

PLACA DE CALLE CON DIRECTORIO ELECTRÓNICO

ENTRANCE PANEL WITH ELECTRONIC DIRECTORY

PLAQUE DE RUE AVEC DIRECTOIRE ÉLECTRONIQUE



APLICACIÓN "2-WIRE PRO"

"2-WIRE PRO" APPLICATION

APPLICATION "2-WIRE PRO"

MANUAL DE USUARIO

USER'S MANUAL

MANUEL D'UTILISATION

ESP	ESPAÑOL	3
ENG	ENGLISH	18
FRA	FRANÇAIS	33

ÍNDICE

CARACTERÍSTICAS GENERALES	4
REQUISITOS MÍNIMOS	4
INSTALACIÓN DE LA APLICACIÓN "2-WIRE PRO"	4
DESCRIPCIÓN VENTANA DE LA APLICACIÓN "2-WIRE PRO"	6
DESCRIPCIÓN DE LA VENTANA "NUEVO" - VENTANA INICIAL	7
DESCRIPCIÓN DE LA VENTANA "ABRIR"	7
DESCRIPCIÓN DE LA VENTANA "REGISTROS"	8
DESCRIPCIÓN DE LA VENTANA "VIVIENDAS"	9
DESCRIPCIÓN DE LA VENTANA "VECINOS"	12
DESCRIPCIÓN DE LA VENTANA "CÓDIGOS"	14
DESCRIPCIÓN DE LA VENTANA "ASOCIACIONES"	16

CARACTERÍSTICAS GENERALES

La aplicación "2-WIRE PRO" de ALCAD le va a permitir desde su ordenador PC, crear un archivo con toda la información para el directorio electrónico de la placa de calle con teclado y pantalla TFT de ALCAD. Permitiéndole posteriormente el volcado de toda la información a la placa de calle mediante una memoria USB (pen drive).

REQUISITOS MÍNIMOS

Antes de instalar y comenzar a utilizar la aplicación "2-WIRE PRO", tenga en cuenta que su ordenador PC debe disponer del siguiente equipo:

HARDWARE

- ▶ 1 puerto USB 1.1 ó 2.0. disponible.
- ▶ Unidad de CD-ROM.
- ▶ 10 MByte de espacio disponible en el disco duro.

SOFTWARE

- ▶ Sistema operativo Windows XP, Windows Vista o Windows 7.

Nota: Asimismo, requiere de una memoria USB (pen drive) con una partición FAT32, para poder transferir la información del directorio electrónico desde su ordenador PC a la placa de calle con teclado y pantalla TFT, (Consulte la hoja de normas de la placa de calle)

INSTALACIÓN DE LA APLICACIÓN "2-WIRE PRO"

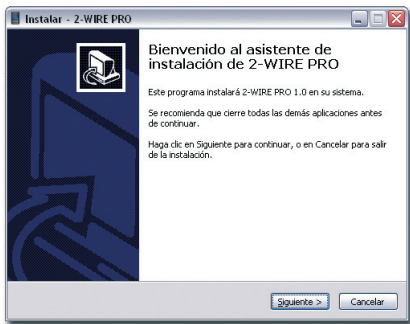
Una vez localizados los archivos del software "2-WIRE PRO", se procederá a realizar la instalación. El proceso es sencillo e intuitivo para facilitar al usuario la instalación en el PC. A continuación se describen los pasos a seguir durante la instalación.

Dentro de la carpeta "2-WIRE PRO", ejecutar el archivo "2-WIRE Pro.exe".



2-WIRE Pro.exe

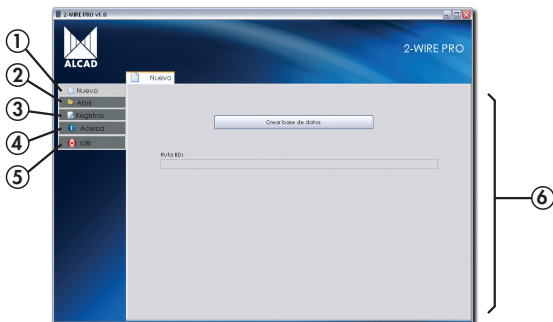
Comenzará entonces el proceso de instalación. Hay que seguir los pasos indicados y elegir el directorio de destino.



Para empezar a usar la aplicación bastará con que haga click sobre el archivo "2-WIRE PRO" situado en Inicio > Programas > ALCAD > 2-WIRE PRO



DESCRIPCIÓN VENTANA DE LA APLICACIÓN "2-WIRE PRO"



1- Ventana "Nuevo"

Creación de nueva base de datos (pantalla de inicio).

2- Ventana "Abrir"

Abre una base de datos existente.

3- Ventana "Registros"

Permite introducir la información del directorio electrónico.

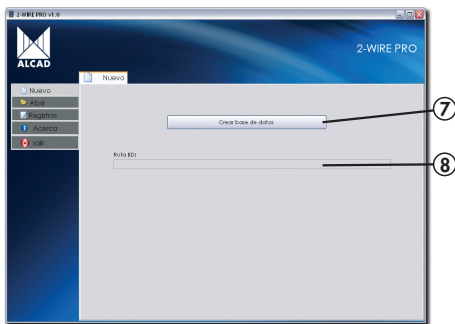
4- Ayuda

Abre este manual.

5- Salir de la aplicación

6- Área de trabajo

DESCRIPCIÓN VENTANA "NUEVO" (1) - VENTANA INICIAL



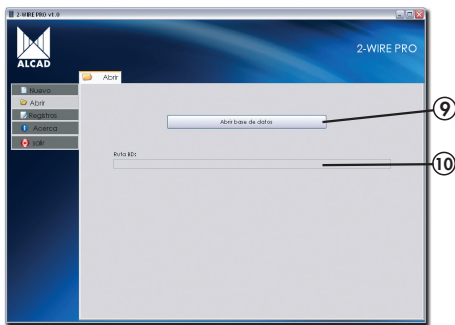
7- Crear base de datos
Crea un nuevo proyecto

8- Ruta BD
Muestra la ruta del archivo creado

CREAR NUEVO PROYECTO

Comience creando un nuevo proyecto. Para ello vaya a la ventana "Nuevo" (1) y seleccione "Crear base de datos" (7). Guarde el archivo en el directorio raíz de la memoria USB (pen drive). En el campo "Ruta BD" (8) se mostrará la ruta del archivo de base de datos en uso.

DESCRIPCIÓN VENTANA "ABRIR" (2)



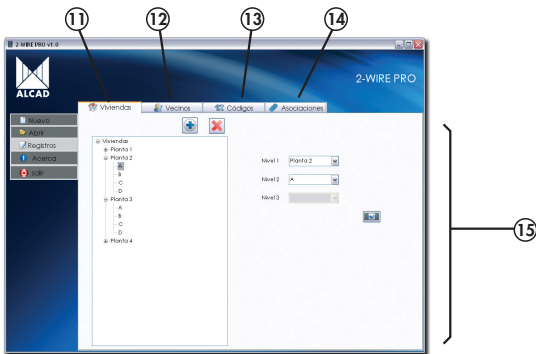
9- Abrir base de datos
Abre un proyecto existente

10- Ruta BD
Muestra la ruta del archivo creado

ABRIR PROYECTO EXISTENTE

Si desea continuar editando un proyecto ya creado vaya a la pantalla "Abrir" (2) y seleccione "Abrir base de datos" (9). En el campo "Ruta BD" (10) se mostrará la ruta del archivo de base de datos abierto.

DESCRIPCIÓN VENTANA "REGISTROS" (3)



11- Ventana "Viviendas"

Permite definir la estructura de la instalación.

12- Ventana "Vecinos"

Permite introducir nombre y apellidos de los vecinos de la instalación.

13-Ventana "Códigos"

Permite introducir los códigos en la instalación (Llamada, apertura de puerta...)

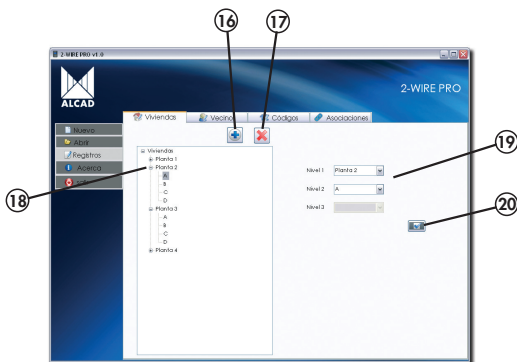
14- Ventana "Asociaciones"

Permite asociar Códigos con vecinos y/o viviendas.

