

PL TŁUMACZENIE ORYGINALNEJ INSTRUKCJI MON-
TAŻU I UŻYTKOWANIA

Codemaster S2

Pobieranie aktualnej
instrukcji:



Dane dotyczące produktu:

Rok produkcji: od 2022

Numery artykułu: S13571-
S13572-

Informacje o instrukcji montażu i użytkowania

Wersja instrukcji montażu i użytkowania:

Codemaster-S2_S13684-00009_322022-0-DRE_Rev-A_PL

Rękojmia

Warunki gwarancji odpowiadają obowiązującym przepisom. Roszczenia z jej tytułu należy kierować do wykwalifikowanego sprzedawcy. Roszczenia z tytułu rękojmi przysługują wyłącznie na terytorium kraju, w którym urządzenie zostało zakupione. Roszczenia gwarancyjne nie obejmują materiałów eksploatacyjnych, np. baterii, akumulatorów i bezpieczników oraz żarówek. Dotyczy to także części zużywających się.

Dane kontaktowe

Jeśli potrzebują Państwo serwisu, części zamiennych lub akcesoriów, prosimy zwrócić się do swojego sprzedawcy, zakładu montażowego lub bezpośrednio do firmy:

SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH

Hans-Böckler-Str. 27

D-73230 Kirchheim/Teck

www.sommer.eu

info@sommer.eu

Serwis

W przypadku serwisu prosimy skorzystać z odpłatnej linii serwisowej lub zajrzeć na naszą stronę internetową:

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

(0,14 euro/minutę z niem. sieci stacjonarnej, ceny za korzystanie z telefonii komórkowej mogą się różnić)

www.sommer.eu/de/kundendienst.html

Ochrona praw autorskich i działalności gospodarczo-intelektualnej

Właścicielem praw autorskich do niniejszej instrukcji montażu i użytkowania pozostaje producent. Żadnej z części niniejszej instrukcji montażu i użytkowania nie wolno reprodukować ani przetwarzać, powielać lub rozpowszechniać w jakiegokolwiek formie, w tym również z wykorzystaniem systemów elektronicznych, bez pisemnej zgody firmy **SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH**. Naruszenie powyższych postanowień zobowiązuje do odszkodowania. Wszystkie znaki towarowe wymienione w niniejszej instrukcji są własnością ich producentów, co niniejszym zostaje potwierdzone.

1. Spis treści

1. Wskazówki ogólne	4	5.8 Przesyłanie danych do odbiornika	16
1.1 Wskazówki dotyczące prawidłowej obsługi produktu	4	5.9 Equipment	17
1.2 Wskazówki dotyczące utylizacji	4	Szukaj nadajnika	17
2. Deklaracje zgodności	5	Testuj nadajnik	17
2.2 Uproszczona deklaracja zgodności WE	5	Pokaż zawartość pamięci Memo	17
2.1 UKCA Declaration of Conformity	5	Usuń pamięć Memo	17
3. Informacje dotyczące produktu	6	5.10 Programowanie fabryczne	17
3.1 Zastosowanie zgodne z przeznaczeniem	6	6. SOMMERSuite	18
3.2 Zastosowanie niezgodne z przeznaczeniem	6	6.1 Opis	18
3.3 Przydatne linki	6	6.2 Aktualizacja	18
3.4 Opis działania	6	6.3 Kopia zapasowa	18
3.5 Kompatybilność	7	6.4 Warunki	18
3.6 Dane techniczne	7	6.5 Instalacja	18
3.7 Komponenty	7	6.6 Aktualizacja	18
3.8 Sekwencje migania	7	6.7 Tworzenie kopii zapasowej	19
4. Uruchomienie	8	6.8 Przywracanie kopii zapasowej	19
4.1 Przygotowywanie stanu gotowości eksploatacyjnej	8		
4.2 Nawiązywanie połączenia Wi-Fi przez aplikację dla systemu Android	8		
4.3 Nawiązywanie połączenia Wi-Fi za pośrednictwem kodu QR	9		
4.4 Nawiązywanie połączenia Wi-Fi za pośrednictwem ustawień sieciowych urządzenia końcowego	10		
5. Zarządzanie nadajnikami	11		
5.1 Objaśnienie terminologii	11		
5.2 Interfejs użytkownika	11		
5.3 Skrócona instrukcja dla nowych użytkowników	12		
5.4 Objects	13		
Dodawanie obiektu	13		
Edytowanie obiektu	13		
Wczytywanie z wykorzystaniem pamięci Memo	13		
Usuwanie obiektu	13		
Wybieranie obiektu	13		
5.5 Devices	13		
Dodawanie urządzenia	13		
Edytowanie urządzenia	14		
Importowanie urządzenia	14		
Usuwanie urządzenia	14		
Wybieranie urządzenia	14		
5.6 Transmitters	14		
Importowanie nadajnika	14		
Dodawanie nadajnika	15		
Zdalne dodawanie nadajnika	15		
Dodawanie polecenia	15		
Edytowanie nadajnika	15		
Zdalne zamienianie nadajnika	16		
Usuwanie nadajnika	16		
Dodawanie serii nadajników	16		
Uzupełnij zdalnie serie nadajników	16		
5.7 Podłączanie pamięci Memo do Codemaster S2	16		

1. Wskazówki ogólne

1.1 Wskazówki dotyczące prawidłowej obsługi produktu



WSKAZÓWKA

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

1.2 Wskazówki dotyczące utylizacji



INFORMACJA



- ▶ Niniejsze urządzenie jest oznaczone zgodnie z dyrektywą europejską 2012/19/UE w sprawie zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego (WEEE – waste electrical and electronic equipment).
- ▶ Dyrektywa ta stanowi ramy dla obowiązującego na terenie całej unii systemu zwrotów i wykorzystania zużytych urządzeń.
- ▶ Elementów napędu wyłączonych z eksploatacji oraz zużytych akumulatorów i baterii nie wolno wyrzucać ze zwykłymi odpadami komunalnymi. Komponenty napędu oraz zużyte akumulatory i baterie muszą być prawidłowo utylizowane. Przestrzegać lokalnych przepisów obowiązujących w kraju użytkowania. Informacje o aktualnych metodach utylizacji można uzyskać u sprzedawcy.

Niniejsze urządzenie i znajdujące się w nim baterie można poddać recyklingowi.

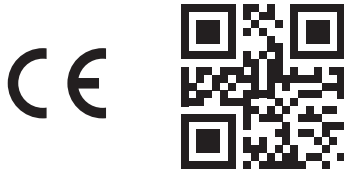


Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

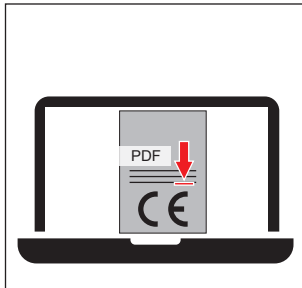
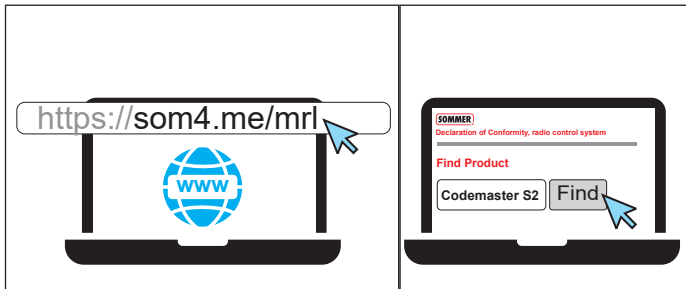
2. Deklaracje zgodności

