

IT TRADUZIONE DELLE ISTRUZIONI PER L'USO E IL MONTAG-
GIO ORIGINALI

Codemaster S2

Scarica l'ultima versione
delle istruzioni:



Informazioni sul prodotto:

Anno di costruzione: dal 2022

Codici articolo **S13571-**
 S13572-

Informazioni sulle istruzioni per l'uso e il montaggio

Versione delle istruzioni per l'uso e il montaggio:
Codemaster-S2_S13684-00003_322022-0-DRE_Rev-A_IT

Garanzia

La garanzia è conforme alle disposizioni di legge. Il referente per le prestazioni in garanzia è il distributore specializzato. I diritti di garanzia sono validi solo nel paese in cui è stato acquistato il dispositivo. I diritti di garanzia non si applicano ai consumabili come ad esempio batterie ricaricabili, accumulatori, fusibili e lampadine. Ciò vale anche per le parti soggette ad usura.

Dati di contatto

In caso di necessità di interventi tecnici, ricambi o accessori, rivolgersi ad un rivenditore specializzato, all'azienda installatrice oppure a:

SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH

Hans-Böckler-Str. 27
D-73230 Kirchheim/Teck

www.sommer.eu
info@sommer.eu

Manutenzione

In caso di assistenza contattare il servizio telefonico a pagamento o consultare il nostro sito Web:

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

(0,14 Euro/minuto da rete fissa tedesca, le tariffe da cellulare possono variare)

www.sommer.eu/de/kundendienst.html

Diritti d'autore e diritti affini

Il produttore detiene i diritti d'autore delle presenti istruzioni per l'uso e il montaggio. È vietata ogni forma di riproduzione, elaborazione, ristampa o diffusione mediante sistemi elettronici delle presenti istruzioni per l'uso e il montaggio o delle sue parti senza l'espresso consenso scritto di **SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH**. L'inosservanza di quanto sopra indicato obbliga al risarcimento dei danni. Tutti i marchi menzionati nelle presenti istruzioni sono di proprietà dei rispettivi proprietari e vengono qui riconosciuti.

1. Indice

1. Avvertenze generali	4	5.8	Trasferimento di dati sui ricevitori	16
1.1 Avvertenze per un corretto utilizzo del prodotto	4	5.9	Strumenti	17
1.2 Istruzioni per lo smaltimento	4		Ricerca di un trasmettitore	17
2. Dichiarazioni di conformità	5		Testa di un trasmettitore	17
2.2 Dichiarazione di conformità CE semplificata	5		Visualizzazione del contenuto di Memo	17
2.1 Dichiarazione di conformità UKCA	5		Elimina Memo	17
			Programmazione del lavoro	17
3. Informazioni sul prodotto	6	6. SOMMERsuite	18	
3.1 Uso conforme	6	6.1	Descrizione	18
3.2 Uso non conforme	6	6.2	Updater	18
3.3 Link utili	6	6.3	Backup	18
3.4 Descrizione del funzionamento	6	6.4	Condizioni di garanzia	18
3.5 Compatibilità	7	6.5	Installazione	18
3.6 Dati tecnici	7	6.6	Updater	18
3.7 Componenti	7	6.7	Crea backup	19
3.8 Codici luminosi	7	6.8	Ripristina backup	19
4. Messa in funzione	8			
4.1 Creazione dello stato di pronto	8			
4.2 Creazione di una connessione Wi-Fi tramite l'app per Android	8			
4.3 Creazione di una connessione Wi-Fi tramite codice QR	9			
4.4 Creazione di una connessione WiFi tramite le impostazioni di rete del terminale	10			
5. Gestione dei trasmettitori	11			
5.1 Glossario	11			
5.2 Interfaccia utente	11			
5.3 Guida rapida per principianti	12			
5.4 Oggetti	13			
Aggiungi di un oggetto	13			
Modifica oggetto	13			
Carica sulla base de memo	13			
Cancella oggetto	13			
Selezione di un oggetto	13			
5.5 Dispositivi	13			
Aggiunta di un dispositivo	13			
Modifica di un dispositivo	14			
Importazione di un dispositivo	14			
Eliminazione di un dispositivo	14			
Selezione di un dispositivo	14			
5.6 Trasmettore	14			
Importazione di un trasmettitore	14			
Aggiunta di un trasmettitore	15			
Aggiunta di un trasmettitore in remoto	15			
Aggiunta di un comando	15			
Modifica di un trasmettitore	15			
Sostituzione di un trasmettitore in remoto	16			
Cancellazione di un trasmettitore	16			
Aggiunta di una serie di trasmettitori	16			
Aggiunta di una serie di trasmettitori in remoto	16			
5.7 Inserimento di Memo su Codemaster S2	16			

1. Avvertenze generali

1.1 Avvertenze per un corretto utilizzo del prodotto



NOTA

- ▶ Utilizzare solo in ambienti asciutti
- ▶ Pulire solo con un panno asciutto
- ▶ Smaltire in conformità alle normative locali

1.2 Istruzioni per lo smaltimento



INFORMAZIONE



- ▶ Questo apparecchio è progettato in conformità alla Direttiva Europea 2012/19/UE sui rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche (WEEE – waste electrical and electronic equipment).
- ▶ Questa direttiva offre un quadro giuridico valido per tutta l'UE sul ritiro e il riciclaggio di vecchi dispositivi.
- ▶ Tutti i componenti messi fuori uso, le batterie ricaricabili e le batterie monouso usate dell'automazione non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Smaltire correttamente componenti non più utilizzati, batterie ricaricabili e batterie monouso usate. A tal proposito, attenersi alle normative locali e nazionali vigenti. Informarsi sui metodi di smaltimento attuali vigenti presso il proprio rivenditore specializzato.

Questo dispositivo e le sue batterie sono riciclabili

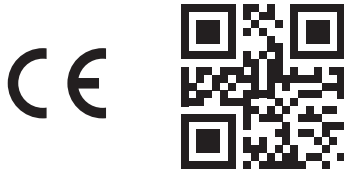


Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

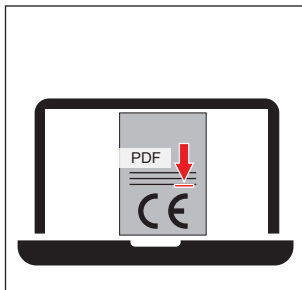
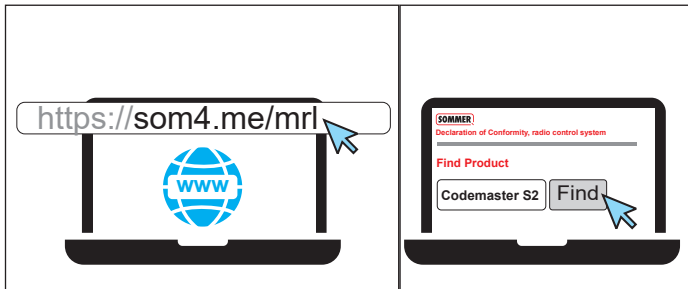
2. Dichiarazioni di conformità

2.2 Dichiarazione di conformità CE semplificata

Con la presente SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH attesta che il tipo di apparecchiatura a radiocomandi **Codemaster S2** è conforme della direttiva 2014/53/UE. Una copia integrale della dichiarazione di conformità UE è disponibile su Internet alla seguente pagina:



som4.me/mrl



2.1 Dichiarazione di conformità UKCA

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

Prodotto	Cod. art.
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
5/09/2022

i.V. 
Jochen Lude
Responsible for documents

3. Informazioni sul prodotto

3.1 Uso conforme

Codemaster S2 è progettato per la gestione di radiotrasmettitori e ricevitori compatibili con SOMloq2 di SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH. Viene stabilita una connessione Wi-Fi tra Codemaster S2 e un terminale sul quale è possibile installare un qualsiasi browser Internet oppure l'app per Android Codemaster S2. L'indirizzo locale di Codemaster S2 viene richiamato nel browser, aprendo così l'interfaccia per la gestione dei trasmettitori. Quando si utilizza l'app, l'interfaccia viene richiamata automaticamente dopo la configurazione di Codemaster. La comunicazione tra Codemaster S2 e i radiotrasmettitori avviene tramite un collegamento radio. La gestione dei trasmettitori avviene all'interno dell'interfaccia utente. Per trasferire determinate configurazioni apportate su Codemaster S2, è necessario un modulo di memoria aggiuntivo (Memo).

