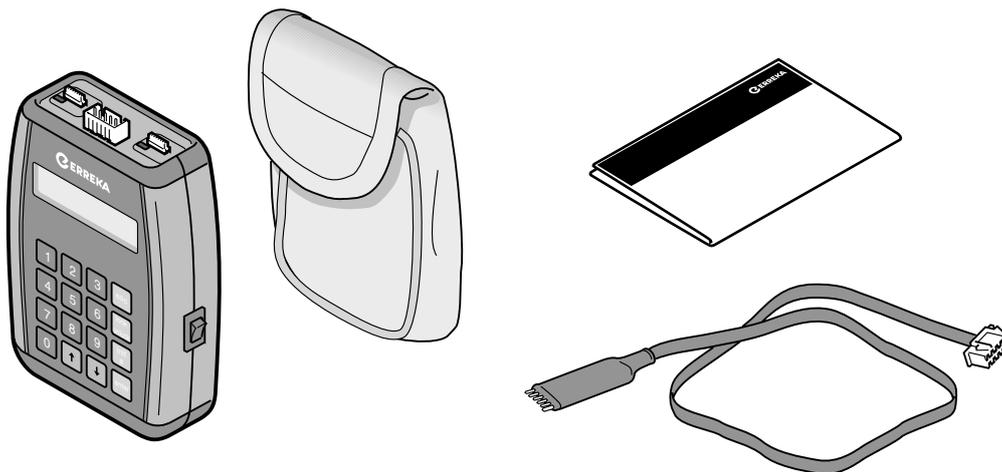


## AVISO

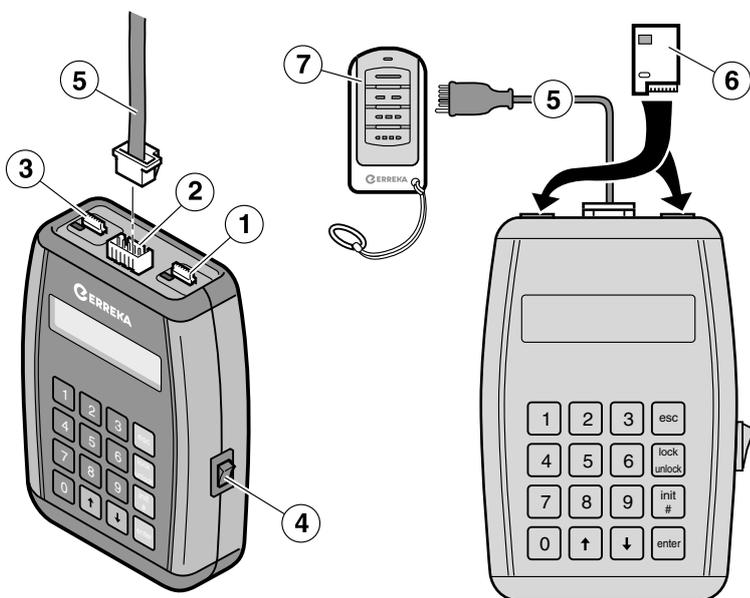
Esta guía rápida es un resumen del manual de instalación completo. Dicho manual contiene advertencias de seguridad y otras explicaciones que deben ser tenidas en cuenta. Puede descargar el manual de instalación en el apartado "Descargas" de la web de Erreka:  
<http://www.erreka.com/Automatismos/descargaDocumentos.aspx>

