

Programador D&T – Visão Básica

O Programador D&T é a interface homem-máquina (IHM) do comando Confiance. Através dele é possível monitorar e/ou alterar o funcionamento do elevador. A seguir são mostradas as operações básicas e o visual do equipamento.



Funções

- As funções sobre, desce, direita e esquerda são usadas para navegar entre as telas ou menus.
- A função volta é usada para cancelar ou voltar ao menu anterior.
- A função Alt é usada para alterar a visualização de janelas e outras funções especiais.
- A função enter confirma ou entra na tela ou função.
- A parte posterior do D&T possui um ímã para sua fixação em superfícies metálicas.

Programador D&T – Árvore de Programação

Schmersal-ACE
Confiance 2225
15/07/15 20:1807
Versao 2.05

4 ReservaTecnica
Nao Implementado

- Schmersal -
1 Supervisao
0c

- Schmersal -
5 Falhas Eventos

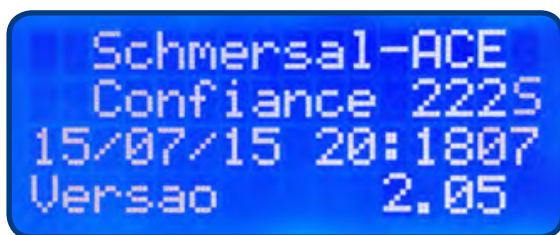
- Schmersal -
2 Salvar/Ignorar

Schmersal-ACE
6 Operar Tabelas

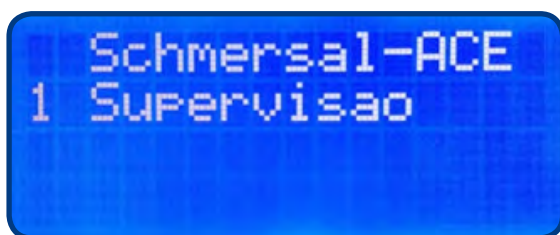
- Schmersal -
3 Ler/Alterar P.

Schmersal-ACE
7 Prog. Extras

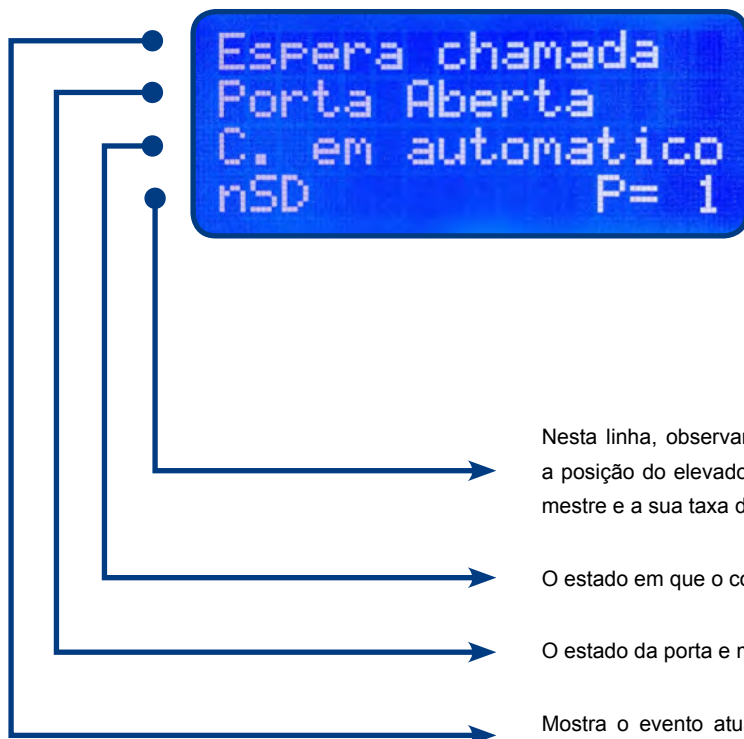
Programador D&T – Tela Inicial



Esta é a tela principal do D&T. Exibe: data (dd/mm/aa) / hora (hh:mm:ss) e versão do comando conectado no D&T. Este número se refere à placa CPU. As versões das demais placas que compõem o rack podem ser visualizadas em outro local.



No menu podemos ver tudo o que está acontecendo com o comando em tempo real. Este menu é o único que não precisa de senha para ser acessado.



Se em 30 min. nenhuma tecla for pressionada, o D&T pula automaticamente para a tela de eventos (11 Eventos). Se alguma falha ocorrer, a mudança de tela é instantânea.

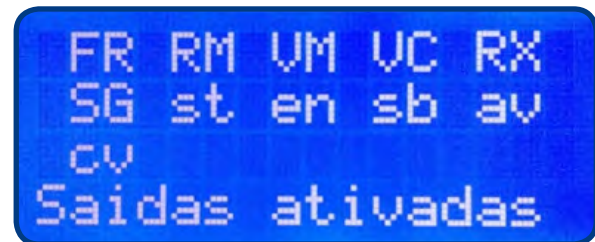
Nesta linha, observamos o estado dos sinais de INS/IND/IVS/IVD e a posição do elevador. Também é mostrado se o carro é escravo ou mestre e a sua taxa de comunicação.

O estado em que o comando está trabalhando.

O estado da porta e mensagem complementar ao evento.

Mostra o evento atual do comando. Exemplos: "Espera chamada"; "Atendendo Chamada".

Programador D&T – Supervisão – 12 Saídas Ativas



Descrição dos Sinais

av	bv	cv	ds	sb	en	st
Sinal de velocidade A	Sinal de velocidade B	Sinal de velocidade C	Sinal de Desce	Sinal de Sobe	Sinal de Enable	Sinal de Start
PA	PF	A2	F2	FR	RM	RX
Sinal de abre porta	Sinal de fecha porta	Sinal de abre porta 2	Sinal de fecha porta 2	Sinal de comando de freio	Sinal de rampa magnética	Seta sobe (não usada)
RE	VM	VC	AP	SG	RY	
Sinal resistor de economia do freio	Sinal de ventilação de máquina	Sinal de ventilação de cabine	Sinal de alarme de porta aberta	Sinal de segurança em caso de falha urgente	Seta desce (não usada)	

Saídas com Letras Minúsculas

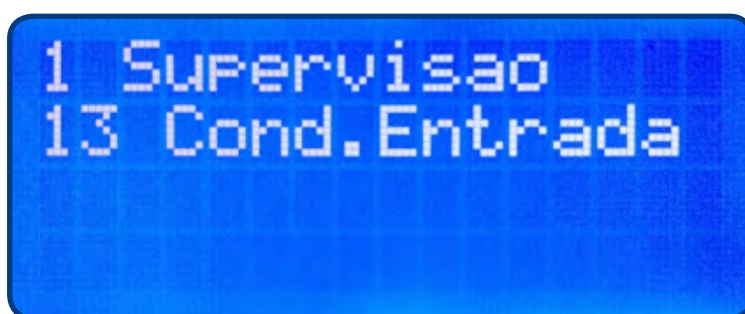
Todas as saídas do rack são mostradas nesta tela. Perceba que algumas são representadas com letras minúsculas. Estas são saídas para comandar o drive.

Saídas com Letras MAIÚSCULAS

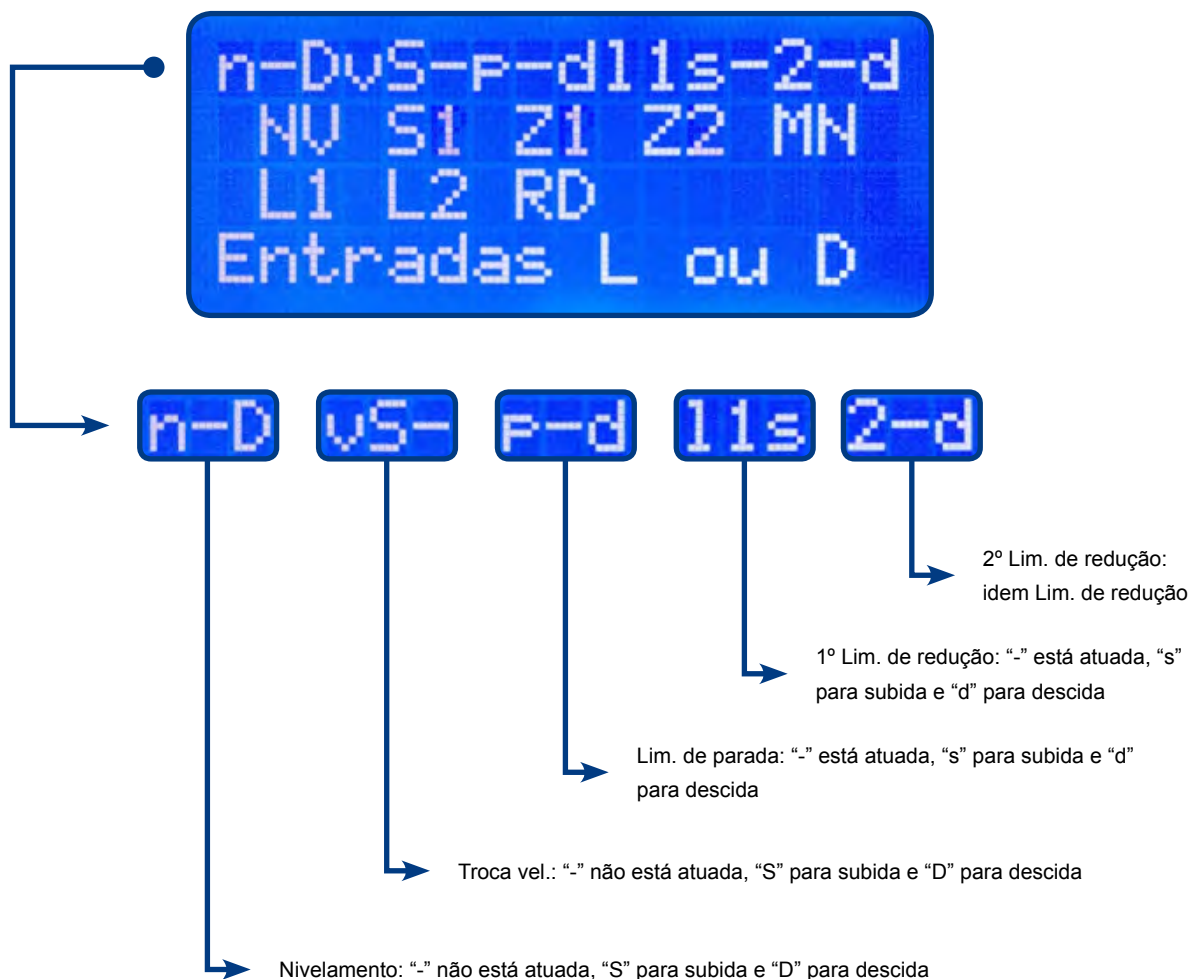
As saídas representadas com letras maiúsculas acionam contadoras e demais itens.

Programador D&T – Supervisão – 13 Cond. Entradas

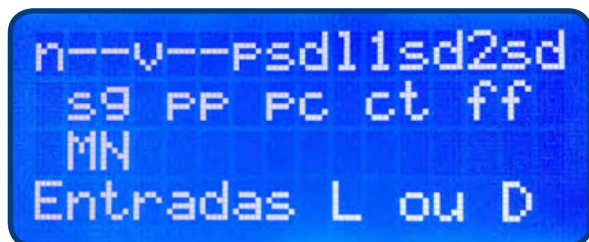
Todas as entradas referentes ao posicionamento do carro na caixa de corrida estão localizadas na primeira linha. As entradas representadas com letras minúsculas aparecem quando não estão fechadas para facilitar a visualização para o técnico (com exceção de ff). Esta entrada difere das demais pois quando aparece na tela de entradas é porque está habilitada.



Tela 1.3 – Supervisão – condição das entradas.



Programador D&T – Supervisão – 13 Cond. Entradas



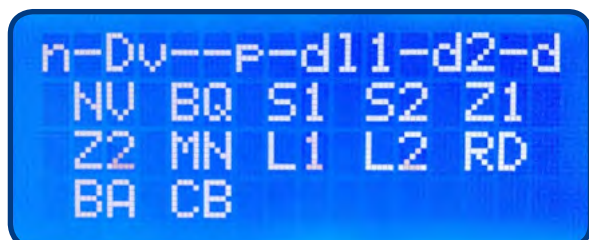
Entradas Minúsculas

As entradas representadas com letras minúsculas aparecem quando não estão fechadas para facilitar a visualização para o técnico (com exceção de ff).

sg	pp	pc	ct	ff
Segurança	Porta de pavimento	Porta de cabine	Contato de trinco	Falta de fase*

Entrada para Falta de Fase (ff)

Esta entrada difere das demais pois quando aparece na tela de entradas é porque está habilitada.



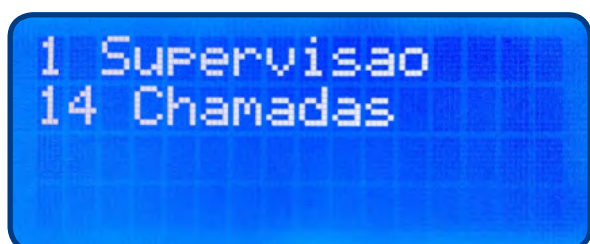
Entradas MAIÚSCULAS

As entradas representadas com letras maiúsculas possuem funções variadas. Algumas ficam alternando segundo caractere para mostrar informação adicional.

MN/AU	BQ	SI	B1	B2	SP1	SP2
Manual/ automático	Bloqueio do elevador	Serviço independente	Bombeiro fase 1	Bombeiro fase 2	Segurança de porta 1	Segurança de porta 2
ZP1	ZP2	FR	MS	MD	LA1	LA2
Zona de porta 1	Zona de porta 2	Feedback do freio	Move subindo em manual	Move descendo em manual	Limite abertura de porta 1	Limite abertura de porta 2
BA	BF	CB	CS	CL	RD	RN
Botão abre porta	Botão fecha porta	Cabineiro	Cabineiro sobe	Cabineiro lotado	Ready do drive	Running drive

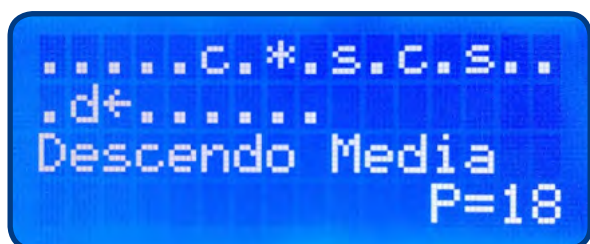
Programador D&T – Supervisão – 14 Chamadas

Na tela 14 Chamadas, é possível visualizar, bloquear e realizar chamadas de todos os tipos. Cada ponto representa um pavimento. A letra “p” diz onde o carro está parado.



Realizando Chamadas

Selecione o andar desejado pressionando “Esquerda” ou “Direita”. Pressione “Enter” para chamada de cabine; “Sobe” para chamada de pav. sobe; “Desce” para chamada de pav. desce.



