



Discador Telefónico **ECO-4**

Manual de Usuario

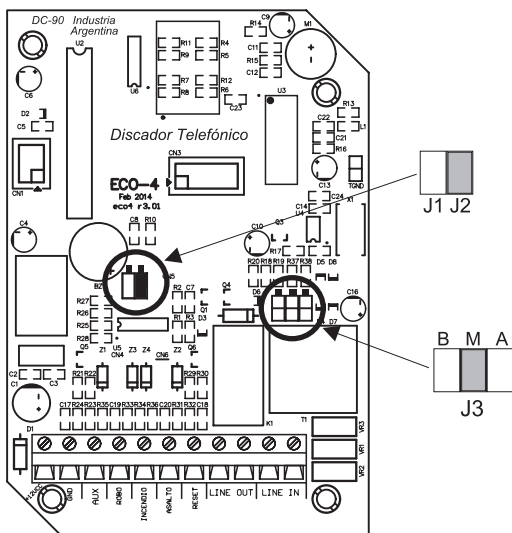
INDUSTRIA ARGENTINA

J1 Colocando un jumper en esta posición y poniendo la entrada de RESET a negativo se vuelve a los parámetros de fábrica

J2 Con este jumper colocado el discador repite el mensaje de aviso 6 veces en cada llamado, al quitarlo repite 3 veces el mensaje en cada llamado.

J3 Variando la posición de este jumper se modifica la impedancia de la línea, adaptando el discador a diferentes empresas telefónicas. Son tres posiciones diferentes con que se cuenta, Baja, Media o Alta (B-M-A)

➤ Vista



➤ Forma de trabajo de los canales

Canal 1: Dispara por pulso negativo (para uso en caso de asalto)

Canal 2: Dispara por estado positivo, al quitar el estado se detiene el disparo (para uso en caso de robo, se conecta a la salida de sirena)

Canal 3: Dispara por pulso positivo (para uso en caso de incendio)

Canal 4: Dispara por estado positivo, al quitar el estado se detiene el disparo (para uso en caso de un aviso específico)

➤ Programación

Programar números

Para programar los números a los cuales el discador telefónico llamara ante un evento, proceder de la siguiente forma:

- 1) Presionar el asterisco (*) una vez, vera una P en el display,
- 2) Ingresar el numero del teléfono a llamar digito por digito
- 3) Presionar el asterisco (*) para indicar la finalización del numero telefónico, vera un una d en el display

Características

- * 4 canales de disparo con asignación independiente de eventos
- * 4 mensajes hablados de 10 segundos cada uno
- * Configuración de la forma de disparo
- * 9 números telefónicos de 22 dígitos cada uno
- * Opción de intercalar pausa en el disparo
- * Posibilidad de discar cuentas control (*222)
- * Display digital para verificación y control
- * Buzzer incorporado para señales audibles
- * Sistema de reset en el teclado o externo
- * Asignación o desasignación independiente para cada canal
- * Borrado de una determinada posición de memoria
- * Memoria no volátil
- * Doble ronda de llamados, repitiendo 3 o 6 veces los mensajes en cada llamado
- * Grabado de mensajes y testeo individual
- * Verificación de números telefónicos grabados
- * Verificación de eventos asignados a cada canal
- * Disparo individual de un determinado número telefónico para testeo
- * Microfono incorporado para grabar los mensajes
- * Reinicio total para volver a parámetros de fábrica
- * Conexión con línea telefónica en serie o paralelo

ANOTACIONES

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

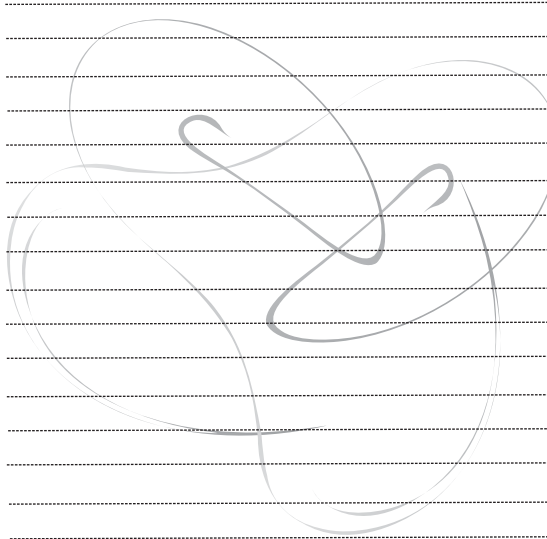
5) _____

6) _____

7) _____

8) _____

9) _____



2

INDUSTRIA ARGENTINA

15

4) Ingresar un número del 1 al 9, esto indicará al llamador en que posición de las memorias disponibles será cargado el número telefónico recién ingresado

Por ejemplo, para cargar el número telefónico 4627-5600 en la posición de memoria 3:

Programar número telefónico										
*	4	6	2	7	5	6	0	0	*	3
P	4	6	2	7	5	6	0	0	d	3