### Contenido suministrado



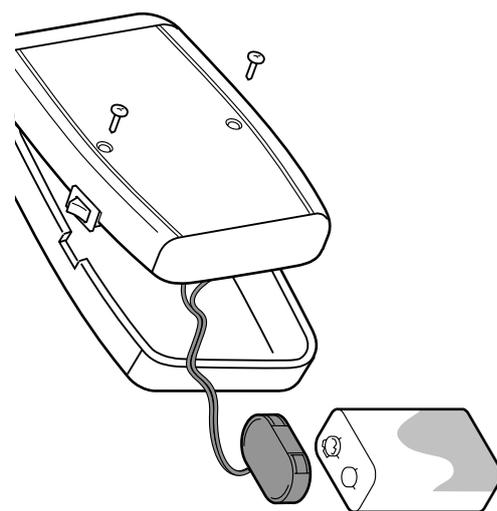
I253A

### Partes de la consola y conexionado



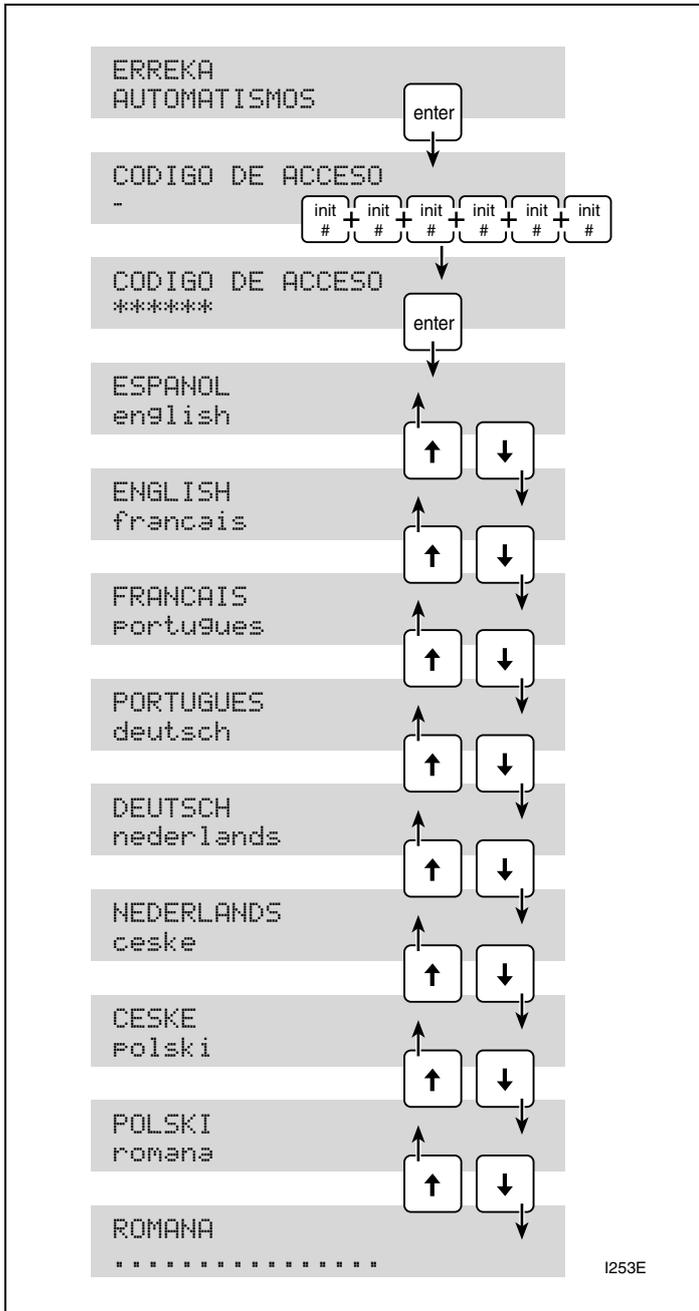
- 1 Zócalo A memoria DATOS (principal)
- 2 Zócalo B conector emisor
- 3 Zócalo C memoria COPIA
- 4 Interruptor de encendido y apagado
- 5 Cable de grabación de emisores
- 6 Memoria (no suministrada)
- 7 Emisor (no suministrado)

### Sustitución de la pila



I253C

- ☛ La pila, de 9V (mod. 6LR61), debe sustituirse cuando las letras del display tengan poco contraste.



