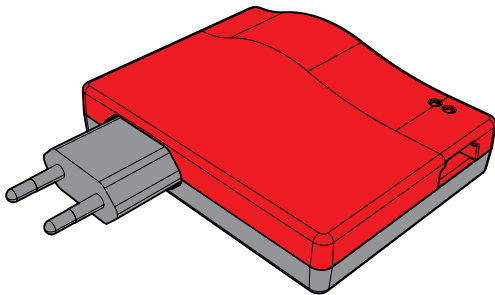


# **SOMMER**

## **Codemaster<sup>+</sup>**



**Podręcznik**

# Spis treści

<b>Wskazówki</b> .....	<b>4</b>	<b>Zakres dostawy</b> .....	<b>14</b>
Wskazówki dotyczące prawidłowej obsługi Codemaster <sup>+</sup> .....	4	<b>Uruchomienie</b> .....	<b>15</b>
<b>Informacje prawne</b> .....	<b>5</b>	Przygotowanie urządzenia Codemaster <sup>+</sup> do pracy .....	15
Zastosowanie zgodne z przeznaczeniem .....	5	<b>Tryb standardowy</b> .....	<b>16</b>
Zastosowanie niezgodne z przeznaczeniem .....	5	Nawiązywanie połączenia z urządzeniem Codemaster <sup>+</sup> .....	16
Linki .....	6	Wywołanie interfejsu użytkownika za pośrednictwem przeglądarki .....	17
FCC / IC Statement (USA / Canada) .....	6	Wywołanie interfejsu użytkownika za pośrednictwem aplikacji (do wersji Android 8) .....	17
Deklaracja zgodności (UE) .....	7	<b>Tryb hotspotu</b> .....	<b>20</b>
<b>Informacje o produkcie</b> .....	<b>8</b>	Nawiązywanie połączenia za pośrednictwem aplikacji (do urządzeń z systemem Android) .....	20
Opis działania .....	8	Nawiązywanie połączenia z hotspotem Windows .....	24
Kompatybilność .....	8	Wywołanie interfejsu użytkownika za pośrednictwem przeglądarki .....	26
Tryby połączeń .....	9		
<b>Informacje techniczne</b> .....	<b>11</b>		
Dane techniczne .....	11		
Złącza i diody LED .....	12		
Sekwencje migania .....	13		

# Spis treści

<b>Zarządzanie nadajnikami .....</b>	<b>27</b>	<b>SOMMERsuite .....</b>	<b>37</b>
Strona główna .....	27	Aktualizacja .....	38
Objaśnienie terminologii:.....	27	Tworzenie kopii zapasowej .....	39
Obsługa interfejsu użytkownika .....	29	Przywracanie kopii zapasowej .....	40
Struktura programu .....	30		
Wczytywanie z pamięci Memo .....	31		
Importowanie urządzenia.....	31		
Dodawanie nadajnika.....	31		
Edycja nadajnika .....	32		
Usuwanie nadajnika .....	32		
Zdalne dodawanie nadajnika .....	33		
Zdalne zamienianie nadajnika .....	34		
Dodawanie serii nadajników .....	35		
Podłączanie pamięci Memo do urządzenia Codemaster <sup>+</sup> .....	36		
Opis.....	37		
Warunki .....	37		
Instalacja.....	37		

# Wskazówki

## Wskazówki dotyczące prawidłowej obsługi Codemaster<sup>+</sup>



### WSKAZÓWKA



- Używać wyłącznie w suchych pomieszczeniach.
- Czyścić wyłącznie suchą szmatką.
- Urządzenie poddać utylizacji zgodnie z lokalnymi przepisami.

# Informacje prawne

## Zastosowanie zgodne z przeznaczeniem

Codemaster<sup>+</sup> jest przeznaczony do zarządzania kompatybilnymi z systemem SOMloq 2 nadajnikami i odbiornikami firmy **SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH**.

Połączenie Wi-Fi jest nawiązywane między systemem Codemaster<sup>+</sup> a urządzeniem końcowym, na którym jest zainstalowana dowolna aktualna przeglądarka internetowa lub aplikacja Codemaster<sup>+</sup> do systemów Android.

W przeglądarce należy wpisać lokalny adres Codemaster<sup>+</sup>, a następnie otwiera się interfejs do zarządzania nadajnikami. W przypadku korzystania z aplikacji interfejs zostanie automatycznie wywołany po zakończeniu konfiguracji systemu Codemaster<sup>+</sup>.

Komunikacja między systemem Codemaster<sup>+</sup> a nadajnikami radiowymi odbywa się przez łącze radiowe. Czynności związane z zarządzaniem nadajnikami wykonywane są na interfejsie użytkownika. W celu przesłania określonych konfiguracji wykonanych na Codemaster<sup>+</sup> jest wymagany dodatkowy moduł pamięci (Memo).

## Zastosowanie niezgodne z przeznaczeniem

Wszelkie użytkowanie wykraczające poza zakres opisany w rozdziale „Zastosowanie zgodne z przeznaczeniem” jest uznawane za niezgodne z przeznaczeniem.