2.2 Uproszczona deklaracja zgodności WE

Firma SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH niniejszym oświadcza, że urządzenie radiowe typu **Codemaster S2** jest zgodne z dyrektywą 2014/53/UE. Pełna wersja deklaracji zgodności UE dostępna jest pod adresem następującej strony internetowej:



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. Informacje dotyczące produktu

3.1 Zastosowanie zgodne z przeznaczeniem

Codemaster S2 jest przeznaczony do zarządzania kompatybilnymi z systemem SOMloq 2 nadajnikami i odbiornikami firmy SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH. Połączenie Wi-Fi jest nawiązywane między systemem Codemaster S2 a urządzeniem końcowym, na którym jest zainstalowana dowolna aktualna przeglądarka internetowa lub aplikacja Codemaster S2 do systemów Android. W przeglądarce należy wpisać lokalny adres Codemaster S2, a następnie otwiera się interfejs do zarządzania nadajnikami. W przypadku korzystania z aplikacji interfejs zostanie automatycznie wywołany po zakończeniu konfiguracji systemu Codemaster S2. Komunikacja między Codemaster S2 i nadajnikami radiowymi odbywa się poprzez łącze radiowe. Czynności związane z zarządzaniem nadajnikami wykonywane są na interfejsie użytkownika. W celu przesłania określonych konfiguracji wykonanych na Codemaster S2 jest wymagany dodatkowy moduł pamięci (Memo).

3.2 Zastosowanie niezgodne z przeznaczeniem

Wszelkie użytkowanie wykraczające poza zakres opisany w rozdziale "Zastosowanie zgodne z przeznaczeniem" jest uznawane za niezgodne z przeznaczeniem. Ponadto otwarcie obudowy oraz dokonywanie wszelkich zmian w urządzeniu jest uważane za niezgodne z przeznaczeniem.

3.3 Przydatne linki

Strona internetowa SOMMER

www.sommer.eu

Instrukcje montażu i eksploatacji

www.som4.me/man

SOMMERsuite

www.som4.me/sommersuite

3.4 Opis działania

Urządzenie Codemaster S2 służy do organizacji i centralnego zarządzania obiektami z przypisanymi do nich pilotami.

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

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

Ponieważ wszystkie dane są przetwarzane i zapisywane na urządzeniu Codemaster S2 i dodatkowej pamięci Memo, dane te nie są przesyłane na zewnętrzny serwer.

Obiekty zarządzane przy użyciu Codemaster S2 są zablokowane przed standardowym programowaniem nadajników, tak aby użytkownik miał nad nimi pełną kontrolę.

3. Informacje dotyczące produktu

3.5 Kompatybilność

Listę kompatybilnych produktów można sprawdzić online:



som4.me/Codemasterservice

3.6 Dane techniczne

Zasilacz – wejście

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

Zasilacz – wyjście

Napięcie znamionowe	5 V
Prąd znamionowy	1 A

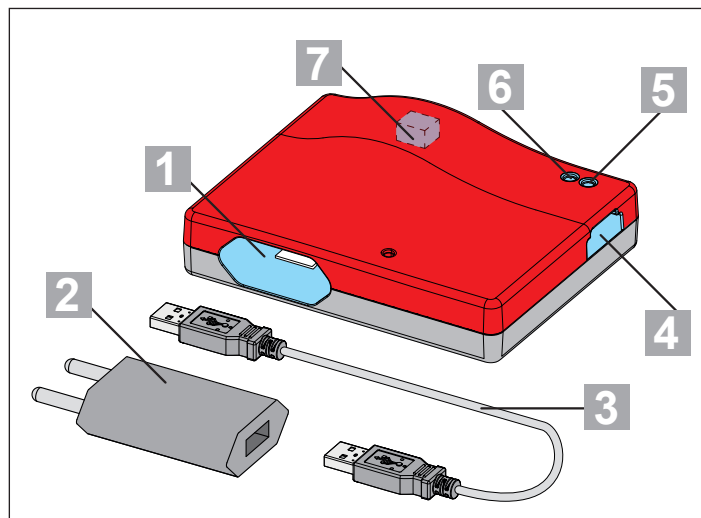
Wejście Codemaster S2

Napięcie znamionowe	DC 5 V
Prąd znamionowy	1 A

Pozostałe dane

Wymiary (bez zasilacza)	102 x 80 x 28 mm
Standard Wi-Fi	2,4 GHz
Częstotliwość radiowa	868,95 MHz (S13571)
SOMloq2	868,3 MHz (S13572)

3.7 Komponenty



1	Wtyk USB-A
2	Zasilacz
3	Kabel USB-A
4	Gniazdo Memo
5	Dioda Wi-Fi
6	Dioda stanu
7	Gniazdo USB-A*

* Tylko do celów wewnętrznych wewnątrz fabryki

3.8 Sekwencje migania

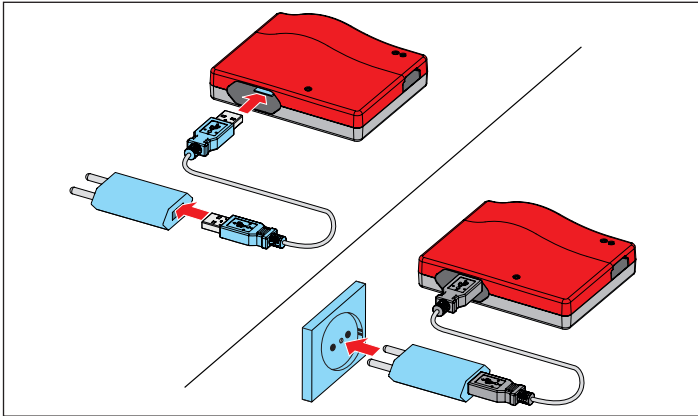
Dioda stanu	Znaczenie
Świeci się na czerwono	Pamięć Memo nie jest podłączona
Świeci się na zielono	Pamięć Memo jest podłączona i gotowa do zapisu danych
Dioda Wi-Fi	Znaczenie
Wył.	Codemaster S2 uruchamia się
Świeci się na zielono	Połączono z Wi-Fi
Miga na zielono	Urządzenie komunikuje się przez Wi-Fi
Świeci się na czerwono	Brak połączenia Wi-Fi

4. Uruchomienie

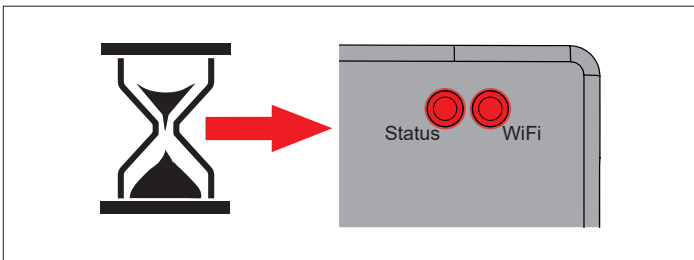
4.1 Przygotowywanie stanu gotowości eksploatacyjnej

→ Wskazówka

SSID oraz hasło Wi-Fi, które są nadrukowane na odwrocie urządzenia, należy zanotować jeszcze przed podłączeniem urządzenia Codemaster S2 do zasilania, aby mieć je pod ręką w trakcie wpisywania tych danych.



