

Mit dieser Software können Sie bis zu 5 mögliche Bereiche und bis zu 10 Geräte je Bereich mit dem gewünschten Text versehen und die dazugehörigen Codierungen bequem auf dem PC eingeben und anschließend auf den Displaysender übertragen.

Es können Kunden und Objekte angelegt und verwaltet werden. Wenn Ihr Kunde einen weiteren Displaysender für das selbe Objekt bestellt, können Sie diese Daten auf den neuen Sender übertragen. Bei Erweiterung einer bestehenden Anlage können Sie das Objekt aufrufen, ändern und auf den Sender übertragen.

Außerdem können auch Displaysender ausgelesen werden.

Betriebssystem-Voraussetzung:




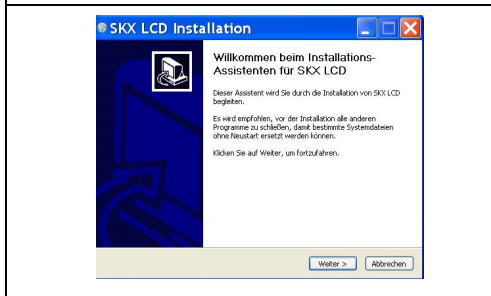

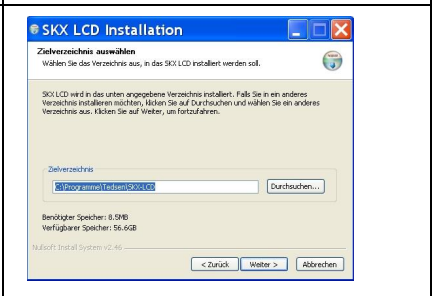


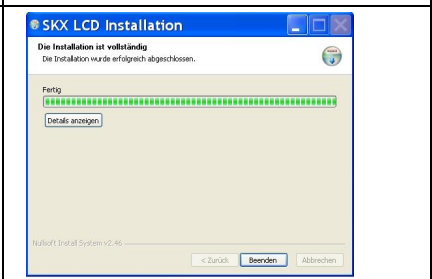
Microsoft Windows 7, 8,8.1 und 10

Installation der Software . vorher den Handsender noch nicht anschließen!

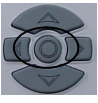



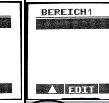





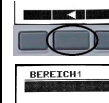

Wenn bereits eine Vorgängersoftware auf dem Computer installiert ist, muss diese zuerst mit dem SKX-LCD-Uninstall deinstalliert werden.

Bitte installieren Sie zunächst das .Net-Framework 3.5 (wenn auf Ihrem PC noch nicht vorhanden) von der CD, indem Sie die Anwendung `dotnetfx35.exe` ausführen.


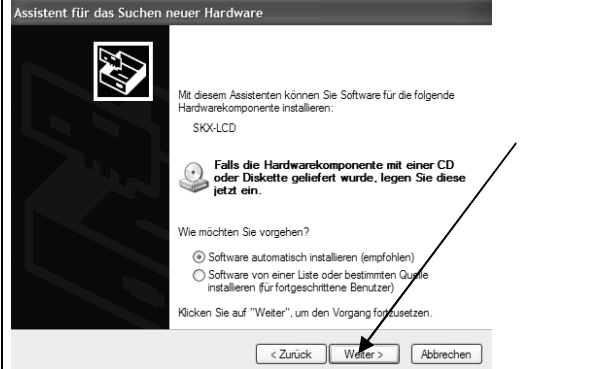
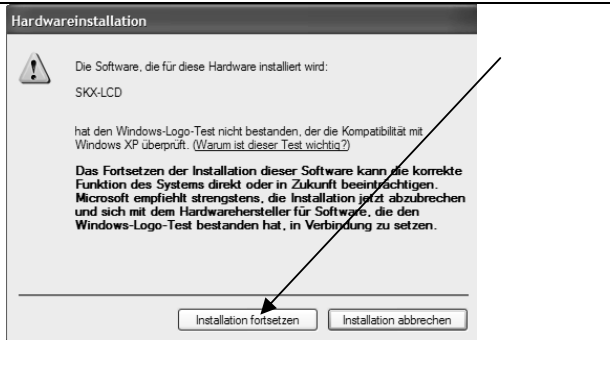
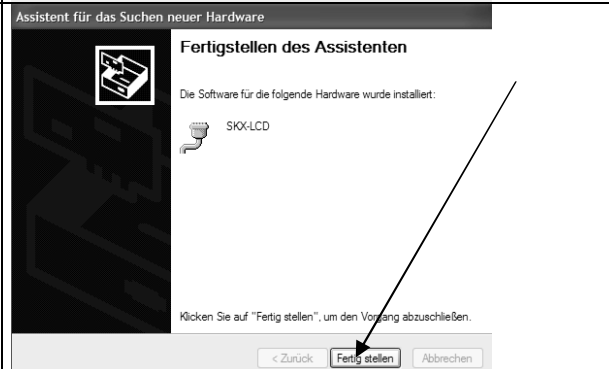
Installieren Sie anschließend die SKX-LCD Software, indem Sie das Programm mit dem Namen SKX-LCD-Setup-1.5.2.exe ausführen. Beachten Sie bitte, dass sich die Nummer im Namen ändern kann, wenn neue Versionen vorliegen.

