

PT TRADUÇÃO DO MANUAL DE MONTAGEM E OPERAÇÃO ORIGINAL

Codemaster S2

Download do manual atual:



Dados relativos ao produto:

Ano de construção: a partir de 2022

Números de artigo: S13571-
S13572-

Dados relativos ao manual de montagem e operação

Versão do manual de montagem e operação:
Codemaster-S2_S13684-00005_322022-0-DRE_Rev-A_PT

Garantia

A garantia corresponde às disposições legais. O revendedor especializado é a pessoa de contacto para serviços relacionados com a garantia. O direito a garantia aplica-se apenas ao país onde o aparelho foi adquirido. Não existem quaisquer direitos à garantia para artigos de consumo como, por exemplo, pilhas, baterias, fusíveis e lâmpadas. Isto aplica-se igualmente a peças de desgaste.

Dados de contacto

Se necessitar do Serviço de Apoio ao Cliente, de peças de substituição ou de acessórios, entre em contacto com o seu revendedor, a sua empresa de montagem ou directamente com a:

SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH

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

www.sommer.eu
info@sommer.eu

Serviço

Para efeitos de assistência, entre em contacto com a hotline de assistência (chamada com custos) ou visite a nossa homepage:

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

(0,14 Euros/minuto a partir da rede fixa, os preços a partir de redes móveis podem diferir)

www.sommer.eu/de/kundendienst.html

Direitos de autor e de propriedade intelectual

O fabricante detém os direitos de autor deste manual de montagem e operação. Nenhuma parte deste manual de montagem e operação pode ser reproduzida, sob qualquer forma, sem a autorização por escrito por parte da **SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH**, nem pode ser processada, duplicada ou divulgada com recurso a sistemas eletrónicos. As infrações, que contrariem a informação indicada acima, estão sujeitas a indemnização por danos.

Todas as marcas indicadas neste manual são propriedade do respetivo fabricante e são reconhecidas pelo presente.

1. Índice de conteúdos

1. Notas gerais	4	5.8	Transferir dados para o recetor	16	
1.1	Notas para o manuseamento correto do produto	4	5.9	Equipment	17
1.2	Notas relativas à eliminação	4		Procurar emissor	17
2. Declarações de conformidade	5			Testar emissor	17
2.2	Declaração de conformidade CE simplificada	5		Visualizar conteúdo do Memo	17
2.1	Declaração de conformidade UKCA	5	5.10	Eliminar Memo	17
3. Informações sobre o produto	6			Programação de fábrica	17
3.1	Utilização correta	6	6. SOMMERSuite	18	
3.2	Utilização incorreta	6	6.1	Descrição	18
3.3	Ligações úteis	6	6.2	Updater	18
3.4	Descrição das funções	6	6.3	Backup	18
3.5	Compatibilidade	7	6.4	Pré-requisitos	18
3.6	Dados técnicos	7	6.5	Instalação	18
3.7	Componentes	7	6.6	Updater	18
3.8	Códigos intermitentes	7	6.7	Criar cópia de segurança	19
4. Colocação em funcionamento	8	6.8	Restaurar cópia de segurança	19	
4.1	Estabelecer a operacionalidade	8			
4.2	Estabelecer a ligação Wi-Fi através da aplicação Android	8			
4.3	Estabelecer a ligação Wi-Fi através do código QR 9				
4.4	Estabelecer a ligação Wi-Fi através das definições de rede do terminal	10			
5. Gestão de emissores	11				
5.1	Descrição dos termos	11			
5.2	Interface do utilizador	11			
5.3	Instruções resumidas para iniciantes	12			
5.4	Objects	13			
	Adicionar objeto	13			
	Editar objeto	13			
	Carregar através do Memo	13			
	Eliminar objeto	13			
	Selecionar objeto	13			
5.5	Devices	13			
	Adicionar aparelho	14			
	Editar aparelho	14			
	Importar aparelho	14			
	Eliminar aparelho	14			
	Selecionar aparelho	14			
5.6	Transmitters	14			
	Importar emissor	14			
	Adicionar emissor	15			
	Adicionar um emissor remotamente	15			
	Adicionar comando	15			
	Editar emissor	15			
	Substituir um emissor remotamente	16			
	Eliminar emissor	16			
	Adicionar séries de emissores	16			
	Adicionar séries de emissores remotamente	16			
5.7	Inserir o Memo no Codemaster S2	16			

1. Notas gerais

1.1 Notas para o manuseamento correto do produto



NOTA

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

1.2 Notas relativas à eliminação



INFORMAÇÃO



- ▶ Este aparelho está identificado de acordo com a diretiva europeia 2012/19/UE sobre equipamentos elétricos e eletrónicos (WEEE – waste electrical and electronic equipment).
- ▶ Esta diretiva estipula o âmbito da recolha e reciclagem de resíduos válido para toda a UE.
- ▶ Nenhum dos componentes e baterias/pilhas usadas do automatismo que tenham sido colocados fora de serviço podem ser eliminados juntamente com o lixo doméstico. Elimine corretamente os componentes e as baterias/pilhas usadas que já não serão reutilizados. Para o efeito, terá de cumprir as disposições locais e específicas do país. Informe-se sobre as vias de eliminação atuais junto do seu revendedor.

Este aparelho e as respetivas baterias são recicláveis

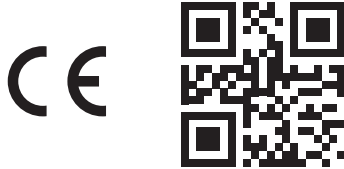


Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

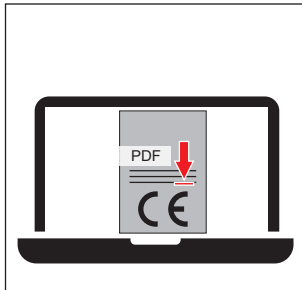
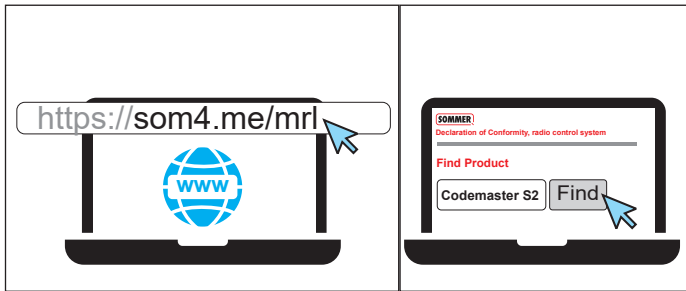
2. Declarações de conformidade

2.2 Declaração de conformidade CE simplificada

A SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH declara que o tipo de equipamento de radiofrequência **Codemaster S2** está em conformidade com a diretiva 2014/53/UE. O texto completo da declaração de conformidade UE está disponível no seguinte endereço de internet:



som4.me/mrl



2.1 Declaração de conformidade 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

Produto	N.º artigo
Codemaster S2	S13571-

O produto foi importado para o Reino Unido pela
SOMMER Doco
Unit B3 Elvington Industrial Estate
Elvington
York
YO41 4AR

**UK
CA**

Kirchheim unter
Teck
05.09.2022

i.V. 
Jochen Lude
Responsável pela documentação

3. Informações sobre o produto

3.1 Utilização correta

O Codemaster S2 destina-se à gestão de emissores de rádio e recetores compatíveis com SOMloq 2 da empresa SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH. É estabelecida uma ligação Wi-Fi entre o Codemaster S2 e um terminal, no qual está instalado um browser de Internet atual ou a aplicação Android do Codemaster S2. Acedendo ao endereço local do Codemaster S2 no browser, abre-se a interface para a gestão de emissores. Ao utilizar a aplicação, o acesso à interface é automático após a configuração do Codemaster. A comunicação entre o Codemaster S2 e os emissores de rádio tem lugar através de uma ligação de rádio. A gestão dos emissores é realizada na interface do utilizador. Para a transmissão de determinadas configurações realizadas no Codemaster S2, é necessário um módulo de memória (Memo) adicional.

