

programmation units

MOU&BUPC

Operating instructions and warnings

Istruzioni ed avvertenze per l'uso

Instructions et recommandations pour l'utilisation

Anweisungen und Hinweise für die Bedienung

Instrucciones y advertencias para el uso

Instrukcja użytkowania i ostrzeżenia

COMPANY
WITH QUALITY SYSTEM
CERTIFIED BY DNV
=ISO 9001/2000=

CE

nice

Index

Note
ce manuel concerne les deux unités de programmation “BUPC” et “MOU” et le logiciel de communication avec un micro-ordinateur “BUPC3” unique pour les deux produits. Chaque unité de programmation peut fonctionner en deux modalités: ce manuel traitera donc des 4 modes de fonctionnement possibles; les différentes sections sont signalées par les symboles indiqués dans le tableau suivant.

Tableau 1: BUPC & MOU, modes de fonctionnement

Unités de programmation	Mode	Utilisé dans les produits	Symbole dans le présent manuel
BUPC	Bio	Radiocommandes série BIO	[B]
	FloR	Radiocommandes série FLOR et VERY VR	[F]
MOU	Mom	Système de contrôle des accès avec la carte MOM	[C]
	Mot	Système de contrôle des accès avec les claviers MOT	[T]

		page
1	Description [B][F][C][T]	52
1.1	Composants des programmateurs BUPC et MOU	52
2	Comment utiliser [B][F][C][T]	53
2.1	Symboles	53
2.2	Choix de la langue	53
2.3	Lecteur du code	54
3	Fonctions[B][F][C][T]	54
3.1	Fonctions BUPC en mode “Bio” [B]	54
3.1.0	0 MENU FONCTIONS [B]	55
3.1.1	1 ESSAI EMETTEURS [B]	55
3.1.2	2 VISUALISER CODES [B]	55
3.1.3	3 RAJOUTER CODES [B]	55
3.1.4	4 EFFACER CODES [B]	55
3.1.5	5 RECHERCHER CODES [B]	55
3.1.6	6 EFFACER MEMOIRE [B]	55
3.1.7	7 LIRE MEMOIRE [B]	55
3.1.8	8 ECRIRE MEMOIRE [B]	56
3.1.9	9 EFFACER STOCKAGE [B]	56
3.1.10	10 BLOQUER MEMOIRE [B]	56
3.1.11	11 DEBLOQUER MEM. [B]	56
3.1.12	12 ENTER MOT_PASSE [B]	56
3.1.13	13 EFFACER MOT_PASSE [B]	56
3.1.14	14 CHANGER t TEMPO [B]	56
3.1.15	15 CLONE EMETTEURS [B]	57
3.2	Fonctions BUPC en mode “FloR” [F]	57
3.2.0	0 MENU FONCTIONS [F]	58
3.2.1	1 ESSAI EMETTEURS [F]	58
3.2.2	2 VISUALISER CODES [F]	58
3.2.3	3 RAJOUTER CODES [F]	58
3.2.4	4 EFFACER CODES [F]	58
3.2.5	5 RECHERCHER CODES [F]	58
3.2.6	6 EFFACER MEMOIRE [F]	58
3.2.7	7 LIRE MEMOIRE [F]	58
3.2.8	8 ECRIRE MEMOIRE [F]	59
3.2.9	9 EFFACER STOCKAGE [F]	59
3.2.10	10 BLOQUER MEMOIRE [F]	59
3.2.11	11 DEBLOQUER MEM. [F]	59
3.2.12	12 ENTER MOT_PASSE [F]	59
3.2.13	13 EFFACER MOT_PASSE [F]	59
3.2.14	14 CHANGER t TEMPO [F]	59
3.2.15	15 FENETRE Rnd [F]	59
3.2.16	16 CONTROLE Rnd [F]	60
3.2.17	17 SYNCHRONISME [F]	60
3.2.18	18 SEUL COD.OR. [F]	60
3.2.19	19 RND SUR Tx [F]	60
3.2.20	20 CHANGE CODE Tx [F]	60
3.2.21	21 ENL.CHANG.CODE [F]	60
3.2.22	22 TOUT. ORIGINAL [F]	60
3.2.23	23 MET ALTERA A Tx [F]	60
3.2.24	24 MET ALTERA A Bm [F]	61
3.2.25	25 UTILISE ALTERA [F]	61
3.3	Fonctions MOU en mode “Mom” [C]	61
3.3.0	0 MENU FONCTIONS [C]	61
3.3.1	1 ESSAI CARD [C]	61
3.3.2	2 VISUALISER CODES [C]	61
3.3.3	3 RAJOUTER CODES [C]	61
3.3.4	4 EFFACER CODES [C]	61
3.3.5	5 RECHERCHER CODES [C]	62
3.3.6	6 EFFACER MEMOIRE [C]	62
3.3.7	7 LIRE MEMOIRE [C]	62
3.3.8	8 ECRIRE MEMOIRE [C]	62
3.3.9	9 EFFACER STOCKAGE [C]	62
3.3.10	10 BLOQUER MEMOIRE [C]	62
3.3.11	11 DEBLOQUER MEM. [C]	62

3.3.12 12 ENTER MOT_PASSE [C] 62
3.3.13 13 EFFACER MOT_PASSE [C] 63
3.3.14 14 FONCTION Ch1 [C] 63
3.3.15 15 FONCTION Ch2 [C] 63
3.3.16 16 CHANGER t TEMP. 1 [C] 63
3.3.17 17 CHANGER t TEMP. 2 [C] 63
3.3.18 18 COMPTE OPERATIONS [C] 63
3.3.19 19 TYPE DE CARD [C] 63
3.3.20 20 CHANGE CODE CARD [C] 63
3.4 Fonctions MOU en mode “Mot” [T] 63
3.4.0 0 MENU FONCTIONS [T] 64
3.4.1 1 CHANGE PSW PROG. [T] 64
3.4.2 2 VISUALISER CODES [T] 64
3.4.3 3 RAJOUTER CODES [T] 64
3.4.4 4 EFFACER CODES [T] 64
3.4.5 5 RECHERCHER CODES [T] 64
3.4.6 6 EFFACER MEMOIRE [T] 64
3.4.7 7 LIRE MEMOIRE [T] 65
3.4.8 8 ECRIRE MEMOIRE [T] 65
3.4.9 9 EFFACER STOCKAGE [T] 65
3.4.10 10 BLOQUER MEMOIRE [T] 65
3.4.11 11 DEBLOQUER MEM. [T] 65
3.4.12 12 ENTER MOT_PASSE [T] 65
3.4.13 13 EFFACER MOT_PASSE [T] 65
3.4.14 14 FONCTION Ch1 [T] 65
3.4.15 15 FONCTION Ch2 [T] 66
3.4.16 16 CHANGER t TEMP. 1 [T] 66
3.4.17 17 CHANGER t TEMP. 2 [T] 66
3.4.18 18 COMPTE OPERATIONS [T] 66
3.4.19 19 SUSPENDS CODES [T] 66
4 Maintenance [B][F][C][T] 66
4.1 Rechargement de la pile [B][F][C][T] 66
4.2 Informations sur les mesures de sauvegarde de l’environnement [B][F][C][T] 66
5 Caractéristiques techniques [B][F][C][T] 67
6 Logiciel BUPC 68
6.1 Introduction [B][F][C][T] 68
6.2 Licence d’utilisation du logiciel BUPC3 68
6.3 Caractéristiques requises [B][F][C][T] 68
6.4 Raccordement du programmateur BUPC au micro-ordinateur [B][F][C][T] 68
6.5 Installation [B][F][C][T] 69
7 Utilisation du programme BUPC 3 [B][F][C][T] 69
7.1 Fenêtre initiale [B][F][C][T] 69
7.1.1 Lire à partir du buffer [B][F][C][T] 69
7.1.2 Lire à partir du mémoire [B][F][C][T] 69
7.1.3 Ouvrir dans un fichier [B][F][C][T] 69
7.1.4 Nouveau [B][F][C][T] 69
7.1.5 Aide [B][F][C][T] 70
7.1.6 Sortir [B][F][C][T] 70
7.2 Fenêtre principale [B][F][C][T] 70
7.2.1 Déconnecter terminal [B][F][C][T] 70
7.2.2 Écrire sur buffer [B][F][C][T] 70
7.2.3 Écrire sur mémoire [B][F][C][T] 70
7.2.4 Enregistrer sous le mom [B][F][C][T] 70
7.2.5 Imprimer [B][F][C][T] 70
7.2.6 Copier le code sur TX [B][F] 71
7.2.7 Copier le code sur card [C] 71
7.2.8 Associer [B][F][C][T] 71
7.2.9 Titre [B][F][C][T] 71
7.2.10 Ajouter un code avec TX [B][F] 71
7.2.11 Ajouter un code avec une card [C] 71
7.2.12 Ajouter code [B][F][C][T] 71
7.2.13 Ajouter codes multiples [B][F][C][T] 72
7.2.14 Effacer code [B][F][C][T] 72
7.2.15 Aide [B][F][C][T] 72
7.2.16 Effacer fenêtre codes [B][F][C][T] 72

F

1) Description [B] [F] [C] [T]

Les programmateurs BUPC et MOU sont de petits ordinateurs portables conçus par Nice pour développer et simplifier les opérations d'installation et de maintenance des systèmes de radiocommande séries "Bio", "FloR" et "Very VR", en utilisant le programmateur BUPC, ou des systèmes de contrôle des accès séries "Mom" et "Mot", en utilisant le programmateur MOU. La fonction fondamentale des programmateurs est d'agir directement sur les cartes de mémoire BM60, BM250 ou BM1000 des récepteurs ou des décodeurs dans lesquels sont mémorisés les codes et les paramètres de fonctionnement. Cette mémoire, une fois dans le programmateur, peut être lue, écrite, modifiée, etc.. D'autres fonctions accessoires sont également disponibles, telles que la possibilité de changer le code d'un émetteur ou d'une carte. Les programmateurs BUPC et MOU permettent également de créer une copie de toute la mémoire ou, s'ils sont raccordés à un micro-ordinateur, de transférer le contenu de la mémoire dans un "fichier" sur un disque, afin de pouvoir réaliser un fichier de toutes les installations.

1.1) Composants des programmateurs BUPC et MOU [B] [F] [C] [T]

Selon le type de dispositif, BUPC ou MOU, l'emballage contient les parties indiquées dans le schéma et le tableau ci-dessous.

