



TR75G002 FA / 05.2009

Bedienungsanleitung

Sammelgaragen-Verwaltung SGV

DEUTSCH



Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Das Programm „Sammelgaragen-Verwaltung SGV“ | 3 |
| 1.1 | Was ist das Programm „Sammelgaragen-Verwaltung SGV“? | 3 |
| 1.2 | Die Benutzeroberfläche | 3 |
| 2 | Programm starten und beenden | 4 |
| 2.1 | Programm starten | 4 |
| 2.2 | Programm beenden | 4 |
| 3 | Programmeinstellungen ändern | 4 |
| 3.1 | Sprache ändern | 4 |
| 3.2 | Anwendungs-Einstellungen ändern | 5 |
| 4 | Projekt anlegen | 5 |
| 4.1 | Projekt-Daten neu eingeben | 5 |
| 4.2 | Projekt-Daten ändern | 6 |
| 4.3 | Wohnung zum Projekt hinzufügen..... | 6 |
| 4.4 | Wohnungsdaten ändern | 7 |
| 4.5 | Wohnung aus dem Projekt löschen | 7 |
| 4.6 | Projekt speichern | 8 |
| 4.7 | Angelegtes Projekt öffnen..... | 8 |
| 5 | Funkcodes verwalten | 8 |
| 5.1 | Funkcode einlernen | 8 |
| 5.2 | Funkcode bearbeiten..... | 10 |
| 5.3 | Funkcode überprüfen | 10 |
| 5.4 | Funkcode vererben..... | 10 |
| 5.5 | Sicheren Funkcode erzeugen, um Vererben zu sperren | 11 |
| 5.6 | Eingelernten Funkcode mit Wohnung verknüpfen..... | 12 |
| 5.7 | Verknüpfung von Funkcode und Wohnung trennen | 13 |
| 5.8 | Funkcode löschen | 13 |
| 6 | Relais-Funktionen einstellen | 13 |
| 7 | Mit der Speicherkarte arbeiten | 14 |
| 7.1 | Funkcodes auf Speicherkarte schreiben | 14 |
| 7.2 | Funkcodes von Speicherkarte lesen | 15 |
| 8 | Daten drucken | 15 |
| 9 | Programm deinstallieren | 15 |

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,
wir freuen uns, dass Sie sich für ein Qualitätsprodukt aus unserem Hause entschieden haben.

1 Das Programm „Sammelgaragen-Verwaltung SGV“

1.1 Was ist das Programm „Sammelgaragen-Verwaltung SGV“?

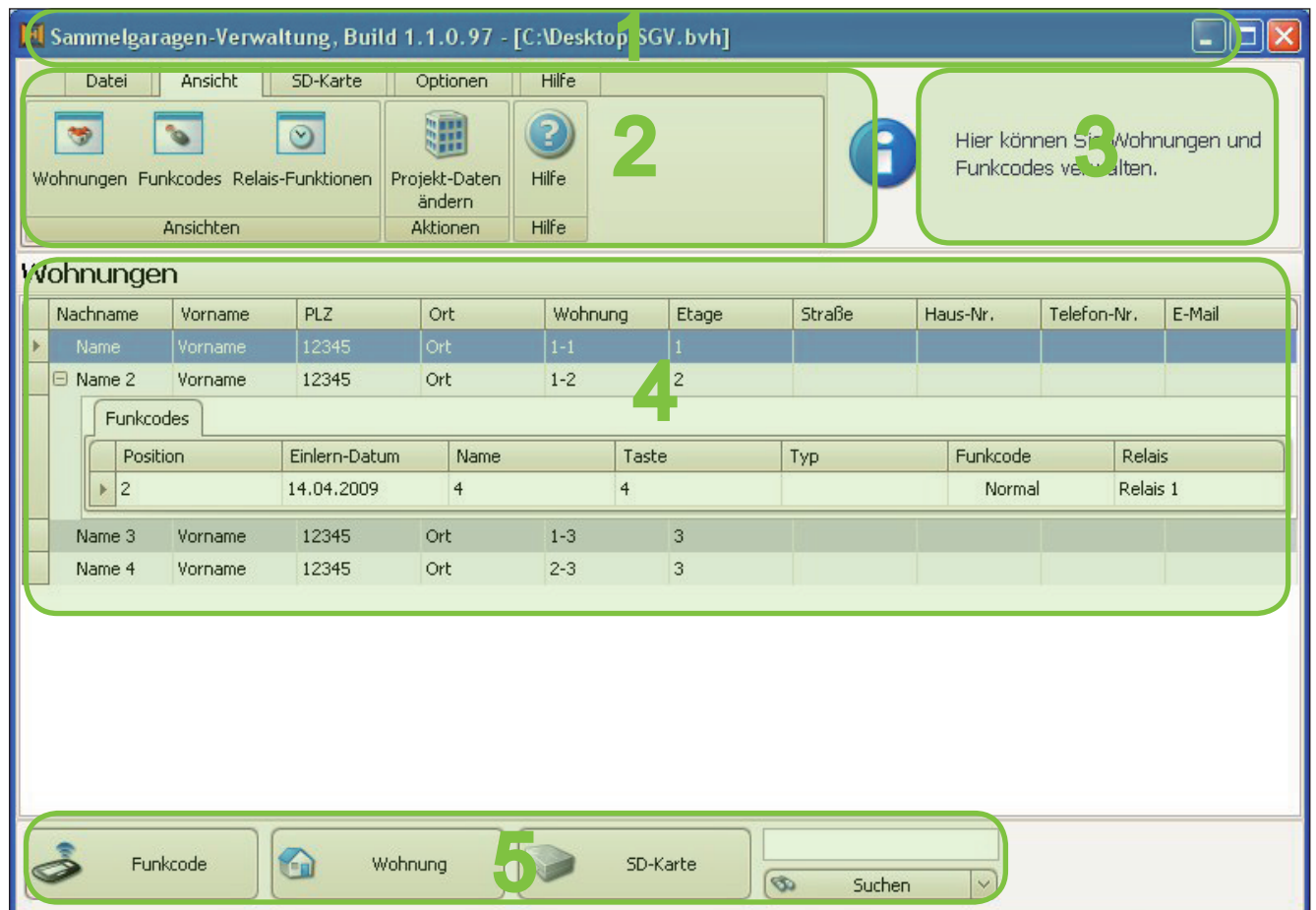
Die „Sammelgaragen-Verwaltung SGV“ ist ein leicht zu bedienendes Programm für die Verwaltung von Handsendern bei Sammelgaragen, das Ihnen mit dem dazugehörigen Handsender-Programmiergerät SGP1 eine übersichtliche und einfache Verwaltung von Funkcodes ermöglicht.