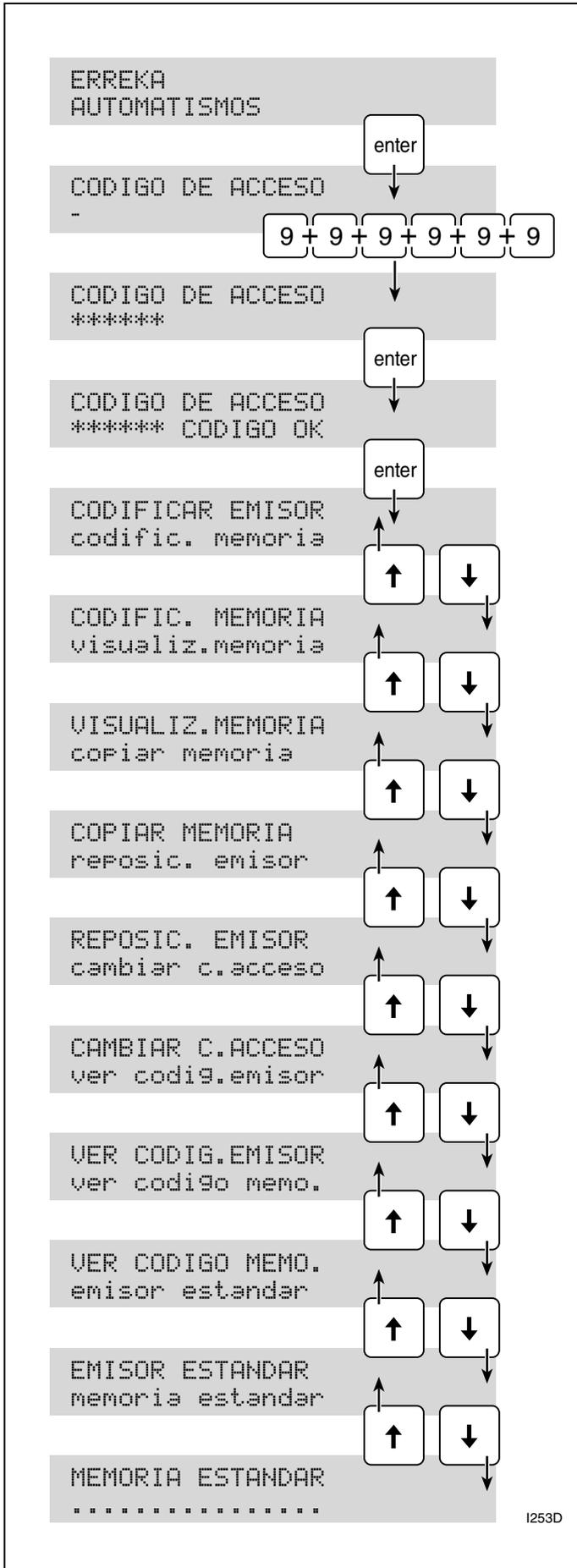
- 1 Encienda la consola mediante el interruptor de encendido y apagado. Aparece el mensaje:  
ERREKA  
AUTOMATISMOS
  - 2 Pulse . Aparece el mensaje:  
CODIGO DE ACCESO  
-
  - 3 Introduzca el símbolo ##### (# seis veces):  
CODIGO DE ACCESO  
\*\*\*\*\*
  - 4 Pulse . Aparece el menú de idiomas:  
ESPAÑOL  
english  
(el idioma seleccionado es el que aparece en la primera línea, en mayúsculas).
  - 5 Mediante las flechas ,  seleccione el idioma deseado y pulse . Aparece el mensaje:  
ERREKA  
AUTOMATISMOS en el idioma seleccionado.
- Si no desea utilizar la consola, apáguela mediante el interruptor lateral. El idioma seleccionado queda almacenado.
  - Si desea utilizar la consola, siga las instrucciones del apartado "Utilización de la consola".

