



GE Interlogix

PCG-Graphic

Software di supervisione con
mappe grafiche per sistemi
antincendio

Manuale d'installazione e uso

Versione 3.5 / Aprile 2004

Kilsen e Aritech sono marchi di GE Interlogix.

<http://www.geindustrial.com/ge-interlogix/emea>

© 2004 GE Interlogix B.V. Tutti i diritti riservati. Interlogix BV concede il diritto di ristampare questo manuale unicamente per uso interno. GE Interlogix B.V. si riserva il diritto di modificare le informazioni incluse nel presente manuale senza preavviso.

INDICE

1	Introduzione	4
1.1	Descrizione generale	4
1.2	Requisiti di sistema	4
1.3	Note per l'installazione	4
1.4	Chiavi di livello (Password)	5
2	Gestore delle planimetrie	6
2.1	Descrizione generale	6
2.2	Barra degli strumenti e funzioni dei menu.....	6
2.2.1	Menu Archivio	6
2.2.2	Menu Inserire.....	7
2.2.3	Menu Visualizza.....	7
2.2.4	Menu Disegnare	7
2.2.5	Menu Oggetto	7
2.3	Come lavorare con i progetti	8
2.3.1	Apertura di un progetto esistente	8
2.3.2	Creazione di un nuovo progetto	8
2.3.3	Creazione di una struttura ad albero con più planimetrie.....	9
2.3.4	Inserimento delle planimetrie di un edificio.....	10
2.3.5	Inserimento dei dispositivi antincendio	12
2.3.6	Salvataggio e chiusura di un progetto	16
3	Monitor grafico	17
3.1	Descrizione generale	17
3.2	Barra degli strumenti e funzioni dei menu.....	17
3.2.1	Menu Visualizza.....	17
3.2.2	Menu Strumenti	18
3.3	Cenni preliminari	18
3.3.1	Configurazione.....	18
3.3.2	Connessione alla centrale antincendio.....	19
3.3.3	Utilizzo del software Monitor grafico	20
3.3.4	Elenco dello stato delle icone in base agli eventi	22
4	Visore eventi	23

1 INTRODUZIONE

1.1 Descrizione generale

Il pacchetto software di supervisione PCG-Graphic per sistemi antincendio è stato progettato e realizzato per l'utilizzo con le centrali antincendio analogiche indirizzate GE Interlogix.

Il pacchetto software include tre applicazioni: **Gestore delle planimetrie** per la creazione e la progettazione delle planimetrie per rappresentare l'installazione realizzata; **Monitor grafico** per il monitoraggio visivo dei locali protetti raffigurati dalle planimetrie e l'accesso al sistema antincendio per attivare le varie operazioni e infine **Visore eventi** per visualizzare e/o memorizzare gli eventi segnalati dal sistema antincendio.

Il software di supervisione PCG-Graphic per sistemi antincendio costituisce un metodo efficace e pratico per il controllo di un sistema antincendio locale o remoto direttamente da un PC.

Altri prodotti

GE Interlogix ha realizzato anche il software PCC-Config per la configurazione dei sistemi antincendio, che grazie alla sua interfaccia grafica permette una veloce, semplice e flessibile configurazione dell'impianto antincendio. Per ulteriori dettagli, consultare il proprio rivenditore locale.

1.2 Requisiti di sistema

Sistema operativo Microsoft Windows™ 98 Second Edition o 2000 (con Service Pack 3 o superiore). Risoluzione monitor almeno 800 x 600 pixel con configurazione grafica minima a 256 colori. Porta seriale. Mouse e unità CD-ROM.

1.3 Note per l'installazione



Per l'assistenza sull'installazione del software, e la configurazione appropriata del PC per il funzionamento con il sistema antincendio, consultare il proprio amministratore di sistema o il centro di assistenza informatica.

Prima dell'installazione, assicurarsi che il computer soddisfi i requisiti di sistema.

Durante l'installazione vi sarà chiesto di inserire un codice seriale (*vedere la Tabella 1: Codici seriali*). Appena installato il software, questo potrà essere utilizzato solo con la chiave hardware (su porta parallela) fornita, oppure da chiave hardware (USB). Se non disponete di nessuna chiave hardware, il software potrà essere impiegato solo con versione limitata nel tempo di utilizzo allo scadere del quale verrà chiusa l'applicazione.