3.2 Uso non conforme

Qualsiasi utilizzo al di fuori di quanto specificato nel paragrafo "Uso conforme" è da considerarsi uso improprio. Anche l'apertura dell'alloggiamento o eventuali modifiche apportate all'hardware rientrano nella definizione di uso improprio.

3.3 Link utili

Sito SOMMER

www.sommer.eu

Istruzioni per l'uso e il montaggio

www.som4.me/man

SOMMERsuite

www.som4.me/sommersuite

3.4 Descrizione del funzionamento

Codemaster S2 permette di organizzare e gestire oggetti con molti radiocomandi in modo centralizzato.

In questo modo, viene meno la necessità di programmare o cancellare radiocomandi in loco.

Il dispositivo dispone di un modulo radiocomando, di un modulo Wi-Fi interno e di un server web la cui interfaccia utente è accessibile direttamente dal terminale.

Pertanto, non è richiesta alcuna connessione a Internet.

Dal momento che tutti i dati vengono elaborati e memorizzati internamente in Codemaster S2 e nella memoria aggiuntiva Memo, non avviene alcun trasferimento di dati verso server esterni.

Gli oggetti gestiti con Codemaster S2 sono bloccati per la programmazione tradizionale dei trasmettitori, lasciando così pieno controllo al responsabile dell'impianto.

3. Informazioni sul prodotto

3.5 Compatibilità

Un elenco dei prodotti compatibili può essere visualizzato alla pagina:



som4.me/Codemasterservice

3.6 Dati tecnici

Ingresso alimentatore

Tensione nominale	100–240 V
Frequenza nominale	50–60 Hz

Uscita alimentatore

Tensione nominale	5 V
Corrente nominale	1 A

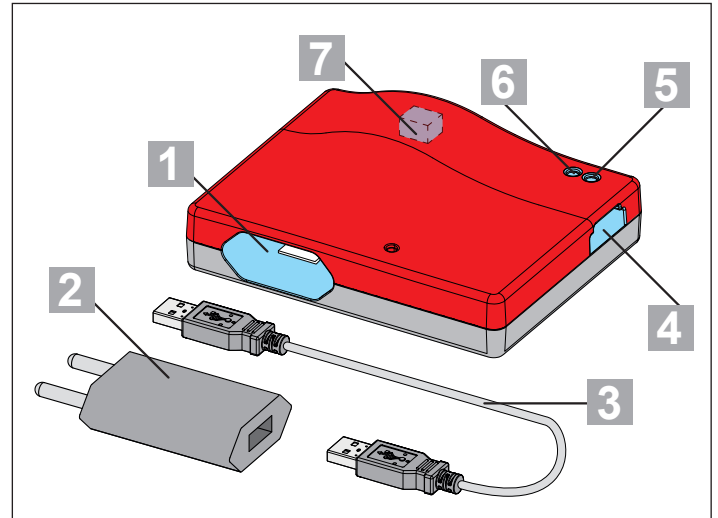
Ingresso Codemaster S2

Tensione nominale	DC 5 V
Corrente nominale	1 A

Altri dati

Dimensioni (senza alimentatore)	102 x 80 x 28 mm
WiFi Standard	2,4 GHz
Frequenza radio SOMloq2	868,95 MHz (S13571) 868,3 MHz (S13572)

3.7 Componenti



1	Connettore USB-A
2	Alimentatore
3	Cavo USB-A
4	Slot Memo
5	LED Wi-Fi
6	LED di stato
7	Presa USB-A*

* Solo per uso interno in fabbrica

3.8 Codici luminosi

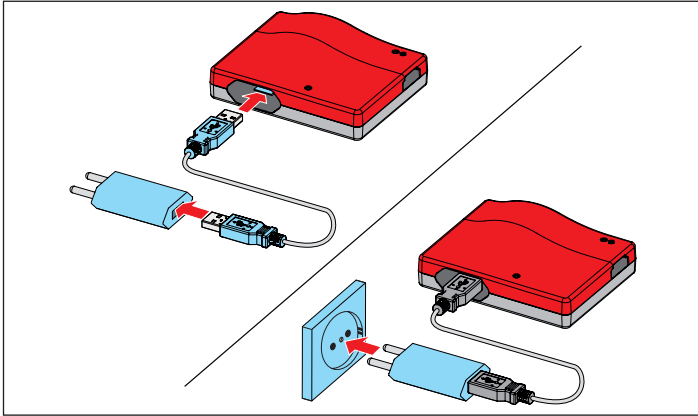
LED di stato	Significato
Si accende in rosso	Nessun Memo allegato
Acceso in verde	Memo inserita e pronta per il salvataggio dei dati
LED Wi-Fi	Significato
Off	Codemaster S2 si avvia
Acceso in verde	Connesso al Wi-Fi
Lampeggia in verde	Il dispositivo comunica tramite Wi-Fi
Si accende in rosso	Nessuna connessione Wi-Fi

4. Messa in funzione

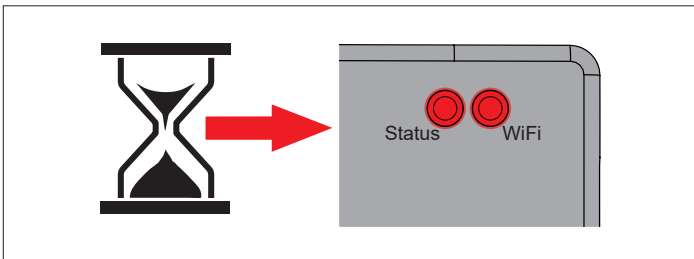
4.1 Creazione dello stato di pronto

SUGGERIMENTO

Per poter accedere rapidamente ai dati in un secondo momento, annotare l'SSID e la password Wi-Fi stampata sul retro del dispositivo prima di inserire Codemaster S2.



1. Collegare Codemaster S2 all'alimentatore.
2. Inserire l'alimentazione.



⇒ Dopo circa 20 secondi, il LED del Wi-Fi e il LED di stato si accendono in rosso

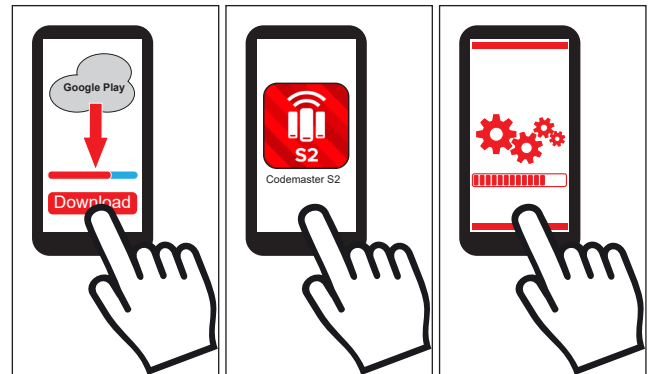
NOTA

Per creare una connessione tra Codemaster S2 e un terminale, è necessario selezionare **una** tra le opzioni descritte di seguito.

