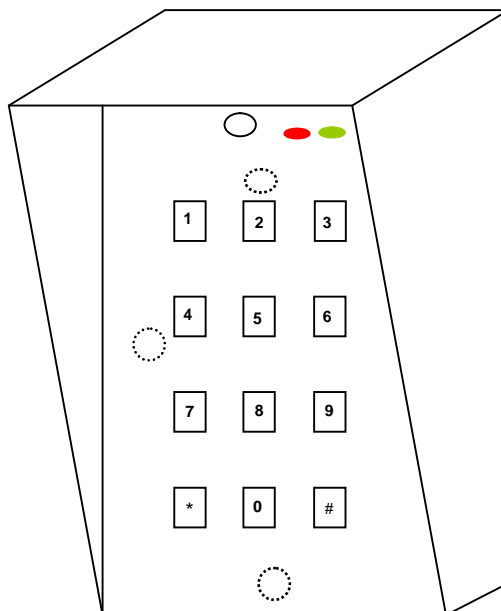


CLEA

Clavier à codes radio 433 MHz, boîtier métal

Date création
05/02/2002

Mise à jour
05/02/2002



■ ■ ■ ■ SOMMAIRE ■ ■ ■ ■

- | | |
|--------------------------------|---|
| 1. Caractéristiques techniques | 3. Programmation du clavier et exemples |
| 1.1. Spécifications | 3.1. Enregistrement du code de l'émission |
| 1.2. Consommation | 3.2. Programmation d'un code clavier |
| 1.3. Paramètres d'usine | 3.3. Effacement d'un code clavier |
| 1.4. Schéma des côtes | 4. Sécurité |
| 2. Fonctionnement du clavier | 5. Entretien |

1. CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

1.1. Spécifications

- Fréquence d'émission : 433 Mhz
- Nombre de canaux : 4 (touches 1 à 4 après l'entrée du code)
- 1 code maître (code usine 0000)
- 8 codes esclaves possible (aucun code d'usine programmé)
- Possibilité de ne valider que certains canaux sur le code maître comme sur les codes esclaves
- LED **rouge** : visualisation de l'émission et de programmation
- LED **verte** : témoin d'appui sur les touches
- LED d'éclairage du clavier. Elle s'allume lorsque une touche du clavier est activée.
- Alimentation : pile 9 V

Attention : le 1^{er} appui sur une touche du clavier sert à allumer celui-ci. Il n'est pas forcément assimilé comme étant le début du code.

Avant installation du clavier : percer un trou dans le pilier de \varnothing 6mm sur 10 cm de profondeur afin d'y loger le fil noir fourni (antenne du clavier).

1.2. Consommation

Clavier en veille : $\approx 5 \mu\text{A}$

Clavier allumé en attente d'un appui sur une touche : de 5 à 8 mA

Clavier en émission : de 1 à 3 mA

Clavier en mode programmation : $\approx 12 \text{ mA}$

1.3. Paramètres d'usine

- Code maître : 0000

- 4 canaux validés

- Code d'émission programmé : 1010101010XX

- Le code 1010101010 est le codage d'usine des télécommandes en 433 Mhz.