3.2 Utilização incorreta

Qualquer utilização que vá para além da mencionada na secção "Utilização correta" é considerada incorreta. Além disso, a abertura da caixa, bem como a realizações de alterações no hardware são consideradas como não adequadas.

3.3 Ligações úteis

Página web da SOMMER

www.sommer.eu

Manuais de montagem e operação

www.som4.me/man

SOMMERsuite

www.som4.me/sommersuite

3.4 Descrição das funções

Com o Codemaster S2, é possível organizar e gerir centralmente objetos com muitos emissores manuais.

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

O aparelho dispõe de um módulo de rádio, um módulo Wi-Fi interno e um servidor web cuja interface do utilizador pode ser acedida diretamente a partir do terminal. Assim, não necessita de uma ligação à Internet.

Uma vez que todos os dados são processados e armazenados internamente no Codemaster S2 e na memória adicional Memo, não há qualquer transmissão de dados para servidores externos.

Os objetos geridos com o Codemaster S2 estão bloqueados contra a habitual programação de emissores, pelo que o utilizador mantém todo o controlo.

3. Informações sobre o produto

3.5 Compatibilidade

Uma lista dos produtos compatíveis pode ser consultada online:



som4.me/Codemasterservice

3.6 Dados técnicos

Entrada da fonte de alimentação

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

Saída da fonte de alimentação

Tensão nominal	5 V
Corrente nominal	1 A

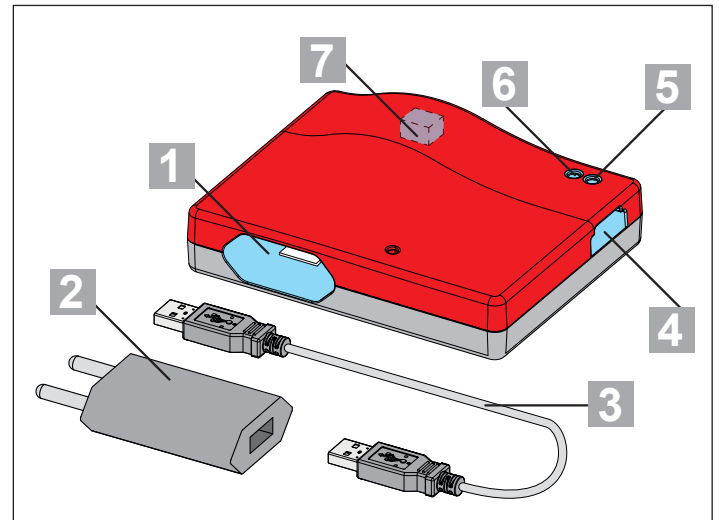
Entrada do Codemaster S2

Tensão nominal	5 V CC
Corrente nominal	1 A

Outros dados

Dimensões (sem fonte de alimentação)	102 x 80 x 28 mm
Padrão WiFi	2,4 GHz
Frequência de rádio SOMloq2	868,95 MHz (S13571) 868,3 MHz (S13572)

3.7 Componentes



1	Tomada USB-A
2	Fonte de alimentação
3	Cabo USB-A
4	Ranhura Memo
5	LED Wi-Fi
6	LED de estado
7	Tomada USB-A*

* Apenas para fins internos na fábrica

3.8 Códigos intermitentes

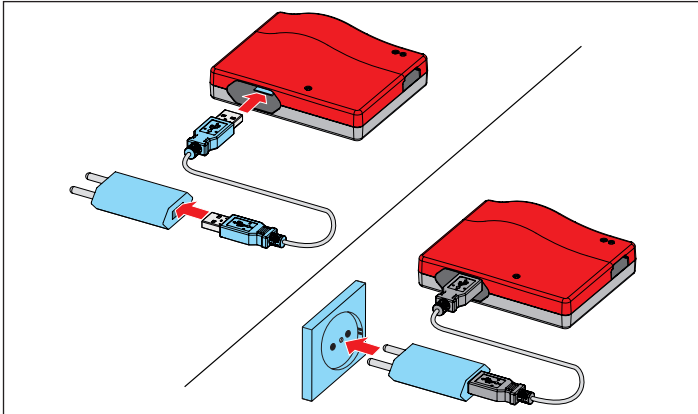
LED de estado	Significado
Acende a vermelho	Nenhum Memo conectado
Acende a verde	Memo encaixado e pronto para o armazenamento de dados
LED Wi-Fi	Significado
Apagado	O Codemaster S2 é inicializado
Acende a verde	Ligado ao Wi-Fi
Pisca a verde	O aparelho comunica via Wi-Fi
Acende a vermelho	Sem ligação Wi-Fi

4. Colocação em funcionamento

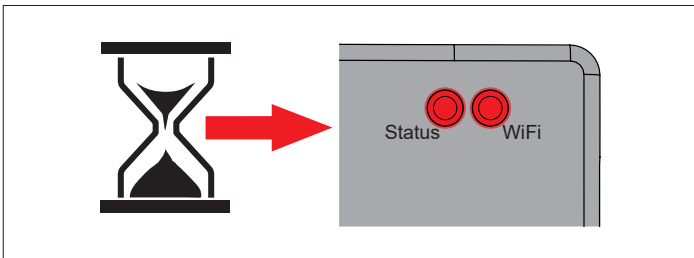
4.1 Estabelecer a operacionalidade

DICA

Para que os dados estejam rapidamente disponíveis para uma introdução posterior, anote o SSID e a palavra-passe Wi-Fi impressos na parte de trás do aparelho antes de encaixar o Codemaster S2.



1. Ligar o Codemaster S2 à fonte de alimentação.
2. Estabelecer a alimentação de tensão.



⇒ Após cerca de 20 segundos, o LED Wi-Fi e o LED de estado acendem a vermelho

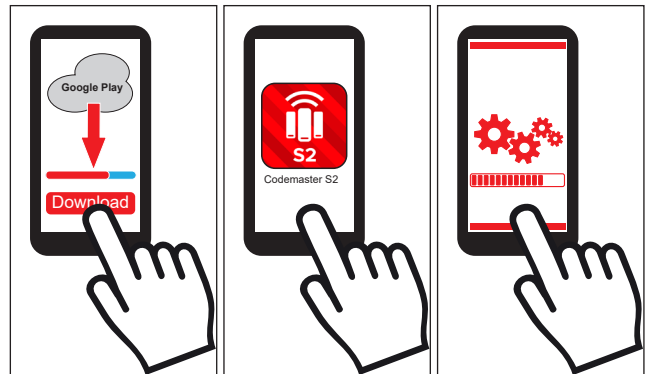
NOTA

Para estabelecer uma ligação entre o Codemaster S2 e um terminal, há que selecionar **uma** das opções descritas de seguida.