Sie lesen an Ihrem Computer die Funkcodes der Handsender ein, ordnen diese den einzelnen Wohnungen zu und übertragen die Funkcodes von Ihrem Computer schnell und unkompliziert mit einer Speicherkarte auf den Sammelgaragen-Empfänger SGE1.

Zum Beispiel können Sie beim Verlust eines Handsenders die Funkcodes des verloren gegangenen Handsenders gezielt löschen, die Funkcodes des Ersatz-Handsenders einlesen, diese auf einer SD-Karte speichern und anschließend im Sammelgaragen-Empfänger SGE1 laden.

1.2 Die Benutzeroberfläche

In diesem Kapitel lernen Sie den Aufbau der Benutzeroberfläche kennen. Die Benutzeroberfläche ist übersichtlich und klar strukturiert aufgebaut, damit Sie schnell und einfach mit dem Programm „Sammelgaragen-Verwaltung SGV“ arbeiten können.



- 1 In der **Titelzeile** finden Sie den Namen des Programms, die Versionsnummer und den Speicherort des geöffneten Projektes.
- 2 Auf den **Registerkarten** finden Sie Schaltflächen mit grundlegenden Funktionen.
- 3 Das **Infofeld** zeigt Ihnen, welche grundlegenden Funktionen Ihnen zur Verfügung stehen.
- 4 Im **Arbeitsbereich** sehen Sie die Wohnungen, Funkcodes oder Relais-Funktionen der Registerkarte **Ansicht**.
- 5 In der **Befehlsleiste** finden Sie Funktionen, die unter den Schaltflächen übersichtlich zusammengefasst sind sowie die Suchfunktion.

2 Programm starten und beenden

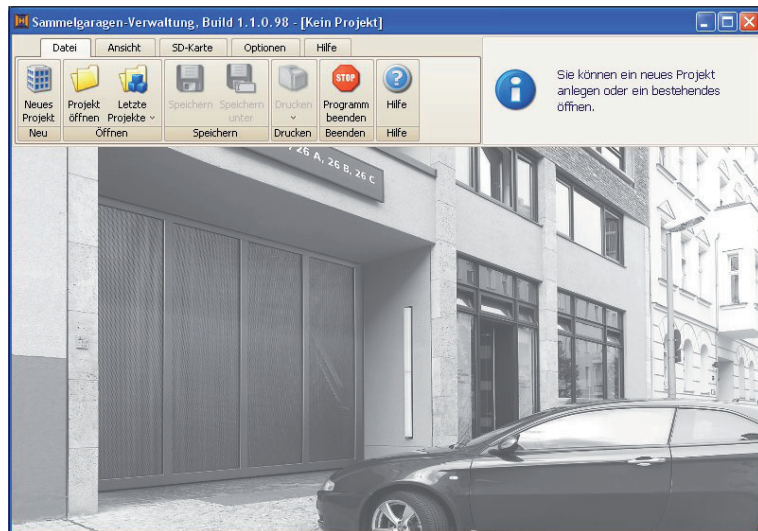
In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie das Programm „Sammelgaragen-Verwaltung SGV“ starten und beenden.

2.1 Programm starten

Führen Sie folgenden Schritt durch, um die „Sammelgaragen-Verwaltung SGV“ zu starten:

- ▶ Doppelklicken Sie auf Ihrem Bildschirm auf das Hörmann-Icon.
Oder klicken Sie nacheinander auf das Windows-Menü **Start**, **Programme**, **Hörmann** und **Sammelgaragen-Verwaltung**.

Das Programm startet und die Benutzeroberfläche wird Ihnen angezeigt.



2.2 Programm beenden

Führen Sie folgende Schritte durch, um die „Sammelgaragen-Verwaltung SGV“ zu beenden:

1. Klicken Sie auf der Registerkarte **Datei** auf die Schaltfläche **Programm beenden**.
Oder klicken Sie auf die Schaltfläche **X** in der Ecke oben rechts.
Das Dialogfeld **Programm beenden?** oder das Dialogfeld **Projekt speichern?** wird Ihnen angezeigt.
2. Um das Programm zu beenden, klicken Sie auf die Schaltfläche **Ja**.
Das Projekt wird ggf. gespeichert und das Programm beendet.

3 Programmeinstellungen ändern

Sie können die Sprache des Programms, die Anzahl der Sendetelegramme des Handsender-Programmgerätes SGP1 und die Anzahl der Leseversuche des Handsenders an Ihre Bedürfnisse anpassen.

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie die Sprache des Programms und die Anwendungs-Einstellungen ändern.

3.1 Sprache ändern

Führen Sie folgende Schritte durch, um die Sprache des Programms zu ändern:

1. Klicken Sie auf die Registerkarte **Optionen**.
2. Um sich weitere Sprachen anzeigen zu lassen, klicken Sie auf die Pfeile rechts neben den ersten vier Länderflaggen.
3. Klicken Sie auf die Länderflagge Ihrer gewünschten Sprache.
Das Dialogfeld **Sprachumschaltung** wird Ihnen angezeigt.
4. Um die Sprachumschaltung zu bestätigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Ok**.
5. Beenden Sie das Programm und starten Sie es erneut.
Das Programm wird mit der geänderten Sprache gestartet.

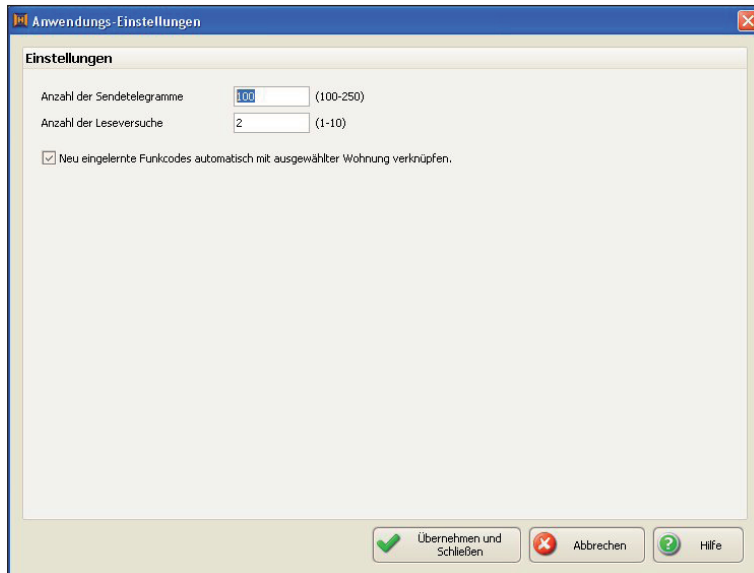
3.2 Anwendungs-Einstellungen ändern

Sie können die Anzahl der Sendetelegramme ändern, um die Übertragungsgeschwindigkeit vom Computer zum Handsender-Programmiergerät SGP1 zu vergrößern oder zu verkleinern.