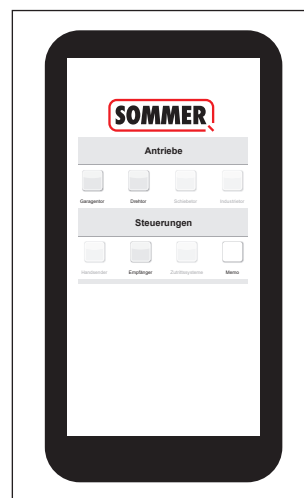
4.2 Creazione di una connessione Wi-Fi tramite l'app per Android



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



1. Scaricare e installare l'app Codemaster S2 da Google Play.
2. Aprire l'app.
3. Seguire i passaggi per stabilire la connessione.



⇒ Si apre l'interfaccia utente di Codemaster
✓ Codemaster S2 è pronto per l'uso

4. Messa in funzione

4.3 Creazione di una connessione Wi-Fi tramite codice QR

➔ **NOTA**

Per questo tipo di configurazione della connessione è possibile utilizzare terminali con Android e iOS.



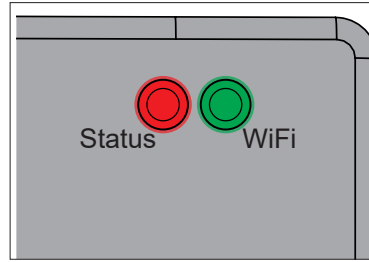
1. Scansionare il codice QR sul retro di Codemaster S2 con il terminale.



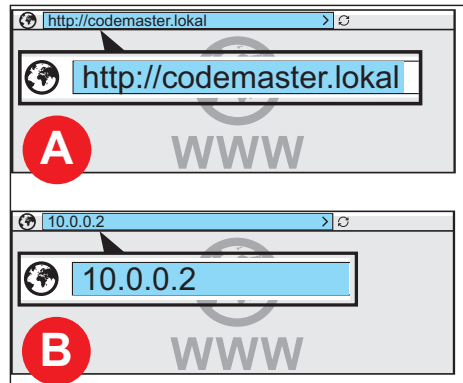
2. Confermare che si desidera collegare il dispositivo a Codemaster S2.

⇒ **Importante per i dispositivi Android:**

Poiché si tratta di una connessione locale, potrebbe essere necessario confermare che la connessione deve essere stabilita anche se il WiFi fornito da Codemaster S2 non ha connessione a Internet.



⇒ Il LED WiFi cambia da rosso a verde



3. Aprire il browser e digitare l'indirizzo **http://codemaster.lokal** o l'IP **10.0.0.2**.



⇒ Si apre l'interfaccia utente di Codemaster.

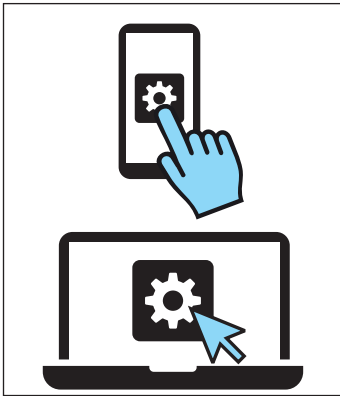
- ✓ Codemaster S2 è pronto per l'uso.

4. Messa in funzione

4.4 Creazione di una connessione WiFi tramite le impostazioni di rete del terminale

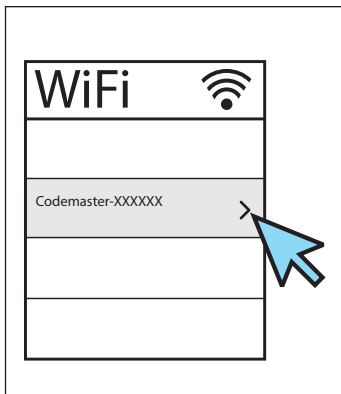
➔ **SUGGERIMENTO**

Per questo tipo di configurazione della connessione è possibile utilizzare tutti i terminali dotati di WiFi, indipendentemente dal loro sistema operativo.

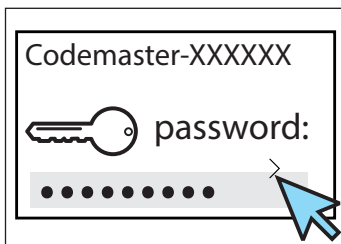


1. Aprire le impostazioni di rete del terminale.

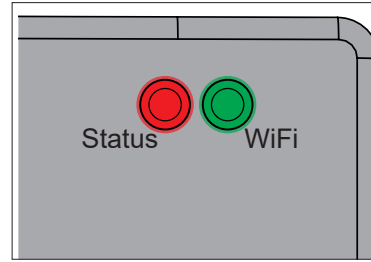
⇒ Il nome della rete Codemaster S2 apparirà nell'elenco delle reti Wi-Fi disponibili. Corrisponde all'SSID riportato sulla targhetta di identificazione (Codemaster-XXXXXX).



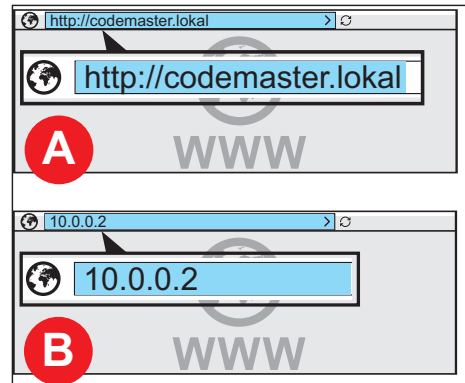
2. Selezionare la rete Codemaster S2.



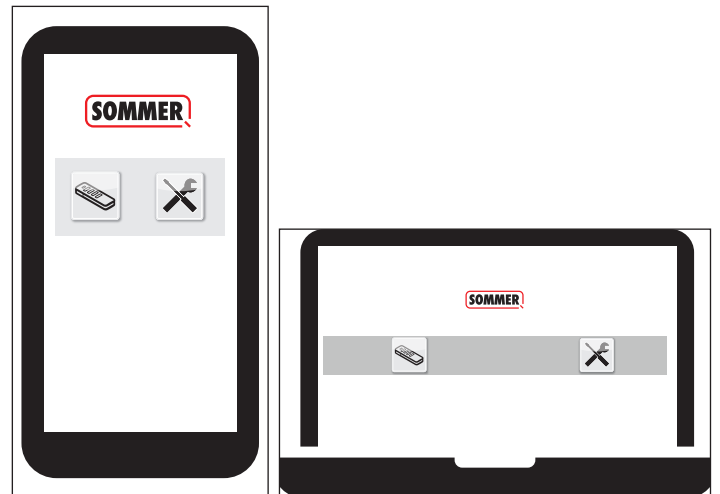
3. Inserire la password e confermarla.



