

FR TRADUCTION DE LA NOTICE DE MONTAGE ET DE FONCTIONNEMENT ORIGINALE

Codemaster S2

Télécharger la dernière version de la notice :



Informations relatives au produit :

Année de fabrication : à partir de 2022

**Références : S13571-
S13572-**

Informations relatives à la notice de montage et de fonctionnement

Version de la notice de montage et de fonctionnement :
Codemaster-S2_S13684-00002_322022-0-DRE_Rev-A_FR

Garantie

La garantie respecte les dispositions légales. Le revendeur spécialisé est l'interlocuteur à contacter pour les demandes de garantie. Le droit à la garantie ne s'exerce que dans le pays d'achat de l'équipement. Les consommables, comme les batteries, les piles, les fusibles et les ampoules, ne sont pas couverts par la garantie. Cette règle s'applique également aux pièces d'usure.

Coordonnées

Pour bénéficier du service après-vente, commander des pièces de rechange ou des accessoires, contactez votre revendeur ou installateur ou directement :

SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH

Hans-Böckler-Str. 27
D-73230 Kirchheim/Teck (Allemagne)

www.sommer.eu
info@sommer.eu

Maintenance

Pour la maintenance, contactez le service d'assistance téléphonique payant ou rendez-vous sur notre site Internet :

 **+49 (0) 900-1800150**

(0,14 €/min depuis une ligne fixe en Allemagne. Les tarifs de téléphonie mobile varient.)

www.sommer.eu/de/kundendienst.html

Droits d'auteur et de propriété industrielle

Le fabricant détient les droits d'auteur de cette notice de montage et de fonctionnement. Aucune partie de cette notice de montage et de fonctionnement ne peut, sous quelque forme que ce soit, être reproduite ni traitée, copiée ou diffusée à l'aide de moyens électroniques, sans l'accord écrit de la société **SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH**. Les infractions à l'encontre des indications ci-dessus exposent au versement de dommages-intérêts. Toutes les marques mentionnées dans cette notice appartiennent à leur fabricant respectif et sont reconnues comme telles.

1. Sommaire

1. Remarques générales	4	5.8	Transfert des données vers le récepteur	16
1.1 Informations sur l'utilisation correcte du produit	4	5.9	Outils	17
1.2 Remarques concernant l'élimination	4		Rechercher un émetteur	17
2. Déclarations de conformité	5		Tester l'émetteur	17
2.2 Déclaration UE de conformité simplifiée	5		Afficher le contenu de la Memo	17
2.1 UKCA Declaration of Conformity	5		Effacer la Memo	17
			Programmation d'usine	17
3. Informations sur le produit	6	6. SOMMERSuite	18	
3.1 Utilisation conforme	6	6.1	Description	18
3.2 Utilisation non conforme	6	6.2	Updater (programme de mise à jour)	18
3.3 Liens utiles	6	6.3	Backup (sauvegarde)	18
3.4 Description du fonctionnement	6	6.4	Conditions	18
3.5 Compatibilité	7	6.5	Installation	18
3.6 Caractéristiques techniques	7	6.6	Updater (programme de mise à jour)	18
3.7 Composants	7	6.7	Création d'une sauvegarde	19
3.8 Codes de clignotement	7	6.8	Restauration d'une sauvegarde	19
4. Mise en service	8			
4.1 Mise en état opérationnel	8			
4.2 Connexion wifi à l'aide de l'appli Android	8			
4.3 Connexion wifi par code QR	9			
4.4 Connexion wifi par les paramètres réseau du périphérique	10			
5. Gestion des émetteurs	11			
5.1 Définitions	11			
5.2 Interface utilisateur	11			
5.3 Guide rapide pour les débutants	12			
5.4 Objets	13			
Ajouter un objet	13			
Modifier un objet	13			
Charger à l'aide de la Memo	13			
Supprimer un objet	13			
Sélectionner un objet	13			
5.5 Appareils	13			
Ajouter un appareil	13			
Modifier un appareil	14			
Importer un appareil	14			
Supprimer un appareil	14			
Sélectionner un appareil	14			
5.6 Émetteurs	14			
Importer l'émetteur	14			
Ajouter un émetteur	15			
Compléter à distance l'émetteur	15			
Ajouter une commande	15			
Modifier l'émetteur	15			
Remplacement à distance d'un émetteur	16			
Effacer l'émetteur	16			
Ajouter les séries des émetteurs	16			
Ajouter à distance les séries d'émetteurs	16			
5.7 Connexion de la Memo au Codemaster S2	16			

1. Remarques générales

1.1 Informations sur l'utilisation correcte du produit



REMARQUE

- ▶ Utiliser uniquement dans des locaux secs
- ▶ Nettoyer uniquement avec un chiffon sec
- ▶ Éliminer conformément à la réglementation locale

1.2 Remarques concernant l'élimination



INFORMATIONS



- ▶ Cet appareil est conçu conformément à la directive européenne 2012/19/UE sur les appareils électriques et électroniques usagés (WEEE – waste electrical and electronic equipment).
- ▶ Cette directive encadre le retour et le recyclage des appareils usagés à l'échelle de l'UE.
- ▶ Les composants, batteries et piles usagées de l'automatisme ne doivent pas être éliminés avec les déchets ménagers. Éliminez dans les règles de l'art les composants, batteries et piles usagées. Pour cela, vous devez respecter les dispositions locales et nationales en vigueur. Informez-vous sur les modes d'élimination actuels auprès de votre revendeur spécialisé.

Cet appareil et ses batteries sont recyclables



FR

Cet appareil
et ses piles
se recyclent

À DÉPOSER
EN MAGASIN



ou

À DÉPOSER
EN DÉCHÈTERIE

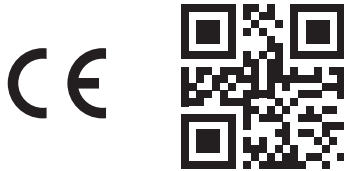


Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

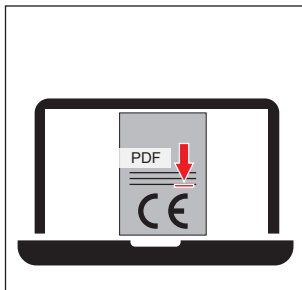
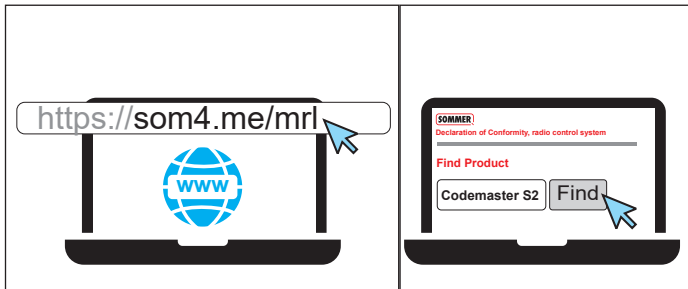
2. Déclarations de conformité

2.2 Déclaration UE de conformité simplifiée

Par la présente, la société SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH, déclare que l'équipement radioélectrique **Codemaster S2** est conforme à la directive 2014/53/UE. Le texte complet de la déclaration UE de conformité est disponible à l'adresse internet suivante :



som4.me/mrl



2.1 UKCA Declaration of Conformity

SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH

Hans - Böckler - Strasse 27
73230 Kirchheim unter Teck
Germany

hereby declares that the products designated below, when used as intended, comply with the essential requirements of the Radio Equipment Regulations 2017 and that, in addition, the standards listed below have been applied.