Per evitare conflitti di sistema, la chiave hardware USB dovrebbe essere sempre inserita dopo l'installazione del software.

Procedura d'installazione:

1. Inserire il CD nell'unità CD-ROM del computer.
2. Il programma di installazione verrà avviato automaticamente. In caso contrario, scegliere Start > Esegui. Fare clic su Sfoglia e scegliere il file Setup.exe nel CD. Nella finestra di dialogo Esegui fare clic su OK.

3. Scegliere PCG-Graphic installation e seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo. Il programma di installazione chiederà l'inserimento del numero di serie della chiave.

Tabella 1: Codici seriali

Software	Codici seriali
PCG-Graphic102	TBRKZ
PCG-Graphic105	TBXAD
PCG-GraphicNW	XBGAI

1.4 Chiavi di livello (Password)

Per utilizzare il software Monitor grafico sono necessarie le seguenti password:

Chiave di livello 1: 1234. *Consente di accedere esclusivamente ai quattro tasti di base: reset, attivazione sirene, silenziare sirene, tacitare.*

Chiave di livello 2: 9898. *Consente l'accesso completo al sistema: visualizzazione e programmazione.*

È possibile modificare le chiavi di livello utilizzando la finestra Strumenti > Configurazioni del software Monitor grafico purché venga inserita la chiave di livello che consente l'accesso completo alla programmazione.



Quando si accede alla centrale antincendio in modalità remota, oltre alla chiave di livello precedentemente descritta verrà richiesto l'inserimento delle chiavi dei livelli di accesso standard alla centrale antincendio. Per maggiori informazioni sui livelli e sulle chiavi di accesso, consultare il manuale della centrale antincendio.

2 GESTORE DELLE PLANIMETRIE

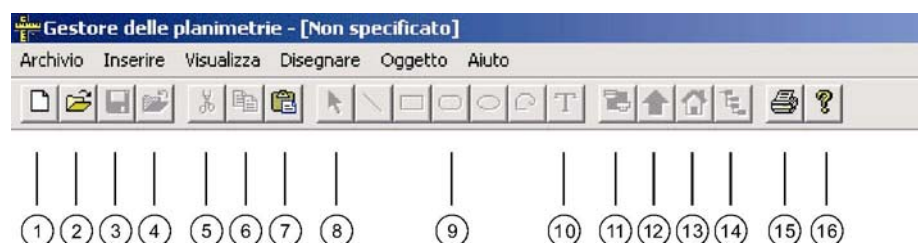
2.1 Descrizione generale

Il software Gestore delle planimetrie consente di creare una planimetria o più planimetrie, collegate tra loro con una specifica sequenza dell'impianto antincendio con tutti i dispositivi antincendio attivi (rivelatori, pulsanti, ecc.) visualizzati nella posizione reale all'interno dell'impianto. È possibile modificare le proprietà dei dispositivi e aggiungerne di nuovi.

Una volta completate, le planimetrie vengono utilizzate dal software **Monitor grafico** per monitorare visivamente il sistema antincendio.

2.2 Barra degli strumenti e funzioni dei menu

Figura 1: Barra degli strumenti e menu del software Gestore delle planimetrie



1. Progetto nuovo; 2. Aprire progetto; 3. Salvare progetto; 4. Chiudere progetto; 5. Taglia; 6. Copia; 7. Incolla; 8. Seleziona oggetti; 9. Strumenti per il disegno; 10. Edita nuovo Testo; 11. Inserimento oggetto da una libreria; 12. Aumenta di un livello; 13. Planimetria iniziale; 14. Visualizza sequenza; 15. Stampare; 16. Relativamente a...

2.2.1 Menu Archivio

Utilizzare il menu Archivio per **creare, aprire, salvare, eliminare, chiudere, esportare, importare e stampare** un progetto.

- **Esportare:** consente di esportare la schermata corrente in formato Bitmap (.bmp) o Drawing (.drw).
- **Importare:** consente di importare nel progetto altri file in formato Bitmap (.bmp) o Drawing (.drw) nella schermata corrente.

