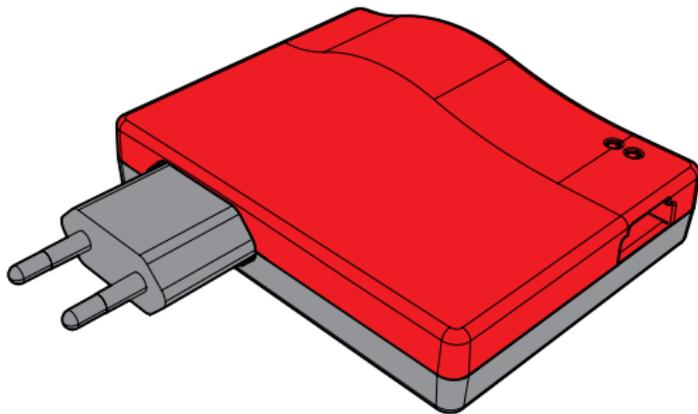




Codemaster⁺



Manual

Conteúdo

Notas.....	4	Modo padrão.....	16
Notas para a utilização correta do Codemaster ⁺	4	Estabelecer a ligação ao Codemaster ⁺	16
Informações legais	5	Abrir a interface do utilizador através do browser	17
Utilização prevista	5	Abrir a interface do utilizador através da aplicação (até versão 8 do Android)	17
Utilização contrária às disposições	5	Modo hotspot.....	20
Links.....	6	Estabelecer a ligação através da aplicação (para dispositivos Android).....	20
FCC / IC Statement (EUA/Canadá)	6	Estabelecer a ligação a um hotspot do Windows	24
Declaração de conformidade (UE).....	7	Abrir a interface do utilizador através do browser	26
Informações sobre o produto.....	8	Gestão de emissores	27
Descrição das funções.....	8	Página inicial.....	27
Compatibilidade	8	Descrição dos termos:	27
Modos de ligação.....	9	Operação da interface do utilizador	29
Informações técnicas.....	11	Estrutura do programa	30
Dados técnicos	11	Carregar através do Memo	31
Interfaces e LED	12	Importar o aparelho.....	31
Códigos intermitentes	13	Adicionar um emissor	31
Material fornecido.....	14		
Colocação em funcionamento ..	15		
Preparar o Codemaster ⁺	15		

Conteúdo

Editar o emissor	32
Apagar o emissor	32
Adicionar remotamente um emissor	33
Substituir remotamente um emissor	35
Adicionar séries de emissores	36
Encaixar o Memo no Codemaster ⁺	36
Descrição	37
Pré-requisitos	37
Instalação.....	37
SOMMERsuite	37
Updater	38
Criar Backup	39
Restaurar Backup	40

Notas

Notas para a utilização correta do Codemaster⁺



NOTA



- Usar apenas em locais secos
- Limpeza apenas com um pano seco
- Eliminação de acordo com os regulamentos locais

Informações legais

Utilização prevista

O Codemaster⁺ destina-se à gestão de emissores rádio e receptores compatíveis com SOMloq 2 da empresa **SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH**. É estabelecida uma ligação Wi-Fi entre o Codemaster⁺ e um terminal no qual está instalado um browser de Internet atual ou a aplicação Android do Codemaster⁺.

No browser é ativado o endereço atual do Codemaster⁺ e, deste modo, aberta a interface para a gestão de emissores. Ao utilizar a aplicação, a interface é automaticamente ativada após a configuração do Codemaster⁺.

A comunicação entre o Codemaster⁺ e os emissores rádio é realizada através de uma ligação rádio. A gestão dos emissores é realizada dentro da interface do utilizador. Para a transmissão de configurações realizadas no Codemaster⁺ necessita de um módulo de memória (Memo) adicional.

Utilização contrária às disposições

Qualquer utilização que não esteja mencionada no ponto "Utilização conforme as disposições" é considerada incorreta.

Além disso, a abertura da caixa, bem como a realizações de alterações no hardware são consideradas como não adequadas.

Informações legais

Links

Página web da SOMMER

www.sommer.eu

Manuais de montagem e operação

www.som4.me/man

SOMMERsuite

www.som4.me/sommersuite

FCC / IC Statement (EUA/Canadá)

Art.No.: S11489-00001 / 922,5 MHz

This device complies with FCC rules part 15. The operation of this device is subject to the following conditions:

- 1) This device may not cause harmful interference, and
- 2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation!

Informações legais

Declaração de conformidade (UE)

N.º art.: S11342-00001 / 868,95 MHz

Declaração de conformidade UE

SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH

Hans-Böckler-Straße 27

73230 Kirchheim/Teck

Germany

declara pela presente que o produto abaixo designado cumpre os requisitos básicos da diretiva 2014/53/UE (Radio Equipment Directive) quando utilizado corretamente, tendo sido ainda aplicadas as normas listadas de seguida.

Normas aplicadas (se aplicável):

- EN 62368-1
- EN 62479:2010
- EN 300 220-1
- EN 300 220-2
- EN 301 489-1
- EN 301 489-3
- EN 300 328

Versão:

2016-05
2011-09
2017-05
2017-05

2013-12
2017-02

Produto	Número de artigo	Frequência
Codemaster ⁺	S11489-00001	868,95 MHz

A empresa **SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH** é a única responsável pela elaboração da declaração de conformidade. O responsável pela elaboração da documentação técnica é o signatário.

