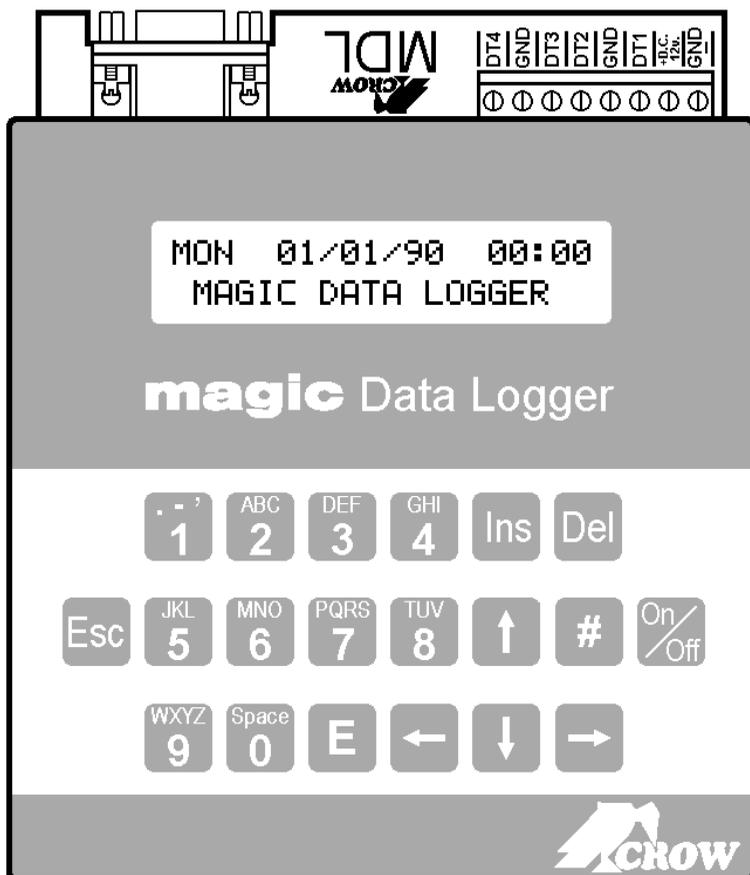


CROW Magic

MDL

Data Logger 4 & 5
MANUAL DE INSTRUÇÕES



CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO

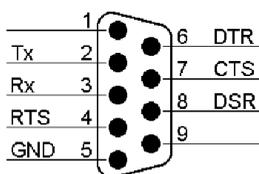
- A habilidade de monitorar e gravar todos os eventos do sistema magic através de 2 fios, o GND e DLOG
- Até 4 decoders podem ser monitorados ao mesmo tempo
- Os usuários podem ser nomeados para uma identificação mais simples do sistema
- Todos os eventos são registrados juntamente com a data e hora
- A grande memória do MDL armazena até 400 usuários e 6000 eventos
- Bateria interna mantém o relógio funcionando e a informação retida na memória por até 20 dias sem alimentação
- As senhas dos usuários podem ser reprogramadas através do MDL, quando a senha do instalador é conhecida
- Todas as senhas que não estão cadastradas na memória do MDL são aprendidas quando o usuário digita sua senha em um dos teclados.
- Quando uma nova senha de instalador é programada em um decoder (md01 ou md02) o MDL automaticamente atualiza esta senha em sua memória
- O MDL possui uma porta serial RS232 para ligação com o PC ou em uma Impressora serial (LX-300 por exemplo). Os eventos são impressos por procedimento de relatório ou então ao mesmo tempo que acontecem
- O MDL possui um Display de Cristal Líquido de 2 linhas que mostram as operações de programação e os eventos que vão acontecendo.
- Toda a programação é feita através do teclado embutido do MDL
- Algumas programações podem ser feitas também através do computador pela porta serial RS232
- Por segurança uma senha de operador é exigida para visualizar os eventos da memória e para realizar as programações do MDL. Esta senha de fábrica é **1234**
- Quando em modo de programação, o MDL aguarda 5 minutos e se nenhuma tecla é pressionada durante este tempo, o MDL sai do modo de programação
- Um software opcional pode ser utilizado no PC conectado ao MDL para armazenar eventos e programar algumas funções
- O MDL requer alimentação de 12VDC e 200mA.

ESPECIFICAÇÕES

COMUNICAÇÃO SERIAL

- FORMATO - RS232.
 CONECTOR - DB 9 Fêmea.
 VELOCIDADE - 300, 600, 1200, 2400, 4800 and 9600 bps
 CONTROLE DE FLUXO - Nenhum, DTR, Hardware e XON/XOFF.

