



Teclado

O teclado é a principal interface para operar a Vigilance, na figura ao lado está a disposição das teclas.

Ao usar um teclado, os teclados restantes são bloqueados até que você termine a operação. Se você tentar usar um teclado bloqueado, ouvirá um bip de erro.

Durante o uso, você pode cancelar qualquer operação apertando a tecla Limpa.

Se você abandonar o teclado durante uma operação, o sistema irá cancelá-la depois 15 segundos. Este cancelamento é sinalizado com dois bips no teclado.

O sistema estende o tempo de cancelamento para dois minutos nas operações a seguir.

- Visualização de problemas.
- Anulação de zonas.
- Visualização da memória de alarme.

Abaixo está o significado das luzes de indicação do teclado.

- AC: A Vigilance está energizada pela rede AC e/ou pela bateria.
- Armado: O sistema está protegido (armado).
- Pronto: O sistema está pronto para ser armado (nenhuma zona está aberta).
- Sistema: Problemas na Vigilance. Contacte o instalador ou a empresa de monitoramento.



Armando o sistema

Para armar o sistema você precisa ter uma senha. Existem quatro tipos de arme disponíveis, para executar cada um deles existe uma permissão. As senhas e as permissões são cadastradas pelo administrador (pode ser o técnico que faz a instalação ou o proprietário da casa ou estabelecimento). A tabela abaixo mostra como armar nos quatro diferentes tipos de arme.

<senha>	Armar
Casa <senha>	Armar parcial (arma anulando as zonas parciais)
F Casa <senha>	Armar instantâneo (arma anulando as zonas parciais, não realiza o tempo de saída)
F Entra <senha>	Armar forçado (permite armar com as zonas forçadas abertas)

Para armar é necessário que todas as zonas estejam fechadas no momento que último número da senha é digitado. Caso contrário, o teclado irá emitir um bip de erro e o sistema não armará (a luz Armado não acenderá). Também não é possível armar caso todas as zonas estejam anuladas.

EXCEÇÕES:





- 1) No arme **forçado** é permitido armar com as zonas forçadas abertas sem gerar alarme. O alarme só será gerado caso essas zonas fechem e voltem a abrir novamente. A configuração das zonas que são forçadas é feita na programação pelo instalador.
- 2) O instalador pode habilitar a opção que permite **armar com as zonas temporizadas abertas**.

Quando o sistema é armado, a luz **Armado** acende e o teclado emite bips avisando que você deve sair da área que está sendo protegida (é o tempo de saída). Nos últimos 10 segundos, a cadência dos bips aumenta, indicando que o tempo está no fim e o sistema será armado na sua totalidade.

Durante o tempo de saída só é permitido que você circule em zonas temporizadas, caso contrário o sistema entrará imediatamente em alarme. Caso necessário, você pode solicitar ao instalador para habilitar a opção que permite circular também nas zonas imediatas durante o tempo de saída sem gerar alarme.

Armando rapidamente o sistema

O arme rápido é a operação de arme que não necessita de senha. Há quatro modos de arme rápido, eles precisam estar habilitados para funcionarem (vêm desabilitados de fábrica). A habilitação é feita na programação pelo instalador. A seguir são mostradas as operações de arme rápido.

	Armar rápido
	Armar parcial rápido <i>(arma anulando as zonas parciais)</i>
	Armar instantâneo rápido <i>(arma anulando as zonas parciais, não realiza o tempo de saída)</i>
	Armar forçado rápido <i>(permite armar com as zonas forçadas abertas)</i>

É necessário manter pressionada uma tecla por dois segundos nos quatro diferentes tipos de arme rápido. Para isto, mantenha a tecla pressionada até ouvir dois bips de curta duração no teclado.

Desarmando o sistema

Quando você entra em uma área protegida por uma zona temporizada (uma porta de entrada, por ex.), o teclado emite bips indicando que você deve digitar a sua senha para desarmar o sistema antes que ele entre em alarme.


Para desarmar o sistema, basta digitar a sua senha. Quando o sistema é desarmado, a luz **Armado** apaga.

	Desarmar
--	----------

Sua senha deve ter permissões para desarmar, caso contrário o teclado emite um bip de erro e o sistema continua protegido.

Verificando a memória de alarme

Caso o sistema entre em alarme a luz **Pronto** pisca, indicando que o sistema foi violado. Para verificar quais zonas foram violadas, basta desarmar o sistema e apertar a tecla **Mem**.

	Verificar as zonas que foram violadas
--	---------------------------------------

Ao apertar na tecla **Mem** as luzes das zonas que foram violadas piscam.




Para cancelar a verificação, aperte as teclas **Limpa** ou **Entra**. Ao sair da verificação da memória de alarme, a luz de **Pronto** pára de piscar. A memória de alarme só é apagada quando há um novo arme.

A luz **Pronto** pisca em qualquer situação de alarme, inclusive quando o sistema está desarmado. Nos casos onde não há zona violada (ex: quando são apertadas as teclas de pânico pelo teclado) a luz **Pronto** pisca, mas a memória de alarme permanece vazia.

Durante a verificação da memória de alarme em um teclado, as luzes de indicação e de zonas dos outros teclados não são atualizadas.

Teclas de pânico

Ao acionar as teclas de pânico você avisa a empresa de monitoramento que uma situação de emergência está ocorrendo. As teclas de pânico são as seguintes.