Kirchheim, 04.09.2018



i.V. 
Jochen Lude
Responsável pelos documentos

Informações sobre o produto

Descrição das funções

Com o Codemaster⁺ consegue organizar e gerir centralmente objetos com muitos emissores manuais.

A necessidade de programar ou eliminar emissores manuais no próprio local deixa de existir.

O aparelho possui um módulo de rádio, um módulo Wi-Fi interno e um servidor web cuja interface do utilizador pode ser diretamente aberta pelo terminal.

Assim, não necessita de uma ligação à Internet.

Visto todos os dados serem editados e memorizados no Codemaster⁺ e na memória adicional Memo, não ocorre uma transmissão de dados para servidores externos.

Os objetos que são geridos pelo Codemaster⁺ encontram-se bloqueados contra a programação normal de emissores e, assim, o utilizador mantém todo o controlo.

Compatibilidade

Uma lista dos produtos compatíveis pode ser consultada online:

www.sommer.eu



Informações sobre o produto

Modos de ligação

Por norma, existem 2 possibilidades de estabelecer uma ligação entre o Codemaster⁺ e um terminal, consulte o capítulo “**Vista geral dos modos**” na página 10:

1. Modo padrão

O utilizador inicia a sessão com o seu smartphone/tablet ou PC na rede Wi-Fi disponibilizada pelo Codemaster⁺. O nome da rede (endereço CodemasterPlus+MAC), assim como o código da rede (chave) estão impressos na parte de trás do Codemaster⁺. Em seguida, a interface do utilizador pode ser aberta através do browser (<http://codemasterplus.lokal>) ou da aplicação Android do terminal.

- Certificar-se de que o Codemaster⁺ não se encontra já conectado a um hotspot.
- Para o modo padrão não necessita realizar adaptações nas configurações do smartphone/tablet.
- Se, no modo padrão, ocorrerem problemas de ligação, existe a possibilidade de mudar para o modo hotspot.

Informações sobre o produto

2. Modo hotspot

O Codemaster⁺ conecta-se ao hotspot móvel do smartphone/tablet/PC.

- O modo hotspot está disponível para todas as versões Android e Windows 10.
- Para poder usar o modo hotspot, é necessário adaptar as configurações Android e Windows para o hotspot móvel do smartphone/tablet/PC de acordo com a descrição a partir da **Página 20**. As informações necessárias estão impressas na parte de trás do Codemaster⁺.
- O smartphone/tablet ou PC pode continuar a ser utilizado como hotspot móvel para outras aplicações. – *É necessário ter em atenção que para iniciar a sessão no hotspot móvel são válidos os novos dados de início de sessão do Codemaster⁺ para cada terminal.*
- Em seguida, a interface do utilizador pode ser aberta através do browser (codemaster-plus.mshome.net) ou da aplicação Android do terminal.

Vista geral dos modos

Modo padrão	Modo hotspot
Browser (todos os terminais)	Browser (Windows 10)
Aplicação Android (até, inclusive, versão 8 do Android)	Aplicação Android (todas as versões)
Apple iOS	

Informações técnicas

Dados técnicos

Entrada da fonte de alimentação

Tensão nominal	100–240 V
Frequência nominal	50–60 Hz

Saída da fonte de alimentação

Tensão nominal	5 V
Corrente nominal	1 A

Entrada do Codemaster⁺

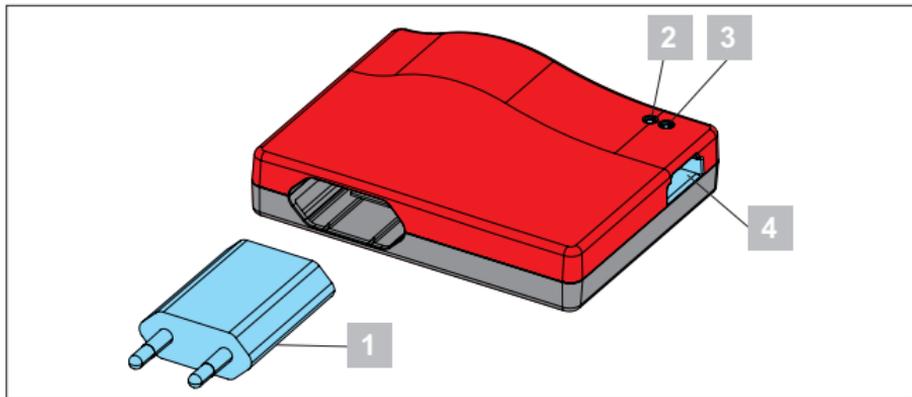
Tensão nominal	5 V CC
Corrente nominal	1 A