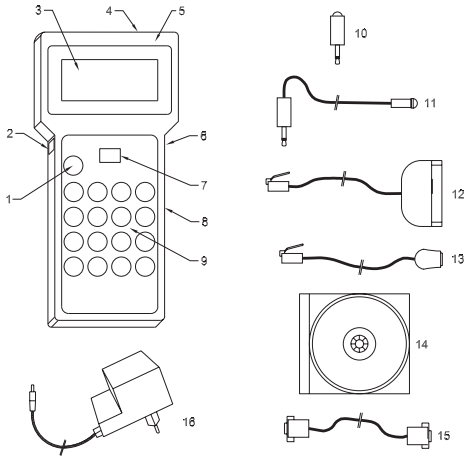


Tableau 2: liste des parties et des accessoires BUPC et MOU

N°	BUPC	MOU	Description des parties:
1	☑	☑	Touche pour allumer et éteindre le programmateur
2	☑		Connecteur pour le câble de raccordement aux émetteurs **[12]** ou **[13]**
3	☑	☑	Afficheur à cristaux liquides sur lequel apparaissent les messages relatifs aux fonctions que l'opérateur exécute.
4	☑		Prise pour le lecteur optique du code des émetteurs **[10]** ou **[11]**
5		☑	Lecteur pour carte à transpondeur
6	☑	☑	Prise pour alimentateur - chargeur de batterie **[16]**
7	☑	☑	Connecteur pour brancher la carte de mémoire type BM60, BM250 ou BM1000
8	☑	☑	Connecteur standard RS 232 pour le raccordement au micro-ordinateur au moyen du câble **[15]**
9	☑	☑	Clavier à membrane: il suffit d'appuyer légèrement pour envoyer la commande

			Description des accessoires:
10	☑		Lecteur optique du code des émetteurs (doit être branché dans la prise **[4]**)
11	☑		Lecteur optique du code des émetteurs avec rallonge flexible
12	☑		Câble pour le raccordement aux émetteurs séries "Bio" et "FloR" (doit être branché dans le connecteur **[2]**)
13	☑		Câble pour le raccordement aux émetteurs série "Very VR"
14	☑	☑	Câble RS232 pour raccorder les programmateurs (sur le connecteur **[8]**) à un micro-ordinateur
15	☑	☑	CD-ROM contenant le programme BUPC3 pour micro-ordinateur
16	☑	☑	Alimentateur chargeur de batterie 230 V - 12 V 300 mA

2) Comment utiliser le BUPC et le MOU [B] [F] [C] [T]

Les programmateurs BUPC et MOU sont alimentés par des piles internes rechargeables; pour les allumer, il suffit d'appuyer sur la touche "POWER"; un court programme de TEST sera exécuté afin de contrôler les parties fondamentales internes; quand le test est terminé, le programmateur est prêt.
Les programmateurs BUPC et MOU s'éteignent automatiquement, s'ils ne sont pas utilisés, au bout d'une minute; pour l'éteindre avant, il suffit d'appuyer sur la touche "POWER" pendant au moins 1 seconde.
Après la mise en marche et le test initial, le "MENU FONCTIONS" apparaît: il est alors possible d'exécuter toutes les fonctions disponibles, **y compris le choix entre les modalités "Bio" ou "FloR**" dans le programmateur BUPC et **le choix entre les modalités "Mom" ou "Mot"** dans le programmateur MOU.

2.1) Symboles [B] [F] [C] [T]

En bas à gauche de l'afficheur, dans l'angle, sont présents des symboles graphiques indiquant les opérations qui peuvent être exécutées ou les touches qui peuvent être utilisées à ce moment-là.

Tableau 3: description des symboles

↓	Indique que l'on peut appuyer sur la touche " ↓ " pour sélectionner la fonction ou le code successif.
↑	Indique que l'on peut appuyer sur la touche " ↑ " pour sélectionner la fonction ou le code précédent.
→	Indique que l'on peut appuyer sur la touche " → " pour déplacer à droite le point de saisie numérique (curseur).
←	Indique que l'on peut appuyer sur la touche " ← " pour déplacer à gauche le point de saisie numérique (curseur).
⌫	Indique que l'on peut appuyer sur la touche " ⌫ Clear" pour interrompre toute fonction en cours et retourner au MENU FONCTIONS.
↵	Indique que l'on peut appuyer sur la touche " ↵ Enter" pour activer la fonction sélectionnée ou confirmer la fonction en cours.
TX	Uniquement sur le BUPC: indique que la lecture optique du code de l'émetteur est active; il suffit de l'approcher du lecteur en appuyant sur une touche.
CA	Uniquement sur le MOU: indique que la lecture du code de la carte à transpondeur est active; il suffit de l'approcher du lecteur.
1 9	Indique que la saisie numérique avec le clavier est active: il est donc possible de taper directement un nombre en appuyant sur les touches 0,1,2,3...9.

Dans l'angle en bas à droite sont présents deux autres symboles; le premier indique le niveau de charge de la pile: un rectangle plein indique que la pile est complètement chargée; le rectangle se vide progressivement jusqu'à ce que le rectangle soit vide, ce qui indique que la pile est complètement déchargée. Le deuxième symbole indique la "version" en cours d'utilisation, comme le montre le tableau ci-dessous.

Tableau 4: modes de fonctionnement pour le BUPC et le MOU

Symbole	BUPC	MOU	Description des parties:
B	☑		Symbole correspondant au fonctionnement en version "Bio"
F	☑		Symbole correspondant au fonctionnement en version "FloR"
C		☑	Symbole correspondant au fonctionnement en version "Mom"
T		☑	Symbole correspondant au fonctionnement en version "Mot"

2.2) Choix de la langue [B] [F] [C] [T]

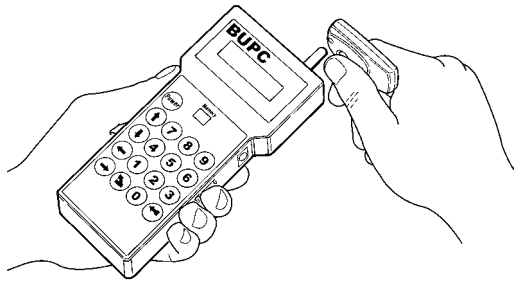
Les programmateurs BUPC et MOU sont conçus pour fonctionner avec plusieurs langues de sorte que l'opérateur puisse obtenir les messages de dialogue dans la langue de son choix. Il est possible de sélectionner la langue en appuyant sur la touche " ↵ Enter" durant toute la phase de test qui s'exécute quand le programmateur est allumé. Quand le test initial est terminé, si la touche " ↵ Enter" est enfoncée, la fonction de sélection de la langue s'activera; il est possible de sélectionner la langue voulue en utilisant les touches " ↓ " ou " ↑ " et de confirmer en appuyant sur la touche " ↵ Enter"; la langue choisie sera mémorisée de manière permanente et, dès ce moment-là, les messages seront émis dans la langue sélectionnée.

2.3) Lecteur du code [B] [F]

Le programmateur BUPC dispose d'un système de lecture optique du code des émetteurs alors que le programmateur MOU dispose d'un système de lecture de proximité du code des cartes. La lecture directe du code est pratique pour la vérification de l'émetteur ou de la carte et dans toutes les fonctions qui requièrent la saisie du code.

Tableau 5: lecture optique du code d'un émetteur avec le BUPC

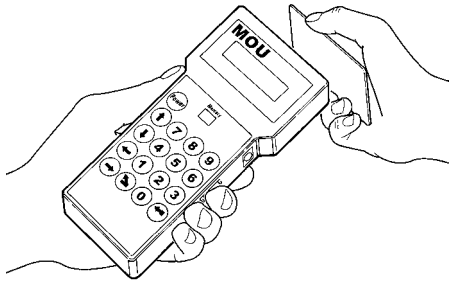
Pour utiliser cette fonction, il est nécessaire de brancher le lecteur optique **[10]** ou **[11]** dans la prise **[4]** puis d'approcher l'avertisseur lumineux de l'émetteur de la tête du lecteur optique comme cela est indiqué sur la figure.
Le lecteur optique avec le câble de rallonge **[11]** permet de tenir le programmateur d'un côté et d'effectuer la lecture optique des émetteurs sans les retirer de l'emballage.



2

Tableau 6: lecture de proximité du code d'une carte avec MOU

Pour utiliser cette fonction, il suffit d'approcher la carte du point de lecture **[5]** comme cela est indiqué sur la figure.



3

3) Fonctions [B] [F] [C] [T]

Les programmateurs BUPC et MOU permettent d'exécuter une série d'opérations appelées: "FONCTIONS". Selon le type de programmateur et son mode de fonctionnement, ces fonctions peuvent être différentes, aussi bien en termes de quantité que de façon de les utiliser. Dans les prochains chapitres seront analysées toutes les fonctions divisées par programmateur et par mode de fonctionnement.

Chapitre 3.1 BUPC en mode "Bio"
Chapitre 3.2 BUPC en mode "FloR"
Chapitre 3.3 MOU en mode "Mom"
Chapitre 3.4 MOU en mode "Mot"

3.1) Fonctions BUPC en mode "Bio" [B]

Dans ce chapitre seront analysées les fonctions du programmateur BUPC en mode "Bio".

3.1.0) 0 MENU FONCTIONS [ ]

C'est le point de départ pour sélectionner toutes les fonctions. C'est aussi le point où l'on revient toujours après chaque fonction achevée ou si une fonction a été annulée avec la touche " Clear".

À partir du "MENU FONCTIONS", appuyer sur " Enter" pour changer "Mode" puis, avec les touches " ↓ "ou " ↑ ", choisir le mode "Bio" ou "FloR"; enfin, il faut appuyer sur " Enter" pour confirmer ou sur " Clear" pour annuler. À partir du "MENU FONCTIONS, il est possible de faire défiler toutes les fonctions disponibles au moyen des touches " ↓ " ou " ↑ " ou de saisir directement le nombre correspondant et d'appuyer sur " Enter".

3.1.1) ESSAI EMETTEURS [ ]

Permet de vérifier le fonctionnement correct des émetteurs BIO en visualisant le code et en indiquant la touche enfoncée. Pour cette fonction, il faut utiliser la lecture optique du code (voir tableau 5).

3.1.2) 2 VISUALISER CODES [ ]

Permet de "visualiser" un à un tous les codes contenus dans la carte de mémoire insérée dans le connecteur **[7]**. Seront visualisés le code, sa position et le nombre total de codes; par exemple, l'indication "1er de 25" signifie que le code visualisé est le 1er sur un total de 25 codes présents. Pour "visualiser" les autres codes, il suffit d'appuyer sur la touche " ↓ " pour passer au code successif.

