

# Bupc

**Manuale d'uso**

**Manual of use**

**Manuel d'utilisation**

**Bedienungsanleitung**

**Manual de uso**

# Bupc





# Bupc

**Unité de Programmation  
et de contrôle des Codes**

F



## 1.1) Introduction

L'ordinateur portable BUPC est un instrument spécialement conçu par Nice pour augmenter et simplifier les opérations d'installation et de maintenance des systèmes de radiocommande série "Bio", "Flor" et "Very VR".

La fonction fondamentale de l'ordinateur portable BUPC se base sur le principe que tous les codes "autorisés" dans un récepteur donné, résident dans sa carte de mémoire BM60, BM250 ou BM1000. Celle-ci, une fois enlevée du récepteur et insérée dans l'unité BUPC, peut être lue (pour contrôler les codes), écrite (pour ajouter des codes) ou modifiée (pour effacer des codes) ou soumise à d'autres opérations.

La mémoire contient également des données avec des fonctions particulières telles que: Mot de passe, temps du Temporisateur, valeur d' "Altera" etc. etc.. qui peuvent être contrôlés et modifiés avec le BUPC.

L'ordinateur portable BUPC permet en outre de créer une copie de toute la mémoire ou, en cas de connexion à un ordinateur portable, de transférer le contenu de la mémoire dans un "fichier" sur disque en réalisant ainsi des archives de toutes les installations.

## 2.1) Descrizione

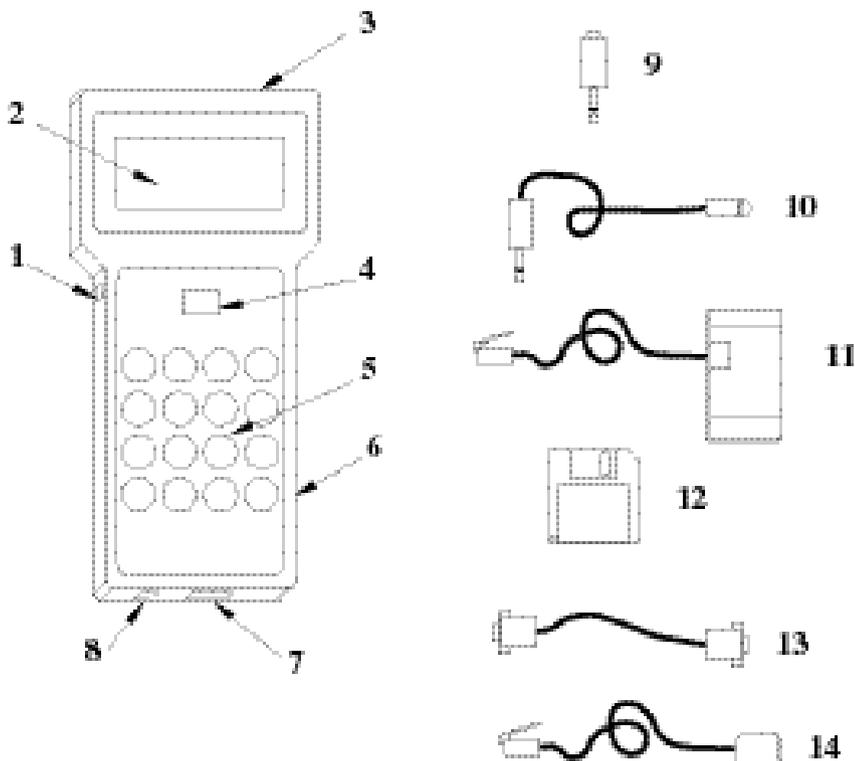


Fig. 1: Composants de l'ordinateur portable BUPC

## Composants de l'ordinateur portable BUPC

- 1) Interrupteur pour allumer et éteindre l'ordinateur portable BUPC
- 2) Visu à cristaux liquides sur laquelle apparaissent les messages relatifs aux fonctions exécutées par l'opérateur
- 3) Prise pour le récepteur optique du code
- 4) Connecteur pour le branchement de la carte de mémoire
- 5) Clavier à membrane, il suffit d'appuyer légèrement pour envoyer la commande
- 6) Prise femelle pour câble de connexion avec les émetteurs
- 7) Connecteur pour port série RS 232 pour connexion à un PC
- 8) Prise pour alimentation externe 12 Vcc  $\pm$  20%

### Accessoires:

- 9) Récepteur optique du code (doit être branché dans la fiche [3])
- 10) Récepteur optique du code muni de rallonge flexible
- 11) Câble pour connexion avec les émetteurs série " Bio " et " Flor "
- 12) Disquette contenant le programme BUPC pour PC
- 13) Câble pour la connexion de l'ordinateur portable BUPC au PC
- 14) Câble pour connexion aux émetteurs série " Very VR "

## 2.2) Fonctionnement

L'ordinateur portable BUPC dispose d'un système de réception optique du code des émetteurs; pour utiliser ce dispositif, il suffit de brancher le récepteur optique [9] ou [10] dans la prise correspondante [3], puis de rapprocher la tête du récepteur optique du dispositif de signalisation lumineuse de l'émetteur.

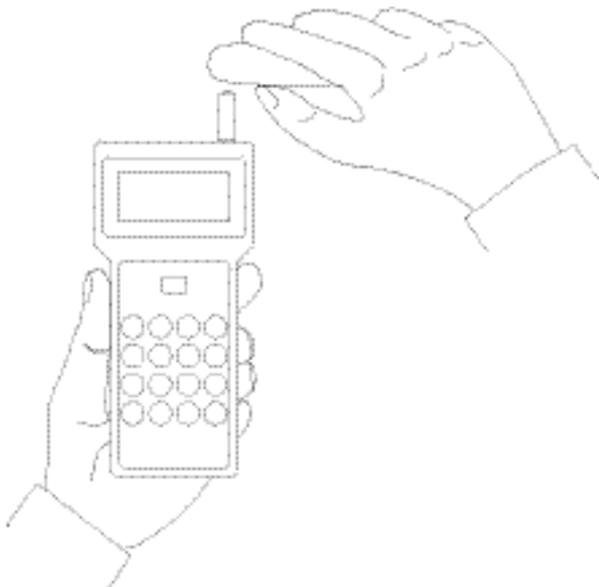


Fig. 2: Réception optique du code d'un émetteur.

Le Récepteur optique avec câble de rallonge [10] permet de tenir l'ordinateur portable d'un côté et d'effectuer la réception optique provenant des émetteurs sans les déballer.

Pour allumer l'ordinateur portable BUPC, il suffit de l'alimenter à travers la prise [8] ou bien, si l'on désire utiliser la pile interne, de déplacer le levier d'allumage vers le haut (position ON). Cette opération lance un court programme de TEST qui contrôle les parties internes fondamentales et l'état de charge de la pile.

Quand le test est terminé, si tout est régulier, on entre dans le MENU FONCTIONS, à partir de cette position, il est possible d'effectuer toutes les fonctions disponibles dans l'ordinateur portable BUPC y compris le choix entre les modes "Bio" ou "Flor".

La visu dans le coin en bas à gauche affiche des symboles graphiques indiquant les opérations qui peuvent être effectuées ou les touches qui peuvent être utilisées à ce moment précis:

"↓" = (Flèche vers le bas) Il est possible de presser la touche "↓" pour sélectionner la fonction ou le code successif.

"↑" = (Flèche vers le haut) Il est possible de presser la touche "↑" pour sélectionner la fonction ou le code précédent.

"⇒" = (Flèche vers la droite) Il est possible de presser la touche "⇒" pour déplacer à droite le point d'introduction numérique (curseur).

"⇐" = (Flèche vers la gauche) Il est possible de presser la touche "⇐" pour déplacer à gauche le point d'introduction numérique (curseur).

"↵" = (Clear) Il est possible de presser la touche "↵" pour interrompre n'importe quelle fonction en cours et revenir au MENU FONCTIONS.

"↵" = (Enter) Il est possible de presser la touche "↵" pour activer la fonction sélectionnée ou pour confirmer la fonction en cours.

"Tx" = La réception optique du code est active, il suffit de rapprocher l'émetteur du récepteur optique tout en pressant une touche.

"19" = L'introduction numérique au moyen du clavier est active, il est donc possible d'introduire directement un numéro en pressant les touches 0,1,2,3...9.

Dans le coin en bas à droite se trouve le symbole B si le mode " Bio " est actif et le symbole "F" si le mode "Flor" ou "Very VR" est actif.

## 2.3) Choix de la langue

L'ordinateur portable BUPC est prévu pour opérer en différentes langues de manière que l'opérateur puisse obtenir les messages de dialogue dans la langue de son choix.

L'opération de choix de la langue peut être activée en maintenant la touche "↵" (Enter) enfoncée durant le test qui est effectué à chaque fois que l'on allume le BUPC.

Quand le test initial est terminé, si la touche "↵" (Enter) est enfoncée, au lieu d'entrer immédiatement dans le MENU FONCTIONS la fonction de choix de la langue s'activera.

À ce point, il est possible de sélectionner la langue désirée en utilisant les touches "↓" ou "↑"; une fois arrivés sur la langue désirée, il faut confirmer le choix en pressant la touche "↵" (Enter).

De cette manière, la langue choisie sera mémorisée de façon permanente; à partir de ce moment, les messages seront affichés dans la langue choisie.

Il est évidemment possible de modifier la langue sélectionnée à tout moment en répétant toute la séquence de choix de la langue décrite ci-dessus.

## 2.4) Changement Version

Cette fonction permet de sélectionner le fonctionnement du BUPC en choisissant entre:

- Fonctionnement en mode Bio.
- Fonctionnement en mode Flor ou Very VR.

En pressant "↵" (Enter) on accède au menu Changement Version dans lequel, avec les touches "↓" ou "↑", il est possible de sélectionner la version à utiliser entre les séries "Bio" ou "Flor", presser ensuite "↵" (Enter) pour confirmer le choix ou "⌫" (Clear) pour annuler la fonction.

Le Changement Version, est exécuté seulement si le Stockage (Tampon ou magasin de transit) du BUPC est vide, pour le vider, exécuter la fonction 9 EFFACER STOCKAGE.

**La description des fonctions à ce point sera divisée en deux parties selon si le BUPC est utilisé en mode "Bio" ou en mode "Flor" et "Very VR".**

**3.0) Mode BIO fonctions disponibles**

- 0 -MENU FONCTIONS : Il ne s'agit pas d'une fonction à proprement parler mais c'est dans tous les cas le point de départ pour la sélection des fonctions ou pour le Changement Version.
- 1 -ESSAI EMETTEUR : Permet de tester l'émetteur en visualisant le code et en indiquant la touche enfoncée à ce moment-là.
- 2 -VISUALISER CODES : Visualise les codes contenus dans la carte de mémoire insérée dans le connecteur [4].
- 3 -RAJOUTER CODES : Permet d'ajouter un nouveau code dans la mémoire insérée dans le connecteur [4].
- 4 -EFFACER CODES : Effectue l'effacement d'un code présent dans la mémoire insérée dans le connecteur [4].
- 5 -RECHERCHER CODES : Vérifie si un code spécifique est présent dans la mémoire insérée dans le connecteur [4].
- 6 -EFFACER MEMOIRE : Efface tous les codes contenus dans la mémoire présente dans le connecteur [4].
- 7 -LIRE MEMOIRE : Tous les codes présents dans la mémoire [4] sont lus et une copie temporaire est créée dans le stockage du BUPC.
- 8 -ECRIRE MEMOIRE : Les codes présents dans le stockage sont écrits dans la mémoire [4] (pour créer une copie de la mémoire).
- 9 -EFFACER STOCKAGE : Effectue l'effacement des codes présents dans le stockage en le libérant pour les fonctions "7" successives.
- 10 -BLOQUER MEMOIRE : Effectue le blocage de la fonction d'apprentissage des codes quand la mémoire [4] sera insérée ensuite dans un récepteur
- 11 -DEBLOQUER MEM. : Élimine le blocage de la fonction d'apprentissage des codes quand la mémoire [4] sera insérée ensuite dans un récepteur.
- 12 -ENTRER MOT\_PASSE : Introduit un mot de passe pour accéder aux données qui sont contenues dans la mémoire insérée dans le connecteur.
- 13 -EFFACE MOT\_PASSE : Élimine le mot de passe pour accéder aux données qui sont contenues dans la mémoire présente dans le connecteur [4]
- 14 -CHANGE t TEMPO : Permet de modifier le temps programmé sur le temporisateur quand la mémoire [4] sera utilisée ensuite dans un récepteur avec fonction temporisateur active.
- 15 -CLONE EMETTEUR : Change le code original d'un émetteur branché sur le connecteur [7] en le copiant d'un autre émetteur.
- 16÷99-FONCTIONS EXTRA : Fonctions actuellement non disponibles.

### 3.1) 0 - MENU FONCTIONS

Il s'agit du point de départ pour sélectionner toutes les fonctions, on arrive au MENU FONCTIONS après le test initial.

On revient toujours à ce menu également après la conclusion d'une fonction quelconque ou si une fonction est annulée en pressant la touche "☒" (Clear).

En pressant "↵" (Enter) on accède au menu Changement Version dans lequel avec les touches "⏏" ou "⏏", il est possible de sélectionner la version d'émetteurs à utiliser entre les séries "Bio", "Flor", puis il faut presser "↵" (Enter) pour confirmer le choix ou "☒" (Clear) pour l'annuler.

À partir du MENU FONCTIONS, si on se rappelle le numéro de la fonction, il est possible de la sélectionner en introduisant directement le numéro; presser ensuite "↵" (Enter) une première fois pour sauter dans la fonction puis, s'il s'agit de la fonction désirée, l'activer en pressant une nouvelle fois "↵" (Enter).