Conector DB9 do MDL



Uma dica na construção de seu cabo serial: Note que a pinagem obedece o padrão da comunicação serial dos PCs. Basta então fazer um cabo com 2 conectores DB9 machos com ligação "Pino a Pino" (1 e 1, 2 e 2, 3 e 3...)

Já para a ligação com impressoras, pode ser preciso o uso de um adaptador de DB9 para DB25. Verifique a pinagem mostrada no manual de sua impressora.

MECÂNICA

- DIMENSÕES - 120mm largura x 145mm profundidade x 40mm altura.
 PESO - 600g.

INSTALAÇÃO

Todas as ligações ao Data Logger são feitas através dos 8 bornes de parafusos localizados na traseira do equipamento. A alimentação é conectada nos bornes GND (negativo) e +D.C.12V (positivo). A alimentação do Data Logger pode ser a mesma que a dos decoders, desde que estejam reservados para ele os 200mA que consome. Quando o Data Logger está muito afastado dos decoders, recomendamos alimentação independente.

Cada decoder é conectado ao Data Logger através de 2 fios cada: DT e Ground conectados ao DLOG e ao GND do decoder respectivamente. Veja a ilustração:



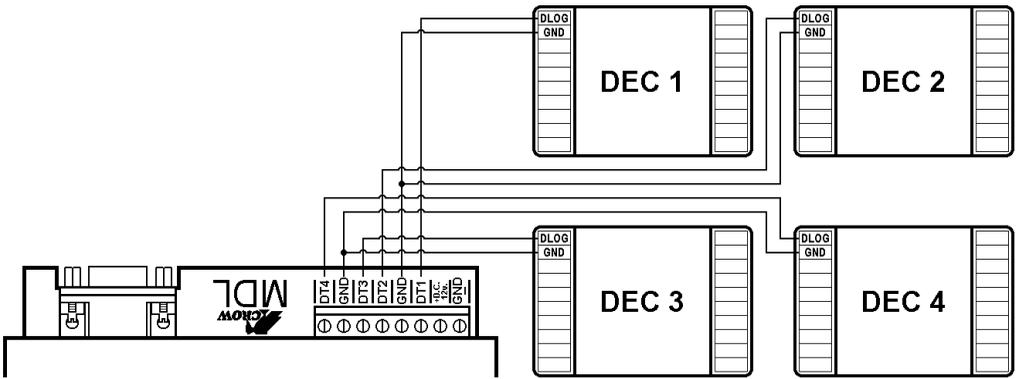
BORNES

- +D.C. 12v** Alimentação positiva do Data Logger (11.5 to 14V DC).
- GND -** Alimentação negativa do Data Logger
- GND** 2 bornes onde são ligados os GND dos decoders.
- DT1 - DT4** Os bornes de ligação do DLOG dos decoders de 1 a 4.

CONECTOR DB9

É o conector utilizado para conectar o Data Logger a uma Impressora Serial ou a um Computador.

LIGAÇÃO DOS DECODERS AO MDL



LIGANDO O DATA LOGGER

Na primeira vez que o MDL é alimentado, ele realiza um teste de ROM e de RAM e em seguida mostra a logo marca Crow.

Quando a tecla ON/OFF é pressionada uma vez, o Display se acende e o sistema pede uma senha:

ENTER OPERATOR CODE

A senha de operador de fábrica é 1234 seguido de E. Esta senha deve ser digitada no próprio teclado do MDL. Este procedimento levará você à programação.

Quando a tecla On/Off é pressionada novamente, o Data Logger sairá do modo de programação, e o Display se apaga, voltando para o modo normal que mostra a data e hora com a logo marca ou então mostra o último evento gerado.

PROGRAMANDO

O SISTEMA DE MENUS

A programação do Data Logger é feita através de uma série de menus, onde cada menu leva a uma função diferente.

Existem 5 menus principais: **Event Buffer, Operators and Users, Data Logger Options, Setup Decoders e Serial Communications**. Um mapa completo destes menus está disponível no final deste manual.