Legenda

Cada símbolo representa um estado. São eles:



Na terceira linha, há um resumo do evento atual do carro. No canto inferior direito, o andar em que o carro está.

Estado do Carro



Elevador descendo



Elevador subindo



Elevador vai descer



Elevador vai subir



Elevador parado

Chamada no Andar



Elevador descendo



Elevador subindo



Elevador vai descer



Elevador vai subir



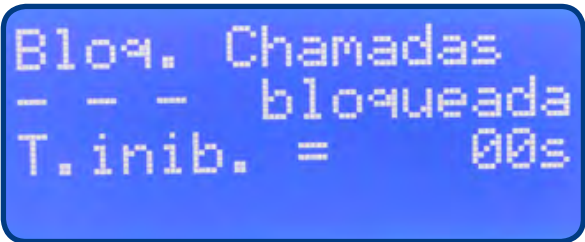
Sem chamada



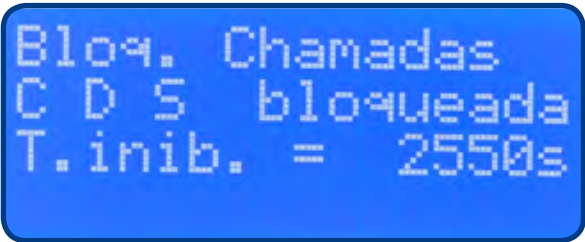
Andar restrito (configurável)

Programador D&T – Supervisão – 15 Modificar/Obs

Na tela 15 Modificar/Obs é possível visualizar, alterar funções relacionadas a bloqueio de todas as chamadas de pavimento subida e descida e cabine, além de apagar chamadas realizadas. Também é possível inibir o buzzer, bloquear operador de porta, programar os displays de pavimento, além de verificar a comunicação entre as placas.

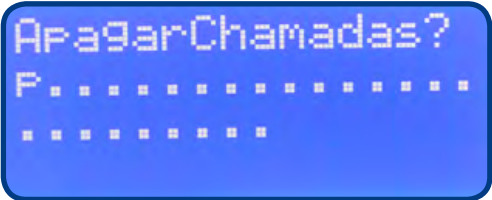


- Linha do bloqueio C, S, D
- Tempo de bloqueio até 2550s

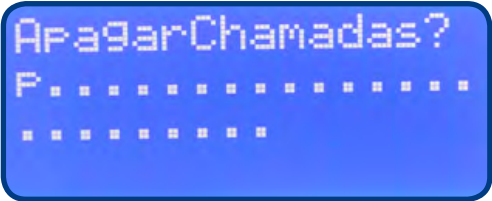


Podem ser feitos 3 tipos de bloqueio C, S e D. Para ativar, utilize as setas para cima e para baixo e configure o tempo de bloqueio desejado.

Cabine (C)	Pavimento (S)	Pavimento (D)
Pressionando a tecla C, o bloqueio acontecerá para todas as chamadas de cabine	Pressionando a tecla S, o bloqueio acontecerá para todas as chamadas de pavimento sobe	Pressionando a tecla D, o bloqueio acontecerá para todas as chamadas de pavimento desce

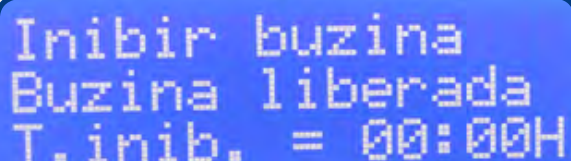


Apagar Chamadas
Nesta tela, é possível ver as chamadas onde estão ocorrendo e apagá-las pressionando enter.



Bloquear Operador
Nesta tela, é possível bloquear o operador de porta por um período de tempo até 2550s. Pressionando a tecla da “Direita”, é possível aumentar o tempo de bloqueio. Pressionando “Esquerda”, o tempo é zerado.

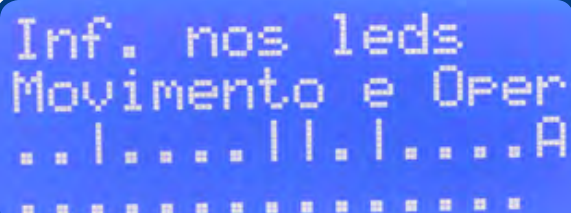
Programador D&T – Supervisão – 15 Modificar/Obs



Inibir buzina
Buzina liberada
T.inib. = 00:00H

Inibir Buzina

Nesta tela é possível bloquear a buzina de confirmação do comando em um período de tempo de até 2550s. Pressionando a tecla “Direita”, é possível inibir o buzzer em intervalos de 2 horas, máximo 8 horas. Pressionando “Esquerda”, o tempo é zerado.



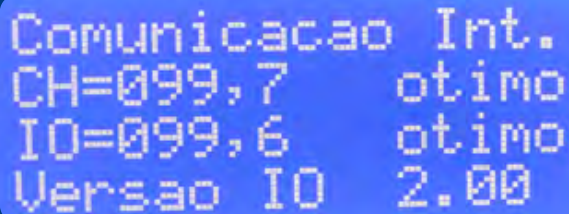
Inf. nos leds
Movimento e Oper
..l...ll.l...A
.....

Informação nos LEDs

Para facilitar a instalação, é possível configurar de duas formas os LEDs da CPU. Pressionando “Esquerda” ou “Direita”, alternamos entre “Pulsos IN e IV” e “Movimento e Oper”. A seguir, é mostrada a função de cada LED.

LED	PULSOS IN E IV	Movimento e Oper.
1	Indica que vai parar no próximo IN	Comando inicializando
2	Indica que vai trocar de velocidade no próximo IV	Carro parado com porta aberta
3	Encontrou INS	Carro parado em manual
4	Encontrou primeiro pulso de IVS	Carro movendo em manual
5	Encontrou segundo pulso de IVS	Carro parado em automático com porta fechada
6	Encontrou IND	Carro movendo em automático
7	Encontrou primeiro pulso de IVD	Comando para impedir que a porta feche
8	Encontrou segundo pulso de IVS	Comando para abrir porta
9	Parada imediata (ao nivelar)	Comando para fechar porta
10	Troca de velocidade (ao encontrar IV)	Porta está aberta
11	Parar no próximo andar	Porta está fechando
12	Encontrou andar X (andar falso)	Porta está fechada
13	Próximo andar é um andar X	Porta está abrindo
14	Pulsos a ignorar ao encontrar andar X	Porta está entreaberta
15	Pulsos a ignorar ao encontrar andar X	

Programador D&T – Supervisão – 15 Modificar/Obs



```
Comunicacao Int.  
CH=099,7      otimo  
IO=099,6      otimo  
Versao IO     2.00
```

Supervisão das Placas Internas

Nesta tela, conseguimos ver a taxa de comunicação das placas: Chamada e I/O. Entre 90% e 100%, a taxa de comunicação é considerada ideal.



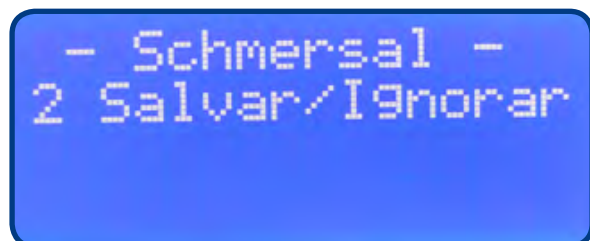
```
Prog. ID Display  
Prog.Lib. 07:22s
```

Programar Display

Após feita a programação e a indicação da função de cada botão, é necessário liberar a programação de pavimento para incluir a identificação da correlação de cada andar.

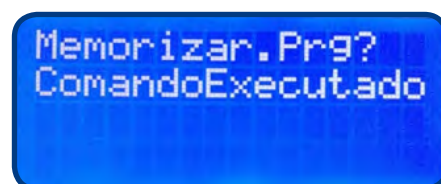
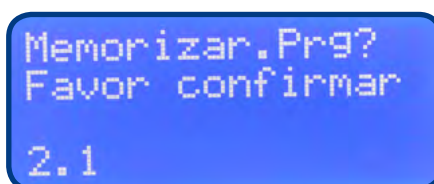
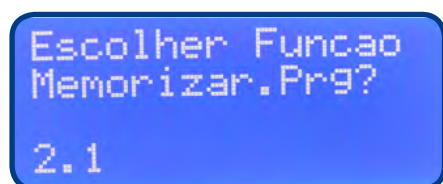
Pressionando enter, aparecerá a mensagem "ID nos displays". Desta forma, cada display mostrará o seu ID. Se nenhum ID estiver programado, ele aparecerá NA. Pressionando para a direita, ficará liberada a programação dos andares por 30 min. Pressionando para a esquerda, o tempo é bloqueado. Obs.: o comando não atende a chamadas de pavimento quando a programação está liberada.

Programador D&T – 2 – Salva/Ignorar



Aqui teremos acesso rápido aos principais parâmetros do controlador, assim como fácil acesso para: salvar parâmetros; abandonar parâmetros alterados; voltar à configuração de fábrica.

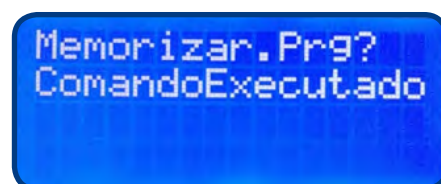
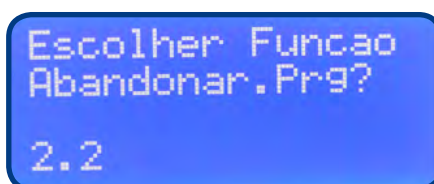
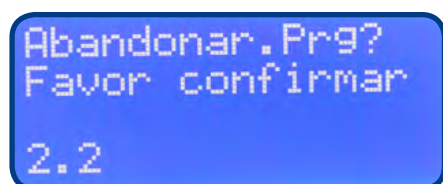
Depois que as alterações foram feitas, é preciso confirmar estas mudanças antes do comando ser desligado. Note que se for desligado, os parâmetros que foram alterados voltam no valor que estavam.



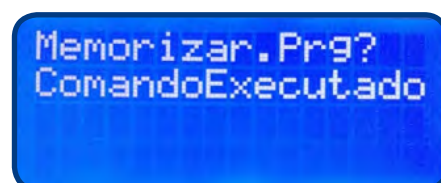
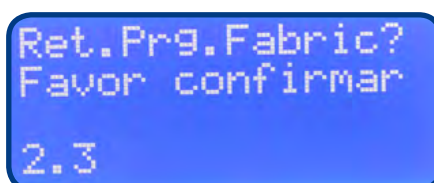
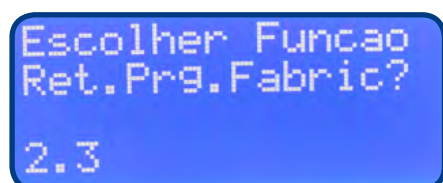
Está certo disso?

Ao entrar no menu, o D&T irá pedir para confirmar a operação. Aperte 5 vezes o botão "Enter" para confirmar. A mensagem "ComandoExecutado" aparecerá.

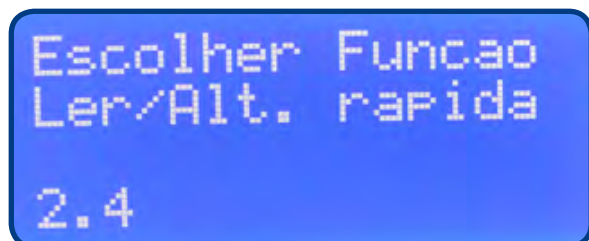
Se, por algum motivo, o operador quiser desfazer as alterações não salvas, poderá desligar o comando ou fazer isto através do menu 2.2.



Também existe a opção de voltar aos parâmetros de fábrica no menu 2.3. Esse padrão de fábrica pode ser redefinido pelo operador. Por exemplo, se o elevador estiver parametrizado e funcionando, pode-se salvar esse estado como novo padrão de fábrica.



Programador D&T – 2 – Salva/Ignorar – 2.4 Ler/Alt. Rápida



Os principais parâmetros do controlador estão neste menu, indicado para usuários que possuem pouca experiência com este comando e para uma programação superficial e rápida. Nesta programação, estão presentes os principais parâmetros, como por exemplo: número de andares; andar de acesso; estacionamento automático, entre outros.

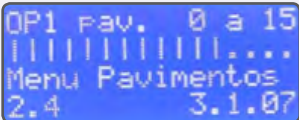
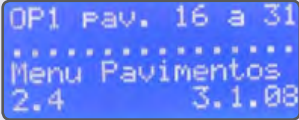
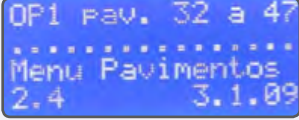
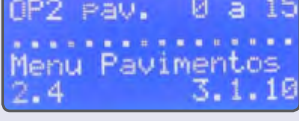
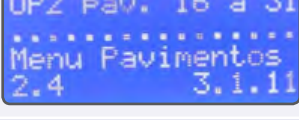



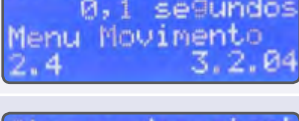
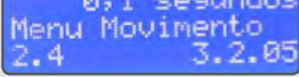
Alteração apenas com senha

Todas as telas que envolvem programação precisam estar com a senha habilitada para ser alteradas..

A seguir, são mostrados todos os parâmetros relacionados à programação rápida:

Parâmetro	Descrição	Ajuste
	Quantidade total de andares do elevador.	2– 48
	Seleciona em qual andar o elevador irá efetuar o estacionamento preferencial. O estacionamento é feito se o elevador ficar sem chamadas por um período igual ao ajustado em "Espera parquear". (Geralmente o andar térreo do prédio).	Oper. 0 – 47 desativada,
	Seleciona em qual andar o elevador irá efetuar o estacionamento emergencial de incêndio. O estacionamento é feito quando a entrada B1 é ativada.	Oper. 0 – 47 desativada,
	Cada "." ou " " representa um andar de 0 a 15. " " significa que o andar é coletivo e "." significa que o andar não é coletivo. Nos andares programados como coletivos, as chamadas de pavimento não respeitam o sentido, sendo assim, se tiver uma chamada em um andar coletivo, o carro irá parar, não importando se estava subindo ou descendo.	" " ou "."
	Cada "." ou " " representa um andar de 16 a 31. " " significa que o andar é coletivo e "." significa que o andar não é coletivo. Nos andares programados como coletivos, as chamadas de pavimento não respeitam o sentido, sendo assim, se tiver uma chamada em um andar coletivo, o carro irá parar, não importando se o carro estava subindo ou descendo.	" " ou "."
	Cada "." ou " " representa um andar de 32 a 47. " " significa que o andar é coletivo e "." significa que o andar não é coletivo. Nos andares programados como coletivos, as chamadas de pavimento não respeitam o sentido. Sendo assim, se tiver uma chamada em um andar coletivo, o carro irá parar, não importando se estava subindo ou descendo.	" " ou "."

