. Sera donc requise à chaque tentative de modification du récepteur. Ne sera pas requise seulement en cas ou on se programme des récepteurs avec le même mot de pass.

Pour effacer le MOT DE PAS posté, entrer dans le menu PASSWORD, le display visualise :

**PASSWORD?  
■■■■**

Insérer le MOT DE PAS et appuyer ENTER. Le display visualise :

**PASSWORD  
■■■■:■■■**

Digitaliser 0000 et le répéter après les: . Appuyer ENTER le display visualise :

**PASSWORD  
OK**

Le MOT DE PAS est des-habilité

## MESSAGES D'ERREUR

**ERREUR TX  
PAS VALABLE**

IL'émetteur ROYAL PLUS à dupliquer et introduit dans le connecteur à l'extérieur est un modèle différent par rapport à celui TX source. Par exemple le TX source est un TSS tandis que celui à destination est un TSR ou le contraire.

**ERREUR TX  
ACCES INTERDIT**

L'émetteur à dupliquer introduit dans le connecteur externe contient un code client différent, ou le code reçu par le PROG2 (par radio, par clavier ou par connecteur) contient un code client différent ou il a été reçu d'une façon erronée.

**ERREUR TX  
PASSE-PARTOUT**

Le code reçu par le PROG2 (par radio, par clavier ou par connecteur) appartient à un émetteur PPS, ou l'émetteur destination introduit dans le connecteur à l'extérieur est un modèle PPS.

**ERREUR TX  
TX-KEY**

Le code reçu par le PROG2 (par radio, par clavier ou par connecteur) appartient à un émetteur PPS, ou l'émetteur destination introduit dans le connecteur à l'extérieur est un modèle TX-KEY.

**ERREUR TX  
PAS FONCTIONNANT**

L'émetteur à dupliquer introduit dans le connecteur à l'extérieur est en panne.

**ERREUR TX  
NON PROGRAMME**

Le code reçu par le PROG2 est celui d'un émetteur programmable TXP.

**ERREUR TX  
COMPLET**

L'émetteur TXP destination introduit dans le connecteur a été déjà codé précédemment ou il est un émetteur de la série TX PASS pas reprogrammable.

**ERREUR MEM  
PRESENCE DE CODE**

Le code reçu par le PROG2 est déjà présent dans la mémoire, précisément dans la zone de mémoire indiquée entre parenthèses.

**ERREUR MEM (SSX)  
PRESENCE DE CODE**

Le code reçu du PROG2 est déjà présent en mémoire et il s'agit d'un TX SUBSTITUTIF.

**ERREUR MEM  
PAS FONCTIONNANT**

Le module mémoire introduit dans le connecteur est en panne.

**ERREUR MEM  
INCOMPATIBLE**

Le module mémoire introduit dans le connecteur TARGET a une capacité inférieure à celui introduit dans le connecteur SOURCE.

**Pour sortir de la condition d'erreur appuyer n'importe quelle touche, l'afficheur visualisera le MENU principal.**

## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

|                                     |                                                                                        |
|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| Alimentation                        | 5 Vdc avec bloc d'alimentation externe<br>Quatre batteries alcalines dimension AA 1,5V |
| Absorption<br>(alimenté à batterie) | -60mA avec afficheur en fonctionnement<br>20mA avec afficheur en power save            |
| Afficheur                           | LCD à matrice de points, 16 caractères<br>pour 2 connections                           |
| Clavier                             | 16 touches                                                                             |
| Interfaçage PC                      | RS-232C                                                                                |
| Dimensions                          | 210 x 100 x 40 mm                                                                      |
| Poids                               | 395g                                                                                   |

## NOTE

[illegible]