Outros dados

Dimensões (sem fonte de alimentação)	102 x 80 x 28 mm
Padrão Wi-Fi	2,4 GHz

Informações técnicas

Interfaces e LED



1 Fonte de alimentação

2 LED de estado

3 LED de Wi-Fi

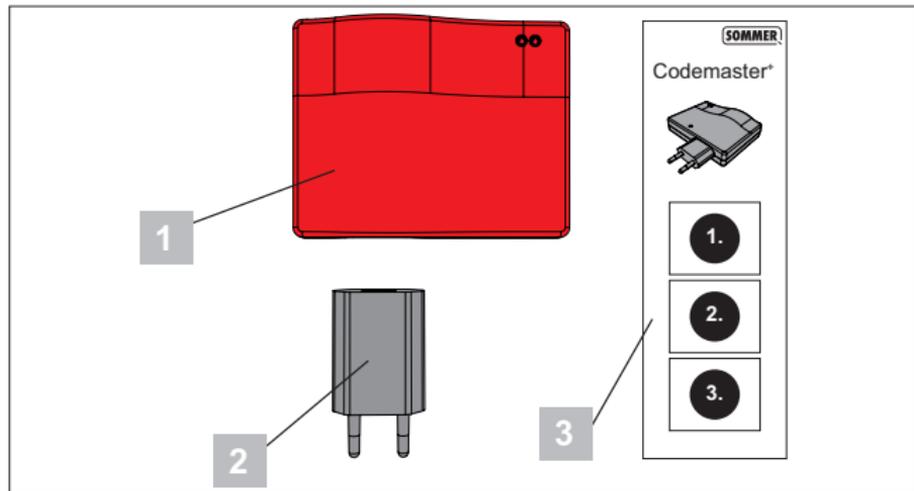
4 Ranhura para Memo

Informações técnicas

Códigos intermitentes

LED de estado	Significado
Acende a vermelho 	Nenhum Memo encaixado
Acende a verde 	Memo encaixado e pronto para memorizar os dados
LED de Wi-Fi	Significado
Acende a verde 	Ligado ao Wi-Fi
Pisca a verde 	Aparelho comunica através de Wi-Fi
Acende a vermelho 	Sem ligação Wi-Fi
Pisca a vermelho 	Tentativa de ligação no modo hotspot

Material fornecido



1

Codemaster⁺

2

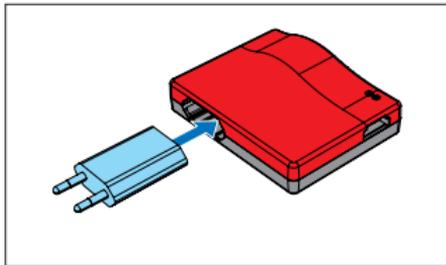
Fonte de alimentação

3

Instruções resumidas

Colocação em funcionamento

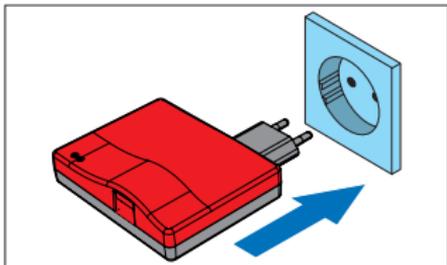
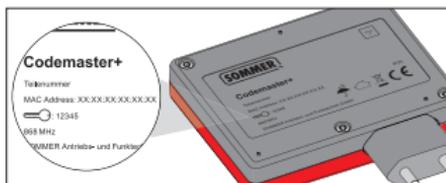
Preparar o Codemaster⁺



1. Encaixar o Codemaster⁺ e a fonte de alimentação.

CONSELHO

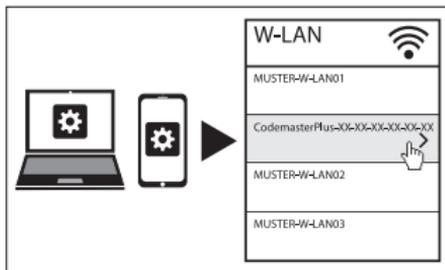
Para que os dados estejam rapidamente disponíveis durante a introdução posterior dos mesmos, anote o endereço MAC e a palavra-passe Wi-Fi impressos na parte de trás do aparelho antes de encaixar o Codemaster⁺.



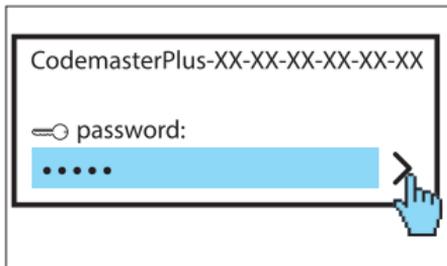
2. Estabelecer a alimentação de tensão.
⇒ Verificar se o LED de Wi-Fi acende com cor vermelha

Modo padrão

Estabelecer a ligação ao Codemaster⁺



1. Abrir as opções de rede do terminal.
⇒ Na lista é exibida a rede Wi-Fi do Codemaster⁺. O nome da rede é composta pelo termo "**CodemasterPlus**" e o endereço MAC do aparelho
2. Seleccionar a rede Wi-Fi.



3. Introduzir a palavra-passe anotada e confirmar, ver **Página 15**.
⇒ LED de Wi-Fi comuta de vermelho para verde

Modo padrão

Abrir a interface do utilizador através do browser



4. Abrir o browser no terminal e ativar a interface do utilizador do Codemaster⁺.

⇒ **Possibilidade A:**

Introduzir **http://codemasterplus.lokal** na linha de endereço e confirmar

⇒ **Possibilidade B:**

Introduzir **192.168.2.1** na linha de endereço e confirmar



CONSELHO

- ▶ Para poder abrir mais rapidamente a interface do utilizador no futuro, existe a possibilidade de criar um marcador no browser.
- ▶ Consultar as instruções para a gestão de emissores na **Página 27**.