1. Podłączyć Codemaster S2 i zasilacz.
2. Podłączyć do zasilania.

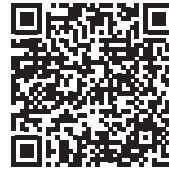


⇒ Po ok. 20 sekundach dioda LED Wi-Fi i dioda stanu świecą się na czerwono.

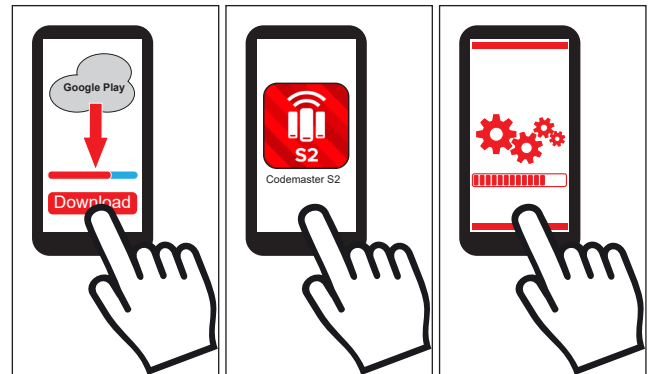
→ WSKAZÓWKA

Aby nawiązać połączenie między Codemaster S2 a urządzeniem końcowym, należy wybrać **jedną** z opisanych poniżej możliwości.

4.2 Nawiązywanie połączenia Wi-Fi przez aplikację dla systemu Android



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



1. Pobrać aplikację Codemaster S2 z Google PlayStore i zainstalować.
2. Otworzyć aplikację.
3. Wykonać kroki w celu nawiązania połączenia.



- ⇒ Otwiera się interfejs użytkownika Codemaster.
- ✓ Codemaster S2 jest gotowy do pracy.

4. Uruchomienie

4.3 Nawiązywanie połączenia Wi-Fi za pośrednictwem kodu QR

→ WSKAZÓWKA

Do tego sposobu nawiązywania połączenia można wykorzystać urządzenia końcowe z systemem Android oraz iOS.



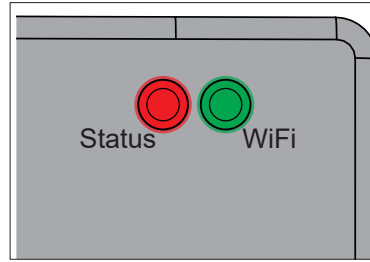
1. Zeskanować kod QR umieszczony z tyłu Codemaster S2 za pomocą urządzenia końcowego.



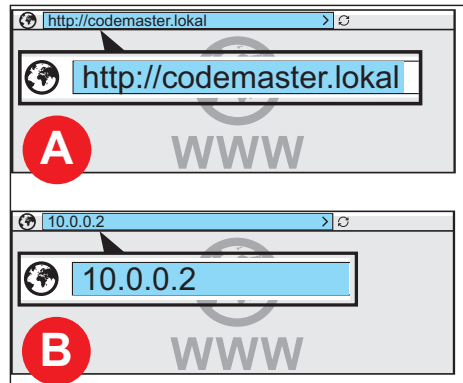
2. Potwierdzić, że urządzenie ma się połączyć z Codemaster S2.

⇒ **Ważna informacja dotycząca urządzeń z systemem Android:**

W związku z tym, że jest to połączenie lokalne, może być wymagane potwierdzenie nawiązania połączenia, nawet jeśli sieć Wi-Fi udostępniona przez Codemaster S2 nie ma połączenia z Internetem.



⇒ Dioda Wi-Fi zmienia kolor z czerwonego na zielony.



3. Otworzyć przeglądarkę i, do wyboru, wpisać adres **http://codemaster.lokal** lub adres IP **10.0.0.2**.



⇒ Otwiera się interfejs użytkownika Codemaster.

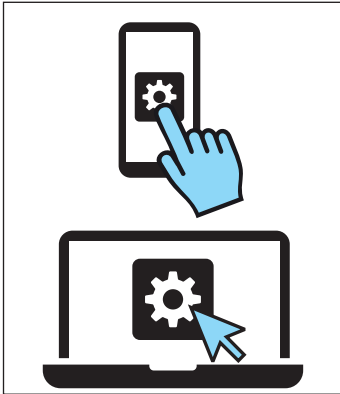
✓ Codemaster S2 jest gotowy do pracy.

4. Uruchomienie

4.4 Nawiązywanie połączenia Wi-Fi za pośrednictwem ustawień sieciowych urządzenia końcowego

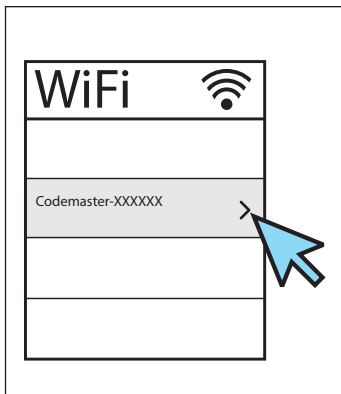
➔ Wskazówka

W przypadku tego sposobu nawiązywania połączenia można wykorzystać wszystkie urządzenia końcowe obsługujące sieć Wi-Fi, niezależnie od ich systemu operacyjnego.

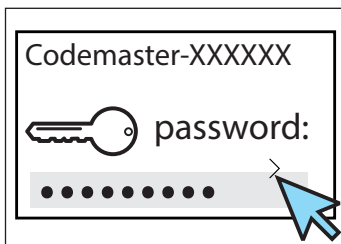


1. Otworzyć ustawienia sieciowe urządzenia końcowego.

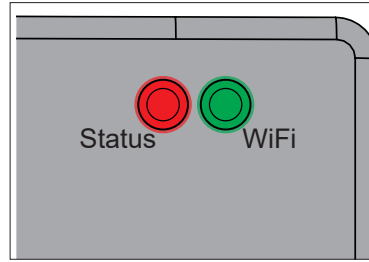
⇒ Na liście dostępnych sieci Wi-Fi pojawia się nazwa sieci Codemaster S2. Jest zgodna z SSID na tabliczce znamionowej (Codemaster-XXXX).



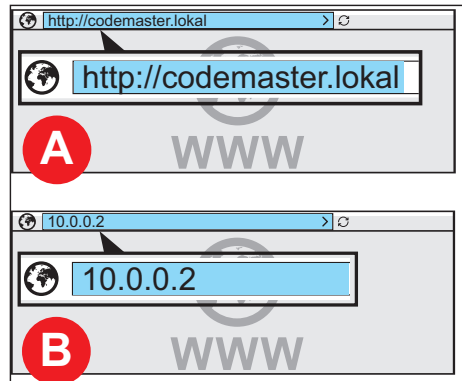
2. Wybrać sieć Codemaster S2.



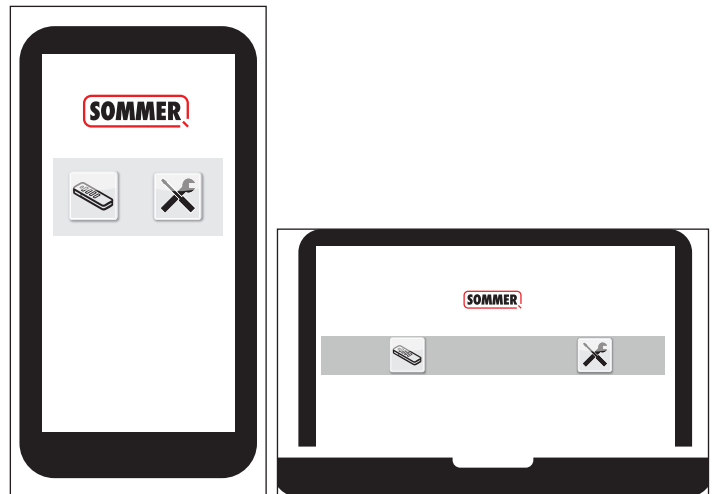
3. Wpisać hasło i potwierdzić.