 2 segundos	1 + 3	POLÍCIA
 2 segundos	4 + 6	MÉDICO
 2 segundos	7 + 9	FOGO

Durante uma situação de emergência você deve manter pressionadas as duas teclas por 2 segundos. Ao passar 2 segundos, o teclado pisca todas as suas luzes uma vez indicando que você pode soltar as teclas. A luz Pronto pisca assim que você soltar as teclas, indicando que há um alarme.

As teclas de pânico precisam estar habilitadas na programação para funcionarem.

Você pode usar as teclas pânico com o sistema armado ou desarmado.

Anulando as zonas

Anular uma zona cancela temporariamente a proteção da área abrangida por ela. Para anular uma ou mais zonas, aperte a tecla **Anula**, digite sua senha, digite o número das zonas que você deseja anular e aperte a tecla **Entra**.







Anula	<senha>	<nº das zonas>	Entra	Anular zonas
-------	---------	----------------	-------	--------------

A sua senha deve ter permissões de anular zonas para realizar esta operação.

Logo ao digitar a sua senha para anular as zonas, o teclado emite um bip indicando que ela foi validada e você pode digitar o número das zonas a anular. Conforme você digita o número da zona, a luz indicativa da mesma no teclado acende. Se a luz já estiver acesa e você pressionar novamente o número da zona, a luz apaga e a zona sai de anulação. Adicionalmente, você pode apertar a tecla **Mem** logo após digitar a senha para buscar a memória das últimas zonas anuladas.

Ao apertar **Entra**, as zonas são anuladas e suas luzes piscam no teclado. Ao armar o sistema com zonas anuladas, o teclado pisca a luz **Armado**. Estas duas indicações luminosas são opcionais e podem ser desabilitadas na programação pelo instalador.

Se você quiser armar o sistema logo ao anular as zonas, ao invés de apertar a tecla **Entra** você pode apertar as seguintes teclas:

	Anular as zonas e armar
	Anular as zonas e armar parcial
 	Anular as zonas e armar instantâneo
 	Anular as zonas e armar forçado

Anular zonas só funciona no modo desarmado. Contudo, se o procedimento de anular for executado no modo armado é possível visualizar quais zonas estão anuladas.

Durante a anulação das zonas em um teclado, as luzes de indicação e de zonas dos outros teclados não são atualizadas.

Anulando rapidamente as zonas

A anulação rápida permite que você anule as zonas sem precisar digitar sua senha. Para isto, é necessário pressionar durante dois segundos a tecla **Anula**. O modo de operação é o mesmo da anulação com senha.

	<nº das zonas>	Entra	Anular zonas
--	----------------	-------	--------------

A anulação rápida vem desabilitada de fábrica e precisa ser habilitada pelo instalador para funcionar.

Configurando o chime do teclado

O chime é uma sinalização sonora de campainha que o teclado toca quando alguém passa diante de um sensor de uma zona (ou seja, quando uma zona é aberta). O chime é feito somente quando o sistema está desarmado.

As zonas vêm de fábrica configuradas para não realizar chime. Solicite ao instalador a habilitação do chime para as zonas que desejar.

Estando as zonas habilitadas para realizar chime, você pode configurar quais teclados fazem a sinalização do chime. Para isto, basta ir ao teclado que você deseja configurar e apertar as teclas **F 0 1**.

F	0	1	Habilitar/desabilitar o chime do teclado
---	---	---	--

A configuração do chime nos teclados só é possível com o sistema desarmado.

Ao finalizar a operação, o teclado indica através de bips se você habilitou ou desabilitou o chime:

Dois bips curtos: chime habilitado	Um bip longo: chime desabilitado
------------------------------------	----------------------------------

Configurando o bip de entrada e o bip de saída

Você pode configurar quais teclados tocam os bips durante o tempo de entrada e o tempo de saída. O tempo de entrada é o tempo que você tem para digitar a sua senha quando entra no local protegido. O tempo de saída é o tempo que você tem para sair do local antes que o sistema arme completamente.

Para habilitar ou desabilitar o bip de entrada, vá ao teclado desejado e aperte as teclas **F 0 2**.

F	0	2	Habilitar/desabilitar o bip de entrada do teclado
---	---	---	---

A configuração do bip de entrada nos teclados só é possível com o sistema desarmado.

Ao finalizar a operação, o teclado indica através de bips se você habilitou ou desabilitou o bip de entrada:

Dois bips curtos: bip de entrada habilitado	Um bip longo: bip de entrada desabilitado
---	---

Para habilitar ou desabilitar o bip de saída, vá ao teclado desejado e aperte as teclas **F 0 3**.

F	0	3	Habilitar/desabilitar o bip de saída do teclado
---	---	---	---

A configuração do bip de saída nos teclados só é possível com o sistema desarmado.

Ao finalizar a operação, o teclado indica através de bips se você habilitou ou desabilitou o bip de saída:

Dois bips curtos: bip de saída habilitado	Um bip longo: bip de saída desabilitado
---	---

Configurando a iluminação das teclas

O teclado possui uma iluminação de fundo que pode ter sua intensidade e duração controladas.

Quanto à duração, a iluminação das teclas pode ser configurada como permanente (sempre ligada) ou temporizada (desliga depois de 60 segundos de inatividade do teclado). Para você alternar entre os modos permanente e temporizado da iluminação, vá ao teclado que deseja configurar e aperte as teclas **F 0 4**.

F	0	4	Configurar a iluminação das teclas como permanente ou temporizada
---	---	---	---

A configuração da iluminação das teclas só é possível com o sistema desarmado.