Programador D&T – 2 – Salva/Ignorar – 2.4 – Ler/Alt. Rápida

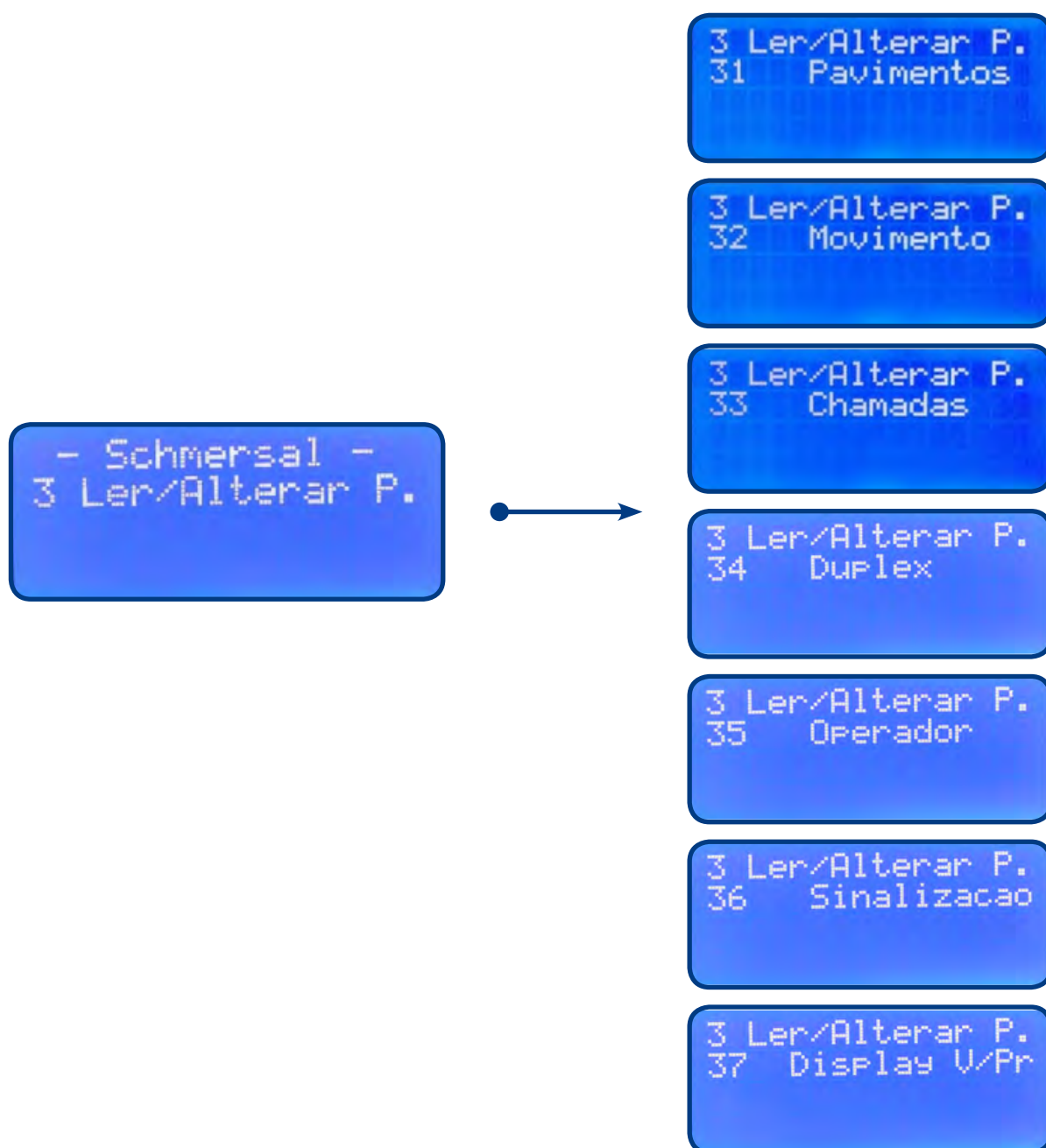
Parâmetro	Descrição	Ajuste
	Seleciona em quais andares o operador 1 vai atuar. Cada "." ou " " representa um andar de 0 a 15. O operador 1 irá atuar nos andares que estiverem habilitados (" ").	" " ou "."
	Seleciona em quais andares o operador 1 vai atuar. Cada "." ou " " representa um andar de 16 a 31. O operador 1 irá atuar nos andares que estiverem habilitados (" ").	" " ou "."
	Seleciona em quais andares o operador 1 vai atuar. Cada "." ou " " representa um andar de 32 a 47. O operador 1 irá atuar nos andares que estiverem habilitados (" ").	" " ou "."
	Seleciona em quais andares o operador 2 vai atuar. Cada "." ou " " representa um andar de 0 a 15. O operador 1 irá atuar nos andares que estiverem habilitados (" ").	" " ou "."
	Seleciona em quais andares o operador 2 vai atuar. Cada "." ou " " representa um andar de 16 a 31. O operador 1 irá atuar nos andares que estiverem habilitados (" ").	" " ou "."
	Seleciona em quais andares o operador 2 vai atuar. Cada "." ou " " representa um andar de 32 a 47. O operador 1 irá atuar nos andares que estiverem habilitados (" ").	" " ou "."
	Se o comando não registrar chamada alguma no período parametrizado, o carro irá parquear no andar de acesso.	Oper. desativada, 10 a 2540 s.
	Tempo máximo entre sinais de posicionamento do carro antes de acusar falha de pulsos.	0 a 25,5 s
	Atraso para enviar sinal de Start ao Driver.	0 a 6,35 s
	Atraso para desligar sinal de Start enviado ao Driver.	0 a 6,35 s

Programador D&T – 2 – Salva/Ignorar – 2.4 Ler/Alt. Rápida

Parâmetro	Descrição	Ajuste
Espera cham.cab. 3,0 segundos Menu Chamadas 2.4 3.3.01	Ajusta o tempo em que o carro ficará de porta aberta esperando a entrada e saída de passageiros para chamadas de cabine.	1,0 a 25,5 s
Espera cham.Pav. 3,0 segundos Menu Chamadas 2.4 3.3.02	Ajusta o tempo em que o carro ficará de porta aberta esperando a entrada e saída de passageiros para chamadas de pavimento.	1,0 a 25,5 s
Espera no acesso 3,0 segundos Menu Chamadas 2.4 3.3.03	Ajusta o tempo em que o carro ficará de porta aberta esperando a entrada e saída de passageiros no andar de acesso.	1,0 a 25,5 s
Zoneamento c.cab Desligado Menu Chamadas 2.4 3.3.16	Habilita zoneamento de cabine.	Ligado ou Desligado
Isolado do Grupo Desligado Menu Chamadas 2.4 3.3.17	Isola quadro do grupo de elevadores.	Ligado ou Desligado
M.apagar chamada Comando tipo D Menu Chamadas 2.4 3.3.18	Define em qual momento o comando vai desmarcar a chamada atendida. Abaixo a descrição dos quatro tipos possíveis: A --> Desmarca a chamada assim que o carro entra em velocidade de nivelamento. Se programado assim, o parâmetro "Piscar ao parar" perde sua função. B --> Desmarca a chamada quando o carro encontra o sinal de IND/INS do andar alvo. C --> Desmarca a chamada quando o carro termina de abrir a porta. D --> Desmarca a chamada apenas quando o tempo de porta se esgota.	A, B, C e D
Tempo OP Fechar 5,0 segundos Menu Operador 2.4 3.5.01	Ajusta o tempo total em que a porta leva para fechar. Obs.: caso o tempo esteja curto, o comando irá acusar falha de fechamento de porta.	1,0 a 25,5 s
Tempo OP Abrir 5,0 segundos Menu Operador 2.4 3.5.02	Ajusta o tempo total em que a porta leva para abrir. Obs.: caso o tempo esteja curto, o comando irá acusar falha de fechamento de porta.	1,0 a 25,5 s

Programador D&T – 3 – Ler/Alterar P.

Todos os parâmetros do comando estão no menu 3, divididos em submenus para facilitar a parametrização. Os parâmetros podem ser: específicos por andar; função habilitada ou desabilitada; tempo em segundos ou minutos; valor decimal. A seguir são mostrados os submenus e suas parametrizações.

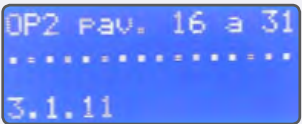
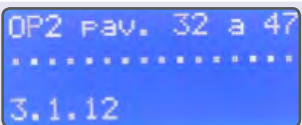
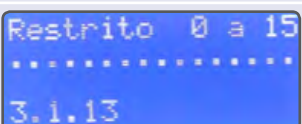
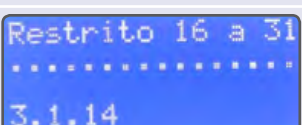

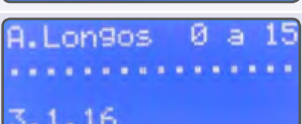
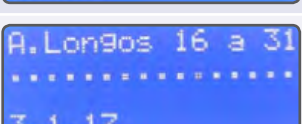

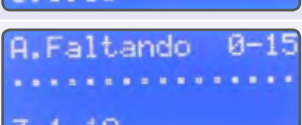
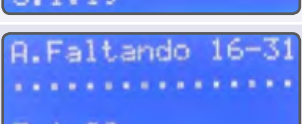
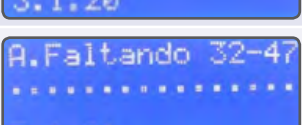


Todas as informações referentes a pavimento devem ser programadas no submenu 31 Pavimentos. Obs.: sem a senha, não é possível alterar nenhum parâmetro. Mais informações no menu "7 Prog. Extras". A seguir são mostrados todos os parâmetros e suas funções.

Programador D&T – 3 – Ler/Alterar P. – 3.1 Pavimentos

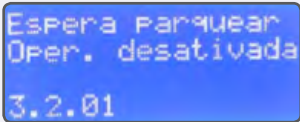
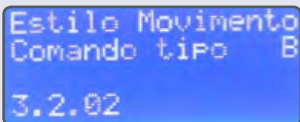
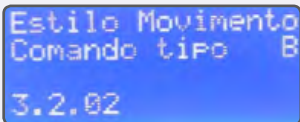
Parâmetro	Descrição	Ajuste
	Quantidade total de andares do elevador.	2 – 47
	Seleciona em qual andar o elevador irá efetuar o estacionamento preferencial. O estacionamento é feito se o elevador ficar sem chamadas por um período igual ao ajustado em "Espera parquear".	Oper. desativada, 0 – 47
	Seleciona em qual andar o elevador irá efetuar o estacionamento emergencial de incêndio. O estacionamento é feito quando a entrada B1 é ativada.	Oper. desativada, 0 – 47
	Cada "." ou " " representa um andar de 0 a 15. " " significa que o andar é coletivo e "." significa que o andar não é coletivo. Nos andares programados como coletivos, as chamadas de pavimento não respeitam o sentido. Sendo assim, se tiver uma chamada em um andar coletivo, o carro irá parar, não importando se estava subindo ou descendo.	" " ou "."
	Cada "." ou " " representa um andar de 16 a 31. " " significa que o andar é coletivo e "." significa que o andar não é coletivo. Nos andares programados como coletivos, as chamadas de pavimento não respeitam o sentido. Sendo assim, se tiver uma chamada em um andar coletivo, o carro irá parar, não importando se o carro estava subindo ou descendo.	" " ou "."
	Cada "." ou " " representa um andar de 32 a 47. " " significa que o andar é coletivo e "." significa que o andar não é coletivo. Nos andares programados como coletivos, as chamadas de pavimento não respeitam o sentido. Sendo assim, se tiver uma chamada em um andar coletivo, o carro irá parar, não importando se estava subindo ou descendo.	" " ou "."
	Seleciona em quais andares o operador 1 vai atuar. Cada "." ou " " representa um andar de 0 a 15. O operador 1 irá atuar nos andares que estiverem habilitados (" ").	" " ou "."
	Seleciona em quais andares o operador 1 vai atuar. Cada "." ou " " representa um andar de 16 a 31. O operador 1 irá atuar nos andares que estiverem habilitados (" ").	" " ou "."
	Seleciona em quais andares o operador 1 vai atuar. Cada "." ou " " representa um andar de 32 a 47. O operador 1 irá atuar nos andares que estiverem habilitados (" ").	" " ou "."
	Seleciona em quais andares o operador 2 vai atuar. Cada "." ou " " representa um andar de 0 a 15. O operador 1 irá atuar nos andares que estiverem habilitados (" ").	" " ou "."

Programador D & T – 3 – Ler/Alterar P. – 3.1 Pavimentos

Parâmetro	Descrição	Ajuste
	Seleciona em quais andares o operador 2 vai atuar. Cada "." ou " " representa um andar de 16 a 31. O operador 1 irá atuar nos andares que estiverem habilitados (" ").	" " ou "."
	Seleciona em quais andares o operador 2 vai atuar. Cada "." ou " " representa um andar de 32 a 47. O operador 1 irá atuar nos andares que estiverem habilitados (" ").	" " ou "."
	Define os andares restritos. Cada "." ou " " representa um andar de 0 a 15. Os andares que estiverem com " " não vão aceitar chamadas de nenhum tipo.	" " ou "."
	Define os andares restritos. Cada "." ou " " representa um andar de 16 a 31. Os andares que estiverem com " " não vão aceitar chamadas de nenhum tipo.	" " ou "."
	Define os andares restritos. Cada "." ou " " representa um andar de 32 a 47. Os andares que estiverem com " " não vão aceitar chamadas de nenhum tipo.	" " ou "."
	Define quais andares são longos. Cada "." ou " " representa um andar de 0 a 15. Os andares que estiverem com " " são longos.	" " ou "."
	Define quais andares são longos. Cada "." ou " " representa um andar de 16 a 31. Os andares que estiverem com " " são longos.	" " ou "."
	Define quais andares são longos. Cada "." ou " " representa um andar de 32 a 47. Os andares que estiverem com " " são longos.	" " ou "."
	Parâmetro utilizado quando nem todos os carros do grupo possuem o mesmo número de andares. Ajuste do andar 0 até o andar 15. Os andares que estiverem com " " não existem.	" " ou "."
	Parâmetro utilizado quando nem todos os carros do grupo possuem o mesmo número de andares. Ajuste do andar 16 até o andar 31. Os andares que estiverem com " " não existem.	" " ou "."
	Parâmetro utilizado quando nem todos os carros do grupo possuem o mesmo número de andares. Ajuste do andar 32 até o andar 47. Os andares que estiverem com " " não existem.	" " ou "."

Programador D&T – 3 – Ler/Alterar P. – 3.2 Movimento

Todos os parâmetros relacionados ao movimento estão inseridos neste menu. Obs.: sem a senha não é possível alterar nenhum parâmetro. Mais informações no menu “7 Prog. Extras”.

