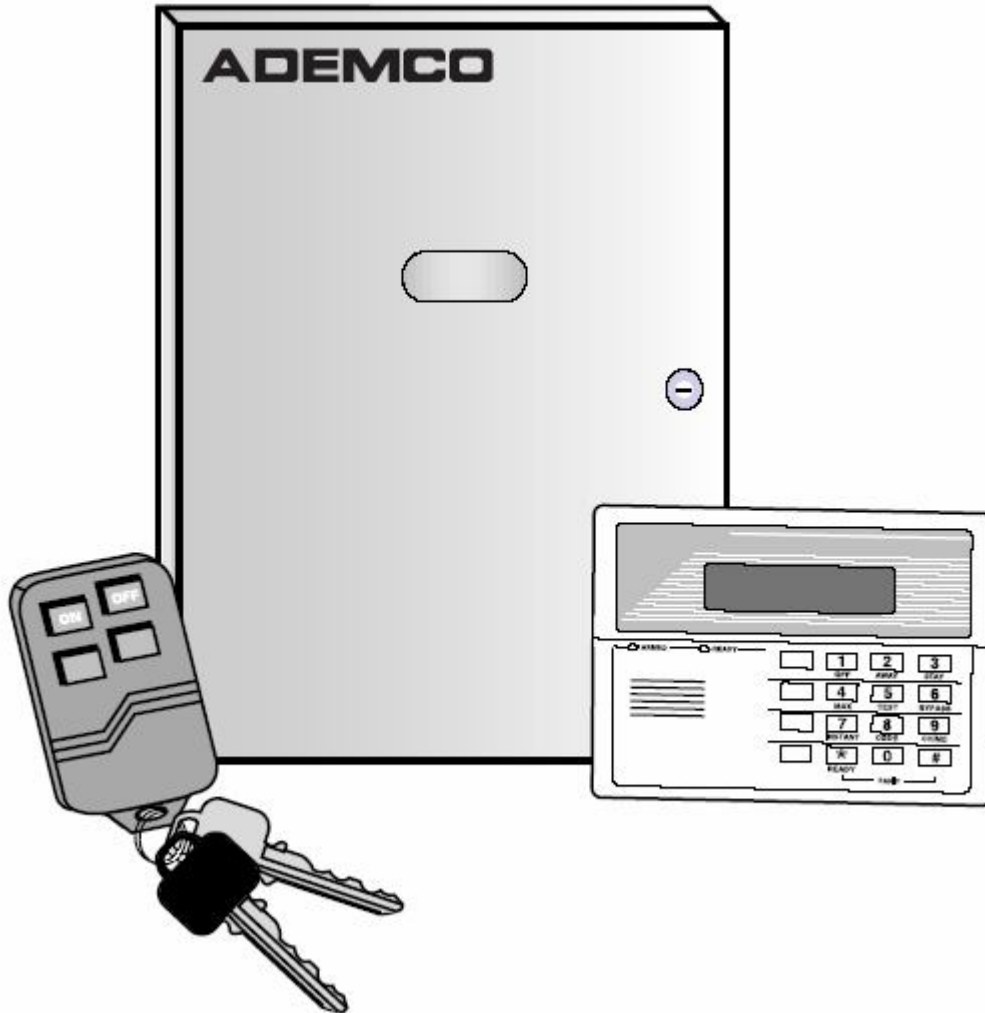


HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG VÀ LẬP TRÌNH TRUNG TÂM BÁO ĐỘNG VISTA 120

I. Giới thiệu



Trung tâm báo động Vista 120 bao gồm 9 zones cứng lựa chọn từ Zone 1 đến zone 8 hỗ trợ No hoặc NC. Có thể thiết lập tới 8 vùng kiểm soát tương ứng với các partition. Có khả năng kết nối tới 16 đầu báo khói loại 2 dây tới zone 1 và 50 đầu báo vỡ kính loại 2 dây lên zone 8. Với các đầu báo khói và báo nhiệt 4 dây có thể thiết lập trên các zone 1-8. Hỗ trợ tối đa 128 zone wireless khi sử dụng các bộ nhận kiểu RF 5881EN/5882EU/5882EUH/5882AP. Hỗ trợ lên tới 32 thiết bị địa chỉ hóa và hỗ trợ các loại bàn phím như 6139/6164/5839EU/5839H.

