

Les modules du CONCEPT 2000® peuvent être programmés à l'aide de :

- ♦ Le logiciel CONTOOL et l'interface CONBEAM
- ♦ la télécommande infrarouge CONKEY.

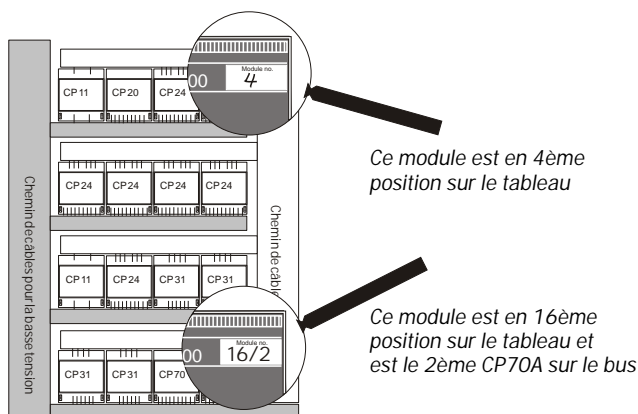
Cette fiche montre l'utilisation de cette dernière. Pour le logiciel Contool, veuillez vous référer à la fiche technique T19.

Préparation de la programmation

Pour vous faciliter le travail, organisez vous !

Numérotez les modules

Quand le tableau est complètement installé, il est souhaitable de numéroter tous les modules sur l'étiquette de la face avant. S'il y a plusieurs modules "directeurs" de même type, il peut aussi être intéressant de noter le numéro de liaison (1 - 4) .



Ces informations permettront de repérer sans ambiguïté les modules sur l'afficheur du CONKEY.

S'organiser sur papier

L'afficheur du CONKEY, ne vous montrera qu'une des quarante cases mémoires prévues pour les différentes actions exécutées par un module.

○	Module N3 CP24 (entrées directes)
	R1 : M/A plafonnier salon
	R2 : M/A prise commandée
	R34 : Rideaux salon
	Module N4 CP31
	Variation manuelle appliques
	Module N4 CP31
	Variation manuelle halogène
○	Module N7 CP20
	1 : Salon. Bascule m/a général pour N3, N4
	2 : Porte entrée. Mise en état absence.
	Etc ...

A l'aide des formulaires vierges que nous mettons à votre disposition ou bien tout simplement sur papier blanc, notez pour toutes les entrées des modules de votre installation, la nature du dispositif de commande qui lui est raccordé, ainsi que le rôle que l'on attend. On peut également noter les modules acteurs.

Les menus du CONKEY

VENDREDI 11/2 12:02
Chargement

Mode repos (lors chargement)

Un simple appui sur le bouton central affiche le menu principal.

command CONKEY Adj.heu
Cond.bt Plus- Fin

Menu principal. Celui qui nous intéresse est CONKEY

On se déplace sur les différents sous menus à l'aide des touches ◀ ▶ ▲ ▼ . Le mot sélectionné passe en caractères majuscules, il suffit alors d'appuyer sur la touche centrale.

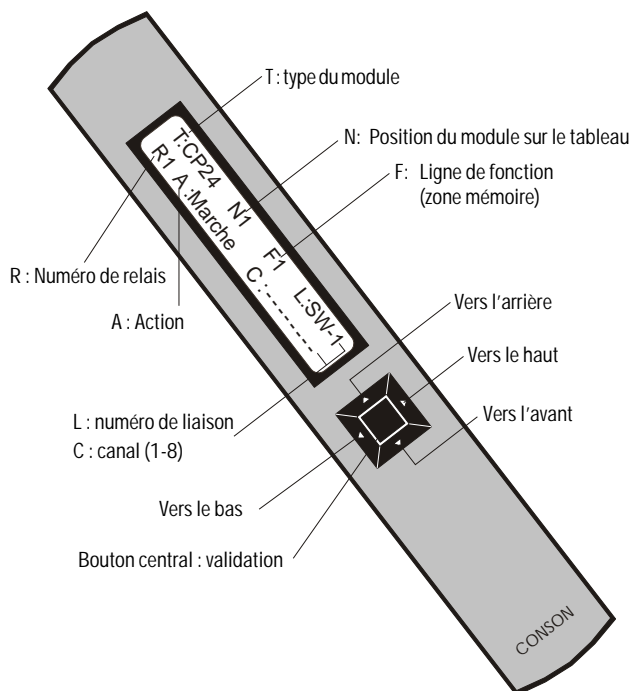
CONFIG émettre recevoir
copie effacer retour