Parâmetro	Descrição	Ajuste
	Se o comando não registrar chamada alguma no período programado, o carro irá parquear no andar de acesso.	Oper. desativada, 10 a 2540 s.
	<p>Define como o carro irá se comportar nas viagens. As políticas vão mudar de acordo com o tipo e a velocidade do elevador. As políticas estão especificadas abaixo. Obs.: no caso de existirem andares longos, consultar “Manual Andares Longos”.</p> <p>A --> Não implementado</p> <p>B --> Para elevadores até 70 mpm. Nesta política será utilizado apenas um pulso de IVS ou IVD por andar. Outras características são:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Carro sempre anda em alta. - Troca de velocidade de alta para nivelamento. - Troca de velocidade sempre no andar onde vai parar. <p>C --> Para elevadores até 90 mpm. Nesta política serão utilizados dois pulsos de IVS ou IVD por andar. Outras características são:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Carro parte em média para atender a chamadas distantes de 1 andar. - Carro parte em alta para atender a chamadas distantes de 2 ou mais andares. - Troca de velocidade de alta para média ao encontrar o primeiro pulso de IV no andar onde parar. - Troca de velocidade de média para nivelamento ao encontrar o segundo pulso no andar onde parar. - Troca de velocidade sempre no andar onde vai parar. <p>D --> Similar à política C, também para elevadores até 90 mpm, dois pulsos de IVS ou IVD por andar. Diferença:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Troca de velocidade de alta para nivelamento ao encontrar o primeiro pulso de IV no andar onde parar <p>E--> Para elevadores até 120 mpm, dois pulsos de IVS ou IVD por andar. As características são:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Carro parte em média para atender a chamadas distantes de 1 a 2 andares. - Carro parte em alta para atender a chamadas distantes de 3 ou mais andares. - Troca de velocidade de alta para média ao encontrar o segundo pulso de IV no andar anterior onde parar. - Troca de velocidade de média para nivelamento ao encontrar o primeiro pulso de IV no andar onde parar. 	A, B, C, D E e F.
	<p>F --> Para elevadores até 120 mpm, dois pulsos de IVS ou IVD por andar. As características são:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Carro parte em média para atender a chamadas distantes de 1 a 2 andares. - Carro parte em alta para atender a chamadas distantes de 3 ou mais andares. - Troca de velocidade de alta para média ao encontrar o primeiro pulso de IV no andar anterior onde parar. - Troca de velocidade de média para nivelamento ao encontrar o segundo pulso de IV no andar onde parar. 	A, B, C, D E e F.

Programador D&T – 3 – Ler/Alterar P. – 3.1 Pavimentos

Parâmetro	Descrição	Ajuste
<div>Tempo esgotado</div> <div>10 segundos</div> <div>3.2.03</div>	Se o comando não receber nenhum sinal de posicionamento (IVS, INS, IVD e IND) após o tempo ajustado, a CPU acusará falha de motor preso. Obs.: a CPU quando está andando em velocidade reduzida, conta o tempo lentamente, visando compensar o tempo maior que o carro levará para atingir um dos sinais de posicionamento.	Oper. desativada, 5 a 200 s.
<div>Atraso lig.start</div> <div>0,1 segundos</div> <div>3.2.04</div>	Atraso ao operar a saída start (st) da placa. Obs.: esta saída é ativada assim que o carro vai partir e é desativada assim que o carro encontra o INS/IND do andar alvo, sendo geralmente usada no controle de conversores estáticos. Obs.: Valor padrão 0 seg.	0 a 6,35 s
<div>Atraso des.start</div> <div>0,1 segundos</div> <div>3.2.05</div>	Atraso ao desoperar a saída start (st) da placa. Obs.: esta saída é ativada assim que o carro vai partir e é desativada assim que o carro encontra o INS/IND do andar alvo, sendo geralmente usada no controle de conversores estáticos.	0 a 6,35 s
<div>Atraso lig.freio</div> <div>0,1 segundos</div> <div>3.2.06</div>	Atraso ao operar a saída do freio (FR) da placa. Obs.: esta saída é ativada assim que o carro vai partir e é desativada assim que o carro encontra o INS/IND do andar alvo.	0 a 6,35 s
<div>Atraso des.freio</div> <div>1,0 segundos</div> <div>3.2.07</div>	Atraso ao desoperar a saída do freio (FR) da placa. Obs.: esta saída é ativada assim que o carro vai partir e é desativada assim que o carro encontra o INS/IND do andar alvo.	0 a 6,35 s
<div>Tempo queda RE</div> <div>0,1 segundos</div> <div>3.2.08</div>	Ajusta o tempo em que o resistor de economia de freio (RE) demora para ser desacionado.	0 a 6,35 s
<div>Tempo queda U.Cb</div> <div>10 segundos</div> <div>3.2.09</div>	Ajusta o tempo em que o ventilador de cabine ficará ligado após a parada do carro.	0 a 127 s
<div>Tempo queda U.Mt</div> <div>10 segundos</div> <div>3.2.10</div>	Ajusta o tempo em que o ventilador de motor ficará ligado após a parada do carro.	0 a 1270 s
<div>Atraso lig.AV/CV</div> <div>1,0 segundos</div> <div>3.2.11</div>	Atraso ao acionar as saídas de velocidade que vão para o inversor (av e bv). Sendo assim, a CPU, ao iniciar o movimento do carro, manda o sinal de velocidade (ds ou sb) e espera o tempo programado para enviar os sinais de velocidade. Obs.: esta saída é ativada assim que o carro vai partir e é desativada assim que o carro encontra o INS/IND do andar alvo.	0 a 6,35 s
<div>Atraso Mov. Insp</div> <div>2,0 segundos</div> <div>3.2.12</div>	Atraso para o comando começar a mover em velocidade de inspeção. Até o fim do tempo programado, o carro irá se mover em velocidade de nivelamento.	0 a 6,35 s

Programador D&T – 3 – Ler/Alterar P. – 3.2 Pavimentos

Parâmetro	Descrição	Ajuste
<div>Contato de Freio</div> <div>Desligado</div> <div>3.2.13</div>	Habilita ou desabilita a entrada FR que corresponde à confirmação de que o freio do motor de tração realmente abriu por completo.	Ligado ou Desligado
<div>Cont.Freio NF</div> <div>Desligado</div> <div>3.2.14</div>	Inverte a lógica do contato de freio para NF.	Ligado ou Desligado
<div>FIF impede mov.</div> <div>Ligado</div> <div>3.2.15</div>	Impede o movimento do carro enquanto o sinal de FIF (falta ou inversão de fases) estiver ativo.	Ligado ou Desligado
<div>Movendo ign. FIF</div> <div>Desligado</div> <div>3.2.16</div>	Ignora o sinal de FIF (falta ou inversão de fases) enquanto o carro estiver em movimento.	Ligado ou Desligado
<div>Atraso IN sobe</div> <div>0,00 segundos</div> <div>3.2.17</div>	Atraso na leitura do sinal de nivelamento na subida. Utilizado para fazer o carro arrastar-se um pouco ao atingir INS.	0 a 2,55 s
<div>Atraso IN desce</div> <div>0,00 segundos</div> <div>3.2.18</div>	Atraso na leitura do sinal de nivelamento na descida. Utilizado para fazer o carro arrastar-se um pouco ao atingir IND.	0 a 2,55 s

Programador D&T – 3 – Ler/Alterar P. – 3.3 Chamada

Todos os parâmetros relacionados ao movimento estão inseridos neste menu. Obs.: sem a senha não é possível alterar nenhum parâmetro. Mais informações no menu “7 Prog. Extras”.

Parâmetro	Descrição	Ajuste
Espera cham.cab. 3,0 segundos 3.3.01	Ajusta o tempo em que o carro ficará de porta aberta esperando a entrada e saída de passageiros para chamadas de cabine.	1,0 a 25,5 s
Espera cham.pav. 3,0 segundos 3.3.02	Ajusta o tempo em que o carro ficará de porta aberta esperando a entrada e saída de passageiros para chamadas de cabine.	1,0 a 25,5 s
Espera no acesso 3,0 segundos 3.3.03	Ajusta o tempo em que o carro ficará de porta aberta esperando a entrada e saída de passageiros no andar de acesso.	1,0 a 25,5 s
Apagar pav.S e D Desligado 3.3.04	Se habilitado desmarca as duas chamadas (subida e descida) do andar em que parou, independentemente do sentido em que estava antes de parar.	Ligado ou Desligado
SI única chamada Desligado 3.3.05	Se habilitado, só aceita uma chamada de cada vez quando em serviço independente (Entrada Si programada no totem).	Ligado ou Desligado
Bip carro no pav Desligado 3.3.06	Habilita sinal de Bip ao passar pelo nivelamento de cada andar.	Ligado ou Desligado
Carro Especial Desligado 3.3.07	Define se o carro irá ser o carro especial. Obs.: Para explicações sobre a função conferir o parâmetro “Chamada Especial”.	Ligado ou Desligado
PavS/D pisca Cab Desligado 3.3.08	Quando em cabineiro, as chamadas de pavimento irão piscar na botoeira de cabine. Obs.: só irão piscar as chamadas no sentido do carro (exemplo: carro subindo – apenas chamadas de pav. sobe irá piscar na botoeira de cabine).	Ligado ou Desligado
Pav. do bloqueio Oper. desativada 3.3.09	Define em qual andar o elevador vai se mover ao ser acionada a entrada “BQ”. O comando quando bloqueado não atende a chamadas de nenhuma espécie.	Oper. desativada, 0 a 47

Programador D & T – 3 – Ler/Alterar P. – 3.2 Pavimentos

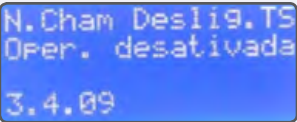
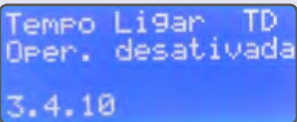
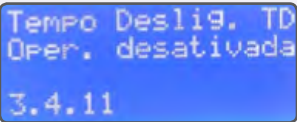
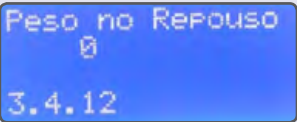
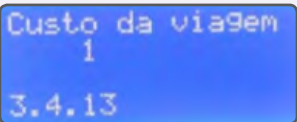
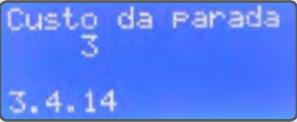
Parâmetro	Descrição	Ajuste
Bloqueio fechado Desligado 3.3.10	Define se o elevador irá ficar de porta aberta ou fechada. Obs.: Se um botão de chamada de cabine ou do pavimento em que o carro se encontra, ou botão abre porta, for apertado, a porta será reaberta.	Ligado ou Desligado
Bloq. imediato Desligado 3.3.11	Ao ser bloqueado, define se o carro irá atender às chamadas de cabine antes de se dirigir para o andar de bloqueio. Obs.: se ligado, o carro irá parar assim que possível, abrir porta e se dirigir para o andar de bloqueio.	Ligado ou Desligado
Numero Ch.Falsas 3 3.3.12	O comando irá definir com chamada de cabine falsa, se existir um número maior ou igual ao definido nesse parâmetro.	3 a 47
Espera zerar Ch. 2 minutos 3.3.13	Após o tempo programado sem poder se mover por algum motivo, o carro vai apagar todas as chamadas de pavimento e de cabine. Obs.: esta função fica inativa com o carro em serviço independente.	1 a 30min
Comando agrupado Ligado 3.3.14	Se ligado, o carro será reconhecido dentro do grupo. Caso esteja desligado, mesmo se a comunicação estiver OK, o carro não recebe chamadas do grupo.	Ligado ou Desligado
Carro mestre Ligado 3.3.15	Define se o carro poderá ou não ser o mestre do grupo. Obs.1: apenas um dos carros do duplex poderá estar com este parâmetro ligado. Obs.2: este parâmetro só é utilizado quando o grupo for duplex. Quando existirem 3 ou mais carros no grupo, uma unidade dedicada para o despacho será o mestre, portanto, este parâmetro deverá estar desligado no caso de mais de 2 carros em grupo.	Ligado ou Desligado
Zoneamento c.cab Desligado 3.3.16	Habilita zoneamento de cabine.	Ligado ou Desligado
Isolado do Grupo Desligado 3.3.17	Isola quadro do grupo de elevadores.	Ligado ou Desligado
M.apagar chamada Comando tipo D 3.3.18	Define em qual momento o comando vai desmarcar a chamada atendida. Abaixo a descrição dos quatro tipos possíveis: A --> Desmarca a chamada assim que o carro entra em velocidade de nivelamento. Se programado assim, o parâmetro "Piscar ao parar" perde sua função. B --> Desmarca a chamada quando o carro encontra o sinal de IND/INS do andar alvo. C --> Desmarca a chamada quando o carro termina de abrir a porta. D --> Desmarca a chamada apenas quando o tempo de porta se esgota.	A, B, C e D
Piscar ao Parar Desligado 3.3.19	Se habilitado, o LED do botão do andar alvo vai começar a piscar quando o carro estiver em velocidade de nivelamento. Obs.: Alerta ao usuário que o carro está próximo de chegar ao destino. Note que se o parâmetro "M. apagar chamada" estiver programado em "A", este parâmetro perde sua função.	Ligado ou Desligado

Programador D&T – 3 – Ler/Alterar P. – 3.4 Duplex

Todos os parâmetros relacionados ao comando em duplex estão inseridos neste menu. Obs.: sem a senha, não é possível alterar nenhum parâmetro. Mais informações no menu “7 Prog. Extras”.