Ao finalizar a operação, o teclado indica através de bips se você tornou permanente ou temporizou a iluminação:

Dois bips curtos: iluminação permanente	Um bip longo: iluminação temporizada
---	--------------------------------------

Quanto à intensidade, você pode configurar até 8 níveis de iluminação das teclas. Para isto, vá ao teclado que deseja configurar e aperte as teclas **F 0 5**, depois aperte a tecla indicativa do nível desejado.

F	0	5	<nível>	Configurar a intensidade da iluminação das teclas
---	---	---	---------	---

A configuração da iluminação das teclas só é possível com o sistema desarmado.

Como níveis válidos, você pode digitar de 0 (iluminação apagada) a 7 (iluminação máxima).

Configurando o volume do som do teclado

O teclado possui 8 níveis de volume para os bips que ele emite. Para ajustar o volume, vá ao teclado que deseja configurar e aperte as teclas **F 0 6**, depois aperte a tecla indicativa do nível desejado.

F	0	6	<nível>	Configurar o volume do som do teclado
---	---	---	---------	---------------------------------------

A configuração do volume do som do teclado só é possível com o sistema desarmado.

Como níveis válidos, você pode digitar de 0 (som desligado) a 7 (volume máximo).

Ligando e desligando as saídas PGM

As saídas PGM são saídas programáveis que podem ser usadas, por exemplo, para abrir um portão ou acender uma lâmpada. Cada teclado possui uma saída PGM. O painel (placa principal do sistema de alarme) também possui uma saída PGM.

Para acionar a PGM, aperte as teclas **F 0 7**, aperte a tecla relativa à PGM que você deseja ligar/desligar e digite a sua senha.

F	0	7	<PGM>	<senha>	Ligar/desligar a saída PGM
---	---	---	-------	---------	----------------------------

Você pode acionar a saída PGM com o sistema armado ou desarmado.

A tecla relativa à saída PGM que será acionada obedece a seguinte numeração:

Tecla	PGM
0	Saída PGM do painel
1	Saída PGM do teclado 1
2	Saída PGM do teclado 2
3	Saída PGM do teclado 3
4	Saída PGM do teclado 4

Sua senha precisa ter as permissões adequadas para acionar as saídas PGM.

Ao finalizar a operação, o teclado indica através de bips se você ligou ou desligou a saída PGM:

Dois bips curtos: saída PGM ligada	Um bip longo: saída PGM desligada
------------------------------------	-----------------------------------

Resetando os sensores de fumaça

Após um falso alarme de incêndio (por exemplo, por fumaça de cigarro) é necessário resetar os sensores de fumaça. Este procedimento faz que os sensores voltem a funcionar normalmente. Então, se houver um falso alarme, além de digitar sua senha para silenciar a sirene, você deve apertar **F 0 8** para resetar os sensores de fumaça.

F	0	8	Resetar os sensores de fumaça
---	---	---	-------------------------------

O reset dos sensores de fumaça pode ser feito com o sistema armado ou desarmado.

Verificando problemas no sistema

A luz **Sistema** acesa indica que há algo errado na Vigilance. Você pode verificar o que está errado entrando na visualização de problemas do sistema.

A visualização de problemas é dividida em páginas. Para entrar na visualização de problemas, você deve apertar **F 0 9**. Ao fazer isso, as luzes das zonas indicam quais são as páginas que apresentam problemas.

Luz	Página	Problema
1	1	Sistema
2	2	Comunicação telefônica
3	3	Teclados
4	4	Zonas de borne do painel
5	5	Zonas de fogo
6	6	Sensores endereçáveis
7	7	Tamper dos teclados
8	8	Tamper dos sensores endereçáveis

Durante a visualização de problemas em um teclado, as luzes de indicação e de zonas dos outros teclados não são atualizadas.

Estando na visualização de problemas, você então pode apertar a tecla correspondente à página para selecioná-la: as luzes das zonas acendem especificando quais são os problemas da página selecionada.



A descrição de cada página de problema está mostrada nas tabelas a seguir.

<i>Página 1 - Sistema</i>	
Zona	Problema
1	Falha de AC
2	Bateria baixa ou ausente
3	Sirene desconectada ou com sobrecarga
4	Excesso de corrente na saída auxiliar
5	Relógio desprogramado

<i>Página 2 - Comunicação telefônica</i>	
Zona	Problema
1	Falha de comunicação no telefone 1
2	Falha de comunicação no telefone 2
3	Falha de comunicação no telefone 3
4	Falha de comunicação no telefone 4
5	Falha de comunicação no telefone download

<i>Página 3 - Teclados</i>	
Zona	Problema
1	Teclado 1 ausente
2	Teclado 2 ausente
3	Teclado 3 ausente
4	Teclado 4 ausente

<i>Página 4 - Zonas de borne do painel</i>	
Zona	Problema
1	Falha de fiação no borne 1
2	Falha de fiação no borne 2
3	Falha de fiação no borne 3
4	Falha de fiação no borne 4

<i>Página 5 - Zonas de fogo</i>	
Zona	Problema
1	Zona fogo 1 com problema
2	Zona fogo 2 com problema
3	Zona fogo 3 com problema
4	Zona fogo 4 com problema

<i>Página 6 - Sensores endereçáveis</i>	
Zona	Problema
1	Sensor endereçável ausente na zona 1
2	Sensor endereçável ausente na zona 2
3	Sensor endereçável ausente na zona 3
4	Sensor endereçável ausente na zona 4
5	Sensor endereçável ausente na zona 5
6	Sensor endereçável ausente na zona 6
7	Sensor endereçável ausente na zona 7
8	Sensor endereçável ausente na zona 8