Le menu CONKEY

Le menu CONKEY nous propose les choix suivants :

- ♦ CONFIG : la programmation des modules
- ♦ EMETTRE : transfert de la programmation vers un module
- ♦ RECEVOIR : récupérer la programmation d'un module
- ♦ COPIE : copier la programmation d'un module vers un autre
- ♦ EFFACER : mettre à blanc, la programmation d'un module

Lors du premier accès à ce menu, un code d'accès est nécessaire.
code d'accès = ▲ ▲ ▶ ◀



Menu CONFIG

L'écran que l'on obtient en validant cette option, permet de programmer tous les modules du système CONCEPT 2000. Il est important de bien comprendre son organisation.

Ci-dessous, l'écran pour un module acteur CP24

QUI SUIS-JE !

Ici, un CP24 en 6^{ème} position dans l'armoire.

QUELLE CASE MÉMOIRE !

F : Les modules "acteurs" disposent de 40 zones mémoires pour contenir les actions à effectuer.

T-CP24 N6 F1 L:SW-2
R1 A:Marche 5s C-23-----

QUE FAIT-ON ?

R : pour les modules disposant de plusieurs sorties, on indique la sortie à activer.

A : l'action à effectuer

Ici, marche durant 5 secondes du relais 1.

Ici, mettre en marche durant 5 secondes le relais n° 1.

QUI DONNE L'ORDRE ?

L : identifie le type et le numéro de liaison du module directeur à l'origine de la demande d'action.

C : le ou les canaux du module "directeur" qui ont activé la demande et auxquels le module "acteur" doit répondre.

Ici, l'action sera déclenchée sur demande du deuxième module CP20 si l'une des entrées 2 ou 3 a été activée.

Création d'un nouveau module

Avant toute chose, il faut afficher l'écran correspondant au module.

1 - Pour cela déplacez vous avec les touches ◀ ▶ sur la zone "numéro de module" (N), et ensuite à l'aide des touches ▼ ▲ trouver le nombre correspondant à la place du module dans l'armoire.

2 - Maintenant, il faut lui donner le bon type. Appuyez une fois sur la touche ◀ pour placer le curseur sur la lettre "T" (le premier caractère en haut et à gauche). Avec les flèches ▲ ▼, trouvez le type voulu.

Si une programmation existe pour un module de même numéro, une confirmation vous sera demandée : "Chang. type mod?".

La réponse par défaut est "Non". Avec les flèches 65, affichez "Oui" et validez avec la touche centrale ("Entrée").

Attention ! Cette opération efface, sans possibilité de récupération, toutes les données saisies pour ce module.

Affichage des données d'un module

La procédure est identique au point 1 de la création. Remarquez que toutes les données saisies auparavant sont mémorisées.

Pour le vérifier, il suffit de positionner le curseur sur la zone "Ligne de fonction" ou "case mémoire" (F d'un module "acteur"). Si vous faites défiler les différentes lignes en appuyant sur ▲ ▼, vous retrouverez votre programmation..

Configuration module "directeur"

Si la partie création et affichage d'un module est commune à tous les types de module, le reste diffère selon qu'il s'agisse d'un module "directeur" ou "acteur".

Le module "directeur" est le plus simple. Dans la majorité des cas, il suffit d'indiquer son numéro de liaison dans la zone "No.Link".

Pour certains modules, des renseignements complémentaires peuvent être saisis dans la ligne du bas (se référer à la fiche technique du module).

Configuration d'un module "acteur"

Un module "acteur" dispose de 40 lignes de fonction (ou zone mémoire) pour stocker les différentes actions qu'il aura à réaliser : lors de la détection d'une impulsion sur ses entrées directes, ou sur demande d'un module "directeur" par l'intermédiaire du "bus" de données.

1 - Trouver la ligne de fonction à modifier, ou une ligne libre pour une nouvelle action.

Positionnez le curseur sur la lettre "F" (ou SF1 dans le cas d'un type CP24S) puis avec les flèches ▲ ▼, faites défiler les numéros jusqu'à la ligne désirée.

Note ! Une ligne de fonction libre se repère à sa zone action vide (A : -).

2 - Sur ordre de quel module l'action sera exécutée. Remplir les zones "L" et "C" avec respectivement l'identification du module "directeur" et le, ou les canaux concernés.