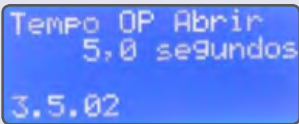
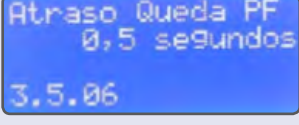
Parâmetro	Descrição	Ajuste
	Quantidade total de andares do elevador.	2 – 47
	Após o tempo programado e sem nenhum carro no andar de acesso (programado em “Pav. do Acesso”), vai ser feita uma chamada de pavimento neste andar, de modo a manter um carro no andar de acesso sempre que possível. Note que esta função difere da função “Espera parquear”, que faz uma chamada de cabine. Obs.: só têm efeito no carro mestre.	Ligado ou Desligado
	Quando habilitado, é possível fazer uma chamada pressionando o botão do pavimento por 5 segundos. Após este tempo, o botão irá piscar indicando que reconheceu como uma chamada especial. Feito isso, apenas o carro especial (programado no parâmetro “Carro Especial”) irá atender a esta chamada. É utilizada quando existe um grupo de elevadores no qual um elevador difere do outro de alguma forma (um elevador social e outro de serviço, por exemplo), com a função de escolher o carro que o usuário quer chamar.	Ligado ou Desligado
	Funciona em conjunto com o parâmetro “Chamada Especial”. Em um grupo de dois ou mais elevadores com linha de botoeiras individuais, pressione o botão do elevador por 5 segundos. Desta forma, o botão começará a piscar indicando que a chamada especial/especial dupla foi aceita. O elevador correspondente ao botão que foi pressionado irá atender a esta chamada, independente da lógica do sistema grupado.	Ligado ou Desligado
	Determina a relutância de um carro no andar de acesso atender a uma chamada de cabine, deixando a chamada para os carros fora do andar de acesso. A partir do valor programado, este peso é aumentado automaticamente quanto menor for a quantidade de carros no acesso (comparado com o número de carros programados para ficarem no acesso).	Ligado ou Desligado
	Ao sair do andar de acesso, se ocorrer uma chamada de pavimento neste andar, antes de esgotar este tempo, entrar no modo TS. Programar 0 vai desativar a função.	Ligado ou Desligado
	Se o carro sair do andar de acesso com tantas ou mais chamadas que o programado neste parâmetro, entrar no modo TS. Programar 0 vai desativar a função.	Ligado ou Desligado
	Se o carro ficar parado no andar de acesso sem chamadas de cabine por um tempo igual ou maior que o programado, sair do modo TS. Programar 0 vai desativar a função.	Ligado ou Desligado

Programador D&T – 3 – Ler/Alterar P. – 3.4 Duplex

Parâmetro	Descrição	Ajuste
	Se ocorrem muitas chamadas de pavimento no sentido de descida quanto o programado sair do modo TS. Programar 0 vai desativar a função.	Ligado ou Desligado
	Em cada minuto, o tempo que cada chamada de pavimento fica ligada é contabilizado. O tempo total é calculado levando-se em conta a soma do valor de todos os andares, o número de chamadas registradas e o total de andares do prédio. Se ultrapassar o valor programado aqui, entrar no modo TD. Programar 0 vai desativar a função.	Ligado ou Desligado
	Se o tempo total for menor que este valor, sair do modo TD. Programar 0 vai desativar a função.	Ligado ou Desligado
	Ele faz com que o despacho evite de enviar chamadas de pavimento para o carro que não tenha nenhuma chamada para atender. Com zero, o despacho vai distribuir a chamada para os carros conforme a proximidade e as chamadas que já estão atribuídas aos mesmos. Quanto maior o peso, menor será a possibilidade do carro parado receber uma chamada de pavimento. Esta função tem como objetivo impedir que os dois carros se desloquem simultaneamente (atendendo a chamadas alternadas). O valor ideal para cada caso deve ser conseguido experimentalmente.	0-10
	Valor para o sistema grupado calcular o despacho de chamadas.	0-10
	Valor para o sistema grupado calcular o despacho de chamadas.	0-10

Programador D&T – 3 – Ler/Alterar P. – 3.5 Operador

As configurações do operador de porta é encontrado no menu 3 Ler/Alterar Parâmetros, no submenu 5 Operador. Para ter acesso a este menu, é necessário estar com o acesso liberado no menu 7.1. A senha de fábrica é "00000". A seguir, são mostrados todos os parâmetros relacionados ao operador de porta, sua função e configurações:

Parâmetro	Descrição	Ajuste
	Ajusta o tempo total em que a porta leva para fechar. Obs.: caso o tempo esteja curto, o comando irá acusar falha de fechamento de porta.	0 – 25,5s
	Ajusta o tempo total em que a porta leva para abrir. Obs.: caso o tempo esteja curto, o comando irá acusar falha de abertura de porta.	0 – 25,5s
	Quando a barreira de luz é interrompida ou o botão abre porta é pressionado, o comando reabre a porta, esperando o tempo setado aqui para voltar a fechar novamente.	0 a 2,75 s
	Atraso ao operar a saída PA (abre porta). Obs.: esta saída é ativada assim que o carro encontra o pulso de INS/IND do andar alvo e é desativada assim que a porta abre por completo. É um parâmetro que ajuda no conforto, pois quando a porta abre, a contadora FR cai, interrompendo a rampa gerada pelo drive.	0 a 6,35 s
	Atraso ao desoperar a saída PA. Obs.: este tempo começa a contar assim que a porta atingir o limite de porta aberta.	0 a 2,75 s
	Atraso ao desoperar a saída PF. Obs.: este tempo vai começar a contar assim que o contato PC chegar.	0 a 2,75 s
	Atraso ao desoperar a saída RM. Obs.: este tempo vai começar a contar assim que a porta atingir o sinal de nivelamento (INS ou IND).	0 a 6,3 s
	Tempo máximo que a saída PF/RM vai ficar atuada após o fechamento de porta. Obs.: só funciona se o parâmetro "PF em Viagem" estiver ligado. Este tempo começa a contar quando o carro está parado de porta fechada.	0 a 255 s

Programador D&T – 3 – Ler/Alterar P. – 3.5 Operador

Parâmetro	Descrição	Ajuste
	Se habilitado, a saída PF permanecerá atuada enquanto o carro estiver em movimento.	Ligado ou Desligado
	Deve ser ligado quando o elevador tem duas portas de cabine.	Ligado ou Desligado
	Se habilitado, o comando deixa de utilizar a entrada "ZP" e passa a usar o sinal de "INS" ou "IND" como zona de porta. Obs.: usado em casos onde a instalação do sensor de zona de porta não é possível.	Ligado ou Desligado
	O comando PA (porta abrir) só funciona quando o carro estiver posicionado nos ímãs INS e IND.	Ligado ou Desligado
	Se habilitado, o comando deixa de utilizar a entrada "LPA" e passa a acionar o comando PA (porta abrir), utilizando somente o tempo definido na tela "Tempo OP Abrir".	Ligado ou Desligado
	Deve ser ligado quando o elevador tem porta Manual. Se ligado, desativa as saídas de PA/PA2 e PF/PF2.	Ligado ou Desligado
	Se ligado, inverte o sinal de LPA, ou seja, se a entrada não estiver ativada, o comando entende que está. Se estiver ativada, o comando entende que não está. Usado para poder utilizar contato NA ou NF.	Ligado ou Desligado
	Tempo de espera para a atuação da saída "APA" (Alarme de porta aberta). A contagem deste tempo começa a contar assim que as entradas SP/SP2/PP são interrompidas. Se, após o tempo programado, estas entradas não estiverem ativadas, a saída "APA" irá operar e desoperar periodicamente.	0 a 240 s
	Após este tempo sem nenhuma chamada, o comando mantém a porta fechada.	0 a 240 s

Programador D&T – 3 – Ler/Alterar P. – 3.6 Sinalização

Todos os parâmetros relacionados ao comando em sinalização estão inseridos neste menu. Obs.: sem a senha, não é possível alterar nenhum parâmetro. Mais informações no menu “7 Prog. Extras”.

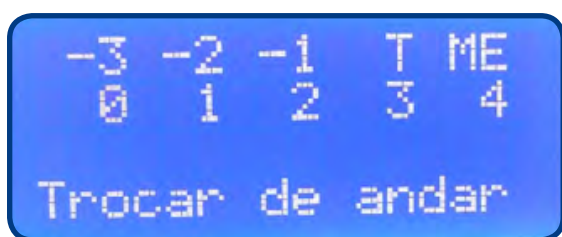
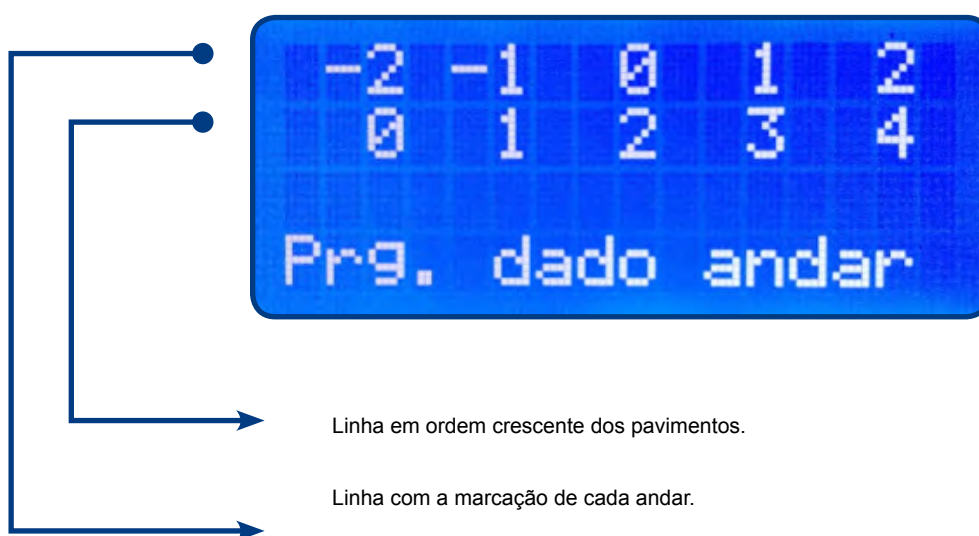
Parâmetro	Descrição	Ajuste
	Habilita ou desabilita o buzzer quando a placa é iniciada.	Ligado ou Desligado
	Habilita ou desabilita o buzzer quando houver falha.	Ligado ou Desligado
	Habilita ou desabilita o buzzer quando o carro troca de pavimento, ou seja, quando os sensores passam pelos ímãs de IVS/IVD.	Ligado ou Desligado
	Habilita ou desabilita o buzzer quando o comando entra em velocidade de nivelamento antes de parar no andar.	Ligado ou Desligado
	Habilita ou desabilita o buzzer quando a placa aceita algum comando vindo do D&T.	Ligado ou Desligado
	Habilita ou desabilita o buzzer quando a placa recusa algum comando vindo do D&T.	Ligado ou Desligado
	Habilita ou desabilita o buzzer quando o D&T está transferindo alguma tabela para a CPU ou o inverso.	Ligado ou Desligado

Programador D&T – 3 – Ler/Alterar P. – 3.6 Sinalização

Parâmetro	Descrição	Ajuste
	Habilita ou desabilita as siglas que aparecem nos displays de cabine e pavimento. (IN; PA; SI e etc.)	Ligado ou Desligado
	Habilita ou desabilita o vox disparar a mensagem de sentido antes de se mover (elevador subindo; elevador descendo).	Ligado ou Desligado
	Habilita ou desabilita o vox disparar a mensagem de Porta Abrindo	Ligado ou Desligado
	Habilita ou desabilita o vox disparar a mensagem de Porta Fechando.	Ligado ou Desligado
	Habilita ou desabilita o vox disparar a mensagem de porta obstruída (favor liberar a porta).	Ligado ou Desligado
	Habilita ou desabilita o vox disparar a mensagem de excesso de peso na cabine.	Ligado ou Desligado

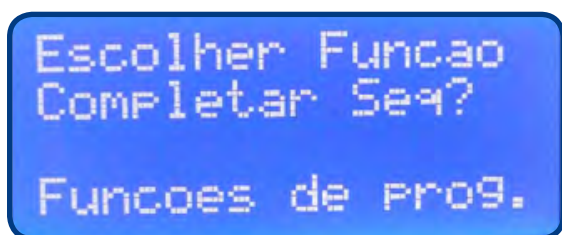
Programador D&T – 3 – Ler/Alterar P. – 3.7 Display V/Pr

No submenu 37 é feita a configuração das marcações dos displays. A tabela de displays já vem programada de acordo com o especificador. A primeira linha representa a marcação dos andares, a segunda representa a ordem dos pavimentos.



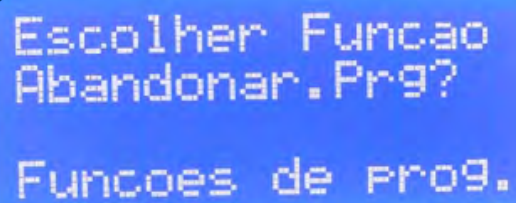
Alterando a tabela

Navegue utilizando-se dos botões ("Esquerda" e "Direita") para selecionar o pavimento. Para alterar a marcação, pressione para "sobe" ou "desce". Para alterar a dezena, pressione "direita" ou "esquerda".



Completar a sequência

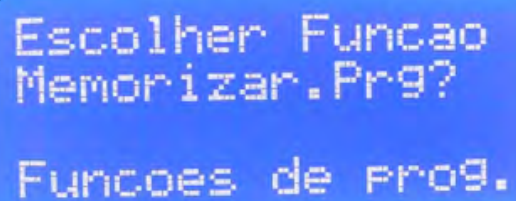
Quando chegar na marcação de pavimento que apresente uma sequência. Pressione a tecla "Alt" e depois "Enter". Se a primeira opção é "Completar Seq?", aperte "Enter" 5 vezes para confirmar a escolha.



Escolher Funcao
Abandonar.Prg?
Funcoes de prog.

Abandonando a sequência

Pressione a tecla "Alt" e depois "Enter", navegue utilizando "Sobe" ou "Desce" até chegar em "Abandonar.Prg?", aperte "Enter" 5 vezes para confirmar a escolha.



Escolher Funcao
Memorizar.Prg?
Funcoes de prog.

Salvando a sequência

Pressione a tecla "Alt" e depois "Enter", navegue utilizando "Sobe" ou "Desce" até chegar em "Memorizar.Prg?", aperte "Enter" 5 vezes para confirmar a escolha.

Programador D&T – 3 – Ler/Alterar P. – 3.7 Display V/Pr

A seguir são mostrados outros parâmetros relacionados ao display.