⇒ Dioda Wi-Fi zmienia kolor z czerwonego na zielony.



4. Otworzyć przeglądarkę i, do wyboru, wpisać adres <http://codemaster.lokal> lub adres IP **10.0.0.2**.



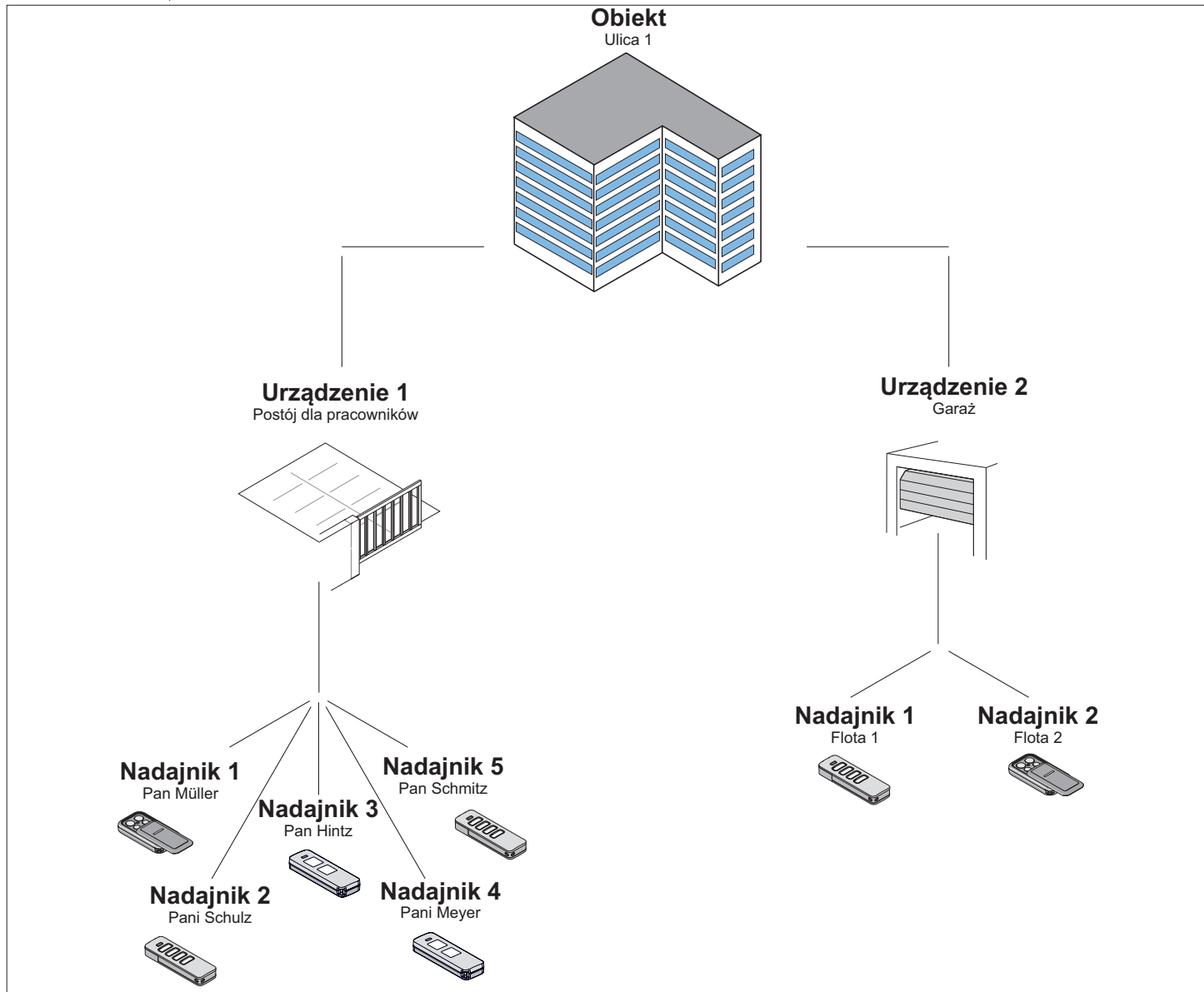
⇒ Otwiera się interfejs użytkownika Codemaster.

✓ Codemaster S2 jest gotowy do pracy.

5. Zarządzanie nadajnikami

5.1 Objaśnienie terminologii

Obiekt	Jednostka zarządzana przez Codemaster S2, która może zawierać kilka urządzeń (napędów lub odbiorników).
Urządzenie	Napęd lub odbiornik, który jest przyporządkowany do danego obiektu i zarządzany przez Codemaster S2.
Nadajnik	Nadajnik radiowy, który przesyła polecenia do urządzenia i zarządzany jest przez Codemaster S2.



5.2 Interfejs użytkownika

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

W przypadku trudności podczas użytkowania urządzenia Codemaster S2 należy zgłosić się do sprzedawcy lub skontaktować się z infolinią techniczną firmy **SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH**.

Infolinia techniczna:

☎ **+49 (0) 900 1800-150**

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

5. Zarządzanie nadajnikami

5.3 Skrócona instrukcja dla nowych użytkowników

W niniejszym rozdziale objaśniono w skrócie sposób zarządzania nadajnikiem w najczęściej występujących przypadkach. Szczegółowe objaśnienie całego menu zamieszczono w następnym rozdziale.

Tworzenie pierwszego obiektu



Objects

1. Nacisnąć obiekt.
1. Nacisnąć "Dodaj obiekt".
2. Wypełnić maskę danymi obiektu.
3. Nacisnąć "Zapisz".
 - ✓ Obiekt został dodany pomyślnie.

Tworzenie pierwszego urządzenia

1. Nacisnąć "Dodaj urządzenie".
2. Wypełnić maskę danymi urządzenia.
3. Nacisnąć "Zapisz".
 - ✓ Urządzenie zostało dodane pomyślnie.

Dodawanie serii nadajników

1. Podłączyć pamięć Memo do Codemaster S2.
2. Nacisnąć "Dodaj serie nadajników".
3. Przeprowadzić żądaną konfigurację nadajnika.
 - ⇒ Postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie.
4. Nacisnąć "Dalej".
5. Nacisnąć "Zapisz dane w pamięci Memo".
 - ⇒ Pojawia się komunikat informujący o udanym zapisie.
6. Nacisnąć "OK".
7. Przesyłanie danych do odbiornika, patrz „5.8 Przesyłanie danych do odbiornika” na stronie 16
 - ✓ Nadajniki są teraz gotowe do użycia w instalacji.
 - ✓ Instalację można uruchomić.

Zdalne dodawanie nadajnika

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


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

Ograniczenie: W przypadku każdego nadajnika można dodać zdalnie maks. 4 polecenia.