 <p>An dieser Stelle Installation fortsetzen.</p>		
		
	 <p>An dieser Stelle Installation fortsetzen.</p>	
<p>Installation fertig</p>		<p>Installation fertig</p>

Wenn die Installation beendet ist, können Sie Ihren Handsender mit dem mitgelieferten USB-Kabel mit Ihrem Computer verbinden.

Handsender über USB-Kabel mit dem Computer verbinden und USB-Verbindung herstellen. Bei Handsendern ab Version 2V2 ist die Verbindung sofort nach dem Einstecken hergestellt, bei früheren Versionen wie folgt verfahren:					Verbindung trennen
					
					
Handsender über die mittlere Taste einschalten.	Mittlere Multifunktions-taste 4 Sek. drücken, man kommt dann in den Programmiermodus.	Linke Taste unter dem Pfeil drücken. Es erscheint das Bild EINSTELLUNG.	PCLINK Auswählen und mit OK oder Auswahltaste aufrufen.	Die USB-Verbindung wird hergestellt.	Mittlere Taste unter dem Pfeil drücken. Verbindung ist getrennt.

Beim ersten Mal erscheint eine Meldung, dass neue Hardware gefunden wurde.

Die USB-Verbindung kann nun getrennt werden.
Die Installation ist abgeschlossen.

Programmierung:

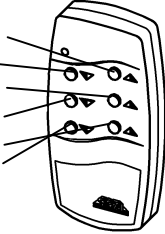
Vor der Programmierung sollte zuerst ein Codierplan erstellt werden, dadurch werden Fehler vermieden und die Programmierung erleichtert.

Verwaltungssoftware starten

		<p>Als erstes muss ein Kunde angelegt werden.</p> <p>Mit Kunde anlegen bestätigen.</p>
		<p>Dann wird ein neues Objekt angelegt. Es können auch mehrere Objekte für den selben Kunden angelegt werden.</p> <p>Im Objekt kann der gewünschte Breitengrad für die Cosmo/Astro . Zeitverschiebung und bei Bedarf eine zusätzliche Verschiebung (Offset) ± 120 Min. eingegeben werden.</p> <p>Mit OK bestätigen.</p>
<p>Hinterlegen eines Info-Textes im Handsender</p>		<p>Für jedes Objekt kann im Handsender ein Info-Text hinterlegt werden. Dieser Text kann z.B. Kontaktdaten, Erstellungsdatum, Dateiname usw. enthalten.</p>
		<p>Es können bis zu 5 Schaltebenen bzw. Bereiche festgelegt werden.</p> <p>Mit Hinzufügen bestätigen.</p>
	<p>In jedem Bereich können bis zu 10 Geräte angelegt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Auf Neues Gerät klicken. * Bezeichnung eingeben, die anschließend auf dem Handsender erscheinen soll * Bemerkung eingeben, dieser Text dient nur als Information beim Programmieren bzw. beim Ausdruck. * Rechten Pfeil neben Funktion anklicken und das richtige Gerät aus der Auswahl wählen. * Codierungen eingeben, im sCode Kanal 1%üblicherweise Öffnen, im sCode Kanal 2%üblicherweise Schließen. * Soll ein Sensorbefehl programmiert werden, muss rechts bei sSensorcode%ein Haken angebracht und die ersten 6 Positionen ausgefüllt werden, Pos. 7-9 haben keine Bedeutung. 	

