

AFFICHEUR 4 BLOCS MATRIX

Description générale et connexions

Le DM2 M2 est un afficheur équipé de 4 blocs d'affichage par point. Qui peut affiché 32 étage, les flèches de descente et de montée et 4 messages spéciaux ? Les messages spéciaux sont SURCHARGE pour S1, HORS SERVICE pour S2, COMPLET pour S3. La S4 est vide pour le futur usage. Un buzzer est inclut pour donner un signal sonore lorsque vous le souhaitez. Il peut fonctionner en 12 ou 24 V AC/DC et vous donne la possibilité de choisir entre le commun + et le commun - . Il peut être donné depuis les bornes « C1 » et « C5 ». Lorsque « C1 » est le commun pour les entrées ADCDE flèche monté et flèche descente, et « C5 » est le commun pour les messages spéciaux S1, S2, S3, S4.

Il dispose également de trois boutons S, 0, 1 avec lesquels nous pouvons programmé l'afficheur comme nous le souhaitons.

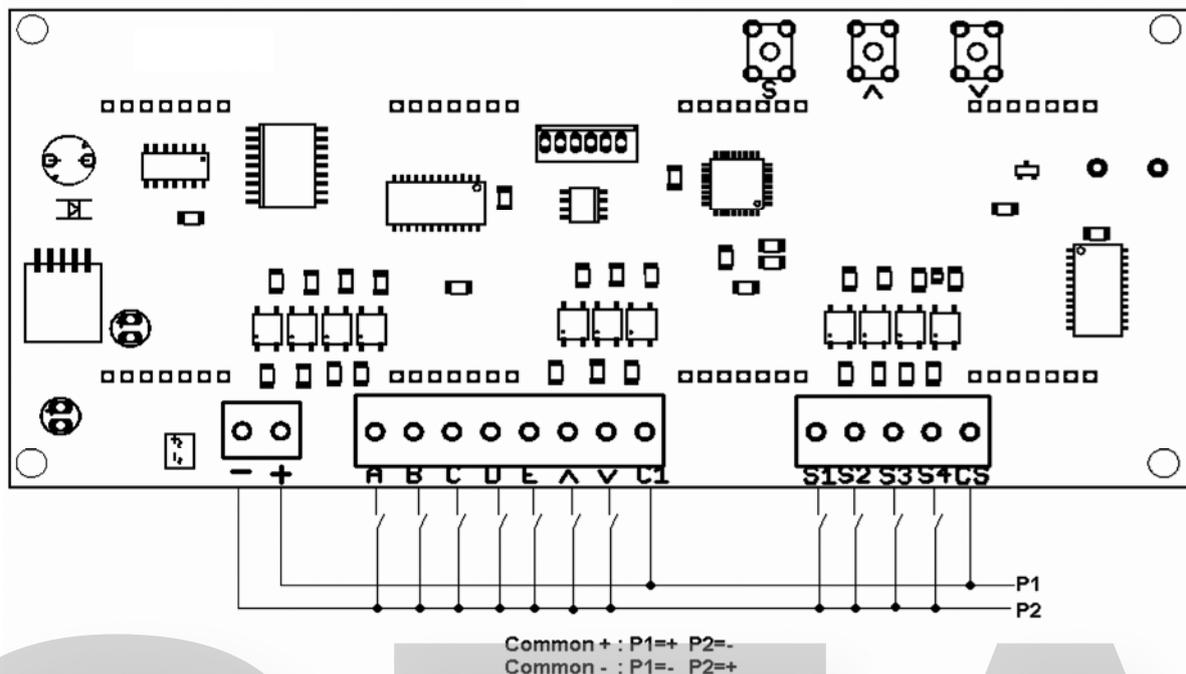


Image 1

- | | |
|------------------------|--|
| Bornes - + : | Alimentation d'énergie de 12 à 24 volt ac/dc |
| Bornes A, B, C, D, E : | Entrée étage |
| Bornes : | Entrée flèche |
| Bornes C1 : | Entrée commun A, B, C, D, E 0 1 |
| S2, S3, S4 : | Entrée message spéciaux |
| Borne CS : | Entrée commun spéciaux |
| Boutons S, : | Boutons de programmation |

Pour le commun négatif (-) shunter le – de l'alimentation avec les entrées C1 et C5.

Par programmation, on peut programmer chaque étage et chaque message spécial qui apparaîtra, comment les flèches s'afficheront et aussi quel type de code (protocole) sera utilisé (voir programmation).