F

3.1.3) 3 RAJOUTER CODES [ ]

Permet d'ajouter de nouveaux codes dans la mémoire insérée sur le connecteur **[7]**. Le code peut être ajouté soit en utilisant la lecture optique du code (voir tableau 5) soit en le saisissant directement sur le clavier **[9]**. En cas d'erreur durant la saisie du code sur le clavier, pour corriger le chiffre, on peut déplacer le curseur clignotant avec les touches " ← " ou " → ". À la fin, il faut confirmer le code en appuyant sur la touche " Enter". Une fois que le code a été saisi, il est reproposé de manière à pouvoir être réutilisé rapidement pour composer le code successif; en appuyant sur la touche " ↓ ", on peut augmenter le code d'une unité et produire ainsi un nouveau code prêt à être saisi.

3.1.4) 4 EFFACER CODES [ ]

Esegue la cancellazione di uno o più codici presenti sulla memoria inserita sul connettore **[7]**. Il modo di operare di questa funzione è lo stesso della funzione AGGIUNGI CODICI con la differenza che il codice invece di essere aggiunto viene cancellato.

3.1.5) 5 RECHERCHER CODES [ ]

Vérifie si un code spécifique est présent dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]**. Le mode opératoire de cette fonction est le même que celui de la fonction RAJOUTER CODES à la différence que le code, au lieu d'être ajouté, est recherché puis, s'il est présent, sa position est visualisée ainsi que le nombre total de codes présents.

3.1.6) 6 EFFACER MEMOIRE [ ]

Tous les codes contenus dans la mémoire présente dans le connecteur **[7]** sont effacés. Après l'activation de la fonction, le message: "CONFIRMEZ ?" est visualisé avec la demande d'une seconde confirmation; cela est nécessaire car l'opération est irréversible. Si l'on veut effectivement effacer la mémoire, confirmer en appuyant de nouveau sur la touche " Enter".

3.1.7) 7 LIRE MEMOIRE [ ]

Tous les codes présents dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]** sont lus et une copie est créée dans la mémoire interne du BUPC (stockage).

La copie des codes ainsi obtenue est utilisée par la fonction ECRIRE MEMOIRE afin d'obtenir une copie de la mémoire originale. Comme le stockage est physiquement composé de mémoires de type "non volatile" (elle se maintient même avec le BUPC éteint), l'opération ECRIRE MEMOIRE peut être exécutée bien après l'opération LIRE MEMOIRE.

3.1.8) 8 ECRIRE MEMOIRE [B]

Les codes présents dans la mémoire interne (stockage) sont écrits dans la mémoire présente sur le connecteur **[7]** pour créer une copie.
Le stockage doit être précédemment “chargé” avec les codes à copier au moyen de la fonction LIRE MEMOIRE exécutée sur la mémoire d’origine.

3.1.9) 9 EFFACER STOCKAGE [B]

Efface les codes présents dans la mémoire interne pour la libérer pour les fonctions suivantes LIRE MEMOIRE. Quand la fonction a été activée, le message: “CONFIRMEZ ?” est visualisé avec la demande d’une seconde confirmation; cela est nécessaire car l'opération est irréversible. Si l’on veut effectivement effacer le stockage, confirmer en appuyant de nouveau sur la touche “ ↵ Enter”

3.1.10) 10 BLOQUER MEMOIRE [B]

Bloque les fonctions d’apprentissage des codes quand la mémoire présente dans le connecteur **[7]** sera insérée dans un récepteur. Pratiquement, un récepteur avec une mémoire “bloquée” n’exécute pas l'autoapprentissage du code et limite ainsi le fonctionnement aux seuls codes saisis précédemment sans permettre d’en saisir d’autres (voir aussi les instructions spécifiques dans les récepteurs). Attention: le “blocage” est actif quand la mémoire est insérée dans le récepteur; en effet l'ajout de codes directement du BUPC reste libre au moyen de la fonction RAJOUTER CODES.

3.1.11) 11 DEBLOQUER MEM. [B]

Débloque les fonctions d’apprentissage des codes quand la mémoire présente dans le connecteur **[7]** sera insérée dans un récepteur.
Cette fonction est exactement le contraire de BLOQUER MEMOIRE.

3.1.12) 12 ENTER MOT_PASSE [B]

Saisit un mot de passe pour l'accès aux données qui sont contenues dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]**. Le “mot de passe” est un nombre à 6 chiffres qui permet de limiter l'accès aux données contenues dans la mémoire aux seuls opérateurs qui sont à connaissance du mot de passe. Une fois qu’il a été saisi, le mot de passe est demandé chaque fois que l’on va voir ou modifier pour la première fois, à travers le BUPC, les données et les codes contenus dans la carte de mémoire. Le mot de passe bloque aussi toutes les modifications des données contenues dans la carte de mémoire une fois que celle-ci est insérée dans le récepteur; pratiquement, un récepteur avec une mémoire de ce type ne sera en mesure ni d’exécuter l'apprentissage, ni d’effacer un code ni d’effacer tous les codes.

3.1.13) 13 EFFACER MOT_PASSE [B]

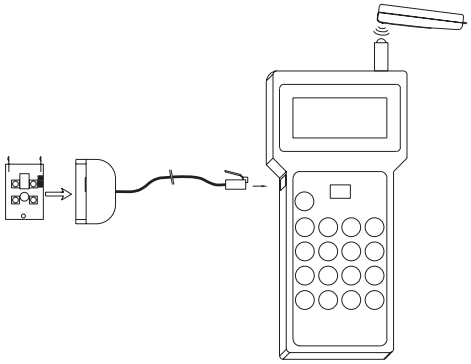
Élimine le mot de passe pour l'accès aux données qui sont contenues dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]** Cette fonction est exactement le contraire de ENTER MOT_PASSE.

3.1.14) 14 CHANGER t TEMPO [B]

Permet de changer le temps du temporisateur quand la mémoire **[7]** est utilisée dans un récepteur avec la fonction “temporisateur” active. Après avoir confirmé la fonction, le mot “Temps” suivi de la valeur réglée, est visualisé; le temps est visualisé dans le format “h” heures, “mm” minutes (dizaines et unités) “ss” secondes (dizaines et unités). Le temps maximum que le récepteur peut gérer est de 2 heures 22 minutes et 36 secondes.

3.1.15) 15 CLONE EMETTEURS [B]

Change le code d'origine d'un émetteur raccordé au connecteur **[2]** en le copiant d'un autre émetteur lu avec les lecteurs **[10]** ou **[11]**, ce qui permet d'obtenir deux codes parfaitement identiques (clonage). Attention: vu que le système "Bio" se base sur le fait que chaque émetteur possède un code différent, la possibilité d'avoir deux ou plusieurs émetteurs identiques réduit la sécurité du système; la fonction CLONE EMETTEURS n'est donc pas active sur tous les programmateurs BUPC; de plus, l'opération ne peut être effectuée qu'**une seule fois** sur chaque émetteur.
Avant d'activer la fonction, il faut extraire la carte de l'émetteur dont on veut changer le code puis l'insérer dans l'adaptateur **[12]** et brancher le câble de l'adaptateur dans la prise **[2]**.
Quand cela a été fait, on peut activer la fonction; suit une série de tests qui vont du contrôle de la pile, pour vérifier si elle est en mesure de supporter la consommation requise par la fonction, à la vérification que le code n'a pas déjà été changé. Si tous les contrôles sont positifs, le mot "Code:" apparaît et le lecteur optique du code s'active; il faut alors approcher l'émetteur étalon d'une touche enfoncée; le code sera copié au moyen du lecteur optique jusqu'à l'émetteur inséré dans l'adaptateur.



4

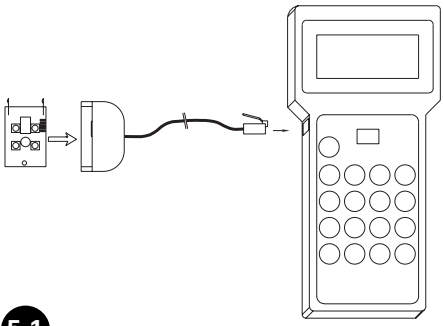
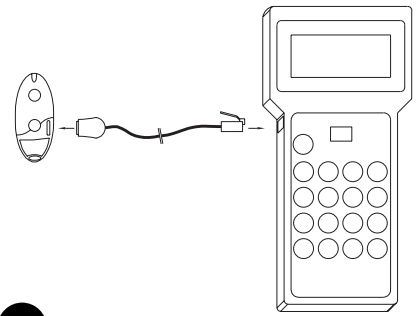
F

3.2) Fonctions BUPC en mode "FloR" [F]

Dans ce chapitre seront analysées les fonctions du programmateur BUPC en mode "FloR".

Pour exécuter certaines fonctions du mode "FloR", il faut raccorder l'émetteur au BUPC comme cela est décrit dans le tableau 7 et comme cela est indiqué sur les figures 5.1 et 5.2.

Tableau 7: raccordement des émetteurs au BUPC

Dans les émetteurs "FloR", il faut extraire la carte du boîtier en plastique et l'insérer sur l'adaptateur **[12]** après l'avoir connecté dans la prise **[2]**.	Dans les émetteurs "Very VR", il suffit d'ouvrir le compartiment de la pile et d'insérer le connecteur **[13]** dans le connecteur prévu à cet effet après l'avoir branché dans la prise **[2]**.
 5.1	 5.2

3.2.0) 0 MENU FONCTIONS [ ]

C'est le point de départ pour sélectionner toutes les fonctions. C'est aussi le point où l'on revient toujours après chaque fonction achevée ou si une fonction a été annulée avec la touche " Clear".

À partir du "MENU FONCTIONS", il est possible, en appuyant sur " Enter", de changer le "mode"; les touches " " ou " " permettent de choisir le mode "Bio" ou "FloR"; enfin il faut appuyer sur " Enter" pour confirmer ou sur " Clear" pour annuler. À partir du "MENU FONCTIONS, il est possible de faire défiler toutes les fonctions disponibles au moyen des touches " " ou " " ou de saisir directement le nombre correspondant et d'appuyer sur " Enter".

3.2.1) 1 ESSAI EMETTEURS [ ]

Permet de vérifier le fonctionnement correct des émetteurs FLOR en visualisant le code et en indiquant la touche enfoncée. Pour cette fonction, il faut utiliser la lecture optique du code (voir tableau 5).

3.2.2) 2 VISUALISER CODES [ ]

Permet de "visualiser" un à un tous les codes contenus dans la carte de mémoire insérée dans le connecteur **[7]**. Seront visualisés le code, sa position et le nombre total de codes; par exemple, l'indication "1er de 25" signifie que le code visualisé est le 1er sur un total de 25 codes présents. Quand on visualise un code, il est possible, en appuyant sur la touche " Enter", de vérifier la valeur "Rnd" pour ce code.