Auch die Anzahl der Leseversuche können Sie individuell einstellen. Dadurch legen Sie fest, wie oft die Taste eines Handsenders gedrückt werden muss, um Funkcodes auf das Programmiergerät zu übertragen.

Führen Sie folgende Schritte durch, um die Anwendungs-Einstellungen zu ändern:

1. Klicken Sie auf der Registerkarte **Optionen** auf die Schaltfläche **Einstellungen**.
Das Dialogfeld **Anwendungs-Einstellungen** wird Ihnen angezeigt.



2. Um die Anzahl der Sendetelegramme zu erhöhen, geben Sie eine Zahl zwischen 100 und 250 ein.
3. Um die Anzahl der Leseversuche zu ändern, geben Sie eine Zahl zwischen 1 und 10 ein.
4. Um einen eingelesenen Funkcode sofort mit der ausgewählten Wohnung zu verknüpfen, markieren Sie das Kontrollfeld.
5. Um die Eingaben zu bestätigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Übernehmen und Schließen**.
Die Anwendungs-Einstellungen sind entsprechend Ihrer Eingaben geändert.

4 Projekt anlegen

Um Ihnen die Verwaltung der Funkcodes zu erleichtern und übersichtlich zu gestalten, werden die Funkcodes und die dazugehörigen Wohnungen in einem Projekt gespeichert.

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie Projekte neu anlegen, ändern und einem Projekt Wohnungen hinzufügen. Außerdem erfahren Sie, wie Sie die Daten von Wohnungen ändern und einzelne Wohnungen aus dem Projekt löschen.

4.1 Projekt-Daten neu eingeben

HINWEIS:

Die Bestimmungen des Datenschutzes sind einzuhalten.

Führen Sie folgende Schritte durch, um ein neues Projekt anzulegen:

1. Klicken Sie auf der Registerkarte **Datei** auf die Schaltfläche **Neues Projekt**.
Das Dialogfeld **Projekt-Daten** wird Ihnen angezeigt.

HINWEIS:

Alle rot beschrifteten Eingabefelder sind Pflichtfelder und müssen ausgefüllt werden.

2. Geben Sie die Daten des Projektes ein.
3. Geben Sie ggf. Daten zum Ansprechpartner, Eigentümer und Sachbearbeiter ein.
4. Um die Eingaben zu bestätigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Übernehmen und Schließen**. Das Dialogfeld **Speichern unter** wird Ihnen angezeigt.
5. Wählen Sie ggf. einen anderen als den vorgeschlagenen Speicherort aus.
6. Ändern Sie ggf. den vorgeschlagenen Dateinamen.
7. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Speichern**.
Das Projekt ist unter dem Dateinamen am ausgewählten Speicherort gespeichert.
Der Speicherort wird Ihnen in der Titelzeile der Benutzeroberfläche angezeigt.

4.2 Projekt-Daten ändern

Sie können einem bereits angelegten Projekt weitere Daten hinzufügen oder eingegebene Daten ändern.

HINWEIS:

Die Bestimmungen des Datenschutzes sind einzuhalten.

Führen Sie folgende Schritte durch, um Projekt-Daten zu ändern:

1. Klicken Sie auf der Registerkarte **Ansicht** auf die Schaltfläche **Projekt-Daten ändern**. Das Dialogfeld **Projekt-Daten** wird Ihnen angezeigt.
2. Ändern Sie die Daten.
3. Um die Eingaben zu bestätigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Übernehmen und Schließen**. Die Änderungen des Projektes sind gespeichert.

4.3 Wohnung zum Projekt hinzufügen

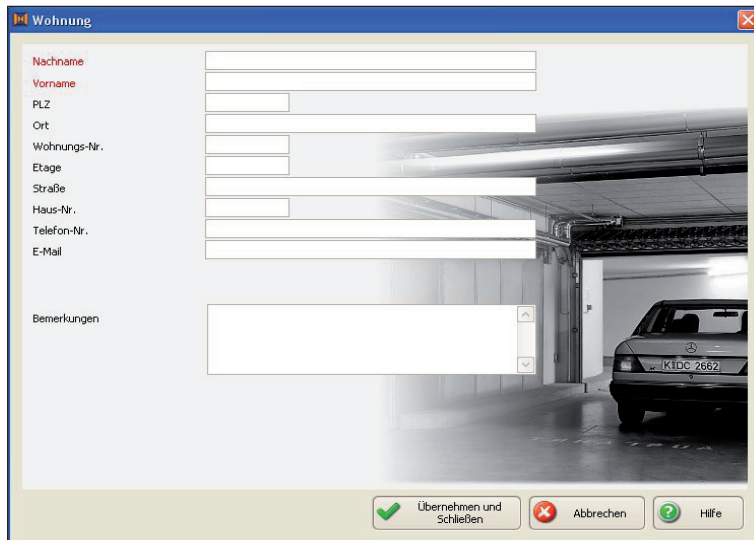
Sie können einem neu angelegten oder einem bereits bestehenden Projekt Wohnungen hinzufügen. Dies ist notwendig, wenn zum Beispiel eine Wohnung neu vermietet wurde.

HINWEIS:

Die Bestimmungen des Datenschutzes sind einzuhalten.

Führen Sie folgende Schritte durch, um dem Projekt eine Wohnung hinzuzufügen:

1. Klicken Sie in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **Wohnung** und wählen Sie den Eintrag **Neue Wohnung** aus. Das Dialogfeld **Wohnung** wird Ihnen angezeigt.


HINWEIS:

Alle rot beschrifteten Eingabefelder sind Pflichtfelder und müssen ausgefüllt werden.

2. Geben Sie die Daten der Wohnung ein.
3. Um die Eingabe zu bestätigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Übernehmen und Schließen**.
Die hinzugefügte Wohnung wird Ihnen im Arbeitsbereich angezeigt.

4.4 Wohnungsdaten ändern

Sie können die eingegebenen Daten einer Wohnung ändern. Dies ist notwendig, wenn sich zum Beispiel der Name des Mieters geändert hat.

HINWEIS:

Die Bestimmungen des Datenschutzes sind einzuhalten.

Führen Sie folgende Schritte durch, um die Daten einer Wohnung zu ändern:

1. Wechseln Sie zur Hauptansicht, indem Sie auf der Registerkarte **Ansicht** auf die Schaltfläche **Wohnung** klicken.
2. Klicken Sie auf die Wohnung, deren Daten Sie ändern möchten.
3. Klicken Sie in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **Wohnung** und wählen Sie den Eintrag **Wohnung ändern** aus. Das Dialogfeld **Wohnung** wird Ihnen angezeigt.
4. Ändern Sie die Daten der Wohnung.
5. Um die Eingabe zu bestätigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Übernehmen und Schließen**.
Die Daten der Wohnung sind geändert.