4.2 Estabelecer a ligação Wi-Fi através da aplicação Android



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



1. Descarregar a aplicação Codemaster S2 da Google PlayStore e instalar.
2. Abrir a aplicação.
3. Seguir os passos para estabelecer a ligação.



- ⇒ A interface de utilizador do Codemaster abre-se
- ✓ O Codemaster S2 está operacional

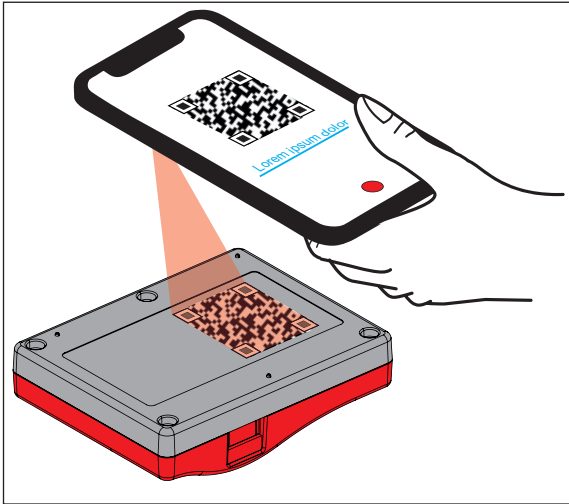
4. Colocação em funcionamento

4.3 Estabelecer a ligação Wi-Fi através do código QR



NOTA

Para este tipo de ligação, podem ser utilizados terminais com Android e iOS.



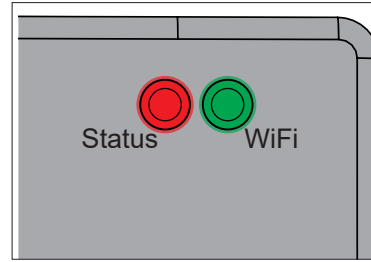
1. Ler o código QR que se encontra na parte de trás do Codemaster S2 com o terminal.



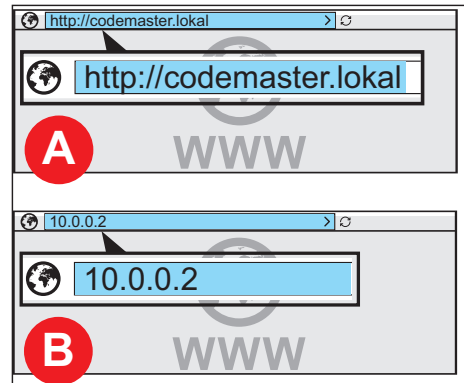
2. Confirmar que pretende que o aparelho se ligue ao Codemaster S2.

⇒ Importante para aparelhos Android:

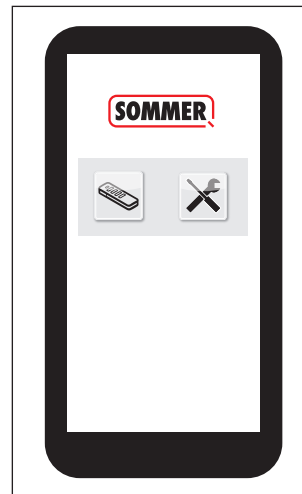
Uma vez que se trata de uma ligação local, poderá ser necessário confirmar ainda que a ligação deve ser estabelecida apesar de a ligação Wi-Fi disponibilizada pelo Codemaster S2 não possuir qualquer ligação à Internet.



⇒ O LED Wi-Fi muda de vermelho para verde.



3. Abrir o browser e aceder ao endereço **http://codemaster.lokal** ou ao IP **10.0.0.2**.



⇒ A interface de utilizador do Codemaster abre-se.

- ✓ O Codemaster S2 está operacional.

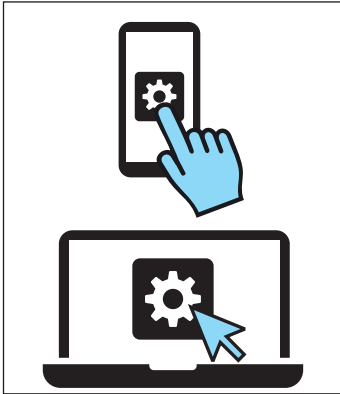
4. Colocação em funcionamento

4.4 Estabelecer a ligação Wi-Fi através das definições de rede do terminal



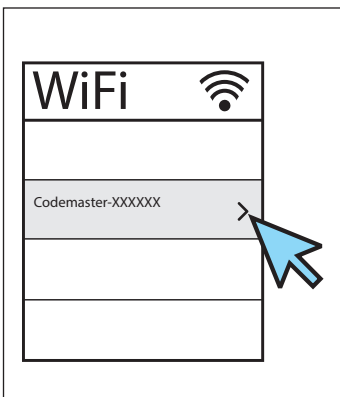
DICA

Para este tipo de ligação, podem ser utilizados todos os terminais compatíveis com Wi-Fi, independentemente do sistema operativo de cada um.

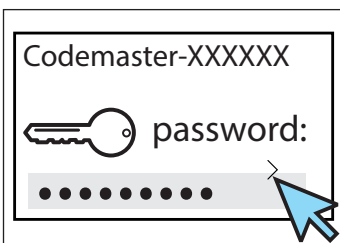


1. Abrir as definições de rede do terminal.

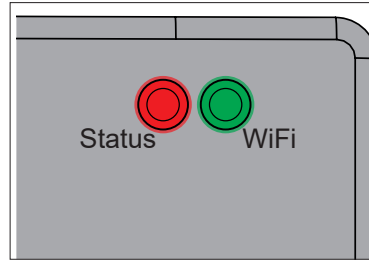
⇒ Na lista das redes de Wi-Fi disponíveis, aparece o nome da rede do Codemaster S2. Este corresponde ao SSID gravado na placa de características (Codemaster-XXXXXX).



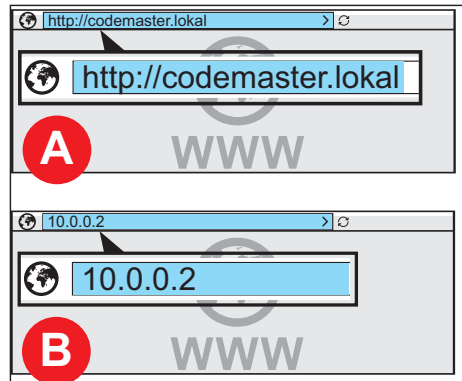
2. Selecionar a rede do Codemaster S2.



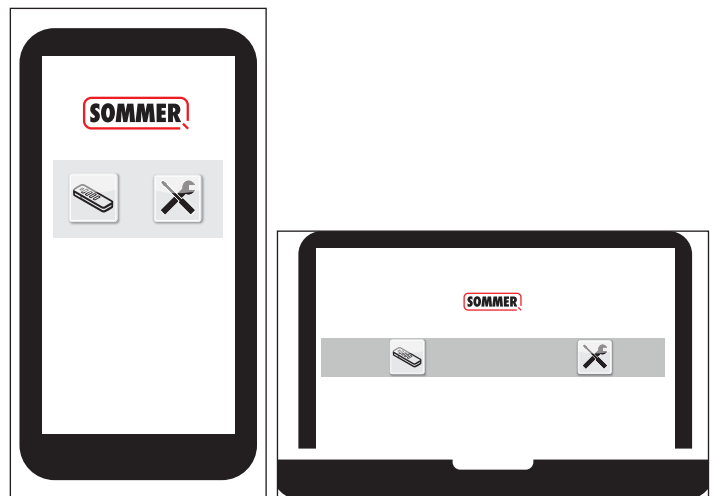
3. Introduzir e confirmar a palavra-passe.