DIN VDE 0620-1 (where applicable)	2016-01
EN 62368-1:2016-05 + AC:2015	2016-05
EN 62479:2011	2011-09
ETSI EN 300 220-2 V3.2.1	2018-06
ETSI EN 300 328 V2.2.2	2019-07
ETSI EN 301 489-1 V2.2.3	2019-11
ETSI EN 301 489-3 V2.1.1	2019-03

Product	Article No.
Codemaster S2	S13571-

The product was imported into the United Kingdom by
SOMMER Doco
Unit B3 Elvington Industrial Estate
Elvington
York
YO41 4AR

**UK
CA**

Kirchheim unter
Teck
05.09.2022

i.V. 
Jochen Lude
Responsible for documents

3. Informations sur le produit

3.1 Utilisation conforme

Le Codemaster S2 s'utilise pour gérer les émetteurs et récepteurs radio compatibles SOMloq 2 de la société SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH. Une connexion wifi est établie entre le Codemaster S2 et un périphérique équipé d'un navigateur Internet à jour ou de l'appli Codemaster S2 pour Android. L'adresse locale de Codemaster S2 est entrée dans le navigateur Internet afin d'ouvrir l'interface de gestion des émetteurs. Lorsque l'application est utilisée, l'interface s'ouvre automatiquement après la configuration de Codemaster. La communication entre le Codemaster S2 et les émetteurs radio est assurée par une liaison sans fil. Les émetteurs sont gérés sur l'interface utilisateur. Un module de mémoire supplémentaire (Memo) est nécessaire pour le transfert des configurations définies sur le Codemaster S2.

3.2 Utilisation non conforme

Toute utilisation non mentionnée dans le chapitre "Utilisation conforme" est réputée non conforme. Par ailleurs, l'ouverture du boîtier et la modification du matériel sont considérées comme non conformes.

3.3 Liens utiles

Site Internet de SOMMER

www.sommer.eu

Notices de montage et de fonctionnement

www.som4.me/man

SOMMERsuite

www.som4.me/sommersuite

3.4 Description du fonctionnement

Le Codemaster S2 permet d'organiser et de gérer de manière centralisée des objets comprenant plusieurs émetteurs portatifs.

Il n'est plus nécessaire de programmer ou d'effacer les émetteurs portatifs sur site.

L'appareil est équipé d'un module radio, d'un module wifi interne et d'un serveur Web dont l'interface utilisateur est accessible directement à partir du périphérique.

Ainsi, aucune connexion à Internet n'est nécessaire.

Comme toutes les données sont traitées et enregistrées en interne sur le Codemaster S2 et dans la mémoire supplémentaire Memo, aucune donnée n'est transférée vers des serveurs externes.

La programmation classique d'émetteurs est bloquée dans les objets gérés par Codemaster S2 afin que l'exploitant garde le contrôle total.

3. Informations sur le produit

3.5 Compatibilité

La liste des produits compatibles est disponible sur Internet :



som4.me/Codemasterservice

3.6 Caractéristiques techniques

Bloc d'alimentation entrée

Tension nominale	100–240 V
Fréquence nominale	50 - 60 Hz

Bloc d'alimentation sortie

Tension nominale	5 V
Courant nominal	1 A

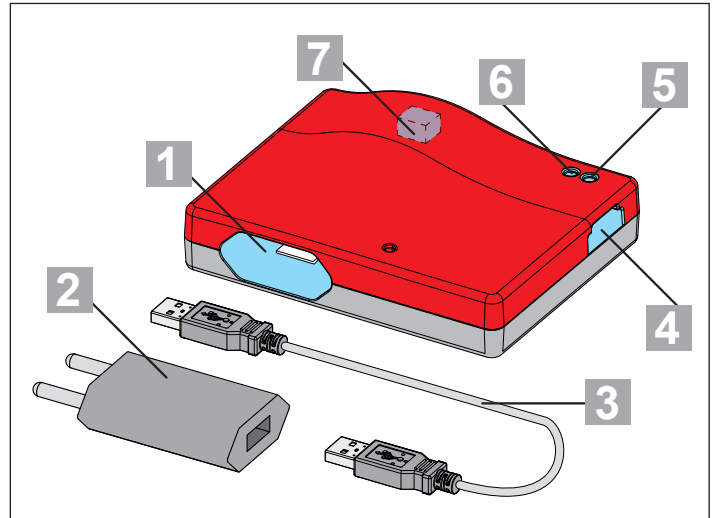
Entrée de Codemaster S2

Tension nominale	DC 5 V
Courant nominal	1 A

Autres caractéristiques

Dimensions (sans bloc d'alimentation)	102 x 80 x 28 mm
Standard wifi	2,4 GHz
Fréquence radio SOMloq2	868,95 MHz (S13571) 868,3 MHz (S13572)

3.7 Composants



1	Connecteur USB - A
2	Bloc d'alimentation
3	Câble USB - A
4	Emplacement Memo
5	LED wifi
6	LED de statut
7	Prise USB - A*

* Réservee à un usage interne en usine

3.8 Codes de clignotement

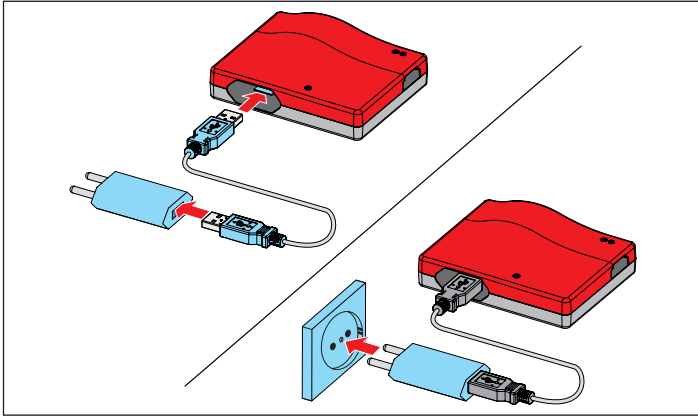
Statut LED	Signification
Allumée en rouge	Mémoire non connectée
Allumée en vert	Mémoire connectée et prête à enregistrer des données
LED wifi	Signification
Désactivé	Codemaster S2 démarré
Allumée en vert	Connecté au wifi
Clignotement vert	L'appareil communique par wifi
Allumée en rouge	Pas de connexion wifi

4. Mise en service

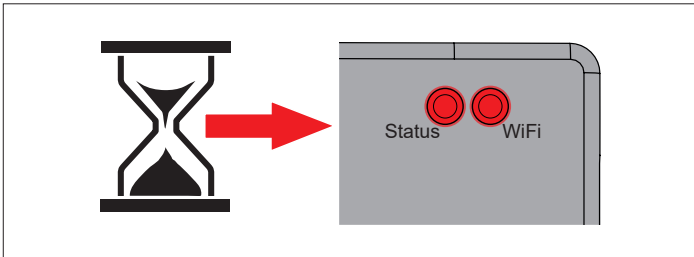
4.1 Mise en état opérationnel

CONSEIL

Pour disposer rapidement des données pour une saisie ultérieure, noter le SSID et le mot de passe wifi imprimés à l'arrière de l'appareil avant de brancher le Codemaster S2.