Si par contre on ne se rappelle pas du numéro de la fonction, il est possible de faire défiler toutes les fonctions avec les touches "⏏" ou "⏏" et de choisir la fonction désirée en pressant "↵" (Enter).

Le choix des fonctions en composant directement le numéro sur le clavier est possible seulement quand on est dans le MENU FONCTIONS; par conséquent, une fois que l'on a lancé le choix en faisant défiler les fonctions avec les touches "⏏" ou "⏏", il n'est plus possible d'effectuer la sélection numérique.

Dans tous les cas, la pression de la touche "☒" (Clear) interrompt toute opération en cours et renvoie toujours au MENU FONCTIONS.

Le MENU FONCTIONS est aussi le point dans lequel il est possible d'activer la connexion avec un PC en entrant ainsi en MODE TERMINAL.

Il est conseillé de toujours revenir au MENU FONCTIONS avant d'éteindre l'ordinateur portable; de cette manière, on a la certitude que les éventuelles opérations en cours sont terminées.

Messages d'erreur: **Pile déchargée,  
remplacer!**

Le circuit de contrôle a signalé que la pile n'est plus en mesure de garantir le fonctionnement de l'ordinateur portable, toutes les fonctions sont inhibées.

(Seulement en cas de Changement Version)

**Stockage occupé  
Effect. Fonct. 9**

Le changement de version ne peut avoir lieu que quand le stockage est vide alors que dans le cas présent il contient des codes.

### 3.2) 1 - ESSAI EMETTEUR

Cette fonction permet de vérifier le fonctionnement correct des circuits internes de l'émetteur; le code individuel est vérifié et affiché en signalant la touche enfoncée à ce moment-là.

Quand la fonction est activée, le visu affiche le message " Code:..... "; à ce point, approcher l'émetteur à tester avec une touche enfoncée et en plaçant la DEL perpendiculaire au récepteur optique, les points du message seront remplacés par le numéro du code qui identifie l'émetteur en question.

Au même moment, le petit carré s'allumera sur la deuxième ligne, à côté du numéro de la touche ou des touches enfoncées.

Quand on désire terminer l'opération de contrôle des émetteurs, presser la touche "☒" (Clear) qui permet de revenir au MENU FONCTIONS.

Messages d'erreur: **Bio?**  
L'émetteur testé n'appartient pas à la série Bio.

### 3.3) 2 - VISUALISER CODES

Avec cette fonction, on peut “voir” un par un tous les codes présents dans la liste des codes “autorisés” contenus dans la mémoire.

Avant de sélectionner cette fonction, il faut insérer dans le connecteur [4] la carte de mémoire dont on désire visualiser les codes.

Quand la fonction a été activée, la visu affiche: “Code:” suivi du premier numéro de code présent dans la liste; la deuxième ligne indique quant à elle “1° de...” suivi du nombre total de codes présents.

Dans ce cas, l’indication par exemple “1° de 25” signifie que le code affiché est le premier sur un total de 25 codes présents.

À ce point, pour “voir” l’un après l’autre tous les codes, il suffit de presser la touche “↓” pour passer au code successif, ou bien la touche “↑” pour passer au code précédent ou de les garder enfoncées pour se déplacer de plusieurs codes rapidement.

Soulignons qu’une fois arrivés au dernier code, si l’on presse encore la touche “↓” on revient au premier tandis que si l’on est sur le premier code et qu’on presse sur la touche “↑” on passe au dernier code présent (liste circulaire).

Quand on désire sortir de la fonction de visualisation des codes, il faut presser la touche “☒” (Clear) qui permet de revenir au MENU FONCTIONS.

Messages d’erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n’est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et ne lit aucun code valable

**Version mémoire  
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

**Mémoire vide**

La mémoire insérée ne contient aucun code.

### 3.4) 3 - RAJOUTER CODES

Cette fonction est utilisée pour insérer de nouveaux codes dans la liste des codes “autorisés” contenus dans la mémoire.

Avant de sélectionner cette fonction, il faut que la carte de mémoire sur laquelle on veut charger les codes soit déjà insérée dans le connecteur [4].

Quand la fonction est activée la visu affiche: “Code:.....”; à partir de ce moment les opérations actives sont “Tx” et “g” ainsi que “☒” (Clear) toujours présente; par conséquent, si l’on désire introduire un code en ayant à disposition l’émetteur correspondant, il suffit de l’approcher (avec une touche enfoncée) au récepteur optique; le code sera ainsi immédiatement visualisé et inséré dans la mémoire.

Le message “OK effectué!” confirmera que l’opération s’est conclue correctement.

Si nécessaire, plusieurs codes peuvent être insérés l’un après l’autre: il suffira d’approcher les émetteurs l’un après l’autre au récepteur optique.

Si par contre on n’est pas en possession de l’émetteur à ce moment précis, il est possible d’insérer le code en l’introduisant directement avec les touches 0...9.

En cas d'erreur durant la composition du numéro, on peut déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "←" ou "→" puis recomposer le numéro correctement.

Quand l'introduction du code est terminée, le code introduit est confirmé en pressant la touche "↵" (Enter). Dans ce cas également le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Une fois qu'un code a été inséré avec la modalité d'introduction numérique, le même code sera proposé de nouveau pour pouvoir être ainsi réutilisé rapidement afin de composer le code successif à insérer: il suffit de déplacer le curseur avec les touches "←" et "→", de changer les chiffres nécessaires et le nouveau code est déjà prêt.

Quand tous les codes désirés ont été insérés, presser la touche "☐" (Clear) qui permet de revenir au MENU FONCTIONS.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à ajouter aucun code.

**Version mémoire  
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio

**Non valable!**

Le code numérique ne représente pas une donnée valable.

**Mémoire pleine!**

La capacité maximum de 60 codes (BM 60) ou de 252 codes (BM 250) a été atteinte et il n'y a plus de place pour d'autres codes.

**Déjà présent!**

On a tenté d'insérer un code existant déjà dans la mémoire.

### 3.5) 4 - EFFACER CODES

Avec cette fonction, on peut effacer des codes de la liste contenue dans la mémoire en faisant ainsi en sorte qu'ils ne soient plus "autorisés".

La façon d'opérer de cette fonction est la même que la fonction RAJOUTER CODES avec la différence que le code, au lieu d'être ajouté, est effacé.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à effacer aucun code.

**Version mémoire  
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

**Mémoire vide**

La mémoire insérée ne contient aucun code.

**Non présent!**

On a tenté d'effacer un code n'ayant jamais été inséré.

### 3.6) 5 - RECHERCHER CODES

En activant cette fonction, on a la possibilité de chercher si un code donné est présent dans la liste des codes " autorisés " contenue dans la mémoire.

La façon d'opérer de cette fonction est la même que la fonction RAJOUTER CODES avec la différence que le code, au lieu d'être ajouté, est recherché et s'il est présent sa position dans la liste est visualisée.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4]  
ou bien celle qui est insérée est en panne et ne parvient à chercher aucun code.

**Version mémoire  
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

**Mémoire vide**

La mémoire insérée ne contient aucun code.

**Non valable!**

Le code numérique ne représente pas une donnée valable.

**Non présent!**

On a recherché un code qui n'a jamais été inséré dans la mémoire.

### 3.7) 6 - EFFACER MEMOIRE

Avec cette fonction, on peut effacer avec une seule opération tous les codes présents dans la liste contenue dans la mémoire.

Il faut insérer la carte de mémoire à effacer dans le connecteur [4] avant de sélectionner cette fonction.

Après avoir lancé la fonction, le message: "Confirmez?" est visualisé, avec la demande d'une deuxième confirmation; elle se révèle nécessaire dans la mesure où l'opération, une fois commencée, ne peut plus être arrêtée et est irréversible.

Par conséquent, si l'on désire effectivement effacer toute la mémoire, au message "Confirmez?", il faut confirmer en pressant de nouveau la touche "↵" (Enter); en cas contraire, il suffit de presser la touche "☒" (Clear) ou n'importe quelle autre touche pour revenir immédiatement au MENU FONCTIONS.

La fonction EFFACER MEMOIRE, en plus d'effacer tous les codes présents, annule également un éventuel état de " blocage " et rapporte le temps du Temporisateur à une valeur de base de 3 secondes.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4]  
ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive pas à effacer les codes..

**Version mémoire  
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

### 3.8) 7 - LIRE MEMOIRE

Cette fonction effectue la lecture des codes présents dans la carte de mémoire en en créant une copie dans un tampon interne (tampon/buffer = stockage de transit)

La copie des codes ainsi obtenue est utilisée par la fonction ECRIRE MEMOIRE dans le but d'obtenir un double de la mémoire d'origine.

Considérant que le stockage est physiquement composé de mémoires de type "non volatile" (il perdure même quand le BUPC est éteint) l'opération ECRIRE MEMOIRE peut être effectuée même un certain laps de temps après l'opération LIRE MEMOIRE.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à lire aucun code.

**Version mémoire  
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

**Mémoire vide**

La mémoire insérée ne contient aucun code.

**Stockage occupé  
Effect. Fonct. 9**

Le Stockage contient déjà un autre groupe de codes, il faut le vider en effectuant la fonction 9.

### 3.9) 8 - ECRIRE MEMOIRE

L'activation de cette fonction permet d'effectuer la copie de tous les codes présents dans le Stockage en les écrivant dans une nouvelle carte de mémoire.

Le Stockage doit être précédemment "chargé" avec les codes à copier au moyen de la fonction LIRE MEMOIRE effectuée sur la mémoire d'origine.

Vu que le Stockage n'est jamais effacé à moins d'activer la fonction prévue à cet effet, l'opération ECRIRE MEMOIRE peut être effectuée plusieurs fois après un certain laps de temps, afin d'obtenir plusieurs copies de la même carte de mémoire.

Messages d'erreur: **Rien à copier**

Le Stockage ne contient aucun code à copier.

**Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à copier aucun code.

**Version mémoire  
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

**Mémoire occupée  
Effect. Fonct. 6**

La mémoire de destination contient déjà d'autres codes, il faut qu'elle soit vide pour pouvoir effectuer la copie.

### **Mémoire BM ... pas suffisante**

Le Stockage a été "chargé" avec un nombre de codes supérieur à la capacité de la mémoire insérée.

### **3.10) 9 - EFFACER STOCKAGE**

Cette fonction permet d'effacer tous les codes présents dans le Stockage en le libérant pour des fonctions LIRE MEMOIRE successives.

Après avoir lancé la fonction, le message: "Confirmez?" est visualisé, avec la demande d'une deuxième confirmation; elle se révèle nécessaire dans la mesure où l'opération, une fois commencée, ne peut plus être arrêtée et est irréversible.

Par conséquent, si l'on désire effectivement vider le stockage, au message "Confirmez?", il faut confirmer en pressant de nouveau la touche "↵" (Enter); en cas contraire, il faut presser la touche "⌫" (Clear) ou n'importe quelle autre touche pour revenir immédiatement au MENU FONCTIONS.

Cette fonction est indispensable pour le passage de la fonction "Bio" à "Flor" et vice versa dans la mesure où pour le passage, le stockage doit être vide.

Messages d'erreur: **Aucun**

### **3.11) 10 - BLOQUER MEMOIRE**

L'exécution de cette fonction permet d'activer le blocage de la carte de mémoire en ce qui concerne les opérations d'auto-apprentissage, quand celle-ci sera insérée ensuite dans son propre récepteur. En pratique, un récepteur doté d'une mémoire "bloquée" n'effectue pas l'auto-apprentissage du code, en limitant ainsi le fonctionnement uniquement aux codes précédemment insérés sans permettre d'en insérer d'autres (voir également les instructions spécifiques inhérentes aux récepteurs).

Une fois activée, la fonction est immédiatement exécutée; le message "OK effectué!" apparaît immédiatement en confirmant ainsi que le blocage a été fait.

NOTE: Le "Blocage" n'est actif que lorsque la mémoire est insérée dans son propre récepteur; il reste possible en effet d'insérer des codes directement à partir de l'ordinateur portable BUPC avec la fonction RAJOUTER CODES.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive pas par conséquent à effectuer le "Blocage".

**Version mémoire  
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio

**Mémoire vide**

La mémoire insérée ne contient aucun code et donc le "Blocage" serait inutile.

**Déjà effectué**

La fonction de " Blocage " est déjà active.

### 3.12) 11 - DEBLOQUER MEM

Cette fonction est exactement le contraire de BLOQUER MEMOIRE c'est-à-dire qu'elle désactive le blocage de la carte mémoire en ce qui concerne les opérations d'apprentissage.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne il n'est pas possible d'effectuer le "Déblocage".

**Version mémoire  
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

**Mémoire vide**

La mémoire insérée ne contient aucun code et donc le "Déblocage" serait inutile.

**Déjà effectué**

La fonction de "Blocage" n'est pas active, inutile de débloquer.

### 3.13) 12 - ENTRER MOT\_PASSE

Cette fonction permet d'insérer dans la carte de mémoire un "Mot de passe".

Ce terme désigne un code numérique au moyen duquel contrôler et limiter l'accès aux données contenues dans la carte de mémoire uniquement aux opérateurs qui connaissent le code correspondant.

Une fois inséré, le mot de passe sera demandé toutes les premières fois qu'un opérateur, à l'aide de son ordinateur portable BUPC, ira voir ou modifier les données et les codes contenus dans la carte de mémoire.

Le Mot de passe bloque en outre toutes les modifications des données contenues dans la carte de mémoire, une fois que celle-ci est insérée dans le récepteur; en pratique, un récepteur avec une mémoire de ce type ne sera pas capable d'effectuer l'apprentissage, ni d'effacer un code ou tous les codes.