⇒ O LED Wi-Fi muda de vermelho para verde.



4. Abrir o browser e aceder ao endereço **http://codemaster.lokal** ou ao IP **10.0.0.2**.



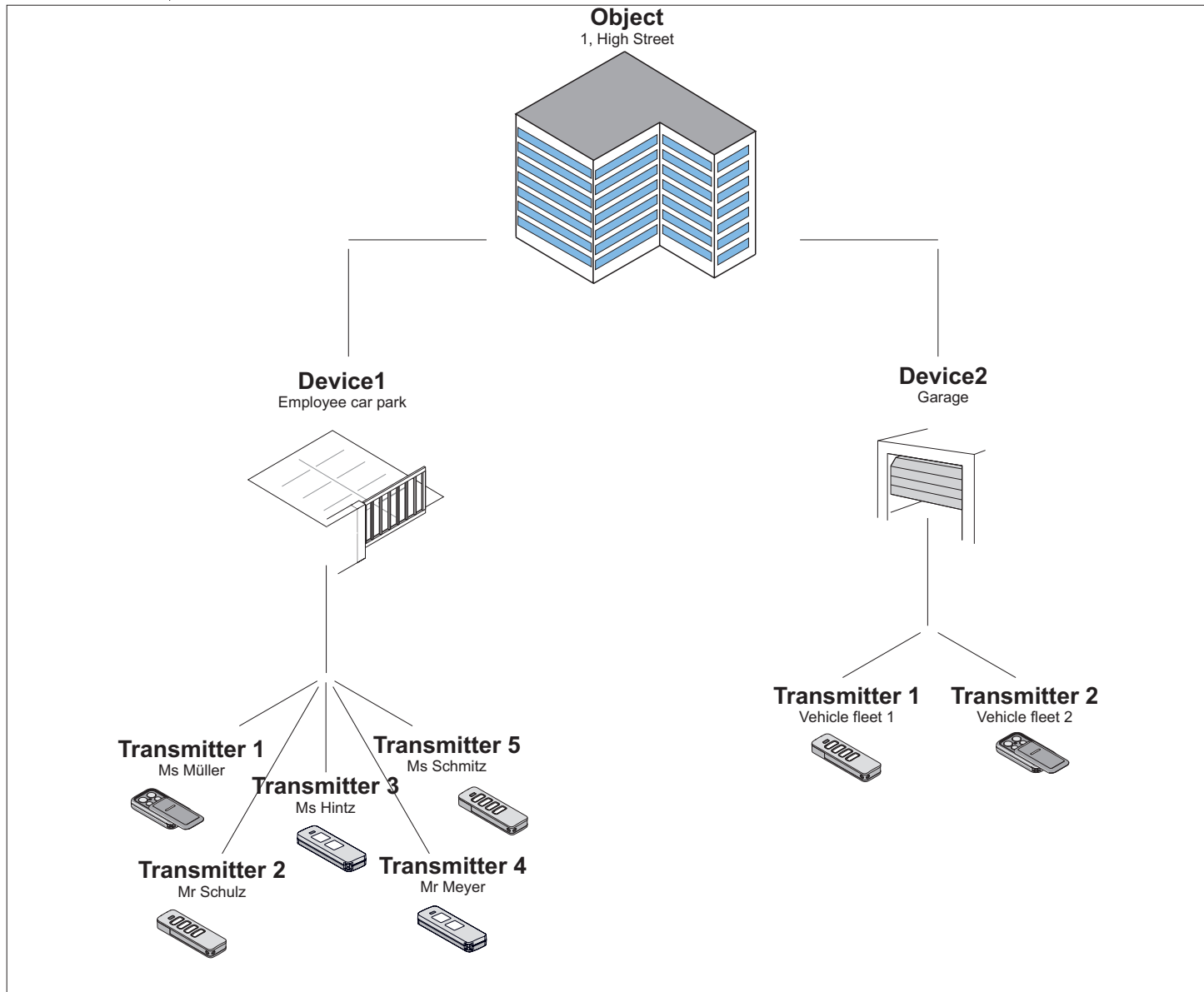
⇒ A interface de utilizador do Codemaster abre-se.

✓ O Codemaster S2 está operacional.

5. Gestão de emissores

5.1 Descrição dos termos

Objeto	Uma unidade gerida pelo Codemaster S2 que pode conter vários aparelhos (automatismos ou recetores)
Aparelho	Um automatismo ou um recetor que está atribuído a um objeto e que é gerido pelo Codemaster S2
Emissor	Um emissor de rádio que envia comandos a um aparelho e que é gerido pelo Codemaster S2



5.2 Interface do utilizador

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

Se surgirem dificuldades durante a utilização do Codemaster S2, entre em contacto com o seu revendedor especializado ou com a linha de assistência técnica da **SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH**.

Linha de assistência técnica:

☎ +49 (0) 900 1800-150

(0,14 €/minuto a partir da rede fixa alemã, os preços a partir de redes móveis podem diferir)

5. Gestão de emissores

5.3 Instruções resumidas para iniciantes

Esta secção apresenta uma introdução rápida à gestão de emissores para os casos de utilização mais comuns. Na secção seguinte, encontra uma explicação detalhada de todo o menu.

Criar o primeiro objeto



Objects

1. Tocar em “Objekte” (Objetos)
1. Tocar em “Objekt hinzufügen” (Adicionar objeto).
2. Preencher a máscara com os dados do objeto.
3. Tocar em “Speichern” (Guardar).
 - ✓ O objeto foi adicionado com sucesso.

Criar o primeiro aparelho

1. Tocar em “Gerät hinzufügen” (Adicionar aparelho).
2. Preencher a máscara com os dados do aparelho.
3. Tocar em “Speichern” (Guardar).
 - ✓ O aparelho foi adicionado com sucesso.

Adicionar séries de emissores

1. Inserir o Memo no Codemaster S2.
2. Tocar em “Senderserien hinzufügen” (Adicionar séries de emissores).
3. Efetuar a configuração pretendida do emissor.
 - ⇒ Seguir as instruções no ecrã.
4. Tocar em “Weiter” (Continuar).
5. Tocar em “Daten auf Memo speichern” (Guardar dados no Memo).
 - ⇒ É apresentada uma mensagem confirmando o processo de gravação bem-sucedido.
6. Tocar em “OK”.
7. Transferir dados para o recetor; v. **“5.8 Transferir dados para o recetor” na página 16**
 - ✓ Os emissores estão então operacionais no sistema.
 - ✓ O sistema pode ser colocado em funcionamento.

Adicionar um emissor remotamente

Adicionar outro emissor a um aparelho sem estar no local, junto do sistema.


Se pretender adicionar remotamente o emissor a mais do que um aparelho, é possível selecionar a opção “Sender an weiteres Gerät ferngänzen” (Adicionar remotamente o emissor a outro aparelho).

Restrição: por cada emissor, pode ser adicionado remotamente um máx. de 4 comandos.