1. Nacisnąć "Dodaj zdalnie nadajnik".
2. Przeprowadzić żądaną konfigurację nadajnika.
 - ⇒ Postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie.
3. Nacisnąć "Dalej".
4. Wysłać nadajnik do użytkownika.
5. Umieścić nadajnik do zasięgu radiowym odbiornika, do którego ma być dodany nadajnik, i nacisnąć dowolny przycisk nadajnika.
 - ⇒ Nadajnik zostanie zaprogramowany w odbiorniku.
 - ✓ Nadajnik został pomyślnie dodany zdalnie.

Zdalne zamienianie nadajnika

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

1. W przypadku nadajnika, który ma zostać zamieniony zdalnie, nacisnąć .
2. Postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie.
3. Wysłać nowy nadajnik do użytkownika.
4. Umieścić nowy nadajnik do zasięgu radiowym odbiornika, w którym ma być dokonane zastąpienie, i nacisnąć dowolny przycisk nadajnika.
 - ⇒ Nowy nadajnik zostanie zaprogramowany w odbiorniku.
 - ⇒ Stary nadajnik zostanie skasowany z odbiornika.
 - ✓ Nadajnik został pomyślnie zamieniony zdalnie.

5. Zarządzanie nadajnikami



INFORMACJA

► Struktura programu od wersji 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

Dodawanie obiektu

1. Nacisnąć "Dodaj obiekt".
2. Wypełnić maskę danymi obiektu.
3. Nacisnąć "Zapisz".
✓ Obiekt został dodany pomyślnie.

Edytowanie obiektu

1. Wybrać żądany obiekt (zaznaczyć pole wyboru).
⇒ Punkt "Edytuj obiekt" staje się aktywny.
2. Nacisnąć "Edytuj obiekt".
3. Dokonać edycji maski z danymi obiektu.
4. Nacisnąć "Zapisz".
✓ Edycja danych obiektu została zakończona pomyślnie.

Wczytywanie z wykorzystaniem pamięci Memo

Po kliknięciu opcja ta otwiera urządzenie, które jest zapisane w pamięci Memo włożonej do Codemaster S2.

1. Nacisnąć "Wczytaj z wykorzystaniem pamięci Memo".

⇒ Otwiera się maska z danymi zapisanymi w pamięci Memo.

2. Wykonać żądane kroki edycji (patrz odpowiednie opisy).

Usuwanie obiektu

1. Wybrać żądany obiekt (zaznaczyć pole wyboru).
⇒ Punkt "Usuń obiekt" staje się aktywny.
2. Nacisnąć "Usuń obiekt".
3. Potwierdzić usunięcie.
✓ Obiekt został usunięty.

Wybieranie obiektu

Search object

Object 1
Street
Postal code, city

Object 2

Aby wybrać obiekt, nacisnąć bezpośrednio żądany obiekt (nie zaznaczać pola wyboru).

⇒ Otwiera się maska obiektu.

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

Dodawanie urządzenia

1. Nacisnąć "Dodaj urządzenie".
2. Wypełnić maskę danymi urządzenia.
3. Nacisnąć "Zapisz".
✓ Urządzenie zostało dodane pomyślnie.

5. Zarządzanie nadajnikami

Edytowanie urządzenia

1. Wybrać żądany obiekt (zaznaczyć pole wyboru).
⇒ Punkt "Edytuj urządzenie" staje się aktywny.
2. Nacisnąć "Edytuj urządzenie".
3. Dokonać edycji maski z danymi urządzenia.
4. Nacisnąć "Zapisz".
 - ✓ Edycja danych urządzenie została zakończona pomyślnie.

Importowanie urządzenia

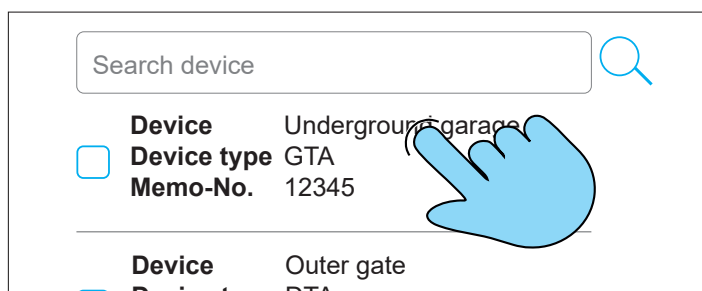
Urządzenia, które dotychczas nie były zarządzane przy użyciu Codemaster, można z czasem zaimportować i zarządzać nimi przez Codemaster S2.

1. Wyjąć pamięć Memo z urządzenia, które należy zaimportować, i podłączyć do Codemaster S2.
2. Nacisnąć "Importuj urządzenie".
⇒ Następuje rozpoznanie rodzaju urządzenia.
3. Wypełnić maskę.
4. Nacisnąć "Zapisz".
 - ✓ Urządzenie zostało zaimportowane.

Usuwanie urządzenia

1. Wybrać żądane urządzenie (zaznaczyć pole wyboru).
⇒ Punkt "Usuń urządzenie" staje się aktywny.
2. Nacisnąć "Usuń urządzenie".
3. Potwierdzić usunięcie.
 - ✓ Urządzenie zostało usunięte

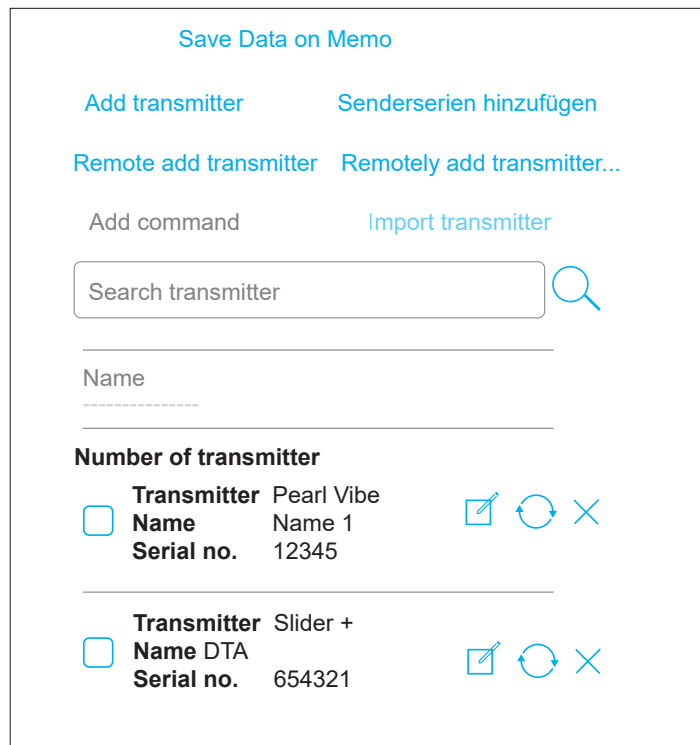
Wybieranie urządzenia



Aby wybrać urządzenie, nacisnąć bezpośrednio żądane urządzenie (nie zaznaczać pola wyboru).

⇒ Otwiera się maska urządzenia.

5.6 Transmitters



Importowanie nadajnika

Opcja ta jest dostępna tylko w urządzeniu, do którego nie dodano jeszcze żadnych nadajników.

Opis:

Do nowego urządzenia można zaimportować nadajniki znane już z innego urządzenia. Jest to pomocne np. w przypadku uzupełniania istniejącej instalacji o bramę i wykorzystania do tego istniejących już nadajników.