Ponadto, otwarcie obudowy oraz dokonywanie jakichkolwiek zmian w urządzeniu jest uważane za niezgodne z przeznaczeniem.

# Informacje prawne

## Linki

Strona internetowa SOMMER

[www.sommer.eu](http://www.sommer.eu)

Instrukcje montażu i eksploatacji

[www.som4.me/man](http://www.som4.me/man)

SOMMERsuite

[www.som4.me/sommersuite](http://www.som4.me/sommersuite)

## FCC / IC Statement (USA / Canada)

**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!

# Informacje prawne

## Deklaracja zgodności (UE)

Nr art. S11342-00001 / 868,95 MHz

### Deklaracja zgodności UE

**SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH**

Hans-Böckler-Straße 27

73230 Kirchheim/Teck

Germany

niniejszym oświadczam, że niżej opisany produkt jest w przypadku prawidłowego stosowania zgodny z podstawowymi wymaganiami dyrektywy 2014/53/UE (Radio Equipment Directive) oraz że dodatkowo spełnione są następujące normy:

#### Zgodność z normami

(jeżeli mają zastosowanie):

	Stan:
• EN 62368-1	2016-05
• EN 62479:2010	2011-09
• EN 300 220-1	2017-05
• EN 300 220-2	2017-05
• EN 301 489-1	
• EN 301 489-3	2013-12
• EN 300 328	2017-02

Produkt	numer artykułu	Częstotliwość
Codemaster <sup>+</sup>	S11489-00001	868,95 MHz

**SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH** oświadczam niniejszym, że ponosi wyłączną odpowiedzialność za wystawienie deklaracji zgodności. Sygnatariusz jest osobą upoważnioną do sporządzania dokumentacji technicznej.

Kirchheim, 04.09.2018



I.V.

Jochen Lude  
pracownik odpowiedzialny za dokumentację

# Informacje o produkcie

## Opis działania

Urządzenie Codemaster<sup>+</sup> służy do organizowania i centralnego zarządzania obiektami z przypisanymi do nich pilotami.

Programowanie lub kasowanie pilotów nie musi odbywać się na miejscu przy obiekcie.

Urządzenie wyposażone jest w moduł radiowy, wewnętrzny moduł Wi-Fi oraz serwer internetowy. Interfejs użytkownika jest dostępny bezpośrednio na urządzeniu końcowym. Z tego względu połączenie internetowe nie jest wymagane.

**Ponieważ wszystkie dane są przetwarzane i zapisywane na urządzeniu Codemaster<sup>+</sup> i dodatkowej pamięci Memo, dane te nie są przesyłane na zewnętrzny serwer.**

Obiekty zarządzane przy użyciu Codemaster<sup>+</sup> są zablokowane przed standardowym programowaniem nadajników, tak aby użytkownik miał nad nimi pełną kontrolę.

## Kompatybilność

Listę kompatybilnych produktów można sprawdzić online:

[www.sommer.eu](http://www.sommer.eu)





# Informacje o produkcie

## Tryby połączeń

Zasadniczo istnieją 2 możliwości nawiązania połączenia między urządzeniem Codemaster<sup>+</sup> a urządzeniem końcowym, patrz rozdział „Przegląd trybów” na stronie 10:

### 1. Tryb standardowy

Użytkownik loguje się za pomocą swojego smartfona/tabletu lub komputera do sieci WLAN udostępnionej przez system Codemaster<sup>+</sup>. Nazwa sieci (adres MAC CodemasterPlus+) oraz klucz do sieci (symbol klucza) są nadrukowane z tyłu systemu Codemaster<sup>+</sup>. Następnie za pośrednictwem przeglądarki (<http://codemasterplus.lokal>) lub aplikacji Android urządzenia końcowego można wywołać interfejs użytkownika.

- Upewnić się, że system Codemaster<sup>+</sup> nie jest już połączony z hotspotem.
- W celu korzystania z trybu standardowego nie jest wymagana zmiana ustawień smartfona/tabletu.
- Jeżeli w trybie standardowym wystąpią problemy z połączeniem, można przejść do trybu hotspotu.

# Informacje o produkcie

## 2. Tryb hotspotu

System Codemaster<sup>+</sup> loguje się w hotspotcie mobilnym smartfona/tabletu/komputera.

- Tryb hotspotu jest dostępny do wszystkich wersji systemu Android i Windows 10.
- W celu skorzystania z trybu hotspotu w systemie Android i Windows należy zmienić ustawienia hotspotu mobilnego smartfona/tabletu/komputera zgodnie z opisem od strony **Strona 20**. Niezbędne informacje są nadrukowane z tyłu systemu Codemaster<sup>+</sup>.
- Smartfon/tablet lub komputer nadal mogą służyć jako hotspot mobilny do innych zastosowań. – *Należy przy tym pamiętać, że w celu zalogowania się do hotspotu mobilnego każde urządzenie końcowe wymaga nowych danych logowania Codemaster<sup>+</sup>.*
- Następnie za pośrednictwem przeglądarki (codemasterplus.mshome.net) lub aplikacji Android urządzenia końcowego można wywołać interfejs użytkownika.