II. Các bước lập trình

1. Đặt địa chỉ cho bàn phím

1.1. Truy nhập chế độ đặt địa chỉ:

- Trong vòng 60 giây sau khi cấp nguồn cho bàn phím, ấn và giữ đồng thời 2 phím (1) và (3) trong 3 giây. Địa chỉ mặc định của bàn phím sẽ được hiện lên.
- Nếu bàn phím đã được cấp nguồn quá 2 phút, phải tắt và khởi động lại nguồn thì mới có thể thay đổi được địa chỉ.
- Nếu bàn phím đang trong chế độ lập trình thì cũng không thay đổi được địa chỉ.
- Nếu sau 10 giây mà không có tác động nào, bàn phím sẽ tự động thoát khỏi chế độ thiết lập địa chỉ.
- Có thể xem địa chỉ hiện thời của bàn phím bất cứ lúc nào bằng việc ấn đồng thời 2 phím (1) và (3).

1.2. Đặt địa chỉ :

- Nhập vào địa chỉ mong muốn, ví dụ nhập địa chỉ 01, ấn (0), ấn (1). Màn hình sẽ hiển thị số 1.

1.3. Thoát khỏi chế độ đặt địa chỉ:

- Ấn phím (*) để lưu lại địa chỉ đã được hiển thị như trên và thoát khỏi chế độ đặt địa chỉ.

2. Đưa hệ thống về các thông số mặc định

2.1. Vào chế độ lập trình:

- Nhập mã lập trình (mặc định là 4140) + 8 0 0 0.
- Màn hình hiển thị:

Program Mode
*Fill #View - 00

2.2. Nhập vào *97.

- Màn hình hiển thị:
- Nhập 1 để xác nhận.

Load default ?
0=No 1=Yes

2.3. Nhập vào *99, ấn 1 xác nhận để thoát khỏi chế độ lập trình.

3. Chế độ lập trình cho trường dữ liệu.

Trong chế độ này để truy cập vào bất cứ một trường nào đơn giản sử dụng {*} hoặc {#}+số trường.

- Để ghi hoặc thay đổi thông tin trong một trường nhấn {*}+ số trường (Ví dụ: * 03)
- Để đọc thông tin trong một trường nhấn {#} + số trường (Ví dụ: # 03)

Khi hoàn thành cho trường dữ liệu bàn phím sẽ kêu 3 lần bíp và chuyển sang trường tiếp theo.

*91: Lựa chọn phân vùng

*92: Hiển thị phiên bản phần mềm và mức điều khiển

*93: Vào menu trong chế độ lập trình

*94: Chuyển tới trang lập trình tiếp theo.

*99: Chuyển tới trường đầu tiên hoặc thoát khỏi chế độ lập trình mà không khóa nghĩa là có thể Vào lại chế độ lập trình mà không cần phải rút điện ra cắm lại.

*98: Thoát khỏi chế độ lập trình và khóa lại có nghĩa là không thể vào lại chế độ lập trình cho đến Khi khởi động lại hệ thống.

4. Định nghĩa Zone type.

4.1. Các kiểu zone.

- a. Type 00: Zone không sử dụng.

- b. Type 01: Entry/Exit#1 burglary: Là kiểu zone trễ khi hệ thống được ARM trong AWAY hoặc STAY mode. Khi kích hoạt trong INSTANT hoặc MAXIMUM mode thì sẽ không có trễ.
- c. Type 02: ENTRY/EXIT#2 Burglary: Cũng giống như kiểu trên
- d. Type 03: Perimeter Burglary: Đưa ra cảnh báo liên tục khi zone lỗi trong chế độ AWAY, STAY, INSTANT hoặc MAXIMUM mode
- e. Type 04: Interior, Follower: Cho độ trễ báo động
- f. Type 05: Trouble by Day/Alarm by Night: Chế độ sẽ báo động ban đêm còn ban ngày chỉ là cảnh báo.
- g. Type 06: 24 hour silent Alarm: Chỉ gửi cảnh báo tới trạm trung tâm không hiển thị cũng như báo động.
- h. 24 hour Audible Alarm: Gửi cảnh báo đến trạm trung tâm và đồng thời sẽ báo động tại bàn phím và loa ngoài.
- i. Type 08: 24 hour Auxiliary Alarm: Gửi cảnh báo tới trạm trung tâm và chỉ báo động tại bàn phím không ra loa ngoài.
- j. Type 09: Supervised Fire: Dùng cho zone báo cháy
- k. Type 10: Interior with Delay: Kiểu cho trễ vào và trễ ra khi trong chế độ AWAY, chỉ trễ ra khi kích hoạt trong MAXIMUM mode và tự động bypass các zone trễ trong STAY, INSTANT.
- l. Type 14: PLM supervision
- m. Type 19: 24 Hour trouble
- n. Type 20: Arm-Stay
- o. Type 21: Arm-AWAY
- p. Type 22: Disarm
- q. Type 23: No Alarm response
- r. Type 27: Access point
- s. Type 28: PassPoint Main Logic Board(MLB) supervision
- t. Type 29: Momentary Exit.