Abrir a interface do utilizador através da aplicação (até versão 8 do Android)



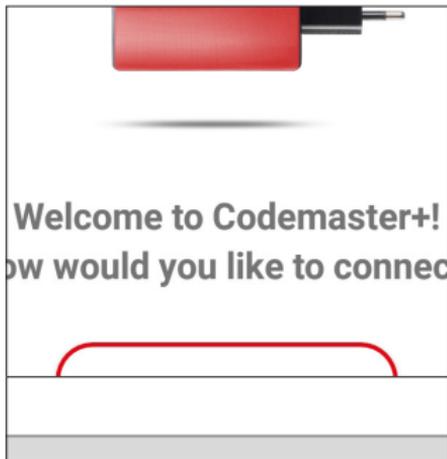
1. Abrir a aplicação do Codemaster⁺ no tablet ou smartphone.



Download da aplicação

<https://play.google.com/store/apps/details?id=sommer.codemasterplus>

Modo padrão



2. Escolher "**Standard-Modus**" e tocar em "**Start**".



3. Seguir as indicações no ecrã.

Modo padrão

Connect to your device via WiFi

START WIFI SCAN

Connect to your device via WiFi

START WIFI SCAN

4. Tocar em **"WLAN-SCAN STARTEN"**.
5. Escolher a rede Wi-Fi Codemaster⁺ pretendida.

Modo hotspot

Estabelecer a ligação através da aplicação (para dispositivos Android)

→ **NOTA**

O requisito é possuir a aplicação Codemaster+ descarregada a partir da Google Play Store e instalada.



1. Abrir a aplicação do Codemaster+ no tablet ou smartphone.



Download da aplicação

<https://play.google.com/store/apps/details?id=sommer.codemasterplus>



Welcome to Codemaster+!

Please make sure that your Codemaster+ has the latest firmware installed. If necessary, update your Codemaster+'s firmware with **SOMMERsuite** on a Windows PC.

2. Tocar em **"Start"** e prosseguir.

Modo hotspot

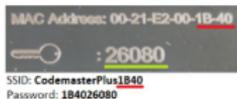
Hotspot name (SSID):

CodemasterPlus + last 4 characters of the
MAC address

Hotspot password:

Last 4 characters of the MAC address +
printed key

Example:



OPEN HOTSPOT SETTINGS

3. Tocar em **"Hotspot-Einstellungen Anzeigen"** para configurar o hotspot no dispositivo, de acordo com a figura.

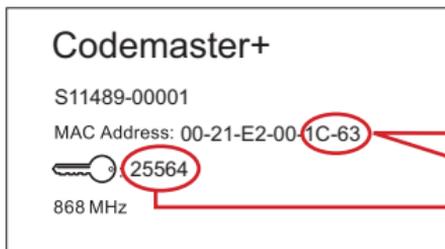
- ⇒ A aplicação Codemaster+ é fechada e o sistema comuta para as definições do dispositivo.
- ⇒ Os dados necessários para a configuração podem ser consultados na parte de trás do Codemaster+.

- ⇒ Durante a configuração do hotspot, é necessário prestar atenção à grafia correta (maiúsculas/minúsculas).
- ⇒ O dispositivo solicita uma confirmação para desligar o Wi-Fi.

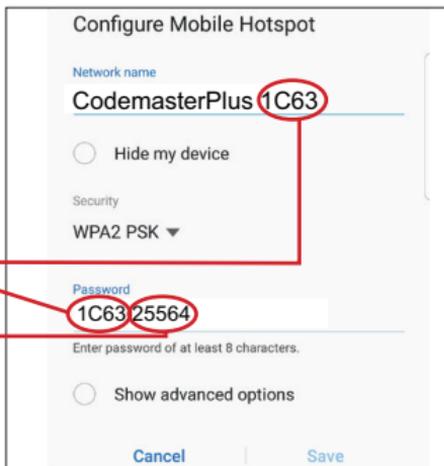
Modo hotspot

Exemplo:

Placa de características Codemaster⁺



Configurações do hotspot no smartphone/tablet



4. Memorizar a configuração.
5. Voltar à aplicação Codemaster⁺.

Modo hotspot



Connect to the power supply

Turn on the device by connecting it to the power supply. **If the device was already powered up, unplug it first!**



Verify LED color

Does the upper LED turn steady green? This can take up to 20 seconds.

YES

NO

6. Seguir as indicações no ecrã para concluir a configuração.
 - ⇒ Se o LED não começar a piscar a verde após 20 segundos, como descrito, mas continuar aceso com cor vermelha, voltar às configurações do hotspot e introduzir a palavra-passe correta, ver **Página 22**.

CONSELHO

- Consultar as instruções para a gestão de emissores na **Página 27**.

Modo hotspot

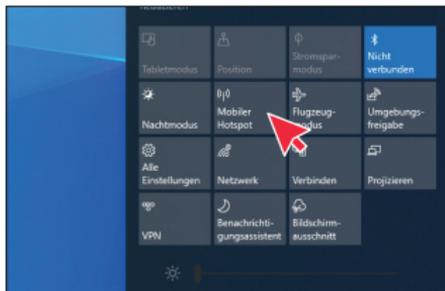
Estabelecer a ligação a um hotspot do Windows

Em seguida, são descritas as configurações padrão do Windows 10.