En outre, dans les récepteurs Version Spéciale, il ne sera pas possible de modifier l'état de blocage ou le temps du Temporisateur.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message " Mot\_ Passe:..... " tandis que l'ordinateur portable se met immédiatement en mode d'introduction numérique: il faut alors composer le numéro désiré puis le confirmer en pressant la touche "↵" (Enter).

En cas d'erreur durant l'introduction des chiffres, il est possible de déplacer le curseur clignotant à l'aide des touches "←" ou "→", puis d'introduire de nouveau le bon chiffre; une fois la modification terminée, le Mot de Passe ainsi composé doit être confirmé en pressant la touche "↵" (Enter).

Le message "OK effectué!" apparaît ensuite pour confirmer que l'opération est terminée.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et il n'est pas possible d'introduire le Mot de Passe.

**Version mémoire  
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

### **Mémoire vide**

La mémoire insérée ne contient aucun code et donc le Mot de Passe n'aurait aucune utilité.

### **Déjà présent**

Un Mot de Passe a déjà été inséré.

## **3.14) Façon d'opérer avec le Mot de Passe inséré**

Quand un Mot de Passe est inséré dans une carte de mémoire, le numéro programmé comme Mot de Passe est codifié et inséré dans un endroit particulier de la mémoire.

Quand ensuite dans l'ordinateur portable BUPC on active une fonction qui demande l'accès aux données contenues dans la mémoire, la présence du Mot de Passe est vérifiée. S'il n'y a pas de mot de passe, l'accès est libre, autrement, le BUPC contrôle si l'opérateur connaît le numéro ayant engendré le Mot de Passe.

Naturellement, si l'opérateur compose le numéro qui convient, la fonction demandée est exécutée; en cas contraire la visu affiche le message "Accès refusé" et l'ordinateur retourne inexorablement au MENU FONCTIONS.

NOTE: L'ordinateur portable BUPC n'est pas capable de distinguer le remplacement d'une carte de mémoire par une autre ayant le même Mot de Passe, par conséquent le Mot de Passe inséré pour une carte de mémoire donnée restera valable également pour d'autres mémoires jusqu'à l'insertion d'une mémoire avec Mot de Passe différent ou jusqu'à l'extinction de l'ordinateur portable BUPC.

## **3.15) 13 - EFFACE MOT\_PASSE**

Cette fonction permet d'éliminer le Mot de Passe précédemment inséré dans la carte de mémoire.

Quand la fonction est activée, le message "Mot\_Passe:....." apparaît et l'ordinateur portable se met en mode d'introduction numérique: il faut composer à ce point le numéro qui avait été programmé quand on a inséré le Mot de Passe.

En cas d'erreur dans l'introduction des chiffres, on peut déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "←" ou "→", puis insérer la donnée correcte; quand l'insertion du Mot de Passe est terminée, il faut confirmer l'opération avec la touche "↵" (Enter).

Si le Mot de Passe est exact, il sera effacé de la carte de mémoire et la confirmation de l'opération sera donnée par le message "OK effectué!".

Si le Mot de Passe ne correspond pas, on obtiendra le message "Accès refusé".

Naturellement, dans ce cas le Mot de Passe en mémoire ne sera pas éliminé.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et par conséquent on n'arrive pas à éliminer le Mot de Passe.

**Version mémoire  
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

### **Mémoire vide**

La mémoire insérée ne contient aucun code et donc il n'y a sûrement pas de Mot de Passe.

### **Accès refusé**

Le numéro composé sur le clavier ne correspond pas au Mot de Passe présent.

### 3.16) 14 - CHANGER t TEMPO

L'activation de cette fonction permet de modifier le temps du temporisateur (le temps du temporisateur est utilisé uniquement dans les récepteurs type Version Spéciale).

Après avoir activé la fonction, la visu affiche le message "Temps:" suivi du temps actuellement programmé (le temps de base est de 3 secondes).

Le temps est affiché dans le format "h" heures, "mm" minutes (dizaines et unités) "ss" secondes (dizaines et unités).

Vu que l'ordinateur portable se met immédiatement en mode d'introduction numérique, il est possible de modifier le temps actuel avec une nouvelle valeur; si nécessaire, le curseur clignotant peut être déplacé avec les touches "←" ou "→".

Quand le temps désiré a été introduit il doit être confirmé avec la touche "↵" (Enter); le message "OK effectué!" confirmera que le changement est enregistré.

L'ordinateur portable BUPC gère correctement la numération en soixantièmes (60 secondes correspondent à 1 minute). Par conséquent, si l'on programme 1 min et 80 s, le temps mémorisé sera 2 min et 20 s.

Le temps maximum pouvant être géré par le récepteur est de 2 heures 22 minutes et 36 secondes.

#### Messages d'erreur: **Mémoire en panne ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et il n'est donc pas possible de modifier le temps du temporisateur.

#### **Version mémoire Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Bio.

#### **Mémoire vide**

La mémoire ne contient aucun code et par conséquent le temps ne peut pas être modifié.

#### **Hors limite!**

Le temps programmé est supérieur à 2 h 22 min. 36 s.

### 3.17) 15 - CLONE EMETTEUR

Cette fonction permet de remplacer le code d'origine d'un émetteur par un code provenant d'un autre émetteur en en obtenant ainsi deux parfaitement identiques (Clonage).

Compte tenu du fait que le système " Bio " se base sur le concept que chaque émetteur possède un code différent et impossible à répéter, le fait de pouvoir cloner un code en rendant deux émetteurs identiques, altère les bases de sécurité du système.

De ce fait, la fonction CHANGE CODE TX n'est pas active sur tous les ordinateurs portables BUPC, en outre, l'opération ne peut être faite qu'**une seule fois** sur chaque émetteur.

Avant d'activer la fonction, il faut extraire la carte de l'émetteur dont on veut changer le code, puis insérer cette carte dans l'adaptateur prévu à cet effet après avoir branché le câble de l'adaptateur dans la prise [6]. Après quoi, il est possible d'activer la fonction; cette opération est suivie d'une série de tests qui vont du contrôle si la pile est en mesure de supporter l'augmentation de consommation

demandée par la fonction jusqu'à la vérification si le code a déjà été changé.

Si tous les contrôles donnent un résultat positif, le message " Code: " apparaît et le récepteur optique du code s'active; Il faut alors approcher l'émetteur échantillon avec une touche enfoncée; le code sera copié à travers le récepteur optique jusqu'à l'émetteur inséré dans l'adaptateur.

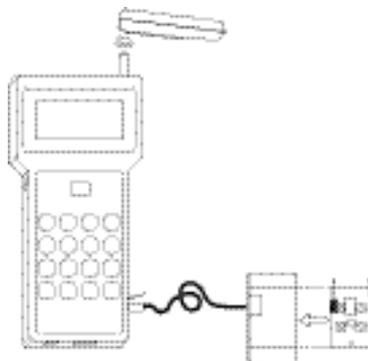


Fig. 3: Clonage du code d'un émetteur

La confirmation que tout a été effectué correctement est donnée par l'apparition du code échantillon sur la visu ainsi que par le message "OK effectué!".

Messages d'erreur: **Pile déchargée**  
**fonct.N°15 -> OFF**

La pile est partiellement déchargée et ne peut supporter l'absorption supplémentaire demandée par la fonction

**Non disponible**

La fonction n'est pas présente dans cette version du BUPC

**TX non présent**

Le contrôle n'a détecté aucun émetteur inséré dans l'adaptateur (l'émetteur pourrait être en panne)

**Déjà changé**  
**Imposs. répéter**

Le code de l'émetteur inséré dans l'adaptateur a déjà été changé une fois.

**TX en panne!**

L'émetteur n'a pas reconnu le nouveau code.

### 3.18) 16-99 FONCTIONS EXTRA

Il s'agit de fonctions qui ne sont pas encore prévues actuellement pour cette version du BUPC. On accède aux FONCTIONS EXTRA seulement à travers un accès numérique direct.

Messages d'erreur: **Non disponible**

La fonction n'est pas présente dans cette version du BUPC.

## Terminologie:

- CODE** = C'est un numéro caractéristique de chaque émetteur qui permet sa reconnaissance par tous les autres; il est envoyé au récepteur radio durant la transmission.
- Rnd** = C'est un autre numéro qui est augmenté à chaque transmission, ce deuxième numéro est combiné avec le code pour obtenir comme résultat le signal à envoyer au récepteur.
- FENETRE Rnd** = C'est la portion de numéros Rnd successifs au dernier transmis qui peuvent être acceptés par le récepteur sans que la resynchronisation intervienne.
- SYNCHRONISME** = C'est une procédure qui permet de réhabiliter l'émetteur quand celui-ci sort de la fenêtre des codes acceptables.
- ALTERA** = C'est une valeur qui est combinée au code tant sur l'émetteur que sur le récepteur et qui permet de créer une personnalisation de l'installation.

## 4.0) Mode FLOR et VERY VR fonctions disponibles:

- 0 - MENU FONCTIONS** : Il ne s'agit pas d'une fonction à proprement parler mais c'est dans tous les cas le point de départ pour la sélection des fonctions ou pour le Changement Version.
- 1 - ESSAI EMETTEUR** : Permet de tester l'émetteur en visualisant le code et en indiquant la touche enfoncée à ce moment-là.
- 2 - VISUALISER CODES** : Visualise les codes contenus dans la carte de mémoire insérée dans le connecteur [4].
- 3 - RAJOUTER CODES** : Permet d'ajouter un nouveau code dans la mémoire insérée dans le connecteur [4].
- 4 - EFFACER CODES** : Effectue l'effacement d'un code présent dans la mémoire insérée dans le connecteur [4].
- 5 - RECHERCHER CODES** : Vérifie si un code spécifique est présent dans la mémoire insérée dans le connecteur [4].
- 6 - EFFACER MEMOIRE** : Efface tous les codes contenus dans la mémoire présente dans le connecteur [4].
- 7 - LIRE MEMOIRE** : Tous les codes présents dans la mémoire [4] sont lus et une copie temporaire est créée dans le stockage du BUPC.
- 8 - ECRIRE MEMOIRE** : Les codes présents dans le stockage sont écrits dans la mémoire [4] (pour créer une copie de la mémoire).
- 9 - EFFACER STOCKAGE** : Effectue l'effacement des codes présents dans le stockage en le libérant pour les fonctions "7" successives.
- 10 - BLOQUER MEMOIRE** : Effectue le blocage de la fonction d'apprentissage des codes quand la mémoire [4] sera insérée ensuite dans un récepteur.
- 11 - DEBLOQUER MEM.** : Élimine le blocage de la fonction d'apprentissage des codes quand la mémoire [4] sera insérée ensuite dans un récepteur.
- 12 - ENTRER MOT\_PASSE** : Introduit un mot de passe pour accéder aux données qui sont contenues dans la mémoire insérée dans le connecteur [4].
- 13 - EFFACE MOT\_PASSE** : Élimine le mot de passe pour accéder aux données qui sont contenues dans la mémoire présente dans le connecteur [4].
- 14 - CHANGE t TEMPO.** : Permet de modifier le temps programmé sur le temporisateur quand la mémoire [4] sera utilisée ensuite dans un récepteur avec fonction temporisateur active.
- 15 - FENETRE Rnd** : Définit la fenêtre maximum dans laquelle la partie Rnd du code est acceptée.
- 16 - CONTROLE Rnd** : Active ou désactive le contrôle de la partie Rnd du code.
- 17 - SYNCHRONISME** : Active ou désactive la fonction de resynchronisation du code.
- 18 - SEUL.COD.OR.** : Active ou désactive la possibilité de valider seulement les codes "originaux" en excluant les codes "modifiés".
- 19 - RND SUR TX** : Active ou désactive sur l'émetteur le fonctionnement en mode Rnd.

- 20 - CHANGE CODE Tx : Change le code d'un émetteur.  
 21 - ENL.CHANG.CODE : Rétablit le code original de l'émetteur auquel le code avait été changé.  
 22 - TOUT ORIGINAL : Rétablit les données originales de production de l'émetteur (code=Original, Rnd= On, Altera=0000).  
 23 - METALTERA A Tx : Permet d'insérer ou d'enlever une clé d'"altération" de l'émetteur.  
 24 - METALTERA A Bm : Permet d'insérer ou d'enlever la clé d'"altération" sur la mémoire.  
 25 - UTILISE ALTERA : Spécifie la clé d'altération à utiliser dans la réception optique du code.  
 26÷99- FONCTIONS EXTRA : Fonctions actuellement non disponibles.

#### 4.1) 0 - MENU FONCTIONS

Il s'agit du point de départ pour sélectionner toutes les fonctions, on arrive au MENU FONCTIONS après le test initial.

On revient toujours à ce menu également après la conclusion d'une fonction quelconque ou si une fonction est annulée en pressant la touche "↵" (Clear).

En pressant "↵" (Enter) on accède au menu Changement Version dans lequel avec les touches "⏪" ou "⏩" il est possible de sélectionner la version d'émetteurs à utiliser entre les séries "Bio", "Flor", puis il faut presser "↵" (Enter) pour confirmer le choix ou "↵" (Clear) pour l'annuler.

À partir du MENU FONCTIONS, si on se rappelle le numéro de la fonction, il est possible de la sélectionner en introduisant directement le numéro; presser ensuite "↵" (Enter) une première fois pour sauter dans la fonction puis, s'il s'agit de la fonction désirée, l'activer en pressant une nouvelle fois "↵" (Enter).

Si par contre on ne se rappelle pas du numéro de la fonction, il est possible de faire défiler toutes les fonctions avec les touches "⏪" ou "⏩" et de choisir la fonction désirée en pressant "↵" (Enter).

Le choix des fonctions en composant directement le numéro sur le clavier est possible seulement quand on est dans le MENU FONCTIONS; par conséquent, une fois que l'on a lancé le choix en faisant défiler les fonctions avec les touches "⏪" ou "⏩" il n'est plus possible d'effectuer la sélection numérique.