1. Brancher le Codemaster S2 au bloc secteur.
2. Établir l'alimentation électrique.



⇒ la LED wifi et la LED de statut deviennent rouges au bout de 20 secondes

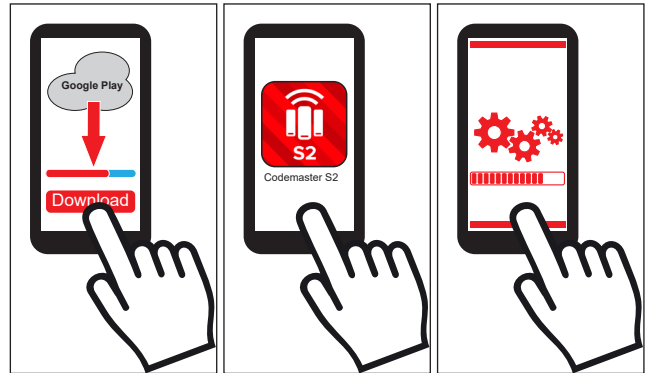
REMARQUE

Pour établir une connexion entre le Codemaster S2 et un périphérique, choisir l'une des options décrites ci-après.

4.2 Connexion wifi à l'aide de l'appli Android



<https://play.google.com/store/apps/details?id=sommer.codemasters2>



1. Télécharger et installer l'application Codemaster S2 depuis le Google PlayStore.
2. Ouvrir l'application.
3. Suivre les étapes de connexion.



⇒ L'interface utilisateur Codemaster s'ouvre

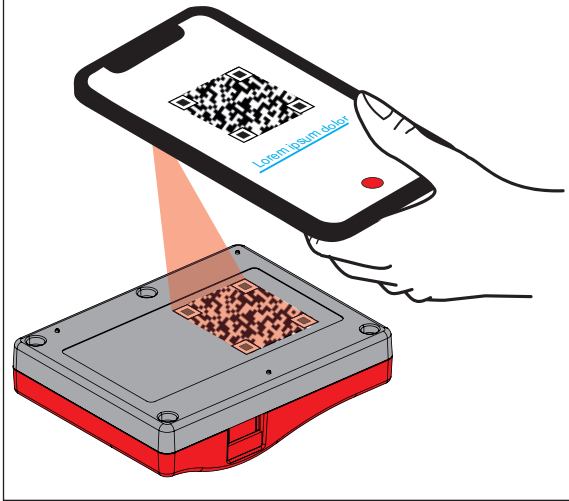
✓ Le Codemaster S2 est opérationnel

4. Mise en service

4.3 Connexion wifi par code QR

REMARQUE

Ce type de connexion permet d'utiliser des périphériques équipés d'Android et d'iOS.



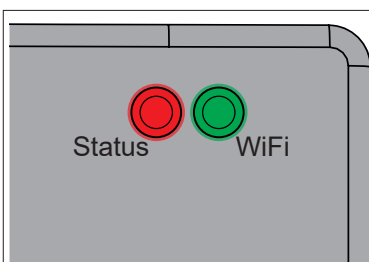
1. Scanner le code QR à l'arrière du Codemaster S2 avec le périphérique.



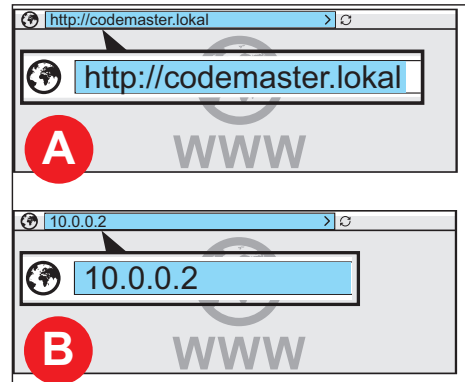
2. Confirmer que l'appareil doit bien se connecter au Codemaster S2.

⇒ **Important pour les appareils Android :**

Comme il s'agit d'une connexion locale, il faudra peut-être confirmer que la connexion doit être établie même si le wifi fourni par le Codemaster S2 n'a pas de connexion à Internet.



⇒ La LED wifi passe du rouge au vert.



3. Ouvrir le navigateur et accéder à l'adresse. **http://codemaster.lokal** ou à l'IP **10.0.0.2**.



⇒ L'interface utilisateur Codemaster s'ouvre.

✓ Le Codemaster S2 est opérationnel.

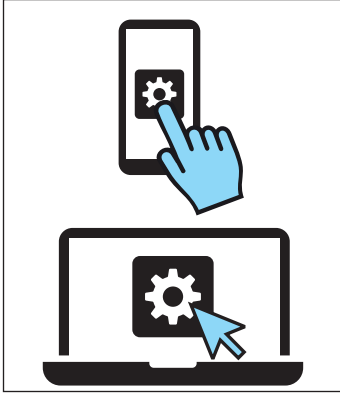
4. Mise en service

4.4 Connexion wifi par les paramètres réseau du périphérique



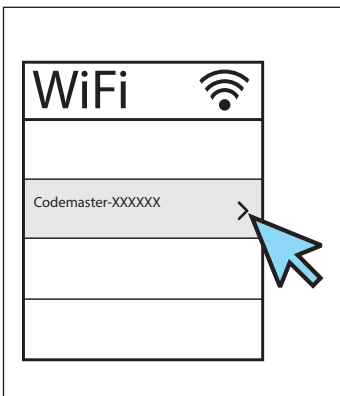
CONSEIL

Ce type de connexion permet d'utiliser tous les périphériques compatibles wifi, quel que soit le système d'exploitation.

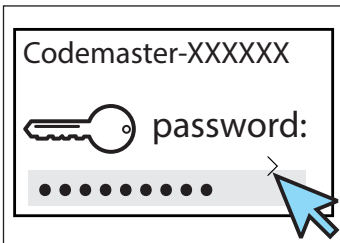


1. Ouvrir les paramètres réseau du périphérique.

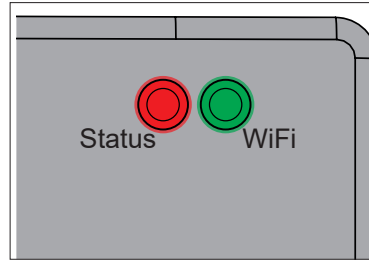
⇒ Dans la liste des réseaux wifi disponibles s'affiche le nom du réseau Codemaster S2. Il correspond au SSID figurant sur la plaque signalétique (Codemaster-XXXXXX).



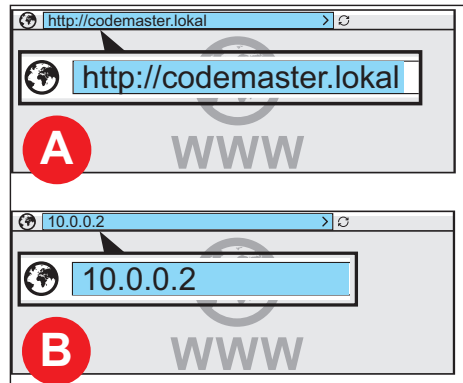
2. Sélectionner le réseau Codemaster S2.