15- Área de trabajo

DESCRIPCIÓN VENTANA "VIVIENDAS" (11)

La ventana "Viviendas" le va a permitir confeccionar árbol de viviendas donde se almacena la estructura de la instalación. Esto va a permitir realizar búsquedas por vivienda desde la placa de calle. Si no desea permitir esta función no es necesario cumplimentar esta parte. Si desea permitir esta función, habilite la opción "Buscar Vivienda" en la placa de calle, consulte la hoja de normas de la placa de calle con teclado.



16- Botón añadir (+)

Añade un nuevo nivel en el árbol de viviendas, en la posición seleccionada.

17- Botón eliminar (-)

Elimina el nivel previamente seleccionado en el árbol de viviendas.

18- Arbol de viviendas

Recoge la información introducida sobre la estructura de la instalación.

19-Campos de texto

Permite dar nombres a los distintos niveles del árbol de viviendas.

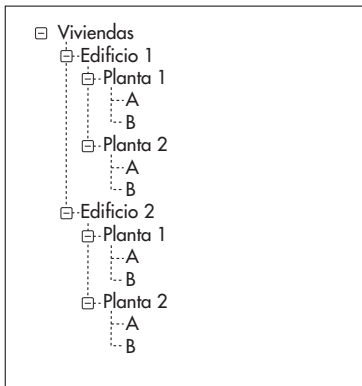
20-Botón aceptar ([✓])

Guarda los cambios en el árbol de viviendas.

ÁRBOL DE VIVIENDAS

La forma que adopte el árbol de viviendas determinará la experiencia del usuario a la hora de buscar y llamar a una vivienda utilizando la opción "Buscar vivienda" desde la placa de calle. Puede crear hasta 3 niveles para componer el árbol de viviendas.

Ejemplo: Una instalación de portero tipo urbanización consta de un acceso exterior y 2 edificios interiores de 4 viviendas cada uno. A continuación se muestra el árbol de viviendas correspondiente.





Ejemplo: árbol de viviendas para una instalación de 2 edificios y 4 viviendas cada uno



NIVELES



Los elementos de un árbol de viviendas están clasificados por niveles. En el ejemplo, el nivel 1 corresponde a los edificios de la instalación (Edificio 1 y Edificio 2). El nivel 2 corresponde a las plantas de los edificios (Planta 1 y Planta 2) y el nivel 3 corresponde a las manos de cada planta (manos A y B). Esto permite al usuario realizar búsquedas por Edificio, planta y mano utilizando la opción "Buscar vivienda" desde la placa de calle.

Un árbol de viviendas puede estar compuesto por 1, 2 ó 3 niveles según la complejidad de la instalación.


CÓMO CREAR UN NUEVO ELEMENTO EN EL ÁRBOL DE VIVIENDAS

Para crear un elemento de nivel 1 seleccione el elemento "Viviendas" haciendo click con el botón izquierdo del ratón y pulse el botón añadir (). A continuación escriba el nombre del elemento que desea crear en el campo de texto (19) correspondiente al nivel 1. Pulse el botón aceptar () para confirmar y guardar los cambios.

Para crear un elemento de nivel 2 seleccione un elemento de nivel 1 haciendo click con el botón izquierdo del ratón y pulse el botón añadir (). A continuación escriba el nombre del elemento que desea crear en el campo de texto (19) correspondiente al nivel 2. Pulse el botón aceptar () para confirmar y guardar los cambios.

Para crear un elemento de nivel 3 seleccione un elemento de nivel 2 haciendo click con el botón izquierdo del ratón y pulse el botón añadir (). A continuación escriba el nombre del elemento que desea crear en el campo de texto (19) correspondiente al nivel 3. Pulse el botón aceptar () para confirmar y guardar los cambios.

CÓMO MODIFICAR UN ELEMENTO EN EL ÁRBOL DE VIVIENDAS

Para modificar un elemento del árbol de viviendas, seleccíonelo haciendo click con el botón izquierdo del ratón. A continuación modifique el nombre del elemento en el campo de texto (19) correspondiente. Pulse el botón aceptar () para confirmar y guardar los cambios.

CÓMO ELIMINAR UN ELEMENTO EN EL ÁRBOL DE VIVIENDAS

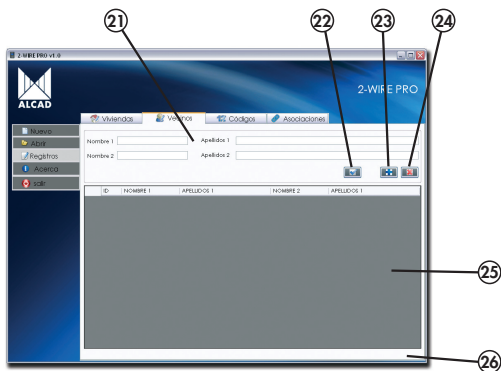
Para eliminar un elemento, seleccíonelo en el árbol de viviendas haciendo click con el botón izquierdo del ratón. A continuación pulse el botón eliminar (). El elemento se eliminará inmediatamente.



► **Importante:** Los elementos del árbol de viviendas eliminados no podrán recuperarse. Sea especialmente cuidadoso al utilizar ésta función.

DESCRIPCIÓN VENTANA "VECINOS" (12)

La ventana "Vecinos" le va a permitir confeccionar una lista de registros donde se almacenan los nombres y apellidos de los vecinos de la instalación. Esto va a permitir realizar búsquedas por apellido desde la placa de calle. Si no desea permitir esta función no es necesario cumplimentar esta parte. Consulte la hoja de normas de la placa de calle con teclado para saber cómo deshabilitar la función "Buscar Vecino".



21- Campos de texto

Permiten introducir ó modificar los registros de nombres y apellidos de los vecinos. (Hasta 2 vecinos por registro)

22- Botón aceptar ([✓])

Guarda los cambios en listado de vecinos

23- Botón añadir (+)

Añade un nuevo registro en el listado.

24- Botón eliminar (✕)

Elimina el registro previamente seleccionado en el listado de vecinos.

25- Listado de registros de vecinos

Muestra la lista de registros que contienen los nombres de los vecinos.

26- Área de mensajes de error



Muestra mensajes de error.

LISTADO DE REGISTROS DE VECINOS


En el listado de registros de vecinos se almacenan los nombres y apellidos de los vecinos de la instalación. Cada registro consta de 2 nombres y 2 apellidos. Almacene en un mismo registro nombres y apellidos de personas que vivan en la misma vivienda.

Nota: Para que un registro sea válido deberá escribir, al menos, el campo "Apellido 1"


CÓMO CREAR UN NUEVO REGISTRO EN EL LISTADO DE REGISTROS DE VECINOS

Para crear un elemento nuevo en la lista de registros de vecinos pulse el botón añadir (). A continuación escriba los nombres y apellidos en el campos de texto (21). Pulse el botón aceptar () para confirmar y guardar los cambios. Si el registro no es correcto se mostrará un mensaje de error (26).

CÓMO MODIFICAR UN REGISTRO EN EL LISTADO DE REGISTROS DE VECINOS

Para modificar un registro, selecciónelo en el listado haciendo click con el botón izquierdo del ratón. A continuación haga las modificaciones deseadas en el campo de texto (21) correspondiente. Pulse el botón aceptar () para confirmar y guardar los cambios. Si el registro no es correcto se mostrará un mensaje de error (26).

CÓMO ELIMINAR UN REGISTRO EN EL LISTADO DE REGISTROS DE VECINOS

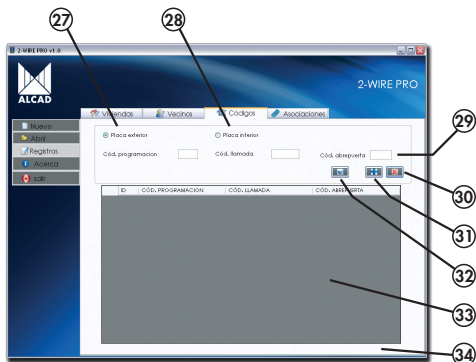
Para eliminar un registro, selecciónelo en el listado haciendo click con el botón izquierdo del ratón. A continuación pulse el botón eliminar (). El registro se eliminará inmediatamente.