4.5 Wohnung aus dem Projekt löschen**Führen Sie folgende Schritte durch, um eine Wohnung aus dem Projekt zu löschen.**

1. Wechseln Sie zur Hauptansicht, indem Sie auf der Registerkarte **Ansicht** auf die Schaltfläche **Wohnungen** klicken.
2. Klicken Sie auf die Wohnung, die Sie löschen möchten.
3. Klicken Sie in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **Wohnung** und wählen Sie den Eintrag **Wohnung löschen** aus. Die Sicherheitsabfrage **Wohnung löschen?** wird Ihnen angezeigt.
4. Um die Wohnung aus dem Projekt zu löschen, bestätigen Sie die zweimalige Sicherheitsabfrage, indem Sie auf die Schaltfläche **Ok** klicken.
Die Wohnung ist aus dem Projekt gelöscht.

4.6 Projekt speichern

Um Projekte zu speichern, stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung. Sie können einerseits Projekte in einem Verzeichnis oder einem Ordner neu speichern. Andererseits können Sie z. B. Änderungen an einem bereits gespeicherten Projekt sichern.

Führen Sie folgende Schritte durch, um ein Projekt in einem Verzeichnis oder Ordner neu zu speichern:

1. Klicken Sie auf die Registerkarte **Datei**.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Speichern unter**.
Das Dialogfeld **Speichern unter** wird Ihnen angezeigt.
3. Wählen Sie ggf. andere Ordner oder Verzeichnisse aus.
4. Geben Sie ggf. einen anderen als den vorgeschlagenen Dateinamen ein.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Speichern**.

Oder führen Sie folgende Schritte durch, um Änderungen an einem bereits gespeicherten Projekt zu sichern:

1. Klicken Sie auf die Registerkarte **Datei**.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Speichern**.
Das Projekt ist gespeichert.

HINWEIS:

Führen Sie regelmäßig eine Datensicherung auf zusätzlichen Speichermedien durch.

4.7 Angelegtes Projekt öffnen

Um bereits angelegte und gespeicherte Projekte zu öffnen, stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung. Sie können einerseits Projekte in einem Verzeichnis oder einem Ordner suchen und öffnen. Andererseits können Sie ein zuletzt bearbeitetes Projekt öffnen.

Führen Sie folgende Schritte durch, um ein Projekt aus einem Verzeichnis oder Ordner zu öffnen:

1. Klicken Sie auf die Registerkarte **Datei**.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Projekt öffnen**.
Das Dialogfeld **Öffnen** wird Ihnen angezeigt.
3. Wählen Sie ggf. andere Ordner oder Verzeichnisse aus, um Ihr Projekt zu finden.
4. Klicken Sie auf das Projekt mit der Dateierweiterung **bvh**.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Öffnen**.

Oder führen Sie folgende Schritte durch, um eines der letzten bearbeiteten Projekte zu öffnen.

1. Klicken Sie auf die Registerkarte **Datei**.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Letzte Projekte**.
3. Klicken Sie in der Auswahlliste auf Ihr Projekt.
Die Hauptansicht des Projektes wird Ihnen angezeigt.

5 Funkcodes verwalten

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie die Funkcodes der Handsender einlernen und diese mit den Wohnungen verknüpfen. Außerdem erfahren Sie, wie Sie die eingelernten Funkcodes verwalten, löschen, an andere Handsender vererben oder das Vererben sperren, indem Sie den Funkcode sichern. Bei einem normalen Funkcode kann die Codierung von einem Handsender auf einen anderen Handsender vererbt werden, bei einem sicheren Funkcode dagegen nicht.

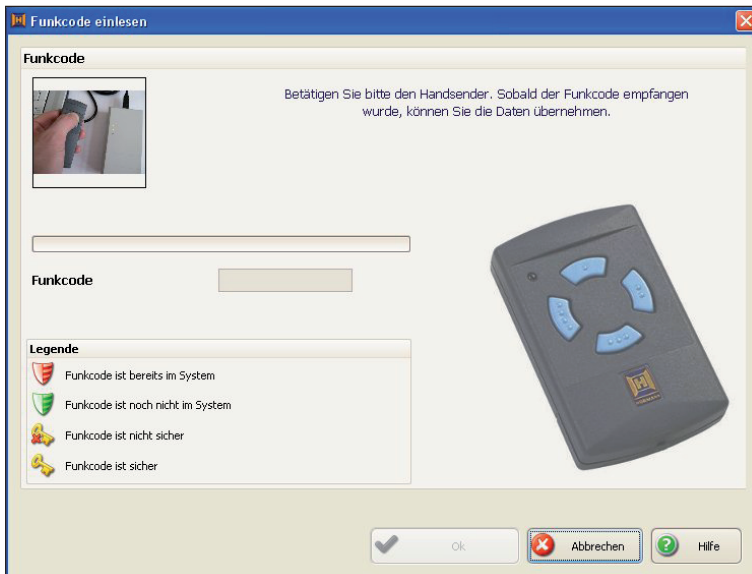
5.1 Funkcode einlernen

HINWEIS:

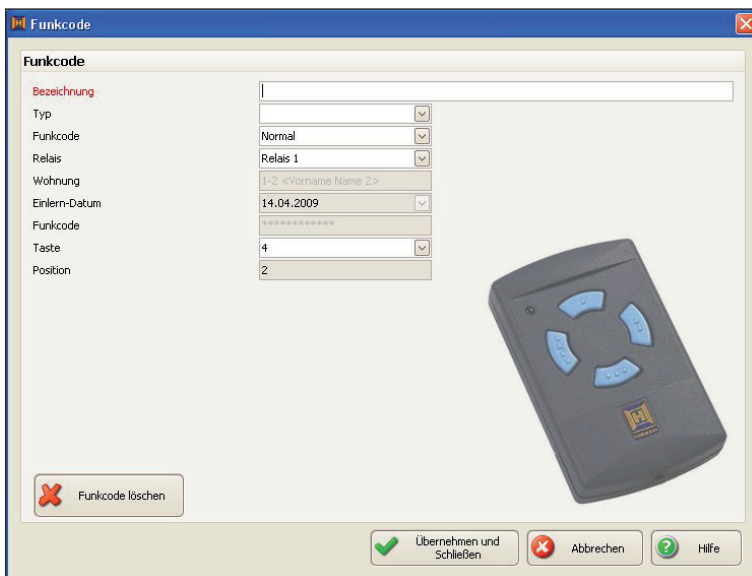
Wenn im Dialogfeld **Anwendungs-Einstellungen** das Kontrollfeld vor **Neu eingelernten Funkcode automatisch mit ausgewählter Wohnung verknüpfen** markiert ist, werden alle Funkcodes sofort mit der ausgewählten Wohnung verknüpft.