Zuordnung der Betätigungstasten

- Nr. 1 = 00
- Nr. 2 = 0-
- Nr. 3 = -0
- Nr. 4 = --
- Nr. 5 = 0+
- Nr. 6 = +0



Soll mit dem Displaysender der selbe Rolladen bedient werden, wie mit einem 2, 4 oder 6Kanal-Handsender, muss er auf die gleiche Codierung eingestellt werden.

Bei einem 2Kanal, 4Kanal oder 6Kanal- Handsender können nur die Dipschalter 1 bis 7 eingestellt werden, 8 + 9 sind durch die Betätigungstasten vorgegeben. Deshalb ist es wichtig, dass die vorgegebenen Codierungen bekannt sind.

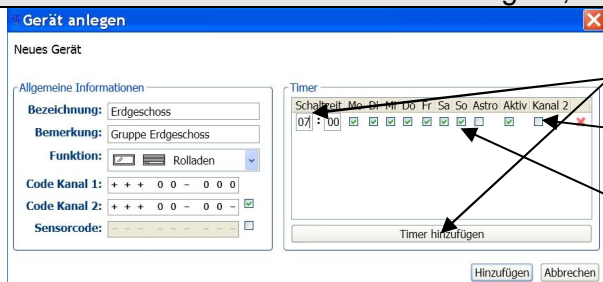
Werden beim sCode Kanal 1%die Positionen 8 + 9 von Kanal 1 (00) eingegeben, wird der sCode Kanal 2%automatisch mit Kanal 2 (0-) ausgefüllt. Wird Kanal 3 (-0) eingegeben, entsteht Kanal 4 (--), aus Kanal 5 (0+) entsteht Kanal 6 (+0).



Innerhalb eines Bereichs kann die Reihenfolge geändert werden, dies geschieht über sDrag and Drop%

Ebenfalls kann die Reihenfolge der Bereiche untereinander vertauscht werden.

Timer einstellen. Es stehen insgesamt 20 verschiedene Fahrzeiten zur Verfügung. Diese Funktion ist nur bei Geräten möglich, die unten links im Display eine Zeitanzeige haben.

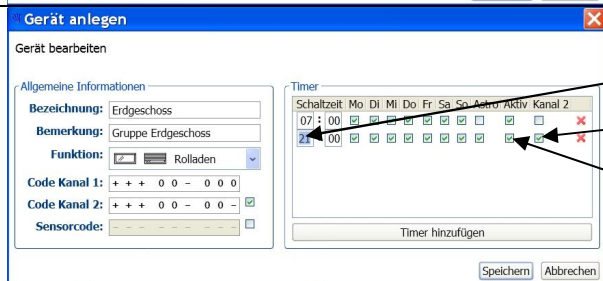


Es wird zuerst sTimer hinzufügen%angeklickt.

Anschließend wird die Fahrzeit eingegeben.

Wenn hier nichts verändert wird, liegt die Einstellung auf dem Code-Kanal 1

Einzelne Tage können durch Anklicken herausgenommen werden.



Dann nochmals sTimer hinzufügen%anklicken.

Fahrzeit eingegeben.

Kanal 2 anklicken, für Code-Kanal 2 = Schließen.

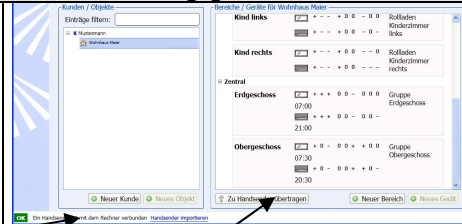
Bei Bedarf Cosmo/Astro anklicken. Der Abfahrbefehl kommt dann bei Sonnenuntergang, spätestens jedoch um 21:00 Uhr.



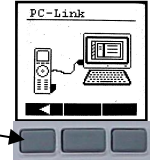
Nach dem Speichern werden diese Daten angezeigt.