Você navega entre os menus através das seguintes teclas:

- | | | |
|-----------------|---|---|
| Seta p/ cima ↑ | - | Move ao menu anterior , do mesmo nível do menu que está sendo exibido. |
| Seta p/ baixo ↓ | - | Move ao próximo menu , do mesmo nível do menu que está sendo exibido |
| Tecla E (E) | - | Enter – Vai para o próximo nível do menu selecionado. |
| Tecla Esc | - | Tecla Esc – Volta para o nível de menu anterior. |
| Tecla On/Off | - | Entra ou Sai do modo de programação. |

OS MENUS

1. EVENT BUFFER

Event Buffer é a memória onde todos os eventos ficam armazenados. É a partir deste menu onde os eventos acontecidos podem ser visualizados e também impressos. Pressione Enter para entrar nas opções desta função.

1.1 DISPLAY EVENTS

Pressionando E nesta opção mostra o último evento ocorrido em ordem cronológica. A tela típica de um evento é como mostra a ilustração abaixo:

JOSE EDUARDO	OP1	OFF
11:57	24/10/96	HALL

Os primeiros 12 caracteres representam o nome do usuário ou o evento do sistema armazenado. No exemplo acima, JOSE EDUARDO é o nome de um usuário. Em seguida é mostrado qual a saída do decoder este usuário, utilizou (OP1) e qual a operação efetuada nesta saída (OFF).

O início da segunda linha mostra a hora e a data deste evento. Os últimos 5 caracteres mostram o nome do decoder (HALL) conforme foi definido no menu DECODER SETTINGS (menu 4.3).

As teclas ↑ e ↓ navegam entre os eventos mais novos e os mais antigos, respectivamente. Note que quando se chega ao final das listas dos eventos e o botão ↓ é pressionado então

Para encontrar um evento de interesse de forma mais rápida do que pelas teclas ↑ e ↓, os seguintes métodos de procura são bastante úteis.

1.1.1 Jump to a Date (escolher a data)

JUMP TO DATE
DATE: 01/01/90

Basta pressionar a tecla 5 (ou J de JUMP) durante a tela de mostragem de eventos, e você poderá pular para a data que desejar. Simplesmente digite a data utilizando as teclas numéricas e pressione E.

O primeiro evento ocorrido na data escolhida será mostrado. Caso não exista nenhum evento no dia escolhido, o evento do dia mais próximo será exibido no display.

1.1.2 Name Search (escolher o nome)

Quando exibindo os eventos, uma busca pelo nome do usuário poderá ser iniciada pressionando a tecla 6 (ou N de NAME). Será mostrada uma tela como abaixo:

```
SEARCH DIR: LATER
NAME: SI
```

Com as teclas ↑ e ↓ você selecionará a direção escolhendo entre Earlier (mais recente) ou Later (mais antigo), do que o ponto selecionado. Pressione E para o cursor ir para a escolha do nome. Para escolher o nome, digite as teclas numéricas e a tecla → a cada letra digitada.

Por exemplo: para mostrar os eventos do usuário SIMONE, digite apenas SI, conforme a seqüência: 7777 → 444. Pressione Enter

1.1.3 System Event Search (busca de eventos do sistema)

```
SEARCH DIR: LATER
EVENT: 1M LOCKOUT
```

Um evento do sistema é um evento que não possui o nome de um usuário, e sim a descrição do acontecimento no sistema. Para exibir estes eventos de sistema, digite 7 durante a visualização dos eventos. Estes eventos são: 1 minute lockout (1 minuto de travamento quando senhas erradas são digitadas repetidamente); Door Forced Open (porta arrombada); DOTL(porta foi esquecida aberta); RTE (abertura da porta por botoeira interna); Invalid Code (senha inválida); Decoder Off Line (MD-01 ou MD-02 desconectado); Decoder Online (MD-01 ou MD-02 conectado); Decoder Power Up (MD-01 ou MD-02 ligado); Reset all (MD-01 ou MD-02 foi resetado para default de fábrica) e System On (Data Logger Alimentado).

1.1.4 Repeat Search (repetir a última busca)

Para tornar a busca de nomes e eventos de sistema mais eficaz, as teclas → e ← podem ser utilizadas para se repetir a última busca. O sistema então irá procurar mais uma vez pelo nome ou pelo evento desejado.

1.2 PRINT EVENTS (IMPRIMIR EVENTOS)

Quando uma Impressora serial está conectada ao DB9 do Data Logger, os eventos podem ser impressos. Porém é necessário configurar os padrões seriais na seção 5. SERIAL COMMUNICATIONS antes de imprimir pela primeira vez. O Menu PRINT EVENTS permite imprimir os eventos de 4 formas diferentes.

