

DIGIRLEX

Klávesnica s grafickým displejom

G r a f i c a

1.40

(Užívateľský manuál)



1. ÚVOD.....	3
1.1 Technické parametre.....	3
1.2 Pohyb po menu.....	3
2. ZÁKLADNÁ SCHÉMA OBSLUHY ZA POMOCI KLÁVESNICE GRAFICA.....	4
2.1 Úvod do obsluhy.....	4
2.2 Akustická signalizácia.....	4
2.3 Zobrazenie stavu systému.....	4
2.3.1 Tlačidlo [Mrez].....	5
2.3.2 Tlačidlo [View].....	5
2.3.3 Tlačidlo [Menu].....	6
3. UŽÍVATEĽSKÉ HLAVNÉ MENU.....	7
3.1 Armovanie.....	7
3.2 Odarmovanie.....	7
3.3 Stay armovanie.....	8
3.4 Nútené armovanie.....	8
3.5 Okamžité armovanie.....	8
3.6 Pamäť.....	8
3.7 Potiaže.....	9
3.8 Premosťovanie slučiek.....	10
3.8.1 Výber slučiek.....	10
3.8.2 Vyhľadať slučku.....	10
3.8.3 Premosťovať ako minule.....	10
3.9 Stav častí a slučiek.....	10
3.9.1 Prehliadanie všetkých slučiek.....	10
3.9.2 Prehliadanie udalostí.....	10
3.9.3 Prehliadanie stavu častí.....	10
3.10 Programovanie.....	11
3.10.1 Užívateľský profil.....	11
3.10.2 Autoarmovanie v čase.....	11
3.10.3 Dátum/Čas.....	11
3.10.4 Zaslanie testovacej správy.....	11
3.10.5 Volanie na WinLoad.....	11
3.10.6 Odpoveď WinLoadu.....	11
3.10.7 Zloženie telefónnej linky.....	11
3.11 Budík.....	12
3.12 Nastavenie klávesnice.....	12
3.12.1 Systémové zvuky.....	12
3.12.2 Hlasitosť.....	12
3.12.3 Podsvietenie.....	12
3.12.4 Kontrast.....	12
3.12.5 Akustická signalizácia.....	12
3.12.6 Zvláštne udalosti.....	12
3.12.7 Jazyk.....	12
3.12.8 Info o klávesnici.....	12
3.12.9 Ďalšie možnosti.....	13
4. UŽÍVATEĽSKÝ PROFIL.....	14
4.1 Vytvoriť nového užívateľa.....	14
4.2 Vytvoriť užívateľa z.....	14
4.3 Zmeniť užívateľa.....	15
4.4 Zrušiť užívateľa.....	15
4.5 Nájsť užívateľa.....	15

1. ÚVOD

Klávesnica GRAFICA je klávesnicou pre ústredne DIGIPLEX. Je to moderné a jedinečné zariadenie v oblasti zabezpečovacej techniky. Ponúka možnosť sledovať slučky aj s ich umiestnením v pôdorysoch objektov na veľkom grafickom displeji. Obsluha ústredne je vďaka nej výrazne prehľadnejšia.

Za pomoci zrozumiteľných menu je možné naučiť sa ústredňu obsluhovať oveľa rýchlejšie a bez chýb. Program, ktorý túto klávesnicu ovláda, bol vyvinutý v spolupráci s užívateľmi, vďaka čomu je ľahko pochopiteľný a priateľský. Pri výrobe klávesnice GRAFICA boli použité najmodernejšie technológie.

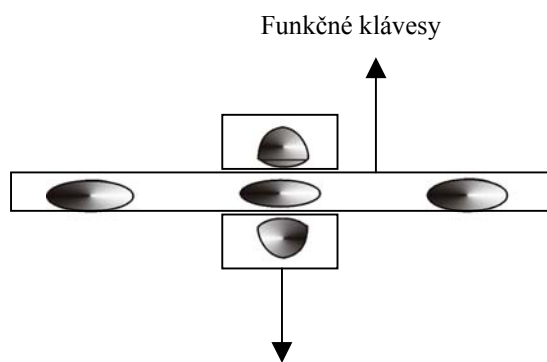
1.1 Technické parametre

Napájanie a spotreba:	12 – 16 V DC, max. 130 mA
Počet slučkových vstupov:	1
Teplotné senzory:	1 vstavaný interný, je možné doplniť jeden externý
Indikácia napájania:	modrá LED svieti
Indikácia lokalizácie:	modrá LED bliká
Indikácia potiaže so zbernicou:	na displeji sa objaví správa
Zobrazovacia jednotka:	128 x 128 bodov
Kompatibilita:	DIGIPLEX NE96 od verzie 1.3, DIGIPLEX 848 od verzie 4.0 program WinLoad od verzie 2.6 program NEware od verzie 2.0

1.2 Pohyb po menu

Klávesnica GRAFICA má funkčné tlačidlá, ktoré umožňujú zadávanie príkazov, potvrdenie vybranej položky menu, prechod do ďalšieho menu a návrat. Tieto tlačidlá menia svoj význam podľa situácie a ich aktuálny význam sa zobrazuje na spodnom okraji displeja. Netreba si ho pamätať, stačí len čítať. Ďalší text sa odvoláva práve na tieto názvy tlačidiel. Tlačidlo [OK] slúži vždy na potvrdenie výberu.

Na pohyb po zobrazenej ponuke sa používajú tlačidlá v smere šípky hore a dole.



2. ZÁKLADNÁ SCHÉMA OBSLUHY ZA POMOCI KLÁVESNICE GRAFICA

2.1 Úvod do obsluhy

Klávesnica GRAFICA je navrhnutá ako interaktívne zariadenie. Hlavným motívom pri jej vzniku bolo zjednodušenie obsluhy do takej miery, aby všetko, čo bude užívateľ potrebovať urobiť, mohol urobiť priamo, bez manuálov a bez toho, aby si potreboval pamätať čokoľvek okrem vlastného kódu. Úlohou klávesnice je ponúknuť mu v každej chvíli všetky možnosti, ktoré prichádzajú do úvahy.

2.2 Akustická signalizácia

Po každom zatlačení tlačidla bzučiak klávesnice krátko pípne, čím potvrdí stlačenie. Počas zadávania informácií do ústredne klávesnica pomáha obsluhu dvoma tónmi:

Prerušovaný tón potvrdenia – ak je príkaz zadaný správne (napr. zaarmovanie alebo odarmovanie), alebo ak ústredňa prešla do programovania alebo do nového stavu, ozve sa prerušovaný tón "pip-pip-pip-pip-pip". Súvislý tón odmietnutia – ak je príkaz zadaný nesprávne, alebo ak sa ústredňa vracia z nového stavu do stavu pôvodného, ozve sa súvislý tón "pííííííp".