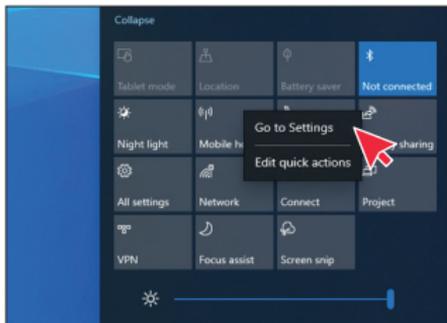
1. Abrir o centro de ação (ver figura – seta do rato)

⇒ a seguinte interface é aberta



2. Clique com o botão direito do rato em Hotspot móvel.

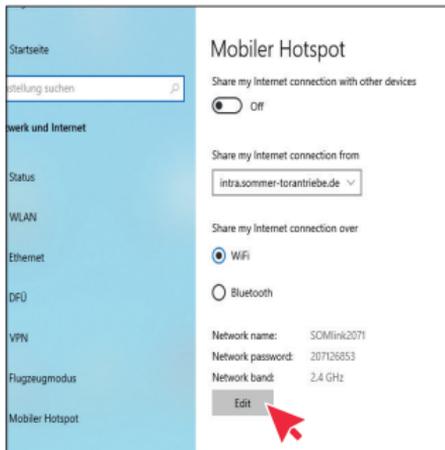
⇒ A janela das definições é aberta



3. Clicar na janela "Aceder a Definições".

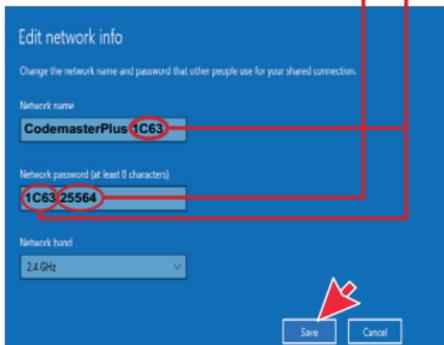
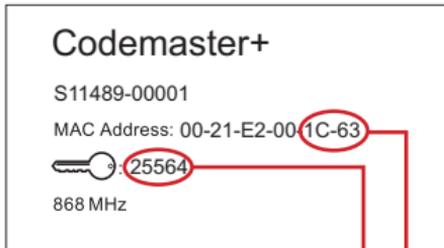
⇒ a janela das definições do hotspot móvel é aberta

Modo hotspot



4. Clicar no botão **"Editar"** para alterar as definições do hotspot móvel.

Placa de características Codemaster⁺

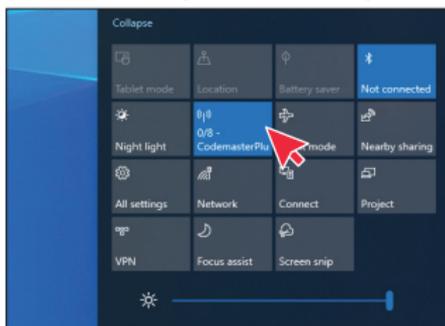


5. Efetuar as seguintes configurações no hotspot móvel.

Modo hotspot

- Nome de rede: (exemplo, ver figura)
- Palavra-passe de rede: (exemplo, ver figura)
- Frequência de rede: (sempre 2,4 GHz)

⇒ Verificar e guardar as introduções



6. No centro de ação, ativar o hotspot móvel – botão esquerdo do rato no botão "Hotspot móvel".

⇒ O botão fica azul em caso de ativação e o nome do hotspot anteriormente especificado é exibido

Abrir a interface do utilizador através do browser



1. Abrir o browser no terminal e ativar a interface do utilizador do Codemaster*.

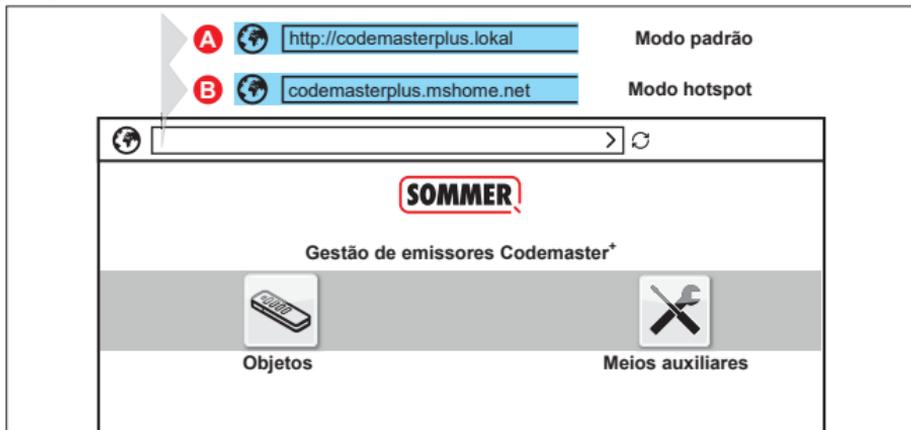
⇒ Introduzir **codemasterplus.mshome.net** na linha de endereço e confirmar

CONSELHO

- ▶ Para poder abrir mais rapidamente a interface do utilizador no futuro, existe a possibilidade de criar um marcador no browser.
- ▶ Consultar as instruções para a gestão de emissores na **Página 27**.