<i>Página 7 - Tamper dos teclados</i>	
Zona	Problema
1	Tamper do teclado 1 violado
2	Tamper do teclado 2 violado
3	Tamper do teclado 3 violado
4	Tamper do teclado 4 violado

<i>Página 8 - Tamper dos sensores endereçáveis</i>	
Zona	Problema
1	Tamper violado sensor endereçável na zona 1
2	Tamper violado sensor endereçável na zona 2
3	Tamper violado sensor endereçável na zona 3
4	Tamper violado sensor endereçável na zona 4
5	Tamper violado sensor endereçável na zona 5
6	Tamper violado sensor endereçável na zona 6
7	Tamper violado sensor endereçável na zona 7
8	Tamper violado sensor endereçável na zona 8

A visualização de problemas é dinâmica, ou seja, é atualizada instantaneamente. Logo ao surgir um problema, o teclado emite um bip de erro e a luz de zona correspondente é acesa. Assim que o problema é corrigido, a luz de zona é apagada.

O instalador pode programar para que o bip de erro seja repetido com um intervalo definido assim que houver um problema. Neste caso, para interromper o bip é só entrar na visualização de problemas.

Para sair da visualização de problemas, aperte a tecla **Entra** ou a tecla **Limpa**.

Operando o sistema pelo telefone

A operação pelo telefone permite que você remotamente execute as funções básicas do sistema. Assim que a operação por telefone for habilitada, você pode discar para o número telefônico onde está instalada a Vigilance e executar os comandos que desejar. O procedimento para operar o sistema por telefone está descrito a seguir:

1. Disque para o número telefônico da Vigilance.
2. A Vigilance atende a ligação. Você ouvirá no telefone um bip contínuo.
3. Aperte a tecla ***** do telefone. O bip contínuo será cancelado. Você então ouvirá 3 bips de confirmação.
4. Digite sua senha de usuário. Você ouvirá 3 bips de confirmação.
5. Opere o sistema (siga a tabela que está adiante).
6. A tecla ***** pode ser usada para cancelar qualquer operação.
7. A tecla **#** pode ser usada repetir a resposta ao último comando executado.
8. Para terminar a ligação, aperte *** * ***.

Veja abaixo a tabela com os comandos que você pode executar pelo telefone.

1 # Armar 1 0 # Armar parcial	2 # Desarmar	3 # Status arme <i>3 bips: sistema armado</i> <i>1 bip longo: sistema desarmado</i>
4 Z # Anular zona	5 Z # Normalizar zona	6 # Status anulação 6 Z # Status anulação zona <i>3 bips: zona anulada</i> <i>1 bip longo: zona operando</i>
7 # Ligar PGM do painel 7 T # Ligar PGM dos teclados	8 # Desligar PGM do painel 8 T # Desligar PGM dos teclados	9 # Status PGM do painel 9 T # Status PGM dos teclados <i>3 bips: PGM ligada</i> <i>1 bip longo: PGM desligada</i>
	0 1 # Status alarme 0 2 # Status bateria 0 3 # Status sistema <i>3 bips: situação normal</i> <i>1 bip longo: alarme, bateria baixa ou problemas no sistema</i>	

Você tem 3 tentativas para digitar sua senha. Se errar, você ouvirá no telefone um bip longo de erro. Ao errar 3 vezes a senha, o sistema de alarme interrompe a ligação.

Caso durante a operação você digite uma seqüência inválida de teclas, você ouvirá no telefone um bip longo de erro.

Se você não digitar nada durante 30 segundos o sistema de alarme irá interromper a ligação.

Programação do administrador




Entrando em programação como administrador

O administrador é a pessoa que tem poderes de cadastrar as senhas dos usuários, realizar a programação de tempos e de telefones e executar as funções básicas de manutenção. Todas essas operações são feitas quando o administrador entra em programação utilizando sua senha.

Entra	<senha MASTER>	Entrar em programação do administrador
-------	----------------	--

A senha do administrador (senha MASTER) vem configurada de fábrica como **979797** para senha de 6 dígitos e **9797** para senha de 4 dígitos.

Ao entrar em programação, o teclado emite dois bips de confirmação e as luzes assumem nova função:

-  **AC:** A luz fica piscando para indicar que o sistema está em programação
-  **Armado:** Quando acesa, indica que é necessário entrar o número do usuário ou o código da operação
-  **Pronto:** Quando acesa, indica que é necessário entrar a senha do usuário ou o valor associado à operação

Durante a programação do administrador em um teclado, as luzes de indicação e de zonas dos outros teclados não são atualizadas.

Saindo de programação

Para sair de programação basta apertar a tecla **Entra** logo ao entrar em programação ou ao logo ao finalizar uma operação. Para cancelar qualquer operação, aperte a tecla **Limpa**.

Entra	Sair de programação
Limpa	Cancelar a operação (<i>não sai do modo de programação</i>)

O sistema sai automaticamente da programação do administrador caso haja inatividade no teclado durante 2 minutos.

Cadastrando usuários

Para cadastrar um usuário, entre em programação, digite o número do usuário, digite a senha para o usuário, edite as permissões do usuário e aperte a tecla **Entra**.