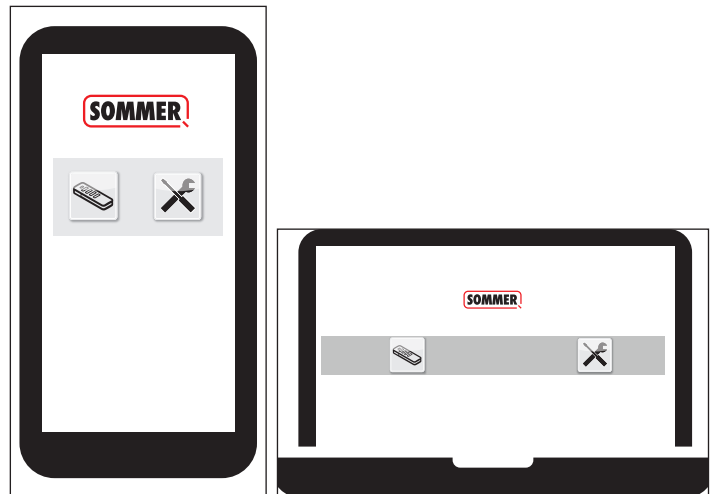
3. Saisir le mot de passe et le confirmer.



⇒ La LED wifi passe du rouge au vert.



4. Ouvrir le navigateur et accéder à l'adresse.
http://codemaster.lokal ou à l'IP **10.0.0.2**.



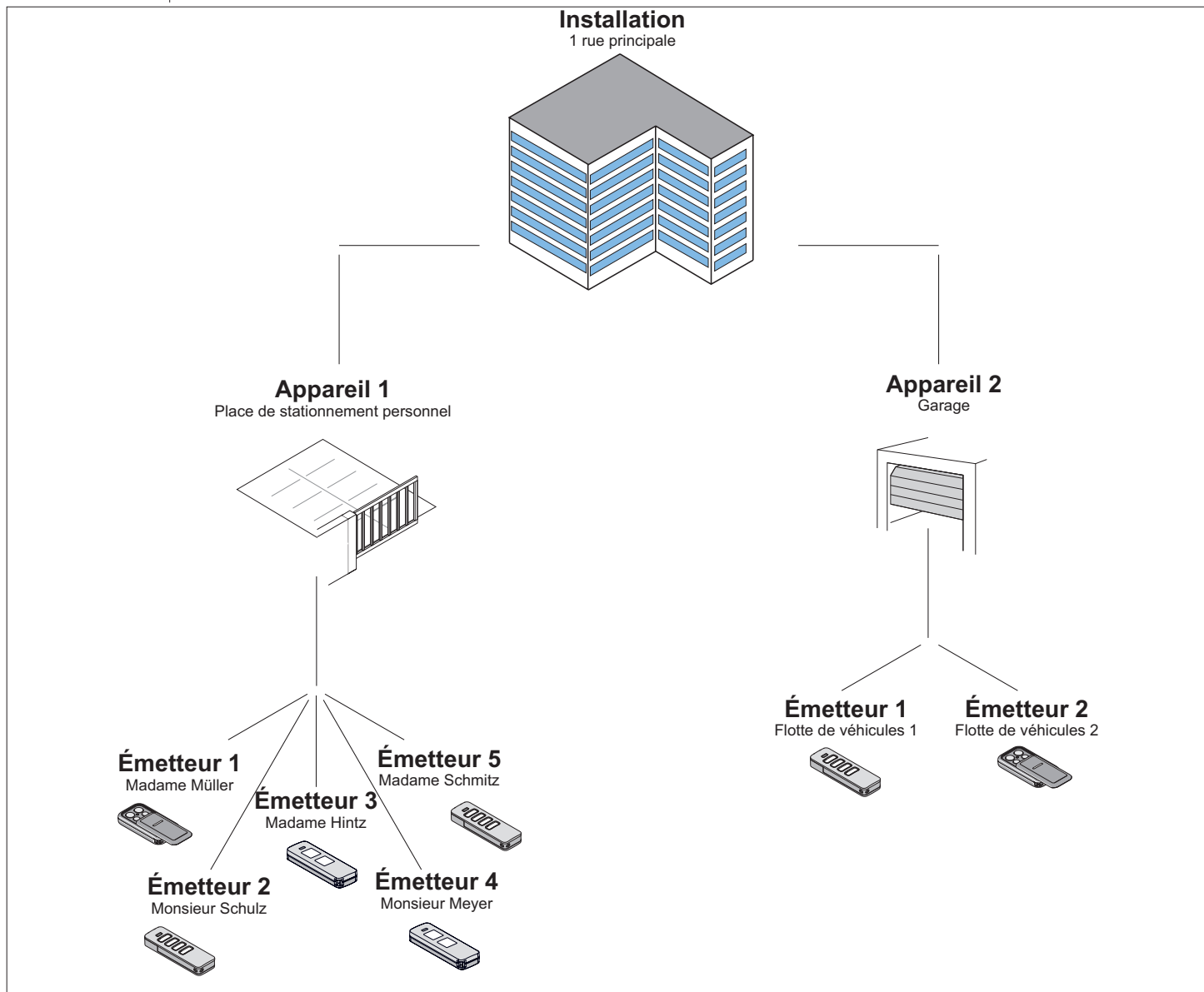
⇒ L'interface utilisateur Codemaster s'ouvre.

✓ Le Codemaster S2 est opérationnel.

5. Gestion des émetteurs

5.1 Définitions

Objet	Unité gérée par le Codemaster S2 pouvant comprendre plusieurs appareils (automatismes ou récepteurs)
Appareil	Un automatisme ou un récepteur associé à un objet et géré avec le Codemaster S2
Émetteur	Un émetteur radio qui envoie des commandes à un appareil et qui est géré avec le Codemaster S2



5.2 Interface utilisateur

L'interface utilisateur est claire et intuitive. Les différentes procédures de configuration et de gestion des émetteurs s'exécutent en suivant les instructions et les consignes du programme. Les différentes étapes, par exemple pour créer une nouvelle installation, ne sont donc pas expliquées ici en détail. Les sections suivantes portent uniquement sur les points et les termes plus complexes ou inconnus de certains utilisateurs.

En cas de difficulté d'utilisation du Codemaster S2, contacter le revendeur ou le support technique téléphonique de la société **SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH**.

Support technique téléphonique :

☎ +49 (0) 900 1800-150

(0,14 €/min. depuis une ligne fixe en Allemagne. Les tarifs de téléphonie mobile varient)

5. Gestion des émetteurs

5.3 Guide rapide pour les débutants

Cette section explique comment démarrer avec la gestion des émetteurs dans les applications les plus courantes. Une explication détaillée du menu complet figure dans la section suivante.

Créer un premier objet



Objets

1. Appuyer sur les objets
1. Appuyer sur « Ajouter un objet ».
2. Remplir la fenêtre avec les données de l'objet.
3. Appuyer sur « Enregistrer ».
✓ L'objet a bien été ajouté.

Créer un premier appareil

1. Appuyer sur « Ajouter un appareil ».
2. Remplir la fenêtre avec les données de l'appareil.
3. Appuyer sur « Enregistrer ».
✓ L'appareil a bien été ajouté.

Ajouter les séries des émetteurs

1. Connecter la Memo au Codemaster S2.
2. Appuyer sur « Ajouter des séries d'émetteurs ».
3. Procéder à la configuration d'émetteur souhaitée.
⇒ Suivre les instructions affichées à l'écran.
4. Appuyer sur « Suivant ».
5. Appuyer sur « Enregistrer des données dans la Memo ».
⇒ Un message signalant le succès de l'enregistrement s'affiche.
6. Appuyer sur « OK ».
7. Transférer les données vers le récepteur, voir «**5.8 Transfert des données vers le récepteur**», page 16
✓ Les émetteurs sont à présent opérationnels dans l'installation.
✓ L'installation peut être mise en service.