Führen Sie folgende Schritte durch, um Funkcodes einzulernen:

1. Verbinden Sie das Programmiergerät über das USB-Kabel mit Ihrem Computer.
Die grüne LED des Programmiergerätes leuchtet.
2. Klicken Sie in der Hauptansicht in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **Funkcode** und wählen Sie den Eintrag **Funkcode einlernen** aus.
Oder klicken Sie in der Funkcodeliste in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **Neu einlernen**.
Das Dialogfeld **Funkcode einlesen** wird Ihnen angezeigt.



3. Halten Sie den Handsender ganz nah an das Programmiergerät.
4. Drücken Sie die Taste des Handsenders, deren Funkcode eingelernt werden soll, so oft, wie die Anzahl der Leseversuche eingestellt ist (Auslieferungszustand: 2 Leseversuche). Die rote LED des Handsenders und die orange LED des Programmiergerätes leuchten. Im Dialogfeld **Funkcode einlesen** färbt sich die Statuszeile blau und die Schaltfläche **Ok** wird aktiv.
5. Um die Eingabe zu bestätigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Ok**. Das Dialogfeld **Funkcode** wird Ihnen angezeigt.



HINWEIS:

Alle rot beschrifteten Eingabefelder sind Pflichtfelder und müssen ausgefüllt werden.

6. Geben Sie in der Zeile **Name** einen Namen für den Funkcode ein.
7. Wählen Sie in der Zeile **Typ** den Handsender-Typ aus.
8. Um einen sicheren Funkcode zu erzeugen, wählen Sie in der Zeile **Funkcode** den Eintrag **Sicher** aus. Das Dialogfeld **Funkcode senden** wird Ihnen angezeigt.
 - a. Halten Sie den Handsender ganz nah an das Programmiergerät.
 - b. Klicken Sie im Dialogfeld auf die Schaltfläche **Funkcode senden**.
 - c. Drücken Sie nach einer Sekunde die Taste des Handsenders, deren Funkcode gesichert werden soll und halten Sie die Taste gedrückt, bis die rote LED des Handsenders aufhört zu blinken. Der Sendefortschritt wird Ihnen durch eine blaue Statuszeile angezeigt. Das Dialogfeld **Funkcode senden** wird Ihnen wieder angezeigt.
 - d. Drücken Sie die Taste des Handsenders, auf welcher der sichere Funkcode liegt, so oft, wie die Anzahl der Leseversuche eingestellt ist (im Auslieferungszustand: 2 Leseversuche). Die rote LED des Handsenders und die orange LED des Programmiergerätes leuchten. Im Dialogfeld **Funkcode senden** färbt sich die Statuszeile blau.

Wenn die Prüfung des Funkcodes in Ordnung war, wird Ihnen die Meldung angezeigt, dass der Funkcode erfolgreich gesichert wurde.

e. Um das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Schließen**.

Wenn der gesendete Funkcode nicht mit dem empfangenen Funkcode übereinstimmt, müssen Sie den Funkcode erneut senden.

f. Um das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Ok** und wiederholen Sie den Vorgang.

9. Wählen Sie im Dialogfeld **Funkcode** in der Zeile **Relais** das Relais aus, welches der Funkcode ansteuern soll.
10. Wählen Sie in der Zeile **Taste** die Taste des Handsenders aus, auf welcher der Funkcode liegt.
11. Um die Eingaben zu bestätigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Übernehmen und weitere Codes einlernen** oder auf die Schaltfläche **Übernehmen und Schließen**.

Der Funkcode wird Ihnen unterhalb der ausgewählten Wohnung oder in der Funkcodeliste angezeigt.

5.2 Funkcode bearbeiten

Sie können bereits eingegebene Daten eines Funkcodes ändern.

Führen Sie folgende Schritte durch, um die Daten eines Funkcodes zu ändern:

1. Wechseln Sie zur Funkcodeliste, indem Sie auf der Registerkarte **Ansicht** auf die Schaltfläche **Funkcodes** klicken.
2. Klicken Sie auf den Funkcode, dessen Daten Sie ändern möchten.
3. Klicken Sie in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **Bearbeiten**.
Das Dialogfeld **Funkcode** wird Ihnen angezeigt.
4. Ändern Sie die Daten des Funkcodes.
5. Um die Eingabe zu bestätigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Übernehmen und Schließen**.
Die Daten des Funkcodes sind geändert.

5.3 Funkcode überprüfen

Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Sie den Funkcode eines Handsenders bereits eingelernt und verknüpft haben, können Sie diesen Funkcode überprüfen.

Führen Sie folgende Schritte durch, um den Funkcode eines Handsenders zu überprüfen:

1. Verbinden Sie das Programmiergerät über das USB-Kabel mit Ihrem Computer.
Die grüne LED des Programmiergerätes leuchtet.
2. Klicken Sie in der Funkcodeliste in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **Überprüfen**.
Oder klicken Sie in der Hauptansicht in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **Funkcode** und wählen Sie den Eintrag **Funkcode überprüfen** aus.
Das Dialogfeld **Funkcode einlesen** wird Ihnen angezeigt.
3. Halten Sie den Handsender ganz nah an das Programmiergerät.
4. Drücken Sie die Taste des Handsenders, deren Funkcode überprüft werden soll, so oft, wie die Anzahl der Leseversuche eingestellt ist (Auslieferungszustand: 2 Leseversuche).
Die rote LED des Handsenders und die orange LED des Programmiergerätes leuchten. Im Dialogfeld **Funkcode einlesen** färbt sich die Statuszeile blau.
Wenn der Funkcode bereits eingelernt ist, wird Ihnen dieser Funkcode angezeigt.
Wenn der Funkcode noch nicht eingelernt ist, wird Ihnen eine entsprechende Meldung angezeigt.

5.4 Funkcode vererben

Sie können einen bereits gespeicherten Funkcode eines Handsenders auf einen anderen Handsender übertragen. Dieses Vorgehen bietet sich zum Beispiel an, wenn für eine Wohnung zwei oder mehr Handsender mit dem gleichen Funkcode zur Verfügung stehen sollen.