► **Importante:** Los elementos del listado eliminados no podrán recuperarse. Sea especialmente cuidadoso al utilizar ésta función.

DESCRIPCIÓN VENTANA "CÓDIGOS" (13)

La ventana "Códigos" le va a permitir confeccionar una lista de registros donde se almacenan los códigos de programación de los teléfonos/monitores, códigos de llamada y códigos de apertura de puerta.



27- Placa exterior

Seleccione esta opción si se trata de una placa de acceso exterior en urbanización.

22- Placa interior

Seleccione esta opción si se trata de una placa de acceso interior en un edificio. Seleccione el número de dígitos de los códigos de programación (3 ó 4 dígitos).

23- Campos de código

Cód. Programación: Código interno de teléfonos/soportes de conexiones.

Cód. Llamada: Código para llamar.

Cód. Abrepuerta: Código apertura de puerta.

24- Botón eliminar (X)

Elimina el registro previamente seleccionado en el listado de códigos.

25- Botón añadir (+)

Añade un nuevo registro en el listado.

26- Botón aceptar (✓)

Guarda los cambios en listado de códigos.

27- Listado de registros de códigos

Muestra la lista de registros que contienen los códigos de programación de los teléfonos/monitores, códigos de llamada y códigos de apertura de puerta.

28- Área de mensajes de error

Muestra mensajes de error.



LISTADO DE REGISTROS DE CÓDIGOS

En el listado de registros de códigos se almacenan los códigos de programación de los teléfonos/monitores, códigos de llamada y códigos de apertura de puerta pertenecientes a cada vivienda. Cada registro consta de 3 códigos pertenecientes a una misma vivienda. El código de programación es el código interno que la placa enviará a través del bus para llamar al teléfono/monitor de la vivienda.


El código de llamada es el código que marcará el visitante para llamar a la vivienda. El código de abrepuerta es el código que marcará el visitante para abrir la puerta. Si desea asignar códigos de llamada distintos a los de programación, active la opción "Código de llamada" en la placa de calle, consulte la hoja de normas de la placa de calle con teclado.

Nota: Para que un registro sea válido deberá escribir, al menos, los códigos de programación y de llamada.

CÓMO CREAR UN NUEVO REGISTRO EN EL LISTADO DE REGISTROS DE CÓDIGOS

Para crear un elemento nuevo en la lista de registros de códigos pulse el botón añadir (). A continuación escriba los códigos en los campos de código (29). Pulse el botón aceptar () para confirmar y guardar los cambios. Si el registro no es correcto se mostrará un mensaje de error (34).

CÓMO MODIFICAR UN REGISTRO EN EL LISTADO DE REGISTROS DE CÓDIGOS

Para modificar un registro, selecciónelo en el listado haciendo click con el botón izquierdo del ratón. A continuación haga las modificaciones deseadas en los campos de código (29). Pulse el botón aceptar () para confirmar y guardar los cambios. Si el registro no es correcto se mostrará un mensaje de error (34).

CÓMO ELIMINAR UN REGISTRO EN EL LISTADO DE REGISTROS DE CÓDIGOS

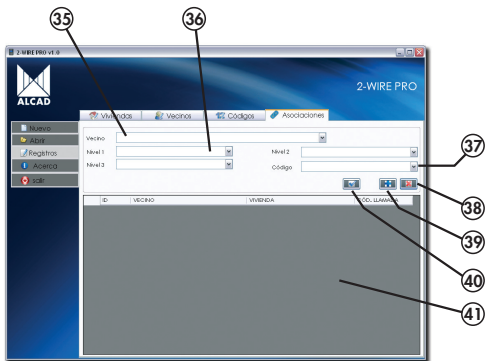
Para eliminar un registro, selecciónelo en el listado haciendo click con el botón izquierdo del ratón. A continuación pulse el botón eliminar (). El elemento se eliminará inmediatamente.



► **Importante:** Los elementos del listado eliminados no podrán recuperarse. Sea especialmente cuidadoso al utilizar ésta función.

DESCRIPCIÓN VENTANA "ASOCIACIONES" (14)

La ventana "Asociaciones" le va a permitir confeccionar una lista de registros donde se relacionan los códigos de llamada con los nombres de los vecinos y con las viviendas.



- 35- **Campo de vecino (desplegable)**
Campo desplegable para seleccionar el nombre del vecino.
- 36- **Campos de nivel (desplegable)**
Campo desplegable para seleccionar la vivienda.
- 37- **Campo de código (desplegable)**
Campo desplegable para seleccionar el código de llamada.
- 38- **Botón eliminar (X)**
Elimina el registro previamente seleccionado en el listado de asociaciones.
- 39- **Botón añadir (+)**
Añade un nuevo registro en el listado.
- 40- **Botón aceptar ([✓])**
Guarda los cambios en listado de asociaciones.
- 41- **Listado de registros de asociaciones**
Muestra la lista de registros que contienen las asociaciones entre elementos del listado de viviendas, listado de vecinos y listado de códigos.



LISTADO DE REGISTROS DE ASOCIACIONES

En el listado de registros de asociaciones se almacenan las relaciones entre códigos de llamada con los nombres de los vecinos y con las viviendas.


Cada registro consta nombre y apellido de un vecino, una vivienda y un código de llamada. Todos ellos definidos previamente en las ventanas "vecinos", "viviendas" y "códigos" respectivamente.

Nota: El campo "Código" es obligatorio, mientras que los campos de Vecino y los campos de vivienda (Campos de nivel) son opcionales, según los métodos de llamada que vaya a permitir desde la placa de calle

CÓMO CREAR UN NUEVO REGISTRO EN EL LISTADO DE REGISTROS DE ASOCIACIONES

Para crear un elemento nuevo en la lista de registros de asociaciones pulse el botón añadir (). A continuación seleccione los datos del nuevo registro de los campos desplegados (35, 36 y 37). Pulse el botón aceptar () para confirmar y guardar los cambios.

CÓMO MODIFICAR UN REGISTRO EN EL LISTADO DE REGISTROS DE ASOCIACIONES

Para modificar un registro, selecciónelo en el listado haciendo click con el botón izquierdo del ratón. A continuación haga las modificaciones deseadas en los campos desplegados (35, 36 y 37). Pulse el botón aceptar () para confirmar y guardar los cambios.

CÓMO ELIMINAR UN REGISTRO EN EL LISTADO DE REGISTROS DE ASOCIACIONES

Para eliminar un registro, selecciónelo en el listado haciendo click con el botón izquierdo del ratón. A continuación pulse el botón eliminar (). El elemento se eliminará inmediatamente.



► **Importante:** Los elementos del listado eliminados no podrán recuperarse. Sea especialmente cuidadoso al utilizar ésta función.

INDEX

GENERAL FEATURES	19
MINIMUM REQUIREMENTS	19
INSTALLATION OF THE "2-WIRE PRO" APPLICATION	19
DESCRIPTION OF "2-WIRE PRO" APPLICATION WINDOW	21
DESCRIPTION OF "NEW" WINDOW - INITIAL WINDOW	22
DESCRIPTION OF "OPEN" WINDOW.....	22
DESCRIPTION OF "REGISTERS" WINDOW.....	23
DESCRIPTION OF "DWELLINGS" WINDOW.....	24
DESCRIPTION OF "RESIDENTS" WINDOW	27
DESCRIPTION OF "CODES" WINDOW.....	29
DESCRIPTION OF "ASSOCIATIONS" WINDOW.....	31

GENERAL FEATURES

ALCAD's "2-WIRE PRO" application makes it possible for you to create a file on your PC containing all the information for the electronic directory of the entrance panel with keypad and TFT screen. You can then transfer all this information to the entrance panel itself using a USB memory stick (or pen drive).

MINIMUM REQUIREMENTS

Before installing and starting to use the "2-WIRE PRO" application, make sure that your PC is equipped as follows:

HARDWARE

- ▶ An available 1.1 or 2.0 USB port
- ▶ A CD-ROM drive
- ▶ 10 MB of available space on the hard disk.

SOFTWARE

- ▶ Operating system: Windows XP, Windows Vista or Windows 7.