### Przegląd trybów

Tryb standardowy	Tryb hotspotu
Przeglądarka (wszystkie urządzenia końcowe)	Przeglądarka (Windows 10)
Aplikacja Android (do wersji Android 8 włącznie)	Aplikacja Android (wszystkie wersje)
Apple iOS	

# Informacje techniczne

## Dane techniczne

### Zasilacz – wejście

Napięcie znamionowe	100–240 V
Częstotliwość znamionowa	50–60 Hz

### Zasilacz – wyjście

Napięcie znamionowe	5 V
Prąd znamionowy	1 A

### Wejście Codemaster<sup>+</sup>

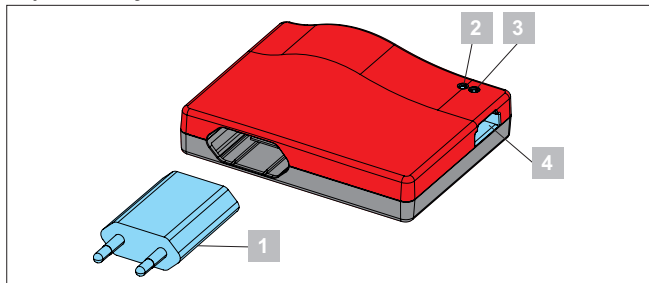
Napięcie znamionowe	DC 5 V
Prąd znamionowy	1 A

### Pozostałe dane

Wymiary (bez zasilacza)	102 x 80 x 28 mm
Wi-Fi Standard	2,4 GHz

# Informacje techniczne

## Złącza i diody LED



1

Zasilacz

2

Dioda stanu

3

Dioda Wi-Fi

4

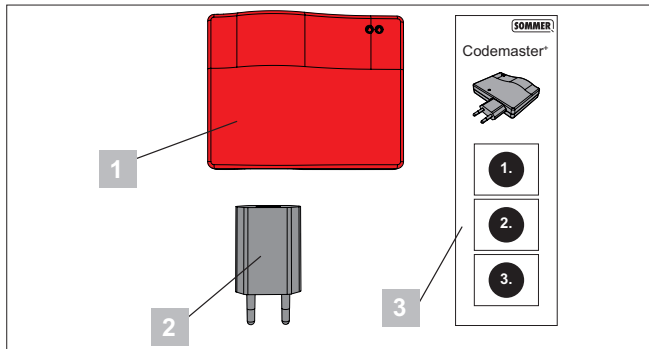
Gniazdo pamięci Memo

# Informacje techniczne

## Sekwencje migania

<b>Dioda stanu</b>	<b>Znaczenie</b>
Świeci na czerwono 	Pamięć Memo nie jest podłączona
Świeci na zielono 	Pamięć Memo jest podłączona i gotowa do zapisu danych
<b>Dioda Wi-Fi</b>	<b>Znaczenie</b>
Świeci na zielono 	Połączona z Wi-Fi
Miga na zielono 	Urządzenie komunikuje się przez Wi-Fi
Świeci na czerwono 	Brak połączenia Wi-Fi
Miga na czerwono 	Próba nawiązania połączenia w trybie hotspotu

# Zakres dostawy



1

Codemaster+

2

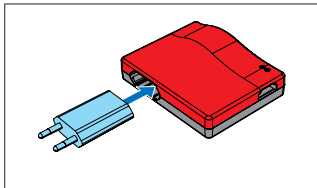
Zasilacz

3

Skrócona instrukcja

# Uruchomienie

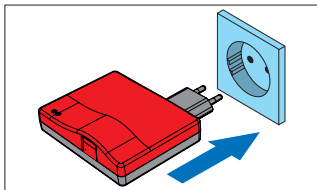
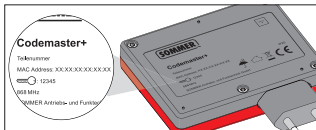
## Przygotowanie urządzenia Codemaster+ do pracy



1. Podłączyć zasilacz do urządzenia Codemaster+.

### → WSKAZÓWKA

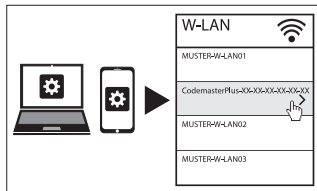
Adres MAC oraz hasło Wi-Fi, które są nadrukowane na odwrocie urządzenia, należy zanotować jeszcze przed podłączeniem urządzenia Codemaster+ do zasilania, aby mieć je pod ręką w trakcie wpisywania tych danych.



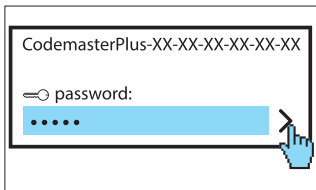
2. Podłączyć do zasilania.  
⇒ Sprawdzić, czy dioda Wi-Fi świeci się na czerwono.

# Tryb standardowy

## Nawiązywanie połączenia z urządzeniem Codemaster+



1. Otworzyć okno opcji sieciowych na urządzeniu końcowym.  
⇒ Na liście pojawi się sieć Wi-Fi urządzenia Codemaster+. Nazwa sieci składa się z nazwy „**Codemaster-Plus**” oraz adresu MAC urządzenia.
2. Wybrać połączenie Wi-Fi.