Gestão de emissores

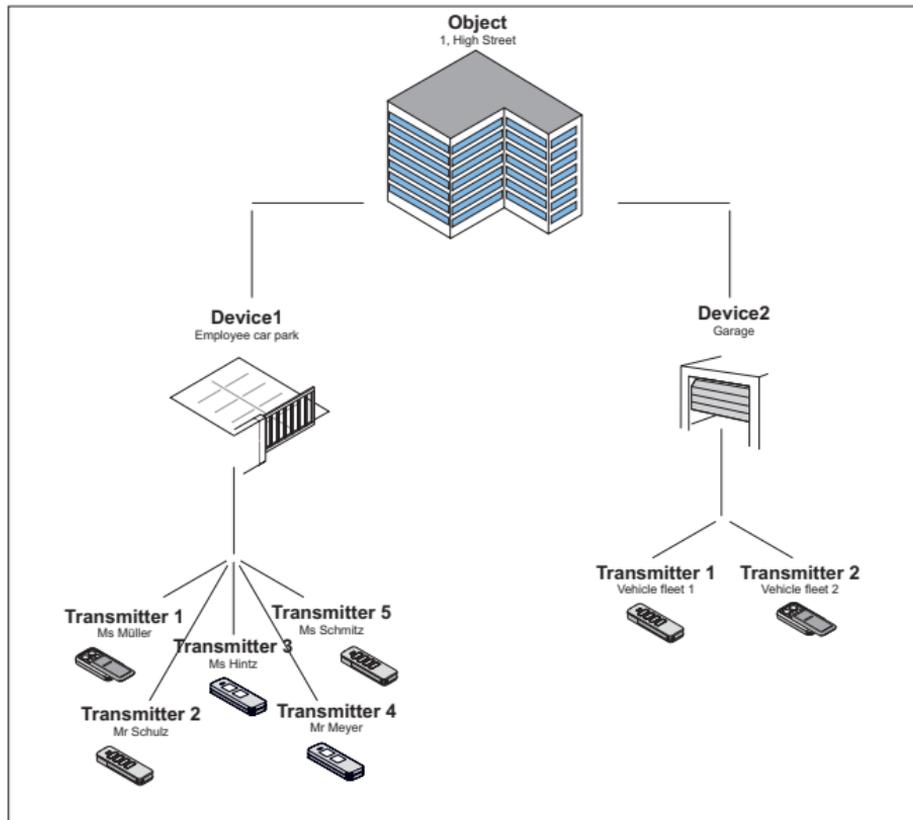
Página inicial



Descrição dos termos:

Objeto	Uma unidade gerida através do Codemaster+ que pode conter vários aparelhos (automatismos ou recetores)
Aparelho	Um automatismo ou um recetor que está atribuído a um objeto e que é gerido pelo Codemaster+
Emissor	Um emissor rádio que envia comandos ao aparelho e que é gerido pelo Codemaster+

Gestão de emissores



Gestão de emissores

Operação da interface do utilizador

A operação da interface do utilizador está concebida de forma intuitiva e autoexplicativa. Os vários processos do programa para configurar e gerir os emissores podem ser realizados seguindo simplesmente as instruções e as especificações do programa. Por isso, os vários passos para, por exemplo, criar um objeto não serão aqui descrito passo a passo. Nas seguintes páginas só serão descritos os pontos e os termos que eventualmente não se explicam por si próprios ou não são conhecidos do utilizador desde o início.

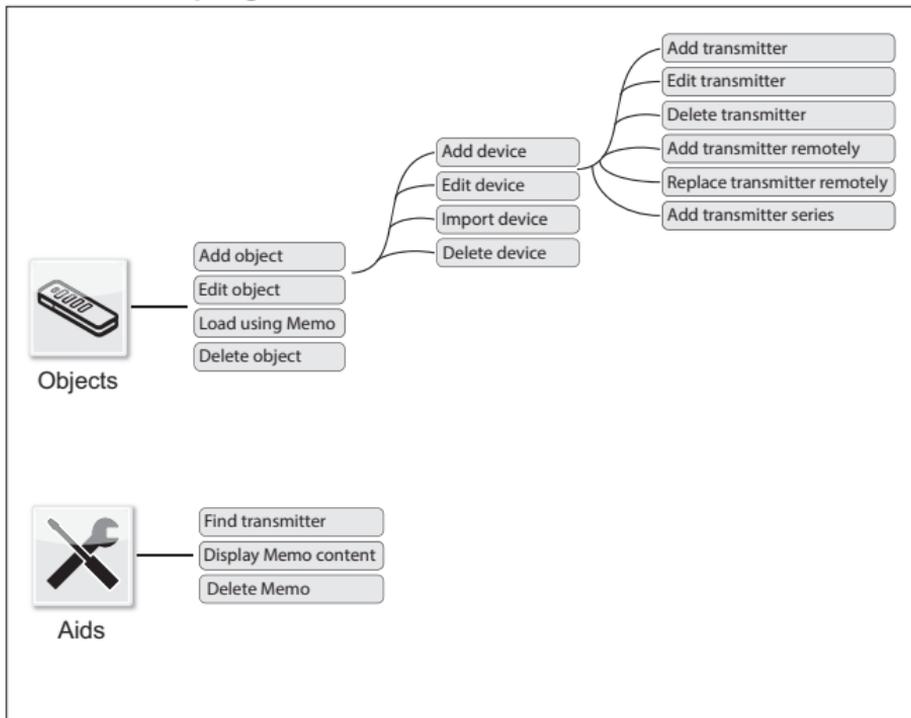
Se ocorrerem dificuldades durante a utilização do Codemaster*, por favor, entrar em contacto com o seu revendedor especializado ou com a hotline técnica da **SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH**.

Hotline técnica:

) +49 (0) 900 1800-150
(0,14 €/minuto a partir da rede fixa alemã, os preços a partir de redes móveis podem diferir)

Gestão de emissores

Estrutura do programa



Gestão de emissores

Carregar através do Memo

Abre o aparelho que se encontra atribuído ao Memo encaixado no Codemaster⁺ com um clique.