Dans tous les cas, la pression de la touche "↵" (Clear) interrompt toute opération en cours et renvoie toujours au MENU FONCTIONS.

Le MENU FONCTIONS est aussi le point dans lequel il est possible d'activer la connexion avec un PC en entrant ainsi en MODE TERMINAL.

Il est conseillé de toujours revenir au MENU FONCTIONS avant d'éteindre l'ordinateur portable, de cette manière, on est sûrs que les éventuelles opérations en cours sont terminées.

Messages d'erreur: **Pile déchargée,  
remplacer!**

Le circuit de contrôle a signalé que la pile n'est plus en mesure de garantir le fonctionnement de l'ordinateur portable, toutes les fonctions sont inhibées.

(Seulement en cas de Changement Version)

**Stockage occupé  
Effect. Fonct. 9**

Le changement de version ne peut avoir lieu que quand le stockage est vide alors que dans le cas présent il contient des codes.

## 4.2) 1 - ESSAI EMETTEUR

Cette fonction permet de vérifier le fonctionnement correct des circuits internes de l'émetteur; le code individuel est vérifié et affiché en signalant la touche enfoncée à ce moment-là.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message "Code:....."; à ce point, approcher l'émetteur à tester avec une touche enfoncée et en plaçant la DEL perpendiculaire au récepteur optique, les points du message seront remplacés par le numéro du code qui identifie l'émetteur en question.

Au même moment, le petit carré s'allumera sur la deuxième ligne, à côté du numéro de la touche ou des touches enfoncées.

Quand on désire terminer l'opération de contrôle des émetteurs, presser la touche "☐" (Clear) qui permet de revenir au MENU FONCTIONS.

La pression de la touche "↵" (Enter) dans la deuxième ligne fait disparaître l'indication de la touche enfoncée et apparaît l'inscription "Rnd: ....."; à ce point, en approchant l'émetteur à tester avec une touche enfoncée et en mettant la DEL perpendiculaire au récepteur optique, en plus du code on verra apparaître également la valeur du Rnd.

En pressant de nouveau la touche "↵" (Enter), on revient à l'affichage initial.

Quand on désire terminer l'opération de vérification des émetteurs, presser la touche "☐" (Clear) qui permet de revenir au MENU FONCTIONS.

Messages d'erreur: **Flor?**

L'émetteur testé n'appartient pas à la série Flor ou Very VR.

**Altera?**

L'émetteur est "altéré" avec une valeur d'"Altera" différente de celle qui est utilisée.

## 4.3) 2 - VISUALISER CODES

Avec cette fonction, on peut "voir" un par un tous les codes présents dans la liste des codes "autorisés" contenus dans la mémoire.

Avant de sélectionner cette fonction, il faut insérer dans le connecteur [4] la carte de mémoire dont on désire visualiser les codes.

Quand la fonction a été activée, la visu affiche: "Code:" suivi du premier numéro de code présent dans la liste; la deuxième ligne indique quant à elle "1° de..." suivi du nombre total de codes présents. Dans ce cas, l'indication par exemple "1° de 25 " signifie que le code affiché est le premier sur un total de 25 codes présents.

La pression de la touche "↵" (Enter) dans la deuxième ligne fait disparaître l'indication du numéro de code dans la liste et apparaît l'inscription "Rnd: ....." référée au code.

En pressant de nouveau la touche "↵" (Enter), on revient à l'affichage initial.

À ce point, pour "voir" l'un après l'autre tous les codes, il suffit de presser la touche "⏪" pour passer au code successif, ou bien la touche "⏩" pour passer au code précédent ou de les garder enfoncés pour se déplacer de plusieurs codes rapidement.

Soulignons qu'une fois arrivés au dernier code, si l'on presse encore la touche "⏪" on revient au premier tandis que si l'on est sur le premier code et qu'on presse sur la touche "⏩" on passe au dernier code présent (liste circulaire).

Quand on désire sortir de la fonction de visualisation des codes, il faut presser la touche "☐" (Clear) qui permet de revenir au MENU FONCTIONS.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et ne lit aucun code valable

**Version mémoire  
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor ou Very VR.

**Mémoire vide**

La mémoire insérée ne contient aucun code.

#### 4.4) 3 - RAJOUTER CODES

Cette fonction est utilisée pour insérer de nouveaux codes dans la liste des codes "autorisés" contenus dans la mémoire.

Avant de sélectionner cette fonction, il faut que la carte de mémoire sur laquelle on veut charger les codes soit déjà insérée dans le connecteur [4].

Quand la fonction est activée la visu affiche: "Code:....."; à partir de ce moment les opérations actives sont "Tx" et "19" ainsi que "☺" (Clear) toujours présente, par conséquent, si l'on désire introduire un code en ayant à disposition l'émetteur correspondant, il suffit de l'approcher (avec une touche enfoncée) au récepteur optique; le code sera ainsi immédiatement visualisé et inséré dans la mémoire. Le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Si nécessaire, plusieurs codes peuvent être insérés l'un après l'autre: il suffira d'approcher les émetteurs l'un après l'autre au récepteur optique.

Si par contre on n'est pas en possession de l'émetteur à ce moment précis, il est possible d'insérer le code en l'introduisant directement avec les touches 0...9.

En cas d'erreur durant la composition du numéro, on peut déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "↩" ou "↪" puis recomposer le numéro correctement.

Quand l'introduction du code est terminée, le code introduit est confirmé en pressant la touche "↵" (Enter). Dans ce cas également le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Une fois qu'un code a été inséré avec la modalité d'introduction numérique, le même code sera proposé de nouveau pour pouvoir être ainsi réutilisé rapidement afin de composer le code successif à insérer: il suffit de déplacer le curseur avec les touches "↩" et "↪", de changer les chiffres nécessaires et le nouveau code est déjà prêt.

Pour insérer une série de codes progressifs, après avoir inséré le premier code manuellement, il suffit de presser "↵" pour augmenter d'un puis de presser la touche "↵" (Enter) pour confirmer l'insertion du code.

Quand tous les codes désirés ont été insérés, presser la touche "☺" (Clear) qui permet de revenir au MENU FONCTIONS.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à ajouter aucun code.

**Version mémoire  
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor ou Very VR.

**Altera utilisé  
Effect. Fonct. 25**

La mémoire insérée contient une valeur d' " Altera " différente de celle qui est utilisée.

**Non valable!**

Le code n'est pas valable parce que, ou c'est une copie et seul les originaux sont valables, ou la fonction Rnd est différente entre émetteur et mémoire.

**Déjà présent!**

On a tenté d'insérer un code existant déjà dans la mémoire.

**Synchronisme**

Le code est déjà présent mais il était hors synchronisme; il a donc été resynchronisé.

**Mémoire pleine!**

La capacité maximum de 15 codes (BM 60) ou de 63 codes (BM 250) a été atteinte et il n'y a plus de place pour d'autres codes.

#### 4.5) 4 - EFFACER CODES

Avec cette fonction, on peut effacer des codes de la liste contenue dans la mémoire en faisant ainsi en sorte qu'ils ne soient plus "autorisés".

Quand la fonction est activée la visu affiche: "Code:....."; à partir de ce moment les opérations actives sont "Tx" et "19" ainsi que "☼" (Clear) toujours présente, par conséquent, si l'on désire effacer un code en ayant à disposition l'émetteur correspondant, il suffit de l'approcher (avec une touche enfoncée) au récepteur optique; le code sera ainsi immédiatement visualisé et effacé de la mémoire.

Le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à effacer aucun code.

**Version mémoire  
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor ou Very VR.

**Mémoire vide**

La mémoire insérée ne contient aucun code.

**Altera utilisé  
Effect. Fonct. 25**

La mémoire insérée contient une valeur d' " Altera " différente de celle qui est utilisée.

**Non valable!**

Le code n'est pas valable parce que, ou c'est une copie et seul les originaux sont valables, ou la fonction Rnd est différente entre émetteur et mémoire.

**Non présent!**

On a tenté d'effacer un code n'ayant jamais été inséré.

#### 4.6) 5 - RECHERCHER CODES

En activant cette fonction, on a la possibilité de chercher si un code donné est présent dans la liste des codes "autorisés" contenue dans la mémoire.

La façon d'opérer de cette fonction est la même que la fonction EFFACER CODES avec la différence que le code, au lieu d'être effacé, est recherché et s'il est présent sa position dans la liste est visualisée.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et ne parvient à chercher aucun code.

**Version mémoire  
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor ou Very VR.

**Mémoire vide**

La mémoire insérée ne contient aucun code.

**Altera utilisé  
Effect. Fonct. 25**

La mémoire insérée contient une valeur d'"Altera" différente de celle qui est utilisée.

**Non valable!**

Le code n'est pas valable parce que, ou c'est une copie et seul les originaux sont valables, ou la fonction Rnd est différente entre émetteur et mémoire.

**Synchronisme**

Le code recherché était hors synchronisme et il a donc été resynchronisé.

**Non présent!**

On a recherché un code qui n'a jamais été inséré dans la mémoire.

#### 4.7) 6 - EFFACER MEMOIRE

Avec cette fonction, on peut effacer avec une seule opération tous les codes présents dans la liste contenue dans la mémoire.

Il faut insérer la carte de mémoire à effacer dans le connecteur [4] avant de sélectionner cette fonction.

Après avoir lancé la fonction, le message: "Confirmez ?" est visualisé, avec la demande d'une deuxième confirmation; elle se révèle nécessaire dans la mesure où l'opération, une fois commencée, ne peut plus être arrêtée et est irréversible.

Par conséquent, si l'on désire effectivement effacer toute la mémoire, au message "Confirmez ?", il faut confirmer en pressant de nouveau la touche "↵" (Enter); en cas contraire, il suffit de presser la touche "☒" (Clear) ou n'importe quelle autre touche pour revenir immédiatement au MENU FONCTIONS.

La fonction EFFACER MEMOIRE, en plus d'effacer tous les codes présents, annule également un éventuel état de "blocage" et rapporte le temps du Temporisateur à une valeur de base de 3 secondes. Elle met à 100 la fenêtre RND, à 0000 la valeur d'"Altera", ON la resynchronisation et le contrôle RND et OFF la fonction "SEUL.COD.OR." (Seulement Codes originaux)

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4]  
ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive pas à effacer les codes.

**Version mémoire  
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor ou Very VR.

#### 4.8) 7 - LIRE MEMOIRE

Cette fonction effectue la lecture des codes présents dans la carte de mémoire en en créant une copie dans un tampon interne (tampon/buffer = stockage de transit)

La copie des codes ainsi obtenue est utilisée par la fonction ECRIRE MEMOIRE dans le but d'obtenir un double de la mémoire d'origine.

Considérant que le stockage est physiquement composé de mémoires de type "non volatile" (il perdure même quand le BUPC est éteint) l'opération ECRIRE MEMOIRE peut être effectuée même un certain laps de temps après l'opération LIRE MEMOIRE.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur  
[4]ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à lire aucun code.

**Version mémoire  
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor ou Very VR.

**Mémoire vide**

La mémoire insérée ne contient aucun code.

**Stockage occupé  
Effect. Fonct. 9**

Le Stockage contient déjà un autre groupe de codes, il faut le vider  
en effectuant la fonction 9.

#### 4.9) 8 - ECRIRE MEMOIRE

L'activation de cette fonction permet d'effectuer la copie de tous les codes présents dans le Stockage en les écrivant dans une nouvelle carte de mémoire.

Le Stockage doit être précédemment " chargé " avec les codes à copier au moyen de la fonction LIRE MEMOIRE effectuée sur la mémoire d'origine.

Vu que le Stockage n'est jamais effacé à moins d'activer la fonction prévue à cet effet, l'opération ECRIRE MEMOIRE peut être effectuée plusieurs fois même après un certain laps de temps afin d'obtenir plusieurs copies de la même carte de mémoire.

Messages d'erreur: **Rien à copier**

Le Stockage ne contient aucun code à copier.

**Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4]  
ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à copier aucun code.

**Version mémoire  
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor.

**Mémoire occupée  
Effect. Fonct. 6**

La mémoire de destination contient déjà d'autres codes, il faut qu'elle soit vide pour pouvoir effectuer la copie.

**Mémoire BM ...  
pas suffisante**

Le Stockage a été " chargé " avec un nombre de codes supérieur à la capacité de la mémoire insérée.

#### **4.10) 9 - EFFACER STOCKAGE**

Cette fonction permet d'effacer tous les codes présents dans le Stockage en le libérant pour des fonctions LIRE MEMOIRE successives.

Après avoir lancé la fonction, le message: "Confirmez ?" est visualisé, avec la demande d'une deuxième confirmation; elle se révèle nécessaire dans la mesure où l'opération, une fois commencée, ne peut plus être arrêtée et est irréversible.

Par conséquent, si l'on désire effectivement vider le stockage, au message "Confirmez ?", il faut confirmer en pressant de nouveau la touche "↵" (Enter); en cas contraire, il faut presser la touche "⌫" (Clear) ou n'importe quelle autre touche pour revenir immédiatement au MENU FONCTIONS.

Cette fonction est indispensable pour le passage de la fonction " Bio " à " Flor " et vice versa dans la mesure où dans le passage, le stockage doit être vide.

Messages d'erreur: **Aucun**

#### **4.11) 10 - BLOQUER MEMOIRE**

L'exécution de cette fonction permet d'activer le blocage de la carte de mémoire en ce qui concerne les opérations d'auto-apprentissage, quand celle-ci sera insérée ensuite dans son propre récepteur. En pratique, un récepteur doté d'une mémoire " bloquée " n'effectue pas l'auto-apprentissage du code, en limitant ainsi le fonctionnement uniquement aux codes précédemment insérés sans permettre d'en insérer d'autres (voir également les instructions spécifiques inhérentes aux récepteurs).