- Le XX représente le canal d'émissions : 01 canal 1

10 canal 2

11 canal 3

00 canal 4

1.4. Schéma des côtes

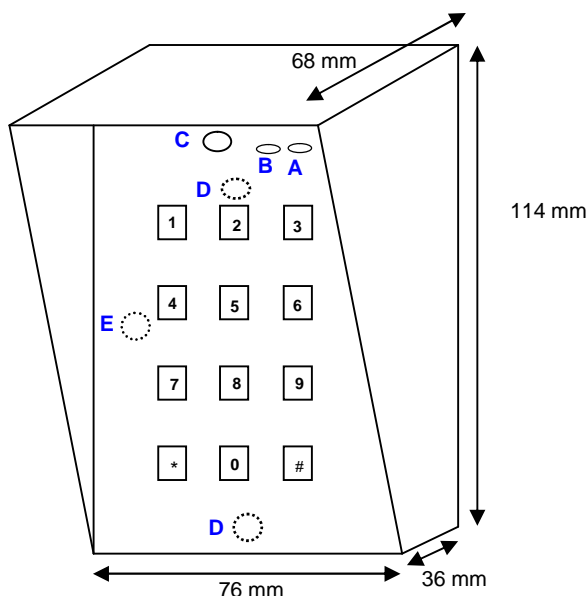
A : LED verte

B : LED rouge

C : LED d'éclairage du clavier

D : Fixation du clavier

E : Passage de l'antenne



2. FONCTIONNEMENT DU CLAVIER

- Le code maître ainsi que les éventuels codes esclaves (codes à 4 chiffres) servent à commander l'émission du clavier.

- L'activation d'une touche réveille le clavier pour 10 secondes max. Ce temps est reconduit à chaque pression d'une touche.

- L'entrée d'un code de transmission valide à 4 chiffres fait clignoter la LED rouge en attendant l'appui sur la touche du canal à émettre pendant un temps max. de 10 secondes.

- Si le canal demandé est valide le clavier émettra le code correspondant pendant 1.5 secondes et attendra pendant 10 secondes l'appui d'une autre touche de canal valide.

- Si le canal ou la touche activée ne sont pas valides, le clavier se mettra au repos instantanément.

Pour que cet état s'arrête, appuyer sur une touche non programmée ou sur la touche #.

Vos équipements (automatismes de garage, de portail, lumière...) vont être commandés en tapant votre code (maître ou esclave) puis la touche correspondante aux canaux sur le clavier (exclusivement touches 1, 2, 3 et 4).

• • • • **NOTE** • • • •

Lorsque le code tapé par l'utilisateur **est le bon** mais que le système ne l'a pas reconnu, la touche # va annuler l'erreur de frappe. Vous pourrez alors retaper le code.

3. PROGRAMMATION DU CLAVIER ET EXEMPLES

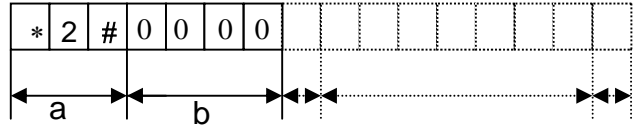
1^{ère} étape : entrée en programmation

- Taper la combinaison suivante : * 2 #
- Taper le code maître (0000)

La led rouge (A) s'allume pendant 10 secondes (si aucune autre touche est activée)

Exemple :

- a : mode programmation
- b : code maître



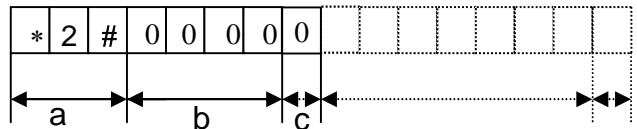
2^{ème} étape : paramétrage

Appuyer sur la touche adéquate pour choisir le paramètre à programmer :

- Touche 0 :enregistrement du code de l'émission
- Touche 1 :changement du code maître
- Touches 2 à 9 :changement ou effacement d'un code esclave

Exemple :

- a : mode programmation
- b : code maître
- c : programme souhaité (0 pour programmation émetteur)



3.1. Enregistrement du code de l'émission

- Entrer en programmation
- Taper « 0 » (enregistrement du code émission)
- Repérer le numéro des dips switches au dos de la télécommande qui se trouvent en position ON
- Taper les touches correspondantes à ces numéros (de 1 à 10, le zéro étant considéré comme le dip switch N°10) dans l'ordre ou le désordre.
- Appuyer sur la touche * pour valider

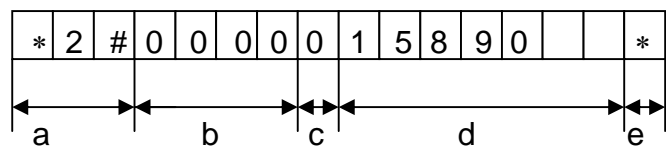
La Led rouge se met à clignoter puis redevient fixe : la validation a bien été prise en compte. Attendre 10 secondes que la led s'éteigne.

Exemple :

Les dips switches 1,5,8,9 et 10 de la télécommande sont sur ON et le code maître est celui d'usine .