Importar o aparelho

Os aparelhos que até agora não eram geridos através do Codemaster⁺ podem ser importados posteriormente para serem geridos pelo Codemaster⁺ no futuro.

Adicionar um emissor



NOTA



- ▶ Para poder adicionar um emissor é necessário um Memo. **Encaixar o Memo** no Codemaster⁺, ver **Página 36**.
- ▶ Para poder adicionar um emissor, é necessário criar um objeto e adicionar um aparelho.

Adicionar um emissor ao aparelho.

1. Abrir o objeto.
2. Abrir o aparelho.
3. Encaixar o Memo no Codemaster⁺.
4. Selecionar **Sender hinzufügen** (Adicionar emissor).
 - ⇒ O processo restante depende da configuração desejada do emissor e pode ser executado, passo a passo, de acordo com as possibilidades disponibilizadas pela interface do utilizador.

Gestão de emissores

Editar o emissor

Editar um emissor já conhecido para, por ex., programar um botão adicional, utilizar outro canal de rádio, etc.

1. Abrir o objeto.
2. Abrir o aparelho.
3. Assinalar o emissor pretendido .
4. Selecionar [Sender bearbeiten](#) (Editar emissor).

⇒ O processo restante depende da configuração desejada do emissor e pode ser executado, passo a passo, de acordo com as possibilidades disponibilizadas pela interface do utilizador.

Apagar o emissor

Remover um emissor específico de um aparelho

1. Abrir o objeto.
2. Abrir o aparelho.
3. Assinalar o emissor pretendido .
4. Selecionar [Sender löschen](#) (Eliminar emissor).

Gestão de emissores

Adicionar remotamente um emissor

Adicionar outro emissor a um aparelho sem estar perto do objeto no local.

1. Abrir o objeto.
2. Abrir o aparelho.
3. Selecionar **Sender fernergänzen** (Adicionar remotamente emissor).
⇒ O processo restante depende da configuração desejada do emissor e pode ser executado, passo a passo, de acordo com as possibilidades disponibilizadas pela interface do utilizador.
4. Selecionar **Daten an Sender übertragen** (Transmitir dados ao emissor).
⇒ Se não desejar adicionar remotamente mais comandos
5. Enviar o emissor para o utilizador do aparelho.
6. Premir qualquer tecla do emissor no local (dentro da área de recepção do aparelho).

⇒ O novo emissor encontra-se programado no aparelho pretendido.

Gestão de emissores

Adicionar remotamente outro comando

→ **NOTA**

Por cada emissor podem ser adicionados remotamente, no máx., 4 comandos.

Atribuir uma tecla do emissor adicional a um canal.

1. Assinalar o aparelho .
2. Selecionar **Weiteren Befehl fernergänzen** (Adicionar remotamente outro comando).
⇒ O processo restante depende da configuração desejada do emissor e pode ser executado, passo a passo, de acordo com as possibilidades disponibilizadas pela interface do utilizador.
3. Selecionar **Daten an Sender übertragen** (Transmitir dados ao emissor).

⇒ Se não desejar adicionar remotamente mais comandos.

Se desejar adicionar remotamente o emissor a mais do que um aparelho, pode-se seleccionar a opção **Sender in weiterem Gerät fernergänzen** (Adicionar remotamente o emissor a outro aparelho).

Adicionar remotamente o emissor a outro aparelho

→ **NOTA**

Por cada emissor podem ser adicionados remotamente, no máx., 4 comandos.

1. Selecionar **Sender in weiterem Gerät fernergänzen** (Adicionar remotamente o emissor a outro aparelho).
2. Abrir o objeto.
3. Abrir o aparelho.
⇒ O processo restante depende da configuração desejada do emissor e pode ser executado, passo a passo, de acordo com as possibilidades disponibilizadas pela interface do utilizador.
4. Selecionar **Daten an Sender übertragen** (Transmitir dados ao emissor).
⇒ Se não desejar adicionar remotamente mais comandos.

Gestão de emissores

Substituir remotamente um emissor

Substituir um emissor conhecido num aparelho porque, por ex., o anterior proprietário não o devolveu à administração em caso de mudança.

Tal como acontece no ponto "**adicionar remotamente**", para o ponto "**substituir remotamente**" também não é necessário estar no local.

1. Abrir o objeto.
2. Abrir o aparelho.
3. Assinalar o emissor pretendido .
4. Selecionar **Sender fernersetzen** (Substituir remotamente emissor).
5. Assinalar os aparelhos nos quais o emissor deve ser substituído remotamente (se o emissor estiver atribuído a vários aparelhos).



NOTA

Um emissor pode ser substituído remotamente, no máx., em 4 aparelhos.

6. Selecionar **Daten an Sender übertragen** (Transmitir dados ao emissor).
⇒ Se não desejar substituir remotamente o emissor em mais nenhum aparelho.
7. Enviar o emissor para o utilizador do aparelho.
8. Premir qualquer tecla do emissor no local (dentro da área de receção do aparelho).
⇒ O novo emissor encontra-se programado no aparelho pretendido.
⇒ O emissor antigo foi removido do aparelho.