⇒ Il LED WiFi cambia da rosso a verde



4. Aprire il browser e digitare l'indirizzo **http://codemaster.lokal** o l'IP **10.0.0.2**.



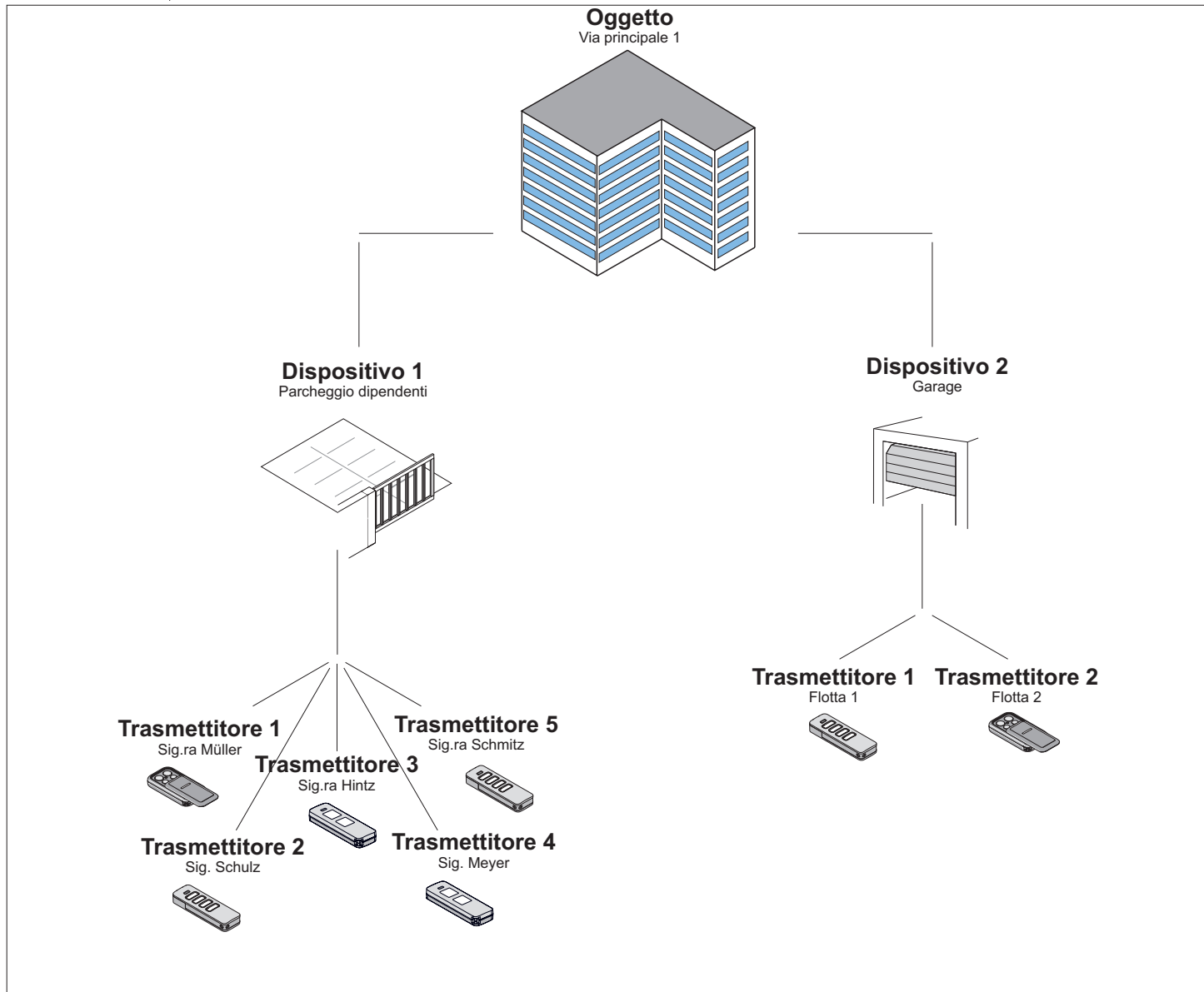
⇒ Si apre l'interfaccia utente di Codemaster.

✓ Codemaster S2 è pronto per l'uso.

5. Gestione dei trasmettitori

5.1 Glossario

Oggetto	Un'unità gestita da Codemaster S2 che può contenere più dispositivi (automazioni o ricevitori)
Dispositivo	Un'automazione o un ricevitore associato a un oggetto e gestito tramite Codemaster S2
Trasmettitore	Un radiotrasmettitore che invia comandi a un dispositivo ed è gestito da Codemaster S2



5.2 Interfaccia utente

L'uso dell'interfaccia utente è intuitivo e autoesplicativo. Le varie procedure del programma per la configurazione e la gestione dei trasmettitori possono essere eseguite seguendo le istruzioni e le specifiche del programma. I singoli passaggi, ad esempio per creare un nuovo oggetto, non vengono quindi illustrati passo per passo in questa sede. Nelle pagine seguenti verranno illustrati solo i punti e i termini che potrebbero non risultare immediatamente espliciti o non essere noti fin dall'inizio a tutti gli utenti.

In caso di difficoltà nell'utilizzo di Codemaster S2, contattare il rivenditore specializzato o il servizio di assistenza tecnica di **SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH**.

Sevizio tecnico:

☎ +49 (0) 900 1800-150

(0,14 €/minuto da rete fissa tedesca, le tariffe da cellulare possono variare)

5. Gestione dei trasmettitori

5.3 Guida rapida per principianti

In questa sezione viene illustrata brevemente la gestione dei trasmettitori per i casi di applicazione più comuni. Per una spiegazione dettagliata dell'intero menu consultare la sezione successiva.

Creazione del primo oggetto



Oggetti

1. Sfiare gli oggetti
1. Sfiare "Aggiungi oggetto".
2. Compilare la maschera con i dati dell'oggetto.
3. Sfiare "Salva".
 - ✓ L'oggetto è stato aggiunto.

Creazione del primo dispositivo

1. Sfiare "Aggiungi dispositivo".
2. Compilare la maschera con i dati del dispositivo.
3. Sfiare "Salva".
 - ✓ Il dispositivo è stato aggiunto.

Aggiunta di una serie di trasmettitori

1. Inserire Memo su Codemaster S2.
2. Sfiare "Aggiungi serie di trasmettitori".
3. Eseguire la configurazione del trasmettitore desiderata.
 - ⇒ Seguire le istruzioni sullo schermo.
4. Sfiare "Avanti".
5. Sfiare "Salva dati su Memo".
 - ⇒ Viene visualizzato un messaggio per confermare il completamento del processo di salvataggio.
6. Sfiare "OK".
7. Trasferimento dei dati ai ricevitori, cfr. **"5.8 Trasferimento di dati sui ricevitori" a pagina 16**
 - ✓ I trasmettitori sono ora pronti per l'uso nell'impianto.
 - ✓ L'impianto può essere messo in funzione.

Aggiunta di un trasmettitore in remoto

Permette di aggiungere un altro trasmettitore a un dispositivo senza dover essere presenti sul posto.


Se si desidera aggiungere il trasmettitore a più di un dispositivo, è possibile selezionare l'opzione "Aggiungi trasmettitore in remoto a un altro dispositivo".

Limitazione: per ogni trasmettitore è possibile aggiungere in remoto un massimo di 4 comandi.

1. Sfiare "Aggiungi trasmettitore in remoto".
2. Eseguire la configurazione del trasmettitore desiderata.
 - ⇒ Seguire le istruzioni sullo schermo.
3. Sfiare "Avanti".
4. Inviare il trasmettitore al responsabile dell'impianto.
5. Posizionare il trasmettitore entro la portata radio del ricevitore a cui deve essere aggiunto e premere un pulsante del trasmettitore a piacere.
 - ⇒ Il trasmettitore viene programmato sul ricevitore.
 - ✓ Il trasmettitore è stato aggiunto in remoto.

Sostituzione di un trasmettitore in remoto

Permette di sostituire un trasmettitore noto su un dispositivo, ad es. perché il proprietario precedente non lo ha restituito all'amministratore al momento del trasferimento.