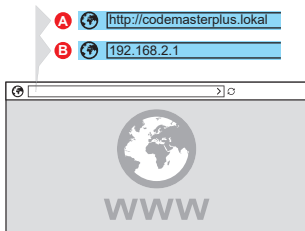


3. Wpisać zanotowane hasło i potwierdzić, patrz **Strona 15**.  
⇒ Dioda Wi-Fi zmienia kolor z czerwonego na zielony.



# Tryb standardowy

## Wywołanie interfejsu użytkownika za pośrednictwem przeglądarki



4. Otworzyć przeglądarkę na urządzeniu końcowym i uruchomić interfejs użytkownika Codemaster\*.

⇒ **Wariant A:**

w pasek adresu wpisać  
**http://codemasterplus.lokal**  
i potwierdzić

⇒ **Wariant B:**

w pasek adresu wpisać **192.168.2.1**  
i potwierdzić

## WSKAZÓWKA

- ▶ Aby szybciej uruchamiać interfejs użytkownika w przyszłości, w przeglądarce można utworzyć zakładkę.
- ▶ Instrukcja dotycząca zarządzania nadajnikami, patrz **Strona 27**.

## Wywoływanie interfejsu użytkownika za pośrednictwem aplikacji (do wersji Android 8)



1. Otworzyć aplikację Codemaster\* na tablecie lub smartfonie.



App Download

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

# Tryb standardowy



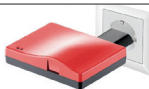
Welcome to Codemaster+!  
How would you like to connect?

STANDARD MODE

HOTSPOT MODE

START

- Wybrać „Tryb standardowy” i nacisnąć „Start”.



## 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!**

- Postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie.

# Tryb standardowy

Connect to your device via WiFi

START WIFI SCAN

Connect to your device via WiFi

START WIFI SCAN

Codemaster-00-21-E2-00-1C-63

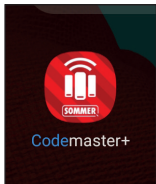
4. Nacisnąć „**ROZPOCZNIJ SKANOWANIE W POSZUKIWANIU SIECI WLAN**”.
5. Wybrać żądaną sieć WLAN urządzenia Codemaster<sup>+</sup>.

# Tryb hotspotu

## Nawiązywanie połączenia za pośrednictwem aplikacji (do urządzeń z systemem Android)

### → WSKAZÓWKA

Warunkiem jest pobranie aplikacji Codemaster+ z Google Play i zainstalowanie jej.



1. Otworzyć aplikację Codemaster+ na tablecie lub smartfonie.



App Download

<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.

START

2. Nacisnąć „Start”, aby kontynuować.

# Tryb hotspotu

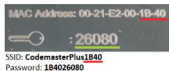
## Hotspot name (SSID):

CodemasterPlus + last 4 characters of the  
MAC address

## Hotspot password:

Last 4 characters of the MAC address +  
printed key

*Example:*



OPEN HOTSPOT SETTINGS

3. Nacisnąć „**Pokaż ustawienia hotspotu**”, aby skonfigurować hotspot na urządzeniu zgodnie z ilustracją.

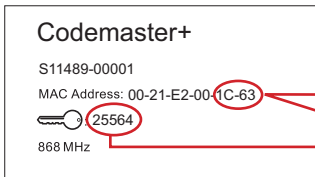
- ⇒ Następuje zamknięcie aplikacji Codemaster<sup>+</sup> i przejście do ustawień urządzenia.
- ⇒ Dane wymagane do konfiguracji można odczytać na odwrocie urządzenia Codemaster<sup>+</sup>.

- ⇒ Podczas konfiguracji hotspotu należy zwrócić uwagę na pisownię (wielką/małą literą).
- ⇒ Urządzenie wymaga potwierdzenia w celu wyłączenia sieci WLAN.

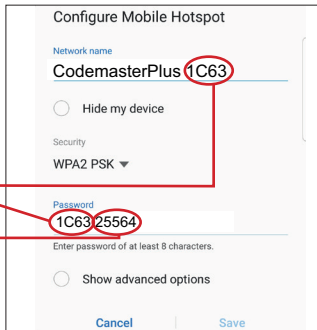
# Tryb hotpotu

Przykład:

Tabliczka znamionowa urządzenia  
Codemaster<sup>+</sup>

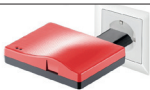


Ustawienia hotpotu  
na smartfonie/tablecie



4. Zapisać konfigurację.
5. Powrócić do aplikacji Codemaster<sup>+</sup>.

# Tryb hotspotu



## 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. Aby zakończyć konfigurację, postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie.
  - ⇒ Jeżeli zgodnie z opisem dioda LED nie zacznie migać po upływie 20 sekund, lecz będzie się świecić na czerwono, należy powrócić do ustawień hotspotu i wprowadzić prawidłowe hasło, patrz **Strona 22**.