Entra	<senha MASTER>	<nº usuário> 00 a 50	<senha usuário> 4 ou 6 dígitos	<permissões> luzes 1 a 8	Entra	Cadastrar um usuário
-------	----------------	-------------------------	-----------------------------------	-----------------------------	-------	----------------------

ATENÇÃO:

- Coloque o número do usuário sempre com 2 dígitos (de 00 a 50).
- Coloque a senha do usuário com 4 ou 6 dígitos, dependendo de como está configurado o número de dígitos da senha na programação (o instalador é quem faz essa configuração).
- A senha MASTER é a senha do usuário de número 00.

Logo que você digita a senha do usuário, o teclado emite dois bips de confirmação. É o momento de você editar as permissões do usuário. As luzes das zonas acesas indicam as permissões concedidas e as luzes apagadas indicam as permissões negadas. Para mudar, basta apertar nas teclas numéricas correspondentes, conforme a tabela a seguir.

Zona	Permissão
1	Armar
2	Desarmar
3	Armar parcial e instantâneo
4	Armar forçado

Zona	Permissão
5	Anular zona
6	Accionar a saída PGM do painel
7	Accionar a saída PGM dos teclados
8	Enviar relatório de arme/desarme

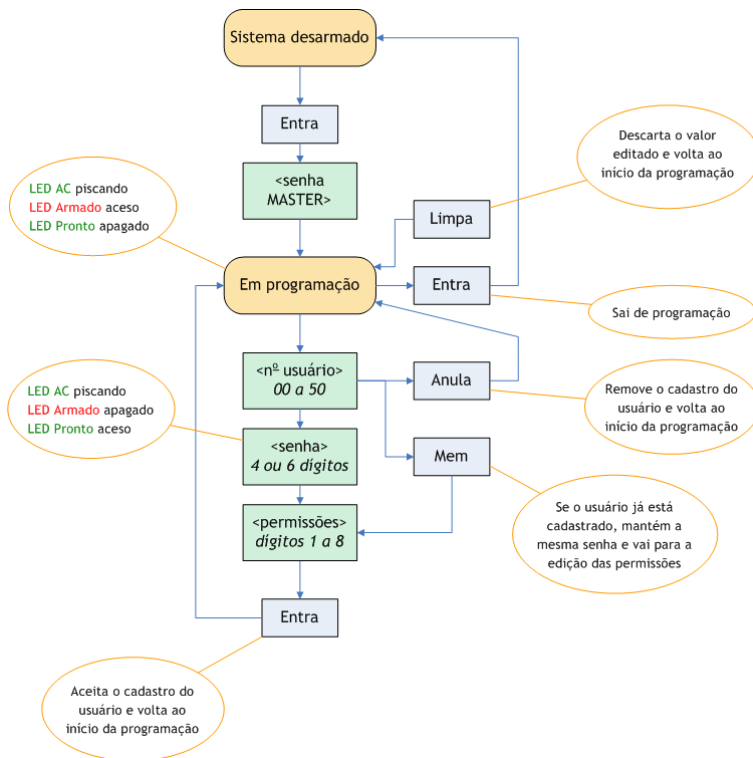
As permissões de usuário são todas ligadas de fábrica.

Se você quiser cadastrar mais usuários, continue a sequência a partir do número do usuário. Quando você terminar o cadastro dos usuários, basta apertar a tecla **Entra** para sair de programação.

Não é permitido cadastrar senhas iguais ou parecidas às existentes. Se durante a sequência de cadastro a senha do usuário que está sendo cadastrado for igual ou parecida à de outro usuário, o teclado irá emitir um bip de erro e será necessário repetir o procedimento.

Senhas **parecidas** são as que têm os primeiros dígitos iguais e os últimos dois dígitos com ao menos um número em comum. Exemplos: 1234 e 1236, 123456 e 123463, 192247 e 192274.

Diagrama da programação de usuários



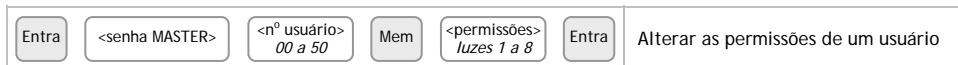
Alterando as senhas dos usuários

O procedimento para alterar a senha de um usuário é idêntico ao procedimento de cadastrar um usuário.

A luz da zona 1 acende no momento que você digita o número do usuário e ele já está cadastrado.

Alterando as permissões dos usuários

Quando você deseja somente alterar as permissões do usuário sem alterar sua senha, basta apertar a tecla **Mem** ao invés de digitar a senha do usuário. No restante, o procedimento é igual ao do cadastro de um usuário.



Apagando usuários

Para apagar um usuário, entre em programação, digite o número do usuário e aperte a tecla **Anula**.

Entra	<senha MASTER>	<nº usuário> 00 a 50	Anula	Apagar um usuário
-------	----------------	-------------------------	-------	-------------------

Para apagar outros usuários, basta, ao terminar de apagar primeiro, continuar a seqüência digitando o número do segundo usuário. Quando você terminar de apagar os usuários, basta apertar a tecla **Entra** para sair de programação.

O usuário 00 (senha MASTER) não pode ser apagado. Ao se tentar apagar, a senha e as permissões voltam aos valores de fábrica (senha **979797** ou **9797** com todas as permissões habilitadas).

Apagando todos os usuários

Para apagar todos os usuários, entre em programação, digite o número **71** (código da operação), digite **159** (código de segurança) e aperte a tecla **Entra**.