1. Sfiare  sul trasmettitore da sostituire in remoto.
2. Seguire le istruzioni sullo schermo.
3. Inviare il nuovo trasmettitore al responsabile dell'impianto.
4. Posizionare il nuovo trasmettitore entro la portata radio del ricevitore che si desidera sostituire e premere un pulsante del trasmettitore a piacere.
 - ⇒ Il nuovo trasmettitore viene programmato sul ricevitore
 - ⇒ Il vecchio trasmettitore è stato cancellato dal trasmettitore
 - ✓ Il trasmettitore è stato sostituito in remoto.

5. Gestione dei trasmettitori



INFORMAZIONE

- ▶ Struttura del programma dalla versione 2.4.1.222651

5.4 Oggetti



Oggetti

Aggiungi di un oggetto Carica sulla base de memo

Modifica oggetto Cancella oggetto

Cerca oggetto

Oggetto 1
Via
CAP, Località

Oggetto 2
Via
CAP, Località

Oggetto 3
ViaCAP, Località

Aggiungi di un oggetto

1. Sfiore "Aggiungi oggetto".
2. Compilare la maschera con i dati dell'oggetto.
3. Sfiore "Salva".
✓ L'oggetto è stato aggiunto.

Modifica oggetto

1. Selezionare l'oggetto desiderato (contrassegnare la casella di controllo).
⇒ La voce "Modifica oggetto" diventa selezionabile.
2. Sfiore "Modifica oggetto".
3. Modificare la maschera con i dati dell'oggetto.
4. Sfiore "Salva".
✓ I dati dell'oggetto sono stati modificati.

Carica sulla base de memo

Apri il dispositivo memorizzato sul Memo inserito in Code-master S2 con un clic.

1. Sfiore "Carica da memo".

⇒ Si apre la maschera con i dati salvati su Memo.

2. Eseguire le modifiche desiderate (cfr. relative descrizioni).

Cancella oggetto

1. Selezionare l'oggetto desiderato (contrassegnare la casella di controllo).
⇒ La voce "Cancella oggetto" diventa selezionabile.
2. Sfiore "Cancella oggetto".
3. Confermare la cancellazione.
✓ L'oggetto è stato cancellato.

Selezione di un oggetto

Cerca oggetto

Oggetto 1
Via
CAP, Località

Oggetto 2
Via

Per selezionare un oggetto, toccare direttamente l'oggetto desiderato (non contrassegnare la casella di controllo).

⇒ Si apre la maschera dell'oggetto.

5.5 Dispositivi

Aggiungi dispositivo Importa dispositivo

Modifica dispositivo Elimina dispositivo

Cerca dispositivo

<input type="checkbox"/>	Dispositivo	Garage
	Tipo di dispositivo	GTA
	N. Memo	12345

<input type="checkbox"/>	Dispositivo	Canello
	Tipo di dispositivo	DTA
	N. Memo	654321

Aggiunta di un dispositivo

1. Sfiore "Aggiungi oggetto".
2. Compilare la maschera con i dati del dispositivo.
3. Sfiore "Salva".
✓ Il dispositivo è stato aggiunto.

5. Gestione dei trasmettitori

Modifica di un dispositivo

1. Selezionare l'oggetto desiderato (contrassegnare la casella di controllo).
⇒ La voce "Modifica dispositivo" diventa selezionabile.
2. Sfiare "Modifica dispositivo".
3. Modificare la maschera con i dati dell'oggetto.
4. Sfiare "Salva".
✓ I dati del dispositivo sono stati modificati

Importazione di un dispositivo

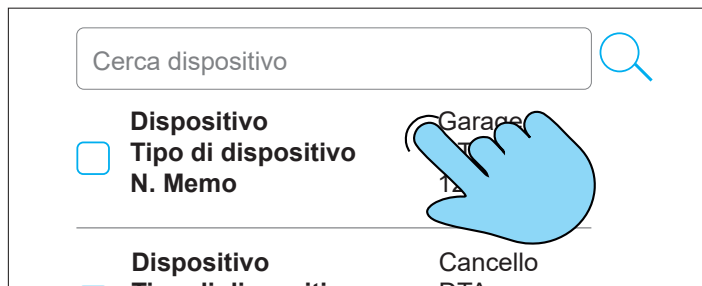
I dispositivi non precedentemente gestiti mediante Codemaster S2 possono essere importati in un secondo momento per essere gestiti tramite Codemaster S2 in futuro.

1. Estrarre Memo dal dispositivo da importare e inserirlo in Codemaster S2.
2. Sfiare "Importa dispositivo".
⇒ Il tipo di dispositivo viene riconosciuto.
3. Compilare la maschera.
4. Sfiare "Salva".
✓ Il dispositivo è stato importato.

Eliminazione di un dispositivo

1. Selezionare il dispositivo desiderato (contrassegnare la casella di controllo).
⇒ La voce "Cancella dispositivo" diventa selezionabile.
2. Sfiare "Cancella dispositivo".
3. Confermare la cancellazione.
✓ Il dispositivo è stato cancellato.

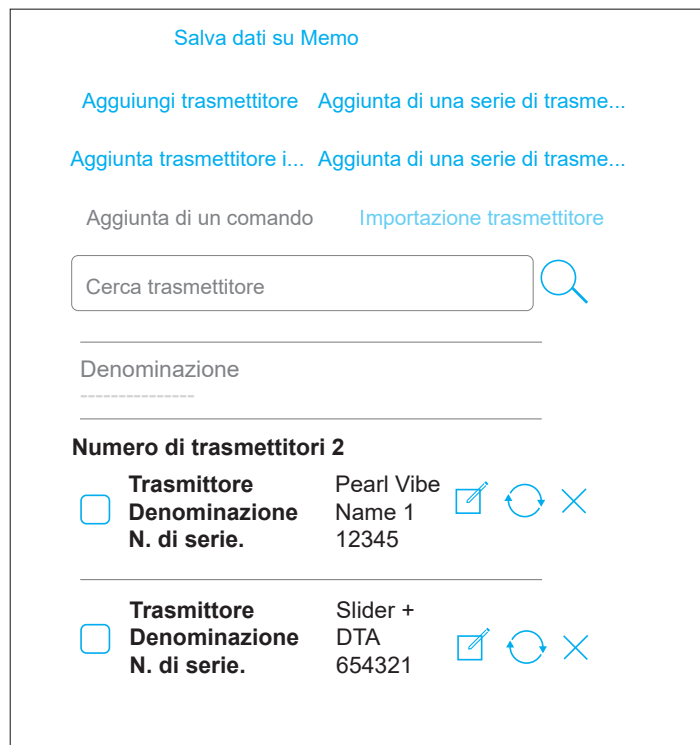
Selezione di un dispositivo



Per selezionare un dispositivo, sfiorare direttamente l'oggetto desiderato (non contrassegnare la casella di controllo).

⇒ Si apre la maschera del dispositivo

5.6 Trasmittore



Importazione di un trasmettitore

Questa opzione è disponibile solo su un dispositivo a cui non sono stati ancora aggiunti trasmettitori.

Descrizione:

È possibile importare trasmettitori già noti di un dispositivo in un nuovo dispositivo. Questa operazione può risultare utile, ad esempio, quando si aggiunge un cancello a un impianto esistente e i trasmettitori esistenti devono essere utilizzati.