Note: Similarly, you need a USB memory stick (pen drive) with a FAT32 partition to be able to transfer the electronic directory information from your PC to the entrance panel with numeric keypad and TFT screen. (See the technical datasheet of the entrance panel.)

INSTALLATION OF THE "2-WIRE PRO" APPLICATION

Once you have located the "2-WIRE PRO" files, you can proceed to installing the program. The process is simple and intuitive, making it easy for the user to install the software on the PC. The steps to be followed during installation are set out below.

In the "2-WIRE PRO" folder, double-click on "2-WIRE Pro.exe".



2-WIRE Pro.exe

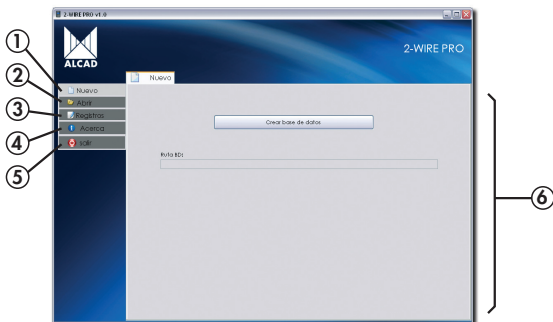
The installation process will then begin. Follow the on-screen instructions and choose the destination directory.



To begin using the application, all you have to do is click on the "2-WIRE PRO" file located in Start > Programs > ALCAD > 2-WIRE PRO.



DESCRIPTION OF "2-WIRE PRO" APPLICATION WINDOW



1- "New" window

Creates a new database (starting screen).

2- "Open" window

Opens an existing database.

3- "Registers" window

Used to enter the information of the electronic directory.

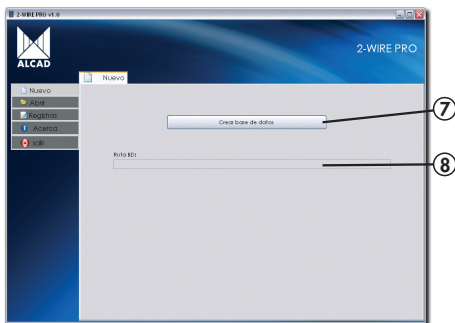
4- Help

Opens this manual.

5- Closes the application.

6- Work area

DESCRIPTION OF "NEW" WINDOW (1) - INITIAL WINDOW



7- Create database

This creates a new project

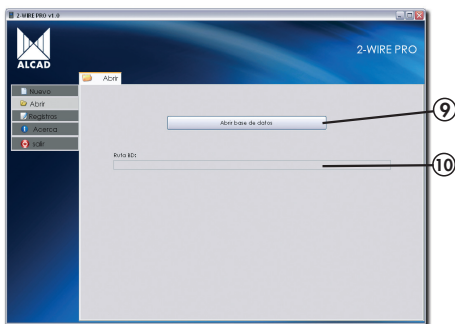
8- DB path

Shows the path of the created file.

CREATING A NEW PROJECT

You begin by creating a new project. To do so, go to the "New" window (1) and select "Create database" (7). Save the file in the root directory of the USB memory stick (pen drive). En el campo "Ruta BD" (9) se mostrará la ruta del archivo de base de datos creado.

DESCRIPTION OF "OPEN" WINDOW (2)



9- Open database

Opens an existing project.

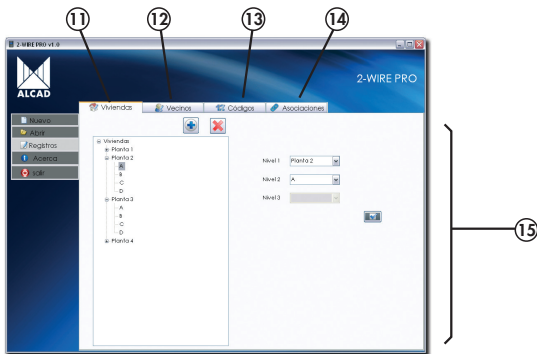
10- DB path

Shows the path of the open file.

OPENING AN EXISTING PROJECT

If you wish to continue editing a previously created project, go to the "Open" screen (2) and select "Open database" (9). In the field "DB Path" (10) is displayed the path of the open database file.

DESCRIPTION OF "REGISTERS" WINDOW (3)



11- "Dwellings" window

Used to define the structure of the installation.

12- "Residents" window

Used to enter the full name of the each resident of the installation

13- "Codes" window

Used to enter the codes of the installation (call code, door opening code, etc.)

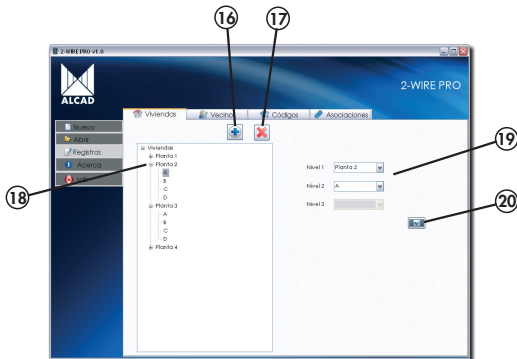
14- "Associations" window

Used to associate codes with residents and/or dwellings.

15- Work area

DESCRIPTION OF "DWELLINGS" WINDOW (11)

The "Dwellings" window allows you to create a dwellings tree where the structure of the installation is stored. This makes it possible to perform searches by dwelling from the entrance panel. If you do not wish to allow this function, it is not necessary to fill in this part. If you wish to allow this function, enable the option "Search for Dwelling" in the entrance panel (see the datasheet of the entrance panel with keypad).



16- Add button (+)

This adds a new level to the dwellings tree at the selected position.

17- Delete button (-)

This deletes the selected level in the dwellings tree.

18- Dwellings tree

This brings together the information

entered relating to the structure of the installation.

19- Text fields

These are used to give names to the different levels of the dwellings tree.

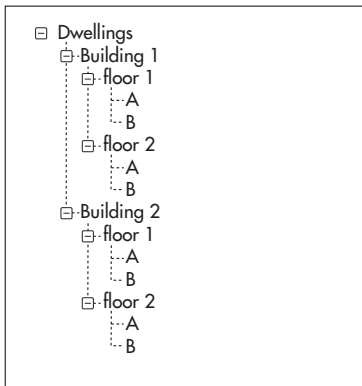
20- OK button (✓)

This saves any changes made to the dwellings tree.

DWELLINGS TREE

The form that the dwellings tree takes will determine the nature of the user's experience when searching for and calling a dwelling by using the "Search for dwelling" option from the entrance panel. You can create up to 3 levels to form the dwellings tree.

Example: A door entry installation for a housing compound consists of one external point of entry and 2 inner buildings, each containing 4 dwellings.



Example: Dwellings tree for an installation of 2 buildings, each containing 4 dwellings.

LEVELS

The elements forming a dwellings tree are classified by levels. In the example, Level 1 corresponds to the buildings of the installation (Building 1 and Building 2). Level 2 corresponds to the floors of the buildings (Floor 1 and Floor 2) while level 3 corresponds to the door numbers on each floor (door A, door B, etc.). This allows the user to perform searches by building, floor and side using the option "Search for dwelling" from the entrance panel.

A dwellings tree can be made up of 1, 2 or 3 levels, depending on the complexity of the installation.

HOW TO CREATE A NEW ELEMENT ON THE DWELLINGS TREE

To create a Level 1 element, select the "Dwellings" element by left-clicking on it with the mouse and pressing the Add button (⊕). Next, type the name of the element that you wish to create in the text field (19) corresponding to Level 1. Then press the OK button (✓) to confirm and to save the changes.

To create a Level 2 element, select an element from Level 1 by left-clicking on it with the mouse and pressing the Add button (⊕). Next, type the name of the element you wish to create in the text field (19) corresponding to Level 2. Then press the OK button (✓) to confirm and to save the changes.

To create a Level 3 element, select an element from Level 2 by left-clicking on it with the mouse and pressing the Add button (⊕). Next, type the name of the element you wish to create in the text field (19) corresponding to Level 3. Then press the OK button (✓) to confirm and to save the changes.

HOW TO MODIFY AN ELEMENT ON THE DWELLINGS TREE

To modify an element on the dwellings tree, select it by left-clicking on it with the mouse. Next, change the name of the element in the appropriate text field (19). Then press the OK button (✓) to confirm and to save the changes.