Se a impressão é iniciada e não há eventos que coincidam com o desejado, a mensagem “NO EVENTS” é mostrada por 2 segundos. Quando a impressão é iniciada, pressionando qualquer tecla aborta a impressão.

Note que se a opção “Computer” estiver selecionada como dispositivo (seção 5.3) a impressão dos eventos não será visível.

1.2.1 Print Between Dates (imprimir entre as datas)

```
PRINT BETWEEN DATES  
01/01/90 TO 01/02/90
```

Este é o primeiro método de impressão do menu PRINT EVENTS. Quando a tecla Ξ é pressionada, a data do início e do fim da memória aparece no display. Você poderá digitar uma data para o início de sua impressão com a ajuda das teclas \rightarrow e \leftarrow . Quando as datas de início e final de sua impressão forem digitadas, pressione a tecla Ξ para iniciar a impressão.

1.2.2 Print New Events (imprimir os novos eventos)

O data logger mantém registrado quais os eventos já foram impressos, desta forma sempre que esta opção é selecionada, apenas os eventos que ainda não foram impressos são imprimidos. Note que 9 representa Y para “YES” quando o sistema confirma se deseja realmente imprimir.

1.2.3 Print Events By Name (imprimir os eventos pelo Nome)

```
NAME: SIMONE  
01/01/90 TO 01/02/90
```

Os eventos relacionados com um nome entre datas específicas podem ser impressos. As datas que aparecem são do primeiro e do último evento contido na memória. Para agilizar na procura do nome, para encontrar o usuário SIMONE, basta você digitar, os primeiros caracteres SIM e o sistema encontrará.

1.2.4 Print System Events (imprimir eventos de sistema)

```
EVENT: SYSTEM ON  
01/01/90 TO 01/02/90
```

Todos os eventos do sistema podem ser impressos individualmente dentro de um período. Simplesmente selecione qual evento de sistema deseja imprimir utilizando as teclas \uparrow e \downarrow para escolher e em seguida digite as datas de início e fim. Pressione Ξ para iniciar a impressão.

2. OPERATORS AND USERS (OPERADORES E USUÁRIOS)

O menu OPERATORS AND USERS é onde operadores do Data Logger e usuários dos teclados magic e leitores de cartão podem ser adicionados, apagados, visualizados e alterados.

2.1 DISPLAY USERS (exibir usuários)

Este menu permite que o operador cadastre, apague e mude informações de um usuário. Quando **E** é pressionado, o nome e senha do usuário 000 é mostrado. Para mostrar outros usuários, você pode escolher através das teclas **↑** e **↓** ou através de busca pelo nome (seção 2.1.4), busca por senha (seção 2.1.5) ou ir para um número de usuário (seção 2.1.6).

Automatic User Update (atualização de usuários automática)

Quando a informação de um usuário é alterada, o sistema perguntará se uma atualização automática nos decoders deverá ser feita. Isto fará com que o Data Logger faça as atualizações nos DECODERS (md-01 e 02) que possuírem este usuário cadastrado. **Isto somente poderá ser feito se a mesma senha de instalador (management code) estiver cadastrada no Data Logger (seção 4.3) e no Decoder.**

2.1.1 Edit a User (editar um usuário)

U000: SIMONE CODE: 1234567

Quando se pressiona **E** o cursor começará piscar sobre o primeiro caracter do nome do usuário. Este nome pode ter até 12 caracteres de comprimento.

Quando o nome foi corretamente digitado, pressione **E** para digitar a senha deste usuário. Esta senha pode ser entre 3 e 9 dígitos e pode incluir **#** e também ***** no meio ou no final da senha através da tecla **↑**, **mas nunca como primeiro dígito.**

Após a senha ser definida, as opções dos decoders poderão ser editadas. O exemplo abaixo mostra as opções deste usuário (U000) no decoder 1 (DEC 1).

U000: OU1 DEC 1 MOM

Para selecionar a função desejada do usuário para a saída especificada, utilize as teclas **↑** e **↓**. Existem 3 opções, NONE (a senha não é válida para esta saída) MOM (a senha aciona com pulso momentâneo esta saída) e TOG (cada vez que a senha é digitada, muda-se o estado da saída para ligado, ou para desligado).

Para ser possível visualizar as opções de um usuário em um dos decoders, o decoder deverá se cadastrado como MD-01 ou MD-02 (seção 4.3), e não como NONE.