5. Lập trình zone.

1. Vào chế độ lập trình:

- Nhập mã lập trình (mặc định là 4140) + 8 0 0 0.

2. Nhập vào *93

- Màn hình hiển thị:

Zone Prog. ? 1=Yes 0=No
Set to Confirm? 1=Yes 0=No
Enter Zone No. 000=Quit
010 ZT P RC In 00 1 10 00 1
- + Nhập vào 1 để xác nhận lập trình zone
- Màn hình hiển thị:
 - + Nhập vào 1 để hiển thị thông số sau khi cài đặt
- Màn hình hiển thị:
 - + Nhập số thứ tự của zone cần lập trình
 - + Ấn (*) để xác nhận.
- Các thông số mặc định hiển thị lần lượt:
 - + 010: Số thứ tự của zone đang lập trình
 - + ZT(zone type): kiểu đáp ứng của zone (cửa chính, cửa sổ, báo cháy,...)
 - + P(partition): phân vùng đang quản lý zone đó
 - + RC(report code): mã số thông báo qua nhắn tin, điện thoại (nếu có)
 - + In(Input Type): kiểu kết nối của đầu báo tới trung tâm

- + Ấn (*) để bắt đầu xác lập các thông số
- Màn hình hiển thị thông số mặc định của zone:
 - + Nhập vào kiểu đáp ứng cho zone:

010 Zone Type
Perimeter 03
 - 00: Zone không sử dụng (hoặc xoá zone)
 - 01: Cửa chính (có thời gian trễ vào/ra)
 - 02: Cửa sau (có thời gian trễ vào/ra dài hơn)
 - 03: Báo động ngay khi có tác động tới đầu báo (như hiển thị trên)
 - 06: Nút ấn khẩn cấp (chỉ gọi điện thông báo, không báo động tại chỗ)
 - 07: Nút ấn khẩn cấp (gọi điện, kêu chuông, báo động)
 - 09: Zone báo cháy (hoạt động 24/24, không phụ thuộc chế độ Arm)
- + Ấn (*) để xác nhận kiểu đáp ứng.
- Màn hình hiển thị:
 - + Nhập vào số của phân vùng mà zone này đang hoạt động.

010 Partition
1
 - + Ấn (*) để xác nhận.
- Màn hình hiển thị thông số để thiết lập mã số thông báo (report code) theo hệ thập lục phân A=10; B=11; C=12; D=13; E=14; F=15

010 Report Code
1st 03 2nd 12 3C

 - + Hệ thống sẽ tự động gán mã thông báo cho từng zone, ấn (*) 3 lần để xác nhận.
- Màn hình hiển thị:
 - + Lựa chọn phương thức đáp ứng và báo động chuông và role cho zone:

010 Bell/Rly Sel
0
 - 0: Không báo chuông hay rơ le
 - 1: Chỉ báo chuông 1
 - 2: Chỉ báo chuông 2
 - 3: Chỉ báo chuông 1 và chuông 2
 - 4: Chỉ báo rơ le
 - 5: Chỉ báo chuông 1 và role
 - 6: Chỉ báo chuông 2 và role
 - 7: Báo cả chuông 1, chuông 2 và role
- + Ấn (*) để xác nhận.
- Màn hình hiển thị:
 - + Nhập vào phương thức kết nối của zone:

010 Input Type
Hardwire 01
 - 00: Không kết nối (zone không sử dụng)
 - 01: Nối dây trực tiếp tới tủ trung tâm điều khiển (có 8 zone)
 - 06: Thiết bị trong vòng lặp địa chỉ, xác định theo số series
 - 07: Thiết bị trong vòng lặp địa chỉ, xác định theo địa chỉ cần gạt nhị phân-
- dip switch.
- + Ấn (*) để xác nhận.
- Màn hình sẽ hiển thị lại các thông số đã thiết lập

010 ZT PRC In L
00 1 10 00 1

 - + Ấn (#) để quay lại sửa các thông số chưa đúng
 - + Ấn (*) để xác nhận.
- Màn hình sẽ hiển thị lại:

Enter Zone No.
000=Quit

- + Nhập số thứ tự của zone tiếp theo cần thiết lập rồi ấn (*) để lặp lại các bước như trên.
- Nếu muốn thoát khỏi chế độ lập trình zone, nhập vào (000) rồi ấn (*) để thoát.
- 3. Nhập vào *99 để thoát khỏi chế độ lập trình. Ấn (1) để xác nhận.

6. Lập trình thời gian trễ.

1. Vào chế độ lập trình:

- Nhập mã lập trình (mặc định là 4140) + 8 0 0 0.

1. Nhập vào *09

Màn hình hiển thị:

Entry delay

- + Nhập vào con số để xác định thời gian trễ vào của cửa chính.

+ Thời gian trễ thực tế bằng con số nhập vào nhân với 1 phút.

2. Nhập vào *10

- Màn hình hiển thị:

Exit delay

- + Nhập vào 1 để hiển thị thông số sau khi cài đặt

+ Nhập vào con số để xác định thời gian trễ ra của cửa chính.

7. Lập trình thời gian báo động

1. Vào chế độ lập trình:

- Nhập mã lập trình (mặc định là 4140) + 8 0 0 0.

2. Nhập vào *13

Màn hình hiển thị:

Sounder timeout

- + Nhập vào con số để xác định thời gian báo Động.

+ Thời gian trễ thực tế bằng con số nhập vào nhân với 1 phút

8. Lập trình tổ hợp từ minh hoạ cho từng zone.

1. Vào chế độ lập trình:

- Nhập mã lập trình (mặc định là 4140) + 8 0 0 0.

2. Nhập vào *93:

- Nhập vào (0) 3 lần cho đến khi màn hình hiển thị:

+ Ấn (1) để xác nhận

- Màn hình hiển thị:

+ Ấn (1) để xác nhận

- Màn hình hiển thị:

+ Nhập vào số thứ tự của zone cần minh hoạ
Ví dụ: Nhập vào zone 12 (012)

- Màn hình hiển thị:

+ Ấn (3) để lựa chọn chữ cái đầu tiên (Ví dụ: K).

+ Ấn (6) để xác nhận tìm các chữ minh hoạ bắt đầu bằng K.

+ Dùng phím (1) và (3) để tìm đến chữ cái cần minh hoạ (Ví dụ: Kitchen).

Zone Prog. ? 1=Yes 0=No
Alpha Prog. ? 1=Yes 0=No
Zone Descrip. ? 0=No 1=Yes
* Zone ??? (000=Quit)
* Zone 012 A

- + Nếu muốn zone minh hoạ bằng 1 từ này, ấn (8), nếu muốn minh hoạ thêm bằng từ thứ 2, ấn (6).
 - Trường hợp ấn (6), màn hình hiển thị:
+ Sử dụng các phím như trên để lựa chọn
Ví dụ: Window
 - Ấn (8) để lưu lại các từ minh hoạ vừa thiết lập.
 - Màn hình sẽ hiển thị lại:
+ Nhập số thứ tự của zone tiếp theo cần thiết lập rồi ấn (*) để lặp lại các bước như trên.
 - + Nếu muốn xem lại minh hoạ đã thiết lập, nhập vào (#012)
 - Nếu muốn thoát khỏi chế độ lập trình zone, nhập vào (000) rồi ấn (*) để thoát.
3. Nhập vào *99 để thoát khỏi chế độ lập trình. Ấn (1) để xác nhận.