Führen Sie folgende Schritte durch, um einen Funkcode auf einen anderen Handsender zu vererben:

1. Verbinden Sie das Programmiergerät über das USB-Kabel mit Ihrem Computer.
Die grüne LED des Programmiergerätes leuchtet.
2. Klicken Sie in der Hauptansicht auf den Funkcode, der vererbt werden soll.
3. Klicken Sie in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **Funkcode** und wählen Sie den Eintrag **Funkcode vererben** aus.
Oder klicken Sie in der Funkcodeliste auf den Funkcode, der vererbt werden soll, und klicken Sie in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **Vererben**.
Das Dialogfeld **Funkcode senden** wird Ihnen angezeigt.



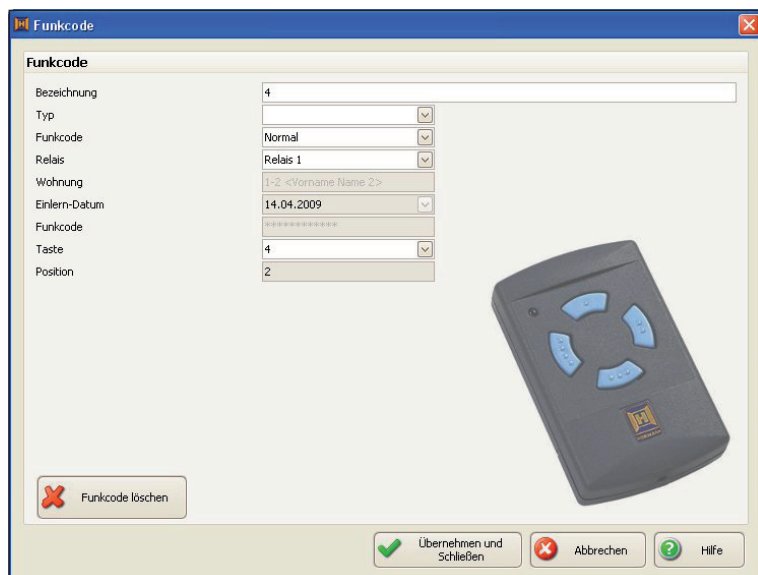
4. Halten Sie den Handsender, auf den der Funkcode vererbt werden soll, ganz nah an das Programmiergerät.
5. Klicken Sie im Dialogfeld **Funkcode senden** auf die Schaltfläche **Funkcode senden**.
6. Drücken Sie nach einer Sekunde die Taste des Handsenders, auf welcher der Funkcode vererbt werden soll und halten Sie die Taste gedrückt, bis die rote LED des Handsenders aufhört zu blinken.
Der Vererbungsfortschritt wird Ihnen durch eine blaue Statuszeile angezeigt. Das Dialogfeld **Funkcode senden** wird Ihnen wieder angezeigt.
7. Drücken Sie die Taste des Handsenders, auf welcher der Funkcode vererbt wurde, so oft, wie die Anzahl der Leseversuche eingestellt ist (Auslieferungszustand: 2 Leseversuche).
Die rote LED des Handsenders und die orange LED des Programmiergerätes leuchten. Im Dialogfeld **Funkcode senden** färbt sich die Statuszeile blau.
Wenn die Prüfung des Funkcodes in Ordnung war, wird Ihnen die Meldung angezeigt, dass der Funkcode erfolgreich gesichert wurde.
8. Um das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Schließen**.
Der Funkcode ist auf dem neuen Handsender gespeichert.
Wenn der gesendete Funkcode nicht mit dem empfangenen Funkcode übereinstimmt, müssen Sie den Funkcode erneut senden.
9. Um das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Ok** und wiederholen Sie den gesamten Vorgang.

5.5 Sicheren Funkcode erzeugen, um Vererben zu sperren

Sie können das Vererben eines eingelernten Funkcodes auf einen anderen Handsender sperren, um zum Beispiel eine unkontrollierte Ausweitung des Nutzerkreises zu verhindern. Dazu setzen Sie einfach die Sicherheitsstufe des Funkcodes von **Normal** auf **Sicher**. Bei einem normalen Funkcode kann die Codierung von einem Handsender auf einen anderen Handsender vererbt werden, bei einem sicheren Funkcode dagegen nicht.

Führen Sie folgende Schritte durch, um einen Funkcode zu sichern:

1. Wechseln Sie zur Funkcodeliste, indem Sie auf der Registerkarte **Ansicht** auf die Schaltfläche **Funkcodes** klicken.
2. Klicken Sie auf den Funkcode, den Sie sichern möchten.
3. Klicken Sie in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **Bearbeiten**.
Das Dialogfeld **Funkcode** wird Ihnen angezeigt.



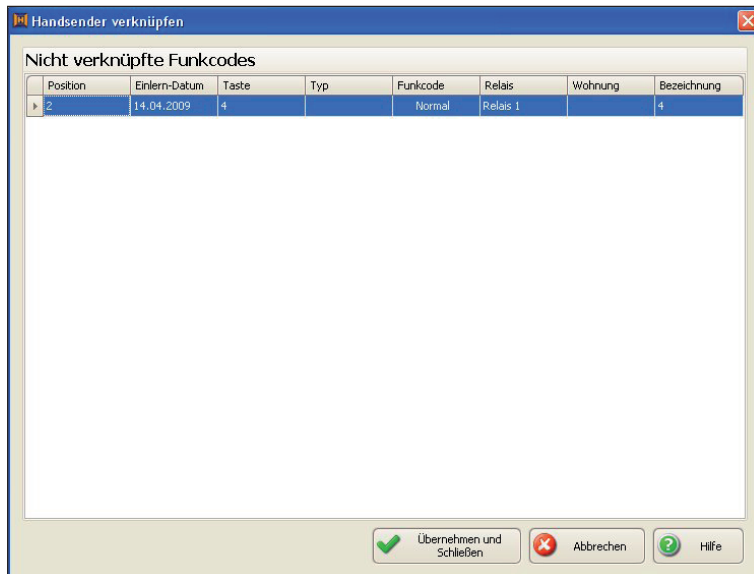
4. Klicken Sie in der Zeile **Funkcode** auf den Pfeil rechts neben dem Feld und wählen Sie den Eintrag **Sicher** aus.
5. Um die Eingabe zu bestätigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Übernehmen und Schließen**. Das Dialogfeld **Funkcode senden** wird Ihnen angezeigt.
6. Halten Sie den Handsender ganz nah an das Programmiergerät.
7. Klicken Sie im Dialogfeld auf die Schaltfläche **Funkcode senden**.
8. Drücken Sie nach einer Sekunde die Taste des Handsenders, deren Funkcode gesichert werden soll und halten Sie die Taste gedrückt, bis die rote LED des Handsenders aufhört zu blinken. Der Sendefortschritt wird Ihnen durch eine blaue Statuszeile angezeigt. Das Dialogfeld **Funkcode senden** wird Ihnen wieder angezeigt.
9. Drücken Sie die Taste des Handsenders, auf welcher der sichere Funkcode liegt, so oft, wie die Anzahl der Leseversuche eingestellt ist (Auslieferungszustand: 2 Leseversuche). Die rote LED des Handsenders und die orange LED des Programmiergerätes leuchten. Im Dialogfeld **Funkcode senden** färbt sich die Statuszeile blau. Wenn die Prüfung des Funkcodes in Ordnung war, wird Ihnen die Meldung angezeigt, dass der Funkcode erfolgreich gesichert wurde.
10. Um das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Schließen**. Der Funkcode ist sicher und kann nicht mehr auf andere Handsender übertragen werden. Wenn der gesendete Funkcode nicht mit dem empfangenen Funkcode übereinstimmt, müssen Sie den Funkcode erneut senden.
11. Um das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Ok** und wiederholen Sie den gesamten Vorgang.