2.3 Zobrazenie stavu systému

Vzhľad **základnej obrazovky** je prispôbený tomu, že klávesnica dokáže okrem dátumu, času a všeobecného stavu systému zobrazovať teplotu. Ak je klávesnica priradená do viacerých častí ústredne, nezobrazuje individuálne stavy jednotlivých častí ústredne. Ponuka [Mrez], [View] a [Menu] sprístupňuje ďalšie informácie. Je možné urobiť jeden nasledujúcich krokov:

- stlačiť tlačidlo [Mrez] (odstavce 2.3.1)
- stlačiť tlačidlo [View] (odstavce 2.3.2)
- stlačiť tlačidlo [Menu] (odstavce 2.3.3)
- vložiť užívateľský kód. Tejto možnosti je venovaná samostatná kapitola (kapitola 3), pretože je to najzávažnejšia zo všetkých možností.



Ikona:	Význam:
	Príslušná časť ústredne je pripravená na zaarmovanie a všetky jej slučky sú zatvorené.
	Príslušná časť ústredne nie je pripravená na zaarmovanie, pretože má narušenú aspoň jednu slučku.
	V danej časti ústredne plynie oneskorenie pre odchod.
	V danej časti ústredne plyní oneskorenie pre príchod.
	<ul style="list-style-type: none"> • Potiaž. • Poplach v pamäti. • Premostené slučky.
	Časť ústredne je zaarmovaná.
	Časť ústredne je odarmovaná.
	Systém je v stave požiarneho poplachu.
	Systém je v stave poplachu.

Tlačidlá [Späť] alebo [Exit] znamenajú návrat do predošlého stavu. Z dôvodu prehľadnosti popisov nebudú vždy opakovane spomínané a vysvetľované.

2.3.1 Tlačidlo [Mrez]

Tlačidlo [Mrez] sprístupní mriežku, ktorá obsahuje informácie o stave slučiek ústredne. Ak je slučka narušená, zobrazí sa jej poradové číslo. Ak je slučka v kľudovom stave, poradové číslo sa nezobrazí. Ak je na slučke narušený tamper, poradové číslo slučky sa zobrazí ako vysvietené. Na spodnej časti displeja sa zobrazia tlačidlá [Exit], [View] a [Menu].

- Stlačenie [Exit] znamená odchod zo zobrazenia mriežky a návrat.
- Stlačenie [View] znamená prechod zo zobrazenia mriežky na zobrazenie zoznamu narušených slučiek v slovnej podobe. Na spodnej časti displeja sa zobrazia tlačidlá [Všet.], [Prehl.] a [Späť].
 - Stlačenie tlačidla [Všet.] znamená zobrazenie všetkých slučiek a ich stavov, nielen slučiek narušených.
 - Stlačenie tlačidla [Prehl.] znamená zobrazenie pôdorysu, ak pôdorys v klávesnici existuje.
 - Stlačenie tlačidla [Späť] znamená návrat na zobrazenie mriežky.
- Stlačenie [Menu] znamená zobrazenie niekoľkých položiek menu. Je to vlastne rýchly spôsob zobrazenia ponuky úkonov, ktoré je možné urobiť. Týchto úkonov je obvykle 5. Ich popis je v odstavci 2.3.3.

2.3.2 Tlačidlo [View]

Ak bolo stlačené tlačidlo [View], na displeji sa objaví **obrazovka častí ústredne**. Na spodnej časti displeja sa zobrazia tlačidlá [Exit], [View] a [Menu].

- Stlačenie [Exit] znamená návrat na základnú obrazovku.
- Stlačenie [View] znamená podrobnejšie informácie o príslušnej časti ústredne, napríklad stav slučiek, potiaží, prítomnosť záznamov v pamäti poplachov a stav premostenia slučiek. Na spodnom okraji obrazovky sa zobrazia tlačidlá [Ďalej], [Prehl.] a [Späť].
 - Stlačenie tlačidla [Ďalej] spôsobí prechod na zobrazenie nasledujúcej časti ústredne.
 - Stlačenie tlačidla [Prehl.] zobrazí podrobnejšie informácie o tej položke, na ktorej stál kurzor.
 - Stlačenie tlačidla [Späť] vráti klávesnicu do zobrazenia obrazovky častí ústredne.
- Stlačenie [Menu] znamená zobrazenie niekoľkých položiek menu. Je to vlastne rýchly spôsob zobrazenia ponuky úkonov, ktoré je možné urobiť. Týchto úkonov je obvykle 5. Ich popis je v odstavci 2.3.3.



Informácie o jednotlivých parametroch stavov častí ústredne, ktoré sa zobrazujú po stlačení [View] na obrazovke častí ústredne, sú zatriedené do nasledujúcich položiek:

- Položka **Stav**: stav danej časti ústredne. Popisuje, či je daná časť ústredne zaarmovaná t.j. v stave stráženia, alebo nie.
 - Ak je v stave stráženia, tento riadok informuje o tom, akou metódou je daná časť zaarmovaná (bežné armovanie, STAY armovanie, nútené armovanie, okamžité armovanie). Vysvetlenie jednotlivých spôsobov armovania je v kapitole 3.
 - Ak nie je v stave stráženia, tento riadok informuje o tom, či je daná časť pripravená na zaarmovanie, alebo nie je pripravená. Časť je pripravená na zaarmovanie vtedy, ak sú všetky jej slučky zatvorené. Vtedy je možné zaarmovať ju bežným armovaním, ktoré je vysvetlené v odstavci 3.1.
 - Ak plynie oneskorenie pre odchod, v tomto riadku sa nachádza počítadlo, ktoré zobrazuje zostávajúci čas na opustenie objektu.
 - Ak plyní oneskorenie pre príchod, v tomto riadku sa nachádza počítadlo, ktoré zobrazuje zostávajúci čas na zadanie kódu, než nastane poplach.
 - Ak kód nebol zadany včas, na tomto riadku sa nachádza informácia o tom, že príslušná časť ústredne je v poplachu.
- Položka **Slučky**: popisuje stav slučiek v danej časti ústredne.
 - Otvorené: ak je niektorá zo slučiek, ktoré sa nachádzajú v danej časti, narušená (napríklad pohybom pred snímačom alebo otvorením dvier s magnetickým kontaktom).
 - Uzavreté: ak nie je narušená ani jedna zo slučiek v danej časti.
- Položka **Potiaž**: Ak nie je prítomná žiadna potiaž, zobrazí sa Nie. Ak je prítomná, zobrazí sa Áno. Stlačením tlačidla [Prehl.] je možné zobrazit' skupiny potiaží a opakovaným stlačením jednotlivé potiaže. Zoznam potiaží sa nachádza v odstavci 3.7.
- Položka **Pamäť**: Informuje o tom, či je alebo nie je v pamäti udalostí záznam o poplachu.