Lorsque l'on branche l'alimentation, la carte émet un signal sonore (2 bip) et l'afficheur affiche le premier étage s'il n'y a aucun branchement.

A ce stade (fonctionnement normal), l'afficheur peut fonctionner comme indicateur mais il peut aussi être programmé grâce aux boutons S, .

Programmation

La programmation de trou représenter aux deux blocs moyens, et l'image ci-dessous montre les deux blocs moyens.

Durant la programmation, utiliser les boutons S, chaque fois que l'on presse un bouton, la carte valide par un bip sonore.

Pour démarrer la programmation, il faut alimenter la carte. La carte doit être en condition normal d'opération.

Il faut appuyer en même temps sur le bouton S + pour rentrer dans le menu, la carte donne deux bip sonores et les initiales FL (étage) apparaissent.

Le menu est constitué de quatre sous-menus :

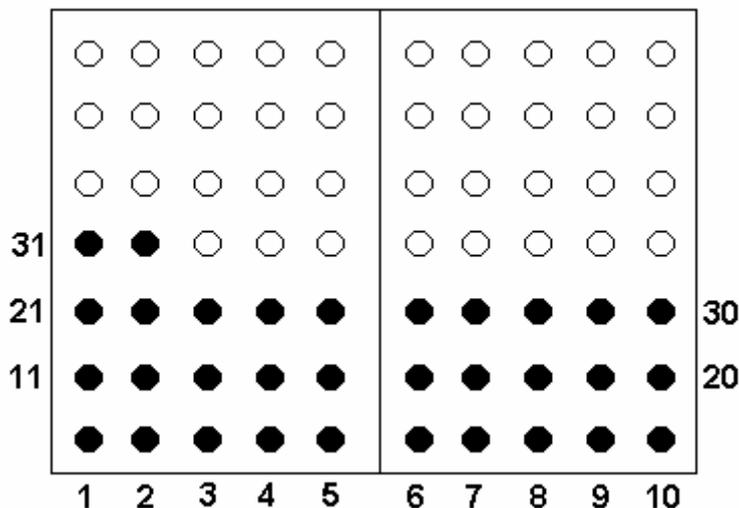
- 1) FL (étage) : menu affichage étage
- 2) IN (entrée) : menu entré pour la programmation ABCDE
- 3) SP (spéciale) : menu messages spécifiques pour les entrées 51, 52, 53, 54
- 4) AR (flèche) : menu flèche

Lorsque l'on appuie sur le bouton S+ au même moment, nous sommes en condition de programmation, le dispositif va au menu précédant car si la carte est dans le menu principal, la condition de programmation se termine en donnant un long bip.

Programmation pour les affichages de plancher (FL)

Lorsque nous sommes dans le menu principal, on regarde le sous-menu FL avec les boutons E, F et ensuite on appuie sur le bouton S. La carte entrera le sous-menu FL et le premier point sur le coin gauche commencera à clignoter en donnant 2 bips.

Sur l'image 2, vous pouvez voir la correspondance entre la Led et l'étage. Comme nous pouvons le voir, chaque Leds représentent une étage (1^{er} étage Led 1, second Led 2 et ainsi de suite).



Picture 2

- 1) Avec les boutons , déplacer le clignotement Led dans la position de l'étage que vous voulez programmer et ensuite appuyer sur le bouton S.
- 2) La carte donnera 2 bips sonore et l'ajustement que nous avons fait, apparaîtra avec le clignotement à gauche.
Ça signifie que l'on peut changer le chiffre qui clignote avec les boutons , si l'on veut.
(On peut choisir entre 0 à 9, le symbole (-), l'espace, et les lettres de l'alphabet en lettres capitales).
- 3) Choisissez le chiffre gauche, nous déplaçons à droite en appuyant sur le bouton S.
Il y aura 2 bip encore et le chiffre de droite commencera à clignoter. Nous suivrons la même procédure et nous appuierons sur le bouton S pour sauver les ajustements que l'on a faits.
La carte donnera 2 bips sonores et il reviendra à la première étape où nous pourrions ajuster l'autre étage tel qui est décrit sur l'étape 1-3.