Programar número telefónico con línea control:

Para programar los números a los cuales el discador telefónico habrá de llamar ante un evento, teniendo una línea control, proceder de la siguiente forma:

- 1) Presionar el asterisco (*) dos veces, verá una c en el display
- 3) Ingresar el código de línea control 222
- 4) Ingresar numeral (#) una o más veces, esto produce una pausa en el discado, cada numeral es una pausa de 1 segundo (es necesario producir una pausa antes de comenzar a discar en una línea control)
- 5) Ingresar el número del teléfono a llamar dígito por dígito
- 6) Presionar el asterisco (*) para indicar la finalización del número telefónico, verá una d en el display

4

- 1- Presionar el numeral (#)
- 2- Presionar el asterisco (*)
- 3- Ingresar el número del canal (del 1 al 4) del cual se quiere verificar el mensaje
- 4- Ingresar el número 0 si quiere escuchar el mensaje en uno de los teléfonos de la casa o bien ingresar el número de la locación de memoria donde están guardados los números telefónicos a llamar (del 1 al 9), de esta forma no sólo verifica el mensaje, sino que también verifica cómo llama y transmite el mensaje al número de teléfono elegido

Por ejemplo, para verificar el mensaje del canal 1 ASALTO, el teléfono guardado en la locación de memoria 3:

Verificar mensaje grabado												
#	*	1	3									
U	-	1	n	3	4	6	2	7	5	6	0	0

Selección de parámetros

Hay parámetros del discador que pueden ser cambiados por medio de dos grupos jumpers.

Atención!!: cuando se cambian los jumpers de posición hay que volver a inicializar el microprocesador para que el discador tome los cambios, esto se logra desconectando la alimentación por un pequeño instante y volverlo a conectar, allí el microprocesador vuelve a ponerse en funcionamiento con los cambios ya realizados.

13

Verificar numero grabado									
#	3								
U	3	4	6	2	7	5	6	0	0

Verificar evento asignado:

Para verificar los eventos asignados a cada número telefónico cargados en la memoria proceder de la siguiente forma:

- 1- Presionar el numeral(#) dos veces, verá una A en el display.
- 3- Ingresar el número del canal que contiene la grabación del mensaje con el evento a verificar

Luego de esto, podrá ver en el display una por una las locaciones de memoria (del 1 al 9) donde se encuentran cargados los números telefónicos a los que llamará si

Verificar evento asignado									
#	#	3							
U	A	3	1	2	3	4	5	6	7

Verificar mensajes grabados:

Para verificar los mensajes que avisan los diferentes eventos, proceder de la siguiente manera:

12

- C) Una referencia con respecto al lugar por ejemplo:
 “ DOMICILIO DE JUAN PEREZ CHALET CON
 FRENTE
 DE PIEDRA” o bien “ NEGOCIO DE COMIDAS
 CON FRENTE DE VIDRIO”

Quando grabe los mensajes de aviso, evite los ruidos de fondo que pueden distorsionar el audio, sabiendo esto proceda de la siguiente manera para grabar los mensajes:

- 1- Presionar el numeral (#) tres veces, verá una r en el display.
- 2) Presionar el asterisco (*), el display mostrara una secuencia indicando el borrado de los 4 mensajes
- 3) Finalizado el borrado de mensajes que se realiza en forma automática habrá que grabar los nuevos mensajes en forma consecutiva
- 4) El display mostrara un n y seguidamente el numero 1, ahí comienza una cuenta regresiva de 10 segundos donde se deberá grabar el mensaje numero 1
- 5) Finalizado el tiempo de grabación del mensaje 1, verá en el display n2, comenzado el tiempo decreciente para la grabación del mensaje nro 2
- 6) Se repetirá la secuencia anterior sucesivamente hasta grabar el mensaje nro 4
- 7) Terminada la grabación del ultimo mensaje (nro4) termina el proceso en forma automática

10

7) Ingresar un numero del 1 al 9, esto indicara al llamador en que posición de las memorias disponibles será cargado el numero telefónico recién ingresado

Por ejemplo, para cargar el numero telefónico 4627-5600 en la posición de memoria 5 teniendo una línea control:

Programar numero telefonico con cuenta control												
*	*	2	2	2	#	4	6	2	7	5	6	0
P	c	2	2	2	P	4	6	2	7	5	6	0

Desasignacion y asignación de eventos

Los eventos son los hechos por lo que el llamador tiene que actuar. Según el diseño de este llamador, cada canal esta pensado para un evento determinado:

- Canal 1 = asalto
- Canal 2 = robo
- Canal 3 = incendio
- Canal 4 = emergencia

Existe la posibilidad de que el usuario necesite que, por ejemplo, en caso de asalto llame únicamente a determinados números telefónicos y no a todos los números telefónicos cargados en la memoria. Por ese motivo, este llamador permite asignar o desasignar eventos.