5.6 Eingelernten Funkcode mit Wohnung verknüpfen

Sie können bereits eingelernte Funkcodes mit einer Wohnung verknüpfen.

Führen Sie folgende Schritte durch, um einen eingelernten Funkcode mit einer Wohnung zu verknüpfen:

1. Wechseln Sie zur Hauptansicht, indem Sie auf der Registerkarte **Ansicht** auf die Schaltfläche **Wohnungen** klicken.
2. Klicken Sie auf die Wohnung, mit welcher der Funkcode verknüpft werden soll.
3. Klicken Sie in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **Funkcode** und wählen Sie den Eintrag **Funkcode mit Wohnung verknüpfen** aus. Das Dialogfeld **Handsender verknüpfen** wird Ihnen angezeigt.



4. Klicken Sie auf den Funkcode, der mit der Wohnung verknüpft werden soll.
5. Um die Auswahl zu bestätigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Übernehmen und Schließen**.
Der Funkcode ist mit der Wohnung verknüpft.

5.7 Verknüpfung von Funkcode und Wohnung trennen

Sie können bereits verknüpfte Funkcodes von einer Wohnung trennen. Dieses Vorgehen bietet sich an, wenn eine Wohnung nicht mehr bewohnt und der Handsender nicht mehr benötigt wird.

Führen Sie folgende Schritte durch, um die Verknüpfung zwischen Wohnung und Funkcode zu trennen:

1. Wechseln Sie zur Hauptansicht, indem Sie auf der Registerkarte **Ansicht** auf die Schaltfläche **Wohnungen** klicken.
2. Klicken Sie auf den Funkcode, dessen Verknüpfung getrennt werden soll.
3. Klicken Sie in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **Funkcode** und wählen Sie den Eintrag **Verknüpfung mit der Wohnung trennen** aus.
Das Dialogfeld **Funkcode-Verknüpfung löschen** wird Ihnen angezeigt.
4. Um die Sicherheitsabfrage zu bestätigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Ja**.
Die Verknüpfung des Funkcodes mit der Wohnung ist gelöscht.

5.8 Funkcode löschen

Sie können einzelne Funkcodes zu einer Wohnung löschen, wenn zum Beispiel der Handsender zu dieser Wohnung verloren gegangen ist. Dadurch sparen Sie sich das zeitintensive Umprogrammieren aller anderen Handsender.

HINWEIS:

Wurde der zu löschende Funkcode auf mehrere Handsender vererbt, dann können diese Handsender nach dem Löschvorgang den Sammelgaragen-Empfänger nicht mehr ansteuern.

Führen Sie folgende Schritte durch, um einen Funkcode zu löschen:

1. Klicken Sie in der Hauptansicht auf den Funkcode, der gelöscht werden soll.
2. Klicken Sie in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **Funkcode** und wählen Sie den Eintrag **Funkcode löschen** aus.
Oder klicken Sie in der Funkcodeliste auf den Funkcode, der gelöscht werden soll, und klicken Sie in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **Löschen**.
Das Dialogfeld **Funkcode löschen** wird Ihnen angezeigt.
3. Um die zweimalige Sicherheitsabfrage zu bestätigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Ja**.
Der Funkcode ist gelöscht.

6 Relais-Funktionen einstellen

Mit der „Sammelgaragen-Verwaltung SGV“ können Sie einfach und schnell jeden Funkcode und damit jeden Handsender an die Bedürfnisse der Bewohner anpassen.

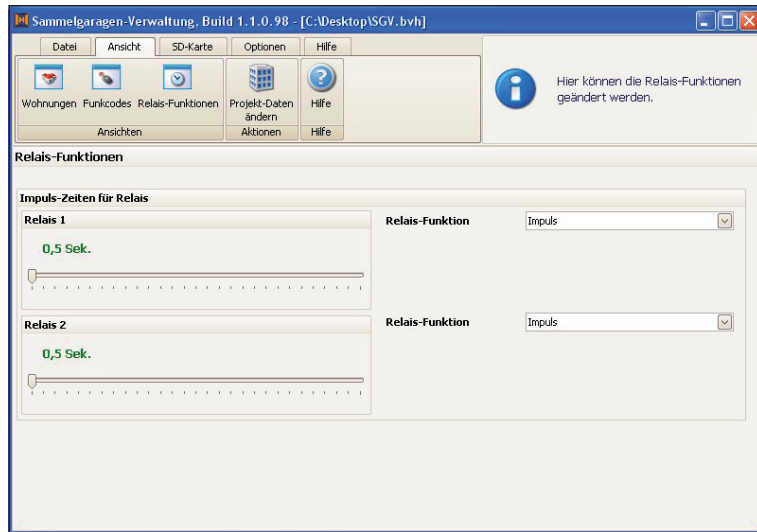
In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie die Funktionen der beiden Relais einstellen können. Anhand des folgenden Beispiels soll Ihnen die Einstellung der Relais-Funktionen verdeutlicht werden:

Der Sammelgaragen-Empfänger SGE1 besitzt zwei Relais. Das Relais 1 steuert den Garagentor-Antrieb, während über Relais 2 die Außenbeleuchtung geschaltet werden kann. Dabei kann festgelegt werden, welcher Funkcode welches Relais ansteuert (siehe Kap. 5.1, Schritt 8).

Jeder Bewohner soll mit seinem Handsender die Außenbeleuchtung einschalten können. Um Strom zu sparen, soll die Beleuchtung nach dem Einschalten nach einer Minute automatisch ausgehen.

Um die Funktionen des Relais 2 einzustellen, sind folgende Schritte notwendig:

1. Wechseln Sie zur Ansicht **Relais-Funktionen**, indem Sie auf der Registerkarte **Ansicht** auf die Schaltfläche **Relais-Funktionen** klicken.
Die Ansicht **Relais-Funktionen** wird Ihnen angezeigt.