HOW TO DELETE AN ELEMENT FROM THE DWELLINGS TREE

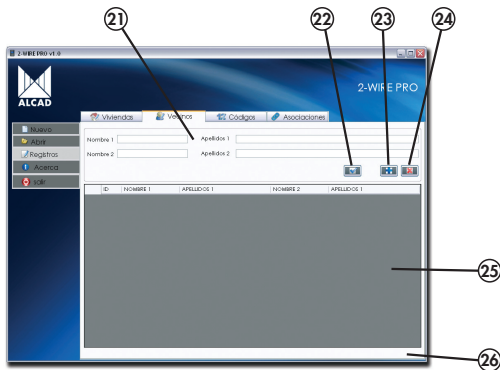
To delete an element, select it on the dwellings tree by left-clicking on it with the mouse. Then press the Delete button (⊗). The element will immediately be deleted.



► **Important:** This action cannot be undone: elements deleted from the dwellings tree cannot be recovered. Be particularly careful, therefore, when using this feature.

DESCRIPTION OF "RESIDENTS" WINDOW (12)

In the "Residents" window, you can make a list of registers where the full names of the residents of the installation are stored. This makes it possible to perform searches by surname from the entrance panel. If you do not wish to allow this function, it is not necessary to fill in this part. To find out how to disable the "Search for Resident" function, see the datasheet of the entrance panel with keypad.



21- Text fields

These are used to enter or to modify the registers containing the full names of the residents (up to 2 residents per register).

22- OK button (☑)

This saves changes in the list of residents.

23- Add button (+)

This adds a new register to the list.

24- Delete button (✕)

This deletes a selected register from the list of residents.

25- List of registers of residents

This shows the list of registers containing the names of the residents.

26- Error message area



Error messages are shown here.

LIST OF RESIDENT REGISTERS


The first names and surnames of the residents of the installation are stored in the list of resident registers. Each register consists of 2 first names and 2 surnames. Store the first names and surnames of persons who live in the same dwelling in a single register.

Note: For a register to be valid, you must at least fill in the field "Surname 1".

HOW TO CREATE A NEW REGISTER IN THE LIST OF RESIDENT REGISTERS

To create a new element in the list of resident registers, press the Add button (). Next, type the first names and surnames in the text fields (21). Then press the OK button () to confirm and save the changes. If the register is incorrect, an error message (26) will be displayed.

HOW TO MODIFY A REGISTER IN THE LIST OF RESIDENT REGISTERS

In order to modify a register, select it in the list by left-clicking on it with the mouse. Next make the desired changes in the appropriate text field (21). Then press the OK button () to confirm and to save the changes. If the register is not correct, an error message will be shown (26).

HOW TO DELETE A REGISTER FROM THE LIST OF RESIDENT REGISTERS

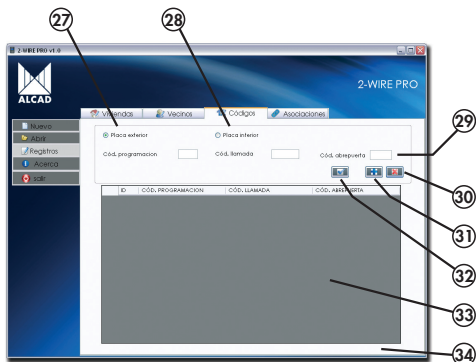
To delete a register, select it in the list by left-clicking on it with the mouse. Then press the Delete button (). The register will immediately be deleted.



► **Important:** This action cannot be undone: elements deleted from the list cannot be recovered. Be particularly careful, therefore, when using this feature.

DESCRIPTION OF "CODES" WINDOW (13)

The "Codes" window allows you to create a list of registers where the various types of code are stored: the programming codes of the telephones/monitors, call codes, and door-opening codes.



27- Exterior panel

Select this option if the panel is for an external point of entry to a housing compound.

28- Interior panel

Select this option the panel is for an internal point of entry in a housing compound or for a building. Select the number of digits in the programming codes (3 or 4 digits).

29- Code fields

Programming code: Internal code of telephones/connection brackets.
Call code: Code for calling.
Door-opening code: Code for opening the door.

30- Delete button (X)

This deletes the selected register in the list of codes.

31- Add button (+)

This adds a new register to the list.

32- OK button (✓)

This saves any changes made to the list of codes.

33- List of code registers

This shows the list of registers which contain the programming codes of the telephones/monitors, the call codes and the door-opening codes.

34- Error message area.

Error messages are shown here.

LIST OF CODE REGISTERS

The programming codes of telephones/monitors, the call codes and the door-opening codes pertaining to each dwelling are stored in the list of code registers. Each register consists of 3 codes pertaining to a single dwelling.

The programming code is the internal code which the panel will send through the BUS connection to call the telephone/monitor in the dwelling.

The call code is the code that the visitor must enter in order to call to the dwelling.

The door-opening code is the code that the visitor enters in order to open the door.

If you wish to assign call codes which are different from the programming codes, turn on the "Call code" option in the entrance panel (see the datasheet of the entrance panel with keypad).

Note: For a register to be valid, you must enter at least the programming code and the call code.

HOW TO CREATE A NEW REGISTER IN THE LIST OF CODE REGISTERS

To create a new element in the list of code registers, press the Add button (⊕). Next, type in the codes in the code fields (29). Then press the OK button (✓) to confirm and to save the changes. If the register is incorrect, an error message (34) will be displayed.

HOW TO MODIFY A REGISTER IN THE LIST OF CODE REGISTERS

To modify a register, select it in the list by left-clicking on it with the mouse. Next, make the desired changes in the code fields (29). Then press the OK button (✓) to confirm and to save the changes. If the register is incorrect, an error message will be displayed (34).

HOW TO DELETE A REGISTER IN THE LIST OF CODE REGISTERS

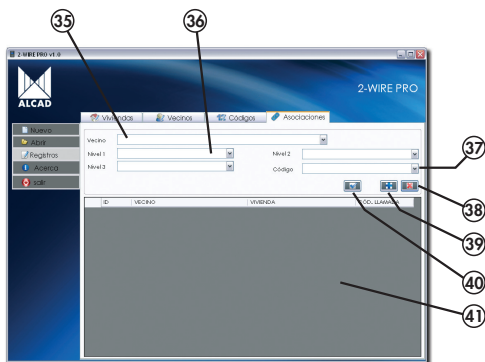
To delete a register, select it in the list by left-clicking on it with the mouse. Next, press the Delete button (⊗). The element will immediately be deleted.



► **Important:** This action cannot be undone: elements deleted from the list cannot be recovered. Be particularly careful, therefore, when using this feature.

DESCRIPTION OF "ASSOCIATIONS" WINDOW (14)

The "Associations" window is used to create a list of registers where the call codes are related to the names of the residents and to the dwellings.



35- Resident field (dropdown)

A dropdown field in which to select the name of the resident.

36- Level field (dropdown)

A dropdown field in which to select the dwelling.

37- Code field (dropdown)

A dropdown field in which to select the call code.

38- Delete button (✕)

This deletes the selected register from the list of associations.

39- Add button (+)

This adds a new register in the list.

40- OK button (✓)

This saves changes made to the associations list.

41- List of associations registers

This shows the list of registers containing the inter-relations between elements in the list of dwellings, the list of residents and the list of codes.



LIST OF ASSOCIATIONS REGISTERS

The relations between call codes and residents' names and dwellings are stored in the list of associations registers.


Each register consists of the full name of a resident, a dwelling and a call code. All of these have previously been defined in the "Residents", "Dwellings" and "Codes" windows respectively.

Note: The "Code" field is compulsory. The "Resident" field, however, and the dwelling fields (level fields) are optional and depend on the call methods you allow from the entrance panel.

HOW TO CREATE A NEW REGISTER IN THE LIST OF ASSOCIATIONS REGISTERS

To create a new element in the list of associations registers, press the Add button (). Next, select the data of the new register in the dropdown fields (35, 36 and 37). Then press the OK button () to confirm and to save the changes.

HOW TO MODIFY A REGISTER IN THE LIST OF ASSOCIATIONS REGISTERS

To modify a register, select it in the list by left-clicking on it with the mouse. Next, make the desired changes using the appropriate dropdown fields (35, 36 and 37). Finally, press the OK button () to confirm and to save the changes.