Module	Code	Maxi par bus
CP20	SW	4
CP70A	IR	4
CP70B	B&O	4
CP70C	UHF	4
CP70D	TL	1

Table des codes CONKEY des modules

3 - L'action à réaliser !

Pour un CP24, on indique la sortie relais concernée en face du "R", et l'action souhaitée en face du "A"

Note ! Pour les modules CP24S, les 4 premières lignes de fonction se nomment SF1 à SF4 et correspondent à la programmation pour les entrées de 1 à 4. Les lignes de F5 à F40 sont disponibles pour définir les actions sur requêtes provenant du bus.

Note ! L'entrée directe d'un CP31 a un comportement standard et n'accepte pas de programmation autre que celle correspondant à des ordres provenant du bus.



Menu EMETTRE

La programmation, entrée à l'aide du CONKEY, doit être transférée vers le module concerné. C'est le rôle de ce menu.

Emet N1

Ecran du menu EMETTRE

Par défaut, l'écran affiche "Emet" avec le numéro du dernier module que vous avez programmé. Il est possible d'en sélectionner un autre avec les touches ▲ ▼.

Pour valider l'émission, il suffit d'appuyer sur la touche centrale en ayant pris soin de positionner la CONKEY (voir le schéma ci-contre).

Durant la transmission, un petit crépitement se fait entendre puis l'écran affiche "Transfert terminé".

Menu RECEVOIR

Ce menu permet de récupérer la programmation d'un module dans la CONKEY. Cette option permet, avec une seule télécommande, de gérer plusieurs installations.

Il suffit de placer le CONKEY sous le module, avant d'appuyer sur la touche entrée.

Lors de la lecture des informations d'un module, l'afficheur indique le type du module ainsi que son numéro.

Attention ! Cette opération remplace les informations du module de même numéro.

Menu COPIE

Ce menu est très pratique lorsque plusieurs modules qui remplissent un rôle identique, doivent avoir une programmation similaire. Il suffit de saisir pour un module la programmation commune, avant de copier, puis de compléter leurs différences, pour chacun des modules.

Copie N7 -> N8
Prêt N7 -> N8

Ecran du menu COPIE

L'écran de départ affiche "Copie Nx". Il est possible de changer le module origine de la copie à l'aide des touches ▲ ▼.

- Validez avec "entrée", l'écran affiche alors "Copie Nx -> Nz". A nouveau vous pouvez changer le numéro du module qui va recevoir la copie avec les touches ▲ ▼.

- Valider avec "entrée". Pour confirmation, l'écran affiche sur la deuxième ligne "Prêt Nx -> Nz". Appuyer sur "entrée" pour confirmer ou sur une autre touche pour abandonner.

Astuce ! Pour tester une nouvelle programmation pour un module, vous pouvez sauver l'ancienne sous un numéro de module inutilisé.

Menu EFFACER

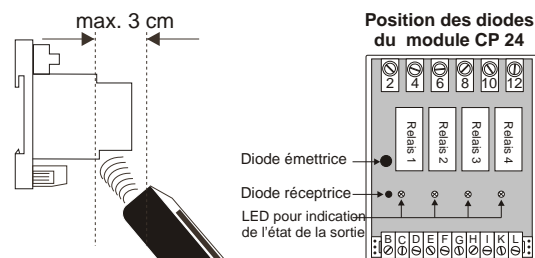
Ce menu permet de mettre à blanc toute la programmation effectuée pour un module.

Il suffit de choisir le module à effacer avec les touches ▲ ▼ puis de valider avec "entrée".

L'écran affiche une demande de confirmation sur la deuxième ligne. Vous pouvez, soit accepter avec entrée, ou annuler avec une autre touche.

Astuce ! Pour effacer dans le sous menu "CONFIG", il suffit de changer le type du module puis de revenir au type courant

TRANSFERT DES DONNÉES



Attention !
Une lampe ou un soleil trop brillant peut perturber la transmission

Le transfert des données entre le Conkey et les modules est assuré par infrarouges. La communication bidirectionnelle nécessite un positionnement du Conkey en dessous ou au dessus sur le côté gauche du module selon le schéma ci-dessus.

Pour s'assurer qu'un seul module reçoit les signaux infrarouges, la distance entre la télécommande et le module ne peut pas excéder 3 cm. La télécommande doit être dirigée vers les diodes de réception qui sont à gauche des modules.

A la fin du transfert réussi, le message "Données transférées" ou "Données reçues" est affiché sinon "Pas de contact".

Lors de la lecture des informations d'un module, l'afficheur indique le type du module ainsi que son numéro.