1. Podłączyć pamięć Memo nowego urządzenia do Codemaster S2.
2. Nacisnąć "Importuj nadajnik".
3. Wybrać obiekt i urządzenie, z którego należy zaimportować nadajniki.
4. Wybrać nadajnik, który należy zaimportować.
5. Nacisnąć "Importuj nadajnik".
6. Przeprowadzić żądaną konfigurację nadajnika i nacisnąć "Dalej".
 - ⇒ Jeżeli importowane są różne typy nadajników, konfigurację należy przeprowadzić dla każdego typu nadajnika.
7. Nacisnąć "Zapisz dane w pamięci Memo".
 - ⇒ Pojawia się komunikat informujący o udanym zapisie.
8. Nacisnąć "OK".

5. Zarządzanie nadajnikami

9. Przesyłanie danych do odbiornika, patrz „5.8 Przesyłanie danych do odbiornika” na stronie 16

- ✓ Ustawienia przeprowadzone w Codemaster S2 są teraz dostępne w instalacji.

Dodawanie nadajnika

1. Podłączyć pamięć Memo do Codemaster S2.
2. Nacisnąć "Dodaj nadajnik".
3. Postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie.
4. Nacisnąć "Zapisz dane w pamięci Memo".
⇒ Pojawia się komunikat informujący o udanym zapisie.
5. Nacisnąć "OK".
6. Przesyłanie danych do odbiornika, patrz „5.8 Przesyłanie danych do odbiornika” na stronie 16
 - ✓ Ustawienia przeprowadzone w Codemaster S2 są teraz dostępne w instalacji.

Zdalne dodawanie nadajnika

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

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


Ograniczenie: W przypadku każdego nadajnika można dodać zdalnie maks. 4 polecenia.

1. Nacisnąć "Dodaj zdalnie nadajnik".
2. Przeprowadzić żądaną konfigurację nadajnika.
⇒ Postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie.
3. Nacisnąć "Dalej".
4. Wysłać nadajnik do użytkownika.
5. Umieścić nadajnik do zasięgu radiowym odbiornika, do którego ma być dodany nadajnik, i nacisnąć dowolny przycisk nadajnika.
⇒ Nadajnik zostanie zaprogramowany w odbiorniku.
 - ✓ Nadajnik został pomyślnie dodany zdalnie.

Dodawanie polecenia

Jeżeli w urządzeniu są wymagane dodatkowe polecenia nadajnika, można je dodać za pomocą tej funkcji, np. aby dodatkowo zaprogramować polecenie 3 i 4.


Ograniczenie: Jednocześnie można wybrać tylko te same typy nadajników.

1. Podłączyć pamięć Memo urządzenia do Codemaster S2.
2. Wybrać żądany nadajnik  (zaznaczyć pole wyboru).
⇒ Punkt "Dodaj polecenie" staje się aktywny.
3. Nacisnąć "Dodaj polecenie".
4. Przeprowadzić żądaną konfigurację nadajnika.
⇒ Postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie.
⇒ Ponadto jest dostępna również opcja "Dodaj polecenie ręcznie". Można z niej skorzystać, gdy nadajnik nie jest fizycznie dostępny.
5. Nacisnąć "Dalej".
6. Nacisnąć "Zapisz dane w pamięci Memo".
⇒ Pojawia się komunikat informujący o udanym zapisie.
7. Nacisnąć "OK".
8. Przesyłanie danych do odbiornika, patrz „5.8 Przesyłanie danych do odbiornika” na stronie 16
 - ✓ Ustawienia przeprowadzone w Codemaster S2 są teraz dostępne w instalacji.

Edytowanie nadajnika

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


W celu dodania lub edytowania polecenia jest potrzebna odpowiednia pamięć Memo.

1. W razie potrzeby podłączyć pamięć Memo do Codemaster S2.
2. W przypadku nadajnika, który ma zostać edytowany, nacisnąć .
3. Przeprowadzić żądaną konfigurację nadajnika.
⇒ Postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie.
4. Nacisnąć "Dalej".
5. Nacisnąć "Zapisz dane w pamięci Memo".
⇒ Pojawia się komunikat informujący o udanym zapisie.
6. Nacisnąć "OK".
7. Przesyłanie danych do odbiornika, patrz „5.8 Przesyłanie danych do odbiornika” na stronie 16
 - ✓ Ustawienia przeprowadzone w Codemaster S2 są teraz dostępne w instalacji.

5. Zarządzanie nadajnikami


Zdalne zamienianie nadajnika

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

1. W przypadku nadajnika, który ma zostać zamieniony zdalnie, nacisnąć .
2. Postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie.
3. Wysłać nowy nadajnik do użytkownika.
4. Umieścić nowy nadajnik do zasięgu radiowym odbiornika, w którym ma być dokonane zastąpienie, i nacisnąć dowolny przycisk nadajnika.
⇒ Nowy nadajnik zostanie zaprogramowany w odbiorniku.
⇒ Stary nadajnik zostanie skasowany z urządzenia.
✓ Nadajnik został pomyślnie zamieniony zdalnie.

Usuwanie nadajnika

Selektywnie usunąć nadajnik z urządzenia.

1. Podłączyć pamięć Memo urządzenia do Codemaster S2.
2. W przypadku nadajnika, który ma zostać usunięty, nacisnąć .
3. Potwierdzić usunięcie.
✓ Nadajnik został pomyślnie usunięty.

Dodawanie serii nadajników

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

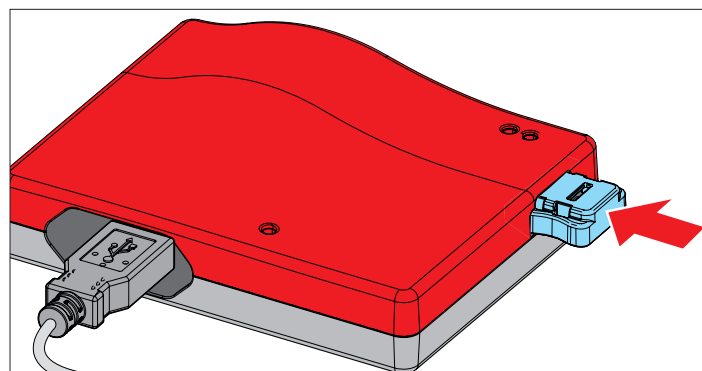
1. Podłączyć pamięć Memo do Codemaster S2.
2. Nacisnąć "Dodaj serie nadajników".
3. Przeprowadzić żądaną konfigurację nadajnika.
⇒ Postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie.
4. Nacisnąć "Dalej".
5. Nacisnąć "Zapisz dane w pamięci Memo".
⇒ Pojawia się komunikat informujący o udanym zapisie.
6. Nacisnąć "OK".
7. Przesyłanie danych do odbiornika, patrz „5.8 Przesyłanie danych do odbiornika” na stronie 16
✓ Nadajniki są teraz gotowe do użycia w instalacji.

Uzupełnij zdalnie serie nadajników

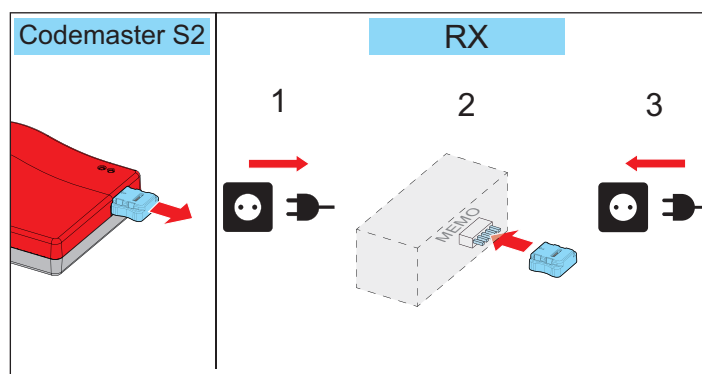
Dodawanie do urządzenia kilku nadajników jednocześnie, bez konieczności przeprowadzania osobnej konfiguracji dla każdego nadajnika ani pracy na miejscu przy instalacji czy posiadania dostępu do pamięci Memo.