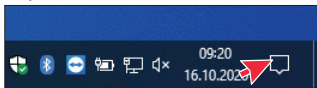
## WSKAZÓWKA

- ▶ Instrukcja dotycząca zarządzania nadajnikami, patrz **Strona 27**.

# Tryb hotpotu

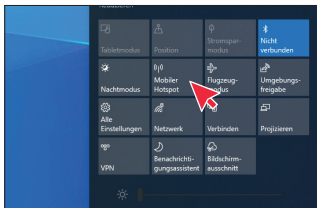
## Nawiązywanie połączenia z hotspotem Windows

Poniżej opisano ustawienia domyślne w systemie Windows 10.



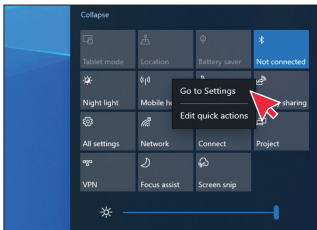
1. Otworzyć centrum akcji (patrz ekran – kursor)

⇒ otworzy się następujący interfejs



2. Prawym przyciskiem myszy kliknij hotspot mobilny.

⇒ Otworzy się okno właściwości.

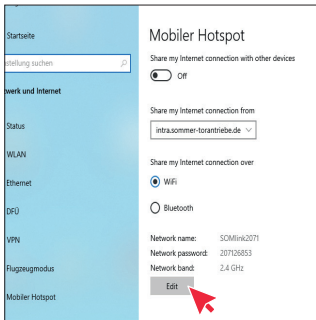


3. Kliknąć okno „Przejdź do ustawień”.

⇒ otworzy się okno ustawień hotpotu mobilnego

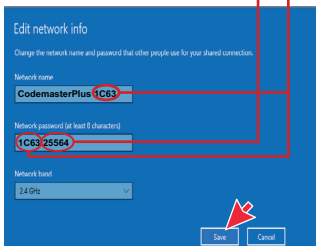
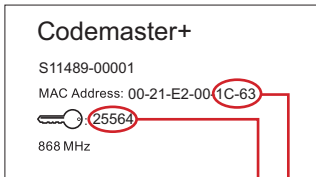


# Tryb hotspotu



4. Kliknąć przycisk „Edytuj”, aby zmienić ustawienia hotspotu mobilnego.

Tabliczka znamionowa urządzenia  
Codemaster<sup>+</sup>

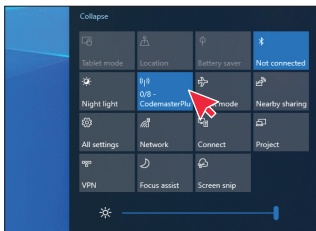


5. Dokonać następujących ustawić w hotspotie mobilnym.

# Tryb hotspotu

- Nazwa sieci:  
(przykład, patrz rys.)
- Hasło do sieci:  
(przykład, patrz rys.)
- Zakres częstotliwości sieci:  
(zawsze 2,4 GHz)

⇒ Sprawdzić i zapisać wpisy.



6. W Centrum akcji aktywować hotspot mobilny – lewy przycisk myszy na przycisk „Hotspot mobilny”.

⇒ Po aktywowaniu przycisk podświetli się na niebiesko i wyświetli się nadana wcześniej nazwa hotspotu

## Wywołanie interfejsu użytkownika za pośrednictwem przeglądarki



1. Otworzyć przeglądarkę na urządzeniu końcowym i uruchomić interfejs użytkownika Codemaster\*.

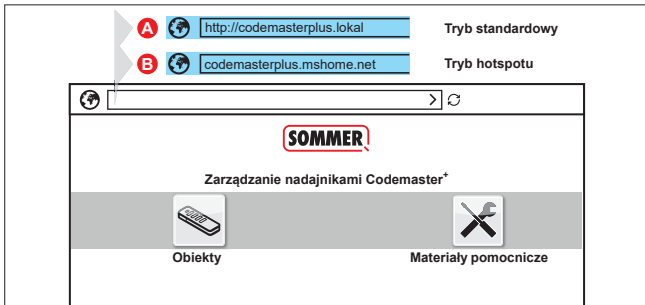
⇒ w pasek adresu wpisać **codemasterplus.mshome.net** i potwierdzić

### WSKAZÓWKA

- ▶ Aby szybciej uruchamiać interfejs użytkownika w przyszłości, w przeglądarce można utworzyć zakładkę.
- ▶ Instrukcja dotycząca zarządzania nadajnikami, patrz **Strona 27**.