Pour "visualiser" les autres codes, il suffit d'appuyer sur la touche " " pour passer au code successif.

3.2.3) 2 RAJOUTER CODES [ ]

Permet d'ajouter de nouveaux codes dans la mémoire insérée sur le connecteur **[7]**. Le code peut être ajouté soit en utilisant la lecture optique du code (voir tableau 5) soit en le saisissant directement sur le clavier **[9]**. En cas d'erreur durant la saisie du code sur le clavier, pour corriger le chiffre, on peut déplacer le curseur clignotant avec les touches " " ou " ". À la fin, il faut confirmer le code en appuyant sur la touche " Enter". Une fois que le code a été saisi, il est reproposé de manière à pouvoir être réutilisé rapidement pour composer le code successif; en appuyant sur la touche " ", on peut augmenter le code d'une unité et produire ainsi un nouveau code prêt à être saisi.

3.2.4) 4 EFFACER CODES [ ]

Efface un ou plusieurs codes présents dans la mémoire insérée sur le connecteur **[7]**. Le mode opératoire de cette fonction est le même que celui de la fonction RAJOUTER CODES à la différence que le code, au lieu d'être ajouté, est effacé.

3.2.5) 5 RECHERCHER CODES [ ]

Vérifie si un code spécifique est présent dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]**. Le mode opératoire de cette fonction est le même que celui de la fonction RAJOUTER CODES à la différence que le code, au lieu d'être ajouté, est recherché puis, s'il est présent, sa position est visualisée ainsi que le nombre total de codes présents.

3.2.6) 6 EFFACER MEMOIRE [ ]

Tous les codes contenus dans la mémoire présente dans le connecteur **[7]** sont effacés. Après l'activation de la fonction, le message: "CONFIRMEZ ?" est visualisé avec la demande d'une seconde confirmation; cela est nécessaire car l'opération est irréversible. Si l'on veut effectivement effacer la mémoire, confirmer en appuyant de nouveau sur la touche " Enter".

3.2.7) 7 LIRE MEMOIRE [ ]

Tous les codes présents dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]** sont lus et une copie est créée dans la mémoire interne du BUPC (stockage).

La copie des codes ainsi obtenue est utilisée par la fonction ECRIRE MEMOIRE afin d'obtenir une copie de la mémoire originale. Comme le stockage est physiquement composé de mémoires de type "non volatile" (elle se maintient même avec le BUPC éteint), l'opération ECRIRE MEMOIRE peut être exécutée bien après l'opération LIRE MEMOIRE.

3.2.8) 8 ECRIRE MEMOIRE [ ]

Les codes présents dans la mémoire interne (stockage) sont écrits dans la mémoire présente sur le connecteur **[7]** pour créer une copie. Le stockage doit être précédemment "chargé" avec les codes à copier au moyen de la fonction LIRE MEMOIRE exécutée sur la mémoire d'origine.

3.2.9) 9 EFFACER STOCKAGE [ ]

Efface les codes présents dans la mémoire interne pour la libérer pour les fonctions suivantes LIRE MEMOIRE. Quand la fonction a été activée, le message: "CONFIRMEZ ?" est visualisé avec la demande d'une seconde confirmation; cela est nécessaire car l'opération est irréversible. Si l'on veut effectivement effacer le stockage, confirmer en appuyant de nouveau sur la touche " Enter".

3.2.10) 10 BLOQUER MEMOIRE [ ]

Bloque les fonctions d'apprentissage des codes quand la mémoire présente dans le connecteur **[7]** sera insérée dans un récepteur. Pratiquement, un récepteur avec une mémoire "bloquée" n'exécute pas l'autoapprentissage du code et limite ainsi le fonctionnement aux seuls codes saisis précédemment sans permettre d'en saisir d'autres (voir aussi les instructions spécifiques dans les récepteurs). Attention: le "blocage" est actif quand la mémoire est insérée dans le récepteur; en effet l'ajout de codes directement du BUPC reste libre au moyen de la fonction RAJOUTER CODES.

3.2.11) 11 DEBLOQUER MEM. [ ]

Débloque les fonctions d'apprentissage des codes quand la mémoire présente dans le connecteur **[7]** sera insérée dans un récepteur. Cette fonction est exactement le contraire de BLOQUER MEMOIRE.

3.2.12) 12 ENTER MOT_PASSE [ ]

Saisit un mot de passe pour l'accès aux données qui sont contenues dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]**. Le "mot de passe" est un nombre à 6 chiffres qui permet de limiter l'accès aux données contenues dans la mémoire aux seuls opérateurs qui sont à connaissance du mot de passe. Une fois qu'il a été saisi, le mot de passe est demandé chaque fois que l'on va voir ou modifier pour la première fois, à travers le BUPC, les données et les codes contenus dans la carte de mémoire. Le mot de passe bloque aussi toutes les modifications des données contenues dans la carte de mémoire une fois que celle-ci est insérée dans le récepteur; pratiquement, un récepteur avec une mémoire de ce type ne sera en mesure ni d'exécuter l'apprentissage, ni d'effacer un code ni d'effacer tous les codes.

3.2.13) 13 EFFACER MOT_PASSE [ ]

Élimine le mot de passe pour l'accès aux données qui sont contenues dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]** Cette fonction est exactement le contraire de ENTER MOT_PASSE.

3.2.14) 14 CHANGER t TEMPO [ ]

Permet de changer le temps du temporisateur quand la mémoire **[7]** est utilisée dans un récepteur avec la fonction "temporisateur" active. Après avoir confirmé la fonction, le mot "Temps" suivi de la valeur réglée, est visualisé; le temps est visualisé dans le format "h" heures, "mm" minutes (dizaines et unités) "ss" secondes (dizaines et unités). Le temps maximum que le récepteur peut gérer est de 2 heures 22 minutes et 36 secondes.

3.2.15) 15 FENETRE Rnd [ ]

Avec cette fonction il est possible de modifier la valeur relative à la fenêtre Rnd dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]**. La fenêtre Rnd représente la plage de valeurs dans laquelle la partie Rnd du code est acceptée par le récepteur: par conséquent, plus elle est petite et plus la sécurité de l'installation est élevée. Toutefois, si l'on sélectionne une valeur trop petite, il est probable que, si les émetteurs sont utilisés hors du champ de réception du récepteur, ils augmentent trop la valeur de leur Rnd en sortant ainsi de la fenêtre Rnd. Si la valeur Rnd d'un émetteur sort de la fenêtre sélectionnée, il est nécessaire que le récepteur exécute un resynchronisme du code (voir aussi la fonction 17). Normalement, la valeur de la fenêtre Rnd est 100 et peut être modifiée dans une plage comprise entre 5 et 250.

3.2.16) 16 CONTROLE Rnd [ ]

Avec cette fonction, il est possible d'activer ou de désactiver, dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]**, le contrôle exécuté par les récepteurs de la partie Rnd des codes. Normalement, le contrôle est actif "On" mais le contrôle Rnd peut être mis sur "Off" si l'on n'est pas intéressé par **la sécurité des codes "Rolling Code"** et que l'on préfère avoir la possibilité de cloner plusieurs émetteurs avec le même code. Si le contrôle Rnd = Off, il ne sera possible d'utiliser que des émetteurs avec Rnd = Off (voir fonction 19)

3.2.17) 17 SYNCHRONISME [ ]

Cette fonction permet d'activer ou de désactiver, dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]**, le resynchronisme de la part du récepteur au cas où un émetteur sortirait de la fenêtre Rnd (voir aussi la fonction 15). Normalement le resynchronisme est activé "On"; s'il est désactivé, la sécurité de l'installation est plus élevée, mais si un émetteur sort de la fenêtre Rnd, il faudra ressaisir le code dans la mémoire puisque c'est la seule opération qui mette à jour la valeur Rnd et permette à l'émetteur de fonctionner de nouveau.

3.2.18) 18 SEUL COD.OR. [ ]

Avec cette fonction, il est possible d'activer ou de désactiver dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]** le fonctionnement du récepteur par rapport aux émetteurs dont le code n'est plus le code d'origine mais a été changé (voir la fonction 20). Normalement elle est désactivée "Off" et le récepteur accepte donc tous les émetteurs, d'origine ou non.

3.2.19) 19 RND SUR Tx [ ]

Avec cette fonction il est possible, dans les émetteurs, d'activer ou de désactiver le fonctionnement en mode Rnd.
Avec le mode Rnd désactivé (Off) l'émetteur enverra toujours le même code et il sera possible d'utiliser autant d'émetteurs que l'on le voudra, tous avec le même code. Pour qu'un émetteur avec le mode Rnd désactivé puisse fonctionner, **il est nécessaire** que le récepteur soit lui aussi réglé pour ne pas contrôler la partie Rnd du code (voir la fonction 16) Pour utiliser cette fonction, il faut raccorder l'émetteur aux adaptateurs prévus à cet effet (voir le tableau 7).

3.2.20) 20 CHANGE CODE Tx [ ]

Cette fonction permet de changer le code d'origine d'un émetteur.
Pour utiliser cette fonction, il faut raccorder l'émetteur aux adaptateurs prévus à cet effet (voir le tableau 7).
Un émetteur dont le code a été changé se reconnaît par le fait que, dans les différentes fonctions où est visualisé son code un "x" apparaîtra avant le numéro de code: Code: x 001234567.
Comme la sécurité du système "FloR" se base aussi sur le principe selon lequel chaque émetteur possède un code différent et unique, le fait de pouvoir changer un code en risquant de rendre deux émetteurs identiques peut réduire la sécurité du système. C'est la raison pour laquelle il y a une fonction spéciale qui impose au récepteur de ne pas accepter d'émetteurs avec les codes modifiés (voir la fonction 18).

3.2.21) 21 ENL.CHANG.CODE [ ]

Cette fonction permet de récupérer le code d'origine de l'émetteur après que celui-ci a été modifié avec la fonction 20.
Pour utiliser cette fonction, il faut raccorder l'émetteur aux adaptateurs prévus à cet effet (voir le tableau 7).

3.2.22) 22 TOUT. ORIGINAL [ ]

Cette fonction permet de récupérer toutes les données d'origine des émetteurs (Code = origine, Rnd = On, Altération = 00000). Pour utiliser cette fonction, il faut raccorder l'émetteur aux adaptateurs prévus à cet effet (voir le tableau 7).