HOW TO DELETE A REGISTER IN THE LIST OF ASSOCIATIONS REGISTERS

To delete a register, select it in the list by left-clicking on it with the mouse. Next, press the Delete button (). The element will immediately be deleted.



► **Important:** This action cannot be undone: elements deleted from the list cannot be recovered. Be particularly careful, therefore, when using this feature.

SOMMAIRE

CARACTERISTIQUES GÉNÉRAUX	34
CONFIGURATION MINIMALE	34
INSTALLATION DE L'APPLICATION "2-WIRE PRO"	34
DESCRIPTION DE FENÊTRE D'APPLICATION "2-WIRE PRO"	36
DESCRIPTION DE LA FENÊTRE "NOUVEAU" - FENÊTRE INITIALE	37
DESCRIPTION DE LA FENÊTRE "OUVRIR"	37
DESCRIPTION DE LA FENÊTRE "REGISTRES"	38
DESCRIPTION DE LA FENÊTRE "LOGEMENTS"	39
DESCRIPTION DE LA FENÊTRE "HABITANTS".....	42
DESCRIPTION DE LA FENÊTRE "CODES"	44
DESCRIPTION DE LA FENÊTRE "ASSOCIATIONS"	46

CARACTERISTIQUES GÉNÉRAUX

L'application "2-WIRE PRO" d'ALCAD vous permet de créer, sur votre PC, un dossier contenant toute l'information relative à l'annuaire électronique de la plaque d'entrée avec clavier numérique et écran TFT. Vous pouvez ensuite transférer toute cette information à la plaque d'entrée elle-même par l'intermédiaire d'une clé de mémoire USB.

CONFIGURATION MINIMALE

Avant d'installer et de commencer à vous servir de l'application "2-WIRE PRO", assurez-vous que votre PC est équipé comme suit:

MATÉRIEL

- ▶ Un port USB 1.1 ou 2.0 disponible
- ▶ Un lecteur de CD-ROM
- ▶ 10 MB d'espace disponible sur le disque dur.

LOGICIEL

- ▶ Système d'exploitation : Windows XP, Windows Vista ou Windows 7.

Note: De même, une clé USB avec une partition FAT32 est nécessaire pour pouvoir transférer l'information du PC vers la plaque d'entrée avec clavier numérique et écran TFT. (S'en référer aux données techniques de la plaque d'entrée).

INSTALLATION DE L'APPLICATION "2-WIRE PRO"

Une fois que vous avez localisé les fichiers de l' "2-WIRE PRO", vous pouvez procéder à l'installation du programme. Le processus est simple et intuitif, pour faciliter l'installation du logiciel sur le PC de l'utilisateur. Les étapes à suivre pendant l'installation sont présentées ci-dessous.

Dans le dossier "2-WIRE PRO", double-cliquez sur "2-WIRE Pro.exe"



2-WIRE Pro.exe

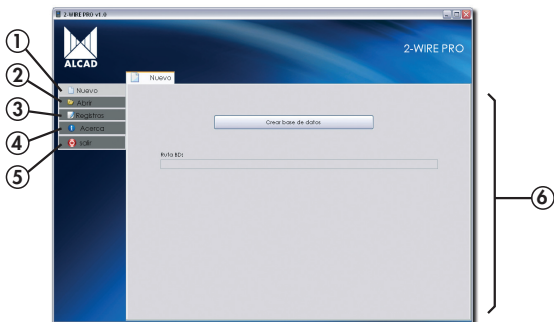
Le procédé d'installation commencera alors. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran et choisissez le répertoire de destination.



Pour commencer à utiliser l'application, il suffit de cliquer sur le dossier "2-WIRE PRO" qui se trouve dans Démarrer > Programmes > ALCAD > 2-WIRE PRO.



DESCRIPTION DE FENÊTRE D'APPLICATION "2-WIRE PRO"



1- Fenêtre "Nouveau"

Crée une nouvelle base de données (écran initial)

2- Fenêtre "Ouvrir"

Ouvre une base de données existante.

3- Fenêtre "Registres"

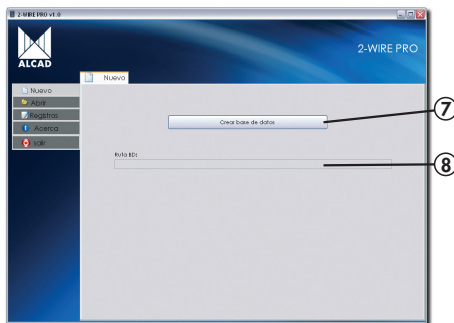
Permet de saisir l'information du répertoire électronique.

4- Aide

Ouvre ce manuel

6- Zone de travail

DESCRIPTION DE LA FENÊTRE "NOUVEAU" (1) - FENÊTRE INITIALE



7- Créer base de données

Ceci crée un nouveau projet

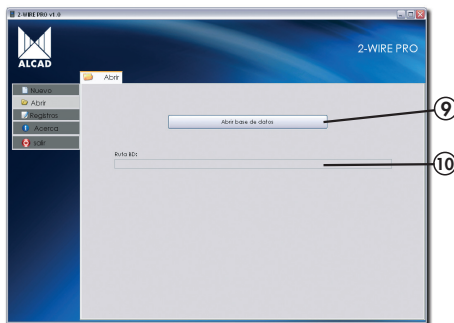
8- Chemin de DB

Ceci montre le chemin du fichier du projet

CRÉATION D'UN NOUVEAU PROJET

Vous commencez par créer un nouveau projet. Pour ce faire, allez à la fenêtre "Nouveau" (1) et choisissez "Créer base de données" (7). Sauvegardez le dossier dans le répertoire racine de la clé de mémoire USB. Dans le champ "Chemin BD" (9) s'affichera le chemin du fichier de cette base de données.

DESCRIPTION DE LA FENÊTRE "OUVRIR" (2)



9- Ouvrir base de données

Ouvre un projet existant

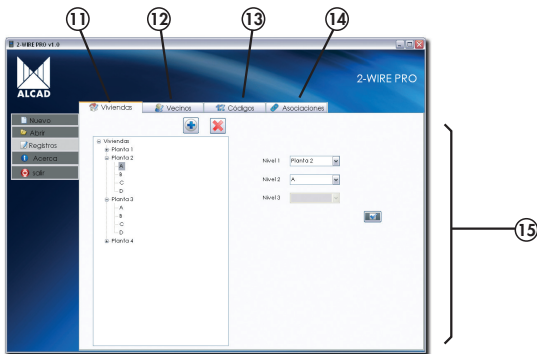
10- Chemin de DB

Ceci montre le chemin du fichier du projet

OUVERTURE D'UN PROJET EXISTANT

Si vous souhaitez continuer d'éditer un projet précédemment créé, allez à l'écran "Ouvrir" (2) et sélectionnez "Ouvrir base de données" (9). Dans le champ "Chemin BD" (10) s'affichera le chemin du fichier de base de données ouvert.

DESCRIPTION DE LA FENÊTRE "REGISTRES" (3)



11- Fenêtre "Logements"

Permet de définir la structure de l'installation.

12- Fenêtre "Habitants"

Permet de saisir le nom et prénom de chaque habitant de l'installation

13- Fenêtre "Code"

Permet de saisir les codes de l'installation (code d'appel, code d'ouverture de porte, etc.)

14- Fenêtre "Associations"

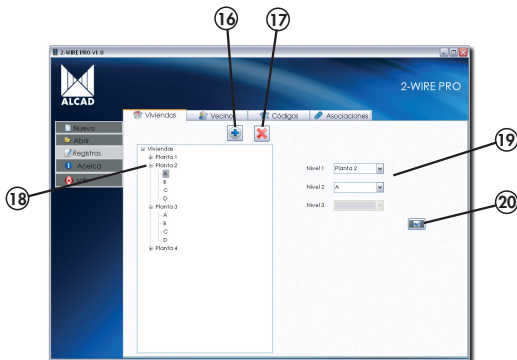
Permet d'associer les codes aux habitants et/ou aux logements.

15- Zone de travail

DESCRIPTION DE LA FENÊTRE "LOGEMENTS" (11)

La fenêtre "Logements" vous permet de créer une arborescence de logements dans laquelle la structure de l'installation est stockée. Ceci permettra de faire des recherches par logement depuis la plaque d'entrée. Si vous ne souhaitez pas permettre cette fonction, il n'est pas nécessaire de compléter cette partie.

