

I. DESCRIPTION

1. CARACTÉRISTIQUES

Ce module interactif est en fait un séquenceur universel. Pour chaque canal disponible, il peut enregistrer une succession d'états de sortie dans un temps imparti.

Les sorties sont disponibles directement, elles peuvent commander au choix, des commandes basses tension, des relais de puissance, une télécommande infrarouge, ou encore un autre module.

Alimentation extérieure

Backup mémoires :10 ans

Nombre de canaux = 10

Nombre de sorties logiques =

Nombre de sorties proportionnelles = sur 3 ou 4 bits

Vitesses

Autonomie d'un canal = 3600 unités

Trois sélections

1/1= 60 minutes, 1/2 = 30 minutes, 1/10 = 6 minutes

2. CLAVIER

PLAY & STOP : touche programme; arrête l'enregistrement, retourne au défilement

>| |< : Pas-à-pas avant arrière, défilement lorsqu'on laisse le contact

END : place un code de fin de piste

CLEAR : nettoie entièrement le canal (compteur à zéro) (accessible avec une pointe)

LOCK : bloque le clavier

Canaux : sélectionnent le canal et lance la lecture

Sorties : enregistrent ou annulent les impulsions sur le compteur

Sorties variables : permettent de mettre une valeur à l'une des sorties variables.

Sélection V : cet interrupteur définit trois vitesses de défilement à choix.

3. AFFICHAGE

24-32 caractères

Temps *Sorties*
B-3600-S-□□□□□□□□1 2 3 4
Canal *Mode* *S. variables*

II. PROGRAMME

MODE DEFILEMENT

En appuyant sur la touche d'un canal, on déclenche le compteur. Pendant ce temps, le module est sensible à toutes les interventions, il enregistre les commutations des sorties. Chaque fois que l'on appuie sur la touche d'un canal, celui-ci redémarre depuis l'état 0.

Quand le programme tourne sur un canal, le module est insensible aux autres appels **sauf pour le dernier état** (la dernière seconde).

Ainsi, de cette manière, il est possible de boucler le module sur lui même, ce qui peut lui donner une plus longue autonomie. De plus cette possibilité permet aussi d'appeler un canal déjà enregistré.

Dans ce mode, les touches variable +- croissent ou décroissent unité par unité.

La touche **STOP / PLAY** peut en tout temps arrêter ou remettre le compteur en marche.

La touche **END** met un code de fin de piste sur le canal, le mode **PLAY** ne peut pas dépasser ce point.

MODE MANUEL

Les touches pas à pas < > stoppent la course du compteur. Elles font passer le mode d'enregistrement en manuel.

Chaque pression sur l'une de ces touches fait avancer ou reculer d'un pas.

Une pression plus longue (~2 seconde) permet un défilement rapide (10 fois plus rapide).

Les touches de défilement peuvent aller du point zéro au point 3600 mais si le code "**END**" est présent, la touche > ne peut dépasser ce point, elle se bloque sur lui obligeant, le programmeur à annuler le **END** pour aller plus loin.