La combinaison sera la suivante :

- a : mise en programmation
- b : code maître
- c : programme désiré
- d : code démission
- e : validation



3.2. Programmation d'un code clavier

- Entrer en programmation
- Taper la touche 1 (code maître) ou touche de 2 à 9 (codes esclaves)
- Entrer votre code personnalisé
- Taper les touches du ou des canaux que vous voulez dévalider (si vous voulez limiter l'émission à un seul canal)
- appuyer sur la touche * pour valider

La Led rouge se met à clignoter puis redevient fixe : la validation a bien été prise en compte. Attendre 10 secondes que la led s'éteigne.

• • • • **NOTE** • • • •

Pour émettre sur tous les canaux, appuyer directement sur la touche * pour valider après avoir entrer votre code personnalisé.

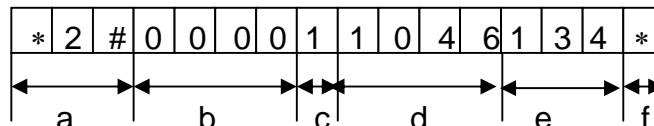
Exemples de programmation

- a : mise en programmation
- b : code maître (0000)
- c : programme désiré (touche 1 ou de 2 à 9)
- d : nouveau code maître
- e : canaux non utilisés (option)
- f : validation

1^{er} Exemple :

Le code maître est **1046** et ne fonctionne que sur le 2^{ème} canal

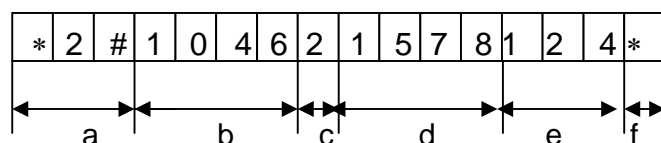
La combinaison sera la suivante :



2^{ème} exemple

le 2^{ème} code (1^{er} code esclave) est **1578** et fonction sur le 3^{ème} canal avec le code maître étant **1046**

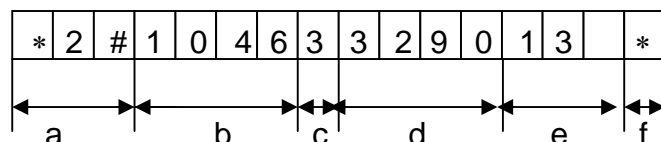
La combinaison sera la suivante :



3^{ème} exemple

Le 3^{ème} code (2^{ème} code esclave) est **3290** et fonction sur le 2^{ème} et 4^{ème} canaux avec le code maître étant **1046**

La combinaison sera la suivante :



3.3. Effacement d'un code esclave

- Entrer en programmation
- Taper le numéro du code à supprimer
- Taper # pour effacer ce code
- Appuyer sur la touche * pour valider

La Led rouge se met à clignoter puis redevient fixe : la validation a bien été prise en compte. Attendre 10 secondes que la led s'éteigne.

ATTENTION : Le code maître ne peut être effacé, il ne peut être que changé.

Exemple :

Le 3^{ème} code (2^{ème} code esclave) doit être effacé, le code maître est 1046.

La combinaison sera la suivante : * **2 # 1046 3 #** *

4. SECURITE

Le clavier CLEA est sécurisé contre les agressions extérieures et le vandalisme de la part des enfants (problème de déprogrammation des codes).

16 touches activées consécutivement sur le clavier bloquent celui-ci, si la combinaison de ces touches ne correspond pas à un code valide.

Ce blocage sera effectif pendant 2.5 minutes (la led rouge clignote).

Afin de réactiver les fonctions du clavier, seul un code valide sera admis. Le nombre d'erreurs permises sera ramené à 16. Dans le cas contraire, le clavier se bloque de nouveau.

5. ENTRETIEN

Le clavier CLEA est alimenté par une pile 9 V.

L'usure de la pile se manifeste par les témoins des leds rouge et vert du clavier qui s'éclairent simultanément (lors d'une émission par exemple).

Une centaine de manœuvres reste possible avant de changer la pile.