Si vous souhaitez autoriser cette fonction, activez l'option « Recherche de logement » dans la plaque d'entrée (voir la fiche technique de la plaque d'entrée avec clavier numérique).



16- Bouton Ajouter (+)

Ajoute un nouveau niveau à l'arborescence de logements à la position choisie.

17- Bouton Supprimer (x)

Supprime le niveau choisi dans l'arborescence de logements.

18- Arborescence de logements

Rassemble l'information saisie concernant la structure de l'installation.

19- Champs de texte

Utilisés pour donner des noms aux différents niveaux de l'arborescence de logements.

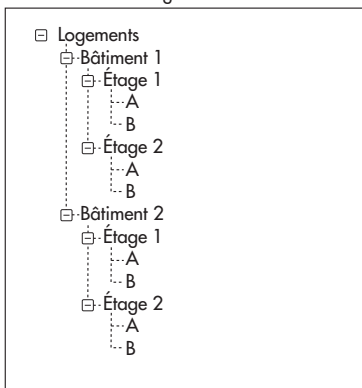
20- Bouton Accepter (✓)

Sauvegarde toutes les modifications apportées à l'arborescence de logements.

ARBORESCENCE DE LOGEMENTS

La forme qu'adopte l'arborescence de logements déterminera la nature de l'expérience de l'utilisateur lorsqu'il recherche et appelle un logement en utilisant "Recherche logement" à partir de la plaque d'entrée. Vous pouvez créer jusqu'à 3 niveaux pour former l'arborescence de logements.

Exemple: Une installation de portier pour un îlot de logements est composée d'un accès externe et de 2 bâtiments intérieurs de 4 logements chacun.



Exemple: Arborescence de logements pour une installation de 2 bâtiments de 4 logements chacun.

NIVEAUX

Les éléments qui forment une arborescence de logements sont classifiés par niveaux. Dans l'exemple, le niveau 1 correspond aux bâtiments de l'installation (Bâtiment 1 et Bâtiment 2). Le niveau 2 correspond aux étages des bâtiments (Étage 1 et Étage 2) tandis que le niveau 3 correspond aux numéros de porte de chaque étage (porte A, porte B, etc.). Ceci permet à l'utilisateur de faire des recherches par bâtiment, par étage et par côté en utilisant l'option "Recherche logement" depuis la plaque d'entrée.

Une arborescence de logements peut se composer de 1, 2 ou 3 niveaux, selon la complexité de l'installation.

COMMENT CRÉER UN NOUVEL ÉLÉMENT DANS L'ARBORESCENCE DE LOGEMENTS

Pour créer un élément de niveau 1, choisissez l'élément "Logements" en faisant un clic gauche dessus avec la souris et en appuyant sur le bouton Ajouter (⊕). Ensuite, saisissez le nom de l'élément que vous souhaitez créer dans le champ de texte (19) correspondant au niveau 1. Appuyez alors sur le bouton Accepter (✓) pour confirmer et sauvegarder les changements.

Pour créer un élément de niveau 2, sélectionnez un élément de niveau 1 en faisant un clic gauche dessus avec la souris et en appuyant sur le bouton Ajouter (⊕). Ensuite, saisissez le nom de l'élément que vous souhaitez créer dans le champ de texte (19) correspondant au niveau 2. Appuyez alors sur le bouton Accepter (✓) pour confirmer et sauvegarder les changements.

Pour créer un élément de niveau 3, sélectionnez un élément de niveau 2 en faisant un clic gauche dessus avec la souris et en appuyant sur le bouton Ajouter (⊕). Ensuite, saisissez le nom de l'élément que vous souhaitez créer dans le champ de texte (19) correspondant au niveau 3. Appuyez alors sur le bouton Accepter (✓) pour confirmer et sauvegarder les changements.

COMMENT MODIFIER UN ÉLÉMENT DANS L'ARBORESCENCE DE LOGEMENTS

Pour modifier un élément dans l'arborescence de logements, sélectionnez-le en faisant un clic gauche dessus avec la souris. Ensuite, changez le nom de l'élément dans le champ de texte approprié (19). Appuyez alors sur le bouton Accepter (✓) pour confirmer et sauvegarder les changements.

COMMENT SUPPRIMER UN ÉLÉMENT DANS L'ARBORESCENCE DE LOGEMENTS

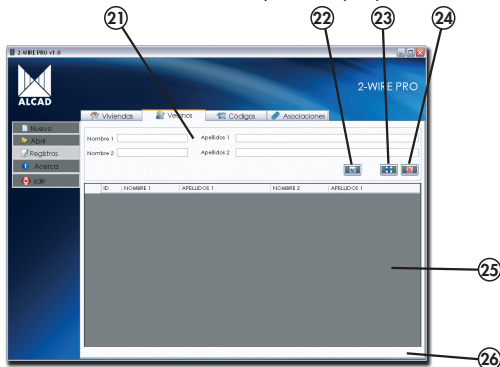
Pour supprimer un élément, sélectionnez-le dans l'arborescence de logements en faisant un clic gauche dessus avec la souris. Appuyez alors sur le bouton Supprimer (⊗). L'élément sera immédiatement supprimé.



► **Important:** Les éléments supprimés de l'arborescence de logements ne peuvent pas être récupérés. Faites donc particulièrement attention en appuyant ce dispositif.

DESCRIPTION DE LA FENÊTRE "HABITANTS" (12)

Dans la fenêtre "Habitants", vous pouvez créer une liste de registres où les noms et prénoms des habitants de l'installation seront stockés. Ceci permet d'effectuer des recherches par nom de famille depuis la plaque d'entrée. Si vous ne souhaitez pas permettre cette fonction, il n'est pas nécessaire de compléter cette partie. Pour savoir plus sur comment désactiver la fonction "Recherche d'habitant", consultez la fiche technique de la plaque d'entrée avec clavier numérique.



21- Champs de texte

Utilisés pour saisir ou modifier les registres contenant les noms et prénoms des habitants (jusqu'à 2 habitants par registre).

22- Bouton Accepter ()

Sauvegarde les changements dans la liste des habitants.

23- Bouton Ajouter ()

Ajoute un nouveau registre à la liste.

24- Bouton Supprimer ()

Supprime le registre sélectionné dans la liste des habitants.

25- Liste de registres des habitants

Affiche la liste des registres qui contiennent les noms des habitants.

26- Zone de message d'erreur

Des messages d'erreur sont affichés ici.

LISTE DE REGISTRES DES HABITANTS

Les prénoms et noms de famille des habitants de l'installation sont stockés dans la liste des registres des habitants. Chaque registre se compose de 2 prénoms et de 2 noms de famille. Stockez dans le même registre les prénoms et les noms de famille des personnes qui vivent dans le même logement.

Note: Pour qu'un registre soit valide, vous devez compléter au moins le champ "Nom de famille 1".

COMMENT CRÉER UN NOUVEAU REGISTRE DANS LA LISTE DES REGISTRES DES HABITANTS

Pour créer un nouvel élément dans la liste des registres des habitants, appuyez sur le bouton Ajouter (⊕). Ensuite, saisissez les prénoms et les noms de famille dans les champs de texte (21). Appuyez alors sur le bouton Accepter (☑) pour confirmer et sauvegarder les changements. Si le registre est incorrect, un message d'erreur (26) sera affiché.

COMMENT MODIFIER UN REGISTRE DANS LA LISTE DES REGISTRES DES HABITANTS

Pour modifier un registre, sélectionnez-le dans la liste en faisant un clic gauche dessus avec la souris. Ensuite, apportez les modifications souhaitées dans le champ de texte approprié (21). Appuyez alors sur le bouton Accepter (☑) pour confirmer et sauvegarder les changements. Si le registre n'est pas correct, un message d'erreur s'affichera (26).