1. Tocar em “Sender ferngänzen” (Adicionar um emissor remotamente).
2. Efetuar a configuração pretendida do emissor.
 - ⇒ Seguir as instruções no ecrã.
3. Tocar em “Weiter” (Continuar).
4. Enviar o emissor para o utilizador.
5. Colocar o emissor na área de alcance do rádio do recetor ao qual ele deverá ser adicionado e premir qualquer uma das teclas do emissor.
 - ⇒ O emissor é programado no recetor.
 - ✓ A adição remota do emissor foi efetuada com sucesso.

Substituir um emissor remotamente

Substituir um emissor conhecido num aparelho porque, p. ex., o proprietário anterior não o devolveu ao utilizador quando saiu.

1. Tocar em  no emissor que se pretende substituir remotamente.
2. Seguir as instruções no ecrã.
3. Enviar o emissor novo para o utilizador.
4. Colocar o emissor novo na área de alcance do rádio do recetor no qual se pretende efetuar a substituição e premir qualquer uma das teclas do emissor.
 - ⇒ O emissor novo é programado no recetor
 - ⇒ O emissor antigo é eliminado do recetor
 - ✓ A substituição remota do emissor foi efetuada com sucesso.

5. Gestão de emissores



INFORMAÇÃO

- Estrutura do programa a partir da versão 2.4.1.222651

5.4 Objects



Objects

[Add object](#) [Load based on Memo](#)

[Edit object](#) [Delete object](#)

Search object

Object 1
Street
Postal code, City

Object 2
Street
Postal code, City

Object 3
Street
Postal code, City

Adicionar objeto

1. Tocar em “Objekt hinzufügen” (Adicionar objeto).
2. Preencher a máscara com os dados do objeto.
3. Tocar em “Speichern” (Guardar).
✓ O objeto foi adicionado com sucesso.

Editar objeto

1. Selecionar o objeto pretendido (assinalar caixa de verificação).
⇒ O ponto “Objekt bearbeiten” (Editar objeto) fica disponível para seleção.
2. Tocar em “Objekt bearbeiten” (Editar objeto).
3. Editar a máscara com os dados do objeto.
4. Tocar em “Speichern” (Guardar).
✓ Os dados do objeto foram editados com sucesso.

Carregar através do Memo

Abre o aparelho que está guardado no Memo encaixado no Codemaster S2 com um clique.

1. Tocar em “Anhand Memo laden” (Carregar através do Memo).
⇒ A máscara com os dados guardados no Memo abre-se.
2. Efetuar as edições pretendidas (v. descrições correspondentes).

Eliminar objeto

1. Selecionar o objeto pretendido (assinalar caixa de verificação).
⇒ O ponto “Objekt löschen” (Eliminar objeto) fica disponível para seleção.
2. Tocar em “Objekt löschen” (Eliminar objeto).
3. Confirmar a eliminação.
✓ O objeto foi eliminado.

Selecionar objeto

Search object

Object 1
Street
Postal code, city

Object 2

Para selecionar um objeto, tocar diretamente no objeto pretendido (não assinalar a caixa de verificação).

⇒ A máscara do objeto abre-se.

5.5 Devices

[Add device](#) [Import device](#)

[Edit device](#) [Delete device](#)

Search device

Device Underground garage
Device type GTA
Memo-No. 12345

Device Outer gate
Device type DTA
Memo-No. 654321

5. Gestão de emissores

Adicionar aparelho

1. Tocar em “Gerät hinzufügen” (Adicionar aparelho).
2. Preencher a máscara com os dados do aparelho.
3. Tocar em “Speichern” (Guardar).
 - ✓ O aparelho foi adicionado com sucesso.

Editar aparelho

1. Selecionar o objeto pretendido (assinalar caixa de verificação).
 - ⇒ O ponto “Gerät bearbeiten” (Editar aparelho) fica disponível para seleção.
2. Tocar em “Gerät bearbeiten” (Editar aparelho).
3. Editar a máscara com os dados do aparelho.
4. Tocar em “Speichern” (Guardar).
 - ✓ Os dados do aparelho foram editados com sucesso

Importar aparelho

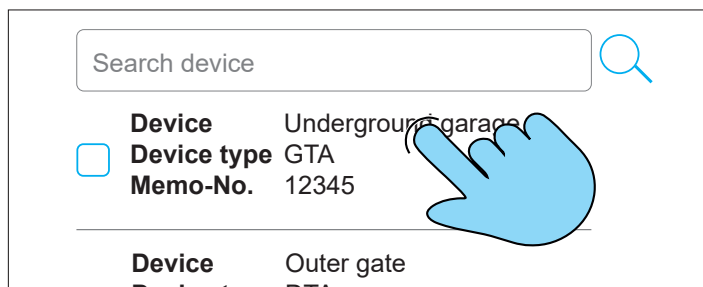
Os aparelhos que até ao momento não eram geridos através do Codemaster S2 podem ser importados posteriormente para serem geridos pelo Codemaster S2 no futuro.

1. Retirar o Memo do aparelho que se pretende importar e encaixá-lo no Codemaster S2.
2. Tocar em “Gerät importieren” (Importar aparelho).
 - ⇒ O tipo de aparelho é detetado.
3. Preencher a máscara.
4. Tocar em “Speichern” (Guardar).
 - ✓ O aparelho foi importado.

Eliminar aparelho

1. Selecionar o aparelho pretendido (assinalar caixa de verificação).
 - ⇒ O ponto “Gerät löschen” (Eliminar aparelho) fica disponível para seleção.
2. Tocar em “Gerät löschen” (Eliminar aparelho).
3. Confirmar a eliminação.
 - ✓ O aparelho foi eliminado

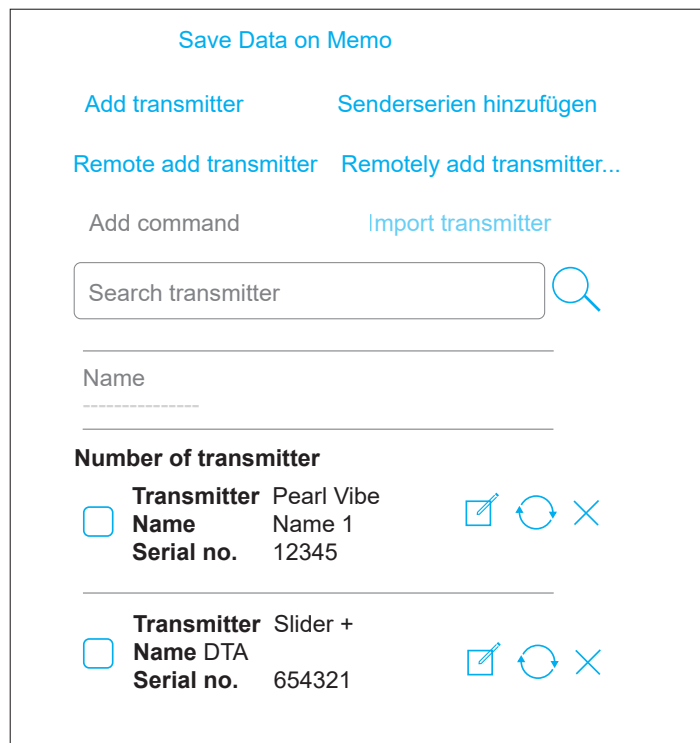
Selecionar aparelho



Para selecionar um aparelho, tocar diretamente no aparelho pretendido (não assinalar a caixa de verificação)

⇒ A máscara do aparelho abre-se

5.6 Transmitters



Importar emissor

Esta opção só está disponível num aparelho ao qual ainda não tenha sido adicionado nenhum emissor.