Gestão de emissores

Adicionar séries de emissores



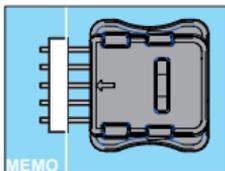
NOTA

- ▶ Para poder adicionar séries de emissores é necessário um Memo. Encaixar o Memo no Codemaster⁺, ver **Página 36**.

Adicionar vários emissores a um aparelho sem ter que realizar separadamente a configuração para cada emissor.

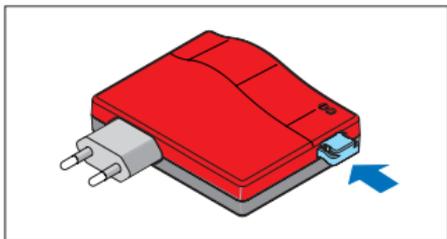
1. Abrir o objeto.
2. Abrir o aparelho.
3. Encaixar o Memo no Codemaster⁺ **Página 36**.
4. Selecionar [Senderserien hinzufügen](#) (Adicionar séries de emissores).

⇒ O processo restante depende da configuração desejada dos emissores e pode ser executado, passo a passo, de acordo com as possibilidades disponibilizadas pela interface do utilizador.



5. Memorizar os dados no Memo.
6. Remover o Memo.
7. Encaixar o Memo no aparelho.
8. Colocar o aparelho em funcionamento.
⇒ Os emissores estão prontos para serem utilizados.

Encaixar o Memo no Codemaster⁺



SOMMERsuite

Descrição

No caso do SOMMERsuite trata-se de um software para gerir os produtos SOMlink e Codemaster⁺ da SOMMER.

Para ambos os aparelhos estão disponíveis as seguintes opções:

Updater

- Verifica se para o produto existe uma atualização de firmware disponível.
- Descarrega atualizações para o computador.
- Transfere as atualizações para o respetivo produto.

Backup



NOTA



O próprio utilizador do Codemaster⁺ é responsável pela cópia de segurança dos dados. Recomendamos a realização regular de cópias de segurança dos dados.

• Criar a função Backup:

Cria uma cópia de segurança dos dados do objeto memorizados no Codemaster⁺ e grava-a no computador.

• Restaurar a função Backup:

Volta a restaurar as cópias de segurança criadas no Codemaster⁺.

Pré-requisitos

Para poder instalar e utilizar o SOMMERsuite, é necessário cumprir os seguintes pré-requisitos:

- Terminal que suporta Wi-Fi com MS Windows 7 ou superior
- Ligação à Internet

Instalação

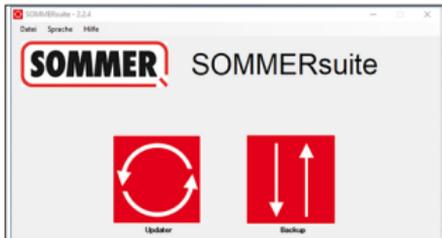
som4.me/sommersuite

1. Clicar no Link e descarregar o SOMMERsuite.
2. Instalar o SOMMERsuite.

SOMMERsuite

Updater

1. Iniciar o SOMMERsuite.

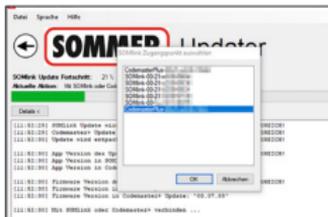


2. Selecionar o botão "Updater".

i A ligação à Internet tem de estar estabelecida!



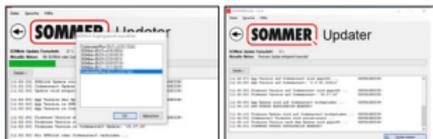
3. Clicar em "Update starten" (Iniciar atualização).



4. Selecionar o aparelho que deve receber uma atualização.



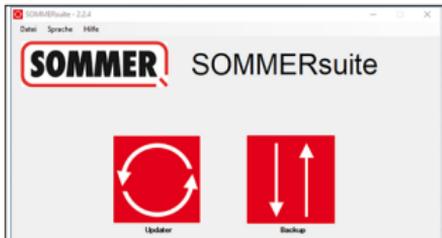
5. Se necessário, introduzir a palavra-passe e confirmar com "OK".



⇒ O processo de atualização é realizado automaticamente.

SOMMERsuite

Criar Backup



6. Selecionar o botão **"Backup"**.



7. Selecionar o aparelho para o qual deve ser criada uma cópia de segurança.

8. Clicar em **"Backup erstellen"** (Criar Backup).



⇒ O processo da cópia de segurança é realizado automaticamente

⇒ O conjunto de dados é exibido na lista

SOMMERsuite

Restaurar Backup



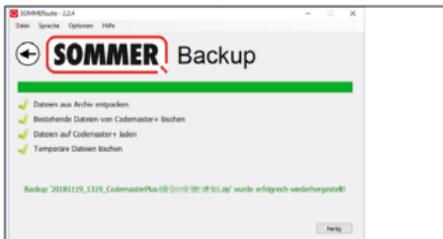
9. Selecionar o botão **"Backup"**.



10. Selecionar o aparelho no qual os dados devem ser restaurados.

11. Selecionar o conjunto de dados pretendido a partir da lista.

12. Clicar em **"Wiederherstellen"** (Restaurar).



⇒ Os dados são transferidos para o aparelho.

SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH

Hans-Böckler-Straße 27

73230 Kirchheim/Teck

Germany

 +49 (0) 7021 8001-0

 +49 (0) 7021 8001-100

info@sommer.eu

www.sommer.eu