COMMENT SUPPRIMER UN REGISTRE DE LA LISTE DES REGISTRES DES HABITANTS

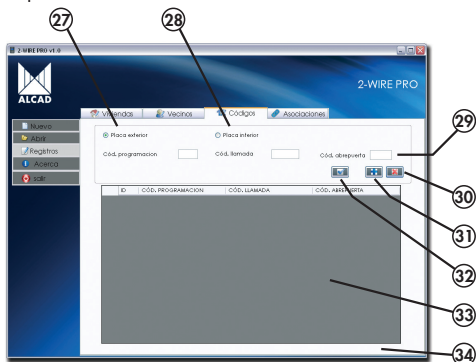
Pour supprimer un registre, sélectionnez-le dans la liste en faisant un clic gauche dessus avec la souris et appuyez sur le bouton Supprimer (⊗). Le registre sera immédiatement supprimé.



► **Important:** Les éléments supprimés de la liste ne peuvent pas être récupérés. Faites donc particulièrement attention en employant ce dispositif.

DESCRIPTION DE LA FENÊTRE "CODES" (13)

La fenêtre "Codes" vous permet de créer une liste de registres où les différents codes sont stockés: les codes de programmation des téléphones/moniteurs, les codes d'appel, et les codes d'ouverture de porte.



27- Plaque extérieure

Choisissez cette option s'il s'agit de la plaque d'accès externe d'un îlot de logements.

28- Plaque intérieure

Choisissez cette option s'il s'agit d'une plaque d'accès interne dans un îlot de logements ou d'un bâtiment. Sélectionnez le nombre de chiffres dans les codes de programmation (3 ou 4 chiffres).

29- Champs de code

Code de programmation : Code interne des téléphones/supports de connexion.
Code d'appel : Code pour appeler.
Code d'ouverture de porte : Code pour ouvrir la porte.

30- Bouton Supprimer (X)

Supprime le registre sélectionné dans la liste des codes.

31- Bouton Ajouter (+)

Ajoute un nouveau registre à la liste.

32- Bouton Accepter (✓)

Sauvegarde toutes les modifications apportées à la liste des registres des codes.

33- Liste de registres des codes

Affiche la liste des registres qui contiennent les codes de programmation des téléphones/moniteurs, les codes d'appel et les codes d'ouverture de porte.

34- Zone message d'erreur.

Des messages d'erreur sont affichés ici.

LISTE DE REGISTRES DES CODES

Les codes de programmation des téléphones/moniteurs, les codes d'appel et les codes d'ouverture de porte associés à chaque logement sont stockés dans la liste des registres des codes. Chaque registre est composé de 3 codes associés au même logement. Le code de programmation est le code interne que la plaque enverra via la connexion BUS pour appeler le téléphone/moniteur dans le logement.

Le code d'appel est le code que le visiteur doit saisir afin d'appeler le logement. Le code d'ouverture de la porte est le code que le visiteur saisit afin d'ouvrir la porte. Si vous souhaitez assigner des codes d'appel qui soient différents des codes de programmation, activez l'option « Code d'appel » dans la plaque d'entrée (voir la fiche technique de la plaque d'entrée avec clavier numérique).

Note: Pour qu'un registre soit valide, vous devez introduire au moins le code de programmation et le code d'appel.

COMMENT CRÉER UN NOUVEAU REGISTRE DANS LA LISTE DES REGISTRES DES CODES

Pour créer un nouvel élément dans la liste des registres des codes, appuyez sur le bouton Ajouter (⊕). Ensuite, saisissez les codes dans les champs de code (29). Appuyez alors sur le bouton Accepter (☑) pour confirmer et sauvegarder les changements. Si le registre est incorrect, un message d'erreur (34) s'affichera.

COMMENT MODIFIER UN REGISTRE DANS LA LISTE DES REGISTRES DES CODES

Pour modifier un registre, sélectionnez-le dans la liste en faisant un clic gauche dessus avec la souris. Ensuite, apportez les modifications désirées dans les champs de code (29). Appuyez alors sur le bouton Accepter (☑) pour confirmer et sauvegarder les changements. Si le registre est incorrect, un message d'erreur s'affichera (34).

COMMENT SUPPRIMER UN REGISTRE DANS LA LISTE DES REGISTRES DES CODES

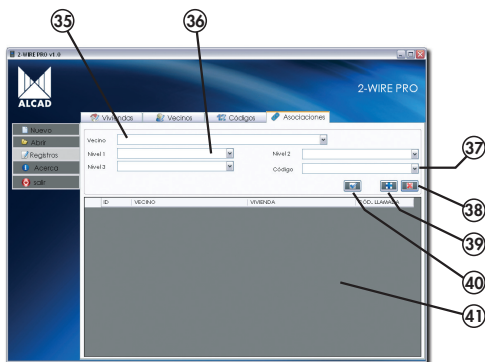
Pour supprimer un registre, sélectionnez-le dans la liste en faisant un clic gauche dessus avec la souris. Ensuite, appuyez sur le bouton Supprimer (⊗). L'élément sera immédiatement supprimé.



► **Important:** Les éléments supprimés de la liste ne peuvent pas être récupérés. Faites donc particulièrement attention en employant ce dispositif.

DESCRIPTION DE LA FENÊTRE "ASSOCIATIONS" (14)

La fenêtre "Associations" vous permet de créer une liste de registres où les codes d'appel sont liés aux noms des habitants et aux logements.



- 35- Champ habitant (déroulant)**
Champ déroulant pour sélectionner le nom de l'habitant.
- 36- Champ de niveau (déroulant)**
Champ déroulant pour sélectionner le logement.
- 37- Coder le champ (déroulant)**
Champ déroulant pour sélectionner le code d'appel.
- 38- Bouton Supprimer (X)**
Supprime le registre sélectionné dans la liste d'associations.

- 39- Bouton Ajouter (+)**
Ajoute un nouveau registre à la liste.
- 40- Bouton Accepter (✓)**
Sauvegarde les modifications apportées à la liste d'associations.
- 41- Liste de registres des associations**
Affiche la liste des registres qui contiennent les associations entre les éléments dans la liste des logements, la liste des habitants et la liste des codes.



LISTE DE REGISTRES DES ASSOCIATIONS

Les relations entre les codes d'appel et les noms des habitants et les logements sont stockées dans la liste des registres des associations.


Chaque registre est constitué par les nom et prénom d'un habitant, un logement et un code d'appel. Tous ces éléments ont été précédemment définis dans les fenêtres "Habitants", "Logements" et "Codes" respectivement.

Note: Le champ "Code" est obligatoire. Cependant, le champ "Habitant" et les champs de logement (Champs de niveau) sont facultatifs et dépendent des méthodes d'appel que vous allez autoriser depuis la plaque d'entrée.


COMMENT CRÉER UN NOUVEAU REGISTRE DANS LA LISTE DES REGISTRES DES ASSOCIATIONS

Pour créer un nouvel élément dans la liste des registres des associations, appuyez sur le bouton Ajouter (). Ensuite, sélectionnez les données du nouveau registre dans les champs déroulants (35, 36 et 37). Appuyez alors sur le bouton Accepter () pour confirmer et sauvegarder les changements.

COMMENT MODIFIER UN REGISTRE DANS LA LISTE DES REGISTRES DES ASSOCIATIONS

Pour modifier un registre, sélectionnez-le dans la liste en faisant un clic gauche dessus avec la souris. Ensuite, apportez les modifications désirées dans les champs déroulants (35, 36 et 37). Finalement, appuyez sur le bouton Accepter () pour confirmer et sauver les changements.

COMMENT SUPPRIMER UN REGISTRE DANS LA LISTE DES REGISTRES DES ASSOCIATIONS

Pour supprimer un registre, sélectionnez-le dans la liste en faisant un clic gauche dessus avec la souris. Ensuite, appuyez sur le bouton Supprimer (). L'élément sera immédiatement supprimé.



► **Important:** Les éléments supprimés de la liste ne peuvent pas être récupérés. Faites donc particulièrement attention en employant ce dispositif.



ALCAD, S.L.
Tel. 943 63 96 60
Fax 943 63 92 66
Int. Tel. +34 - 943 63 96 60
info@alcad.net
Apdo. 455 - Pol. Ind. Arreche-Ugalde,1
20305 IRUN - Spain

www.alcad.net

FRANCE - Hendaye
Tel. 00 34 - 943 63 96 60

GERMANY - Munich
Tel. 089 55 26 480

CZECH REPUBLIC - Ostravačice
Tel. 546 427 059

UNITED ARAB EMIRATES - Dubai
Tel. 971 4 887 19 50

TURKEY - Istanbul
Tel. 212 295 97 00



ISO 9001