3.2.23) 23 MET ALTERA A Tx [ ]

Avec cette fonction, il est possible de saisir une valeur d'altération du code de l'émetteur. La valeur d'"altération" est utilisée pour modifier le code d'origine afin de personnaliser l'installation: elle doit donc être identique sur le récepteur (voir la fonction 24) et sur tous les émetteurs. Pour enlever la valeur d'altération, il faut la mettre à "00000" ou utiliser la fonction 22. Pour utiliser cette fonction, il faut raccorder l'émetteur aux adaptateurs prévus à cet effet (voir le tableau 7).

3.2.24) 24 MET ALTERA A Bm [ ]

Permet de saisir la valeur d'"altération" dans la mémoire présente dans le connecteur **[7]**, de sorte que le récepteur reconnaisse également les émetteurs altérés avec la fonction 23.

3.2.25) 25 UTILISE ALTERA [ ]

Avec cette fonction, il est également possible de saisir la valeur d'altération du code sur le programmateur BUPC afin que ce dernier puisse correctement reconnaître les émetteurs "altérés" quand on utilise la lecture optique du code (voir le tableau 5) dans les fonctions 1, 3, 4, 5. La valeur d'"altération" doit être saisie chaque fois que le programmateur BUPC est allumé.

3.3) Fonctions MOU en mode "Mom" [ ]

Dans ce chapitre seront analysées les fonctions du programmateur MOU en mode "Mom"

F

3.3.0) 0 MENU FONCTIONS [ ]

C'est le point de départ pour sélectionner toutes les fonctions. C'est aussi le point où l'on revient toujours après chaque fonction achevée ou si une fonction a été annulée avec la touche " Clear". À partir du "MENU FONCTIONS", il est possible, en appuyant sur " Enter", de changer le "mode"; les touches " ↓ " ou " ↑ " permettent de choisir le mode " Mom" ou "Mot"; enfin il faut appuyer sur " Enter" pour confirmer ou sur " Clear" pour annuler. À partir du MENU FONCTIONS, il est possible de faire défiler toutes les fonctions disponibles au moyen des touches " ↓ " ou " ↑ " ou de saisir directement le nombre correspondant et d'appuyer sur " Enter".

3.3.1) 1 ESSAI CARD [ ]

Permet de vérifier le fonctionnement correct des cartes à transpondeur en visualisant le code et en indiquant le type "Bleu" (à lecture uniquement: Card) et "Gris" (à lecture uniquement mais réinscriptible). Pour cette fonction, il faut utiliser la lecture de proximité du code des cartes (voir le tableau 6).

3.3.2) 2 VISUALISER CODES [ ]

Permet de "visualiser" un à un tous les codes contenus dans la carte de mémoire insérée dans le connecteur **[7]**. Seront visualisés le code, sa position et le nombre total de codes; par exemple, l'indication "1er de 25" signifie que le code visualisé est le 1er sur un total de 25 codes présents. Quand on visualise un code, il est possible, en appuyant sur la touche " Enter", de vérifier sur quelles sorties il est actif et la valeur du "compteur d'opérations" associé.
Pour "visualiser" les autres codes, il suffit d'appuyer sur la touche " ↓ " pour passer au code successif.

3.3.3) 3 RAJOUTER CODES [ ]

Permet d'ajouter de nouveaux codes dans la mémoire insérée sur le connecteur **[7]**. Le code peut être ajouté soit en utilisant la lecture de proximité du code des cartes (voir le tableau 6) soit en le saisissant directement sur le clavier **[9]**.
En appuyant sur la touche " Enter" avant de commencer à saisir le code, il est possible de choisir sur quelles sorties il devra être actif.
En cas d'erreur durant la saisie du code sur le clavier, pour corriger le chiffre, on peut déplacer le curseur clignotant avec les touches " ← " ou " → ". À la fin, il faut confirmer le code en appuyant sur la touche " Enter". Une fois que le code a été saisi, il est reproposé de manière à pouvoir être réutilisé rapidement pour composer le code successif; en appuyant sur la touche " ↓ ", on peut augmenter le code d'une unité et produire ainsi un nouveau code prêt à être saisi.

3.3.4) 4 EFFACER CODES [ ]

Efface un ou plusieurs codes présents dans la mémoire insérée sur le connecteur **[7]**. Le mode opératoire de cette fonction est le même que celui de la fonction RAJOUTER CODES à la différence que le code, au lieu d'être ajouté, est effacé.

3.3.5) 5 RECHERCHER CODES [ ]

Vérifie si un code spécifique est présent dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]**. Le mode opératoire de cette fonction est le même que celui de la fonction RAJOUTER CODES à la différence que le code, au lieu d'être ajouté, est recherché puis, s'il est présent, sa position est visualisée ainsi que le nombre total de codes présents.

3.3.6) 6 EFFACER MEMOIRE [ ]

Tous les codes contenus dans la mémoire présente dans le connecteur **[7]** sont effacés. Après l'activation de la fonction, le message: "CONFIRMEZ ?" est visualisé avec la demande d'une seconde confirmation; cela est nécessaire car l'opération est irréversible. Si l'on veut effectivement effacer la mémoire, confirmer en appuyant de nouveau sur la touche " ↵ Enter".

3.3.7) 7 LIRE MEMOIRE [ ]

Tous les codes présents dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]** sont lus et une copie est créée dans la mémoire interne du BUPC (stockage).
La copie des codes ainsi obtenue est utilisée par la fonction ECRIRE MEMOIRE afin d'obtenir un copie de la mémoire originale. Comme le stockage est physiquement composé de mémoires de type "non volatile" (elle se maintient même avec le BUPC éteint), l'opération ECRIRE MEMOIRE peut être exécutée bien après l'opération LIRE MEMOIRE.

3.3.8) 8 ECRIRE MEMOIRE [ ]

Les codes présents dans la mémoire interne (stockage) sont écrits dans la mémoire présente sur le connecteur **[7]** pour créer une copie. Le stockage doit être précédemment "chargé" avec les codes à copier au moyen de la fonction LIRE MEMOIRE exécutée sur la mémoire d'origine.

3.3.9) 9 EFFACER STOCKAGE [ ]

Efface les codes présents dans la mémoire interne pour la libérer pour les fonctions suivantes LIRE MEMOIRE. Quand la fonction a été activée, le message: "CONFIRMEZ ?" est visualisé avec la demande d'une seconde confirmation; cela est nécessaire car l'opération est irréversible. Si l'on veut effectivement effacer le stockage, confirmer en appuyant de nouveau sur la touche " ↵ Enter".

3.3.10) 10 BLOQUER MEMOIRE [ ]

Bloque les fonctions d'apprentissage des codes quand la mémoire présente dans le connecteur **[7]** sera insérée dans un récepteur. Pratiquement, un récepteur avec une mémoire "bloquée" n'exécute pas l'autoapprentissage du code et limite ainsi le fonctionnement aux seuls codes saisis précédemment sans permettre d'en saisir d'autres (voir aussi les instructions spécifiques dans les récepteurs). Attention: le "blocage" est actif quand la mémoire est insérée dans le récepteur; en effet l'ajout de codes directement du BUPC reste libre au moyen de la fonction RAJOUTER CODES.

3.3.11) 11 DEBLOQUER MEM. [ ]

Débloque les fonctions d'apprentissage des codes quand la mémoire présente dans le connecteur **[7]** sera insérée dans un décodeur. Cette fonction est exactement le contraire de BLOQUER MEMOIRE.

3.3.12) 12 ENTER MOT_PASSE [ ]

Saisit un mot de passe pour l'accès aux données qui sont contenues dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]**. Le "mot de passe" est un nombre à 6 chiffres qui permet de limiter l'accès aux données contenues dans la mémoire aux seuls opérateurs qui sont à connaissance du mot de passe. Une fois qu'il a été saisi, le mot de passe est demandé chaque fois que l'on va voir ou modifier pour la première fois, au moyen du MOU, les données et les codes contenus dans la carte de mémoire. Le mot de passe bloque aussi toutes les modifications des données contenues dans la carte de mémoire une fois que celle-ci est insérée dans le décodeur; pratiquement, un décodeur avec une mémoire de ce type ne sera en mesure ni d'exécuter l'apprentissage, ni d'effacer un code ni d'effacer tous les codes.

3.3.13) 13 EFFACER MOT_PASSE [ ]

Élimine le mot de passe pour l'accès aux données qui sont contenues dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]** Cette fonction est exactement le contraire de ENTER MOT_PASSE.

3.3.14) 14 FONCTION Ch1 [ ]

Avec cette fonction, il est possible de modifier, dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]**, le paramètre qui contrôle le mode de fonctionnement associé au canal 1 de sortie du décodeur. Le mode de fonctionnement peut être choisi entre: “Momentané”, “Temporisateur”, “Bistable” ou “Antivol”. Si l’on choisit le mode “Temporisateur”, le temps peut être modifié avec la fonction 16 CHANGER t TEMP 1. Le mode “Antivol” utilise les deux canaux de sortie: s’il est activé sur une sortie, l’autre sortie passe donc aussi en mode “Antivol”.

3.3.15) 15 FONCTION Ch2 [ ]

Cette fonction est analogue à celle de la sortie n° 1 décrite dans le chapitre 3.3.14. mais relative à la sortie n° 2.

F

3.3.16) 16 CHANGER t TEMP. 1 [ ]

Permet de changer le temps du temporisateur associé à la sortie n° 1 quand la mémoire **[7]** est utilisée dans un décodeur avec la fonction “temporisateur” active. Après avoir confirmé la fonction, le mot “Temps:” suivi de la valeur réglée, est visualisé; le temps est visualisé dans le format “h” heures, “mm” minutes (dizaines et unités) “ss” secondes (dizaines et unités). Le temps maximum que le décodeur peut gérer est de 1 heure 48 minutes et 22 secondes.

3.3.17) 17 CHANGER t TEMP. 2 [ ]

Cette fonction est analogue à celle du temporisateur 1 décrite dans le chapitre 3.3.16. mais relative au temporisateur associé à la sortie n° 2.

3.3.18) 18 COMPTE OPERATIONS [ ]

Permet de changer le compteur des opérations associé à une carte présente dans la mémoire **[7]**. Si le compteur n’est pas illimité (valeur: ###), chaque fois que la carte est utilisée, le décodeur soustrait une opération; quand les opérations sont terminées, la carte n’est plus valable jusqu’à ce que le compteur soit rechargé.
Pour changer la valeur, il faut d’abord choisir le code concerné en utilisant la lecture de proximité du code des cartes (voir le tableau 6) ou en le saisissant directement sur le clavier **[9]**; le compteur peut alors être modifié en sélectionnant une valeur comprise entre “000” et “999” ou, en appuyant sur la touche “ ↑ ”, le compteur est réglé sur “###”, c’est-à-dire sans aucune limite d’opérations.