1. Inserire il Memo del nuovo dispositivo in Codemaster S2.
2. Sfiare "Importa trasmettitore".
3. Selezionare l'oggetto e il dispositivo da cui si desidera importare i trasmettitori.
4. Selezionare il trasmettitore da importare.
5. Sfiare "Importa trasmettitore".
6. Configurare il trasmettitore nel modo desiderato e sfiorare "Avanti".
⇒ Se si importano tipi di trasmettitori diversi, è necessario effettuare la configurazione per ogni tipo di trasmettitore.
7. Sfiare "Salva dati su Memo".
⇒ Viene visualizzato un messaggio per confermare il completamento del processo di salvataggio.
8. Sfiare "OK".

5. Gestione dei trasmettitori

9. Trasferimento dei dati ai ricevitori, cfr. “5.8 Trasferimento di dati sui ricevitori” a pagina 16

- ✓ Le impostazioni effettuate su Codemaster S2 sono ora disponibili sull'impianto.

Aggiunta di un trasmettitore

1. Inserire Memo su Codemaster S2.
2. Sfiore "Aggiungi trasmettitore".
3. Seguire le istruzioni sullo schermo.
4. Sfiore "Salva dati su Memo".
⇒ Viene visualizzato un messaggio per confermare il completamento del processo di salvataggio.
5. Sfiore "OK".
6. Trasferimento dei dati ai ricevitori, cfr. “5.8 Trasferimento di dati sui ricevitori” a pagina 16
 - ✓ Le impostazioni effettuate su Codemaster S2 sono ora disponibili sull'impianto.

Aggiunta di un trasmettitore in remoto

Permette di aggiungere un altro trasmettitore a un dispositivo senza dover essere presenti sul posto.

Se si desidera aggiungere il trasmettitore a più di un dispositivo, è possibile selezionare l'opzione "Aggiungi trasmettitore in remoto a un altro dispositivo".


Limitazione: per ogni trasmettitore è possibile aggiungere in remoto un massimo di 4 comandi.

1. Sfiore "Aggiungi trasmettitore in remoto".
2. Eseguire la configurazione del trasmettitore desiderata.
⇒ Seguire le istruzioni sullo schermo.
3. Sfiore "Avanti".
4. Inviare il trasmettitore al responsabile dell'impianto.
5. Posizionare il trasmettitore entro la portata radio del ricevitore a cui deve essere aggiunto e premere un pulsante del trasmettitore a piacere.
⇒ Il trasmettitore viene programmato sul ricevitore.
 - ✓ Il trasmettitore è stato aggiunto in remoto.

Aggiunta di un comando

Se in un dispositivo sono necessari ulteriori comandi di trasmissione, questi sono essere aggiunti con questa funzione, ad es. per programmare in aggiunta i comandi 3 e 4.


Limitazione: è possibile selezionare contemporaneamente solo tipi di trasmettitore identici.

1. Inserire il Memo del dispositivo su Codemaster S2.
2. Selezionare il trasmettitore  desiderato (contrassegnare la casella di controllo).
⇒ La voce "Aggiungi comando" diventa selezionabile.
3. Sfiore "Aggiungi comando".
4. Eseguire la configurazione del trasmettitore desiderata.
⇒ Seguire le istruzioni sullo schermo.
⇒ È disponibile anche l'opzione "Aggiungi comando manualmente". Questa opzione può essere utilizzata quando il trasmettitore non è fisicamente presente.
5. Sfiore "Avanti".
6. Sfiore "Salva dati su Memo".
⇒ Viene visualizzato un messaggio per confermare il completamento del processo di salvataggio.
7. Sfiore "OK".
8. Trasferimento dei dati ai ricevitori, cfr. “5.8 Trasferimento di dati sui ricevitori” a pagina 16
 - ✓ Le impostazioni effettuate su Codemaster S2 sono ora disponibili sull'impianto.

Modifica di un trasmettitore

Modifica un trasmettitore già noto, ad esempio programmando un pulsante aggiuntivo, utilizzando un altro canale radio ecc.


Per aggiungere o modificare un comando, è necessario il Memo corrispondente.

1. Se necessario, inserire Memo su Codemaster S2.
2. Sfiore  sul trasmettitore da modificare.
3. Eseguire la configurazione del trasmettitore desiderata.
⇒ Seguire le istruzioni sullo schermo.
4. Sfiore "Avanti".
5. Sfiore "Salva dati su Memo".
⇒ Viene visualizzato un messaggio per confermare il completamento del processo di salvataggio.
6. Sfiore "OK".
7. Trasferimento dei dati ai ricevitori, cfr. “5.8 Trasferimento di dati sui ricevitori” a pagina 16
 - ✓ Le impostazioni effettuate su Codemaster S2 sono ora disponibili sull'impianto.

5. Gestione dei trasmettitori


Sostituzione di un trasmettitore in remoto

Permette di sostituire un trasmettitore noto su un dispositivo, ad es. perché il proprietario precedente non lo ha restituito all'amministratore al momento del trasferimento.

1. Sfiore  sul trasmettitore da sostituire in remoto.
2. Seguire le istruzioni sullo schermo.
3. Inviare il nuovo trasmettitore al responsabile dell'impianto.
4. Posizionare il nuovo trasmettitore entro la portata radio del ricevitore che si desidera sostituire e premere un pulsante del trasmettitore a piacere.
⇒ Il nuovo trasmettitore viene programmato sul ricevitore
⇒ Il vecchio trasmettitore è stato cancellato dal trasmettitore
✓ Il trasmettitore è stato sostituito in remoto.

Cancellazione di un trasmettitore

Elimina uno specifico trasmettitore dal dispositivo.

1. Inserire il Memo del dispositivo su Codemaster S2.
2. Sfiore  sul trasmettitore da cancellare.
3. Confermare la cancellazione
✓ Il trasmettitore è stato cancellato.

Aggiunta di una serie di trasmettitori

Aggiunge più trasmettitori su un dispositivo senza dover eseguire separatamente la configurazione su ciascun trasmettitore.

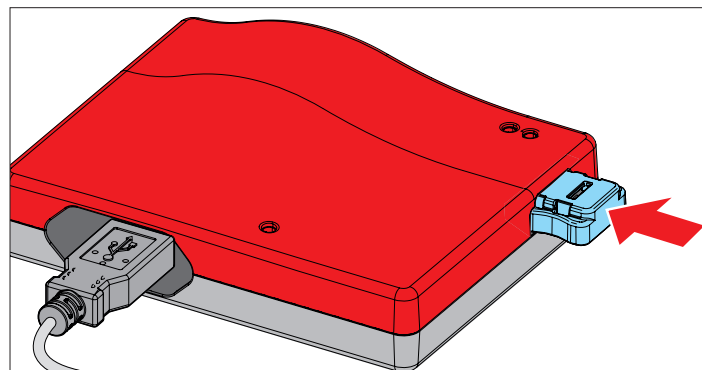
1. Inserire Memo su Codemaster S2.
2. Sfiore "Aggiungi serie di trasmettitori".
3. Eseguire la configurazione del trasmettitore desiderata.
⇒ Seguire le istruzioni sullo schermo.
4. Sfiore "Avanti".
5. Sfiore "Salva dati su Memo".
⇒ Viene visualizzato un messaggio per confermare il completamento del processo di salvataggio.
6. Sfiore "OK".
7. Trasferimento dei dati ai ricevitori, cfr. **"5.8 Trasferimento di dati sui ricevitori"** a pagina 16
✓ I trasmettitori sono ora pronti per l'uso nell'impianto.