Entra	<senha MASTER>	7	1	1	5	9	Entra	Apagar todos os usuários
-------	----------------	---	---	---	---	---	-------	--------------------------

Através desta operação a senha e as permissões do usuário 00 (senha MASTER) voltam aos valores de fábrica (senha **979797** ou **9797** com todas as permissões habilitadas).

Ao final, aperte a tecla **Entra** para sair de programação.

Alterando o número de dias do usuário visitante

O usuário de número 46 pode ser configurado como usuário visitante, ou seja, é um usuário que tem a senha válida somente por um número de dias. A habilitação do usuário visitante é feita na programação pelo instalador.

Estando habilitado o usuário visitante, você pode alterar o **número de dias** que ele pode ter acesso ao sistema. Para isto, entre em programação, digite o número **51** (código da operação), digite o número de dias que ele pode ter acesso com 3 dígitos (**000 a 255** dias) e aperte a tecla **Entra**.

Entra	<senha MASTER>	5	1	<nº de dias> 000 a 255	Entra	Alterar o número de dias do usuário visitante
-------	----------------	---	---	---------------------------	-------	---

Toda meia-noite o número de dias do usuário visitante é decrementado até chegar a 0, onde a senha deixa de funcionar.

Ao final, aperte a tecla **Entra** para sair de programação.

Configurando o arme automático por horário

O sistema pode ser armado automaticamente em um determinado horário. O instalador pode habilitar este recurso na programação.

Estando o recurso habilitado, você pode alterar o **horário que o sistema arma**. Para isto, entre em programação, digite o número **55** (código da operação), digite o horário do arme com 4 dígitos (**0000 a 2359**) e aperte a tecla **Entra**.

Entra	<senha MASTER>	5	5	<horário> 0000 a 2359	Entra	Alterar a hora do arme automático por horário
-------	----------------	---	---	--------------------------	-------	---

Ao final, aperte a tecla **Entra** para sair de programação.

Configurando o arme automático sem movimento

O sistema pode ser armado automaticamente caso não haja movimento nos ambientes que serão protegidos. O instalador pode habilitar este recurso na programação.

Quando o recurso é habilitado, você pode programar quando o sistema inicia e quando termina a verificação de ausência de movimento. Você pode também programar o tempo de ausência de movimento antes de o sistema armar.

Para alterar o **tempo de ausência de movimento antes de o sistema armar**, entre em programação, digite o número 59 (código da operação), digite o tempo de ausência de movimento com 3 dígitos (000 a 255 minutos) e aperte a tecla **Entra**.

Entra	<senha MASTER>	5	9	<tempo> 000 a 255	Entra	Alterar o tempo de ausência de movimento do arme automático
-------	----------------	---	---	----------------------	-------	---

Ao final, aperte a tecla **Entra** para sair de programação.

Para alterar o **horário de início de verificação de movimento**, entre em programação, digite o número 63 (código da operação), digite o horário de início de verificação da ausência de movimento com 4 dígitos (0000 a 2359) e aperte a tecla **Entra**.

Entra	<senha MASTER>	6	3	<horário> 0000 a 2359	Entra	Alterar a hora inicial do arme automático sem movimento
-------	----------------	---	---	--------------------------	-------	---

Ao final, aperte a tecla **Entra** para sair de programação.

Para alterar o **horário de fim de verificação de movimento**, entre em programação, digite o número 67 (código da operação), digite o horário de fim de verificação da ausência de movimento com 4 dígitos (0000 a 2359) e aperte a tecla **Entra**.

Entra	<senha MASTER>	6	7	<horário> 0000 a 2359	Entra	Alterar a hora final do arme automático sem movimento
-------	----------------	---	---	--------------------------	-------	---

Ao final, aperte a tecla **Entra** para sair de programação.

Cadastrando os números telefônicos

O sistema pode ligar para 4 números de telefones para enviar eventos (monitoramento) ou para indicar alarme através de som de sirene no telefone. O instalador é quem faz a programação da utilização de cada telefone.

Estando feita a programação da utilização de cada telefone, você pode cadastrar ou alterar os números telefônicos. Para isto, entre em programação, digite o número 72 a 75 (códigos da operação de cadastro dos telefones 1 a 4), digite o número de telefone (até 20 dígitos) e aperte a tecla **Entra**.

Entra	<senha MASTER>	7	2	<nº telefone> até 20 dígitos	Entra	Cadastrar/alterar o telefone 1
Entra	<senha MASTER>	7	3	<nº telefone> até 20 dígitos	Entra	Cadastrar/alterar o telefone 2
Entra	<senha MASTER>	7	4	<nº telefone> até 20 dígitos	Entra	Cadastrar/alterar o telefone 3
Entra	<senha MASTER>	7	5	<nº telefone> até 20 dígitos	Entra	Cadastrar/alterar o telefone 4

Se você precisar dígitos especiais durante a edição do número telefônico, basta apertar a tecla **F** e depois o número do dígito especial. Veja a tabela a seguir.

F	1	Inserir o dígito *
F	2	Inserir o dígito #
F	3	Inserir o dígito de pausa

Se você for cadastrar/alterar mais de um número de telefone, entre em programação apenas uma vez.

O tempo da pausa é programado pelo instalador. Ele vem de fábrica programado com 3 segundos.

Ao final, aperte a tecla **Entra** para sair de programação.

Apagando os números telefônicos

Para apagar os números telefônicos, entre em programação, digite o número 72 a 75 (códigos da operação de cadastro dos telefones 1 a 4) e aperte a tecla **Anula**.