3.3.19) 19 TYPE DE CARD [ ]

Avec cette fonction, il est possible de changer dans la mémoire insérée **[7]** le paramètre relatif au type de carte que le décodeur sera en mesure de reconnaître. Le type de carte peut être choisi entre: “Toutes” (les deux types de carte seront valables); “Bleu” (seules les cartes bleues seront valables) ou “Gris” (seules les cartes grises seront valables). Il faut vérifier attentivement avant de changer le paramètre car on risquerait de désactiver des cartes déjà présentes.

3.3.20) 20 CHANGE CODE CARD [ ]

Permet de changer le code présent dans les cartes “grises” en le remplaçant par une autre valeur. La nouvelle valeur doit être saisie directement sur le clavier **[9]**; il faudra ensuite appuyer sur la touche “ ↵ Enter” et enfin approcher la carte “grise” du lecteur de proximité du code des cartes (voir le tableau 6); en quelques instants le code sera changé. Cette fonction n’est pas active sur les cartes “bleues”.

3.4) Fonctions MOU en mode “Mot” [ ]

En ce chapitre seront analysées les fonctions du programmateur MOU en mode “Mot”

3.4.0) 0 MENU FONCTIONS [ ]

C'est le point de départ pour sélectionner toutes les fonctions. C'est aussi le point où l'on revient toujours après chaque fonction achevée ou si une fonction a été annulée avec la touche " Clear".

À partir du "MENU FONCTIONS", il est possible, en appuyant sur " Enter", de changer le "mode"; les touches " ↓ " ou " ↑ " permettent de choisir le mode "Mom" ou "Mot"; enfin il faut appuyer sur " Enter" pour confirmer ou sur " Clear" pour annuler. À partir du "MENU FONCTIONS, il est possible de faire défiler toutes les fonctions disponibles au moyen des touches " ↓ " ou " ↑ " ou de saisir directement le nombre correspondant et d'appuyer sur " Enter".

3.4.1) 1 CHANGE PSW PROG. [ ]

Permet de changer le mot de passe de programmation dans la carte de mémoire insérée dans le connecteur **[7]**. Le mot de passe de programmation est la combinaison nécessaire pour toutes programmations dans le décodeur avec les claviers MOT en mode "Professional". Si la mémoire est programmée en mode "Easy", elle ne contient pas le mot de passe de programmation mais il est possible de passer de "Easy" à "Professional" en saisissant un mot de passe de programmation; l'opération inverse n'est pas possible.

3.4.2) 2 VISUALISER CODES [ ]

Permet de "visualiser" un à un tous les codes contenus dans la carte de mémoire insérée dans le connecteur **[7]**. Seront visualisés le code, sa position et le nombre total de codes; par exemple, l'indication "1er de 25" signifie que le code visualisé est le 1er sur un total de 25 codes présents.

Quand on visualise un code, il est possible, en appuyant sur la touche " Enter", de vérifier sur quelles sorties il est actif et la valeur du "compteur d'opérations" associé. Pour "visualiser" les autres codes, il suffit d'appuyer sur la touche " ↓ " pour passer au code successif.

3.4.3) 3 RAJOUTER CODES [ ]

Permet d'ajouter de nouveaux codes dans la mémoire insérée sur le connecteur **[7]**. Le code doit être ajouté en le saisissant directement sur le clavier **[9]**. En appuyant sur la touche " ↑ " avant de commencer à saisir le code, il est possible de changer l'adresse du clavier MOT dans lequel le code sera valable. En appuyant sur la touche " Enter" avant de commencer à saisir le code, il est possible de choisir sur quelles sorties il devra être actif.

En cas d'erreur durant la saisie du code sur le clavier, pour corriger le chiffre, on peut utiliser la touche " → ". À la fin, il faut confirmer le code en appuyant sur la touche " Enter". Une fois que le code a été saisi, il est reproposé de manière à pouvoir être réutilisé rapidement pour composer le code successif; en appuyant sur la touche " ↓ ", on peut augmenter le code d'une unité et produire ainsi un nouveau code prêt à être saisi.

3.4.4) 4 EFFACER CODES [ ]

Efface un ou plusieurs codes présents dans la mémoire insérée sur le connecteur **[7]**. Le mode opératoire de cette fonction est le même que celui de la fonction RAJOUTER CODES à la différence que le code, au lieu d'être ajouté, est effacé.

3.4.5) 5 RECHERCHER CODES [ ]

Vérifie si un code spécifique est présent dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]**. Le mode opératoire de cette fonction est le même que celui de la fonction RAJOUTER CODES à la différence que le code, au lieu d'être ajouté, est recherché puis, s'il est présent, sa position est visualisée ainsi que le nombre total de codes présents.

3.4.6) 6 EFFACER MEMOIRE [ ]

Tous les codes contenus dans la mémoire présente dans le connecteur **[7]** sont effacés. Après l'activation de la fonction, le message: "CONFIRMEZ ?" est visualisé avec la demande d'une seconde confirmation; cela est nécessaire car l'opération est irréversible. Si l'on veut effectivement effacer la mémoire, confirmer en appuyant de nouveau sur la touche " Enter".

3.4.7) 7 LIRE MEMOIRE [ ]

Tous les codes présents dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]** sont lus et une copie est créée dans la mémoire interne du BUPC (stockage).
La copie des codes ainsi obtenue est utilisée par la fonction ECRIRE MEMOIRE afin d'obtenir un copie de la mémoire originale. Comme le stockage est physiquement composé de mémoires de type "non volatile" (elle se maintient même avec le BUPC éteint), l'opération ECRIRE MEMOIRE peut être exécutée bien après l'opération LIRE MEMOIRE.

3.4.8) 8 ECRIRE MEMOIRE [ ]

Les codes présents dans la mémoire interne (stockage) sont écrits dans la mémoire présente sur le connecteur **[7]** pour créer une copie. Le stockage doit être précédemment "chargé" avec les codes à copier au moyen de la fonction LIRE MEMOIRE exécutée sur la mémoire d'origine.

3.4.9) 9 EFFACER STOCKAGE [ ]

Efface les codes présents dans la mémoire interne pour la libérer pour les fonctions suivantes LIRE MEMOIRE. Quand la fonction a été activée, le message: "CONFIRMEZ ?" est visualisé avec la demande d'une seconde confirmation; cela est nécessaire car l'opération est irréversible. Si l'on veut effectivement effacer le stockage, confirmer en appuyant de nouveau sur la touche " ↵ Enter".

3.4.10) 10 BLOQUER MEMOIRE [ ]

Bloque les fonctions d'apprentissage des codes quand la mémoire présente dans le connecteur **[7]** sera insérée dans le décodeur. Pratiquement, un décodeur avec une mémoire "bloquée" n'exécute pas la programmation d'autres codes et limite ainsi le fonctionnement aux seules combinaisons saisies précédemment sans permettre d'en saisir d'autres (voir aussi les instructions spécifiques dans les décodeurs). Attention: le "blocage" est actif quand la mémoire est insérée dans le décodeur; en effet l'ajout de codes directement du MOU reste libre au moyen de la fonction RAJOUTER CODES.

3.4.11) 11 DEBLOQUER MEM. [ ]

Débloque les fonctions d'apprentissage des codes quand la mémoire présente dans le connecteur **[7]** sera insérée dans un décodeur. Cette fonction est exactement le contraire de BLOQUER MEMOIRE

3.4.12) 12 ENTER MOT_PASSE [ ]

Saisit un mot de passe pour l'accès aux données qui sont contenues dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]**. Le "mot de passe" est un nombre à 6 chiffres qui permet de limiter l'accès aux données contenues dans la mémoire aux seuls opérateurs qui sont à connaissance du mot de passe. Une fois qu'il a été saisi, le mot de passe est demandé chaque fois que l'on va voir ou modifier pour la première fois, au moyen du MOU, les données et les codes contenus dans la carte de mémoire. Le mot de passe bloque aussi toutes les modifications des données contenues dans la carte de mémoire une fois que celle-ci est insérée dans le décodeur; pratiquement, un décodeur avec une mémoire de ce type ne sera en mesure ni d'exécuter l'apprentissage, ni d'effacer un code ni d'effacer tous les codes.

3.4.13) 13 EFFACER MOT_PASSE [ ]

Élimine le mot de passe pour l'accès aux données qui sont contenues dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]** Cette fonction est exactement le contraire de ENTER MOT_PASSE.

3.4.14) 14 FONCTION Ch1 [ ]

Avec cette fonction, il est possible de modifier, dans la mémoire insérée dans le connecteur **[7]**, le paramètre qui contrôle le mode de fonctionnement associé au canal 1 de sortie du décodeur. Le mode de fonctionnement peut être choisi entre: "Momentané", "Temporisateur", "Bistable" ou "Antivol". Si l'on choisit le mode "Temporisateur", le temps peut être modifié avec la fonction 16 CHANGER t TEMP 1. Le mode "Antivol" utilise les deux canaux de sortie: s'il est activé sur une sortie, l'autre sortie passe donc aussi en mode "Antivol".

3.4.15) 15 FONCTION Ch2 [ ]
Cette fonction est analogue à celle de la sortie n° 1 décrite dans le chapitre 3.4.14. mais relative à la sortie n° 2.

3.4.16) 16 CHANGER t TEMP. 1 [ ]
Permet de changer le temps du temporisateur associé à la sortie n° 1 quand la mémoire **[7]** est utilisée dans un décodeur avec la fonction "temporisateur" active. Après avoir confirmé la fonction, le mot "Temps:" suivi de la valeur réglée, est visualisé; le temps est visualisé dans le format "h" heures, "mm" minutes (dizaines et unités) "ss" secondes (dizaines et unités). Le temps maximum que le décodeur peut gérer est de 1 heure 48 minutes et 22 secondes.

3.4.17) 17 CHANGER t TEMP. 2 [ ]
Cette fonction est analogue à celle du temporisateur 1 décrite dans le chapitre 3.4.16. mais relative au temporisateur associé à la sortie n° 2.

3.4.18) 18 COMPTE OPERATIONS [ ]
Permet de changer le compteur des opérations associé à une combinaison présente dans la mémoire **[7]**.
Si le compteur n'est pas illimité (valeur: ###), chaque fois que la combinaison est utilisée, le décodeur soustrait une opération; quand les opérations sont terminées, la combinaison n'est plus valable jusqu'à ce que le compteur soit rechargé. Pour changer la valeur, il faut d'abord choisir le code concerné en le saisissant directement sur le clavier **[9]**; le compteur peut alors être modifié en sélectionnant une valeur comprise entre "000" et "999" ou, en appuyant sur la touche " ⬆ ", le compteur est réglé sur "###", c'est-à-dire sans aucune limite d'opérations.