5

Desasignacion total de un evento

En el caso que desee desasignar todos los números telefónicos a un determinado evento proceder de la siguiente forma:

- 1) Presionar el asterisco (*) 4 veces, vera una d en el display
- 2) Ingresar el numero del canal que contiene la grabación del mensaje con el evento a desasignar
- 3) El display mostrara una n esperando que realice el próximo paso
- 4) Ingresar el numero 0, de esta forma el evento seleccionado no llamara a ningún numero telefónico
- 5) una vez realizados los pasos anteriores el display mostrara la leyenda CLEAR

Por ejemplo para desasignar el evento 1 a todos los números telefónicos:

Desasignar todos los eventos									
*	*	*	*	1		0			
P	c	A	d	1	n	C	L	E	A

Asignar evento

Puede ser que después de haber desasignado un evento determinado a un numero telefónico o a todos necesite volver a asignarlo, para ellos deberá proceder de la siguiente forma:

7

Nota: De fabrica todos los eventos están asignados a todas las locaciones de memoria donde se cargan los números telefónicos, por ese motivo ahora se explica como desasignar eventos y luego asignarlos.

Desasignar eventos:

- 1- Presionar el asterisco (*) cuatro veces, vera un d en el display
- 2- Ingresar en numero del canal que contiene la grabación del mensaje con el evento a desasignar
- 3- El display mostrara una n esperando que realice el próximo paso
- 4- Ingresar en numero de memoria donde esta grabado el numero telefónico al cual no tiene que llamar
- 5) El display quedara mostrando una d esperando por si quiere seguir desde el punto 2, desasignando eventos, de lo contrario presionar el asterisco (*) hasta salir de programación o esperar que salga solo.

Por ejemplo; para evitar que en caso de asalto llame al numero telefónico grabado en la memoria 3:

Desasignar un evento									
*	*	*	*	1		3			
P	c	A	d	i	n	3	d		

6

- 1) Presionar el asterisco (*) tres veces, vera en el display A
- 2) Ingresar el numero de canal o evento que desea asignar
- 3) El display seguidamente mostrara un n esperando el próximo paso
- 4) Ingresar en numero de memoria donde esta cargado el numero telefónico al cual tiene que llamar en caso que se dispare por el evento anteriormente seleccionado
- 5) El display quedara mostrando una d esperando por si quiere seguir desde el punto 2, asignando eventos, de lo contrario presionar el asterisco (*) hasta salir de programación o esperar que salga solo.

Por ejemplo, para que en caso de asalto vuelva a discar el numero telefónico de la posición de memoria 3:

Asignar un evento									
*	*	*	1		3				
P	c	A	i	n	3	A			

Borrar un número telefónico:

Si por algún motivo necesita borrar un número telefónico que esté cargado en la memoria proceder de la siguiente forma:

- 1- Presionar el asterisco (*) cinco veces, verá una C en el display

8

Nota: si no se desea grabar nada en algún mensaje determinado solo basta con hacer silencio y dejar que termine el tiempo de grabación de ese mensaje

Orden de los mensajes:

- Mensaje numero 1 (n1) = ASALTO
- Mensaje numero 2 (n2) = ROBO
- Mensaje numero 3 (n3) = INCENDIO
- Mensaje numero 4 (n4) = AUXILIAR

Grabacion de mensajes														
#	#	#	*			TIEMPO DECRECIENTE DE GRABACION								
U	A	r	8	n	1	9	8	7	6	5	4	3	2	1
				n	2	9	8	7	6	5	4	3	2	1
				n	3	9	8	7	6	5	4	3	2	1
				n	4	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Verificar número grabado:

Para verificar los números telefónicos cargados en la memoria proceder de la siguiente forma:

- 1- Presionar el numeral(#)
- 2- Ingresar el número de memoria (del 1 al 9) donde se quiera verificar el número telefónico almacenado
- 3- Vera en el display digito por digito el numero guardado en esa posicion de memoria

Por ejemplo, para verificar el número telefónico almacenado en la posición de memoria 3:

11

- 2- Ingresar el número de memoria donde está grabado el número telefónico al cuál tiene que eliminar, una vez borrado, en el display se verá C I E A r.

Por ejemplo, para eliminar el número telefónico grabado en la memoria 3:

Eliminar numero telefonico										
*	*	*	*	*	3					
P	c	A	d	C	3	C	L	E	A	r

Grabar los mensajes:

Cada canal dispone un espacio de 10 segundos para grabar con su voz el mensaje de aviso, para eso este llamador cuenta con un micrófono incorporado por medio del cual usted debe grabar los 4 mensajes correspondiente a los 4 canales que dispone el discador, se sugiere escribir previamente el mensaje a grabar teniendo en cuenta 3 aspectos fundamentales que deben cumplir todos los mensajes de aviso:

A) Especificar claramente cual es la emergencia por ejemplo:

“ ATENCION... ATENCION... AVISO DE ROBO EN...”

B) Datos precisos del lugar en emergencia por ejemplo:

“ SERRANO 427 CASTELAR EN...”

9