Une fois activée, la fonction est immédiatement exécutée; le message "OK effectué!" apparaît immédiatement en confirmant ainsi que le blocage a été fait.

NOTE: Le "Blocage" n'est actif que lorsque la mémoire est insérée dans son propre récepteur; il reste possible en effet d'insérer des codes directement à partir de l'ordinateur portable BUPC avec la fonction RAJOUTER CODES.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive pas par conséquent à effectuer le " Blocage ".

**Version mémoire  
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor

### Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code et donc le " Blocage " serait inutile.

### Déjà effectué

La fonction de "Blocage" est déjà active.

## 4.12) 11 - DEBLOQUER MEM.

Cette fonction est exactement le contraire de BLOQUER MEMOIRE c'est-à-dire qu'elle désactive le blocage de la carte mémoire en ce qui concerne les opérations d'apprentissage.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne il n'est pas possible d'effectuer le "Déblocage".

**Version mémoire  
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor.

### Mémoire vide

La mémoire insérée ne contient aucun code et donc le " Déblocage " serait inutile.

### Déjà effectué

La fonction de "Blocage" n'est pas active, inutile de débloquer.

## 4.13) 12 - ENTRER MOT\_PASSE

Cette fonction permet d'insérer dans la carte de mémoire un "Mot de passe".

Ce terme désigne un code numérique au moyen duquel contrôler et limiter l'accès aux données contenues dans la carte de mémoire uniquement aux opérateurs qui connaissent le code correspondant.

Une fois inséré, le mot de passe sera demandé toutes les premières fois qu'un opérateur, à l'aide de son ordinateur portable BUPC, ira voir ou modifier les données et les codes contenus dans la carte de mémoire.

Le Mot de passe bloque en outre toutes les modifications des données contenues dans la carte de mémoire, une fois que celle-ci est insérée dans le récepteur; en pratique, un récepteur avec une mémoire de ce type ne sera pas capable d'effectuer l'apprentissage, ni d'effacer un code ou tous les codes.

En outre, il ne sera pas possible de modifier l'état de blocage, le temps du Temporisateur, la valeur "Altera", la fenêtre Rnd etc. etc.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message "Mot\_ Passe:....." tandis que l'ordinateur portable se met immédiatement en mode d'introduction numérique: il faut alors composer le numéro désiré puis le confirmer en pressant la touche "↵" (Enter).

En cas d'erreur durant l'introduction des chiffres, il est possible de déplacer le curseur clignotant à l'aide des touches "←" ou "→", puis d'introduire de nouveau le bon chiffre; une fois la modification terminée, le Mot de Passe ainsi composé doit être confirmé en pressant la touche "↵" (Enter).

Le message "OK effectué!" apparaît ensuite pour confirmer que l'opération est terminée.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur 4] ou bien celle qui est insérée est en panne et il n'est pas possible d'introduire le Mot de Passe.

**Version mémoire  
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor.

**Mémoire vide**

La mémoire insérée ne contient aucun code et donc le Mot de Passe n'aurait aucune utilité.

**Déjà présent**

Un Mot de Passe a déjà été inséré.

#### **4.14) Façon d'opérer avec le Mot de Passe inséré**

Quand un Mot de Passe est inséré dans une carte de mémoire, le numéro programmé comme Mot de Passe est codifié et inséré dans un endroit particulier de la mémoire.

Quand ensuite dans l'ordinateur portable BUPC on active une fonction qui demande l'accès aux données contenues dans la mémoire, la présence du Mot de Passe est vérifiée. S'il n'y a pas de mot de passe, l'accès est libre, autrement, le BUPC contrôle si l'opérateur connaît le numéro ayant engendré le Mot de Passe.

Naturellement, si l'opérateur compose sur le clavier le numéro qui convient, la fonction demandée est exécutée; en cas contraire la visu affiche le message "Accès refusé" et l'ordinateur retourne inexorablement au MENU FONCTIONS.

NOTE: L'ordinateur portable BUPC n'est pas capable de distinguer le remplacement d'une carte de mémoire par une autre ayant le même Mot de Passe, par conséquent le Mot de Passe inséré pour une carte de mémoire donnée restera valable également pour d'autres mémoires jusqu'à l'insertion d'une mémoire avec Mot de Passe différent ou jusqu'à l'extinction de l'ordinateur portable BUPC.

#### **4.15) 13 - EFFACE MOT\_PASSE**

Cette fonction permet d'éliminer le Mot de Passe précédemment inséré dans la carte de mémoire.

Quand la fonction est activée, le message "Mot\_Passe:....." apparaît et l'ordinateur portable se met en mode d'introduction numérique: il faut composer à ce point le numéro qui avait été programmé quand on a inséré le Mot de Passe.

En cas d'erreur durant la composition d'un chiffre, on peut déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "←" ou "→", puis insérer la donnée correcte; quand l'insertion du Mot de Passe est terminée, il faut confirmer l'opération avec la touche "↵" (Enter).

Si le Mot de Passe est exact, il sera effacé de la carte de mémoire et la confirmation de l'opération sera donnée par le message "OK effectué!".

Si le Mot de Passe ne correspond pas, on obtiendra le message "Accès refusé".

Naturellement, dans ce cas le Mot de Passe en mémoire ne sera pas éliminé.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et par conséquent on n'arrive pas à éliminer le Mot de Passe.

**Version mémoire**  
**Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor.

**Mémoire vide**

La mémoire insérée ne contient aucun code et donc il n'y a sûrement pas de Mot de Passe.

**Accès refusé**

Le numéro composé sur le clavier ne correspond pas au Mot de Passe présent.

#### 4.16) 14 - CHANGER t TEMPO

L'activation de cette fonction permet de modifier le temps du Temporisateur.

Après avoir activé la fonction, la visu affiche le message "Temps:" suivi du temps actuellement programmé (le temps de base est de 3 secondes).

Le temps est affiché dans le format "h" heures, "mm" minutes (dizaines et unités) "ss" secondes (dizaines et unités).

Vu que l'ordinateur portable se met immédiatement en mode d'introduction numérique, il est possible de modifier le temps actuel avec une nouvelle valeur; si nécessaire, le curseur clignotant peut être déplacé avec les touches "←" ou "→".

Quand le temps désiré a été introduit, il doit être confirmé avec la touche "↵" (Enter); le message "OK effectué!" confirmera que le changement est enregistré.

L'ordinateur portable BUPC gère correctement la numération en soixantièmes (60 secondes correspondent à 1 minute). Par conséquent, si l'on programme 1 min et 80 s, le temps mémorisé sera 2 min et 20 s.

Le temps maximum pouvant être géré par le récepteur est de 2 heures 22 minutes et 36 secondes.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne**  
**ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et il n'est donc pas possible de modifier le temps du temporisateur.

**Version mémoire**  
**Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor.

**Mémoire vide**

La mémoire ne contient aucun code et par conséquent le temps ne peut pas être modifié.

**Hors limite!**

Le temps programmé est supérieur à 2 h 22 min. 36 s.

#### 4.17) 15 - FENETRE Rnd.

Avec cette fonction, il est possible de modifier la fenêtre Rnd du code dans le récepteur.

La fenêtre Rnd représente la portion de valeurs dans laquelle la partie Rnd du code est acceptée, et donc plus la valeur est petite et plus la sécurité de l'installation est grande.

Si toutefois la valeur de cette fenêtre est trop petite, en cas d'utilisation des émetteurs hors du champ de réception du récepteur, il est probable que les émetteurs augmentent trop la valeur de leur Rnd et que cette valeur sorte de la fenêtre de codes acceptables.

Si la valeur Rnd d'un émetteur sort de la fenêtre programmée, il est nécessaire que le récepteur effectue une resynchronisation.

Normalement la valeur est 100 et peut être modifiée entre 5 et 250.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message: "FENETRE:....."; à partir de ce moment les opérations actives sont "19" ainsi que "↵" (Clear) toujours présente.

Si l'on introduit une donnée incorrecte ou que l'on veut modifier une partie de la donnée existante, il est possible de déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "←" ou "→", puis d'insérer la donnée correcte. Après avoir inséré la valeur, l'opération doit être confirmée en pressant la touche "↵" (Enter).

Le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à effacer aucun code.

**Version mémoire  
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor.

**Mémoire vide**

La mémoire insérée ne contient aucun code.

**Hors limite**

La valeur introduite est hors limite (Minimum 5, Maximum 250).

#### 4.18) 16 - CONTROLE Rnd.

Avec cette fonction, il est possible d'activer ou de désactiver le contrôle de la partie Rnd des codes dans le récepteur.

Si on met le contrôle Rnd=Off, il sera possible d'utiliser seulement des émetteurs avec Rnd Off (voir fonction 19).

La fonction Rnd est mise sur Off si l'on n'est pas intéressé par la fonction Rolling Code et si l'on veut pouvoir cloner plusieurs émetteurs avec le même code.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message: "CONTROLE: On".

Pour choisir si activer On ou désactiver Off pour cette fonction, il suffit de se déplacer avec les flèches "↓", "↑" pour choisir On ou Off.

Pour annuler la fonction, presser la touche "↵\_" (Clear), tandis que pour confirmer le choix presser "↵" (Enter).

Le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à effacer aucun code.

**Version mémoire  
Erronée! (B ↔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor.

#### 4.19) 17 - SYNCHRONISME

Avec cette fonction, il est possible d'activer ou de désactiver la resynchronisation de la part du récepteur si un émetteur sort de la fenêtre Rnd programmée à la fonction 15 (Fenêtre Rnd).

Si la resynchronisation est désactivée, la sécurité de l'installation est plus grande, mais si un émetteur devait sortir de la fenêtre Rnd, il faudra effectuer de nouveau l'insertion du code dans la mémoire; il s'agit là de la seule opération qui puisse mettre à jour la valeur Rnd et permettre à l'émetteur de recommencer à fonctionner.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message: " SYNCHRONISME: On".

Pour choisir d'activer la resynchronisation (On) ou de la désactiver (Off), il suffit de se déplacer avec les flèches "↓", "↑" pour choisir On ou bien Off.

Pour confirmer le choix, presser "↵" (Enter), pour annuler la fonction presser la touche "↵" (Clear).

Le message " OK effectué! " confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à effacer aucun code.

**Version mémoire  
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor.

#### 4.20) 18 - SEUL.COD.OR.

Avec cette fonction ("seulement codes originaux"), il est possible d'activer ou de désactiver le fonctionnement du récepteur par rapport aux émetteurs dont le code a été changé avec la fonction 20 (Change code Tx) à savoir que le code n'est plus le code original de production.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message: "SEUL.CODES.OR.: Off".

Pour choisir d'activer le fonctionnement seulement des codes originaux (On) ou de le désactiver (Off), il suffit de se déplacer avec les flèches "↓", "↑" pour choisir On ou Off.

Pour confirmer le choix presser la touche "↵" (Enter), tandis que pour annuler la fonction presser "↵" (Clear).

Le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à effacer aucun code.

**Version mémoire  
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor ou Very VR

**Non valable!**

La mémoire contient déjà des codes non originaux et il n'est donc pas possible de les désactiver.

## Connexion de l'émetteur au BUPC

Pour effectuer les fonctions successives qui agissent sur l'émetteur, il faut connecter l'émetteur au BUPC comme l'indiquent les figures 4.1 et 4.2

Fig. 4.1: Branchement émetteur type " Flor "

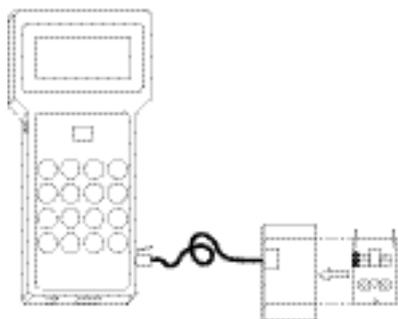
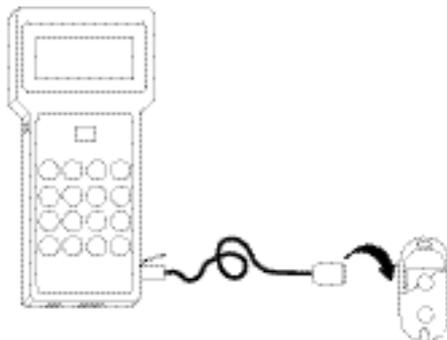


Fig. 4.2: Branchement émetteur type " Very VR "



Pour insérer l'émetteur sur l'adaptateur, après l'avoir inséré dans la prise [6], il faut extraire la carte du boîtier plastique pour les émetteurs série " Flor ", tandis qu'il suffit d'ouvrir le logement de la pile et d'insérer le connecteur à l'endroit prévu à cet effet dans la version " Very VR ".

### 4.21) 19 - RND SUR Tx

Avec cette fonction, il est possible d'activer ou de désactiver le fonctionnement de l'émetteur en mode Rnd.

En désactivant le mode Rnd dans un émetteur le code deviendra fixe, il sera ainsi possible de cloner autant d'émetteurs qu'on le souhaite avec le même code.

Pour qu'un émetteur avec le mode Rnd désactivé puisse fonctionner, il faut que le récepteur lui aussi ne contrôle pas la partie Rnd du code (voir fonction 16).

Insérer l'émetteur à l'endroit prévu à cet effet, à l'activation de la fonction la visu affiche: "Rnd sur Tx: On".

Pour choisir d'activer (On) ou de désactiver (Off) la fonction, il suffit de se déplacer avec les flèches "↓", "↑" pour choisir On ou Off.

Pour confirmer le choix presser la touche "↵" (Enter), tandis que pour annuler la fonction presser "↵" (Clear).