Ajout à distance d'un émetteur

Ajouter un émetteur à un appareil sans se déplacer jusqu'à l'installation.


Si l'émetteur doit être ajouté à distance sur plusieurs appareils, sélectionner l'option « Ajouter à distance l'émetteur dans un autre appareil ».

Restriction : Quatre commandes maximum peuvent être ajoutées à distance pour chaque émetteur.

1. Appuyer sur « Ajouter à distance l'émetteur ».
2. Procéder à la configuration d'émetteur souhaitée.
⇒ Suivre les instructions affichées à l'écran.
3. Appuyer sur « Suivant ».
4. Envoyer l'émetteur à l'exploitant.
5. Placer l'émetteur à portée du récepteur auquel il doit être ajouté et appuyer sur n'importe quel bouton de l'émetteur.
⇒ L'émetteur est programmé sur le récepteur.
✓ L'émetteur a bien été ajouté.

Remplacement à distance d'un émetteur

Remplacer un émetteur connu sur un appareil, par exemple parce que le propriétaire précédent ne l'a pas restitué à l'exploitant lorsqu'il a déménagé.

1. Pour l'émetteur à remplacer à distance, appuyer sur .
2. Suivre les instructions affichées à l'écran.
3. Envoyer le nouvel émetteur à l'exploitant.
4. Placer le nouvel émetteur à portée du récepteur sur lequel le remplacement doit s'opérer et appuyer sur n'importe quel bouton de l'émetteur.
⇒ Le nouvel émetteur est programmé sur le récepteur
⇒ L'ancien émetteur est supprimé du récepteur
✓ L'émetteur a bien été remplacé à distance.

5. Gestion des émetteurs



INFORMATIONS

- Structure du programme à partir de la version 2.4.1.222651

5.4 Objets



Objets

[Ajouter un objet](#) [Charger à l'aide de la...](#)

[Modifier un objet](#) [Supprimer un objet](#)

Rechercher un objet

Objet 1
Rue
Code postal, Ville

Objet 2
Rue
Code postal, Ville

Objet 3
Rue
Code postal, Ville

Ajouter un objet

1. Appuyer sur « Ajouter un objet ».
2. Remplir la fenêtre avec les données de l'objet.
3. Appuyer sur « Enregistrer ».
✓ L'objet a bien été ajouté.

Modifier un objet

1. Sélectionner l'objet souhaité (cocher la case).
⇒ Le point « Modifier un objet » devient sélectionnable.
2. Appuyer sur « Modifier un objet ».
3. Remplir la fenêtre avec les données de l'objet.
4. Appuyer sur « Enregistrer ».
✓ Les données de l'objet ont bien été modifiées.

Charger à l'aide de la Memo

Ouvre d'un simple clic l'appareil enregistré dans la Memo branchée au Codemaster S2.

1. Appuyer sur « Charger à l'aide de la Memo ».

⇒ La fenêtre contenant les données enregistrées sur la Memo s'ouvre.

2. Apporter les modifications souhaitées (voir les descriptions correspondantes).

Supprimer un objet

1. Sélectionner l'objet souhaité (cocher la case).
⇒ Le point « Supprimer un objet » devient sélectionnable.
2. Appuyer sur « Supprimer un objet ».
3. Confirmer la suppression.
✓ L'objet a été supprimé.

Sélectionner un objet

Rechercher un objet

Objet 1
Rue
Code postal, Ville

Objet 2

Pour sélectionner un objet, appuyer directement dessus (ne pas cocher la case).

⇒ La fenêtre de l'objet s'ouvre.

5.5 Appareils

[Ajouter un appareil](#) [Importer un appareil](#)

[Modifier un appareil](#) [Supprimer un appareil](#)

Rechercher un appareil

<input type="checkbox"/>	Appareil Type d'appareil No° Memo	Tiga GTA 12345
<input type="checkbox"/>	Appareil Type d'appareil No° Memo	Porte extérieure DTA 654321

Ajouter un appareil

1. Appuyer sur « Ajouter un appareil ».
2. Remplir la fenêtre avec les données de l'appareil.
3. Appuyer sur « Enregistrer ».
✓ L'appareil a bien été ajouté.

5. Gestion des émetteurs

Modifier un appareil

1. Sélectionner l'objet souhaité (cocher la case).
⇒ Le point « Modifier un appareil » devient sélectionnable.
2. Appuyer sur « Modifier un appareil ».
3. Modifier la fenêtre contenant les données de l'appareil.
4. Appuyer sur « Enregistrer ».
✓ Les données de l'appareil ont bien été modifiées

Importer un appareil

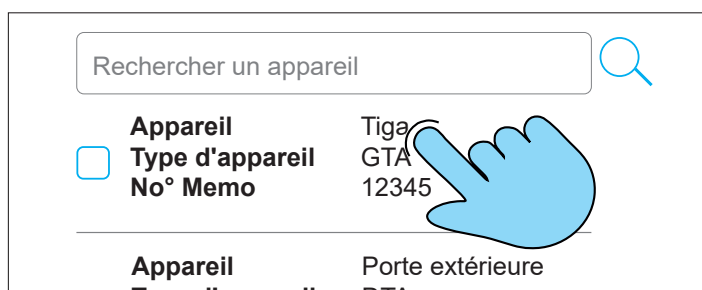
Les appareils qui n'ont pas encore été gérés avec le Codemaster S2 peuvent être importés ultérieurement afin de pouvoir être gérés avec le Codemaster S2.

1. Retirez la Memo de l'appareil à importer et la brancher au Codemaster S2.
2. Appuyer sur « Importer un appareil ».
⇒ Le type d'appareil est reconnu.
3. Remplir la fenêtre.
4. Appuyer sur « Enregistrer ».
✓ L'appareil a été importé.

Supprimer un appareil

1. Sélectionner l'appareil souhaité (cocher la case).
⇒ Le point « Supprimer un appareil » devient sélectionnable.
2. Appuyer sur « Supprimer un appareil ».
3. Confirmer la suppression.
✓ L'appareil a été supprimé

Sélectionner un appareil



Pour sélectionner un appareil, appuyer directement dessus (ne pas cocher la case)

⇒ La fenêtre de l'appareil s'ouvre

5.6 Émetteurs



Importer l'émetteur

Cette option n'est disponible que sur un appareil auquel aucun émetteur n'a été ajouté.

Description :

Les émetteurs déjà connus d'un autre appareil peuvent être importés dans un nouvel appareil. Cette fonction est utile par exemple si une installation existante est complétée par une porte et si les émetteurs existants doivent être utilisés.

1. Connecter la Memo pour le nouvel appareil au Codemaster S2.
2. Appuyer sur « Importer l'émetteur ».
3. Sélectionner l'objet ou l'appareil à partir duquel seront importés les émetteurs.
4. Sélectionner l'émetteur à importer.
5. Appuyer sur « Importer l'émetteur ».
6. Procéder à la configuration d'émetteur souhaitée et appuyer sur « Suivant ».
⇒ Si plusieurs types d'émetteur sont importés, la configuration doit être effectuée pour chaque type d'émetteur.
7. Appuyer sur « Enregistrer des données dans la Memo ».
⇒ Un message signalant le succès de l'enregistrement s'affiche.
8. Appuyer sur « OK ».