# Zarządzanie nadajnikami

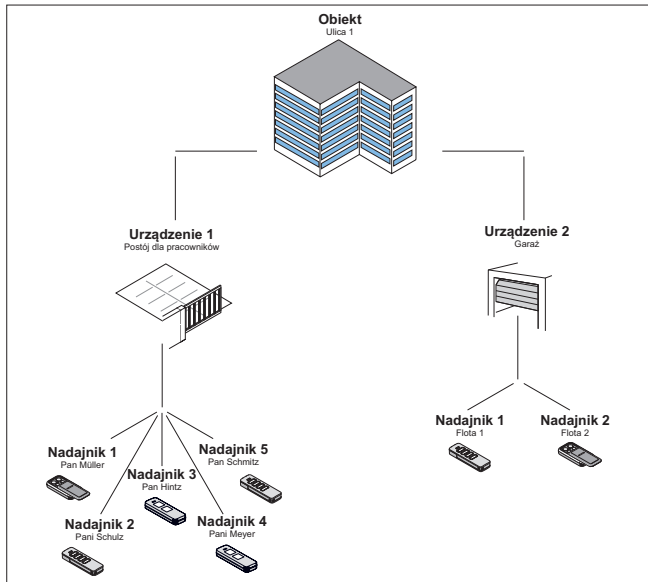
## Strona główna



## Objaśnienie terminologii:

<b>Obiekt</b>	Jednostka zarządzana przez Codemaster <sup>+</sup> , która może zawierać kilka urządzeń (napędów lub odbiorników).
<b>Urządzenie</b>	Napęd lub odbiornik, który jest przyporządkowany do danego obiektu i zarządzany przez Codemaster <sup>+</sup> .
<b>Nadajnik</b>	Nadajnik radiowy, który przesyła polecenia do urządzenia i zarządzany jest przez Codemaster <sup>+</sup> .

# Zarządzanie nadajnikami



# Zarządzanie nadajnikami

## Obsługa interfejsu użytkownika

Obsługa interfejsu użytkownika jest prosta i intuicyjna. Aby przeprowadzić różne procedury programowe mające na celu konfigurację i zarządzanie nadajnikami, wystarczy stosować się do instrukcji i zaleceń programu. W związku z tym w niniejszym podręczniku nie opisano wykonania poszczególnych czynności krok po kroku (np. utworzenie nowego obiektu). Na kolejnych stronach przedstawione zostaną jedynie punkty i terminy, które mogą okazać się nieoczywiste lub od początku być niezrozumiałe dla niektórych użytkowników.

W przypadku trudności podczas użytkowania urządzenia Codemaster<sup>+</sup> należy zgłosić się do sprzedawcy lub skontaktować się z infolinią techniczną firmy **SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH**.

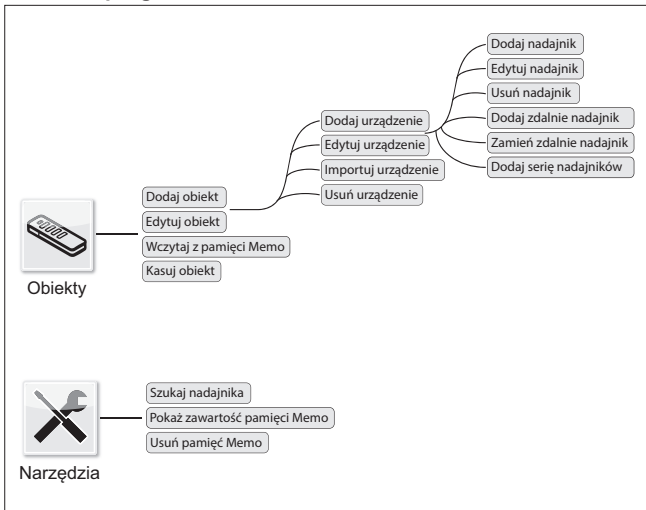
### Infolinia techniczna:

) **+49 (0) 900 1800-150**

(0,14 €/minutę z niemieckiej sieci stacjonarnej, ceny za korzystanie z telefonii komórkowej mogą się różnić)

# Zarządzanie nadajnikami

## Struktura programu



# Zarządzanie nadajnikami

## Wczytywanie z pamięci Memo

Po kliknięciu opcja ta otwiera urządzenie, które jest przyporządkowane do pamięci Memo włożonej do Codemaster<sup>+</sup>.

## Importowanie urządzenia

Urządzenia, które dotychczas nie były zarządzane przy użyciu Codemaster<sup>+</sup>, można z czasem zaimportować i zarządzać nimi przez Codemaster<sup>+</sup>.

## Dodawanie nadajnika



### WSKAZÓWKA



- ▶ W celu dodania nadajnika potrzebna jest pamięć Memo. Podłączyć pamięć Memo do urządzenia Codemaster<sup>+</sup>, patrz **Strona 36**.
- ▶ Aby dodać nadajnik, należy utworzyć obiekt oraz dodać urządzenie.

### Dodawanie nadajnika do urządzenia

1. Otworzyć obiekt.
2. Otworzyć urządzenie.
3. Włożyć pamięć Memo do urządzenia Codemaster<sup>+</sup>.
4. Wybrać **Dodaj nadajnik**.
  - ⇒ Dalszy przebieg działania zależy jest od wybranej konfiguracji nadajników.  
Procedurę można przeprowadzić krok po kroku zgodnie z wariantami, które są proponowane w interfejsie użytkownika.

# Zarządzanie nadajnikami

## Edycja nadajnika

Edycja już zidentyfikowanego nadajnika, np. zaprogramowanie dodatkowego nadajnika, aktywacja kolejnego kanału radiowego itp.