Descrição:

Emissores já conhecidos podem ser importados para um aparelho novo a partir de outro aparelho. Isto é útil, p. ex., quando um sistema existente é ampliado com um portão e se pretende utilizar os emissores já disponíveis.

1. Inserir o Memo para o aparelho novo no Codemaster S2.
2. Tocar em “Sender importieren” (Importar emissor).
3. Selecionar o objeto e o aparelho do qual os dados devem ser importados.
4. Selecionar o emissor que se pretende importar.
5. Tocar em “Sender importieren” (Importar emissor).
6. Efetuar a configuração pretendida do emissor e tocar em “Weiter” (Continuar).
 - ⇒ Se se importarem diferentes tipos de emissor, a configuração tem de ser efetuada separadamente para cada tipo de emissor.
7. Tocar em “Daten auf Memo speichern” (Guardar dados no Memo).

5. Gestão de emissores

⇒ É apresentada uma mensagem confirmando o processo de gravação bem-sucedido.

8. Tocar em “OK”.
9. Transferir dados para o recetor; v. **“5.8 Transferir dados para o recetor” na página 16**
 - ✓ As definições efetuadas no Codemaster S2 ficam então disponíveis no sistema.

Adicionar emissor

1. Inserir o Memo no Codemaster S2.
2. Tocar em “Sender hinzufügen” (Adicionar emissor).
3. Seguir as instruções no ecrã.
4. Tocar em “Daten auf Memo speichern” (Guardar dados no Memo).

⇒ É apresentada uma mensagem confirmando o processo de gravação bem-sucedido.

5. Tocar em “OK”.
6. Transferir dados para o recetor; v. **“5.8 Transferir dados para o recetor” na página 16**
 - ✓ As definições efetuadas no Codemaster S2 ficam então disponíveis no sistema.

Adicionar um emissor remotamente

Adicionar outro emissor a um aparelho sem estar no local, junto do sistema.

Se pretender adicionar remotamente o emissor a mais do que um aparelho, é possível seleccionar a opção “Sender an weiterem Gerät fernergänzen” (Adicionar remotamente o emissor a outro aparelho).

Restrição: por cada emissor, pode ser adicionado remotamente um máx. de 4 comandos.

1. Tocar em “Sender fernergänzen” (Adicionar um emissor remotamente).
2. Efetuar a configuração pretendida do emissor.

⇒ Seguir as instruções no ecrã.
3. Tocar em “Weiter” (Continuar).
4. Enviar o emissor para o utilizador.
5. Colocar o emissor na área de alcance do rádio do recetor ao qual ele deverá ser adicionado e premir qualquer uma das teclas do emissor.


⇒ O emissor é programado no recetor.

 - ✓ A adição remota do emissor foi efetuada com sucesso.

Adicionar comando

Se forem necessários outros comandos do emissor num aparelho, estes podem ser adicionados com esta função, p. ex., para programar adicionalmente os comandos 3 e 4.

Restrição: só podem ser selecionados em simultâneo tipos de emissor idênticos.

1. Inserir o Memo do aparelho no Codemaster S2.
2. Seleccionar o emissor  pretendido (assinalar caixa de verificação).

⇒ O ponto “Befehl hinzufügen” (Adicionar comando) fica disponível para seleção.
3. Tocar em “Befehl hinzufügen” (Adicionar comando).
4. Efetuar a configuração pretendida do emissor.

⇒ Seguir as instruções no ecrã.


⇒ Além disso, existe ainda a opção “Befehl manuell hinzufügen” (Adicionar comando manualmente). Esta pode ser utilizada caso o emissor não esteja disponível fisicamente.
5. Tocar em “Weiter” (Continuar).
6. Tocar em “Daten auf Memo speichern” (Guardar dados no Memo).

⇒ É apresentada uma mensagem confirmando o processo de gravação bem-sucedido.
7. Tocar em “OK”.
8. Transferir dados para o recetor; v. **“5.8 Transferir dados para o recetor” na página 16**
 - ✓ As definições efetuadas no Codemaster S2 ficam então disponíveis no sistema.

Editar emissor

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

Para adicionar ou editar um comando, é necessário o Memo correspondente.

1. Eventualmente, inserir o Memo no Codemaster S2.
2. Tocar em  no emissor que se pretende editar.
3. Efetuar a configuração pretendida do emissor.

⇒ Seguir as instruções no ecrã.
4. Tocar em “Weiter” (Continuar).
5. Tocar em “Daten auf Memo speichern” (Guardar dados no Memo).


⇒ É apresentada uma mensagem confirmando o processo de gravação bem-sucedido.
6. Tocar em “OK”.

5. Gestão de emissores

- Transferir dados para o recetor; v. **“5.8 Transferir dados para o recetor” na página 16**
 - ✓ As definições efetuadas no Codemaster S2 ficam então disponíveis no sistema.


Substituir um emissor remotamente

Substituir um emissor conhecido num aparelho porque, p. ex., o proprietário anterior não o devolveu ao utilizador quando saiu.

- Tocar em  no emissor que se pretende substituir remotamente.
 - Seguir as instruções no ecrã.
 - Enviar o emissor novo para o utilizador.
 - Colocar o emissor novo na área de alcance do rádio do recetor no qual se pretende efetuar a substituição e premir qualquer uma das teclas do emissor.
 - ⇒ O emissor novo é programado no recetor
 - ⇒ O emissor antigo é eliminado do recetor
- ✓ A substituição remota do emissor foi efetuada com sucesso.

Eliminar emissor

Remover um emissor específico de um aparelho.

- Inserir o Memo do aparelho no Codemaster S2.
- Tocar em  no emissor que se pretende eliminar.
- Confirmar a eliminação
 - ✓ A eliminação do emissor foi efetuada com sucesso

Adicionar séries de emissores

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

- Inserir o Memo no Codemaster S2.
- Tocar em “Senderserien hinzufügen” (Adicionar séries de emissores).
- Efetuar a configuração pretendida do emissor.
 - ⇒ Seguir as instruções no ecrã.
- Tocar em “Weiter” (Continuar).
- Tocar em “Daten auf Memo speichern” (Guardar dados no Memo).
 - ⇒ É apresentada uma mensagem confirmando o processo de gravação bem-sucedido.
- Tocar em “OK”.
- Transferir dados para o recetor; v. **“5.8 Transferir dados para o recetor” na página 16**

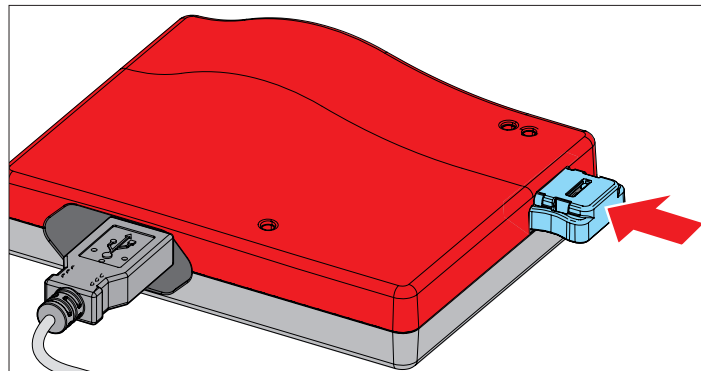
- ✓ Os emissores estão então operacionais no sistema.