5. Gestion des émetteurs

9. Transférer les données vers le récepteur, voir «**5.8 Transfert des données vers le récepteur**», page 16
✓ Les réglages effectués sur le Codemaster S2 sont à présent disponibles sur l'installation.

Ajouter un émetteur

1. Connecter la Memo au Codemaster S2.
2. Appuyer sur « Ajouter l'émetteur ».
3. Suivre les instructions affichées à l'écran.
4. Appuyer sur « Enregistrer des données dans la Memo ».
⇒ Un message signalant le succès de l'enregistrement s'affiche.
5. Appuyer sur « OK ».
6. Transférer les données vers le récepteur, voir «**5.8 Transfert des données vers le récepteur**», page 16
✓ Les réglages effectués sur le Codemaster S2 sont à présent disponibles sur l'installation.

Compléter à distance l'émetteur

Ajouter un émetteur à un appareil sans se déplacer jusqu'à l'installation.

Si l'émetteur doit être ajouté à distance sur plusieurs appareils, sélectionner l'option « Ajouter à distance l'émetteur dans un autre appareil ».


Restriction : Quatre commandes maximum peuvent être ajoutées à distance pour chaque émetteur.

1. Appuyer sur « Ajouter à distance l'émetteur ».
2. Procéder à la configuration d'émetteur souhaitée.
⇒ Suivre les instructions affichées à l'écran.
3. Appuyer sur « Suivant ».
4. Envoyer l'émetteur à l'exploitant.
5. Placer l'émetteur à portée du récepteur auquel il doit être ajouté et appuyer sur n'importe quel bouton de l'émetteur.
⇒ L'émetteur est programmé sur le récepteur.
✓ L'émetteur a bien été ajouté.

Ajouter une commande

Si d'autres commandes d'émetteur sont nécessaires dans un appareil, celles-ci peuvent être ajoutées avec cette fonction, par ex. pour programmer également les commandes 3 et 4.


Restriction : Seuls les mêmes types d'émetteurs peuvent être sélectionnés en même temps.

1. Connecter la Memo de l'appareil au Codemaster S2.
2. Sélectionner l'émetteur souhaité  (cocher la case).
⇒ Le point « Ajouter une commande » devient sélectionnable.
3. Appuyer sur « Ajouter une commande ».
4. Procéder à la configuration d'émetteur souhaitée.
⇒ Suivre les instructions affichées à l'écran.
⇒ Il existe également une option « Ajouter une commande manuellement ». Elle peut être utilisée lorsque l'émetteur n'est pas présent physiquement.
5. Appuyer sur « Suivant ».
6. Appuyer sur « Enregistrer des données dans la Memo ».
⇒ Un message signalant le succès de l'enregistrement s'affiche.
7. Appuyer sur « OK ».
8. Transférer les données vers le récepteur, voir «**5.8 Transfert des données vers le récepteur**», page 16
✓ Les réglages effectués sur le Codemaster S2 sont à présent disponibles sur l'installation.

Modifier l'émetteur

Modifier un émetteur déjà connu en programmant par exemple une touche supplémentaire, en utilisant un autre canal radio, etc.


Pour ajouter ou modifier une commande, la Memo correspondante est requise.

1. Si nécessaire, connecter la Memo au Codemaster S2.
2. Pour l'émetteur à modifier, appuyer sur .
3. Procéder à la configuration d'émetteur souhaitée.
⇒ Suivre les instructions affichées à l'écran.
4. Appuyer sur « Suivant ».
5. Appuyer sur « Enregistrer des données dans la Memo ».
⇒ Un message signalant le succès de l'enregistrement s'affiche.
6. Appuyer sur « OK ».
7. Transférer les données vers le récepteur, voir «**5.8 Transfert des données vers le récepteur**», page 16
✓ Les réglages effectués sur le Codemaster S2 sont à présent disponibles sur l'installation.

5. Gestion des émetteurs


Remplacement à distance d'un émetteur

Remplacer un émetteur connu sur un appareil, par exemple parce que le propriétaire précédent ne l'a pas restitué à l'exploitant lorsqu'il a déménagé.

1. Pour l'émetteur à remplacer à distance, appuyer sur .
2. Suivre les instructions affichées à l'écran.
3. Envoyer le nouvel émetteur à l'exploitant.
4. Placer le nouvel émetteur à portée du récepteur sur lequel le remplacement doit s'opérer et appuyer sur n'importe quel bouton de l'émetteur.
⇒ Le nouvel émetteur est programmé sur le récepteur
⇒ L'ancien émetteur est supprimé du récepteur
✓ L'émetteur a bien été remplacé à distance.

Effacer l'émetteur

Supprimer un émetteur spécifique d'un appareil.

1. Connecter la Memo de l'appareil au Codemaster S2.
2. Pour l'émetteur à supprimer, appuyer sur .
3. Confirmer la suppression
✓ L'émetteur a bien été supprimé

Ajouter les séries des émetteurs

Ajouter plusieurs émetteurs à un appareil sans devoir effectuer la configuration séparément pour chaque émetteur.

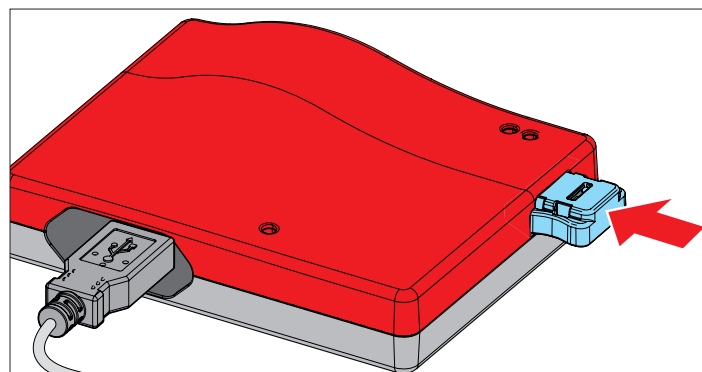
1. Connecter la Memo au Codemaster S2.
2. Appuyer sur « Ajouter des séries d'émetteurs ».
3. Procéder à la configuration d'émetteur souhaitée.
⇒ Suivre les instructions affichées à l'écran.
4. Appuyer sur « Suivant ».
5. Appuyer sur « Enregistrer des données dans la Memo ».
⇒ Un message signalant le succès de l'enregistrement s'affiche.
6. Appuyer sur « OK ».
7. Transférer les données vers le récepteur, voir «5.8 Transfert des données vers le récepteur», page 16
✓ Les émetteurs sont à présent opérationnels dans l'installation.

Ajouter à distance les séries d'émetteurs

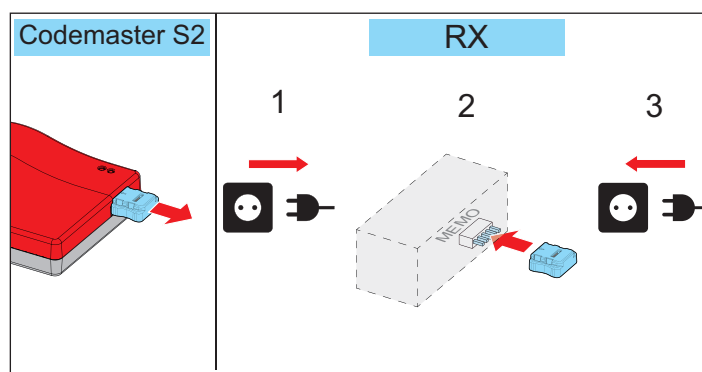
Ajouter plusieurs émetteurs à un appareil en même temps, sans avoir à configurer chaque émetteur séparément et sans être sur place près de l'installation ni avoir accès à la Memo.