1. Nacisnąć "Dodaj zdalnie serie nadajników".
2. Przeprowadzić żądaną konfigurację nadajnika.
⇒ Postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie.
3. Nacisnąć "Zapisz dane w pamięci Memo".
⇒ Pojawia się komunikat informujący o udanym zapisie.
4. Nacisnąć "OK".
5. Przesyłanie danych do odbiornika, patrz „5.8 Przesyłanie danych do odbiornika” na stronie 16
✓ Nadajniki są teraz gotowe do użycia w instalacji.

5.7 Podłączanie pamięci Memo do Codemaster S2



5.8 Przesyłanie danych do odbiornika



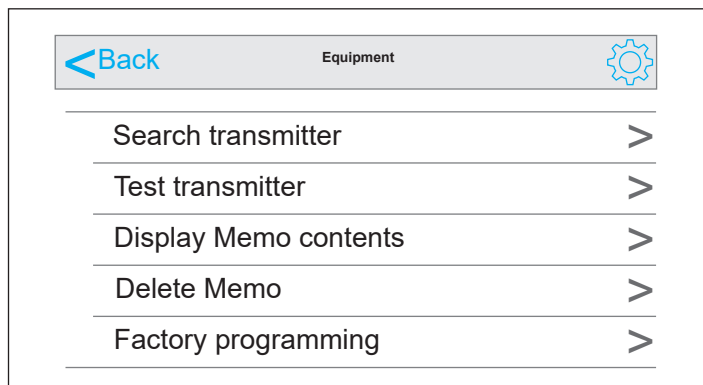
1. Odłączyć pamięć Memo od Codemaster S2.
2. Odłączyć odbiornik od zasilania sieciowego.
3. Podłączyć pamięć Memo do gniazda odbiornika.
4. Ponownie podłączyć odbiornik do napięcia sieciowego.
✓ Ustawienia przeprowadzone w Codemaster S2 są teraz dostępne w odbiorniku.

5. Zarządzanie nadajnikami

5.9 Equipment



Equipment



Szukaj nadajnika

Wyświetla następujące informacje o nadajniku znanym przez Codemaster S2:

- obiekt, który już zaprogramowano w nadajniku
 - urządzenie, które już zaprogramowano w nadajniku
 - nazwa nadajnika (jeżeli została nadana)
 - numer seryjny
1. Nacisnąć "Szukaj nadajnika".
 2. Nacisnąć "Skanuj nadajnik".
 3. Nacisnąć dowolny przycisk żądanego nadajnika.
⇒ Jeżeli nadajnik nie jest fizycznie dostępny, zamiast kroków 2 i 3 można wprowadzić również numer seryjny nadajnika (patrz tył nadajnika).
✓ Wyświetla się informacja (jeżeli jest dostępna).

Testuj nadajnik

Wskazuje, czy nadajniki zawierają już informacje dotyczące zdalnego dodawania lub zamieniania.

1. Nacisnąć "Testuj nadajnik".
2. Nacisnąć żądany przycisk polecenia na nadajniku.
3. W razie potrzeby kilkakrotnie potwierdzić zgodnie z "instrukcją na ekranie".
✓ Wyświetla się informacja (jeżeli jest dostępna).

Pokaż zawartość pamięci Memo

Wyświetla następujące informacje o pamięci Memo podłączonej do Codemaster S2:

- typ napędu
- typ urządzenia
- numer seryjny pamięci Memo
- numer seryjny urządzenia
- wolna pamięć / zarezerwowana pamięć

1. Podłączyć pamięć Memo do Codemaster S2.
2. Nacisnąć "Pokaż zawartość pamięci Memo".
⇒ Następuje odczyt zawartości pamięci Memo
✓ Wyświetla się informacja (jeżeli jest dostępna).

Usuń pamięć Memo

Usuwa wszystkie dane nadajnika zapisane w pamięci Memo.

1. Nacisnąć "Usuń pamięć Memo".
2. Podłączyć pamięć Memo do Codemaster S2.
3. Nacisnąć "Usuń pamięć Memo".
✓ Dane pamięci Memo zostaną usunięte.

5.10 Programowanie fabryczne

Umożliwia zaprogramowanie nadajnika w pamięci Memo bez konieczności późniejszego zarządzania urządzeniem przez Codemaster S2. Zaprogramowane urządzenie nie jest tworzone w Codemaster S2. Nadal jest możliwe ręczne programowanie nadajnika (za pomocą przycisku programowania) w instalacji.

Warunek: Podłączyć pamięć Memo, która nie jest już zarządzana przez Codemaster.

1. Nacisnąć "Programowanie fabryczne" i postępować zgodnie z instrukcjami.
2. Wybrać rodzaj urządzenia.
3. Nacisnąć "Rozpocznij", a następnie "Dalej".
4. Przeprowadzić żądaną konfigurację nadajnika i nacisnąć "Dalej".
5. Postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie.
⇒ Dane zostają zapisane w pamięci Memo.
⇒ Pojawia się komunikat informujący o udanym zapisie.
6. Nacisnąć "OK".
7. Przesyłanie danych do odbiornika, patrz „5.8 Przesyłanie danych do odbiornika” na stronie 16
✓ Nadajniki są teraz gotowe do użycia w instalacji.

6. SOMMERsuite

6.1 Opis

SOMMERsuite to oprogramowanie do zarządzania produktami firmy **SOMMER**: SOMlink i Codemaster S2. Przy jego użyciu można przeprowadzić aktualizacje i wykonać kopie zapasowe danych.

Dla obu urządzeń do wyboru są dwie opcje:

6.2 Aktualizacja

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

6.3 Kopia zapasowa

➔ WSKAZÓWKA

- ▶ Użytkownik urządzenia Codemaster S2 jest odpowiedzialny za bezpieczeństwo danych. Zalecane jest, aby regularnie tworzyć kopię zapasową danych w celu ich zabezpieczenia.

Funkcja tworzenia kopii zapasowej:

Tworzy kopię zapasową danych dotyczących obiektu zapisanych na urządzeniu Codemaster S2 i zapisuje na komputerze.

Funkcja przywrócenia kopii zapasowej:

Przywraca wcześniej utworzoną kopię zapasową na urządzeniu Codemaster S2.