3.4.19) 19 SUSPENDS CODES [ ]
Avec cette fonction, il est possible de suspendre dans la mémoire insérée **[7]** la validité de toutes les combinaisons qui ont comme dernier chiffre un nombre donné.
On peut aussi désactiver plusieurs nombres: par exemple, si l'on désactive les nombres 5 et 8, les combinaisons: 5, 15, 65… 18, 1358, 0088… seront désactivées tandis que les combinaisons 50, 81, 04581… resteront valables.
Pour désactiver les nombres, il faut déplacer le curseur clignotant sur le chiffre voulu avec les touches " ➡ " ou " ⬅ " puis appuyer sur la touche " ⬇ ". Pour réactiver les combinaisons désactivées, répéter l'opération pour éliminer le symbole sur le chiffre.

4) Maintenance [ ] [ ] [ ] [ ]

Les programmateurs BUPC et MOU ne nécessitent normalement aucune maintenance car ils ne contiennent pas de parties sujettes à usure. Seules la pile interne doit être rechargée au bout d'une certaine période d'utilisation (voir chapitre 4.1). La pile complètement chargée garantit environ 10 heures de fonctionnement ou 3 mois en "veille". Si l'état de charge se réduit sensiblement, il est probable que la pile soit détériorée: dans ce cas, il est nécessaire de la faire remplacer par le service après-vente.

4.1) Rechargement de la pile [ ] [ ] [ ] [ ]
Quand l'indicateur du niveau de charge de la pile est complètement à zéro ou quand le message "Pile déchargée, recharger" est visualisé, il faut recharger la pile.
Brancher l'alimentateur chargeur de piles **[16]** dans une prise de courant puis raccorder sa sortie à la prise **[6]**. Laisser en charge pendant **12 à 15 heures** puis débrancher.

4.2) Informations sur les mesures de sauvegarde de l'environnement [ ] [ ] [ ] [ ]
Ce produit est constitué de divers matériaux dont certains peuvent être recyclés.
Attention: certains composants pourraient contenir des substances polluantes: ne pas jeter ce produit dans les déchets normaux et s'informer sur les systèmes de recyclage ou d'élimination du produit en se conformant aux dispositions prévues par les règlements locaux.

5) Caractéristiques techniques [B] [F] [C] [T]

Pour améliorer les produits, NICE S.p.A. se réserve le droit de modifier les caractéristiques techniques à tout moment et sans préavis, en garantissant, dans tous les cas, la fonctionnalité et la destination d'emploi prévues.

Note: toutes les caractéristiques techniques se réfèrent à une température de 20 °C.

Type de produit BUPC:	Unité de programmation et de contrôle des codes pour systèmes de télécommande du type "Bio" et "FloR".
Type de produit MOU:	Unité de programmation et de contrôle des codes pour systèmes de contrôle des accès avec décodeurs "Morx".
Technologie adoptée:	Processeur à 8 bits, 4 Mhz, 16 K Rom, 33 E/S, 2 série. Afficheur ACL 16 x 2 caractères à matrice de points. Clavier à membrane du type à effleurement.
Connexions:	Pour cartes de mémoire BM 60, BM 250 ou BM1000. Uniquement BUPC: connecteur pour adaptateur des émetteurs Bio, FloR et Very VR.
Communications avec PC:	Interface à standard RS 232, 9600 bps 8-1-N
Alimentation:	Interne avec pile rechargeable 6 V, 700 mAh.
	Externe 12 Vcc ± 25 % avec alimentateurs pour secteur fournis.
Durée de charge de la pile:	Environ 10 heures de fonctionnement ou 3 mois en "veille".
Durée de vie de la pile:	Au moins 100 cycles de charge.
Degré de protection du boîtier:	IP20 (utilisation uniquement dans des lieux couverts et protégés)
Température d'exercice:	- 20 °C + 55 °C
Dimensions:	210 x 100 (80) h 25
Poids:	350 g

F

Logiciel BUPC3

Manuel d'utilisation

6.1) Introduction [B] [F] [C] [T]

Le logiciel “BUPC” version 3 est un programme pour micro-ordinateur qui permet d’utiliser les programmateurs BUPC et MOU comme terminaux d’interface entre le PC et les cartes de mémoire des systèmes “**Bio**” et “**FloR**” (pour BUPC) et “**Mom**” et “**Mot**” (pour MOU) où résident les codes “autorisés”. Avec le PC, il est possible d’opérer très facilement sur les codes au niveau global (archiver, copier ou imprimer la liste) ou au niveau de chaque code (effacer, ajouter ou cloner le code sur un émetteur ou une carte), jusqu’à pouvoir associer à chaque code le nom du propriétaire et une description. Le programme BUPC3 est compatible avec toutes les versions des programmateurs BUPC et MOU et s’adapte automatiquement à la version des codes présents.
L’utilisation de ce programme ne requiert de l’opérateur qu’une connaissance élémentaire de l’utilisation du PC et en particulier du système d’exploitation Windows.

6.2) Licence d’utilisation du logiciel BUPC3

Le logiciel BUPC3 est protégé par les lois sur le copyright et sur la propriété intellectuelle; il n’est pas vendu mais concédé en licence d’utilisation non exclusive. Nice S.p.a. continue à être propriétaire de cette copie du programme.
Le logiciel BUPC3 est concédé en licence comme produit associé aux programmateurs BUPC et MOU: toute utilisation séparée ou sur plusieurs ordinateurs est interdite.
Ce logiciel et les fichiers qui l’accompagnent sont fournis “tels quels” et sans garantie d’aucune sorte quant aux résultats de l’utilisation, au soin, à la sécurité ou autre.
Nice S.p.a n’est pas responsable des dommages directs ou indirects, y compris les dommages relatifs à un manque à gagner ou à des interruptions de travail et autres, dérivant de l’utilisation ou de l’impossibilité d’utiliser ce logiciel.

6.3) Caractéristiques requises du système [B] [F] [C] [T]

Pour le fonctionnement correct de ce programme, il est nécessaire de disposer d‘un micro-ordinateur, d’une marque et d’un modèle quelconques, ayant les caractéristiques minimales suivantes:

Système d’exploitation:	Windows 95/98/ME/NT/2000/XP.
Processeur:	type Pentium ou supérieur
Mémoire RAM:	64 Mo
Carte vidéo:	800 x 600 avec 256 couleurs
Unité disque:	CD-ROM (nécessaire pour l’installation)
Espace libre sur le disque dur:	20 Mo
Souris:	tous les types
Port série:	standard RS232 (connecteur 9 pôles)
Port parallèle:	pour imprimante (optionnel)

6.4) Raccordement du programmateur BUPC au micro-ordinateur [B] [F] [C] [T]

Pour utiliser ce programme, il est nécessaire de raccorder le BUPC ou le MOU au micro-ordinateur au moyen du câble à 9 pôles type RS232 fourni. Pour éviter tout risque de dommages, il est conseillé d’effectuer les raccordements avec les appareils éteints.

6.5) Installation [Ⓑ] [Ⓕ] [Ⓒ] [Ⓣ]

L'installation du programme BUPC 3 s'effectue comme celle des autres programmes pour micro-ordinateur:
1) insérer le CD-ROM dans le lecteur de CD du micro-ordinateur (généralement identifié comme "Lecteur D:");
2) cliquer sur le bouton de **Démarrage** (Start) et sélectionner **Exécuter**;
3) taper **D:\Installation** et appuyer sur **Entrée**.

Le programme d'installation crée automatiquement, s'il n'est pas déjà présent, un dossier "**NICE**" contenant le programme BUPC3 et les fichiers accessoires. Le programme BUPC3 peut être installé dans le même dossier "**NICE**" que celui où a été installée une précédente version du programme en maintenant toutefois les nouveaux et les anciens programmes et données séparés. La nouvelle version peut lire les fichiers sauvegardés avec les versions précédentes alors que le contraire n'est pas garanti.

7) Utilisation du programme BUPC 3 [Ⓑ] [Ⓕ] [Ⓒ] [Ⓣ]

Pour lancer le programme, double-cliquer sur l'icône **Bupc3** présent dans le dossier **NICE**.

F

7.1) Fenêtre initiale [Ⓑ] [Ⓕ] [Ⓒ] [Ⓣ]

Après le lancement, la fenêtre initiale apparaît; c'est une fenêtre essentiellement vide à partir de laquelle il est possible d'exécuter toutes les opérations de "téléchargement" des codes du "stockage", de la "mémoire" et de "fichiers" ou de commencer un nouveau travail. Dans la fenêtre initiale et, précisément dans le menu "Options", il est possible de choisir la langue utilisée dans les textes du programme ou le port série sur lequel est connecté le terminal BUPC ou MOU; ces réglages sont conservés lors des prochains lancements du programme. Dans le menu "Options", il est possible de choisir la "version" des codes entre "Bio", "FloR", "Mom" ou "Mot". Le choix de la version des codes est nécessaire chaque fois qu'un nouveau travail débute mais est facultatif si sont téléchargés des codes du "stockage", de la "mémoire" ou de "fichiers"; dans ce cas, la version des codes est automatiquement reconnue.

7.1.1) Lire à partir du buffer [Ⓑ] [Ⓕ] [Ⓒ] [Ⓣ]



Cette commande permet de télécharger tous les codes présents dans le "stockage", c'est-à-dire dans la mémoire interne du BUPC ou du MOU. Il est nécessaire que le terminal soit allumé et correctement connecté au port série et dans le MENU FONCTIONS.

7.1.2) Lire à partir du mémoire [Ⓑ] [Ⓕ] [Ⓒ] [Ⓣ]



Cette commande permet de télécharger tous les codes présents dans la mémoire insérée dans le connecteur du BUPC ou du MOU. En cas de récepteur ou de décodeur avec plusieurs mémoires installées, cette commande permet de lire toutes les mémoires une à la fois et dans la séquence correcte.
Il est nécessaire que le terminal soit allumé et correctement connecté au port série et dans le MENU FONCTIONS.

7.1.3) Ouvrir dans un fichier [Ⓑ] [Ⓕ] [Ⓒ] [Ⓣ]



Cette commande permet de télécharger les codes présents dans un fichier sauvegardé sur un disque. Dans la fenêtre successive, sur le menu déroulant "Type fichier:", il est possible de choisir la version du fichier à télécharger entre: ".cod" pour les codes type "Bio", ".cor" pour les codes type "FloR", ".mom" pour les codes type "Mom" et ".mot" pour les codes type "Mot". En cette commande il n'est pas nécessaire d'avoir un terminal connecté.