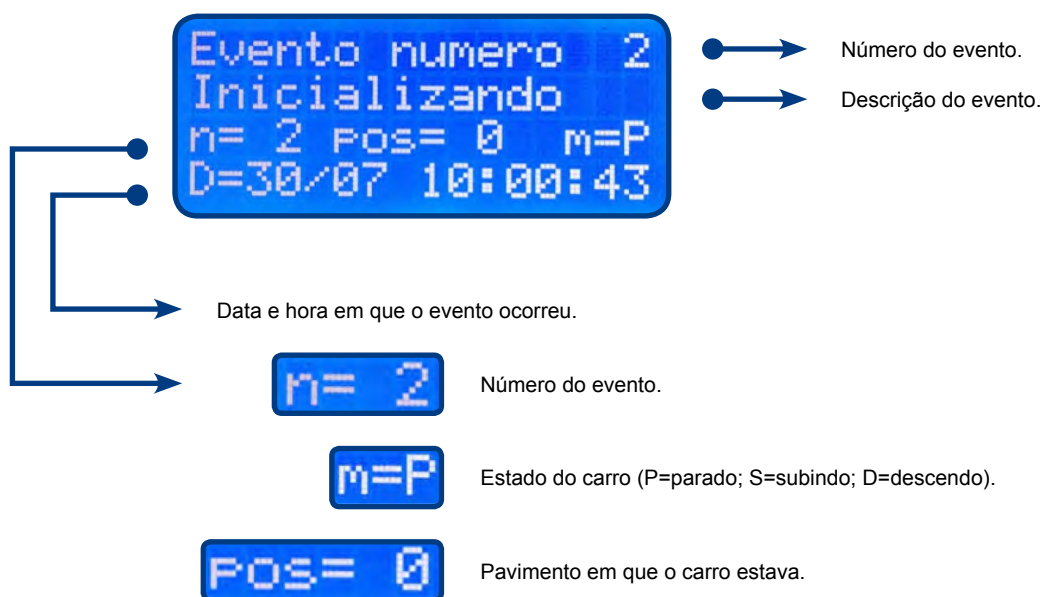
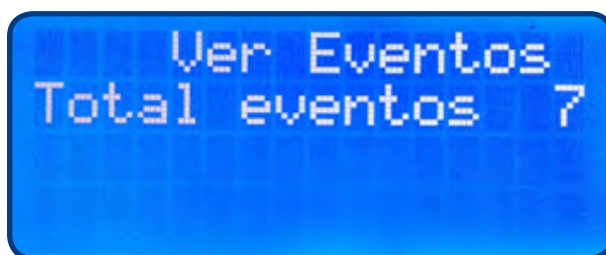
Parâmetro	Descrição	Ajuste
Opcoes Display Gongo no beep 1 Escolher opcoes	Habilita o gongo no display (feito pelo mesmo beep do botão). Padrão: 0.	
Opcoes Display Seta de aprox. 5 Escolher opcoes	Habilita a seta de aproximação no display de pavimento (quando o carro reduz a velocidade, o display do andar alvo começa a mostrar somente a seta ao invés de alternar entre a seta e o andar). Obs.: tem função apenas no display matriz de pontos. Padrão: S	
Opcoes Display Gongo no beep 1 Escolher opcoes	Na troca do andar, mostra uma seta na transição. Obs: tem função apenas no display matriz de pontos. Padrão: S	
Opcoes Display Seta de aprox. 5 Escolher opcoes	Quando o carro está parado, mostra somente a seta de direção no display da cabine. Obs.: tem função apenas no display matriz de pontos. Padrão: S	
Opcoes Display Seta na troca 5 Escolher opcoes	Quando o carro está parado, mostra somente a seta de direção no display de pavimento em que o carro está. Obs: tem função apenas no display matriz de pontos. Padrão: S	
Opcoes Display Seta C. Parado 5 Escolher opcoes	Altera o formato da seta. Obs.: tem função apenas no display matriz de pontos. Padrão: 1	
Opcoes Display Tipo Seta 0 Escolher opcoes	Habilita o efeito cortina nos displays. Obs.: tem função apenas no display matriz de pontos. Padrão: 1	
Opcoes Display Tipo Seta 0 Escolher opcoes	Define a velocidade do efeito cortina se habilitado. Obs.: tem função apenas no display matriz de pontos. A letra "F" é a máxima velocidade, o número "0" é mais lenta. Padrão: F	
Opcoes Display Com scroll 5 Escolher opcoes	Tempo para apagar ou reduzir a intensidade luminosa dos displays. Este tempo começa a contar se o carro está sem chamadas. Padrão: Sempre Aceso	
Opcoes Display Vel.Scroll 0 Escolher opcoes	Intensidade luminosa mínima do display. Os displays adotam esta intensidade se o tempo setado em "Sempre aceso" se esgotar. Se estiver "Sempre aceso", o display não reduz a sua luminosidade. A letra "F" é a máxima intensidade, o número "0" é a luminosidade mais fraca. Padrão: F	

Programador D&T – 5 – Falhas Eventos – 5.1 Eventos



No menu 5 podemos visualizar as falhas e os eventos que já aconteceram, assim como o status das outras placas do rack.

O comando pode armazenar até 64 eventos. Quando a tabela é completada, os eventos mais antigos são descartados. O evento de maior número é o mais recente. Navegue pelos eventos memorizados com "Sobe" ou "Desce". É possível zerar os eventos pressionando "Enter" 5 vezes.

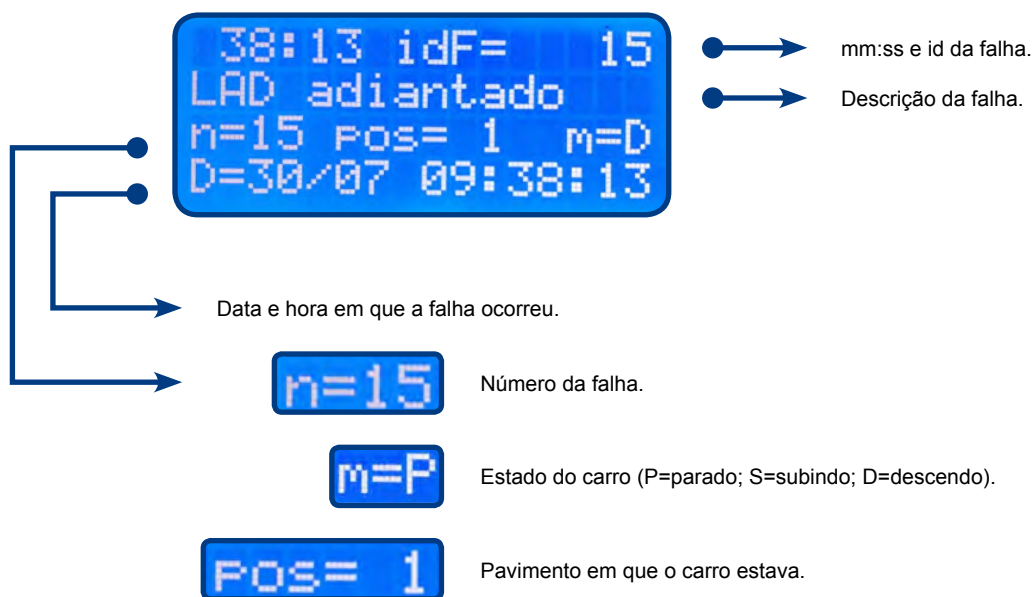


Programador D&T – 5 – Falhas Eventos – 5.2 Ver Falhas

O comando pode armazenar até 128 falhas. Quando a tabela é completada, as falhas mais antigas são descartadas. A falha de maior número é a mais recente. Navegue pelas falhas memorizadas com “Sobe” ou “Desce”. Só é possível zerar as falhas em outro menu.

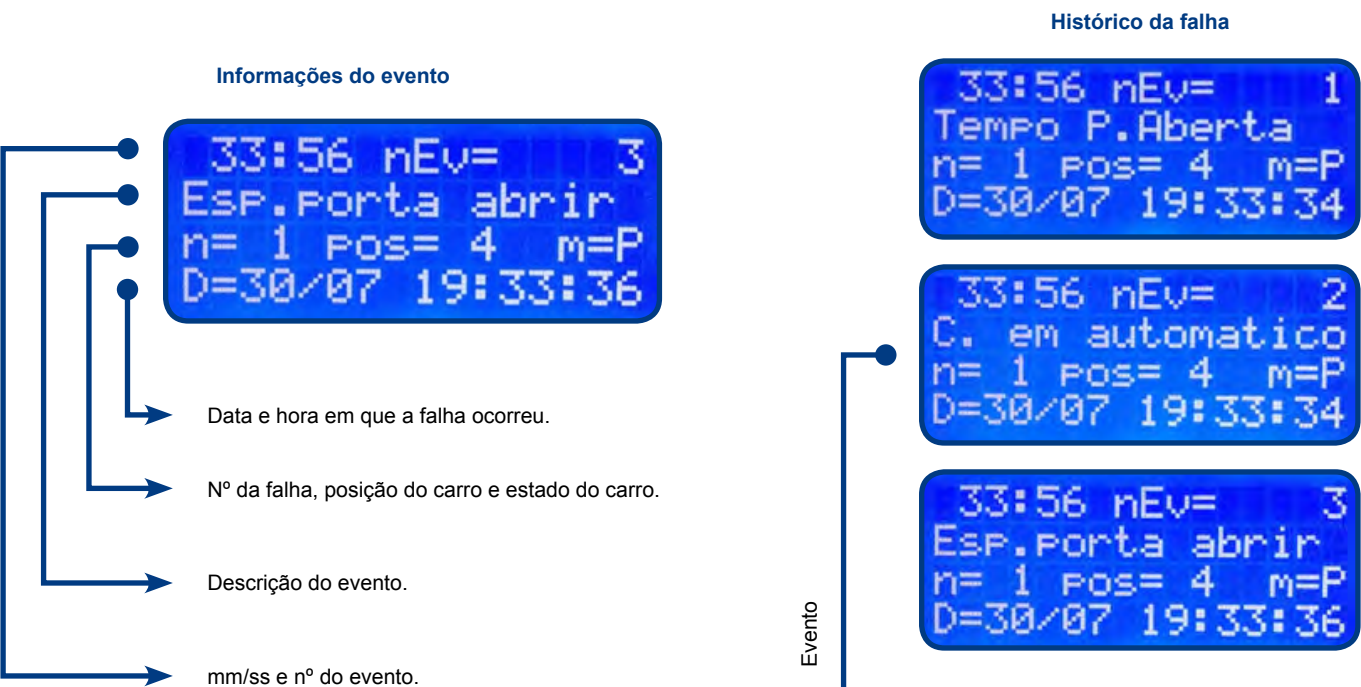
5 Falhas Eventos
52 Ver Falhas

Total de falhas
15



Programador D&T – 5 – Falhas Eventos – 5.3 Sup. interna

Pressionando enter na falha escolhida, podemos ver os 7 últimos eventos antes da falha e um após.



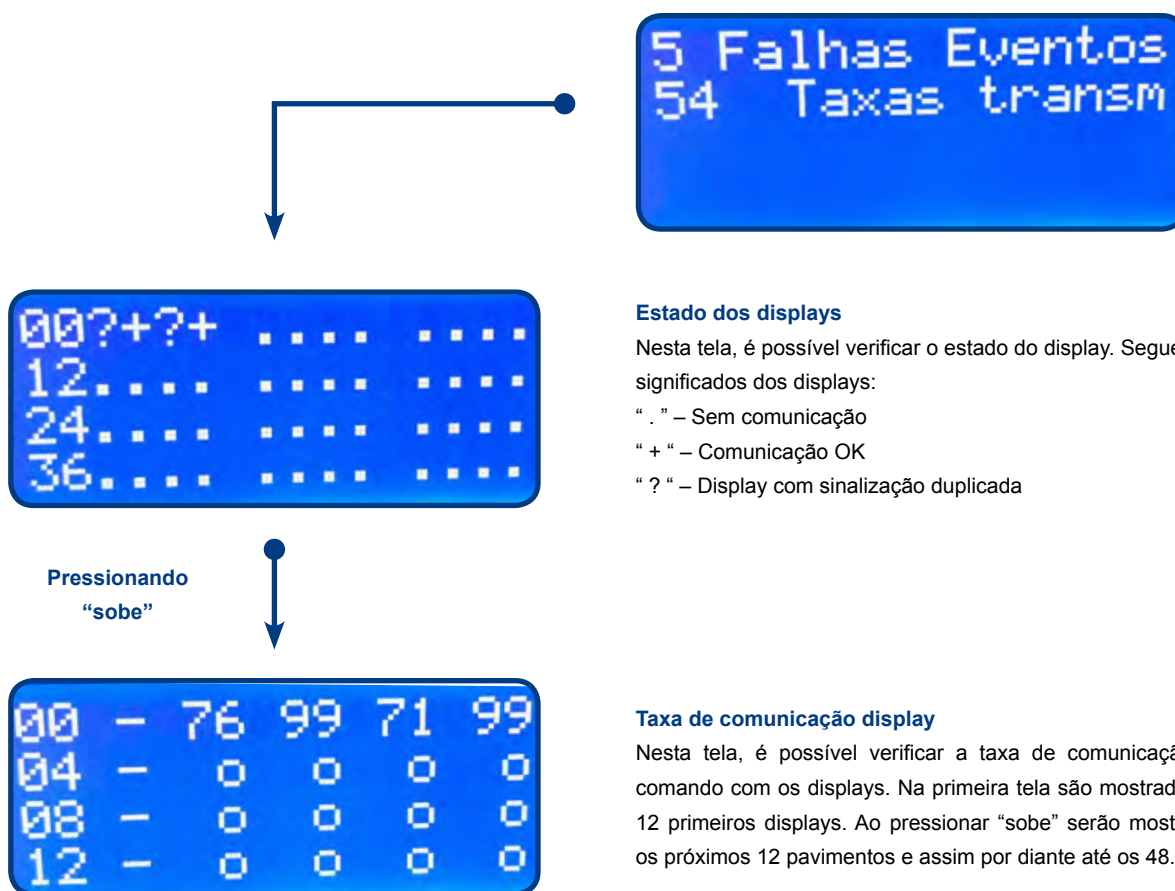
Programador D&T – 5 – Falhas Eventos – 5.4 Taxas de Transm

O comando pode armazenar até 128 falhas. Quando a tabela é completada, as falhas mais antigas são descartadas. A falha de maior número é a mais recente. Navegue pelas falhas memorizadas com “Sobe” ou “Desce”. Só é possível zerar as falhas em outro menu.

```
Versao CH 1.02
Versao IO 1.02
CH compativel 1
IO compativel 1
```

```
Tx e Rx com PC
numTx = 554
rxOK = 0
rxNOK = 1
```

Na tela 54 Taxas de transmissão, é possível verificar várias informações sobre os displays como é mostrado abaixo:



Programador D&T – 5 – Falhas Eventos – 5.4 Taxas de Transm

Pressionando
"sobe"



```
222<<Cab. 99 -99
Totem 1/2 99 o
Totem 3/4 o o
Cabina << 222-99
```

Taxa de Comunicação Cabine

Nesta tela é possível verificar a taxa de comunicação do comando com a caixa de passagem. Lembrando que o ideal é que a taxa de comunicação fique acima de 90. Segue o significado de cada linha:

- 1º - Comando -> Caixa de Passagem
- 2º - Caixa de Passagem -> Placas totem 1 e 2
- 3º - Caixa de Passagem -> Placas totem 3 e 4
- 4º - Caixa de Passagem -> Comando

Pressionando
"sobe"



```
SIMULADCab 1.04
T1v 2mA T2v--m-
T3v--m- T4v--m-
3TxRx v 1
```

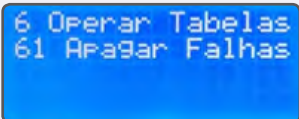
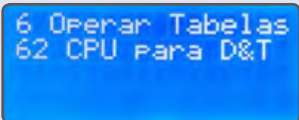
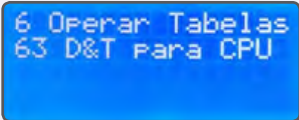
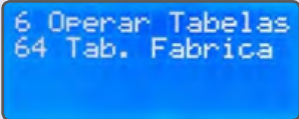
Versão de Software

Nesta tela é possível verificar a versão de software das placas. Segue o significado de cada linha:

- 1º - Placa de cabina (Caixa de Passagem)
- 2º - Placas totem 1 e 2
- 3º - Placas totem 3 e 4
- 4º - Placa de comunicação TXRX

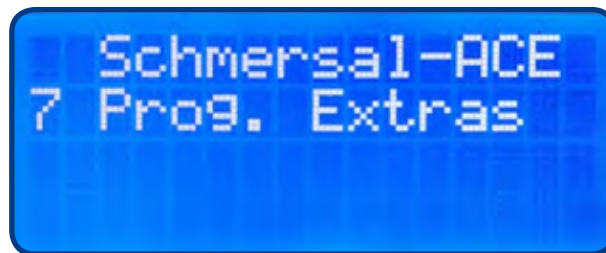
Programador D&T – 6 – Operar Tabelas

Todos os parâmetros relacionados à tabela de dados estão inseridos no menu 6. Neste menu, podemos apagar falhas e manipular as tabelas de parâmetros de algumas formas.

