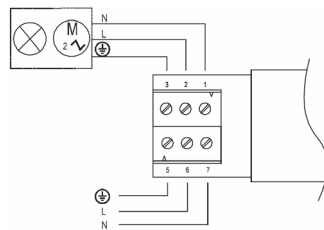


TT1L Mode 2



Description du produit

La logique de commande TT1L permet d'allumer et d'éteindre à l'aide d'une radiocommande des appareils électriques jusqu'à une puissance de 500 W (400 VA) alimentés à la tension de secteur.

Commandes possibles: ON/OFF, « Homme mort » et Extinction temporisée (avec 2 temporisateurs indépendants).

Mémorisation du premier émetteur

	Exemple
Au moment où la logique de commande est alimentée, on entend 2 longs bips (biip)	
Dans les 5 secondes qui suivent, presser la touche à mémoriser sur l'émetteur et la maintenir enfoncée jusqu'à la fin des 3 bips puis la relâcher	5s
Dans les 3 secondes qui suivent, commencer à presser la même touche de l'émetteur un nombre de fois égal à la commande désirée: 1 = "ON/OFF" 2 = "HOMME MORT" 3 = "TEMPORISATEUR1" 4 = "TEMPORISATEUR2"	1-4 3s
Au bout d'environ 3 secondes on entendra un nombre de bips égal à la commande sélectionnée	1-4 3s
Dans les 2 secondes qui suivent, presser de nouveau la même touche pour confirmer la programmation et la relâcher au premier des 3 bips.	2s
Si la mémorisation a été effectuée correctement, on entendra 3 longs bips. Si au point 4 on n'entend pas le nombre de bips égal à la commande désirée, attendre quelques secondes pour sortir de la procédure sans confirmer la mémorisation.	

Mémorisation d'autres émetteurs

	Exemple
Maintenir enfoncée la nouvelle touche à mémoriser sur l'émetteur jusqu'à ce que l'on entende un bip (au bout d'environ 5 secondes) puis la relâcher	Nouveau 5s
Dans les 5 secondes qui suivent presser et maintenir enfoncée environ 5 secondes la touche d'un émetteur déjà mémorisé (ancien) jusqu'à ce que l'on entende 2 bips rapides, puis la relâcher.	Ancien 5s
Dans les 5 secondes qui suivent, presser de nouveau la même touche de l'émetteur (ancien) un nombre de fois égal à la commande désirée: 1 = "ON/OFF" 2 = "HOMME MORT" 3 = "TEMPORISATEUR1" 4 = "TEMPORISATEUR2"	Ancien 1-4 3s
Au bout d'environ 3 secondes on entendra un nombre de bips égal à la commande précédemment sélectionnée	1-4 3s
Dans les 2 secondes qui suivent, presser de nouveau la nouvelle touche à mémoriser sur l'émetteur pour confirmer la programmation et la relâcher au premier des 3 bips.	Nouveau 2s
Si la mémorisation a été effectuée correctement, on entendra 3 longs bips. Quand la mémoire est pleine (30 émetteurs), 6 bips indiqueront que l'émetteur ne peut pas être mémorisé.	

Programmation durée des temporisateurs

	Exemple
Presser et maintenir enfoncée la touche de l'émetteur relative au temporisateur que l'on désire programmer. Le relais s'allume (ON).	
Maintenir la pression sur cette touche, au bout de 3 secondes le relais s'éteint (OFF)	3s
Continuer à maintenir la pression sur la même touche jusqu'à ce que le relais s'allume de nouveau (au bout d'environ 8 secondes) ; à partir de ce moment le comptage du temps commence. Relâcher la touche.	8s
Quand le temps que l'on souhaite programmer s'est écoulé presser une touche d'un émetteur mémorisé dans la logique de commande. On entendra 3 longs bips qui signalent que le temps a été mémorisé, suivis d'1 ou de 2 bips courts pour indiquer si la programmation est relative au TEMPORISATEUR1 ou au TEMPORISATEUR2.	1-2

Effacement de la mémoire

	Exemple
Avec la logique de commande non alimentée, enlever le cavalier présent sur la carte. Le cavalier doit être remis en place à la fin de la procédure d'effacement.	
Alimenter la logique de commande et attendre les bips initiaux	1-3
Maintenir enfoncée la touche 2 (ou 4) d'un émetteur jusqu'à ce que l'on entende 1 bip (au bout d'environ 5 secondes) puis la relâcher.	5s
Après 1 seconde presser la même touche et la relâcher exactement durant le troisième bip.	
Après 1 seconde presser la même touche et la relâcher exactement durant le troisième bip.	
Après 1 seconde presser la même touche et la relâcher exactement durant le troisième bip.	
Si l'on souhaite effacer toutes les données présentes dans la mémoire, dans les 2 secondes presser de nouveau la même touche jusqu'à ce que l'on entende le premier des 5 bips, puis la relâcher.	
Les 5 bips signalent que tous les codes en mémoire ont été effacés.	