## Utilización de la consola

- 1 Encienda la consola mediante el interruptor lateral de encendido y apagado. Aparece el mensaje  
ERREKA  
AUTOMATISMOS
- 2 Pulse .  
Aparece el mensaje  
CODIGO DE ACCESO  
-
- 3 Introduzca la clave de acceso (de fábrica, sale con la clave 999999, 9 seis veces):  
CODIGO DE ACCESO  
\*\*\*\*\*
- 4 Pulse  :
  - Si el código NO es correcto, aparece:  
CODIGO DE ACCESO  
\*\*\*\*\* COD.ERROR . Pulse  e introdúzcalo de nuevo.
  - Si el código SI es correcto, aparece:  
CODIGO DE ACCESO  
\*\*\*\*\* CODIGO OK
- 5 Tras introducir el código correcto, pulse , con lo que se entra en el menú de funciones de la consola:  
CODIFICAR EMISOR  
codific. memoria
- 6 Mediante las flechas ,  puede desplazarse a lo largo de las diferentes funciones de la consola. Pulsando , se selecciona la función de la primera línea (la que está en letras mayúsculas).

## Descripción de las funciones de la consola

➤ **Antes de utilizar ninguna otra función, cambie la clave de acceso** (función CAMBIAR C.ACCESO), ya que los 4 últimos dígitos de la clave de acceso determinan el código de instalador YYYY de la consola y de las diferentes codificaciones.



### Función CODIFICAR EMISOR

Esta función permite grabar emisores estandar (no personalizados) o personalizados con nuestro mismo código de instalador. Permite grabar los emisores con el número de instalación (NRO. INSTAL, ZZZZ) y el código del emisor (CODIGO EMISOR ?, XXXX). Si desea conservar el número de serie del emisor, pulse **ESC**.

Si sólo se cambian las dos primeras cifras de la clave de acceso, dejando las cuatro restantes sin cambiar (\*\*9999), el código estándar de los emisores ROLLER no se podrá modificar.

### Función CODIFIC. MEMORIA

Esta función sirve para grabar memorias estandar (sin personalizar) o personalizadas con nuestro mismo código de instalador. Permite grabar las memorias con el número de instalación (NRO. INSTAL, ZZZZ), tras lo cual asigna el código de instalador y el número de instalación y después verifica la memoria. Si es correcta, presenta el mensaje MEMORIA OK y queda a la espera de que pulsemos una tecla: pulse **ESC** para salir al menú principal; pulse **enter** para grabar o pre-asignar códigos de emisores y el canal a utilizar. Para grabar los códigos de los emisores, debe introducir el código del primer emisor y el del último emisor (en formato de cuatro cifras, XXXX).

Si sólo se cambian las dos primeras cifras de la clave de acceso, dejando las cuatro restantes sin cambiar (\*\*9999), no se graban o pre-asignan los códigos de emisores y el canal (únicamente se cambia el código instalador-número de instalación de la memoria). En este caso la grabación de los códigos se debe realizar directamente en el receptor.

### Función VISUALIZAR MEMORIA

Mediante esta función es posible visualizar todos los registros grabados en la memoria, así como bloquear o desbloquear emisores. El display muestra:

```
REG. CODIGO C B  
TTTT XXXXXXXX 1LN
```

REG. : número del registro

CODIGO: código del emisor de ese registro

C: canal

B: bloqueo; N = NO bloqueado, S = SI bloqueado

El bloqueo o desbloqueo del registro se realiza mediante la tecla **lock/unlock**.

Con las flechas **↑**, **↓** es posible desplazarse por cada uno de los registros (TTTT) que estén memorizados. Además, pulsando **enter** y escribiendo el código del emisor (XXXXXXXX, 7 cifras) muestra el registro correspondiente a dicho código.