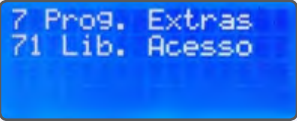
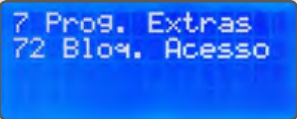
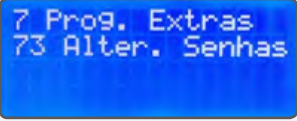
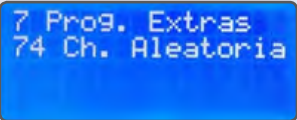

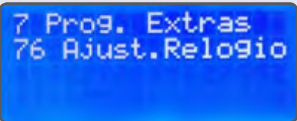
Parâmetro	Descrição	Ajuste
	Entrando nesta tela, conseguimos apagar toda a lista de falhas. Pressione 5 vezes o botão “Enter”, para confirmar a operação. Ao confirmar o comando, irá abrir uma contagem, indicando que todas as falhas estão sendo apagadas. No final, uma mensagem “Comando Executado” aparecerá.	
	Nesta tela podemos transferir a tabela atual de parâmetros para uma das 8 tabelas disponíveis dentro do D&T. Na parte de baixo é mostrada a quantidade de andares da tabela para ter uma ideia da mesma. As tabelas marcadas como inválidas estão assim por estarem vazias.	
	Aqui podemos transferir uma das 8 tabelas disponíveis dentro do D&T para a CPU. Na parte de baixo é mostrada a quantidade de andares da tabela para ter uma ideia da mesma.	
	Define a tabela atual como sendo o padrão de fábrica. Ao confirmar o comando, a tabela que vem de fábrica será apagada. Temos que nos certificar de que a tabela atual esteja em perfeito funcionamento.	

Programador D&T – 7 – Prog. Extras

Todos os parâmetros relacionados à tabela de dados estão inseridos no menu 6. Neste menu, podemos apagar falhas e manipular as tabelas de parâmetros de algumas formas.



Todos os parâmetros relacionados à tabela de dados estão inseridos no menu 6. Neste menu, podemos apagar falhas e manipular as tabelas de parâmetros de algumas formas.

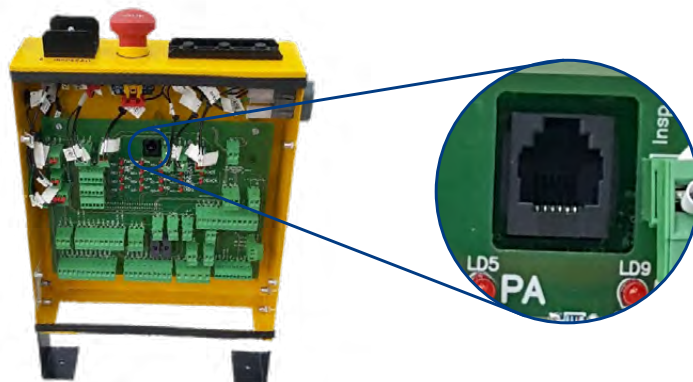
Parâmetro	Descrição	Ajuste
	Ao entrar em "Lib. Acesso" uma sequência de 5 números aparecerá na esquerda. Entre com a senha correta e some 40 min. de acesso. A senha de fábrica é "00000". O tempo máximo que se acumula é de 8 horas e 30 minutos. Se, por algum motivo, você não souber a senha, pressione "Direita" enquanto a CPU estiver emitindo um sinal sonoro. Um número aparecerá na última linha. Informe a sequência para a Schmersal que informaremos qual é a senha.	
	Ao bloquear o acesso, o tempo que estava disponível para a alteração de parâmetros vai a zero. Basta pressionar uma vez a tecla "Enter" para zerar o tempo.	
	Para alterar a senha é preciso entrar com a senha atual. Estando correta a senha, o controlador irá pedir para entrar com a nova senha e depois confirmar a nova senha.	
	Nesta tela podemos definir o tipo de chamada que será aleatória e o intervalo entre elas. As opções para os tipos são: chamada de cabine; chamada de pavimento; chamada de cabine e pavimento. O intervalo entre as chamadas inicia em 5 segundos e pode ir até 255 segundos. Se o comando for desligado ou colocado em inspeção, as chamadas aleatórias são desabilitadas.	
	Esta função confere se os ímãs e limites estão posicionados corretamente no poço. Primeiro, o comando irá pedir para o operador colocar o carro em manual. A partir daí, é só seguir as instruções que a CPU irá passar.	
	Selecione a data e a hora desejada pelos botões: "Direita" e "Esquerda" para selecionar qual mudar, s "Sobe" e "Desce" para aumentar ou diminuir o número desejado. Pressione 5 vezes "Enter" para confirmar a alteração.	

Programador D&T – 6 – Operar Tabelas

Pressionando a tecla “Alt” duas vezes, algumas opções irão aparecer. A CPU pode trabalhar com duas janelas (A e B). Você pode, por exemplo, alterar um parâmetro enquanto visualiza o tráfego do prédio.

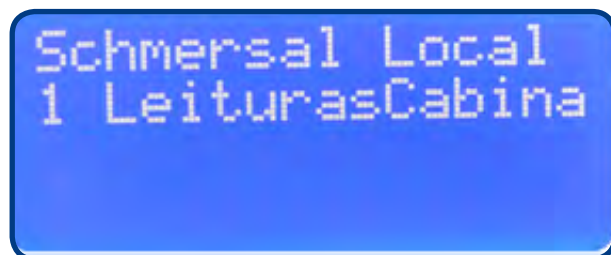


O cabo que liga o D&T também pode ser ligado diretamente na caixa de passagem para facilitar as programações de botões de cabine.



Menus

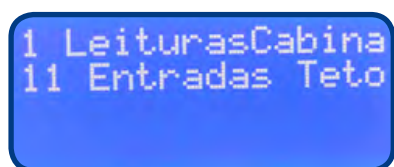
- 1 Leituras de Cabina
- 2 Leituras de Totem
- 3 Teste Botões
- 4 Programações Botões
- 5 Operar Tabelas
- 6 Programações Extras



No menu 1 Leituras de Cabina, podemos ver tudo o que está acontecendo com o comando em tempo real relacionado à Cabina.

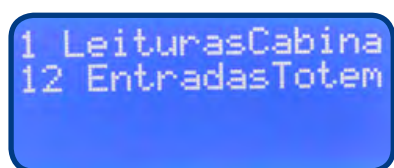
Programador D&T – Cabine – 1 – Leituras Cabina

Na tela 1.1 é possível saber o estados dos sinais que se encontram na cabine. A tabela abaixo mostra os sinais que podem ser monitorados pelo D&T.



PA	INS	INSP	SEG/PP	PF
Porta abre	Ímã de nivelamento sobe	Inspeção	Sinal segurança cunha	Porta fecha
IVS	SOBE	PC	LPA	IND
Ímã troca de velocidade sobe	Inspeção sobe	Porta de cabine	Limite de porta aberta	Ímã de nivelamento desce
LAS	LAD	DESCE	CT	SP
Limite de alta vel. subida	Limite de alta vel. descida	Inspeção desce	Contato de trinco	Segurança de porta (barreira de luz)
IVD	LAS2	LAD2	LPS	LPD
Ímã troca de velocidade desce	Limite de alta vel. subida	Limite de alta vel. descida	Limite de parada subida	Limite de parada descida

Na tela 1.2 é mostrado o estado das entradas da botoeira de cabine (totem):



SI	BA	BF	Pavimentos	CB
Serviço independente	Porta abre	Porta fecha	Acionando os botões aparece o andar	Cabineiro (ascensorista)
BL	B1	B2	CS	CD
Bloqueio	Bombeiro fase 1	Bombeiro fase 2	Cabineiro sobe	Cabineiro desce
DI	RE			
Cabineiro direto	Cabineiro reversão			

Programador D&T – Cabine – 1 – Leituras Cabina

```
1 LeiturasCabina
13 Taxas Comunic
```

Taxas de Comunicação

Nesta tela, é possível verificar a taxa de comunicação da caixa de passagem com os totens e com o comando.

```
Taxa com 222= 0
Taxa com Totem
T1  T2  T3  T4
0    0    0    0
```

```
1 LeiturasCabina
14 Versao Totem
```

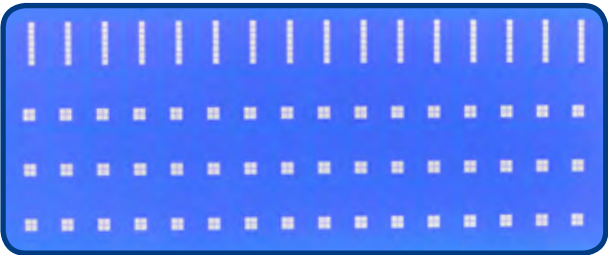
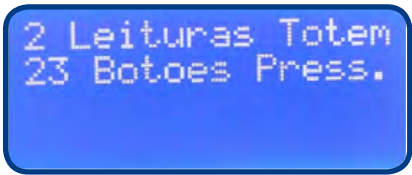
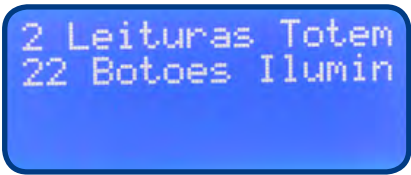
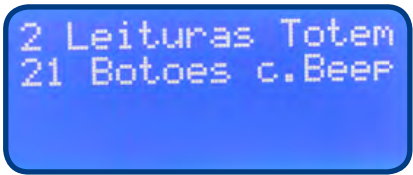
Leituras de Cabina

Nesta tela, é possível verificar a taxa de comunicação da caixa de passagem com os totens e com o comando.

```
T1  U.  --  mod.  -
T2  U.  --  mod.  -
T3  U.  --  mod.  -
T4  U.  --  mod.  -
```

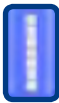
Programador D&T – Cabine – 2 – Leitura Totem

No menu 2 é possível configurar os botões do totem. No menu 2.1 é possível definir quais são os botões que quando forem acionados emitirão um beep. No menu 2.2 definimos quais botões serão iluminados quando acionados. No menu 2.3, visualizamos quais botões estão pressionados.



Representação

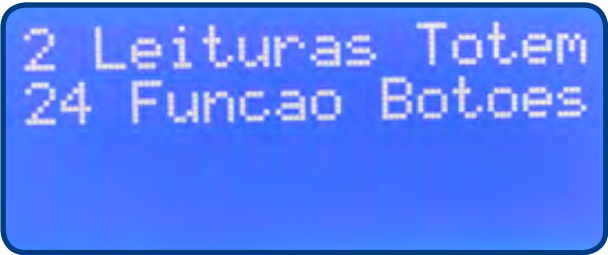
A função pode ser alternada entre ligada e desligada por pavimento, onde cada “|” ou “.” representa um andar e cada linha representa uma placa totem.



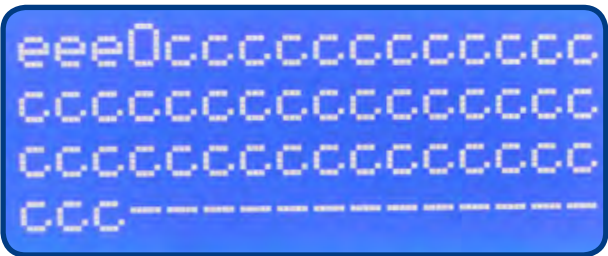
Função ligada



Função desligada



No menu 2.4, é possível verificar as funções que estão atribuídas a cada botão do totem.



Representação

Cada botão pode ser identificado de acordo com sua função.



Botão especial
Ex. (abre porta)



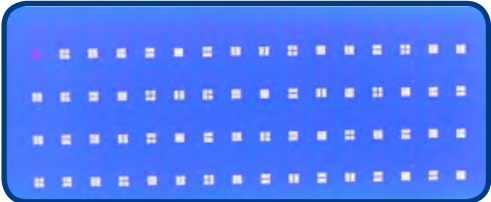
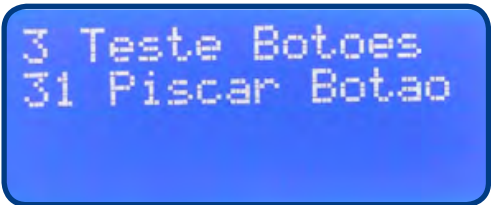
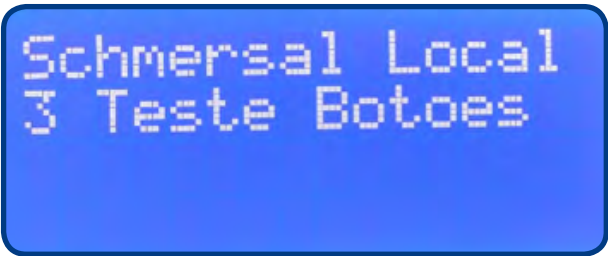
Pavimento 0



Botão de
Chamada comum

Programador D&T – Cabine – 3 – Teste Botões

No menu 3 é possível testar os botões do totem e a iluminação dos LEDs.



Taxas de Comunicação

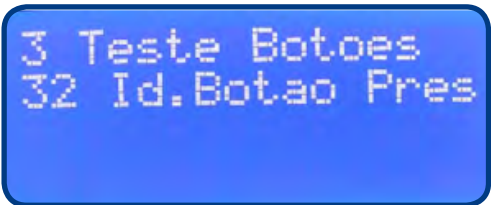
Nesta tela, acionar a iluminação dos botões individualmente para testá-lo. Ao trocar o “ponto” por “|”, o botão começará a piscar.



Botão Piscando

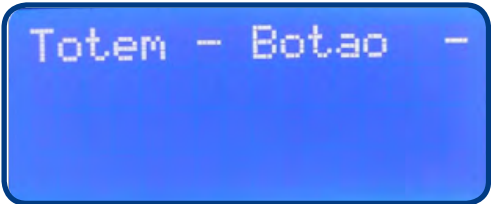


Botão sem Piscar



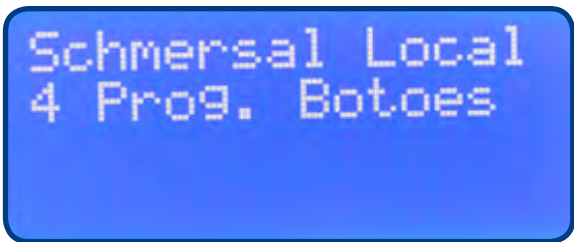
Identificação dos Botões

Nesta tela, podemos testar o acionamento dos botões. Ao acionar um botão, o display irá informar o botão acionado. Esta função é útil para verificar eventuais botões presos.