2.1.2 Add a User (cadastrar um usuário)

Quando os usuários estão sendo visualizados, basta pressionar a tecla **Ins** que um novo usuário é cadastrado na próximo número disponível. Após este cadastramento de nome e senha, o mesmo procedimento de configurações de decoder na seção anterior podem ser realizados.

2.1.3 Delete a User (apagar um usuário)

Para apagar um usuário simplesmente selecione o usuário e pressione a tecla **DEL** (9). O sistema confirmará com Yes ou No, pressione Y para confirmar. Para cancelar pressione a tecla **Esc** ou **⌫**.

2.1.4 Name Search (busca de nome)

Uma busca de usuário pelo nome pode ser feita pressionando a tecla 6.

2.1.5 Code Search (busca de senha)

Você também pode encontrar um usuário através de sua senha, pressionando a tecla 2, que mostrará uma tela como a abaixo:

CODE SEARCH NAME: 1234

Digite o Código completo e pressione **⌫** para iniciar a busca.

2.1.6 Jump to a User Number (busca de número de usuário)

Para localizar um usuário através de seu número de cadastro, pressione 8. Uma tela mostrando 000 aparecerá, e é onde se digita o número do usuário a ser alterado. Pressione **⌫** para localizar o número digitado.

2.1.7 Repeat Search (repetir busca)

Para se facilitar a busca, pode se utilizar a tecla **→** para repetir a busca de usuário.

2.2 DISPLAY OPERATORS (MOSTRAR OPERADORES)

NAME: L1 OPERATOR CODE: 1234 LEV: 1
--

O exemplo acima mostra o operador de Data Logger que vem de fábrica, de nome (L1 OPERATOR), cuja senha é (1234) e o seu nível é (1). Um operador nível 1 pode editar, visualizar, cadastrar ou apagar outros operadores do Data Logger. A senha deve ser entre 3 a 7 dígitos. Já um operador nível 2, pode mostrar suas próprias informações e a dos operadores nível 3. Os operadores nível 3 podem apenas ver suas próprias informações e mudar suas próprias senhas.

2.2.1 Edit an Operator (editando um operador de datalogger)

Quando exibindo as informações de um operador, pressione **E** para iniciar a operação de edição. As operações de edição podem ser feitas de acordo com os direitos do operador, como mostra a seção anterior (2.1.)

2.2.2 Add an Operator (cadastrando um operador)

```
NAME:  
CODE:   LEV: 3
```

Quando mostrando um operador, pressione a tecla **Ins** e um novo operador será inserido, como mostra a ilustração acima. Se a mensagem "OPERATOR LIST FULL" aparecer, significa que já existem 10 operadores cadastrados não é possível cadastrar mais, sem que ao menos um operador seja apagado.

2.2.3 Delete an Operator (apagando um operador)

```
DELETE: SIMONE  
PRESS Y TO DELETE
```

Para apagar um operador, vá até a tela deste operador e pressione a tecla DEL. Pressione 9 (Y) para confirmar a operação ou **Esc** para cancelar a operação.

3. DATA LOGGER OPTIONS (OPÇÕES DO DATA LOGGER)

De dentro do menu DATA LOGGER OPTIONS, o seguinte pode ser realizado: ajuste de data e hora, o formato da data pode ser selecionado, o que será mostrado na tela do Data Logger normalmente, quais eventos de sistema serão registrados, e a logo marca mostrada no display pode ser alterada. Somente terão acesso a este menu os operadores de nível 1 e 2.

3.1 SET TIME AND DATE (AJUSTAR DATA E HORA)

```
SET TIME AND DATE  
00:00 01/01/90 MON
```

Este menu possibilita ao operador alterar a data e hora do sistema. Quando se pressiona **E** o cursor irá se posicionar no dígito hora. O horário deve ser colocado como no formato de 24 horas. Já a data deve ser colocada como Mês/Dia/Ano (pode ser mudado para o padrão brasileiro Dia/Mês/Ano na seção 3.2). Se um horário ou uma data inválida forem digitados, quando se tenta digitar **E** o sistema emite um beep indicando este erro.

Já o dia da semana é alterado com as teclas **↑** e **↓** onde MON = Segunda Feira

3.2 DATE FORMAT (FORMATO DA DATA)

DATE FORMAT
MM/DD/YY

Esta opção muda a forma como é exibida a data no display. O padrão de fábrica é o americano Mês/Dia/Ano, mas pode ser mudado para o padrão brasileiro Dia/Mês/Ano através das teclas ↑ e ↓.