Le message " OK effectué! " confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Messages d'erreur: **Tx non présent**

L'émetteur dont il faut changer la fonction n'a pas été inséré dans l'adaptateur. (L'émetteur pourrait être en panne)

**Non nécessaire!**

L'émetteur inséré dans l'adaptateur est déjà programmé selon le choix fait.

**TX en panne!**

L'émetteur n'a pas reconnu la fonction.

## 4.22) 20 - CHANGE CODE Tx.

Cette fonction permet de changer le code original d'un émetteur.

Compte tenu du fait que le système "Flor" se base sur le concept que chaque émetteur possède un code différent et impossible à répéter, le fait de pouvoir changer un code en risquant de rendre deux émetteurs identiques, altère les bases de sécurité du système.

De ce fait, avec la fonction 18 (SEULEMENT CODES ORIGINAUX) il est possible de faire en sorte qu'un récepteur n'accepte pas les émetteurs avec les codes modifiés.

Une fois la fonction activée, une série de tests sont effectués: ils vont du contrôle si la pile est en mesure de supporter la consommation supplémentaire demandée par la fonction jusqu'à la vérification si le code a déjà été changé.

Si tous les contrôles donnent un résultat positif, le message "Code: ....." apparaît.

À ce point, il est possible d'insérer le code en le composant directement avec les touches 0...9.

Cas d'erreur durant la composition du numéro, on peut déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "←" ou "→" puis recomposer le numéro correctement.

Une fois l'insertion terminée, il faut confirmer le code en pressant la touche "↵" (Enter). Au bout de quelques instants, le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

À la fin de l'opération, le code inséré apparaît ainsi que le message: "Un autre Tx?".

Si l'on doit changer le code d'un autre émetteur, l'insérer dans le connecteur et presser la touche "↵" (Enter) puis insérer le code suivant les opérations décrites plus haut.

Si l'on doit changer le code d'une série d'émetteurs, il est possible d'utiliser l'auto-incrément qui permet d'augmenter de 1 le code inséré dans chaque émetteur.

Pour effectuer la fonction d'auto-incrément, après avoir inséré le code du premier émetteur, quand le message "Un autre Tx?" apparaît, changer l'émetteur puis presser la flèche "⬆" pour augmenter de 1; ensuite, presser la touche "↵" (Enter) pour enregistrer le nouveau code du dernier émetteur.

Si l'on ne doit changer le code à aucun autre émetteur, à la question "Un autre Tx?" presser la touche "☒" (Clear).

Un émetteur auquel le code a été changé peut être reconnu par le fait que dans les différentes fonctions dans lesquelles son code est visualisé un "x" apparaît après le mot code: "Code:x ....."

Messages d'erreur: **Tx non présent**

L'émetteur dont il faut changer la fonction n'a pas été inséré dans l'adaptateur.

(L'émetteur pourrait être en panne)

**Déjà changé!**

**Effect. Fonct.21**

L'émetteur inséré dans l'adaptateur a déjà un code modifié.

Effectuer d'abord la fonction 21 pour revenir au code original.

**TX en panne!**

L'émetteur n'a pas reconnu le nouveau code.

## 4.23) 21 - ENL.CHANG.CODE

Cette fonction permet de rétablir le code original de l'émetteur après qu'il ait été modifié avec la fonction 20 (CHANGE CODE TX).

L'activation de la fonction provoque une procédure de test sur l'émetteur et le code original est rétabli.

Le message " OK effectué! " confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Messages d'erreur: **Tx non présent**

L'émetteur dont il faut changer la fonction n'a pas été inséré dans l'adaptateur.

(L'émetteur pourrait être en panne)

**Non nécessaire!**

L'émetteur inséré dans l'adaptateur contient déjà le code original.

**TX en panne!**

L'émetteur n'a pas reconnu le retour au code original.

#### 4.24) 22 - TOUT ORIGINAL

Cette fonction permet de rétablir toutes les données originales des émetteurs (Code=Original, Rnd=On, Altera=0000).

Une fois la fonction activée, toutes les données originales seront automatiquement rétablies dans l'émetteur.

Le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Messages d'erreur: **Tx non présent**

L'émetteur dont il faut rétablir les fonctions originales n'a pas été inséré dans l'adaptateur.  
(l'émetteur pourrait être en panne)

**TX en panne!**

L'émetteur n'a pas reconnu le nouveau code..

#### 4.25) 23 - MET ALTERA A Tx

Avec cette fonction, il est possible de fixer la valeur d'altération du code d'un émetteur.

Cette valeur d'altération est un numéro qui est additionné au code original pour créer une personnalisation de l'installation et elle doit être identique sur le récepteur et sur tous les émetteurs.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message: " Altera:..... "

À ce point, il est possible d'insérer la valeur en l'introduisant directement avec les touches 0...9.

En cas d'erreur durant la composition du numéro, on peut déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "←" ou "→" puis recomposer le numéro correctement.

Une fois l'insertion terminée, le numéro ainsi composé doit être confirmé en pressant la touche "↵" (Enter). Dans ce cas également, le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

À la fin de l'opération, la visu affiche le code introduit et le message: "Un autre Tx?".

Si l'on doit changer la valeur d' " Altera " à un autre émetteur, l'insérer dans le connecteur et presser la touche "↵" (Enter).

En cas contraire, répondre au message "Un autre Tx" en pressant la touche "⏏" (Clear)

Pour enlever l'altération du code du émetteur, programmer "Altera" avec une valeur égale à 00000.

En cas de lecture du code d'un émetteur altéré, la visu affiche le message: " Code# ..... "

Messages d'erreur: **Tx non présent**

L'émetteur dont il faut changer " Altera " n'a pas été inséré dans l'adaptateur.  
(l'émetteur pourrait être en panne)

**TX en panne!**

L'émetteur n'a pas reconnu la nouvelle valeur..

#### 4.26) 24 - MET ALTERA A BM

Pour faire en sorte qu'un émetteur reconnaisse les émetteurs altérés avec la fonction 23 MET ALTERA A TX, il faut insérer la même valeur d'"Altera" également dans la mémoire.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message: "Altera:....."

À ce point, il est possible d'insérer la valeur en la composant directement sur le clavier avec les touches 0...9.

En cas d'erreur durant la composition du numéro, on peut déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "←" ou "→" puis recomposer le numéro correctement.

Une fois l'insertion terminée, le code inséré doit être confirmé en pressant la touche "↵" (Enter). Dans ce cas également le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Pour sortir de la fonction presser la touche "⏏" (Clear).

Pour enlever l'altération du code du mémoire, programmer "Alterra" avec une valeur égale à 00000.

Messages d'erreur: **Mémoire en panne  
ou non insérée**

Probablement, aucune carte de mémoire n'est insérée dans le connecteur [4] ou bien celle qui est insérée est en panne et on n'arrive à effacer aucun code.

**Version mémoire  
Erronée! (B ⇔ F)**

La mémoire insérée contient des codes qui ne sont pas de type Flor ou Very VR.

**Mémoire vide**

La mémoire insérée ne contient aucun code.

#### 4.27) 25 - UTILISE ALTERA

Avec cette fonction, il est possible d'insérer la valeur d'altération du code dans le BUPC pour que ce dernier puisse reconnaître correctement les émetteurs "Altérés" quand on utilise la réception optique du code dans les fonctions 1 ESSAI EMETTEUR - 3 RAJOUTER CODES - 4 EFFACER CODES - 5 RECHERCHER CODES.

Quand la fonction est activée, la visu affiche le message: "Alterra:....."

À ce point, il est possible d'insérer la valeur en la composant directement sur le clavier avec les touches 0...9.

En cas d'erreur durant la composition du numéro, on peut déplacer le curseur clignotant en pressant les touches "←" ou "→" puis recomposer le numéro correctement.

Une fois l'insertion terminée, le numéro inséré doit être confirmé en pressant la touche "↵" (Enter). Dans ce cas également le message "OK effectué!" confirmera que l'opération s'est conclue correctement.

Pour sortir de la fonction presser la touche "⏏" (Clear).

#### 4.28) 26-99 FONCTIONS EXTRA

Il s'agit de fonctions qui ne sont pas encore prévues actuellement pour cette version du BUPC. On accède aux FONCTIONS EXTRA seulement à travers un accès numérique direct.

Messages d'erreur: **Non disponible**

La fonction n'est pas présente dans cette version du BUPC.

## 5.0) Entretien

Normalement, l'ordinateur portable BUPC n'a besoin d'aucun type d'entretien dans la mesure où il est complètement statique et sans parties sujettes à usure.

Le seul composant qui pourrait avoir besoin d'être remplacé périodiquement est la pile interne. Qu'il s'agisse de pile de type "alcaline" ou "zinc-carbone", elle doit être remplacée quand la visu affiche le message " Pile déchargée, remplacer ".

Pour changer la pile, il faut enlever les 6 vis situées sur le fond de l'ordinateur portable puis en tenant celui-ci avec le clavier orienté vers le bas, il faut enlever le fond en le tirant vers le haut (fig. 4).

La vieille pile doit être enlevée du logement situé sur le circuit imprimé, déconnectée puis remplacée par une pile neuve; procéder ensuite dans le sens inverse pour recomposer l'ordinateur portable.

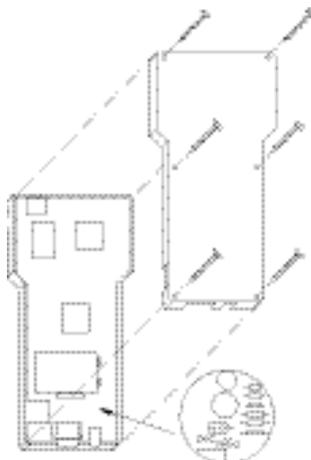


Fig. 5: Remplacement de la pile

En cas d'usage intensif de l'ordinateur portable BUPC, la durée des piles normales, alcalines ou au zinc-carbone, pourrait ne pas être suffisamment longue, le remplacement devient donc un fait non occasionnel.

Dans ce cas, il est conseillé d'opter pour une pile de type rechargeable au nickel cadmium (Ni-Cd) de 9 V d'une capacité de 10 mAh.

En plus de changer le type de pile, il faudra activer le circuit interne de l'ordinateur portable qui effectue la recharge de la pile en déplaçant le shunt (fig. 4) de la position "ZnC" (piles type zinc-carbone ou alcalines) à la position "NiCd" (piles type nickel-cadmium). De cette manière, pour la recharge de la pile, quand la visu affiche le message " Pile déchargée ", il suffira de brancher la prise [8] à un chargeur fournissant une tension continue égale à 12 V et laisser le tout sous charge pendant environ 12 heures.

### 5.1) Informations sur les mesures de protection de 'environnement:

Ce produit est constitué de différents types de matériaux qui peuvent être recyclés.

Informez vous sur les systèmes de recyclage ou de mise au rebut du produit en respectant les normes légales en vigueur au niveau local.

## 5.2) Caractéristiques techniques:

Unité centrale	: Processeur à 8 Bits, 4 Mhz, 16K Rom, 33 I/O, 2 ports série
Visu	: LCD 16 x 2 caractères à matrice de points
Clavier	: À membrane type Soft touch
Connexions	: Pour cartes de mémoire BM 60, BM 250 ou BM1000 : Pour adaptateur pour émetteurs Bio, Flor et Very VR.
Communications	: Interface suivant standard RS 232, 9600 Bps 8-1-N
Alimentation	: Interne, pile alcaline ou zinc-carbone 9 V type 6F22 ou pile rechargeable Ni Cd, 9 V, 110 mAh : Externe 12 Vcc $\pm$ 20%
Consommation	: 10 mA(valeur moyenne avec crêtes de 50 mA)
Dimensions	: 210 x 100 (80) h 25
Poids	: 300 g

NICE s.p.a. se réserve la possibilité d'effectuer à tout moment des modifications visant l'amélioration du produit, sans aucune obligation de préavis ou d'autorisation.



# Bupc

## Software





# Bupc

## Manuel d'utilisation

**VERSION pour BIO et FLOR  
avec système d'exploitation  
WINDOWS 3.x ou WIN 95**

**F**



## Table des matières:

- 1.1 ) Introduction
- 1.2 ) Caractéristiques requises pour le système
- 1.3 ) Connexion de l'ordinateur portable BUPC au PC
- 1.4 ) Installation
  - 2 ) Utilisation du programme
- 2.1 ) Configuration des ports d'interface
- 2.2 ) Création d'un nouveau fichier
- 2.3 ) Lire Fichier
- 2.4 ) Lire Mémoire
- 2.5 ) Lire Stockage
  - 3 ) Description des commandes possibles situées à l'intérieur de la fenêtre des codes
- 3.1 ) Rajouter codes
- 3.2 ) Rajouter codes de Tx
- 3.3 ) Effacer code
- 3.4 ) Modifier titre
- 3.5 ) Imprimer
- 3.6 ) Associer
- 3.7 ) Copier code sur Tx
- 3.8 ) Enregistrement du fichier
- 3.9 ) Ecrire Mémoire
- 3.10) Ecrire Stockage
- 3.11) Fermer fenêtres codes
- 4.0 ) Exemple d'utilisation

## 1.1) Introduction

Le logiciel "BUPC" est un programme pour PC qui permet d'utiliser l'ordinateur portable BUPC comme un terminal d'interface entre le PC et les cartes de mémoire des systèmes "Bio" et "Flor" où réside la liste des codes "autorisés".

À travers le PC, grâce à la nouvelle interface graphique en environnement Windows, on peut donc opérer très facilement sur les codes, tant au niveau global (archiver, copier ou imprimer la liste) qu'au niveau de chaque code (effacer, ajouter ou cloner le code sur un émetteur) jusqu'à arriver à associer à chaque code le nom du propriétaire et une description.