### **Función COPIAR MEMORIA**

Esta función permite copiar todos los registros de una memoria en otra, lo que resulta muy útil, por ejemplo para guardar una copia de seguridad. La memoria origen se inserta en el zócalo A y la destino en el zócalo C. Si tiene una memoria de 250 códigos completamente llena y necesita más capacidad, puede proceder de dos formas diferentes, según el caso:

- Si los códigos de la memoria original han sido introducidos en el receptor de radio (con el número de serie del emisor estándar): tome una nueva memoria de capacidad 1000 y mediante la función **COPIAR MEMORIA** copie los registros de la memoria llena con 250 códigos en la nueva memoria de 1000. Podrá seguir introduciendo nuevos registros en el receptor, mediante el emisor correspondiente.
- Si los códigos han sido pre-asignados automáticamente mediante consola (introduciendo el primer código y el último código): es preferible codificar la nueva memoria de 1000 códigos mediante la función **CODIFIC. MEMORIA** (asegúrese de que la codificación de la nueva memoria incluya los códigos de la antigua). De realizarlo con la función **COPIAR MEMORIA**, se vería obligado a introducir los nuevos códigos manualmente en el receptor (mediante emisores).

### **Función REPOSIC. EMISOR**

Esta función sirve para reponer un emisor que se ha perdido o averiado. Esta consola permite realizar un máximo de siete reposiciones distintas de un mismo emisor. Un emisor nuevo tiene el código de reposición = 0. Cada vez que se hace una reposición, el emisor con el número de reposición anterior queda inhabilitado; por esto, es imprescindible no saltarse el orden de las reposiciones.

Para reposicionar un emisor, introduzca el número de instalación (NRO. INSTAL, ZZZZ) y el código del emisor (CODIGO EMISOR ?, XXXXXXX, 7 cifras), y posteriormente introduzca el número de reposición (NRO. REPOSICION, W) deseado.

Se recomienda comprobar los datos grabados mediante la función **VER CODIG. EMISOR**.

### **Función CAMBIAR C. ACCESO**

Con esta función se cambia el código de acceso de la consola, y también el código de instalador, ya que los cuatro últimos dígitos de la clave de acceso determinan el código de instalador YYYY de la consola.

Si sólomente se cambian las dos primeras cifras, dejando las cuatro restantes sin cambiar (\*\*9999), el código de instalador seguirá siendo el estándar; el código estándar de los emisores no se podrá modificar y no se podrán grabar o pre-asignar los códigos de emisor ni el canal en la memoria.

👉 **Tenga en cuenta que si no recuerda el código de acceso a la consola, no podrá acceder a sus funciones.**

### **Función VER CODIG. EMISOR**

Esta función permite ver el código de un emisor así como el número de la instalación a la que pertenece.

Sólo es posible leer emisores estándar (sin personalizar) o que estén personalizados con el mismo código de instalador (YYYY) que la consola.

La información proporcionada es la siguiente:

```
CODIGO EMISOR RW  
XXXXXXXX YYYZZZZ
```

XXXXXXXX: código del emisor  
YYYY: código del instalador  
ZZZZ: número de instalación  
RW: número de reposición W del emisor

### **Función VER CODIGO MEMO.**

Mediante esta función se puede visualizar el tipo de memoria, su código de instalación y el número de registros ocupados.

Sólo es posible leer memorias estándar (sin personalizar) o que estén personalizados con el mismo código de instalador (YYYY) que la consola.

La información proporcionada es la siguiente:

```
MEMORIA OK UUUU  
YYYZZZZ RRRR
```

UUUU: tamaño de la memoria (250, 500, 1000)

YYYY: código del instalador

ZZZZ: número de instalación

RRRR: número de registros ocupados

### **Función EMISOR ESTANDAR**

Con esta función es posible quitar la personalización de un emisor, es decir, devolverlo a su estado estándar (no personalizado mediante un código de instalador), siempre que el código del instalador (YYYY) del emisor coincida con el código instalador de la consola.

Se deberá completar con el código del emisor que incorpora el emisor (el IRIS lo lleva marcado en láser en un costado 0XXXXXXX y el RMAT lleva una pegatina XXXXXXXX debajo de la tapa de la pila).

### **Función MEMORIA ESTANDAR**

Con esta función es posible quitar la personalización de una memoria, es decir, devolverla a su estado estándar (no personalizada mediante un código de instalador), siempre que el código del instalador (YYYY) del emisor coincida con el código instalador de la consola.

Tenga en cuenta que se borran todos los registros grabados en la memoria.