Entra	<senha MASTER>	7	2	Anula	Apagar o telefone 1
Entra	<senha MASTER>	7	3	Anula	Apagar o telefone 2
Entra	<senha MASTER>	7	4	Anula	Apagar o telefone 3
Entra	<senha MASTER>	7	5	Anula	Apagar o telefone 4

Se você for apagar mais de um número de telefone, entre em programação apenas uma vez.

Ao final, aperte a tecla **Entra** para sair de programação.

Visualizando o valor da programação

Com exceção do cadastro dos usuários, todas as programações de administrador descritas até agora podem ter seu valor visualizado nas luzes de zona. Para visualizar o valor você deve usar a tecla **Mem** seguidas vezes logo após o código da operação.

Exemplo: para ver a hora do arme automático por horário, entre em programação, digite o número 55 (código da operação), aperte 4 vezes a tecla **Mem**, atentando para as luzes das zonas que acendem mostrando o valor da programação. Ao final, aperte **Entra** ou **Limpa** para sair da visualização.

Entra	<senha MASTER>	5	5	Mem	Mem	Mem	Mem	Entra	Visualizar a hora do arme automático por horário
-------	----------------	---	---	-----	-----	-----	-----	-------	--

ATENÇÃO:

- O número 0 é mostrado na luz de zona 10.
- Na visualização de números de telefone, as luzes de zona 11, 12 e 13 servem para indicar os dígitos *, # e pausa, respectivamente.
- Apertar novamente a tecla **Mem** quando o último número do valor já foi visualizado faz com que o teclado emita um bip de erro.

Ajustando o relógio e o calendário

É importante que o relógio do sistema esteja correto, pois existem operações que se baseiam nele para funcionar, como por exemplo, arme automático e teste periódico. Além do mais cada evento gerado pelo sistema é armazenado com o horário que ele ocorreu (a lista de eventos pode ser consultada através do software Vigilance - software de download).

Para ajustar o relógio, entre em programação, digite o número 800 (código da operação), digite o horário (0000 a 2359) e aperte a tecla **Entra**.

Entra	<senha MASTER>	8	0	0	<horário> 0000 a 2359	Entra	Ajustar o relógio
-------	----------------	---	---	---	--------------------------	-------	-------------------

Para ajustar o calendário, entre em programação, digite o número 801 (código da operação), digite a data no formato DDMMAA - dia, mês e ano, e aperte a tecla **Entra**.

Entra	<senha MASTER>	8	0	1	<data> DDMMAA	Entra	Ajustar o calendário
-------	----------------	---	---	---	------------------	-------	----------------------

Cada item da data (dia, mês e ano) tem dois dígitos. Exemplo: 05 de agosto de 2006 equivale a 050806.

A tecla **Mem** pode ser utilizada para ver o valor programado. Ao final, aperte a tecla **Entra** para sair de programação.

Ajustando a compensação do relógio

Apesar de ser preciso, o relógio atrasa ou adianta alguns segundos por dia. Em locais onde é usado o arme automático pode ser necessário ajustar periodicamente o relógio para que o arme seja feito no tempo certo. A Vigilance permite uma correção automática do relógio, denominada compensação. A compensação é dada em segundos que o sistema deve corrigir o relógio a cada dia.

Para determinar quanto segundos deve ser a compensação:

1. Verifique quantos minutos o relógio desviou em 30 dias.
2. Multiplique o valor dos minutos desviados por 2.
3. Caso o relógio tenha adiantado, some 127 ao valor resultante (caso o relógio tenha atrasado isso não é necessário)
4. Use o valor final como sendo os segundos da compensação do relógio.

Exemplos:

- O relógio atrasou 5 minutos em 30 dias: $5 \times 2 = 10$ → usar 010 segundos de compensação.
- O relógio adiantou 8 minutos em 30 dias: $(8 \times 2) + 127 = 143$ → usar 143 segundos de compensação.

Para ajustar a compensação, entre em programação, digite o número 802 (código da operação), digite os segundos da compensação (000 a 255) e aperte a tecla **Entra**.

Entra	<senha MASTER>	8	0	2	<segundos> 000 a 255	Entra	Ajustar a compensação do relógio
-------	----------------	---	---	---	-------------------------	-------	----------------------------------

A tecla **Mem** pode ser utilizada para ver o valor programado. Ao final, aperte a tecla **Entra** para sair de programação.

Executando o teste de sensores (walk test)

O teste de sensores serve para verificar se há algum problema na leitura dos sensores. Quando o sistema está em teste de sensores e alguém passar na frente de um sensor o teclado emite um bip e a sirene toca uma vez.

Para iniciar o teste de sensores, entre em programação e digite o número 803 (código da operação). O teclado irá emitir um bip confirmando que o sistema está em teste de sensores.

Entra	<senha MASTER>	8	0	3	Executar o teste de sensores
-------	----------------	---	---	---	------------------------------

Para finalizar o teste de sensores, aperte a tecla **Entra** ou a tecla **Limpa**. Depois de finalizado o teste de sensores, aperte a tecla **Entra** para sair de programação.

Executando o teste de bateria

A bateria é testada periodicamente pelo sistema, num intervalo definido na programação pelo instalador. Caso você deseje testar a bateria fora deste intervalo, execute um teste de bateria.

Para iniciar um teste de bateria, entre em programação, digite o número 804 (código da operação) e aperte a tecla **Entra**.