- Položka **Premostenie**: Informuje o tom, či je alebo nie je premostená niektorá zo slučiek danej časti ústredne.

2.3.3 Tlačidlo [Menu]

Stlačením tlačidla [Menu] dôjde k zobrazeniu niekoľkých položiek menu. Je to vlastne rýchly spôsob zobrazenia ponuky úkonov, ktoré je možné urobiť. Týchto úkonov je obvykle päť, ale podľa okolností ich môže byť aj viac. Sú to:

- Armovanie (t.j. bežné armovanie)
- STAY armovanie
- Nútené armovanie
- Budík
- Help menu

Na spodnom okraji displeja sa zobrazia tri tlačidlá: [Viac], [OK] a [Späť].

- Stlačením tlačidla [Viac] sa zobrazí na displeji žiadosť o vloženie užívateľského kódu. Jeho vložení sa zobrazí nové menu, ktoré je pravdepodobne rozsiahlejšie než pôvodné menu a pozostáva z položiek, ktoré zodpovedajú právomociam zadaného kódu. Čím má zadaný kód viac práv, tým je menu početnejšie.
- Stlačením tlačidla [OK] dôjde k vykonaniu toho príkazu, na ktorej položke menu stál kurzor. Ak treba, aby bol zadaný kód, klávesnica si ho vyžiada.
- Stlačenie tlačidla [Späť] znamená návrat bez vykonania akéhokoľvek úkonu.

Prvé štyri položky sú vysvetlené v kapitole 3. Na vykonanie prvých troch úkonov je potrebné zadať platný kód. Obsluhu funkcie Budík, ktorá je len doplnková, je možné robiť aj bez kódu.

Potvrdením položky Help menu sa sprístupní pomocník, ktorý má len informatívny charakter. Nie je v ňom možné vykonať žiadny príkaz ani úkon, jeho výberom sa dajú prečítať významy grafických symbolov, ktoré charakterizujú stavy jednotlivých častí ústredne a zobrazujú sa na obrazovke. Stlačením tlačidla [Viac] sa zobrazí celý zoznam symbolov. Pohyb dopredu po zozname sa robí stlačením tlačidla [Next]. Pohyb dozadu po zozname sa robí stlačením tlačidla [Prev]. Návrat sa robí stlačením tlačidla [Exit].

3. UŽÍVATEĽSKÉ HLAVNÉ MENU

Do tohoto menu je možné dostať sa za pomoci užívateľského kódu, ak je na klávesnici zobrazená základná obrazovka (odstavec 2.3) alebo obrazovka častí ústredne (odstavec 2.3.2), alebo stlačením tlačidla [Viac] a následným zadaním kódu, ak je klávesnica v režime zobrazenia menu podľa odstavca 2.3.3.

Čím viac právomocí má zadaný kód, tým viac položiek má toto menu. V ďalšom texte budú vysvetlené všetky položky menu, ktoré klávesnica dokáže zobraziť. Všetky položky sa zobrazujú po zadaní systémového hlavného kódu a po zadaní kódov, ktoré majú s ním zhodné právomoci. Menu je možné zobrazovať vo forme ikón alebo vo forme slovného zoznamu. Prepínajú sa za pomoci tlačidla [List] a [Ikony]. Obe formy menu sú na nasledujúcom obrázku. Výber položky sa vykoná stlačením tlačidla [Ok].



3.1 Armovanie



Táto položka hlavného menu predstavuje bežné, každodenné zaarmovanie ústredne. Je to spôsob uvedenia ústredne do stavu stráženia, pri ktorom sa do stavu stráženia uvedú všetky slučky, ktoré patria do častí, ktoré sa majú uviesť do stavu stráženia. Používa sa vtedy, keď objekt zostáva prázdny (napríklad rodinný dom ráno, keď všetci odídu do práce a do školy, alebo firma večer, keď všetci odídu domov).

Ak je ústredňa rozdelená na časti a ak bol zadaný kód, ktorý dokáže zaarmovať viac než len jednu časť ústredne, po potvrdení tejto položky hlavného menu klávesnica požiada o informáciu, či zaarmovať všetky časti, ktoré daný kód zaarmovať môže, alebo vybrať len jednu alebo niekoľko častí. Bez poskytnutia tejto informácie sa ústredňa nedokáže zaarmovať a vráti sa na zobrazenie základnej obrazovky bez zaarmovania.

Ak je zvolená možnosť zaarmovať všetky časti, zaarmujú sa. Ak je zvolená možnosť výber častí, treba urobiť výber za pomoci tlačidla [Výber]. Zaarmovanie vybraných častí sa uskutoční stlačením tlačidla [Arm].

Po zaarmovaní sa odštartuje oneskorenie pre odchod, ktoré slúži na opustenie objektu. Jeho dĺžka musí umožniť pohodlné opustenie objektu. Pohyb v objekte po jeho uplynutí spôsobí buď odštartovanie oneskorenia pre príchod alebo poplach, podľa naprogramovania slučky, v ktorej nastal pohyb.

Ak sú takto zaarmované všetky časti ústredne do ktorých je priradená GRAFICA, na displeji klávesnice sa zobrazí veľký zamknutý zámok.

3.2 Odarmovanie



Táto položka hlavného menu predstavuje odarmovanie ústredne, čiže ukončenie stavu stráženia na slučkách. Po príchode do objektu sa odštartuje oneskorenie pre príchod, počas ktorého je potrebné zadať platný kód, čím sa predíde poplachu. Po zadaní kódu ústredňa odarmuje tú časť ústredne, do ktorej patrí narušená slučka.

Ak je ústredňa rozdelená na viac častí a ak bol zadaný kód, ktorý dokáže odarmovať viac častí ústredne, klávesnica si vyžiada informáciu, či odarmovať všetky ostatné časti, ktoré patria do právomoci daného kódu. Stlačením [Áno] dôjde k odarmovaniu všetkých častí. Stlačením [Nie] dôjde k odarmovaniu len tej časti, v ktorej plynulo oneskorenie pre príchod po narušení slučky.