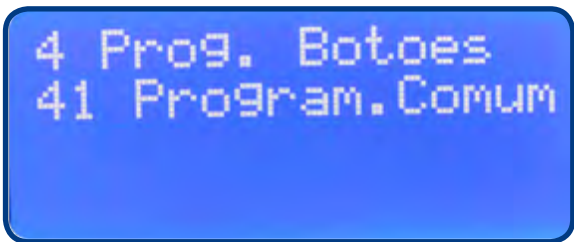
Programador D&T – Cabine – 4 – Prog. Botões

No menu 4 podemos definir as programações dos botões da cabine atribuindo as funções a cada um.



Podemos visualizar

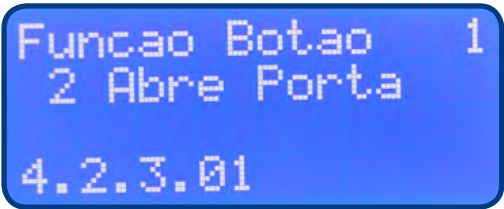
- Programação comum.
- Botões Totem 1
- Botões Totem 2
- Botões Totem 3
- Botões Totem 4
- Memorizar programação
- Abandonar programação



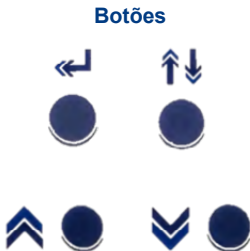
No menu 4.1 é possível fazer programações comuns a todos os botões.

Parâmetro	Descrição	Ajuste
<div>Num. de Andares 10 4.1.01</div>	Define o número de andares.	2 – 48
<div>Botao Esquerdo Desligado 4.1.02</div>	Define a ativação do Botão esquerdo. Quando ligado espelha os BTs dos totens. Exemplo: BT1 vira BT2, BT3 vira BT4 e assim por diante.	Ligado ou desligado
<div>Beep Imediato Desligado 4.1.03</div>	Define se o beep do botão irá tocar imediatamente após o botão ser pressionado.	Ligado ou desligado

Na tela 4.2 pode-se programar os endereçamentos dos botões de cabine (acessando: totem 1, totem 2, totem 3 e totem 4). Cada totem é referente a 16 entradas de cada placa serial de cabine. A seguir é mostrada a tela de parametrização dos botões.



- Escolha do botão
- Definir a função do botão



Programador D&T – Cabine – 4 – Prog. Botões

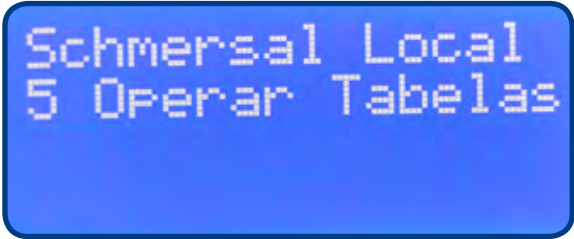
A tabela abaixo mostra as funções especiais que podem ser atribuídas aos botões do totem.

Funções dos botões		Funções dos botões	
0	Primeiro Andar	10	Cabineiro Reversão
1	Fecha Porta	11	Bombeiro Fase 1
2	Abre Porta	12	Bombeiro Fase 2
3	Bloqueio	13	Zona Cod 1
4	Serviço Independente	14	Zona Cod 2
5	Vg. Reservado	15	Zona Cod 3
6	Cabineiro	16	Tráfego de Subida
7	Cabineiro Sobe	17	Tráfego de Descida
8	Cabineiro Desce	18	Sem Função
9	Cabineiro Direto		

Na tela 4.6 é possível salvar as alterações feitas. Na tela 4.7 podemos desfazer as alterações feitas. Após utilizar estas telas, o comando irá pedir para confirmar a operação. Aperte 5 vezes o botão “Enter” para confirmar. A mensagem “Comando Executado” aparecerá.

Parâmetro	Descrição	Ajuste
4 Prog. Botoes 46 MemorizarPr9?	Depois que as alterações foram feitas, é preciso confirmar estas mudanças antes do comando ser desligado. Note que se for desligado, os parâmetros que foram alterados voltam no valor em que estavam.	
4 Prog. Botoes 47 AbandonarPr9?	Se, por algum motivo, o operador quiser desfazer as alterações não salvas, poderá desligar o comando ou fazer isto através deste menu.	Ligado ou desligado

Programador D&T – Cabine – 5 – Operar Tabelas



```
Schmersal Local
5 Operar Tabelas
```

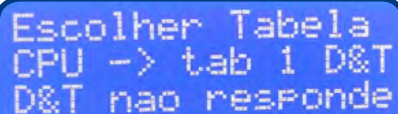
No menu 5, podemos manipular as tabelas de parâmetros de algumas formas.




```
5 Operar Tabelas
51 Tab.Conf. CAB
```

Transferência de Tabela CPU->D&T

Na tela 5.1 podemos transferir a tabela atual de parâmetros do comando para uma das 8 tabelas disponíveis dentro do D&T.



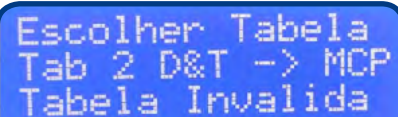
```
Escolher Tabela
CPU -> tab 1 D&T
D&T nao responde
```



```
5 Operar Tabelas
52 Tab.Conf. D&T
```

Transferência de Tabela D&T->CPU

Na tela 5.2 podemos transferir de uma das 8 tabelas parâmetros do D&T para o comando.



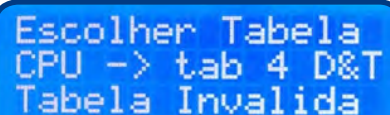
```
Escolher Tabela
Tab 2 D&T -> MCP
Tabela Invalida
```

Tabela Inválida

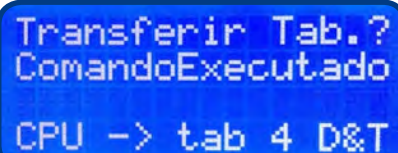
Tabelas inválidas são tabelas que estão vazias, ou seja, não foram gravadas ainda.

Transferindo a Tabela

Após escolhida a tabela, pressione 5 vezes o "Enter" para confirmar a sua escolha.

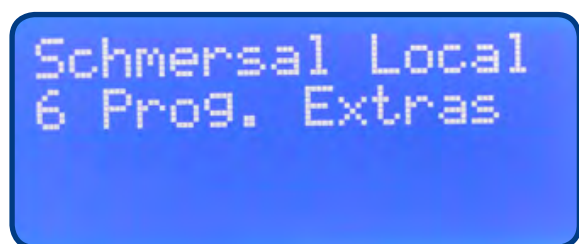


```
Escolher Tabela
CPU -> tab 4 D&T
Tabela Invalida
```



```
Transferir Tab.?
ComandoExecutado
CPU -> tab 4 D&T
```

Programador D&T – Cabine – 6 – Prog. Extras



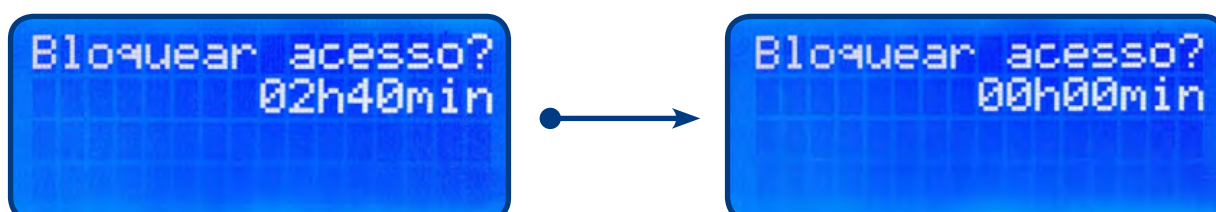
No menu 6, podemos alterar a senha; liberar e bloquear o acesso aos parâmetros avançados; configurar as funções do voicer da cabine (vox)

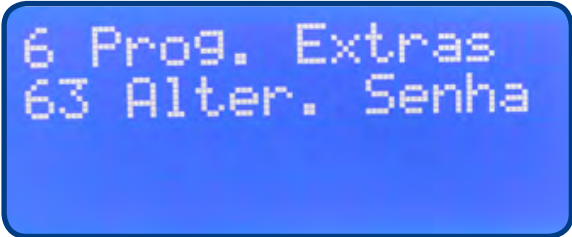
Ao entrar em “Lib. Acesso” uma sequência de 5 números aparecerá na esquerda. Entre com a senha correta e some 40 min. de acesso. A senha de fábrica é “00000”. O tempo máximo que se acumula é de 8 horas e 30 minutos.



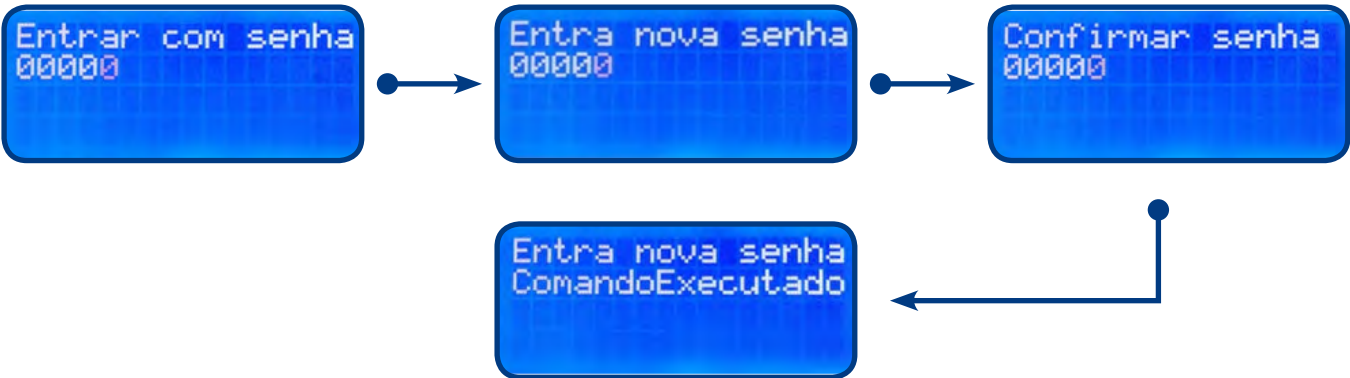
Se por algum motivo você não souber a senha, pressione “Direita” enquanto a CPU estiver emitindo um sinal sonoro. Um número aparecerá na última linha. Informe a sequência para a Schmersal que informaremos qual é a senha.

Ao bloquear o acesso, o tempo que estava disponível para alteração de parâmetros vai a zero. Basta pressionar uma vez a tecla “Enter” para zerar o tempo.

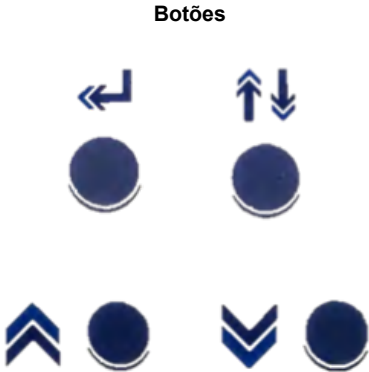
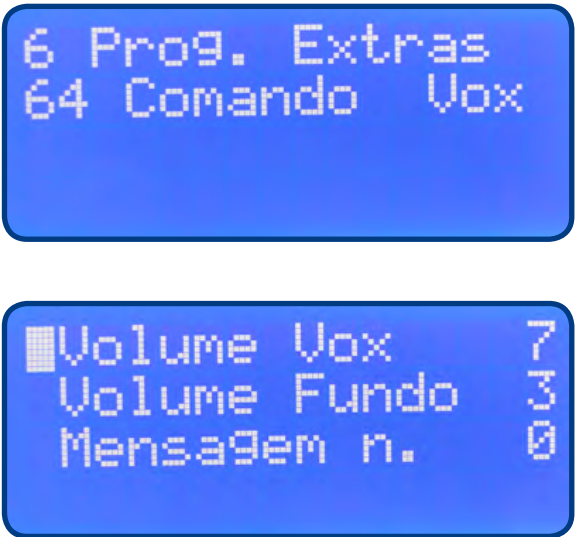




No menu 6.3 podemos alterar a senha. Para conseguir alterar a senha, é preciso entrar com a senha atual. Se a senha estiver correta, o controlador irá pedir para entrar com a nova senha e depois confirmar a nova senha. Seguindo estes passos, a senha será alterada.



Na tela 6.4 podemos definir o volume do vox, volume da música de fundo e o volume das mensagens especiais. Depois de selecionado o volume, pressionar o “enter” uma vez e o vox irá disparar a mensagem selecionada. Após selecionar o volume, pressionar e segurar o “enter” até aparecer a mensagem “comando executado”.





Grupo Schmersal

Há décadas, o Grupo Schmersal desenvolve e fabrica produtos para melhorar a segurança no trabalho. Foi fundado em 1945 e é representado por sete fábricas em três continentes, com empresas e parceiros de vendas próprios em mais de 60 países. Além disso, o Grupo Schmersal é um dos líderes do mercado internacional e de competência na exigente área de segurança de máquinas. Por meio de várias linhas de produtos, cerca de 2.000 funcionários da empresa desenvolvem e criam soluções completas para a segurança de pessoas e máquinas.

Entre os clientes do Grupo Schmersal estão nomes mundiais nas áreas de engenharia mecânica, fábricas e usuários de máquinas. Eles recorrem ao abrangente know-how da empresa para integrar tecnologia de segurança nos processos de produção em conformidade com as normas. A Schmersal também tem experiência específica em áreas de aplicação que exigem alta qualidade e características especiais de sistemas de comutação de segurança. São áreas como produção de alimentos, indústria de embalagens, construção de ferramentas para máquinas, engenharia de elevadores, indústria pesada e indústria automotiva, entre outras.

No contexto do crescente número de normas e diretivas, a tec.nicum oferece uma ampla variedade de serviços de segurança, como parte da divisão de serviços do Grupo Schmersal: engenheiros de segurança funcional certificados aconselham os clientes sobre a escolha de equipamentos de segurança adequados, avaliações de conformidade CE e avaliação de riscos em nível mundial.

Divisões de produtos



Comutação e monitoração de segurança

- Chaves de segurança para monitoração de portas
- Equipamentos de comando com funções de segurança
- Equipamentos de segurança táteis
- Equipamentos de segurança optoeletrônicos

Segurança no processamento do sinal

- Componentes de relé de segurança
- Controladores de segurança
- Sistemas de barramento de segurança

Automação

- Detecção de posição
- Equipamentos de comando e sinalização

Setores



- Elevadores e escadas mecânicas
- Embalagens
- Alimentos
- Máquinas-ferramenta
- Indústria pesada

Serviços



- Consultoria de aplicações
- Avaliação de conformidade CE e NR12
- Análise de risco conforme a diretiva de máquinas
- Medições de tempo de funcionamento remanescente
- Cursos e treinamentos
- Academia Schmersal

Competências



- Segurança de máquinas
- Automação
- Proteção contra explosão
- Concepção higiênica

Os dados e especificações citados foram verificados criteriosamente. Alterações técnicas reservadas, sujeitas a equívocos.

www.schmersal.com