7.1.4) Nouveau [Ⓑ] [Ⓕ] [Ⓒ] [Ⓣ]



Avec cette commande, il est possible de commencer un nouveau travail. Il est nécessaire, auparavant, de choisir dans le menu "Options" la "version" des codes du nouveau travail entre "Bio", "FloR", "Mom" ou "Mot". Si le nouveau travail a été lancé avec les codes "Mom" ou "Mot", il sera proposé, dans la fenêtre successive, de commencer en mode EASY ou en mode PROFESSIONAL. Pour les codes du type "Bio" et "FloR" il est nécessaire que le terminal soit allumé et correctement connecté au port série et dans le MENU FONCTIONS; ce n'est pas nécessaire pour les codes du type "Mom" et "Mot".

7.1.5) Aide [B] [F] [C] [T]



Cette commande permet d'ouvrir le guide en ligne contenant un résumé des instructions pour l'utilisation du programme BUPC3.

7.1.6) Sortir [B] [F] [C] [T]



Cette commande permet de sortir définitivement du programme BUPC3.
Si le terminal n'est pas connecté, l'opération peut prendre quelques secondes.

7.2) Fenêtre principale [B] [F] [C] [T]

Tout de suite après avoir téléchargé les codes, la fenêtre principale du programme s'ouvre et visualise les codes qui viennent d'être téléchargés. La fenêtre peut changer légèrement en fonction de la version des codes téléchargés et, pour le même motif, les opérations qui peuvent être effectuées peuvent également différer.as

7.2.1) Déconnecter terminal [B] [F] [C] [T]



Quand le programme BUPC3 se connecte au terminal, on passe, dans ce dernier, en "MODE TERMINAL" et il n'est plus possible d'en utiliser les fonctions; la commande "Déconnecter terminal" permet au terminal de sortir de cet état de verrouillage pour pouvoir être utilisé normalement.

7.2.2) Écrire sur buffer [B] [F] [C] [T]



Cette commande permet de saisir les codes présents sur la fenêtre principale dans la mémoire interne du terminal. Il est nécessaire que la version des codes soit compatible avec le type de terminal utilisé et avec sa configuration et que ce dernier soit allumé, correctement connecté au port série et dans le MENU FONCTIONS. La capacité du stockage est identique à celle d'une mémoire BM1000 soit: sur le BUPC, elle équivaut à 1020 codes "Bio" ou 255 codes "FloR" tandis que sur MOU, elle est égale à 250 codes "Mom" (plus les 2 masters) ou 250 codes "Mot".

7.2.3) Écrire sur mémoire [B] [F] [C] [T]



Cette commande permet de saisir les codes présents sur la fenêtre principale dans la mémoire insérée dans le connecteur du BUPC ou du MOU. Si le nombre de codes présents dépasse la capacité de la mémoire, il sera proposé de "diviser" les codes dans plusieurs mémoires; il ne faudra poursuivre que si le récepteur ou le décodeur prévoit cette possibilité ou bien il faudra utiliser une mémoire de plus grande capacité. Il est nécessaire que la version des codes soit compatible avec le type de terminal utilisé et avec sa configuration et que ce dernier soit allumé, correctement connecté au port série et dans le MENU FONCTIONS.

7.2.4) Enregistrer sous le mom [B] [F] [C] [T]



Cette commande permet de sauvegarder sur le disque les codes présents sur la fenêtre principale.
Il n'est pas nécessaire d'ajouter l'extension au nom du fichier car elle est automatiquement assigné en fonction du type de codes présents.

7.2.5) Imprimer [B] [F] [C] [T]



Cette commande permet d'imprimer sur papier les codes présents sur la fenêtre principale.
La fenêtre d'aperçu avant impression est visualisée: il est alors possible d'exécuter l'impression ou de sauvegarder le rapport d'impression dans un fichier sur le disque.

7.2.6) Copier le code sur TX [B] [F]



Cette commande, disponible uniquement sur le BUPC, permet de copier un code présent sur la fenêtre principale dans l'émetteur connecté au terminal BUPC grâce au câble et à l'adaptateur prévus à cet effet. Avant d'activer la commande, il est nécessaire de sélectionner le code à copier en déplaçant la case sélectionnée avec les touches de direction du clavier ou en cliquant avec la souris.
Dans les émetteurs "Bio", cette opération peut être effectuée une seule fois sur chaque émetteur.
Il est nécessaire que le BUPC soit configuré avec la version compatible avec les codes à copier et qu'il soit allumé et correctement connecté au port série et dans le MENU FONCTIONS.

7.2.7) Copier le code sur card [C]



Cette commande, disponible uniquement sur le MOU en mode "Mom", permet de copier un code présent sur la fenêtre principale dans une carte "grise" réinscriptible: CARDP.
Avant d'activer la commande, il est nécessaire de sélectionner le code à copier en déplaçant la case sélectionnée avec les touches de direction du clavier ou en cliquant avec la souris.
Il est nécessaire que le MOU soit configuré avec la version "Mom" et qu'il soit allumé et correctement connecté au port série et dans le MENU FONCTIONS.

F

7.2.8) Associer [B] [F] [C] [T]



Cette commande permet d'associer les codes présents sur la fenêtre principale aux codes présents dans un fichier sur le disque, en réunissant les références des cases "Nom" et "Notes".

7.2.9) Titre [B] [F] [C] [T]



Cette commande permet de changer le titre donné aux codes présents sur la fenêtre principale.
Le titre apparaît au-dessus de la fenêtre des codes et fait partie des données sauvegardées sur le disque ou imprimées.

7.2.10) Ajouter un code avec TX [B] [F]



Cette commande, disponible uniquement sur le BUPC, permet d'ajouter un code à ceux qui sont présents sur la fenêtre principale, directement grâce à la lecture optique du code.
Il est nécessaire que le BUPC soit configuré avec la version compatible avec les codes à ajouter et qu'il soit allumé et correctement connecté au port série et dans le MENU FONCTIONS.

7.2.11) Ajouter un code avec une card [C]



Cette commande, disponible uniquement sur le MOU, permet d'ajouter un code à ceux qui sont présents sur la fenêtre principale, directement grâce à la lecture de proximité du code de la carte.
Il est nécessaire que le MOU soit configuré avec la version "Mom" et qu'il soit allumé et correctement connecté au port série et dans le MENU FONCTIONS.

7.2.12) Ajouter code [B] [F] [C] [T]



Cette commande permet d'ajouter un code à ceux qui sont présents sur la fenêtre principale en le saisissant directement sur le clavier du PC. En plus du code, il est possible d'ajouter des textes dans les champs "Nom" et "Notes"; dans les codes des versions "Mom" et "Mot", il est également possible de spécifier sur quels canaux le code sera actif et une éventuelle valeur du compteur d'opérations; dans la version "Mot" uniquement, il est possible de spécifier l'ID du clavier sur lequel sera valable la combinaison.

7.2.13) Ajouter codes multiples [B] [F] [C] [T]



Cette commande permet d'ajouter, avec une seule opération, un nombre donné de codes à ceux qui sont présents sur la fenêtre principale. Il est possible de définir les codes à saisir en remplissant 3 des 4 champs suivants: "Code initial" "Code final" "Pas" et "Quantité de codes". Il est possible de modifier les textes dans les champs "Nom" et "Notes"; dans les codes des versions "Mom" et "Mot il est également possible de spécifier sur quels canaux les codes seront actifs et une éventuelle valeur du compteur d'opérations; dans la version "Mot" uniquement, il est possible de spécifier l'ID du clavier sur lequel seront valables toutes les combinaisons. Quand tous les champs ont été remplis, il est nécessaire de cliquer sur le bouton "Vérifier" afin d'exécuter un contrôle de validité des données; si tout est en ordre, il sera possible de cliquer sur le bouton "Confirmer" qui exécutera l'opération de saisie.

7.2.14) Effacer code [B] [F] [C] [T]



Cette commande permet d'effacer un code présent sur la fenêtre principale.
Avant d'activer la commande, il est nécessaire de sélectionner le code à effacer en déplaçant la case sélectionnée avec les touches de direction du clavier ou en cliquant avec la souris.

7.2.15) Aide [B] [F] [C] [T]



Cette commande permet d'ouvrir le guide en ligne contenant un résumé des instructions pour l'utilisation du programme BUPC3.

7.2.16) Fermer fenêtre codes [B] [F] [C] [T]



Cette commande permet de fermer la fenêtre des codes et de retourner à la fenêtre initiale.

Déclaration CE de conformité

(selon la directive 89/336/CE)

Numéro: 128/BUPC **Date: 05/11/2003** **Révision: 2**

Je, soussigné, Lauro Buoro, déclare que les produits suivants

Nom du producteur NICE S.p.a.
Adresse Via Pezza Alta 13, 31046 Z.I. Rustignè - ODERZO - ITALY
Modèles BUPC e MOU

sont conformes aux critères essentiels requis par la directive 89/336/CEE sur la compatibilité électromagnétique.

ODERZO, 05/11/2003

Lauro Buoro
(Administrateur délégué)

F

IST152 4864 REV. 00

COMPANY
WITH QUALITY SYSTEM
CERTIFIED BY DNV
=ISO 9001/2000=

Nice S.p.a. Oderzo TV Italia
Via Pezza Alta, 13 Z.I. Rustignè
Tel. +39.0422.85.38.38
Fax +39.0422.85.35.85
info@niceforyou.com

Nice Padova Sarmeola I
Tel. +39.049.89.78.93.2
Fax +39.049.89.73.85.2
info.pd@niceforyou.com

Nice Roma I
Tel. +39.06.72.67.17.61
Fax +39.06.72.67.55.20
info.roma@niceforyou.com

Nice Belgium
Leuven (Heverlee) B
Tel. +32.(0)16.38.69.00
Fax +32.(0)16.38.69.01
info@nicebelgium.be

Nice España Madrid E
Tel. +34.9.16.16.33.00
Fax +34.9.16.16.30.10
kamarautom@nexo.es

Nice France Buchelay F
Tel. +33.(0)1.30.33.95.95
Fax +33.(0)1.30.33.95.96
info@nicefrance.fr

Nice France Sud Aubagne F
Tel. +33.(0)4.42.62.42.52
Fax +33.(0)4.42.62.42.50
info.marseille@nicefrance.fr

Nice Rhône-Alpes
Decines Charpieu F
Tel. +33.(0)4.78.26.56.53
Fax +33.(0)4.78.26.57.53
info.lyon@nicefrance.fr

Nice Polska Pruszków PL
Tel. +48.22.728.33.22
Fax +48.22.728.25.10
nice@nice.com.pl

www.niceforyou.com