Vzhľadom na bezpečnosť objektu má byť oneskorenie pre príchod čím kratšie, musí však umožniť odarmovanie bez zbytočného rizika vzniku falošných poplachov.

Ak dochádza k odarmovaniu bez odštartovania oneskorenia pre príchod (napríklad odarmovanie častí rozdelenej ústredne, ak je klávesnica v nezaarmovanej časti), treba urobiť výber, či odarmovať všetky časti,

alebo len niektorú časť, ktorý je identický s výberom pre potreby zaarmovania až na to, že tlačidlo sa nazýva [Odarm.].

3.3 Stay armovanie



Táto položka hlavného menu predstavuje také zaarmovanie ústredne, pri ktorom sa určitá časť slučiek zaarmuje a určitá časť premostí, čiže uvedie do takého stavu, že hoci sú v časti, ktorá je zaarmovaná, neurobia poplach. O tom, ktoré slučky budú pri tomto spôsobe armovania strážiť a ktoré sa premostia, rozhoduje technik podľa potrieb užívateľa objektu. Tento spôsob armovania sa používa vtedy, keď ľudia zostávajú v objekte, ale želajú si, aby niektoré miestnosti objektu boli strážené a niektoré premostené, pričom ich usporiadanie je stabilné a slučky v nich sa nemenia (napríklad v rodinnom dome večer ľudia idú spať, ale želajú si, aby prízemie rodinného domu bolo strážené pred prípadnými zlodejmi).

Ak je ústredňa rozdelená na časti a ak bol zadaný kód, ktorý dokáže zaarmovať viac než len jednu časť ústredne, po potvrdení tejto položky hlavného menu klávesnica požiada o informáciu, či zaarmovať všetky časti, ktoré daný kód zaarmovať môže, alebo vybrať len jednu alebo niekoľko častí. Bez poskytnutia tejto informácie sa ústredňa nedokáže zaarmovať a vráti sa na zobrazenie základnej obrazovky bez zaarmovania.

Ak je zvolená možnosť zaarmovať všetky časti, zaarmujú sa. Ak je zvolená možnosť výber častí, treba urobiť výber za pomoci tlačidla [Výber]. Zaarmovanie vybraných častí sa uskutoční stlačením tlačidla [Arm].

Po zaarmovaní sa odštartuje oneskorenie pre odchod. Po jeho uplynutí už nie je možný pohyb v zaarmovaných slučkách ústredne. Aby tento spôsob armovania mohol uspokojivo pracovať, je potrebné, aby sa v premostenej časti objektu nachádzala klávesnica, ktorou sa objekt zvnútra odarmuje. Z bezpečnostných dôvodov nie je vhodné, aby to bola tá istá klávesnica, ktorou sa ústredňa zapína bežným armovaním pri odchode z objektu, čo by mohlo umožniť prípadnému páchatelovi prienik do objektu bez spoplachovania slučky.

3.4 Nútené armovanie



Táto položka hlavného menu predstavuje taký spôsob zaarmovania ústredne, pri ktorom nie je nutné, aby boli všetky slučky uzavreté. Slučky, ktoré budú mať možnosť zostať otvorené pri zaarmovaní, určí technik podľa požiadaviek majiteľa objektu. Najčastejším dôvodom pre využitie tohoto spôsobu armovania ústredne alebo jej časti je umožnenie pohodlného odchodu z objektu (napríklad z garáže, ak sú garážové dvere chránené magnetickým kontaktom, alebo priestor garáže chránený priestorovým snímačom). Odstraňuje sa tým potreba zavrieť slučky kvôli zaarmovaniu. Ak je slučka otvorená v okamihu ukončenia oneskorenia pre odchod, premostí sa. Ak však potom dôjde k jej zatvoreniu, jej premostenie sa zruší a akékoľvek ďalšie narušenie buď odštartuje oneskorenie pre príchod, alebo vyvolá poplach.

Ak je ústredňa rozdelená na časti a ak bol zadaný kód, ktorý dokáže zaarmovať viac než len jednu časť ústredne, po potvrdení tejto položky hlavného menu klávesnica požiada o informáciu, či zaarmovať všetky časti, ktoré daný kód zaarmovať môže, alebo vybrať len jednu alebo niekoľko častí. Bez poskytnutia tejto informácie sa ústredňa nedokáže zaarmovať a vráti sa na zobrazenie základnej obrazovky bez zaarmovania.

Ak je zvolená možnosť zaarmovať všetky časti, zaarmujú sa. Ak je zvolená možnosť výber častí, treba urobiť výber za pomoci tlačidla [Výber]. Zaarmovanie vybraných častí sa uskutoční stlačením tlačidla [Arm].

Po zaarmovaní sa odštartuje oneskorenie pre odchod, ktoré slúži na opustenie objektu. Pohyb v objekte po jeho uplynutí spôsobí buď odštartovanie oneskorenia pre príchod, alebo poplach, podľa naprogramovania slučky.

Ak sú takto zaarmované všetky časti ústredne do ktorých je priradená GRAFICA, na displeji klávesnice sa zobrazí veľký zamknutý zámok.

3.5 Okamžité armovanie




Táto položka hlavného menu predstavuje spôsob armovania ústredne, ktorý je takmer zhodný s armovaním typu Stay a používa sa takmer rovnako, ako armovanie typu Stay. Jediný rozdiel medzi armovaním typu Stay a okamžitým armovaním je, že pri okamžitom armovaní sa všetky oneskorené slučky zmenia na okamžité a do objektu nie je možné vstúpiť bez poplachu. Z toho vyplýva, že tento spôsob armovania je možné využiť len vtedy, keď sú v objekte (napríklad doma) prítomní všetci ľudia, ktorí tam majú byť a nikto už nemá prísť. Výhodou tohoto spôsobu armovania oproti Stay armovaniu je, že v prípade narušenia objektu vznikne poplach okamžite.

3.6 Pamäť



Táto položka hlavného menu sprístupňuje pamäť poplachov.

Ak bol na ústredni počas zaarmovania poplach, klávesnica na to upozorní v okamihu zadania kódu pri odarmovaní a zároveň zobrazením značky  na základnej obrazovke. Po vstupe do hlavného menu a po potvrdení tejto položky hlavného menu sa zobrazí zoznam slučiek, ktoré spôsobili poplach. Je možné vidieť ich znázornené aj v grafickej podobe na pôdoryse, ak je pôdorys k dispozícii.