* Zone 012 Kitchen
A

* Zone ???
000=Quit

9. Nhập mã người sử dụng (User code):

1. Đổi mã thợ cài đặt (Installer):

- Vào chế độ lập trình: nhập mã lập trình (mặc định là 4140) + 8 0 0 0.
- Nhập vào *00:
- Nhập vào mã mới thay cho 4140

Installer code
-00

2. Thêm mã người sử dụng mới:

- Nhập vào mã lập trình (mặc định là 4140) + (8)
- Nhập số thứ tự của người được thêm vào (từ 002 đến 150)
- Nhập mã số cho người mới này

(* Trong quá trình thực hiện 3 bước trên, màn hình bàn phím không hiển thị sự thay đổi nào)

- Màn hình hiển thị:
- Xác định cấp điều khiển cho người dùng này:

User Number = 002
Enter Auth. Level

0: Mã thợ cài đặt (Installer):

- + Chỉ có 1 mã duy nhất.
- + Có thể vận hành bất cứ chức năng nào của hệ thống (arm, disarm, bypass,...), nhưng không thể tắt chế độ bảo vệ (disarm) khi đã được bất kì người dùng nào khác bật lên.
- + Có thể thêm, xoá hoặc thay đổi tất cả các mã khác.
- + Là mã duy nhất có thể vào được chế độ lập trình.

1: Mã chủ nhà (Master):

- + Có thể sử dụng tất cả các chức năng thông thường của hệ thống.
- + Có thể thiết lập, xoá hoặc thay đổi 148 mã người sử dụng ở cấp độ thấp hơn.
- + Không thể thiết lập được những mã ở cấp độ 0 và 1.
- + Có thể tự thay đổi mã số của mình.

2: Mã người quản lý (Manager):

- + Có thể sử dụng tất cả các chức năng thông thường của hệ thống đã được chủ nhà lập trình.
- + Có thể thiết lập, xoá hoặc thay đổi mã người sử dụng ở cấp độ thấp hơn.
- + Không thể thiết lập được những mã ở cấp độ 0 và 1.
- + Có thể tự thay đổi mã số của mình.

3: Mã nhân viên:

- + Không thể thêm hoặc thay đổi bất kì mã người dùng nào.
- + Có thể khởi động, tắt hệ thống (Arm, Disarm) và bỏ qua zone nào đó (Bypass).

4: Mã người giúp việc:

- + Không thể thêm hoặc thay đổi bất kì mã người dùng nào.
- + Có thể khởi động, tắt hệ thống (Arm, Disarm).

5: Mã người trông trẻ:

- + Không thể thêm hoặc thay đổi bất kì mã người dùng nào.
- + Có thể khởi động, nhưng chỉ được tắt hệ thống khi chính mình khởi động.

6: Mã người bị quản thúc:

- + Khi mã này cố gắng khởi động hoặc tắt chế độ bảo vệ, hệ thống sẽ gửi 1 báo động cam đến trạm kiểm soát trung tâm (nếu được kết nối).

10. Lập trình thời gian thực.

1. Vào chế độ đặt thời gian:

- Nhập mã lập trình (mặc định là 1234) + (#63).
- Màn hình hiển thị
- Ngày tháng hiển thị theo thứ tự tháng/ngày/năm

Time/date	__	Thu
12:10AM	01/01/90	

2. Nhập các thông số:

- Nhập các chữ số từ bàn phím lập trình
- Ấn phím (*) để xác nhận và dịch chuyển con trỏ sang phải.
- Ấn phím (#) để dịch chuyển con trỏ sang trái.

11. Lập trình lại tốc độ đồng bộ của tủ trung tâm.

1. Vào chế độ lập trình:

- Nhập mã lập trình (mặc định là 4140) + 8 0 0 0.

2. Nhập vào *94:

3. Nhập vào 1*56:

- Nhập vào (1) để lập tần số dòng điện AC là 50Hz, do giá trị mặc định là (0) tương ứng với tần số 60Hz.

11. Thiết lập định dạng thời gian

a. Vào chế độ lập trình

- Nhập mã lập trình 4140 + 8000
- Nhập vào *94
- Nhập vào 1*71

0 = 12 giờ

1=24 giờ

12. Thiết lập chế độ tự động bật tắt báo động

a. Vào chế độ lập trình

- Nhập mã cài đặt 1234 + #81
- Vào thông số chi tiết miêu tả trên màn hình từ MON (thứ 2) đến SUN(chủ nhật) với các khoảng thời gian tự động tắt DISARM và bật ARM báo động
- Sử dụng phím {*} để di chuyển và {#} để quay lại.

-----o0o-----