3.3 SHOW EVENTS WHEN OFF (MOSTRAR EVENTOS NO DISPLAY)

Quando o Data Logger está fora da programação, você pode escolher que os eventos que vão acontecendo sejam mostrados simultaneamente no display, ou então que apenas fique aparecendo a data e hora junto da logo marca que você definir (seção 3.6). Para mostrar os eventos, escolha YES, para mostrar data e hora apenas, escolha NO. O padrão de fábrica é NO.

3.4 SELECT EVENTS LOGGED (SELECIONAR EVENTOS PARA ARMAZENAR.)

SELECT EVENTS LOGGED
DOOR FORCED: YES

Para economizar memória, você pode nesta seção configurar o Data Logger para ignorar alguns eventos que você não julgue importantes e que aconteçam frequentemente. YES registra o evento, NO ignora o evento

3.5 OVERWRITE WARNING (NÃO AVISAR QUE MEMÓRIA ESTÁ CHEIA)

Caso você não queira que o sistema lhe informe quando 90% dos eventos registrados ainda não foram impressos, selecione NO. Caso contrário o sistema emitirá bips a cada 3 segundos informando que a memória está no fim e que os eventos precisam ser imprimidos.

3.6 EDIT LOGO (EDITAR LOGOMARCA)

EDIT LOGO
MAGIC DATA LOGGER

Nesta seção é onde se pode colocar o nome da empresa ou do cliente para que este nome seja sempre mostrado na tela do Data Logger, se a opção SHOW EVENTS WHEN OFF estiver em "NO".

3.7 BEEP ON KEY PRESS (SOM DE BEEP AO PRESSIONAR CADA TECLA)

Toda tecla que é pressionada é retornado um beep para o operador confirmar que esta tecla foi realmente percebida pelo sistema. Para deixar o sistema silencioso , selecione NO.

4. DECODERS (CONFIGURAÇÃO DOS DECODERS MD-01 E 02)

Este menu está restrito apenas a usuários nível 1. Ele contém todas as informações dos decoders e a possibilidade de ler e gravar senhas dos usuários dos decoders.

4.1 DECODER SETTINGS

```
DECODER 1: DEC 1  
CODE: 1111  NONE
```

O diagrama acima mostra as informações do decoder 1 o qual está conectado ao borne DT1 do Data Logger. O nome do decoder pode conter até 5 caracteres e a senha do instalador pode ser entre 3 a 9 dígitos de comprimento e já deve ter sido cadastrada no decoder.

O tipo do decoder pode ser escolhido através das teclas ↑ e ↓ podendo ser NONE (nenhum), MD01s4, MD02s4, MD01s5 ou MD02s5.

4.2 REPROGRAM DECODER (REPROGRAMAR DECODER)

```
REPROGRAM DECODER  
REPROGRAM: DEC 1
```

Esta função somente está disponível para os decoders série 5. Ela envia todas as configurações do Data Logger para dentro do decoder.

Qualquer erro ocorrido durante esta reprogramação será mostrado e poderá ser interpretado de acordo com a tabela de erros no final deste manual. Este processo pode demorar até 5 minutos.

4.3 UPLOAD FROM DECODER (RECEBER DADOS DO DECODER)

```
UPLOAD FROM DECODER  
DECODER: DEC 1
```

Um upload significa copiar os dados contidos em um decoder para dentro da memória do Data Logger. Esta é uma função bastante útil principalmente quando se adiciona um Data Logger a um sistema já operante com todas as senhas dos usuários já cadastradas nos Decoders, para não ser preciso cadastrá-los todos novamente no Data Logger. Mas antes de ser possível fazer o Upload, a senha de instalador deve ser cadastrada no Data Logger para ter acesso as informações do decoder.

Uma operação de Upload dura aproximadamente 75 segundos.

5. SERIAL COMMUNICATIONS (COMUNICAÇÃO SERIAL)

O menu de configuração da comunicação serial contém todos os métodos de comunicação com o PC ou Impressora através do DB-9. Selecione o tipo do controle de fluxo, a velocidade, a largura da impressão e se os eventos são impressos ao mesmo tempo que acontecem ou apenas em relatórios.

5.1 DEVICE (DISPOSITIVO CONECTADO)

CONNECTED DEVICE PRINTER CONTINUOUS
--

Este menu define se o equipamento conectado na porta RS-232 é uma impressora p/ relatórios, impressora contínua ou conectado no PC.