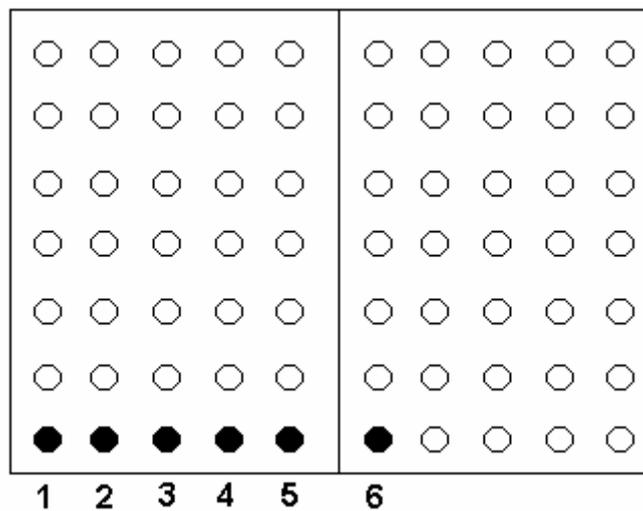
Pour sortir du sous-menu FL, nous appuierons sur les boutons S+E en même temps. La carte donnera 2 bips sonores et retournera au menu principal.

Programmation des entrés (code)

Lorsque nous sommes dans le menu principal, on regarde le sous-menu IN avec les boutons S.

La carte sera dans le sous-menu IN puis la Led qui correspond au système que la carte est programmée donnera 2 bips sonores. (Initial setup BCD Led1).

Sur l'image 3, vous pouvez voir les choix que nous avons aussi bien que la correspondance entre la Led et les entrés.



Picture 3

Led 1 : BCD normal

Led 2 : BCD de kone

Led 3 : Gray code

Led 4 : Decimal (floor per wire)

Dans cette case, il n' y a aucun message spécial et les entrés A, B, C, D sont utilisés pour les arrêts 1, 2, 3, 4, 5 tandis que S1, S2, S3, S4 pour les arrêts 6, 7, 8, 9.

Led 5 : Magnétique avec 1 passage.

Led 6 : Magnétique avec 2 passages.

Avec les boutons , vous pouvez choisir l'une des codes en haut et vous appuyez sur le bouton S afin de valider votre choix. La carte validera votre choix et retournera dans le menu principal en donnant 2 bips sonores.

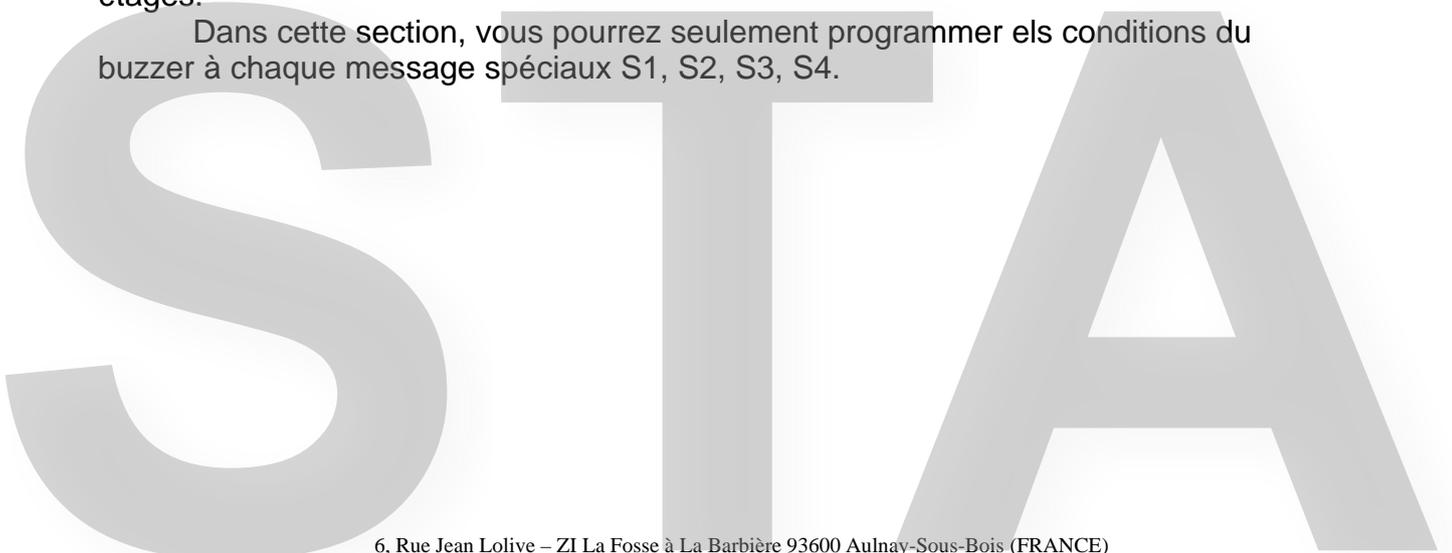
Programmation des messages spéciaux (SP)