3.7 Potiaže



Táto položka hlavného menu sprístupňuje režim zobrazenia potiaží. Ústredňa nepretržite monitoruje viacero stavov, ktoré sú dôležité pre jej správny chod. Ak sa niektorá zo sledovaných veličín odchyli z normálnej hodnoty alebo ak nastane niektorá z udalostí, informácia o tom sa zobrazí v zobrazení potiaží buď po stlačení tlačidla [View] na obrazovke častí ústredne, alebo po potvrdení položky Potiaže z hlavného menu. Klávesnica na prítomnosť potiaže v niektorej časti ústredne upozorní zobrazením značky **i** na základnej obrazovke. V prípade výskytu potiaže je potrebné ju čo najskôr odstrániť. Ak klávesnice signalizujú výpadok striedavého napájania, treba zariadiť jeho obnovu. Ak potiaž so striedavým napájaním pretrváva, treba o tom informovať montážnu firmu. Výskyt ostatných potiaží je treba dať na vedomie montážnej firme.

Potiaže sú združené do skupín. Znamená to, že po vstupe do zobrazenia potiaží sa nevypisujú jednotlivé potiaže, ale len ich skupiny. Zoznam potiaží z danej skupiny sa vypíše stlačením tlačidla [Prehl.] na stránke zobrazenia potiaží.

V ďalšom texte sa nachádza zoznam skupín potiaží so zoznamom potiaží:

Skupina 1: Systém

Výpadok striedavého napájania (AC Failure) – ak ústredňa zaznamenala výpadok striedavého napájania.

Potiaž s akumulátorom (Battery Trouble) – výskyt tejto potiaže znamená, že záložný akumulátor je odpojený, vybitý pod hodnotu 10.5 V alebo vadný.

Preťaženie pomocného napájania (AUX Current Limit) – odber z výstupov pomocného napájania prekročil dovolený limit. Výstup sa v takom prípade vypne a zostane vypnutý až do odstránenia príčiny potiaže.

Preťaženie sirénového výstupu (Bell Current Limit) – odber zo sirénového výstupu prekročil dovolený limit. Výstup sa v takom prípade vypne a zostane vypnutý až do odstránenia príčiny potiaže.

Bell odpojený (Bell Absent) – na sirénovom výstupe ústredne nie je pripojená siréna.

Chyba pri kontrole pamäte ROM (ROM Check Error) – ústredňa zistila chybu pamäte ROM.

Chyba pri kontrole pamäte RAM (RAM Check Error) – ústredňa zistila chybu pamäte RAM.

Skupina 2: Komunikátor

Výpadok 1. telefónnej linky (TLM 1) – ústredňa zaregistrovala výpadok 1. telefónnej linky.

Zlyhanie komunikácie 1 (Fail to Communicate 1)

Zlyhanie komunikácie 2 (Fail to Communicate 2)

Zlyhanie komunikácie 3 (Fail to Communicate 3)

Zlyhanie komunikácie 4 (Fail to Communicate 4)

Zlyhanie komunikácie s nadriadeným počítačom (Fail to Communicate PC) – ústredňa sa neúspešne pokúsila spojiť sa s nadriadeným počítačom.

– ústredňa sa pokúsila neúspešne spojiť s príslušným telefónnym číslom pultu.

Skupina 3: Moduly

Narušenie tampra na module (Module Tamper) – modul zaregistroval narušenie svojho tampra.

Chyba pri kontrole pamäte (ROM Check Error) – ústredňa zistila chybu pamäte modulu.

Výpadok telefónnej linky (Telephone Line Monitor) – modul zaregistroval výpadok telefónnej linky.

Zlyhanie komunikácie (Fail to Communicate) – modul sa pokúsil neúspešne spojiť s pultom.

Potiaž s tlačiarňou (Printer Trouble) – ústredňa zistila problém v spolupráci s tlačiarňou. Treba skontrolovať tlačiareň, či má papier, či tento nie je skrčený, či nevypadlo napájanie.

Výpadok striedavého napájania (AC Failure) – výpadok striedavého napájania modulu.

Potiaž s akumulátorom (Battery Trouble) – záložný akumulátor modulu je odpojený, vybitý alebo vadný a treba ho vymeniť.

Preťaženie výstupu AUX (Supply Output) – modul prekročil prúdový limit.

Skupina 4: Zbernica

Chýbajúca klávesnica (Missing Keypad) – prerušenie komunikácie ústredne s klávesnicou.

Chýbajúci modul (Missing Module) – prerušenie komunikácie ústredne s modulom.

Celkové zlyhanie (General Failure) – prerušenie komunikácie so všetkými modulmi.

Preťaženie zbernice (Bus Overload) – na zbernicu je pripojených príliš veľa zariadení, viac než 127.

Skupina 5: Tamper (Zone Tamper)

Slučka alebo niekoľko slučiek má narušený tamper.

Skupina 6: Vadná baterka vo vysielачi (Zone Low Battery)

Niektorý z vysieláčov má slabú baterku a treba ju vymeniť.

Skupina 7: Strata spojenia s vysieláčom alebo otvorenie požiarnej slučky (Zone Fault)

Strata kontaktu s vysieláčom alebo otvorenie požiarnej slučky.

Skupina 8: Výpadok hodín (Clock Loss)

Treba nastaviť čas a dátum v ústredni.

3.8 Premosťovanie slučiek



Táto položka hlavného menu sprístupňuje režim premost'ovania slučiek.

Za určitých okolností sa môže stať, že pri zaarmovaní ústredne alebo jej časti niektoré slučky ústredne budú musieť zostať mimo stavu stráženia. Môže sa to stať buď kvôli poruche slučky, alebo preto, že do časti objektu treba povoliť prístup niekomu, kto sa tam obvykle nenachádza, napríklad zamestnancom stavebnej firmy. Pokiaľ takýto stav nemá trvať dlho, je zbytočné kvôli nemu zasahovať do naprogramovania ústredne. Krátkodobo je ho možné vyriešiť manuálnym premostením slučiek. Po potvrdení tejto položky hlavného menu sa zobrazí ponuka, ktorej položky sú popísané v odstavcoch 3.8.1 až 3.8.3. Premosťovanie slučiek je prístupné len pre tie užívateľské kódy, ktoré majú právo premost'ovať slučky a aj tieto kódy dokážu premostiť len slučky, ktoré technik naprogramoval ako premostiteľné. Premostenie slučiek sa po odarmovaní zruší.

3.8.1 Výber slučiek

Potvrdením tejto položky ponuky sa otvorí zoznam všetkých slučiek aj s ich stavom. Na spodnom okraji displeja sa zobrazia 3 tlačidlá: [Premos], [Prehl.] a [Späť].