Adicionar séries de emissores remotamente

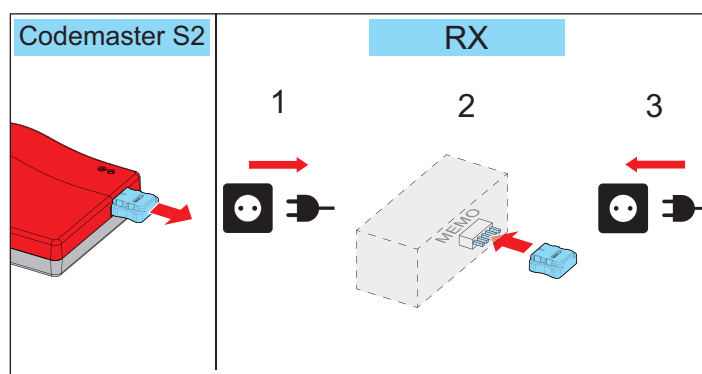
Adicionar vários emissores a um aparelho simultaneamente sem ter de realizar a configuração separadamente para cada emissor e sem ter de estar no local, junto do sistema, ou ter acesso ao Memo.

- Tocar em “Senderserien fernergänzen” (Adicionar séries de emissores remotamente).
- Efetuar a configuração pretendida do emissor.
 - ⇒ Seguir as instruções no ecrã.
- Tocar em “Daten auf Memo speichern” (Guardar dados no Memo).
 - ⇒ É apresentada uma mensagem confirmando o processo de gravação bem-sucedido.
- Tocar em “OK”.
- Transferir dados para o recetor; v. **“5.8 Transferir dados para o recetor” na página 16**
 - ✓ Os emissores estão então operacionais no sistema.

5.7 Inserir o Memo no Codemaster S2



5.8 Transferir dados para o recetor



- Retirar o Memo do Codemaster S2.
- Desconectar o recetor da tensão de rede.
- Inserir o Memo na ranhura para Memo do recetor.
- Ligar o recetor novamente à tensão de rede.

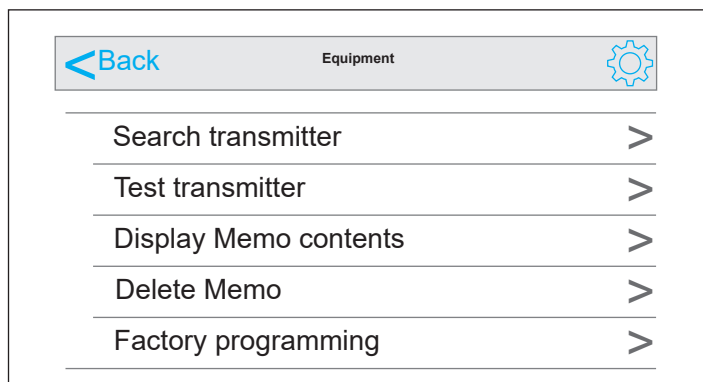
5. Gestão de emissores

- ✓ As definições efetuadas no Codemaster S2 ficam então disponíveis no recetor.

5.9 Equipment



Equipment



Procurar emissor

Apresenta as seguintes informações sobre um emissor já conhecido do Codemaster S2:

- Objeto no qual o emissor está programado
- Aparelho no qual o emissor está programado
- Designação do emissor (se atribuída)
- Número de série

1. Tocar em “Sender suchen” (Procurar emissor).
2. Tocar em “Sender scannen” (Ler emissor).
3. Premir qualquer uma das teclas do emissor pretendido.

⇒ Caso o emissor não esteja disponível fisicamente, em vez dos passos 2 e 3, também pode ser introduzido o número de série do emissor (ver parte de trás do emissor).

- ✓ São apresentadas informações (se disponíveis).

Testar emissor

Indica se o emissor já contém informações sobre a adição remota ou a substituição remota.

1. Tocar em “Sender testen” (Testar emissor).
 2. Premir a tecla de comando pretendida no emissor.
 3. Se necessário, confirmar de acordo com a instrução no ecrã.
- ✓ São apresentadas informações (se disponíveis).

Visualizar conteúdo do Memo

Apresenta as seguintes informações sobre um Memo encaixado no Codemaster S2:

- Tipo de automatismo
- Tipo de aparelho
- Número de série do Memo
- Número de série do aparelho
- Memória disponível/memória reservada

1. Inserir o Memo no Codemaster S2.
2. Tocar em “Memoinhalt anzeigen” (Visualizar conteúdo do Memo).

⇒ O conteúdo do Memo é lido

- ✓ São apresentadas informações (se disponíveis).

Eliminar Memo

Elimina todos os dados do emissor guardados no Memo.

1. Tocar em “Memo löschen” (Eliminar Memo)
2. Inserir o Memo no Codemaster S2.
3. Tocar em “Memo löschen” (Eliminar Memo)

- ✓ Os dados do Memo são eliminados.

5.10 Programação de fábrica

Permite programar emissores num Memo sem que o aparelho seja gerido posteriormente pelo Codemaster S2. O aparelho programado não é criado no Codemaster S2. Continua a ser possível programar emissores manualmente no sistema (através da tecla de programação).

Condição: O Memo não pode estar a ser gerido já pelo Codemaster.

1. Tocar em “Werksprogrammierung” (Programação de fábrica) e ter em atenção as indicações.
2. Selecionar o tipo de aparelho.
3. Tocar em “Starten” (Iniciar) e, em seguida, em “Weiter” (Continuar).
4. Efetuar a configuração pretendida do emissor e tocar em “Weiter” (Continuar).
5. Seguir as instruções no ecrã.
 - ⇒ Os dados são guardados no Memo
 - ⇒ É apresentada uma mensagem confirmando o processo de gravação bem-sucedido.
6. Tocar em “OK”.
7. Transferir dados para o recetor; v. “5.8 Transferir dados para o recetor” na página 16
 - ✓ Os emissores estão então operacionais no sistema.

6. SOMMERsuite

6.1 Descrição

O SOMMERsuite é um software para gerir os produtos SOMlink e Codemaster S2 da **SOMMER**. Nele, é possível executar atualizações e cópias de segurança.

Para ambos os aparelhos estão disponíveis as seguintes opções:

6.2 Updater

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

6.3 Backup



NOTA

- ▶ A cópia de segurança dos dados é da inteira responsabilidade do utilizador do Codemaster S2. Recomendamos a realização regular de cópias de segurança dos dados.

Função “Criar cópia de segurança”:

Cria uma cópia de segurança dos dados do objeto guardados no Codemaster S2 e grava-a no computador.

Função “Restaurar cópia de segurança”:

Restaura as cópias de segurança criadas previamente no Codemaster S2.