Daten zum Handsender übertragen. Wenn der Handsender bereits beschrieben ist, sollte er vor der Übertragung in die Werkseinstellung gebracht werden.

Verbindung zwischen Handsender und Computer herstellen, wie unter dem Punkt **sHandsender über USB-Kabel mit dem Computer verbinden und USB-Verbindung herstellen** beschrieben.



Nachdem die Datenübertragung abgeschlossen ist, kann die Verbindung getrennt werden, wie bis Version 2V2 unter Punkt **sVerbindung trennen** beschrieben, bei neuen Geräten,

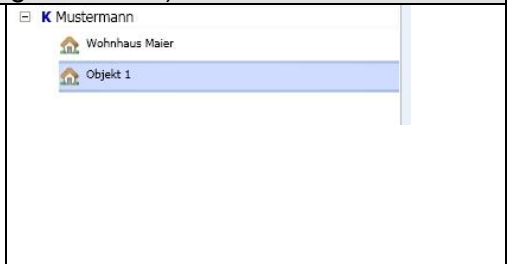
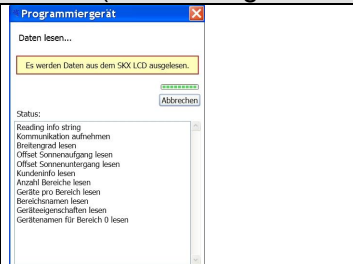


Taste drücken.

Hier wird angezeigt, ob eine Verbindung zum Sender besteht.

Nachdem die Verbindung hergestellt ist, Datenübertragung starten.

Daten von einem Handsender auslesen (Verbindung muss hergestellt sein)



Auf den Kunden klicken, bei dem der ausgelesene Handsender gespeichert werden soll, nicht auf ein Objekt.

Anschließend Handsender importieren anklicken. Es erscheint kurz das Bild Daten lesen ...

Es wird ein neues Objekt erstellt, mit den Daten des Handsenders. Die Bezeichnung des Objekts kann durch Doppelklick geöffnet und abgeändert werden.

Funk-Codierpläne erstellen

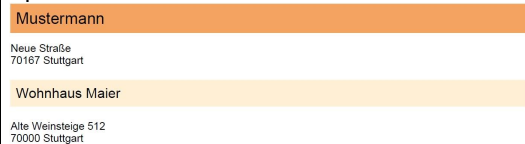
Zuerst **sDatei** dann **sFunk-Kodierplan (PDF)** erstellen anklicken.



Gewünschte Pläne auswählen, Report erstellen starten.



Speicherort und Dateiname auswählen und Speichern.



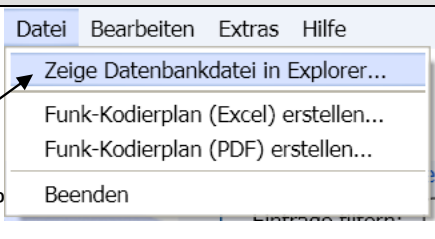
Erdgeschoss	Code1	Code2	Sensorcode	Timer / Bemerkung
Windfang	+++ 00+ -00	+++ 00+ -0-		Rolladen Windfang
Obergeschoss	Code1	Code2	Sensorcode	Timer / Bemerkung
Eltern Ost	+++ +++ -00	+++ +++ -0-		Rolladen Eltern Ost
Eltern Süd	+++ +0- -00	+++ +0- -0-	+++ +0+ SSS	Rolladen Eltern Süd
Dachterrasse	+++ +0+ -00	+++ +0+ -0-	+++ +0+ SSS	Markise Dachterrasse

Codierplan wird erstellt und gespeichert.

Daten sichern

Die Daten sind in der Datei mit dem Namen SKX_LCD.sdf.

Um Datenverlust vorzubeugen, sollten Sie regelmäßig eine Kopie dieser Datei auf einem anderen Speichermedium erstellen. Den Ort dieser Datei finden Sie heraus, indem Sie **sZeige Datenbankdatei in Explorer** aus dem Menü **sDatei** wählen.



Sie können problemlos neuere Versionen der Software installieren. Die Datenbank wird weiterverwendet.