1. Appuyer sur « Ajouter à distance les séries d'émetteurs ».
2. Procéder à la configuration d'émetteur souhaitée.
⇒ Suivre les instructions affichées à l'écran.
3. Appuyer sur « Enregistrer des données dans la Memo ».
⇒ Un message signalant le succès de l'enregistrement s'affiche.
4. Appuyer sur « OK ».
5. Transférer les données vers le récepteur, voir «5.8 Transfert des données vers le récepteur», page 16
✓ Les émetteurs sont à présent opérationnels dans l'installation.

5.7 Connexion de la Memo au Codemaster S2



5.8 Transfert des données vers le récepteur



1. Retirer la Memo du Codemaster S2.
2. Couper l'alimentation secteur du récepteur.

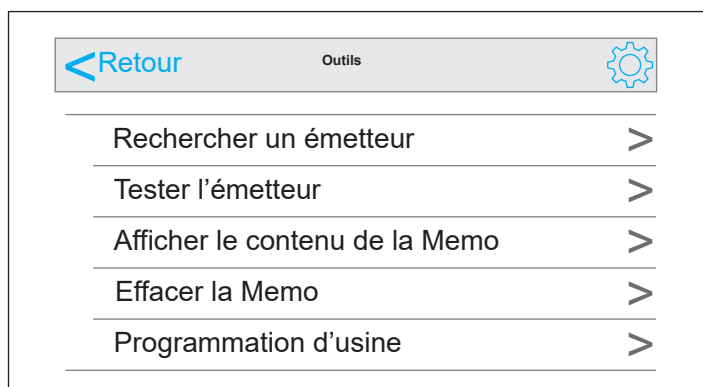
5. Gestion des émetteurs

3. Connecter la Memo au logement Memo du récepteur.
4. Rebrancher le récepteur à l'alimentation secteur.
 - ✓ Les réglages effectués sur le Codemaster S2 sont à présent disponibles sur le récepteur.

5.9 Outils



Outils



Rechercher un émetteur

Affiche les informations suivantes sur un émetteur connu du Codemaster S2 :

- Objet sur lequel l'émetteur est programmé
 - Appareil sur lequel l'émetteur est programmé
 - Nom de l'émetteur (si attribué)
 - Numéro de série
1. Appuyer sur « Rechercher un émetteur ».
 2. Appuyer sur « Scanner un émetteur ».
 3. Appuyer sur n'importe quelle touche de l'émetteur souhaité.
 - ⇒ Si l'émetteur n'est pas physiquement présent, au lieu des étapes 2 et 3, saisir le numéro de série de l'émetteur (voir partie arrière).
 - ✓ Les informations (si disponibles) s'affichent.

Tester l'émetteur

Indique si les émetteurs contiennent déjà des informations pour les ajouts à distance ou les remplacements à distance.

1. Appuyer sur « Tester l'émetteur ».
2. Appuyer sur la touche de commande souhaitée sur l'émetteur.
3. Si nécessaire, confirmer plusieurs fois selon les instructions affichées à l'écran.
 - ✓ Les informations (si disponibles) s'affichent.

Afficher le contenu de la Memo

Affiche les informations suivantes sur une Memo connectée au Codemaster S2 :

- Type d'automatisme
 - Type d'appareil
 - Numéro de série de la Memo
 - Numéro de série de l'appareil
 - Mémoire libre / mémoire réservée
1. Connecter la Memo au Codemaster S2.
 2. Appuyer sur « Afficher le contenu de la Memo ».
 - ⇒ Le contenu de la mémoire est lu
 - ✓ Les informations (si disponibles) s'affichent.

Effacer la Memo

Supprime toutes les données d'émetteur enregistrées sur la Memo.

1. Appuyer sur « Effacer la Memo »
2. Connecter la Memo au Codemaster S2.
3. Appuyer sur « Effacer la Memo »
 - ✓ Les données de la mémoire sont supprimées.

Programmation d'usine

Permet de programmer des émetteurs sur une Memo sans que l'appareil ne soit géré ultérieurement par le Codemaster S2. L'appareil programmé n'est pas créé dans le Codemaster S2. Il reste possible de programmer manuellement l'émetteur (via la touche de programmation) sur l'installation.

Condition : Memo pas encore gérée par le Codemaster.

1. Appuyer sur « Programmation d'usine » et suivre les instructions.
2. Sélectionner le type d'appareil.
3. Appuyer sur « Démarrer » puis sur « Suivant ».
4. Procéder à la configuration d'émetteur souhaitée et appuyer sur « Suivant ».
5. Suivre les instructions affichées à l'écran.
 - ⇒ Les données sont enregistrées dans la Memo
 - ⇒ Un message signalant le succès de l'enregistrement s'affiche.
6. Appuyer sur « OK ».
7. Transférer les données vers le récepteur, voir «**5.8 Transfert des données vers le récepteur**», page 16
 - ✓ Les émetteurs sont à présent opérationnels dans l'installation.

6. SOMMERsuite

6.1 Description

SOMMERsuite est un logiciel de gestion des produits **SOMMER** SOMlink et Codemaster S2. Il permet de réaliser des mises à jour et des sauvegardes de données.

Les options suivantes sont disponibles pour les deux appareils :

6.2 Updater (programme de mise à jour)

- Vérifie si une mise à jour du firmware est disponible pour le produit.
- Télécharge les mises à jour sur l'ordinateur.
- Transfère les mises à jour vers le produit correspondant.

6.3 Backup (sauvegarde)



REMARQUE

- ▶ L'exploitant du Codemaster S2 est responsable de la sauvegarde des données. Il est recommandé de sauvegarder régulièrement les données.

Fonction Créer une sauvegarde :

Crée une sauvegarde des données d'objet enregistrées sur le Codemaster S2 et l'enregistre sur l'ordinateur.

Fonction Restaurer une sauvegarde :

Restaure sur le Codemaster S2 les sauvegardes créées précédemment.

6.4 Conditions

Pour pouvoir installer et utiliser SOMMERsuite, les conditions suivantes doivent être réunies :

- Périphérique compatible wifi équipé de MS Windows 7 minimum
- Connexion à Internet

