

Llamador Telefónico Starxvox

Generalidades:

PRELIMINAR

2 zonas de alarma: Robo (señal instantánea, por nivel positivo con de 2 seg. de delay)
Asalto (señal memorizada, por flanco positivo con de 2seg. de delay), 2
ciclos

6 locaciones de memoria, hasta 14 dígitos cada una en E/EPROM, **DTMF** (tono), con asignaciones independiente de cada canal de disparo

2 mensajes hablados con, 10 seg. /por zona de grabación por el usuario en E/EPROM

Pausa Flotante: admite la programación de **Pausa (#)** en cualquier lugar como si fuera un dígito mas, se puede repetir en mas de una vez para una misma locación, o aumentar el tiempo de **Pausa**, en forma independiente para cada locación de memoria. El display la mostrara la **Pausa** con la letra **H**

Exclusivo pulsador reset, para resetear historial de evento, para resetear señal de disparo de alarma, para cancelar el ingreso de datos

Memorización de evento de alarma: historial vía display **a / r** (asalto / robo)

Programación de ciclos de mensaje: programación ideal para enviar mensaje de alarma a teléfonos celulares / preatendidos, etc. Cada ciclo dura 10 segundos, el mínimo de ciclos son 2 y el máximo son 9

Conexión línea telefónica: admite la interrupción de la línea telefónica como así también la conexión en **paralelo** como un teléfono más.

Programación de números telefónicos: **Ej. 123P4567 con pausa en locación 1**

Ingresar: * , numero de teléfono , * , locación (1 a 6) **Ej. Ingresar * 123#4567 * 1**

Display : P , hasta 14 cifras con pausa , L , X (1 a 6) **Ej. Display P 123H4567 L 1**

Verificación de números telefónicos:

Ingresar : # , locación (1 a 6)

Display : U , X (1 a 6), se visualiza el numero telefónico, la/s pausa/s se muestra con la letra P

Grabación de mensaje:

Ingresar: * , 8 , * , 8 , mensaje de asalto

Display: P , 8 , L , 8 , se visualiza el tiempo en forma decreciente 10 seg. de grab.

Ingresar: * , 9 , * , 9 , mensaje de robo

Display: P , 9 , L , 9 , se visualiza el tiempo en forma decreciente 10 seg. de grab.

Verificación de mensajes:

Ingresar: # , 8 , mensaje de asalto

Ingresar: # , 9 , mensaje de robo

Display: **U , 8 / 9** , asalto / robo

Se escuchara el mensaje levantando el auricular de un teléfono si el conecxionado es en **paralelo** (in línea de la bornera). De lo contrario se debe conectar un teléfono para escuchar el mensaje a la entrada del discador. (in línea de la bornera).

Programación de Asignación de números telefónicos a alarmas:

Ingresar: * , * , **1**(asalto) / **2** (robo) , **locación** (1 a 6), para salir de la programación pulsar *

Display: **P , A, a / r , X** (1 a 6), **s a l i r**

La programación de **0** como locación de memoria, provoca la limpieza de la alarma asignada. Quedara en blanco el canal seleccionado por lo tanto no habrá disparo de alarma para dicho evento, se deberá reasignar nuevamente cada locación para recuperar el disparo para dicha alarma.

Verificación de asignación de números telefónicos a alarmas:

Ingresar: # , # , **1**(a de asalto) o **2** (r de robo)

Display: **U , A , a r** , se visualiza las locaciones que esa alarma discara. Si se visualiza un **0**, significa que no habrá disparo de alarma para ese evento.

Programación de ciclos de mensajes: de fabrica repite 3 veces el mensaje (programable de 2 a 9)

Ingresar: * , **2/9** , * **7**

Display: **P , 2/9 , L 7**