1. Otworzyć obiekt.
2. Otworzyć urządzenie.
3. Zaznaczyć wybrany nadajnik .
4. Wybrać [Edytuj nadajnik](#).

⇒ Dalszy przebieg działania zależy od wybranej konfiguracji nadajników.  
Procedurę można przeprowadzić krok po kroku zgodnie z wariantami, które są proponowane w interfejsie użytkownika.

## Usuwanie nadajnika

Selektywne usuwanie nadajnika z urządzenia

1. Otworzyć obiekt.
2. Otworzyć urządzenie.
3. Zaznaczyć wybrany nadajnik .
4. Wybrać [Usuń nadajnik](#).



# Zarządzanie nadajnikami

## Zdalne dodawanie nadajnika

Dodawanie do urządzenia kolejnego nadajnika, bez konieczności pracy na miejscu przy obiekcie.

1. Otworzyć obiekt.
2. Otworzyć urządzenie.
3. Wybrać **Dodaj nadajnik zdalnie**.  
⇒ Dalszy przebieg działania zależy od wybranej konfiguracji nadajników.  
Procedurę można przeprowadzić krok po kroku zgodnie z wariantami, które są proponowane w interfejsie użytkownika.
4. Wybrać **Prześlij dane na nadajnik**.  
⇒ Jeżeli nie trzeba już dodawać zdalnie dodatkowych poleceń.
5. Wysłać nadajnik do użytkownika danego urządzenia.
6. Nacisnąć dowolny przycisk nadajnika w obszarze zasięgu urządzenia (lokalnie).  
⇒ Nowy nadajnik został zaprogramowany w wybranym urządzeniu.

## Zdalne dodawanie dodatkowego polecenia



### WSKAZÓWKA

W przypadku każdego nadajnika można zdalnie dodać 4 polecenia.

Przyporządkowanie dodatkowego przycisku nadajnika do kanału.

1. Zaznaczyć urządzenie
2. Wybrać **Dodaj zdalnie dodatkowe polecenie**.  
⇒ Dalszy przebieg działania zależy od wybranej konfiguracji nadajników.  
Procedurę można przeprowadzić krok po kroku zgodnie z wariantami, które są proponowane w interfejsie użytkownika.
3. Wybrać **Prześlij dane na nadajnik**.  
⇒ Jeżeli nie trzeba już dodawać zdalnie dodatkowych poleceń.

Jeżeli nadajnik należy dodać zdalnie na więcej niż jednym urządzeniu, można wybrać opcję **Dodaj zdalnie nadajnik w kolejnym urządzeniu**.

# Zarządzanie nadajnikami

## Zdalne dodawanie nadajnika w kolejnym urządzeniu



### WSKAZÓWKA

W przypadku każdego nadajnika można zdalnie dodać 4 polecenia.

1. Wybrać **Dodaj zdalnie nadajnik w kolejnym urządzeniu**.
2. Otworzyć obiekt.
3. Otworzyć urządzenie.  
⇒ Dalszy przebieg działania zależy od wybranej konfiguracji nadajników.  
Procedurę można przeprowadzić krok po kroku zgodnie z wariantami, które są proponowane w interfejsie użytkownika.
4. Wybrać **Prześlij dane na nadajnik**.  
⇒ Jeżeli nie trzeba już dodawać zdalnie dodatkowych poleceń.

## Zdalne zamienianie nadajnika

Zamiana w danym urządzeniu zaprogramowanego nadajnika, ponieważ np. wcześniejszy właściciel po wyprowadzeniu się nie oddał nadajnika zarządcy.

Podobnie jak w punkcie dotyczącym „zdalnego dodawania”, również podczas „zdalnej zamiany” nie ma konieczności pracy na miejscu przy obiekcie.

1. Otworzyć obiekt.
2. Otworzyć urządzenie.
3. Zaznaczyć wybrany nadajnik .
4. Wybrać **Zamień zdalnie nadajnik**.
5. Zaznaczyć urządzenia, w których należy zamienić zdalnie nadajnik  (jeżeli nadajnik jest przyporządkowany do kilku urządzeń).

# Zarządzanie nadajnikami

## WSKAZÓWKA

Nadajnik można zdalnie dodać maks. w 4 urządzeniach.

### 6. Wybrać [Prześlij dane na nadajnik](#).

⇒ Jeżeli nie trzeba zdalnie zamieniać nadajnika w innym urządzeniu.

### 7. Wysłać nadajnik do użytkownika danego urządzenia.

### 8. Nacisnąć dowolny przycisk nadajnika w obszarze zasięgu urządzenia (lokalnie).

⇒ Nowy nadajnik został zaprogramowany w wybranym urządzeniu.

⇒ Stary nadajnik został skasowany z urządzenia.

## Dodawanie serii nadajników

## WSKAZÓWKA



- W celu dodania serii nadajników potrzebna jest pamięć Memo. Podłączyć pamięć Memo do urządzenia Codemaster<sup>+</sup>, patrz **Strona 36**.

Dodawanie do urządzenia kilku nadajników, bez konieczności przeprowadzania osobnej konfiguracji dla każdego nadajnika.