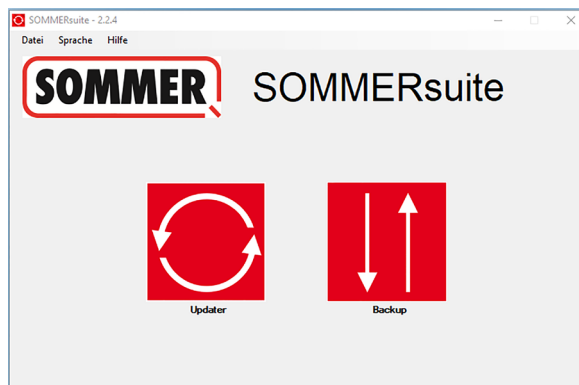
6.5 Installation

som4.me/sommersuite

1. Cliquer sur le lien et télécharger SOMMERsuite.
2. Installer SOMMERsuite.

6.6 Updater (programme de mise à jour)

1. Démarrer SOMMERsuite.

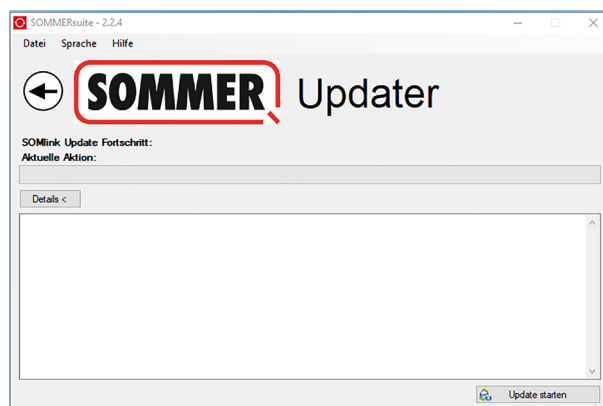


2. Sélectionner le bouton « Updater ».

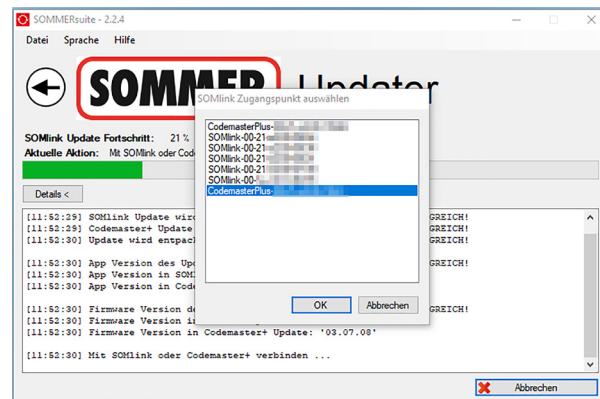


REMARQUE

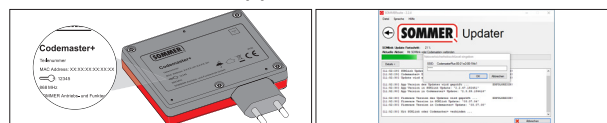
- ▶ Une connexion à Internet est requise !



3. Cliquer sur « Démarrer la mise à jour ».

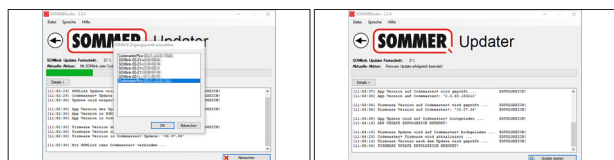


4. Sélectionner l'appareil devant recevoir la mise à jour.



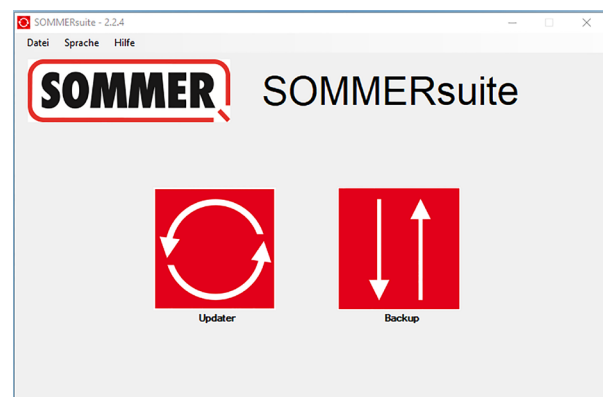
5. Le cas échéant, entrer le mot de passe et confirmer avec « OK ».

6. SOMMERsuite

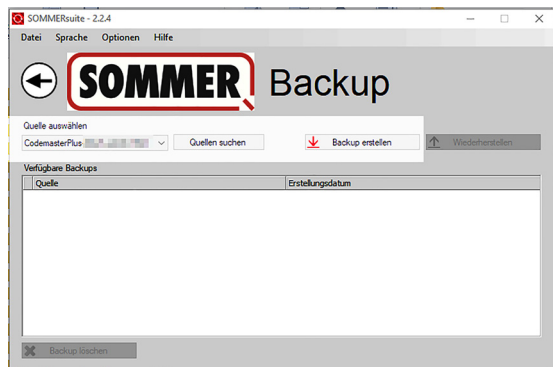


⇒ La mise à jour est automatique.

6.7 Création d'une sauvegarde

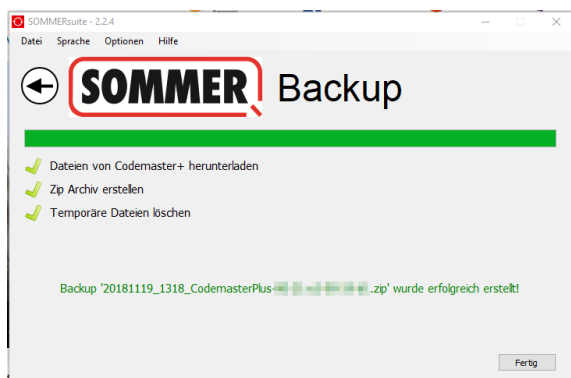


6. Sélectionner le bouton « Backup ».



7. Sélectionner l'appareil pour lequel doit être créée la sauvegarde.

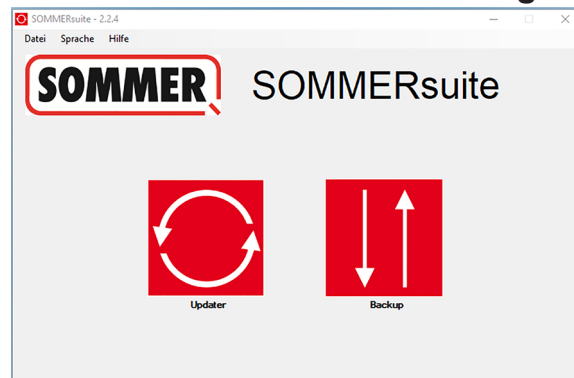
8. Cliquer sur « Créer une sauvegarde ».



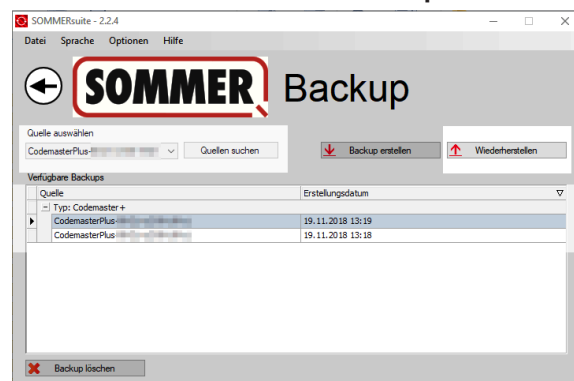
⇒ La sauvegarde est automatique

⇒ Le jeu de données apparaît dans la liste

6.8 Restauration d'une sauvegarde



9. Sélectionner le bouton « Backup ».



10. Sélectionner l'appareil sur lequel seront restaurées les données.

11. Sélectionner le jeu de données souhaité dans la liste.

12. Cliquer sur « Restaurer ».



⇒ Les données sont transférées vers l'appareil.

✓ La sauvegarde a été restaurée

6. SOMMERsuite

SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH

Hans-Böckler-Strasse 27
73230 Kirchheim/Teck
Allemagne

info@sommer.eu
www.sommer.eu

© Copyright 2022 Tous droits réservés.