Aggiunta di una serie di trasmettitori in remoto

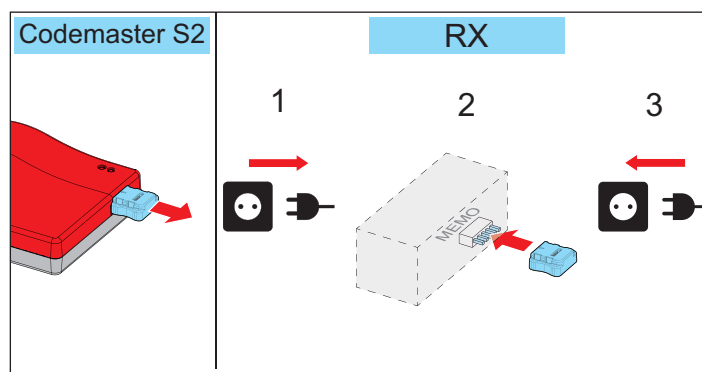
Permette di aggiungere più trasmettitori a un dispositivo contemporaneamente senza dover configurare separatamente ciascun trasmettitore e senza essere fisicamente presenti sull'impianto o avere accesso a Memo.

1. Sfiore "Aggiungi serie di trasmettitori in remoto".
2. Eseguire la configurazione del trasmettitore desiderata.
⇒ Seguire le istruzioni sullo schermo.
3. Sfiore "Salva dati su Memo".
⇒ Viene visualizzato un messaggio per confermare il completamento del processo di salvataggio.
4. Sfiore "OK".
5. Trasferimento dei dati ai ricevitori, cfr. **"5.8 Trasferimento di dati sui ricevitori"** a pagina 16
✓ I trasmettitori sono ora pronti per l'uso nell'impianto.

5.7 Inserimento di Memo su Codemaster S2



5.8 Trasferimento di dati sui ricevitori



1. Estrarre Memo da Codemaster S2.
2. Scollegare il ricevitore dalla tensione di rete.
3. Inserire Memo nell'apposito slot del ricevitore.
4. Ricollegare il ricevitore alla tensione di rete.
✓ Le impostazioni effettuate su Codemaster S2 sono ora disponibili sul ricevitore.

5. Gestione dei trasmettitori

5.9 Strumenti



Strumenti



Ricerca di un trasmettitore

Mostra le seguenti informazioni su un trasmettitore noto a Codemaster S2:

- l'oggetto su cui viene programmato il trasmettitore
- il dispositivo su cui viene programmato il trasmettitore
- il nome del trasmettitore (se assegnato)
- Numero di serie

1. Sfiore "Cerca trasmettitore".
2. Sfiore "Scansiona trasmettitore".
3. Premere un pulsante del trasmettitore a piacere del trasmettitore desiderato.
⇒ Se il trasmettitore non è fisicamente presente, in luogo dei passaggi 2 e 3 è possibile inserire anche il numero di serie del trasmettitore (vedi retro).
✓ Vengono visualizzate le informazioni (se disponibili).

Testa di un trasmettitore

Mostra se i trasmettitori contengono già informazioni per l'aggiunta o la sostituzioni in remoto.

1. Sfiore "Testa trasmettitore".
2. Premere il tasto di comando desiderato sul trasmettitore.
3. Se necessario, confermare più volte seguendo le istruzioni sullo schermo.
✓ Vengono visualizzate le informazioni (se disponibili).

Visualizzazione del contenuto di Memo

Mostra le seguenti informazioni relative a un Memo inserito su Codemaster S2:

- tipo di automazione
- tipo di dispositivo
- numero di serie Memo
- numero di serie del dispositivo
- memoria libera / memoria riservata

1. Inserire Memo su Codemaster S2.
2. Sfiore "Mostra contenuto Memo".
⇒ Il contenuto di Memo viene letto
✓ Vengono visualizzate le informazioni (se disponibili).

Elimina Memo

Elimina tutti i dati del trasmettitore memorizzati su Memo.

1. Sfiore "Elimina Memo".
2. Inserire Memo su Codemaster S2.
3. Sfiore "Elimina Memo".
✓ I dati di Memo verranno eliminati.

Programmazione del lavoro

Consente di programmare trasmettitori su un Memo senza dover gestire successivamente il dispositivo tramite Codemaster S2. Il dispositivo programmato non viene creato in Codemaster S2. È sempre possibile eseguire la programmazione manuale dei trasmettitori (tramite il pulsante di apprendimento) sull'impianto.

Requisiti: Il Memo non deve essere già gestito da Codemaster.

1. Sfiore "Programmazione del lavoro" e seguire le avvertenze.
2. Selezionare il tipo di dispositivo.
3. Sfiore "avvia", quindi su "Avanti".
4. Configurare il trasmettitore nel modo desiderato e sfiorare "Avanti".
5. Seguire le istruzioni sullo schermo.
⇒ I dati vengono memorizzati su Memo
⇒ Viene visualizzato un messaggio per confermare il completamento del processo di salvataggio.
6. Sfiore "OK".
7. Trasferimento dei dati ai ricevitori, cfr. "5.8 Trasferimento di dati sui ricevitori" a pagina 16
✓ I trasmettitori sono ora pronti per l'uso nell'impianto.

6. SOMMERsuite

6.1 Descrizione

SOMMERsuite è un software per la gestione di prodotti **SOMMER** SOMlink e Codemaster S2. Aggiornamenti e backup dei dati possono essere eseguiti qui.

Per i due tipi di dispositivi sono disponibili le seguenti opzioni:

6.2 Updater

- Verifica la disponibilità di un aggiornamento del firmware per il prodotto.
- Scarica aggiornamento sul computer.
- Trasferisce aggiornamenti sul prodotto.

6.3 Backup



NOTA

- ▶ L'operatore di Codemaster S2 è responsabile per il backup dei dati. Si raccomanda di effettuare backup regolari per mettere in sicurezza i dati.

Funzione Crea backup:

Esegue un backup dei dati dell'oggetto memorizzati su Codemaster S2 e li salva sul computer.

Ripristina funzione Backup:

Ripristina backup precedentemente creati su Codemaster S2.

6.4 Condizioni di garanzia

Per installare e utilizzare SOMMERsuite, è necessario soddisfare i seguenti requisiti:

- terminale dotato di Wi-Fi con MS Windows 7 o successivo
- Connessione a Internet

