

## INSTRUKCJA OBSLUGI PROGRAMU

Niniejszy dokument zawiera informacje dotyczące użytkowania programu obsługującego centrale MC-16, MC-24, MC-32, MC-64 firmy STEKOP SA.  
Program umożliwia monitorowanie, sterowanie oraz konfigurowanie ww. central.

### DEFINICJE KŁAWISZY GRAFICZNYCH

Up (strzałka do góry)  
Down (strzałka w dół)  
Page Up  
Page Down  
Home  
End

### DEFINICJE POJĘĆ

Hasło użytkownika - jest to hasło, którego podanie (znajomość) umożliwia użytkownika (wejście do) programu.

Aktualny obiekt - jest to obiekt, z którym program ma pracować

Informacja z jakim obiektem pracujemy jest wyświetlana w okienku w górnej części ekranu po prawej stronie pod nazwa firmy 'STEKOP SA'.

Kody aktualnego obiektu - są to kody zdefiniowane dla każdego obiektu.

Kody te ustawić można w Menu Głównym - Obiekty Opcji - Edycja podczas edycji poszczególnych obiektów lub gdy dodajemy nowy obiekt (identyf. obiektu, kod użytkownika).

### WEJSCIE DO PROGRAMU

W celu uruchomienia programu należy wydać komendę "GP.EXE" z katalogu, w którym znajduje się program wraz z plikami niezbędnymi dla jego prawidłowego działania ( z rozszerzeniem: DAT, OBK ).

Po planszy wyświetlającej logo firmy pojawia się okno z zapytaniem o aktualne hasło użytkownika.

Wprowadzenie prawidłowego hasła (zakończonego Eterem) umożliwia dalsze użytkowanie programu (przejsie do 'Setup-u' programu) , błędne jego wprowadzenie kończy program.

### SETUP

Po wprowadzeniu prawidłowego hasła przechodzimy do konfiguracji programu.

Poruszanie się między polami umożliwiają klawisze: Up, Down. Operacje te możliwe są również przy pomocy myszki, zgodnie z DEFINICJA KŁAWISZY GRAFICZNYCH. Wciśnięcie klawisza Enter powoduje ustalenie wartości pola oraz przejście do następnego.

W polu "Nazwa pliku z obiektami" wprowadzamy nazwę zbioru z obiektami. Wypełnienie tego pola nie jest konieczne, ponieważ ustalenie nazwy tego zbioru możliwe jest w samym programie (Obiekty, Zmień Bazę). Kolejne pola zawierają wartości liczbowe, które są ustawione domyślnie. Wartości tych pól muszą być odpowiednio ustawione dla prawidłowego działania programu. Zmiana wartości tych pól jest możliwa poprzez klawisze: Right, Left lub podanie odpowiedniej wartości liczbowej.

"Numer portu (Com)"- określa numer portu, przez który program będzie się komunikował z centrala (bezpośrednio lub przez modem). Pole to może przyjmować wartości z zakresu 1-4 odpowiadające numerom portów w komputerze.

"Modem"- pozwala ustalić czy komunikacja odbywać się będzie przez modem (wartość pola "1") czy bez pośrednictwa modemu (wartość pola "0"). W przypadku ustawienia pola na "1", gdy program nie wykryje obecności modemu komunikacja odbywać się będzie bez jego pośrednictwa

"Liczba dzwonek"- w polu tym możemy ustalić liczbę dzwonek, po której program przy próbie nawiązania połączenia przez centrale nawiąże połączenie ("podniesie słuchawkę"). Pole to może przyjąć wartości w zakresie 1-9.

Edycje SETUP-u kończy wciśnięcie klawisza Esc lub myszka klawisza na ekranie "Koniec (Esc)". W tym momencie następuje ustawienie zadanych wartości oraz przejście do Planszy Głównej

### OBSLUGA PLANSZY GŁÓWNEJ

#### I. MENU GŁÓWNE

##### 1. Łączność <'C'>

Opcje:

- Połącz <'P'> - funkcja ta dostępna jest tylko w przypadku stwierdzenia obecności modemu. Umożliwia połączenie się z centrala przez linie telefoniczna. Wywołanie tej funkcji powoduje wybranie numeru

telefonicznego aktualnego obiektu i rozpoczęcie procedury nawiązania łączności pomiędzy centralą a komputerem. Procedura ta odbywa się automatycznie bez współudziału operatora programu. Nawiązanie łączności umożliwia monitorowanie centrali.

- Rozłącz <'R'> - funkcja ta powoduje przerwanie łączności pomiędzy centralą a komputerem.
- Wyślij kod <'W'> - w przypadku komunikacji przez RS-a umożliwia nawiązanie komunikacji z centralą, powoduje wysłanie do centrali kodów aktualnego obiektu. Po wysłaniu prawidłowych kodów możliwe jest sterowanie centrali.