### 1. Otworzyć obiekt.

### 2. Otworzyć urządzenie.

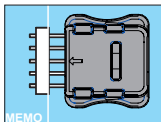
### 3. Podłączyć pamięć Memo do urządzenia Codemaster<sup>+</sup>, **Strona 36**.

### 4. Wybrać [Dodaj serię nadajników](#).

⇒ Dalszy przebieg działania jest zależny od wybranej konfiguracji nadajników.

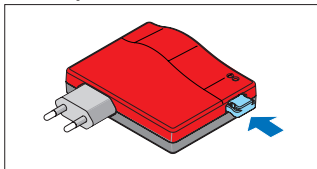
Procedurę można przeprowadzić krok po kroku zgodnie z wariantami, które są proponowane w interfejsie użytkownika.

# Zarządzanie nadajnikami



5. Zapisać dane w pamięci Memo.
6. Wyciągnąć pamięć Memo.
7. Podłączyć pamięć Memo do urządzenia.
8. Uruchomić urządzenie.  
⇒ Nadajniki są gotowe do użytkowania.

## Podłączanie pamięci Memo do urządzenia Codemaster<sup>+</sup>



# SOMMERsuite

## Opis

SOMMERsuite to oprogramowanie do zarządzania produktami firmy **SOMMER**: SOMlink i Codemaster\*.

Dla obu urządzeń do wyboru są dwie opcje:

### Aktualizacja

- Sprawdza, czy dla danego produktu jest dostępna aktualizacja oprogramowania sprzętowego.
- Pobiera aktualizacje na komputer.
- Przenosi aktualizacje na dane urządzenie.

### Kopia zapasowa



### WSKAZÓWKA



Użytkownik urządzenia Codemaster\* jest odpowiedzialny za bezpieczeństwo danych.

Zalecane jest, aby regularnie tworzyć kopię zapasową danych w celu ich zabezpieczenia.

### • Funkcja tworzenia kopii zapasowej:

Tworzy kopię zapasową danych dotyczących obiektu zapisanych na urządzeniu Codemaster\* i zapisuje na komputerze.

### • Funkcja przywrócenia kopii zapasowej:

Przywraca wcześniej utworzoną kopię zapasową na urządzeniu Codemaster.

## Warunki

Aby zainstalować i używać SOMMERsuite, konieczne jest spełnienie następujących kryteriów:

- Urządzenie końcowe obsługujące połączenie Wi-Fi, z systemem MS Windows 7 i nowszym
- Połączenie internetowe

## Instalacja

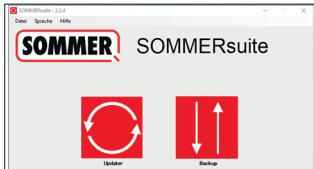
[som4.me/sommersuite](http://som4.me/sommersuite)

1. Kliknąć link i pobrać SOMMERsuite.
2. Zainstalować SOMMERsuite.

# SOMMERsuite

## Aktualizacja

1. Uruchomić SOMMERsuite.

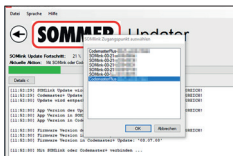


2. Wybrać przycisk „Updater”.

**i** Konieczne jest połączenie internetowe!



3. Kliknąć „Rozpocznij aktualizację”.



4. Wybrać urządzenie, na którym ma zostać pobrana aktualizacja.



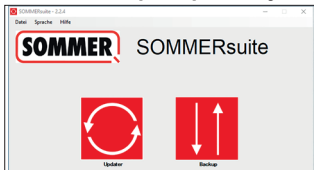
5. W razie potrzeby wpisać hasło i potwierdzić przyciskiem „OK”.



⇒ Proces aktualizacji przebiega automatycznie.

# SOMMERsuite

## Tworzenie kopii zapasowej

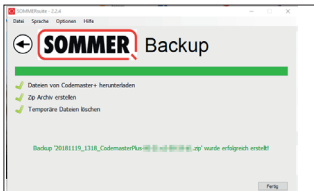


6. Wybrać przycisk „Kopia zapasowa”.



7. Wybrać urządzenie, dla którego ma zostać utworzona kopia zapasowa.

8. Kliknąć „Utwórz kopię zapasową”.



⇒ Proces tworzenia kopii przebiega automatycznie.

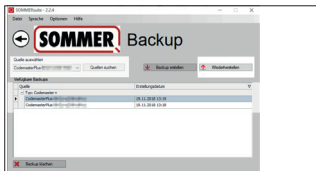
⇒ Rejestr danych pojawi się na liście.

# SOMMERsuite

## Przywracanie kopii zapasowej



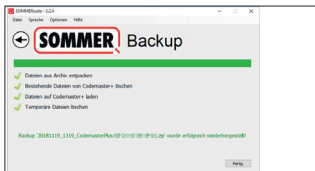
9. Wybrać przycisk „Kopia zapasowa”.



10. Wybrać urządzenie, na którym kopia zapasowa ma zostać przywrócona.

11. Wybrać z listy dowolny rejestr danych.

12. Kliknąć „Przywróć”.



⇒ Dane zostają przesłane do urządzenia.











## **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](mailto:info@sommer.eu)

[www.sommer.eu](http://www.sommer.eu)