Pohyb po zozname slučiek sa robí stláčaním tlačidiel [▲] a [▼].

- Stlačenie tlačidla [Premos] spôsobí, že sa slučka premostí a tlačidlo [Premos] sa zmení na [Zruš.]. Stlačenie tlačidla [Zruš.] na premostenej slučke má za následok zrušenie premostenia. Pokus o premostenie nepremostiteľnej slučky sa končí súvislým tónom odmietnutia.
- Stlačenie tlačidla [Prehl.] spôsobí zobrazenie pôdorysu, ak je pôdorys k dispozícii.
- Stlačením tlačidla [Späť] sa odchádza z režimu nastavovania premostenia jednotlivých slučiek. Opakované stlačenie tlačidla [Späť] spôsobí návrat do hlavného menu cez otázku, či treba ústredňu zaarmovať, alebo nie.

3.8.2 Vyhľadať slučku

Potvrdením tejto položky ponuky sa otvorí interaktívny nástroj na vyhľadanie slučky podľa jej názvu. Po vyhľadaní slučky podľa názvu je možné ju premostiť alebo jej premostenie zrušiť presne tak, ako je popísané v odstavci 3.8.1.

3.8.3 Premosť ako minule

Potvrdením tejto položky ponuky sa obnoví posledné premostenie slučiek, ktoré bolo zaznamenané do pamäti. Táto vlastnosť sa využíva vtedy, keď je treba opakovane premost'ovať tie isté slučky. Je to jednoduchšie, než ich premost'ovať po jednom a navyše si netreba ani pamätať ich poradové čísla.

3.9 Stav častí a slučiek



Táto položka hlavného menu sprístupňuje režim prehliadania stavov častí a slučiek.

Po jej potvrdení sa zobrazí ponuka, ktorej položky sú popísané v odstavcoch 3.9.1 až 3.9.3.

3.9.1 Prehliadanie všetkých slučiek

Potvrdením tejto položky ponuky sa na displeji zobrazí zoznam všetkých slučiek ústredne a ich stav.

3.9.2 Prehliadanie udalostí

Potvrdením tejto položky ponuky sa na displeji zobrazia udalosti, ktoré na ústredni nastali. Ešte pred ich vypísaním je potrebné sa rozhodnúť, či sa budú prezerať všetky udalosti ústredne, alebo len ich podmnožina, ktorá prislúcha do určitej časti ústredne. V tom prípade treba určiť, udalosti ktorej časti sa majú zobrazovať. Pohyb po udalostiach sa robí za pomoci tlačidiel [▲] a [▼].

3.9.3 Prehliadanie stavu častí

Potvrdením tejto položky ponuky sa na displeji zobrazia stavy častí ústredne. Toto zobrazenie je identické so zobrazením po stlačení tlačidla [View] na obrazovke častí ústredne (odstavec 2.3.2). Prehliadať sa dajú len stavy tých častí ústredne, ktoré dokáže obsluhovať zadaný kód.

3.10 Programovanie



Táto položka hlavného menu sprístupňuje programovanie. Jej potvrdením sa sprístupní programovanie užívateľských vlastností ústredne a klávesnice. Jednoznačne najdôležitejšou položkou z ponuky, ktorá sa tým otvorí, je prvá položka – Užívateľský profil. Ostatné položky menu sa využívajú len za zvláštnych okolností a za spolupráce s montážnou firmou.

3.10.1 Užívateľský profil

Potvrdením tejto položky ponuky sa otvorí nové menu, ktoré slúži na programovanie užívateľských kódov. Používanie ústredne bez využitia tejto položky nie je možné ani žiadúce. Problematika programovania kódov je pomerne rozsiahla, preto je jej venovaná celá kapitola 4.

3.10.2 Autoarmovanie v čase

Potvrdením tejto položky ponuky sa zobrazia jednotlivé časti ústredne. Výberom niektorej časti ústredne sa zobrazí okienko, do ktorého sa vloží čas, kedy sa daná časť ústredne automaticky zaarmuje.

- Stlačením tlačidla [Zruš.] sa hodnota času automatického armovania zmení na 00:00.
- Stlačením tlačidla [Ulož.] sa aktuálna hodnota času automatického armovania zapíše do pamäti a dôjde k odchodu z tejto časti ústredne.
- Stlačením tlačidla [Späť] dôjde k odchodu z tejto časti ústredne bez zápisu času automatického armovania do pamäti.

Automatickému armovaniu predchádza 60-sekundová ochranná doba. Počas nej píska bzučiak klávesnice a automatické armovanie je možné zrušiť zadaním kódu.

Je potrebné zohľadniť, že na to, aby sa časť ústredne bola schopná automaticky zaarmovať, musí automatické armovanie povoliť po konzultácii s užívateľom technik. Užívateľ ho sám nie je oprávnený povoliť. Ak ho technik povolil, užívateľ ho nemôže zakázať. Môže len zmeniť čas, kedy automatické armovanie nastane.

Automatické armovanie je treba používať len po zrelej úvahe. V dôsledku jeho nesprávneho používania môže dôjsť k falošným poplachom, alebo k tomu, že objekt je prázdny a nestrážnený, pretože obsluha sa spolieha na to, že sa neskôr ústredňa zaarmuje sama.

3.10.3 Dátum/Čas

Potvrdením tejto položky ponuky sa zobrazia vstupné polia na zadanie času, roka, mesiaca a dňa v mesiaci. Pohyb po menu sa robí tlačidlami [▲] a [▼].

- Stlačením tlačidla [Zruš.] sa hodnota aktuálneho poľa znuluje.
- Stlačením tlačidla [Ulož.] sa aktuálna hodnota všetkých polí zapíše do pamäti a dôjde k odchodu z programovania dátumu a času.
- Stlačením tlačidla [Späť] dôjde k odchodu z programovania dátumu a času bez zápisu.

3.10.4 Zaslanie testovacej správy

Potvrdením tejto položky ponuky sa odošle na pult centralizovanej ochrany testovacia správa, čím dôjde k preskúšaniu spojenia. Tento úkon je možné robiť len po konzultácii so strážnou službou a technikom. Za určitých okolností totiž tento úkon nemusí mať žiadny význam a za iných okolností môže spôsobiť značné neprijemnosti.

3.10.5 Volanie na WinLoad

Potvrdením tejto položky ponuky sa zaháji volanie na program WinLoad. Tento úkon nie je vhodné robiť bez konzultácie s technikom. Nato, aby prebehol úspešne, je potrebné určité naprogramovanie ústredne a zároveň súčinnosť s technikom.