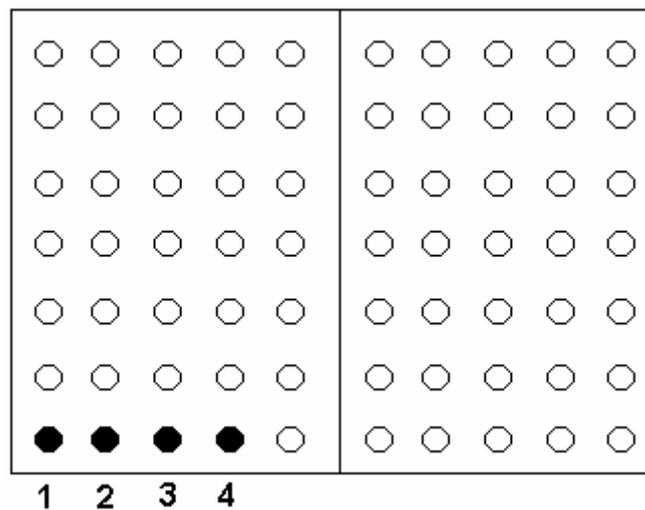
Lorsque nous sommes dans le menu principal, nous utiliserons les boutons pour trouver le sous-menu SP et ensuite nous appuierons sur le bouton S. La carte entrera le sous-menu SP et le Led sur le coin gauche commencera à clignoter en donnant 2 bips sonores.

Cette Led représente le premier spécial message.

Sur l'image ci-dessous, vous pouvez voir la correspondance entre Les Leds et les étages.

Dans cette section, vous pourrez seulement programmer els conditions du buzzer à chaque message spéciaux S1, S2, S3, S4.





Picture 4

1. Avec les boutons  , nous déplacerons la Led qui clignote aux messages spéciaux, nous demandons le programme et ensuite nous appuyons sur le bouton S (Pour le premier message Led 1, pour la deuxième Led 2 et ainsi de suite).
2. La carte donnera 2 bips sonores et vous verrez que le chiffre la lettre « B » qui signifie « Buzzer » dès que le chiffre à droite, 0 ou 1 commencera à clignoter. Avec les boutons  , vous pouvez choisir si vous le voulez le Buzzer avec un bruit ou non lorsque la carte affiche les messages. Si vous choisissez le numéro 1, vous activerez le buzzer et avec le 0 vous le désactiverez. Ensuite vous appuyez sur le bouton S et la carte émettra 2 bruits sonores puis il retournera au menu précédant (étape 1 du menu SP). Vous répétez la procédure des étapes 1-4 pour changer n'importe quel message que vous voulez.
3. Pour sortir du sous-menu de la programmation de messages spéciaux, vous appuierez sur les boutons S+  en même temps. La carte émettra 2 bips sonores et retournera au menu principal.



Programmer les flèches

Dans le menu principal, vous utiliserez les 0, 1 afin de trouver AR, le sous-menu des flèches et vous appuyez sur le bouton S. La carte entrera dans le sous-menu des flèches, affichant la flèche qui est choisie au milieu du Led Matrix en donnant 2 bips sonores.

Avec les boutons , vous choisirez une des quatre propositions suivantes :

1. Triangle Mobile
2. Flèche Mobile
3. Static triangle
4. Static arrow

La carte affichera les flèches que vous choisissez. Une fois la flèche choisie, nous appuierons sur le bouton S et la carte enregistrera votre choix et retournera au menu principal en émettant 2 bips sonores.

Pour quitter la programmation, vous devez vous positionner dans le menu principal et ensuite appuyez sur les boutons S+ en même temps. La carte donnera un long bruit et il se remettra en marche.

Reset

Lorsque la carte est éteinte, vous appuyez en même temps et allumez l'alimentation d'énergie. La carte émettra un long bruit et il sera restauré à l'installation initiale (reset). Lorsque vous arrêtez d'appuyer sur le bouton, la carte se relancera normalement.

L'installation initiale est :

- **0 à 31 pour les entrées A, B, C, D, E**
- **Code binaire pour les systèmes d'entrés**
- **S1 S2 S3 S4 et non buzzer pour les entrées des messages spéciaux**
- **Triangle mobile pour les entrées fléchées**

STA