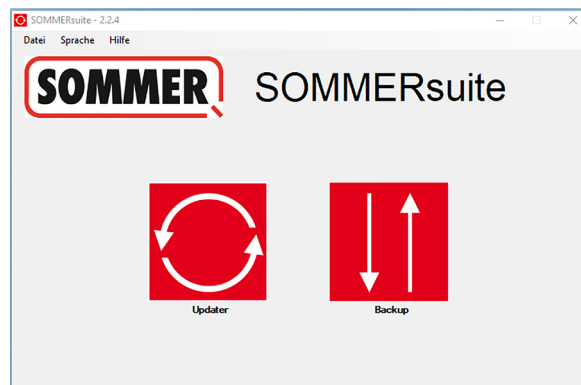
6.5 Installazione

som4.me/sommersuite

1. Fare clic sul link e scaricare SOMMERsuite.
2. Installare SOMMERsuite.

6.6 Updater

1. Avviare SOMMERsuite.

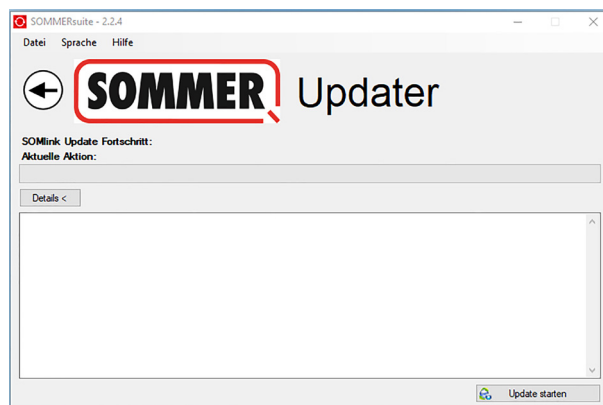


2. Selezionare il pulsante "Updater".

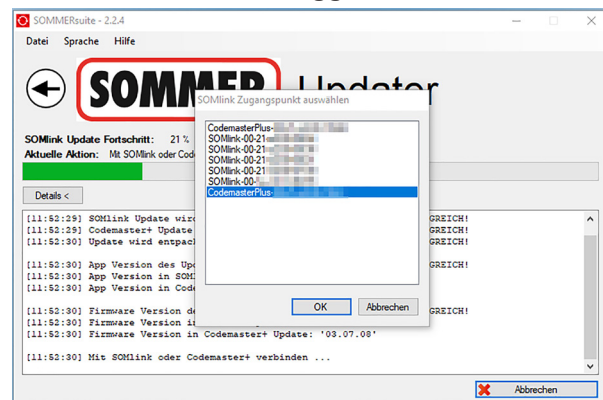


NOTA

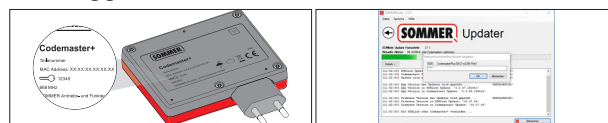
- ▶ È necessario sia presente una connessione a Internet!



3. Fare clic su "Avvia aggiornamento".

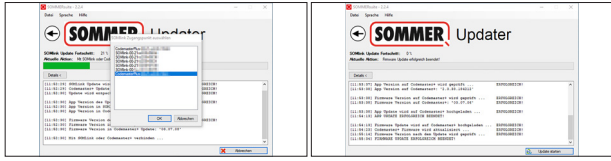


4. Seleziona il dispositivo sul quale si desidera scaricare l'aggiornamento.



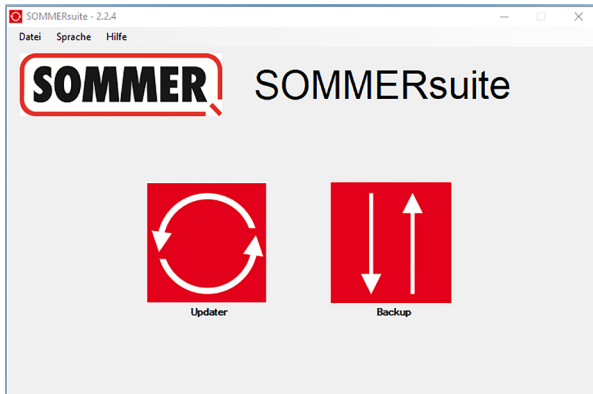
5. Se necessario, inserire la password e confermare con "OK".

6. SOMMERsuite

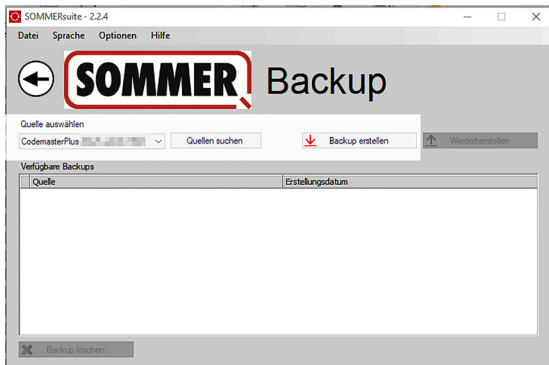


⇒ Il processo di aggiornamento verrà eseguito automaticamente.

6.7 Crea backup

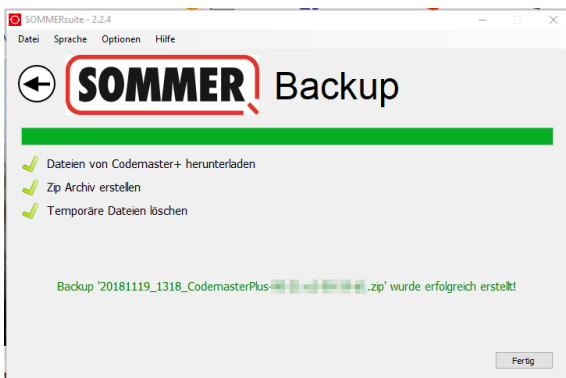


6. Selezionare il pulsante "Backup".



7. Selezionare il dispositivo di cui si desidera eseguire il backup.

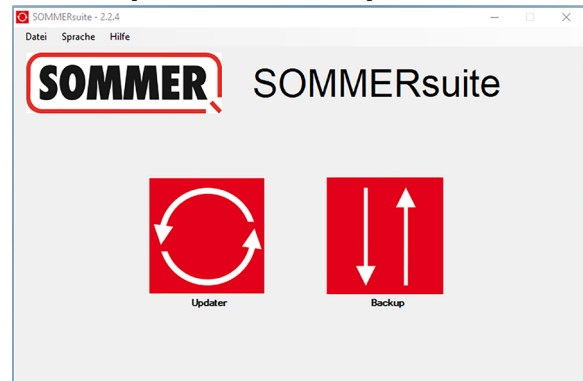
8. Fare clic su "Crea backup".



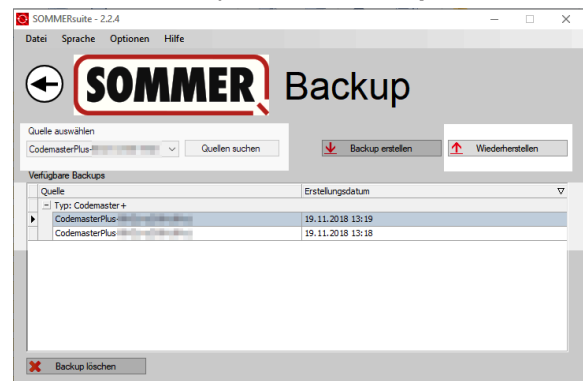
⇒ Il processo di backup verrà eseguito automaticamente

⇒ Il record apparirà nella lista

6.8 Ripristina backup



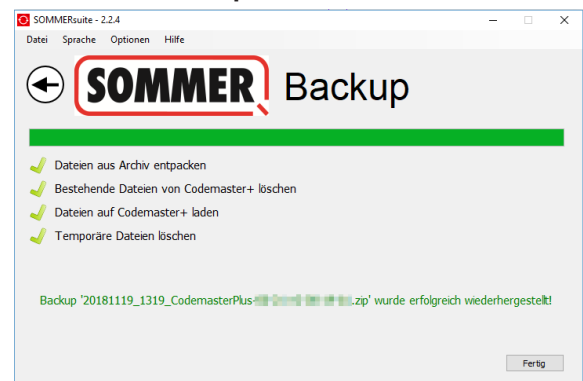
9. Selezionare il pulsante "Backup".



10. Selezionare il dispositivo su cui si desidera ripristinare i dati.

11. Selezionare il record desiderato dall'elenco.

12. Fare clic su "Ripristina".



⇒ I dati vengono trasferiti sul dispositivo.

✓ Il backup è stato ripristinato

6. SOMMERsuite

SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH

Hans-Böckler-Straße 27
73230 Kirchheim/Teck
Germania

info@sommer.eu
www.sommer.eu

© Copyright 2022 Tutti i diritti riservati.