2. Um die Impuls-Zeit auf eine Minute zu ändern, schieben Sie den Regler des **Relais 2** nach links oder rechts. Die Zeit wird Ihnen in Sekunden oder Minuten angezeigt.
3. Um die Relais-Funktion zu ändern, klicken Sie auf den Pfeil rechts neben dem Feld und wählen Sie den Eintrag **Impuls** aus.
Die Relais-Funktionen des Relais 2 sind nun entsprechend eingestellt.
Jeder Bewohner schaltet durch Drücken der jeweiligen Taste seines Handsenders die Beleuchtung der Garageneinfahrt ein. Nach einer Minute schaltet sich die Beleuchtung automatisch wieder aus.

7 Mit der Speicherkarte arbeiten

Mit einer SD-Karte können Sie die Funkcodes Ihres Projektes einfach, schnell und sicher auf den Empfänger am Garagentorantrieb übertragen. Sie können aber auch auf der SD-Karte gespeicherte Funkcodes in die „Sammelgaragen-Verwaltung SGV“ einlesen.

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie die Funkcodes auf die Speicherkarte schreiben, um Sie auf den Empfänger am Garagentorantrieb übertragen zu können. Sie erfahren auch, wie Sie Funkcodes von der Speicherkarte in das Programm lesen können.

HINWEIS:

Beim Übertragen der Funkcodes auf den Sammelgaragen-Empfänger SGE1 wird die Speicherkarte codiert. Daher ist die Speicherkarte ausschließlich für den Sammelgaragen-Empfänger zu verwenden, auf den die Funkcodes übertragen werden.

7.1 Funkcodes auf Speicherkarte schreiben

Sie können Funkcodes auf die Speicherkarte schreiben, um Sie auf den Sammelgaragen-Empfänger SGE1 übertragen zu können.

Führen Sie folgende Schritte durch, um die Funkcodes auf die Speicherkarte zu schreiben:

1. Stecken Sie die Speicherkarte in den Kartensteckplatz Ihres Computers.
2. Klicken Sie auf der Registerkarte **SD-Karte** auf die Schaltfläche **Schreiben**.
Oder klicken Sie in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **SD-Karte** und wählen Sie den Eintrag **Auf SD-Karte schreiben** aus.
Das Dialogfeld **Ordner suchen** wird Ihnen angezeigt.
3. Wählen Sie unter dem Eintrag **Arbeitsplatz** das Verzeichnis der Speicherkarte aus.
4. Um die Auswahl zu bestätigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Ok**.
Das Dialogfeld **Export abgeschlossen** wird Ihnen angezeigt.
5. Um das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Ok**.
Die Funkcodes sind auf der SD-Karte gespeichert.

7.2 Funkcodes von Speicherkarte lesen

Führen Sie folgende Schritte durch, um die vorinstallierten Funkcodes von der Speicherkarte in das Programm „Sammelgaragen-Verwaltung SGV“ einzulesen:

1. Stecken Sie die SD-Karte in den Kartensteckplatz Ihres Computers.
2. Öffnen Sie ein bereits angelegtes Projekt oder legen Sie ein neues Projekt an (siehe Kap. 4).
3. Klicken Sie auf der Registerkarte **SD-Karte** auf die Schaltfläche **Lesen**.
Oder klicken Sie in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche **SD-Karte** und wählen Sie den Eintrag **Von SD-Karte lesen** aus.
Das Dialogfeld **Ordner suchen** wird Ihnen angezeigt.
4. Wählen Sie unter dem Eintrag **Arbeitsplatz** das Verzeichnis der Speicherkarte aus.
5. Um die Auswahl zu bestätigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Ok**.
Das Dialogfeld **Import abgeschlossen** wird Ihnen angezeigt.
6. Um das Dialogfeld zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Ok**.
Die Funkcodes sind von der Speicherkarte in das Programm „Sammelgaragen-Verwaltung SGV“ eingelesen und werden Ihnen in der Funkcodeliste angezeigt.

HINWEIS:

Sie können eine SD-Karte erwerben, die bereits alle Funkcodes der dazugehörigen Handsender enthält. Die vorinstallierten Funkcodes der Speicherkarte lesen Sie einfach in das Programm „Sammelgaragen-Verwaltung SGV“ ein und verknüpfen diese mit den Wohnungen. Damit reduzieren Sie den Aufwand des Einlernens und des Programmierens auf ein Minimum.

8 Daten drucken

Sie können alle Wohnungen eines Projektes mit den verknüpften Funkcodes oder auch nur eine ausgewählte Wohnung drucken.

Führen Sie folgende Schritte durch, um Daten zu drucken:

1. Um eine Wohnung zu drucken, klicken Sie in der Hauptansicht auf die Wohnung, die gedruckt werden soll.
2. Klicken Sie auf der Registerkarte **Datei** auf die Schaltfläche **Drucken** und wählen Sie den Eintrag **Auswahl drucken** aus.
Oder um alle Wohnungen zu drucken, klicken Sie auf der Registerkarte **Datei** auf die Schaltfläche **Drucken** und wählen Sie den Eintrag **Alles drucken** aus.
Das Dialogfeld **Drucken** wird Ihnen angezeigt.
3. Wählen Sie ggf. einen Drucker aus.
4. Klicken Sie im Dialogfeld auf die Schaltfläche **Drucken**.
Die Daten werden gedruckt.

9 Programm deinstallieren

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie das Programm „Sammelgaragen-Verwaltung SGV“ vollständig von Ihrem Computer entfernen können.

Führen Sie folgende Schritte durch, um das Programm zu deinstallieren:

1. Klicken Sie auf das Windows-Menü **Start**.
2. Wählen Sie nacheinander **Programme**, **Hörmann**, **Hörmann Sammelgaragen-Verwaltung deinstallieren** aus.
3. Klicken Sie auf **Hörmann Sammelgaragen-Verwaltung deinstallieren**.
4. Um die Sicherheitsabfrage zu bestätigen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Ja**.
Das Deinstallationsprogramm wird gestartet und entfernt das Programm vollständig von Ihrem Computer.

Weitergabe sowie Vervielfältigung dieses Dokuments, Verwertung und Mitteilung seines Inhalts sind verboten, soweit nicht ausdrücklich gestattet. Zuwiderhandlungen verpflichten zu Schadenersatz. Alle Rechte für den Fall der Patent-, Gebrauchsmuster- oder Geschmacksmustereintragung vorbehalten. Änderungen vorbehalten.



HÖRMANN KG Verkaufsgesellschaft
Upheider Weg 94-98
D-33803 Steinhagen
www.hoermann.com