Pour utiliser ce programme, il suffit que l'opérateur ait une connaissance élémentaire de l'utilisation d'un PC et en particulier du système d'exploitation Windows 3 ou Win 95.

## 1.2) Caractéristiques requises pour le système

Pour l'exécution de ce programme, il faut disposer d'un PC de n'importe quelle marque et modèle avec système d'exploitation Windows 3 ou Win 95 ayant les caractéristiques minimum suivantes:

Processeur	: 386
Mémoire RAM	: 4 Mo
Carte vidéo	: VGA
Moniteur	: Couleur ou monochromatique
Unité disque	: 3 1/2 1.44 Mo
Espace libre sur disque dur	: 4 Mo
Port série	: Standard RS232 (connecteur 9 broches)
Port parallèle	: Pour imprimante (en option)

## 1.3) Connexion de l'ordinateur portable BUPC au PC

Pour utiliser ce programme, il faut relier le BUPC au PC à l'aide du câble avec connecteur à 9 broches type RS232 fourni avec le BUPC.

Pour éviter tout risque de dommage, il est conseillé d'effectuer les connexions avec les appareils éteints.

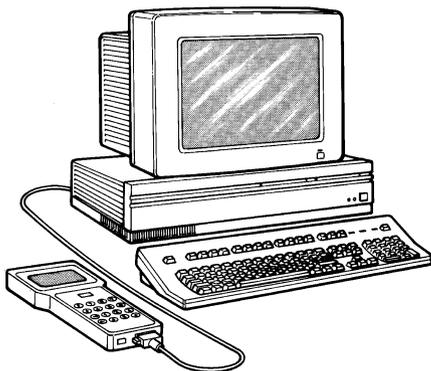


Fig. 1 Connexion entre le BUPC et le PC

Si l'on prévoit une utilisation prolongée du BUPC, il est conseillé de l'alimenter à l'aide d'un dispositif d'alimentation externe connecté à la prise [8], de manière à économiser la pile interne.

## 1.4) INSTALLATION

### - Installation pour Windows 3

- 1) Introduire la disquette dans le lecteur **A:**
- 2) Ouvrir le **Gestionnaire de Fichiers**.
- 3) Activer le menu **Fichier** et sélectionner **Exécuter**.
- 4) Taper **a:\ Setup** et appuyer sur la touche **Retour**.

### - Installation pour Windows 95

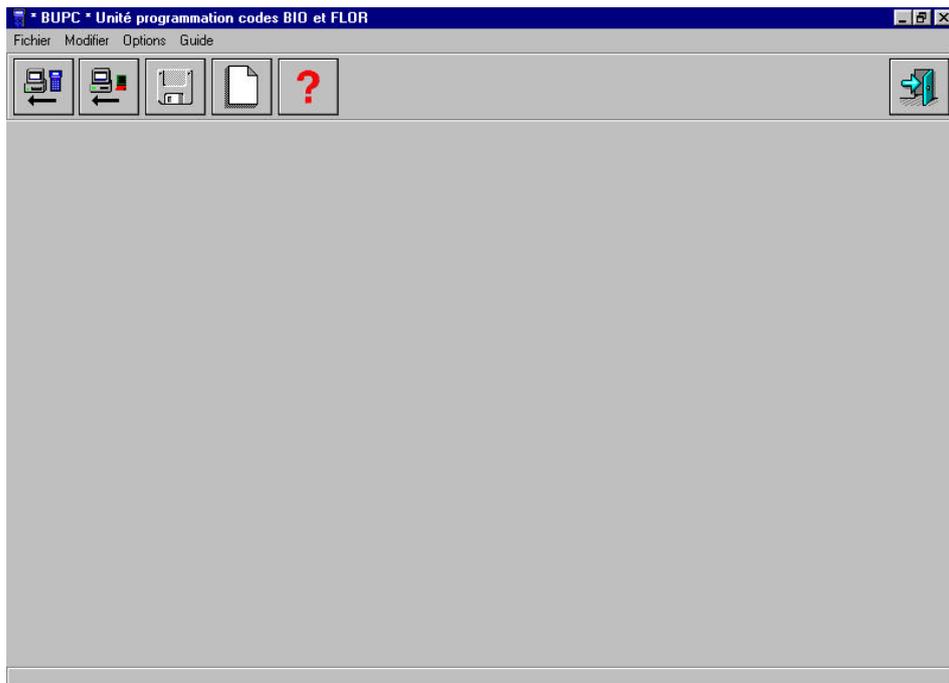
- 1) Introduire la disquette dans le lecteur **A:**
- 2) Cliquer sur la touche Démarrer et sélectionner **Exécuter**.
- 4) Taper **a:\ Setup** et appuyer la touche **Retour**.

Le programme d'installation crée un répertoire **NICE** contenant le programme BUPC et les fichiers accessoires.

Pour lancer le programme, il faut cliquer deux fois sur l'icône **BUPC** présente à l'intérieur du répertoire **Nice** venant d'être créé.

## 2) UTILISATION DU PROGRAMME

Après le lancement, qui dure quelques secondes, une fenêtre initiale apparaît dans laquelle il est possible de configurer le programme.



## 2.1) CONFIGURATION DES PORTS D'INTERFACE:



### - Port RS232:

Quand la fenêtre initiale est active, sélectionner sur la Barre d'outils le menu **Options** et cliquer sur **Port RS232**.

À l'intérieur de la nouvelle fenêtre **Port RS232** choisir sur le menu le port série du PC auquel le BUPC a été connecté avec le câble prévu à cet usage (généralement 1 ou 2).



### - Choix de la langue:

Quand la fenêtre initiale est active, sélectionner sur la Barre d'outils le menu **Options** et cliquer sur **Langue**.

À l'intérieur de la nouvelle fenêtre **Langue** choisir la langue désirée dans le menu.

La fenêtre initiale présente des touches dans la Barre d'outils qui permettent d'activer une série de fonctions décrites ci-après:

## 2.2) CRÉATION D'UN NOUVEAU FICHIER



:Nouveau

À ce point, quand le programme a été configuré, il est possible de réaliser un nouveau fichier rendu plus simple et agréable grâce à la nouvelle interface graphique du système Windows.

Pour créer un nouveau fichier, il faut choisir tout d'abord la version des émetteurs que l'on désire utiliser entre Flor et Bio.

NOTE: Le produit "Very VR" est un sous-ensemble de la famille Flor.

Pour la sélection de la version, dans la fenêtre initiale du programme, sélectionner sur la Barre d'outils le menu Options.

Dans ce menu, cliquer sur **Versio**n Bio pour l'utilisation d'émetteurs type Bio ou sur **Versio**n Flor pour l'utilisation d'émetteurs type Flor ou Very.

La version actuellement utilisée est signalée par "✓" sur le côté gauche.

Maintenant, pour créer un nouveau fichier, sélectionner sur la Barre d'outils le menu **Fichier** et à l'intérieur de ce menu, sélectionner **Nouveau**.

À ce point la fenêtre de visualisation des codes se diversifie suivant la version des émetteurs à utiliser.

- Version Bio:

\* BUPC \* Unité programmation codes BIO et FLOR

Fichier Modifier Options Guide

Version: **BIO** File: **NOUVEAU.COD** Titre: **Nouveau** Nombre codes actifs **0**

Numéro	Code	Nom	Notes
1	*****		
2	*****		
3	*****		
4	*****		
5	*****		
6	*****		
7	*****		
8	*****		
9	*****		
10	*****		
11	*****		
12	*****		
13	*****		
14	*****		
15	*****		
16	*****		
17	*****		
18	*****		
19	*****		

- Version Flor:

\* BUPC \* Unité programmation codes BIO et FLOR

Fichier Modifier Options Guide

Version: **FLOR** File: **NOUVEAU.COR** Titre: **Nouveau** Nombre codes actifs **0**

Numéro	Code	Rnd	Non	Notes
1	*****	*****		
2	*****	*****		
3	*****	*****		
4	*****	*****		
5	*****	*****		
6	*****	*****		
7	*****	*****		
8	*****	*****		
9	*****	*****		
10	*****	*****		
11	*****	*****		
12	*****	*****		
13	*****	*****		
14	*****	*****		
15	*****	*****		
16	*****	*****		
17	*****	*****		
18	*****	*****		
19	*****	*****		

À ce point, l'écran visualise la fenêtre des codes illustrée ci-dessus, dans laquelle il est possible d'effectuer une série d'opérations sur les codes des émetteurs.

La différence substantielle entre la fenêtre pour émetteurs type Bio et celle pour émetteurs type Flor, est l'ajout de la colonne Rnd qui visualise la valeur de Rnd présente dans la mémoire et se référant aux différents émetteurs.

Par contre, si l'opération n'a pas un résultat positif, la fenêtre suivante est visualisée



Dans ce cas, essayer une nouvelle fois de créer un nouveau fichier ou contrôler que les câbles de connexion au BUPC sont correctement connectés.

En l'absence d'un résultat positif, vérifier que le choix du port série est correct.

Si l'opération donne le résultat escompté, avant la fenêtre de visualisation des codes, on voit apparaître au centre de l'écran une autre fenêtre dans laquelle il faut choisir le système d'introduction des codes.

Il y a deux choix possibles:



#### - Début insertion codes **De Tx**:

Il faut choisir ce mode si l'on est déjà en possession des émetteurs, l'insertion des codes sera ensuite plus simple dans la mesure où il suffira d'approcher l'émetteur en phase de transmission au lecteur optique du BUPC et le code sera automatiquement reporté dans la fenêtre d'insertion des codes.

Il suffit alors d'insérer, si on le désire, le nom du possesseur de l'émetteur et une description.

#### - Début insertion codes **Du Clavier**:

Il faut choisir ce mode si l'on n'est pas déjà en possession des émetteurs; il est possible ensuite de composer sur le clavier les codes présumés et d'insérer, si on le désire, le nom du possesseur de l'émetteur et une description.

Cette fonction permet d'insérer, au moment de l'installation, une série de codes supplémentaires en plus des émetteurs de première fourniture, qui se révéleront utiles si un client demande dans un second temps d'ajouter des émetteurs à son installation.

Dans ce cas, ayant à disposition sur le PC la liste des codes insérés dans la mémoire, il suffira de programmer l'émetteur avec l'un des codes supplémentaires prévus dans la mémoire du récepteur et de le remettre directement au client sans devoir intervenir physiquement sur l'installation.

Après avoir choisi le mode d'introduction des données, l'écran visualise une nouvelle fenêtre dans laquelle il est possible d'ajouter des codes suivant le mode choisi précédemment.

Cette fenêtre disparaît après l'insertion du code et pour la réactiver, il faut exécuter la fonction **Rajouter codes** ou la fonction **Rajouter codes de Tx**.

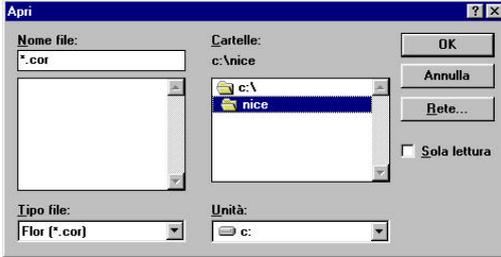


### 2.3) Lire Fichier:

: Lire Fichier

Si l'on ne doit pas créer un nouveau fichier mais que l'on doit ouvrir un fichier créé précédemment, il faut activer la fonction **Lire Fichier**.

Pour charger ce fichier, sélectionner sur la Barre le menu Fichier puis, à l'intérieur de ce menu choisir **Lire Fichier**.



L'exécution de cette fonction provoque l'apparition à l'écran de la fenêtre ci-dessus dans laquelle nous devons définir dans quelle unité se trouve notre fichier, à l'intérieur de cette unité, dans quel répertoire il a été inséré et enfin, parmi les fichiers présents dans ce répertoire, il faut sélectionner celui qui nous intéresse en tenant compte du fait que l'extension (\*.Cod) correspond à des fichiers contenant des codes de type Bio, tandis que l'extension (\*.Cor) correspond à des fichiers contenant des codes de type Flor.

Une fois que le fichier à charger a été défini, la fenêtre qui est chargée tant pour la version Bio que pour la version Flor est identique à celle de la fonction **Nouveau** avec la seule différence que dans ce cas, on a aussi le chargement des données des codes présents dans le fichier mémorisé.



### 2.4) LIRE MÉMOIRE:

: Lire mémoire

Cette fonction permet de charger les codes et, dans le cas de la version Flor, également le Rnd, directement de la mémoire.

Pour exécuter cette fonction il faut insérer la carte mémoire dans le BUPC, dans le logement prévu à cet effet et dans la fenêtre initiale du programme, il faut sélectionner sur la Barre le menu **Fichier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Lire mémoire**.

Cette fonction parvient à reconnaître automatiquement la Version de la mémoire avec laquelle on est en train de travailler et il n'est donc pas nécessaire de définir au préalable la Version utilisée.

De cette manière, tous les codes présents dans la mémoire seront chargés mais sans la visualisation du nom ou des notes liés à ce code dans la mesure où ces données ne résident pas dans la mémoire mais qu'elles sont contenues uniquement dans le Fichier présent sur le PC.

Pour relier les codes à leur nom et aux Notes, il faut exécuter la fonction **Associer** décrite plus loin.



### 2.5) LIRE STOCKAGE

: Lire Stockage

Cette fonction permet de charger les codes et, dans le cas de la version Flor, également le Rnd, directement du Stockage (magasin de transit) du BUPC.

Pour exécuter cette fonction il faut sélectionner sur la Barre le menu **Fichier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Lire Stockage**.

Cette fonction parvient à reconnaître automatiquement la Version des codes contenus dans le Stockage et il n'est donc pas nécessaire de définir au préalable la Version utilisée.