3.10.6 Odpoveď WinLoadu

Potvrdením tejto položky ponuky dôjde k zodvihnutiu telefónnej linky zo strany ústredne. Aj tento úkon vyžaduje spoluprácu s technikom.

3.10.7 Zloženie telefónnej linky

Potvrdením tejto položky ponuky dôjde k zrušeniu komunikácie s počítačom. Tento príkaz neovplyvňuje komunikáciu s pultom a v praxi asi nenastane dôvod na jeho použitie.

3.11 Budík



Táto vlastnosť je len okrajová, navyše je do klávesnice zapracovaná takým spôsobom, že jej výklad nie je potrebný. Všetky údaje, ktoré sú potrebné pre prácu budíka, sa do klávesnice vkladajú prehľadne a jednoznačne.

3.12 Nastavenie klávesnice



Viacero vlastností klávesnice GRAFICA je možné nastaviť tak, aby vyhovovali požiadavkám užívateľa. Klávesnica je totiž navrhnutá tak, aby sa prispôbila požiadavkám objektu a nerušila okolie svietením a zvukmi, ak svietenie a zvuky nie sú žiadúce. Ak, naopak, žiadúce sú, je možné prispôbiť ich silu, melódiu, intenzitu.

3.12.1 Systémové zvuky

V tejto položke ponuky je možné zvoliť si zvuky klávesnice pre signalizáciu oneskorenia pre odchod, oneskorenia pre príchod, poplachu a požiarneho poplachu, a to výberom za pomoci tlačidiel [▲] a [▼] a následným potvrdením tlačidlom [Ulož.].

3.12.2 Hlasitosť

V tejto položke ponuky je možné nastaviť požadovanú hlasitosť bzučiaka klávesnice, a to za pomoci tlačidiel [▲] a [▼] a následným potvrdením tlačidlom [Ulož.].

3.12.3 Podsvietenie

V tejto položke ponuky je možné nastaviť podsvietenie klávesnice, a to za pomoci tlačidiel [▲] a [▼] a následným potvrdením tlačidlom [Ulož.].

3.12.4 Kontrast

V tejto položke ponuky je možné nastaviť kontrast klávesnice, a to za pomoci tlačidiel [▲] a [▼] a následným potvrdením tlačidlom [Ulož.].

3.12.5 Akustická signalizácia

Akustická signalizácia slúži nato, aby klávesnica svojim bzučiakom upozorňovala na otvorenie a prípadne aj na zatvorenie slučiek ústredne. Je to vhodné hlavne vo firmách, kde nie je možné neustále sledovať, či niekto vošiel, ale zároveň je potrebné ponechať ľuďom možnosť voľného vstupu a vedieť o ich príchode.

Pre nastavenie akustickej signalizácie je potrebné určiť:

- ktorých slučiek ústredne sa bude týkať, a to priamym výberom, alebo vyhľadáním
- možnosti akustickej signalizácie
 - či bude aktívna stále, alebo len podľa rozvrhu (napríklad len v pracovnej dobe)
 - či sa bude týkať otvorenia, alebo aj zatvorenia slučiek
- nastaviť rozvrhy pre akustickú signalizáciu (čiže intervaly, v ktorých je aktívna)
- zvoliť zvuk, ktorým sa bude narušenie slučky prejavovať.

Táto vlastnosť je do klávesnice zapracovaná takým prehľadným spôsobom, že podrobný výklad nemá zmysel a pochopenie nastavovania by len skomplikoval.

3.12.6 Zvláštne udalosti

Zvláštne udalosti sú špecifickou vlastnosťou klávesnice GRAFICA a pre činnosť zabezpečovacieho systému bezprostredný význam nemajú. Dokážu však za určitých okolností spríjemniť prostredie. Nastavuje sa meno zvláštnej udalosti, správa, dátum, obrázok a zvuk. V danom dátume sa na displeji zobrazí zvolený obrázok.

Táto vlastnosť je do klávesnice zapracovaná takým prehľadným spôsobom, že podrobný výklad nemá zmysel a pochopenie nastavovania by len skomplikoval.

3.12.7 Jazyk

Klávesnica GRAFICA má v sebe naprogramované všetky heslá vo viacerých jazykoch. Je možné zvoliť si jazyk podľa okamžitej potreby.

3.12.8 Info o klávesnici

Táto položka ponuky sprístupní sériové číslo klávesnice a jej verziu.

3.12.9 Ďalšie možnosti

Táto položka menu sprístupní niektoré ďalšie vlastnosti klávesnice. Ich význam a obsah je zreteľný z ich názvu.

4. UŽÍVATEĽSKÝ PROFIL

Po výbere položky hlavného menu Programovanie/Užívateľský profil sa otvorí nové menu, ktoré slúži na programovanie a správu užívateľských kódov. Programovanie užívateľských kódov je proces, výsledkom ktorého je existencia užívateľských kódov, ich vlastností a právomocí. Tento proces musí vždy prebiehať tak, aby bol v kódach prehľad. Ústredňa DIGIPLEX-848 umožňuje využívať 96 užívateľských kódov. Ústredňa DIGIPLEX NE umožňuje využívať 999 užívateľských kódov. Klávesnica GRAFICA zas napomáha udržiavaniu prehľadu v nich. Klávesnica zároveň dáva pozor na niektoré nelogické kombinácie vlastností a neumožní ich. Na zvolenú položku sa treba zastaviť za pomoci tlačidiel [▲] a [▼] a výber potvrdiť stlačením tlačidla [Ok].

4.1 Vytvoriť nového užívateľa

Potvrdením tejto položky ponuky klávesnica ponúkne možnosť naprogramovať nový kód s najnižším nevyužitým poradovým číslom. Postup pre programovanie je:

1. Zadať **meno užívateľa**. Robí sa to spôsobom, ktorý je zhodný s programovaním názvov do mobilného telefónu. Informácie o význame tlačidiel sa nachádzajú na displeji a podrobný výklad nie je nutný. Meno užívateľa sa uloží stlačením tlačidla [Ulož.].
2. Zadať **novú hodnotu užívateľského kódu**. Vstupné pole má takú šírku, aká zodpovedá počtu číslic kódu. Nová hodnota kódu sa uloží stlačením tlačidla [Ulož.]. Pozor, klávesnica nedovolí, aby dva kódy s rôznymi poradovými číslami boli naprogramované na rovnakú hodnotu. Upozorní na to súvislým tónom odmietnutia a zotrvaním na zadávaní novej hodnoty kódu.
3. Naprogramovať **možnosti užívateľa**, čiže vlastne právomoci nového kódu. Právomoc sa považuje za zapnutú, ak je v hranatej zátvorke vedľa nej značka **x**. Ak je hranatá zátvorka prázdna, právomoc sa považuje za vypnutú. Zapnutie vypnutej možnosti sa robí stlačením tlačidla [Vyber]. Vypnutie zapnutej možnosti sa robí stlačením tlačidla [Zruš.]. Pohyb po ponuke sa robí za pomoci tlačidiel [▲] a [▼]. Nové nastavenie možností užívateľa sa uloží stlačením tlačidla [Ulož.]. Možnosti užívateľa sú:
 - Nastavenie užívateľských kódov – ak má kód zapnutú túto možnosť, dokáže meniť hodnoty iných užívateľských kódov.
 - Nastavenie kódov a volieb – ak má kód zapnutú túto možnosť spolu s predošlou možnosťou, dokáže meniť aj možnosti kódov, ktoré patria do tých častí ústredne, kam on sám.
 - Nátlak – ak má kód zapnutú túto možnosť, potom pri jeho použití odíde na pult centralizovanej ochrany príslušná správa o nátlaku. Túto možnosť nie je dovolené zapínať bez konzultácií s technikom a strážnou službou. Jej nevhodné použitie môže mať za následok nepríjemnosti.
 - Premosťovanie – ak má kód zapnutú túto možnosť, dokáže premosťovať slučky. S pridelovaním tejto právomoci kódom treba narábať obozretne, pretože je ju možné zneužiť.
 - Len armovanie – ak má kód zapnutú túto možnosť, dokáže len zaarmovať, nie odarmovať. Takýto kód sa prideluje pomocnému personálu.
 - Stay/Okamžité armovanie – ak má kód zapnutú túto možnosť, dokáže robiť Stay a okamžité armovanie (odstavce 3.3, 3.5).
 - Nútené armovanie – ak má kód zapnutú túto možnosť, dokáže robiť nútené armovanie (odstavec 3.4).
 - Prístup do častí – ak má kód zapnutú túto možnosť, po zadaní mu klávesnica dovolí ovládanie všetkých častí, do ktorých je priradený tento kód, bez ohľadu priradenie klávesnice do častí. Ak má kód vypnutú túto možnosť, po zadaní mu klávesnica dovolí ovládanie len tých častí, do ktorých je priradený kód aj klávesnica súčasne.
4. Naprogramovať **priradenie kódu do častí ústredne**, čiže právomoc kódu obsluhovať jednotlivé časti ústredne. Priradenie do častí sa považuje za zapnuté, ak je v hranatej zátvorke vedľa častí značka **x**. Ak je hranatá zátvorka prázdna, priradenie do častí sa považuje za vypnuté. Zapnutie sa robí stlačením tlačidla [Vyber]. Vypnutie sa robí stlačením tlačidla [Zruš.]. Pohyb po ponuke sa robí za pomoci tlačidiel [▲] a [▼]. Nové nastavenie priradenia do častí sa uloží stlačením tlačidla [Ulož.].
5. Naprogramovanie čísla prístupovej karty. Bez zmeny čísla karty na nenulovú hodnotu sa dá odísť stlačením tlačidla [Odchod] a ďalšie položky sú neprístupné. Nová hodnota sa uloží stlačením tlačidla [Ulož.].
6. Naprogramovanie možností prístupu. Nové nastavenie sa uloží stlačením tlačidla [Ulož.].
7. Naprogramovanie úrovne prístupu. Nové nastavenie sa uloží stlačením tlačidla [Ulož.].
8. Naprogramovanie rozvrhov. Nové nastavenie sa uloží stlačením tlačidla [Ulož.].

4.2 Vytvoriť užívateľa z ...

Potvrdením tejto položky ponuky klávesnica ponúkne možnosť naprogramovať nový kód s najnižším nevyužitým poradovým číslom na báze iného kódu. Postup pre programovanie je podobný ako v predošlom

odstavci, položiek je však menej. Programuje sa len meno kódu, jeho nová hodnota a číslo karty. Ostatné možnosti a nastavenia kódu sa automaticky preberú z kódu, z ktorého nový kód vznikol.

4.3 Zmeniť užívateľa

Potvrdením tejto položky ponuky klávesnica ponúkne možnosť zmeniť naprogramovaný alebo nenaprogramovaný kód a jeho nastavenia. Po výbere kódu, ktorý sa má programovať, klávesnica ponúkne pod sebou všetky vlastnosti, ktoré sú vymenované a vysvetlené v odstavci 4.1 a umožní ich zmenu.

4.4 Zrušiť užívateľa

Potvrdením tejto položky ponuky klávesnica ponúkne možnosť zrušiť vybraný naprogramovaný kód. Všetky jeho nastavenia sa menia na implicitné hodnoty. Zmazanie sa vykoná tak, že sa zvolený kód vyberie za pomoci tlačidiel [▲] a [▼], stlačí sa tlačidlo [Ok] a na kontrolnú otázku sa odpovie [Áno].

4.5 Nájsť užívateľa

Potvrdením tejto položky ponuky klávesnica ponúkne možnosť vyhľadať užívateľský kód podľa názvu. Po nájdení kódu a po jeho potvrdení klávesnica ponúkne pod sebou všetky vlastnosti, ktoré sú vymenované a vysvetlené v odstavci 4.1 a umožní ich zmenu.

Tento výrobok bol vyvinutý a vyrobený nato, aby bol súčasťou elektronického zabezpečovacieho systému. Montáž, prevádzka, pravidelné prehliadky a servis poplachových systémov narušenia upravuje súbor platných STN 334590 – 1 až 8.

Vzhľadom na použitie, zložitosť a charakter je výrobok určený na montáž odbornou firmou podľa platných predpisov. Nesprávnou manipuláciou sa výrobok môže poškodiť. Na poruchy spôsobené nesprávnou manipuláciou sa nevzťahuje záruka. Neodborná montáž, nesprávny rozsah zabezpečenia, nesprávne pripojenie, nesprávne umiestnenie alebo nesprávne nastavenie môžu spôsobiť zníženie účinnosti zabezpečovacieho systému. Neoprávnené zásahy do zabezpečovacieho systému môžu spôsobiť jeho poškodenie alebo znefunkčenie.

Užívateľ musí o zmenách v činnosti zabezpečovacieho systému čím skôr informovať montážnu firmu, ktorá musí zabezpečiť odborný servisný zásah.

Po ukončení životnosti výrobku je potrebné odovzdať ho na recykláciu.