Entra	<senha MASTER>	8	0	4	Entra	Iniciar o teste de bateria
-------	----------------	---	---	---	-------	----------------------------

Você pode apertar a tecla **Entra** para sair de programação sem que o teste seja prejudicado. A indicação do resultado é dada na visualização de problemas do sistema.

O teste de bateria tem duração total de 2 minutos. Contudo, caso o sistema detecte rapidamente que a bateria está baixa, o teste é suspenso e a indicação do resultado é feita imediatamente na visualização de problemas. Durante o teste de bateria, falhas na sirene não serão detectadas.

Executando o teste de comunicação

O teste de comunicação serve para verificar se o sistema está comunicando corretamente com a empresa de monitoramento. Isto é feito através do envio de um evento de teste para os telefones programados.

Para iniciar o teste de comunicação, entre em programação e digite o número 805 (código da operação). O teclado irá emitir um bip confirmando que o sistema está em teste de comunicação.

Entra	<senha MASTER>	8	0	5	Executar o teste de comunicação
-------	----------------	---	---	---	---------------------------------

Durante o teste de comunicação, as luzes das zonas indicarão como está indo o processo do envio de eventos para a empresa de monitoramento. Veja a tabela a seguir.

Zona	Indicação
1	Aguardando o início de uma chamada
2	Aguardando o tom de discagem
3	Discando
4	Aguardando o <i>handshake</i>
5	Enviando o evento
6	Esperando o <i>kissoff</i>
7	Recebendo o <i>kissoff</i>
8	Envio de eventos finalizado com sucesso

Handshake é a autorização que a receptora da empresa de monitoramento concede à central de alarme para iniciar o envio dos eventos.

Kissoff é a confirmação dada pela receptora da empresa de monitoramento indicando que o evento foi recebido com sucesso.

Pode acontecer que sejam enviados mais de um evento durante o teste de comunicação. O envio de qualquer evento será acompanhado pelas luzes das zonas durante o teste de comunicação.

Todas as luzes das zonas acesas indicam que o sistema tentou enviar o evento em um determinado número de tentativas e não conseguiu, resultando assim em falha na comunicação!

Para finalizar o teste de comunicação, aperte a tecla **Entra** ou a tecla **Limpa**. Depois de finalizado, aperte a tecla **Entra** para sair de programação.

Cancelando a comunicação

Para cancelar qualquer ligação telefônica, tanto de envio de eventos para a empresa de monitoramento quanto a comunicação com o computador (software Vigilance), entre em programação, digite o número 806 (código da operação) e aperte a tecla **Entra**.

Entra	<senha MASTER>	8	0	6	Entra	Cancelar a comunicação
-------	----------------	---	---	---	-------	------------------------

Ao final, aperte a tecla **Entra** para sair de programação.

Atendendo manualmente uma ligação telefônica

Você pode comandar para que a Vigilance atenda a ligação quando o telefone tocar. Esta função é útil quando é necessário fazer a programação remota através do software Vigilance (software de download).

Para que a ligação seja atendida, entre em programação, digite o número 808 (código da operação) e aperte a tecla **Entra**.

Entra	<senha MASTER>	8	0	8	Entra	Atender a ligação
-------	----------------	---	---	---	-------	-------------------

Ao se fazer isso, a Vigilance aguarda durante 15 minutos por uma ligação, atendendo ao primeiro toque.

Esta funcionalidade vem desabilitada de fábrica. O instalador deve habilitar este recurso na programação para você poder usá-la.

Ao final, aperte a tecla **Entra** para sair de programação.



Certificado de Garantia

Senhor consumidor,

Este produto foi projetado e fabricado procurando atender suas necessidades. Para tanto, é importante que o manual seja lido atentamente.

Condições de garantia

- 1.- Todas as partes, peças e componentes, são garantidos contra eventuais DEFEITOS DE FABRICAÇÃO que porventura venham a apresentar, pelo prazo de 1 (um) ano, contado a partir da data de entrega do produto ao consumidor final, conforme especificada neste cartão. Caso seja constatado defeito proveniente de uso inadequado, o consumidor final arca com as despesas.
- 2.- Constatado o defeito deve-se comunicar imediatamente com o técnico que efetuou a instalação ou serviço autorizado mais próximo. Somente estes estão autorizados a examinar e sanar o defeito durante o prazo de garantia. Caso contrário, esta garantia perde seu efeito, pois o produto terá sido violado.
- 3.- O transporte ocorre por conta e risco do consumidor final. Havendo solicitação de atendimento domiciliar, as despesas decorrentes da locomoção do técnico, deverão ser previamente acordadas.
- 4.- A garantia perde totalmente sua validade se ocorrer qualquer uma das situações a seguir expressa:
 - Se o defeito constatado tiver sido causado por estranhos ao fabricante, acidentes, sinistros ou descargas elétricas.
 - Se o número de série do equipamento e/ou a data de entrega forem adulterados ou rasurados.

A CS Eletrônica reserva-se o direito de alterar o equipamento sem aviso prévio.

LOCAL _____

REVENDA _____

DATA _____

Copyright © 2006-2009 CS Sistemas de Segurança, CNPJ: 83.202.879/0001-81.
www.cseletronica.com.br
suporte@cseletronica.com.br

Proibida a reprodução sem autorização expressa.
A CS Sistemas de Segurança fornece este documento "no estado em que se encontra", não oferecendo nenhuma garantia quanto à precisão das informações fornecidas e se exime de qualquer responsabilidade por danos e prejuízos resultantes do seu uso.