De cette manière, tous les codes présents dans le Stockage seront chargés mais sans la visualisation du nom ou des notes liés à ce code dans la mesure où ces données ne résident pas dans le Stockage mais qu'elles sont contenues uniquement dans le Fichier présent sur le PC.

Pour relier les codes à leur nom et aux Notes, il faut exécuter la fonction **Associer** décrite plus loin.

### 3) Description des commandes possibles situées à l'intérieur de la fenêtre des codes

À l'intérieur de la fenêtre des codes, il est possible d'exécuter une série de fonctions permettant de modifier et d'ajouter des codes, d'enregistrer et d'imprimer le fichier ainsi que d'autres fonctions d'interface avec le BUPC.

Nous décrivons ci-après, une par une, toutes les commandes qui peuvent être exécutées dans le programme.



#### 3.1) RAJOUTER CODE:

: Rajouter code

Cette fonction permet d'insérer les codes ainsi que le Nom et les Notes qui s'y réfèrent en les tapant sur le clavier du PC.

Pour insérer un code, sélectionner sur la barre le menu **Modifier**, à l'intérieur de ce menu, choisir **Rajouter code**. Quand cette fonction est activée, il suffit d'introduire les données dans les espaces prévus à cet effet et de confirmer l'insertion en pressant la touche **Confirmer**.

Après avoir inséré un code, la fenêtre pour l'ajout du code disparaît tandis que le masque principal reste actif.

Pour insérer un autre code, répéter la fonction.

En alternative, pour activer cette fonction il suffit de presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.



#### 3.2) RAJOUTER CODES AVEC TX:

: Rajouter codes avec Tx

Cette fonction permet d'insérer les codes directement avec l'émetteur.

Pour insérer un code, sélectionner sur la barre le menu **Modifier**, à l'intérieur de ce menu, choisir **Rajouter codes avec Tx**.

Quand cette fonction est activée, il suffit de transmettre le code avec un émetteur en mettant la DEL de l'émetteur perpendiculaire au lecteur optique du BUPC et le code apparaîtra sur la case du code; il suffira ensuite d'introduire le Nom et les Notes dans les espaces prévus à cet effet, puis de confirmer l'insertion en pressant la touche **Confirmer**.

Après avoir inséré un code, la fenêtre pour l'ajout du code disparaît tandis que le masque principal reste actif.

Pour insérer un autre code, répéter la fonction.

En alternative, pour activer cette fonction il suffit de presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.



#### 3.3) EFFACER CODE:

: Effacer code

Cette fonction permet d'effacer de la liste le code sélectionné.

Pour accéder à cette fonction, sélectionner sur la barre le menu **Modifier**, à l'intérieur de ce menu, choisir **Effacer code**.

En alternative, presser la touche correspondante sur la

Barre d'outils.

Quand cette fonction a été sélectionnée, l'écran affiche la fenêtre de confirmation dans laquelle le programme demande si nous sommes sûrs de vouloir effacer le code sélectionné dans la mesure où, une fois effacé, le code sera définitivement perdu.



### 3.4) TITRE:

: Titre

À ce point, après avoir inséré un code quelconque, il est bon d'attribuer un titre à notre fichier pour le différencier des autres, titre dans lequel nous écrirons par exemple le nom du client, le nom de l'immeuble ou n'importe quelle autre information de notre choix.

Pour insérer ce titre présent sous la Barre d'outils, sélectionner sur la barre le menu **Modifier**, à l'intérieur de ce menu, choisir **Titre**.

Quand cette fonction est activée, il suffira de taper le titre et de le confirmer en pressant la touche **Retour**.

En alternative, presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.



### 3.5) IMPRIMER:

: Imprimer

Cette fonction permet d'imprimer la liste des codes avec les Noms et les Notes correspondantes pour pouvoir archiver toutes les installations.

Pour accéder à cette fonction, sélectionner sur la barre le menu **Fichier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Imprimer**.

En alternative, presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.

Quand cette fonction est activée, l'écran affiche la fenêtre de configuration de l'imprimante.



### 3.6) ASSOCIER:

: Associer

Cette fonction permet d'associer aux codes lus dans la mémoire ou du Stockage les références telles que les Noms ou les Notes résidents dans le Fichier mémorisé sur le PC.

Pour exécuter cette opération, il faut d'abord charger les codes présents dans la mémoire avec la fonction **Lire mémoire** ou présents dans le Stockage du BUPC avec la fonction **Lire Stockage**.

Une fois que ces données ont été correctement chargées, il faut accéder à la fonction **Associer**, en sélectionnant sur la Barre le menu **Fichier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Associer**.

En alternative, pour sélectionner cette fonction, presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.

Quand cette fonction est activée, l'écran affiche une fenêtre identique à celle de la fonction **Lire Fichier**, effectuer à ce point le choix du Fichier comme dans la fonction **Lire Fichier**.



### 3.7) COPIER CODE SUR TX:

: Copier code sur Tx

Cette fonction permet de copier sur un émetteur le code sélectionné sur la fenêtre des codes.

Pour exécuter cette fonction, il faut connecter un émetteur au BUPC à l'aide du connecteur prévu à cet effet et activer la fonction **Copier code sur Tx**, en sélectionnant sur la Barre le menu **Modifier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Copier code sur Tx**.

En alternative, pour sélectionner cette fonction, presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.

Quand cette fonction est activée, l'écran affiche la fenêtre **Programmation** dans laquelle sont visualisés les trois types de contrôles qui sont effectués avant la copie du code.

Si tous ces contrôles donnent un résultat positif, il suffira de presser la touche **Confirmer** pour conclure l'opération.

Si l'un de ces contrôles ne donne pas un résultat positif, l'écran affiche un message d'erreur qui spécifie le type de problème.

L'opération de programmation demande quelques secondes pour son exécution.

### 3.8) ENREGISTREMENT DU FICHIER:



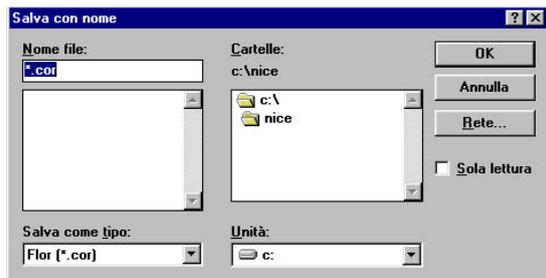
: Enregistrer sous le Nom  
: Enregistrer

Après avoir inséré quelques codes ou modifier quelques données, il est bon d'enregistrer les données dans la mémoire du PC afin d'éviter de perdre les modifications effectuées pour une raison quelconque.

Si vous enregistrez pour la première fois les données d'un nouveau fichier, il faut sélectionner sur la Barre le menu **Fichier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Enregistrer sous le nom**.

En alternative, presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.

Quand cette opération a été exécutée, l'écran affiche la fenêtre ci-dessous dans laquelle il faut d'abord attribuer un Nom au fichier à enregistrer puis choisir l'unité dans laquelle il doit être enregistré et enfin, le répertoire de destination de ce fichier.



Si par contre le fichier a déjà un nom, il suffit de sélectionner sur la barre le menu **Fichier** et à l'intérieur de ce menu, de choisir **Enregistrer**. Cette opération "écrase" le fichier préexistant avec le fichier modifié.

### 3.9) ÉCRIRE MÉMOIRE:



: Écrire mémoire

Cette fonction permet d'insérer les codes contenus dans le fichier présent dans le PC directement dans la mémoire du récepteur.

Pour exécuter cette fonction, il faut insérer dans son logement sur le BUPC la carte de mémoire sur laquelle charger les codes, en faisant attention que la mémoire soit suffisamment grande pour contenir tous les codes.

Une fois que la mémoire a été insérée, sélectionner sur la barre le menu **Fichier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Écrire mémoire**.

En alternative, pour sélectionner cette fonction, presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.

Cette fonction transfère automatiquement tous les codes seulement après l'exécution de contrôles sur le BUPC et sur la mémoire qui y est insérée.

Si l'un de ces contrôles ne donne pas un résultat positif, l'écran affiche un message d'erreur qui spécifie le type de problème et comment le résoudre.

Cette opération peut demander quelques secondes pour son exécution.

### 3.10) ÉCRIRE STOCKAGE



: Écrire stockage

Cette fonction permet d'insérer les codes contenus dans le fichier présent dans le PC directement dans le Stockage du BUPC.

Après avoir effectué le contrôle, sélectionner sur la barre le menu **Fichier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Écrire stockage**.

En alternative, pour sélectionner cette fonction, presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.

Cette opération peut demander quelques secondes pour son exécution.



: Fermer fenêtre codes

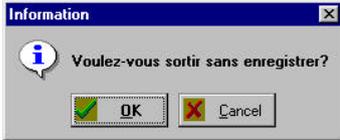
### 3.11) FERMER FENÊTRE CODES

Cette fonction permet seulement de sortir de la fenêtre des codes et de revenir ainsi à la fenêtre initiale.

Pour activer cette fonction, sélectionner sur la barre le menu **Fichier** puis, à l'intérieur de ce menu, choisir **Fermer fenêtre codes**.

En alternative, pour sélectionner cette fonction, presser la touche correspondante sur la Barre d'outils.

Quand cette fonction a été sélectionnée, si des modifications ont été faites, l'écran affiche la fenêtre illustrée ci-contre.



Si l'on ne souhaite pas enregistrer les modifications apportées au Fichier, presser la touche **Confirmer** tandis que si l'on veut enregistrer les modifications effectuées, presser la touche **Annule** et effectuer la fonction **Enregistrer** ou **Enregistrer sous** le nom puis exécuter de nouveau la fonction **Fermer fenêtre codes**.

#### 4.0) Exemple d'utilisation

Nous présentons ci-après une utilisation typique du logiciel pour la gestion d'un automatisme dans un immeuble en copropriété.

Caractéristiques demandées par le syndic de l'immeuble:

- Possibilité d'actionner l'automatisme avec des émetteurs type Rolling Code
- 1 émetteur à 2 canaux pour chaque résident (actuellement 25)
- Possibilité d'ajouter à tout moment des émetteurs sans attendre l'intervention de l'installateur sur place
- Impression de la liste complète des possesseurs des émetteurs avec association du code de l'émetteur.
- Possibilité de conserver sur disquette la copie des codes autorisés présents sur le récepteur.
- Possibilité d'effacer un code autorisé en cas de perte de l'émetteur.

Se procurer les 25 émetteurs demandés.

Quand le programme a été chargé, vu qu'il s'agit d'une nouvelle installation, créer un nouveau fichier avec la fonction **NOUVEAU** pour obtenir un tableau d'insertion des données.

À ce point, insérer le code des émetteurs possédés en activant la fonction **Rajouter codes de Tx**. Avec cette procédure, il suffit d'approcher les émetteurs avec une touche enfoncée du lecteur optique du BUPC: le code sera inséré immédiatement dans la liste des codes autorisés et il suffira de composer le nom du possesseur présumé de la télécommande avec une note de référence.

Pour insérer les codes présumés des radiocommandes dont on n'est pas en possession, exécuter la fonction **Rajouter codes**.

Dans ce cas, il est possible d'insérer les codes en les tapant directement sur le clavier sans avoir besoin physiquement de la radiocommande.

Cette fonction permet également d'insérer une quantité de codes autorisés supérieure à ceux qui ont été demandés et qui pourront être utiles si dans un second temps, un client demande d'ajouter des émetteurs à son installation.

Dans ce cas, ayant à disposition dans le PC la liste des codes insérés dans la mémoire, il suffira de programmer le nouvel émetteur avec la fonction **Copier code sur Tx** avec l'un des codes insérés en plus et de le remettre au client sans devoir intervenir physiquement sur l'installation.

Une fois que les codes ont été insérés, ne pas oublier d'enregistrer le nouveau Fichier avec la fonction **Enregistrer sous le Nom** pour éviter de perdre toutes les données.

Ce fichier peut être enregistré également sur une disquette à remettre au syndic de l'immeuble simplement en choisissant d'écrire sur l'unité A:

Si on le souhaite, il est possible d'imprimer à tout moment les données insérées en utilisant la fonction **Imprimer**.

À ce point, avec la fonction **Écrire mémoire** il est possible de transférer les codes insérés sur le PC dans la mémoire BM250 du récepteur.

Si toutefois on n'est pas en possession de la mémoire car elle est restée sur le lieu de l'installation, il est possible de décharger les données dans le Stockage du BUPC avec la fonction **Écrire stockage** puis de porter le BUPC sur le lieu d'installation et enfin, de décharger les données du Stockage vers la mémoire avec la fonction 8 (du BUPC) **Ecrire Mémoire**.

Après avoir déchargé les données dans la mémoire ou dans le stockage du BUPC, si on le désire, on peut sortir du programme en exécutant la fonction **Fermer fenêtre codes**.

Ensuite, il est possible de relire les données et de les réélaborer avec les autres fonctions du BUPC telles que **Lire Fichier, Lire Mémoire, Lire Stockage**.

S'il se révèle nécessaire d'effacer un code de la liste des codes autorisés parce qu'un émetteur a été égaré, il suffira de rechercher le code à éliminer à travers le nom du possesseur, de le sélectionner sur la liste, d'exécuter la fonction **Effacer code** et de réinsérer les codes dans la mémoire du récepteur avec la fonction **Écrire mémoire**.

À chaque fois que l'on effectue des modifications, il est bon d'enregistrer le fichier modifié sous un autre nom de manière à créer des archives des modifications.













Nice SpA Via Pezza Alta, 13 Z.I. Rustignè - I-31046 Oderzo TV  
Tel. +39.0422.85.38.38 - Fax+39.0422.85.35.85  
E-mail: [info@niceforyou.com](mailto:info@niceforyou.com) Web site: <http://www.niceforyou.com>