6.4 Warunki

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

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

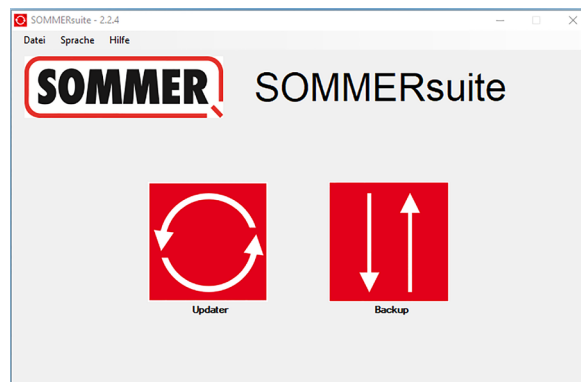
6.5 Instalacja

som4.me/sommersuite

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

6.6 Aktualizacja

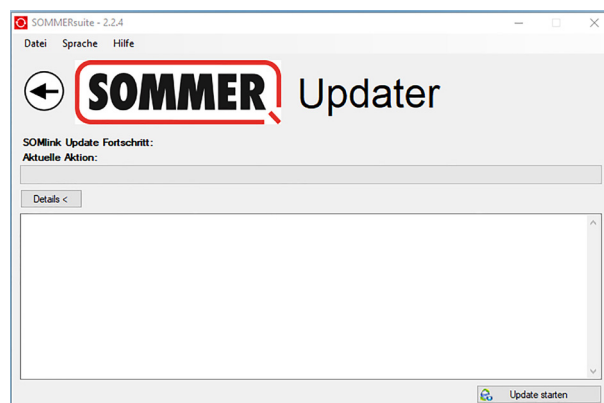
1. Uruchomić SOMMERsuite.



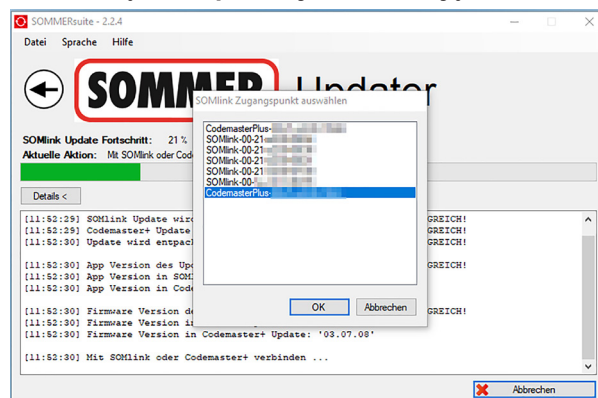
2. Wybrać przycisk "Updater".

➔ WSKAZÓWKA

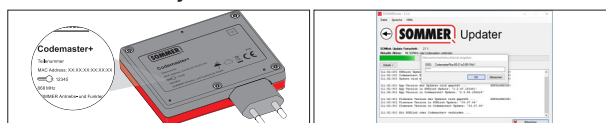
- ▶ Konieczne jest połączenie internetowe!



3. Kliknąć "Rozpocznij aktualizację".

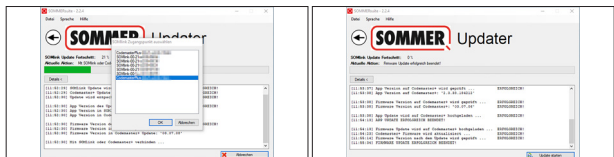


4. Wybrać urządzenie, na którym ma zostać pobrana aktualizacja.



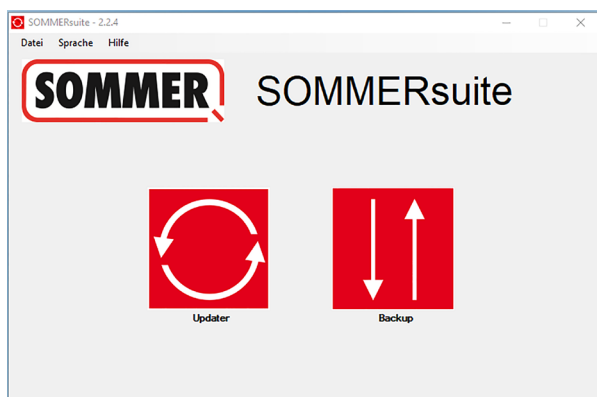
5. W razie potrzeby wpisać hasło i potwierdzić przyciskiem "OK".

6. SOMMERsuite

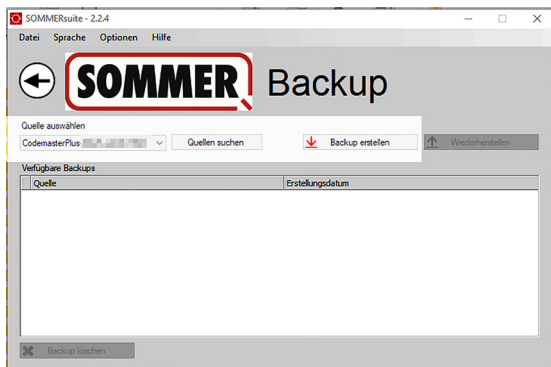


⇒ Proces aktualizacji przebiega automatycznie.

6.7 Tworzenie kopii zapasowej

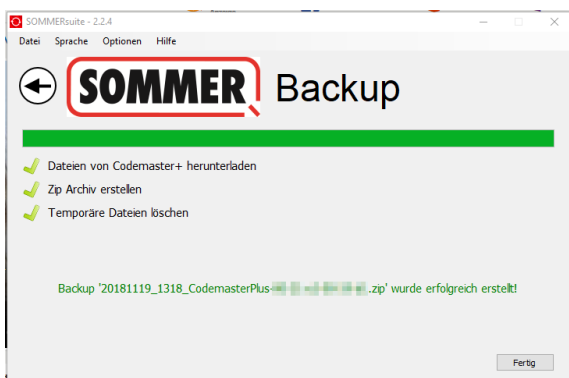


6. Wybrać przycisk "Kopia zapasowa".



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

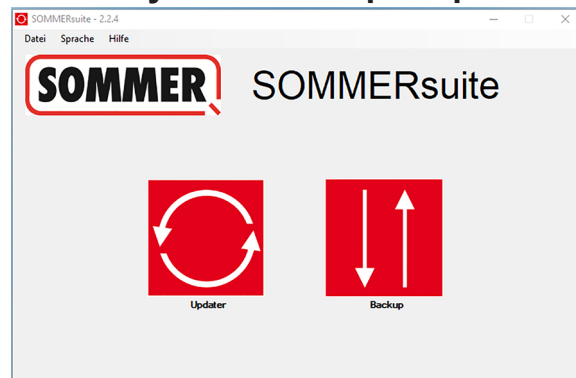
8. Kliknąć "Utwórz kopię zapasową".



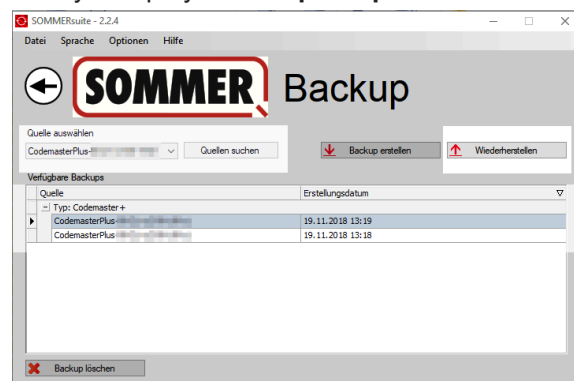
⇒ Proces tworzenia kopii przebiega automatycznie.

⇒ Rejestr danych pojawi się na liście.

6.8 Przywracanie kopii zapasowej



9. Wybrać przycisk "Kopia zapasowa".



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

11. Wybrać z listy dowolny rejestr danych.

12. Kliknąć "Przywróć".



⇒ Dane zostają przesłane do urządzenia.

✓ Kopia zapasowa została przywrócona

6. SOMMERsuite

SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH

Hans-Böckler-Straße 27
73230 Kirchheim/Teck
Niemcy

info@sommer.eu
www.sommer.eu

© Copyright 2022 Wszelkie prawa zastrzeżone.