O modo Printer Continuous é utilizado quando os eventos que vão acontecendo também vão aparecendo na impressora.

Quando o modo Computer é selecionado, as opções de controle de fluxo "Flow Control" (seção 5.3) largura da coluna da impressão "Printout Width" (seção 5.4) e descarregar eventos "Print Events" (seção 1.2) são desabilitada e portanto não serão mais visíveis, neste modo Computer.

O modo Computer deve ser utilizado quando um computador é conectado ao Data Logger para ser possível a comunicação do Data Logger com o micro. Para mudar o tipo do dispositivo conectado pressione **E** e escolha o dispositivo com as teclas **↑** e **↓**.e escolha entre Computer, Printer e Printer Continuous. Pressione **E** para selecionar ou **Esc** para cancelar.

5.2 BAUD RATE (VELOCIDADE DA SERIAL)

BAUD RATE 9600

Esta opção define qual a velocidade serial será utilizada na comunicação com a impressora em Bits por segundo. As opções de 300, 600, 1200, 2400, 4800 ou 9600 estão disponíveis. Consulte o manual de sua impressora para conferir qual a velocidade de que a mesma utiliza. Para mudar a velocidade pressione **E** selecione com as teclas **↑** e **↓**. Pressione **E** para definir ou **Esc** para cancelar a mudança.

5.3 FLOW CONTROL (CONTROLE DE FLUXO DA COMUNICAÇÃO SERIAL)

FLOW CONTROL NONE

Esta opção deve estar de acordo com o manual de sua impressora, para garantir que letras ou até eventos inteiros sejam perdidos no momento da impressão.

As opções de controle de fluxo disponíveis são: None (nenhum); DTR; Hardware; e XON/XOFF. Selecione a opção desejada com as teclas ↑ e ↓ e pressione **E** para selecionar ou **Esc** para sair sem alterar. Consulte o manual de sua impressora para saber qual o controle de fluxo deve ser utilizado.

5.4 PRINTOUT WIDTH (COLUNAS)

PRINTOUT WIDTH 22 COLUMNS

Para utilizar impressoras de linha estreita, você pode imprimir os eventos em duas linhas curtas ao invés de uma linha longa. A opção 22 columns imprime eventos de duas linhas de 22 caracteres cada. Já a opção de 42 column imprime os eventos em apenas uma linha com 42 caracteres.

Obs: o espaço em branco é considerado um caractere.

INSTALANDO UM DATA LOGGER A UM SISTEMA COM VARIOS DECODERS JÁ CONFIGURADOS

1. Faça toda a fiação ligando os decoders ao Data Logger.
2. Alimente o Data Logger e pressione a tecla ON e entre com a senha de operador de fábrica, 1234.
3. Alimente todos os decoders.
4. Vá até o menu DECODER SETTINGS (ver seção 4.1) e confirme que cada decoder conectado tem os seus nomes e também seus códigos de instalador corretamente configurados.
5. Puxe para a memória do Data Logger todos os usuários que estão cadastrados na memória dos respectivos decoders através da opção UPLOAD FROM DECODERS. Esta operação deverá ser feita em cada um dos decoders conectados.
6. Veja na seção 2.1 como colocar nome a cada um dos usuários.

AS MENSAGENS DE ERRO

A seguinte lista de números de erros que podem ocorrer durante um update de usuário ajuda a encontrar problemas e resolvê-los.

O “x” após o primeiro dígito representa o número do decoder que o erro ocorreu.