## 2. Obiekty <'O'>

Baza aktualna <'B'> - umożliwia edycje obiektów oraz ustalenie aktualnego obiektu. Wywołanie tej funkcji powoduje wyświetlenie okna z nazwami obiektów w danej bazie. Dostępne funkcje:

- Edycja <'Enter'> - edytowanie podświetlonego obiektu ( zmiana nazwy, identyfikatora obiektu, kodu użytkownika, kierunkowego i numeru telefonu dla tego obiektu). Aby móc edytować obiekt należy wpisać kod obiektu.
- Dodaj <'Insert'> - pozwala stworzyć nowy obiekt i dopisać do aktualnej bazy. W tym celu należy podać wszystkie dane obiektu.
- Usuń <'Delete'> - pozwala usunąć podświetlony obiekt z aktualnej bazy. Ustaw jako Aktualny <'A'> - ustawia aktualny obiekt. Po wywołaniu tej funkcji należy podać kod danego obiektu.
- Zmień bazę <'M'> - funkcja ta umożliwia zmianę aktualnie używanej bazy na inną. W tym celu po wywołaniu tej funkcji należy podać nazwę "nowej" bazy. W przypadku błędów związanych z wczytaniem "nowej" bazy aktualna pozostanie "stara" (wcześniej aktualna) baza.
- Zapisz obiekt <'Z'> - powoduje zapisanie aktualnego obiektu do aktualnej bazy. Zapisywane są również aktualne nazwy linii oraz ustawienia setup-u centrali. ( rozszerzenie "OBK" ).
- Zapisz Do <'D'> - powoduje zapisanie aktualnego obiektu do podanej bazy bez zmiany aktualnej bazy na inną.
- Zapisywane są również aktualne nazwy linii oraz ustawienia setup-u centrali ( rozszerzenie "OBK" ).

## 3. Historia <'H'> - umożliwia obsługę historii wydarzeń aktualnego obiektu.

Opcje:

- Wyświetl <'W'> - powoduje pobranie z centrali i wyświetlenie na ekranie historii wydarzeń danej centrali z możliwością przeglądania
- Zapisz Do <'D'> - powoduje zapisanie ostatnio pobranej historii wydarzeń danej centrali do pliku o zadanej nazwie. ( rozszerzenie "HST" )

## 4. Linie <'L'> - umożliwia obsługę nazw linii alarmowych dla aktualnego obiektu.

Opcje:

- Edycja <'Enter'> - umożliwia edytowanie nazw poszczególnych linii alarmowych.

Klawisze:

Up,Down, Page Up, Page Down, Home, End - poruszanie się po nazwach.

Enter - edycja nazwy - powoduje pojawienie się okienka ze stara nazwa ( kolor żółty ) oraz okienka w którym możemy wpisać nową nazwę (kolor różowy), która zatwierdzamy Enter-em.

Klawisz ESC powoduje pozostawienie poprzedniej nazwy.

- Zapisz <'Z'> - zapisuje nazwy (wraz z całym ustawieniami) aktualnego obiektu do aktualnej bazy.
- Wyślij <'W'> - powoduje wysłanie do centrali aktualnego
- obiektu nazw linii alarmowych. Prawidłowe przesłanie i odbiór tych nazw komunikowane jest przez samą centralę.

## 5. Setup <'S'> - umożliwia obsługę setup-u centrali aktualnego obiektu.

Opcje:

- Edycja <'E'> - powoduje przejście do edycji setup-u centrali (tryb tekstowy). W edycji tej nie jest możliwe użycie myszki (brak obsługi myszki).
- Zapisz <'Z'> - zapisuje setup (wraz z całym ustawieniami) aktualnego obiektu do aktualnej bazy.
- Wyślij <'W'> - powoduje wysłanie do centrali aktualnego obiektu setup-u, przy czym centrala powinna być wcześniej ustawiona w odpowiedni tryb pracy, albo bezpośrednio lub z użyciem niniejszego programu.
- Hasło <'H'> - umożliwia zmianę hasła użytkownika. W tym celu należy podać najpierw aktualne hasło, a później po stwierdzeniu poprawności podanego hasła należy wpisać nowe hasło

## 6. Koniec <Ctrl+Q> - funkcja ta uruchamia procedurę zakończenia działania programu.

## II. KŁAWIATURA NUMERYCZNA

Jest to obiekt zawierający 12 klawiszy znajdujących się w lewej - górnej części ekranu, których znaczenie jest takie samo jak klawiszy znajdujących się przy centrali. Klawisze: 0-9, # - Enter, \* - Esc.

### III. STEROWANIE PRZELACZNIKAMI

Jest to ciąg 12 klawiszy znajdujących się w środkowej części ekranu umieszczonych w pionowym rzędzie służących do sterowania przełącznikami centrali.

Klawisze: Alt + '1'-'9' - przełączniki od 1 do 9,

Alt + '0' - przełącznik 10,

Alt + '.' - przełącznik 11,

Alt + '=' - przełącznik 12.

#### UWAGI:

1. Zakończenie programu w inny sposób aniżeli poprzez funkcję Koniec może spowodować - przy próbie dalszego użytkowania komputera - nieprawidłowe jego działanie (np.: zawieszenie sytemu).
2. Nazwy baz ( plików ) podajemy bez rozszerzenia. W przypadku jego podania zostanie ono zastąpione rozszerzeniem "OBK" ( dla plików z historia wydarzeń zostanie ono zastąpione rozszerzeniem "HST").
3. Do wpisywania kodów obiektu ( ustawienie aktualnego obiektu, edycja obiektu, załączanie i wyłączenie stref) można używać klawiatury numerycznej znajdującej się w lewej-górnej części ekranu. Użycie jej jest bezpieczniejsze (pod względem zabezpieczenia wykrycia kodów przez inne programy) aniżeli używanie klawiatury komputera.
4. Wyjście z większości funkcji możliwe jest poprzez klawisz ESC lub klawisz graficzny 'Koniec', w przypadku jego braku wciśnięcie klawisza graficznego, którego wciśnięcie wcześniej umożliwiło wejście do danej funkcji.
5. Wciśnięcie dowolnego klawisza (nawet Alt, Ctrl, Shift ... ) powoduje zapis tego znaku do hasła (nie dotyczy klawisza Backspace)