6.4 Pré-requisitos

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

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

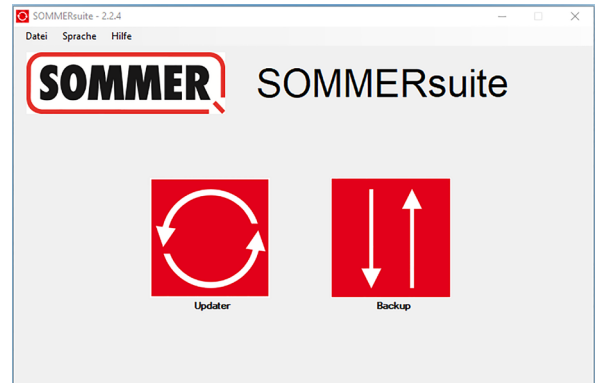
6.5 Instalação

som4.me/sommersuite

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

6.6 Updater

1. Iniciar o SOMMERsuite.

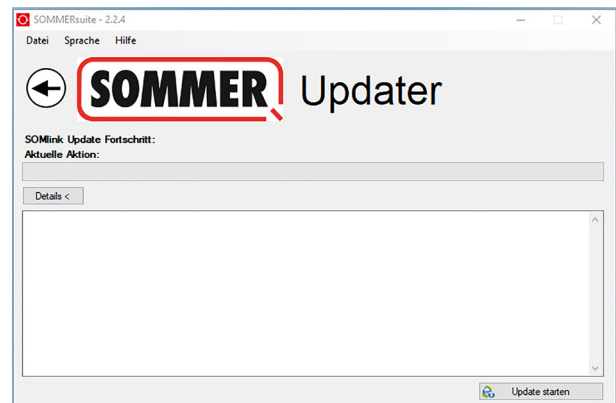


2. Premir o botão “Updater”.

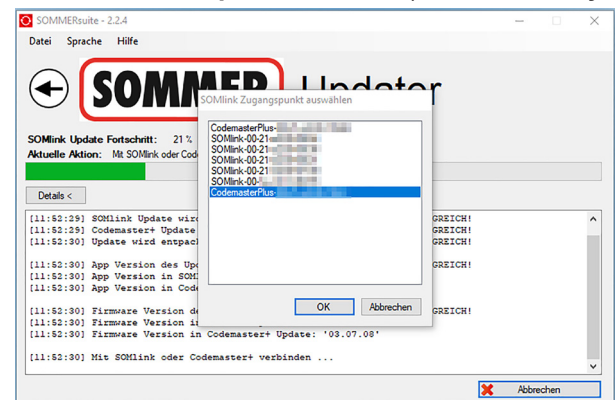


NOTA

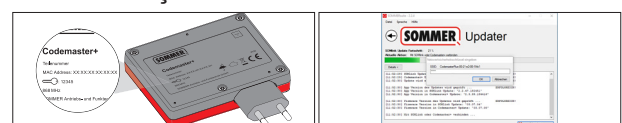
- ▶ A ligação à Internet tem de estar estabelecida!



3. Clicar em “Update starten” (Iniciar atualização).

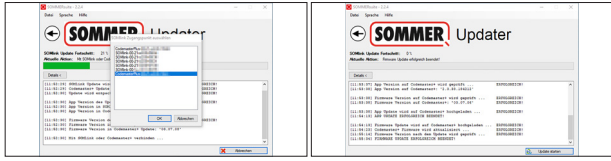


4. Selecionar o aparelho que deve receber uma atualização.



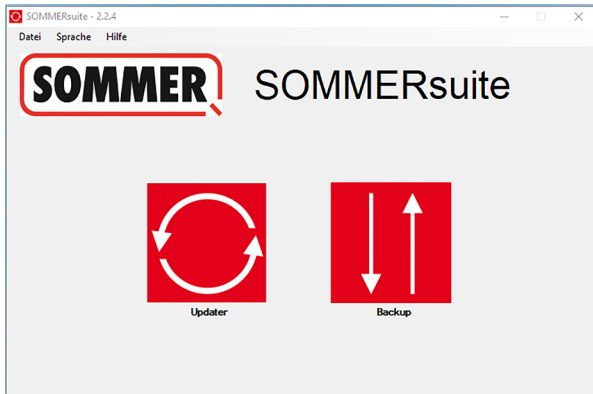
5. Se necessário, introduzir a palavra-passe e confirmar com “OK”.

6. SOMMERsuite

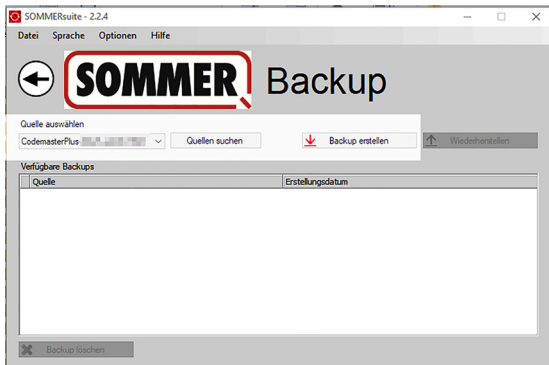


⇒ O processo de atualização é realizado automaticamente.

6.7 Criar cópia de segurança

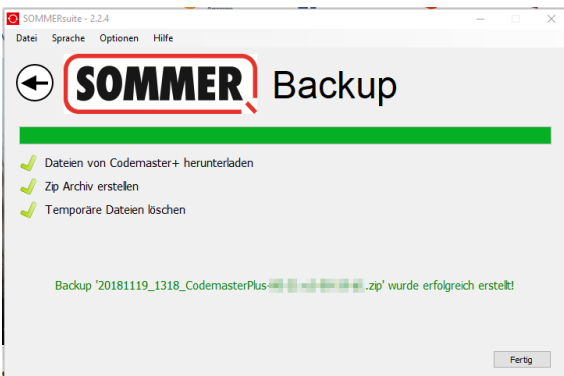


6. Premir o botão “Backup”.



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

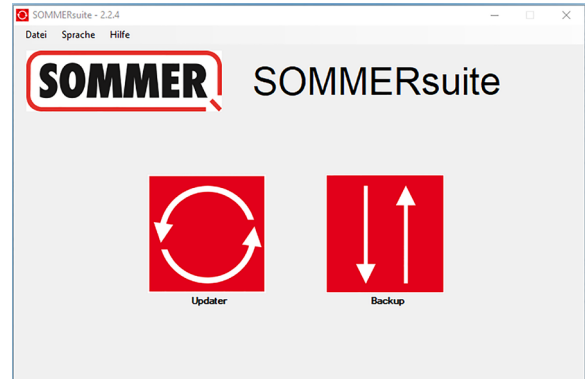
8. Clicar em “Backup erstellen” (Criar cópia de segurança).



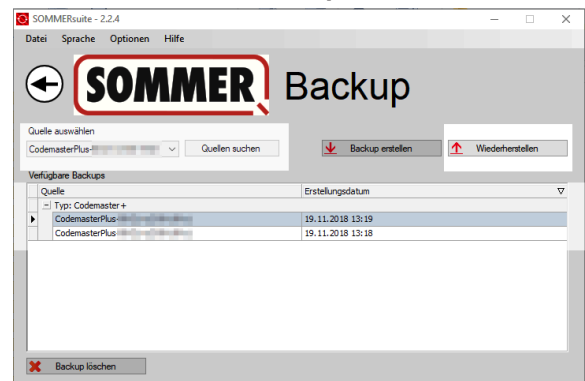
⇒ O processo da cópia de segurança é realizado automaticamente

⇒ O conjunto de dados é exibido na lista

6.8 Restaurar cópia de segurança



9. Premir o botão “Backup”.



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

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

12. Clicar em “Wiederherstellen” (Restaurar).



⇒ Os dados são transferidos para o aparelho.

✓ A cópia de segurança foi restaurada

6. SOMMERsuite

SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH

Hans-Böckler-Straße 27
73230 Kirchheim/Teck
Alemanha

info@sommer.eu
www.sommer.eu

© Copyright 2022 Todos os direitos reservados.