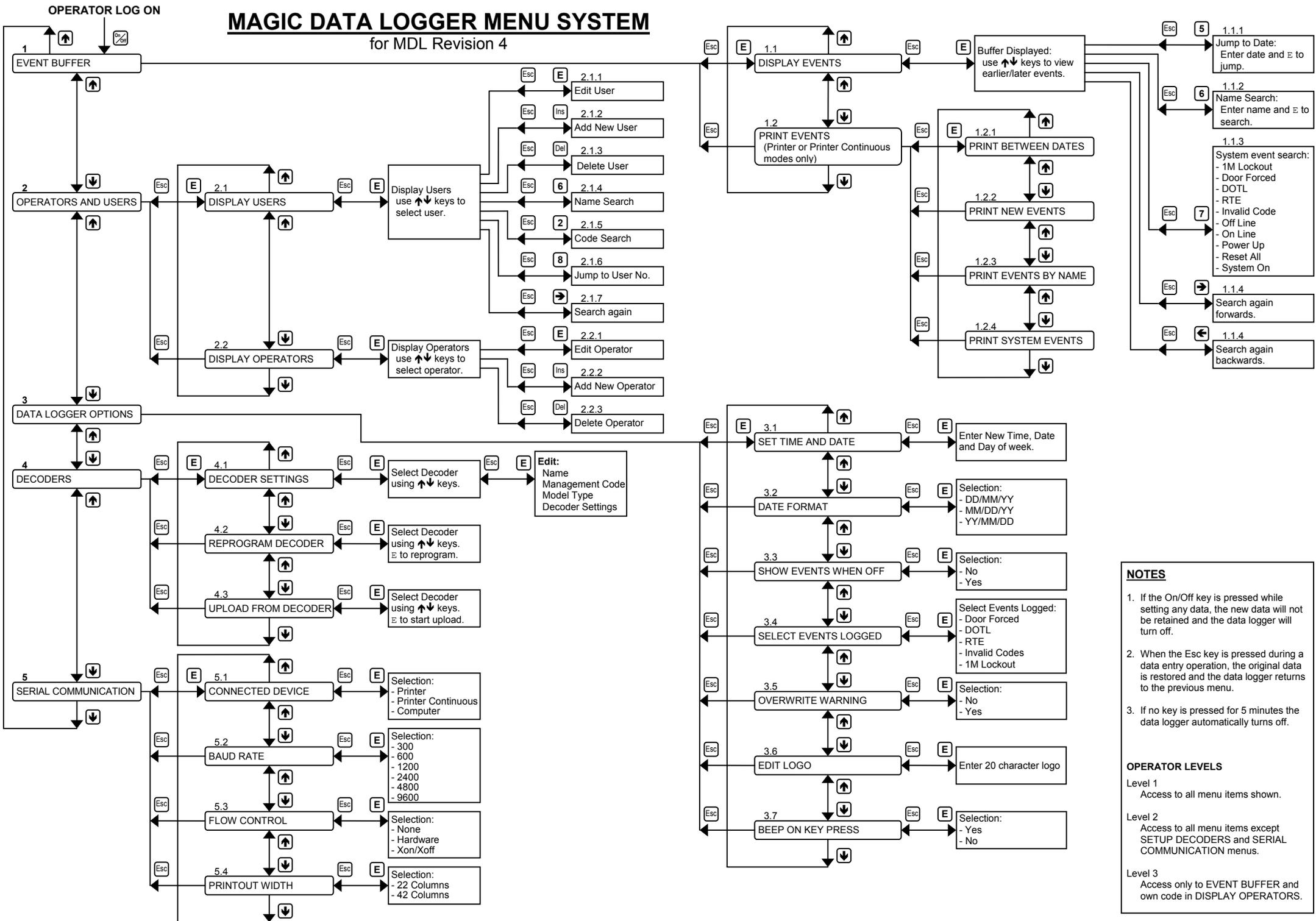
- 0x** O Decoder estava ocupado mandando informações ao Data Logger durante a tentativa de atualizar as informações. Tente a operação novamente.
- 1x** Código de instalador (management code) errado. Digite a senha do instalador no decoder através do próprio teclado do decoder para garantir que o código é o mesmo que você definiu no Data Logger.
- 3x** A senha de usuário não foi aceita, pois já está cadastrada em outra posição de memória.
- 4x** A senha de usuário não foi aceita. Verifique se o tipo do decoder está configurado corretamente no Data Logger (md01s5 etc...) ou a fiação está com problema.
- 5x** Erro nos Bytes recebidos. Existem várias possíveis causas incluindo o uso do teclado do decoder durante o upload. Aguarde 1 minuto e tente novamente.
- 7x** Número de bytes recebidos incorreto. Este erro geralmente é causado quando existe interferência no cabo DLOG.

Exemplo: erro **11** = Senha de instalador errada no decoder 1.



MAGIC DATA LOGGER MENU SYSTEM

for MDL Revision 4



NOTES

- If the On/Off key is pressed while setting any data, the new data will not be retained and the data logger will turn off.
- When the Esc key is pressed during a data entry operation, the original data is restored and the data logger returns to the previous menu.
- If no key is pressed for 5 minutes the data logger automatically turns off.

OPERATOR LEVELS

Level 1
Access to all menu items shown.

Level 2
Access to all menu items except SETUP DECODERS and SERIAL COMMUNICATION menus.

Level 3
Access only to EVENT BUFFER and own code in DISPLAY OPERATORS.