Nel menu File è anche possibile visualizzare/aggiornare le impostazioni del progetto (**lingua, dimensioni dell'area del client, dimensioni del progetto**).

Le **dimensioni dell'area del client** indicano lo spazio disponibile che può essere utilizzato per un progetto sullo schermo del PC client in cui non è necessario lo scorrimento (ciò dipende dalla risoluzione del monitor). Le **dimensioni del progetto** possono andare oltre tale area, ma per visualizzare le aree fuori schermo sarà necessario ricorrere allo scorrimento.

I file relativi ai progetti vengono salvati nella sottocartella **Progetti** all'interno della cartella di installazione del programma (solitamente C:\Programmi\PCG-Graphic\Progetti).



Per eliminare un progetto, è necessario prima aprirlo.

2.2.2 Menu Inserire

Utilizzare il menu Inserire per **aggiornare** lo schermo, visualizzare le **proprietà** degli oggetti o **selezionare** i vari comandi, **tagliare**, **copiare**, **incollare**, **eliminare** o **inserire** oggetti.

- **Inserire nuovo oggetto:** consente di inserire un nuovo oggetto nella schermata corrente.
- **Oggetto:** questa opzione è attiva solo quando è stato inserito un oggetto; consente l'accesso diretto per la modifica dell'oggetto nell'applicazione principale.
- **Libreria di oggetti:** consente di inserire l'icona di un oggetto nella schermata corrente dalla libreria di dispositivi già predisposta con il programma (ad esempio rivelatori termici convenzionali, dispositivi di segnalazione manuale, moduli di allarme acustico, ecc.). Inoltre è possibile aggiungere, creare o eliminare i dispositivi dalla libreria o aggiornarne le loro caratteristiche a proprio piacimento.

È possibile modificare le proprietà dell'oggetto disegnato e degli oggetti delle librerie scegliendo il comando **Seleziona oggetti** (vedere Figura 1: Barra degli strumenti e menu del software Gestore delle planimetrie) e facendo doppio clic sull'oggetto.

2.2.3 Menu Visualizza

Utilizzare il menu Visualizza per attivare la **griglia** di disegno, modificare il **colore del foglio**, **visualizzare oggetti** e visualizzare o spostarsi nella struttura ad albero del progetto.

- **Griglia:** consente di visualizzare una griglia di disegno utile per il posizionamento degli oggetti e definisce i limiti dell'area di disegno.
- **Colore del foglio:** consente di modificare il colore dello sfondo dell'area di disegno.
- **Aumenta di un livello:** consente di visualizzare la planimetria precedente o la principale in un progetto in cui è stata creata una sequenza di più planimetrie.
- **Planimetria iniziale:** consente di visualizzare la planimetria di partenza o quella iniziale in un progetto in cui è stata creata una sequenza di più planimetrie.
- **Visualizza sequenza:** consente di visualizzare l'intera struttura ad albero con i collegamenti tra le varie planimetrie del progetto in corso.

2.2.4 Menu Disegnare

Utilizzare il menu **Disegnare** per selezionare oggetti nella planimetria attiva, per disegnare **rettangoli**, **cerchi**, **ovali** e **poligoni**, per aggiungere **testi** o per inserire l'icona di un dispositivo dalla libreria (vedere la sezione 2.2.2 Menu Inserire).

2.2.5 Menu Oggetto

Utilizzare il menu Oggetto per modificare la posizione degli oggetti disegnati (spostarli in avanti, all'indietro, ecc.) e per impostarne le caratteristiche, compresi il **colore della linea**, il **colore di riempimento** e il **font**.

Le opzioni di questo menu si applicano esclusivamente al disegno di oggetti e non agli oggetti delle librerie.

2.3 Come lavorare con i progetti

Il software **Gestore delle planimetrie** opera in collaborazione al Monitor grafico per monitorare e gestire il sistema antincendio. Per questo motivo, il sistema antincendio viene ricreato graficamente come **progetto** contenente tutte le planimetrie dei locali e dei piani contenenti le centrali antincendio, i rivelatori, i dispositivi di allarme acustico, ecc. disposti nella loro effettiva posizione.



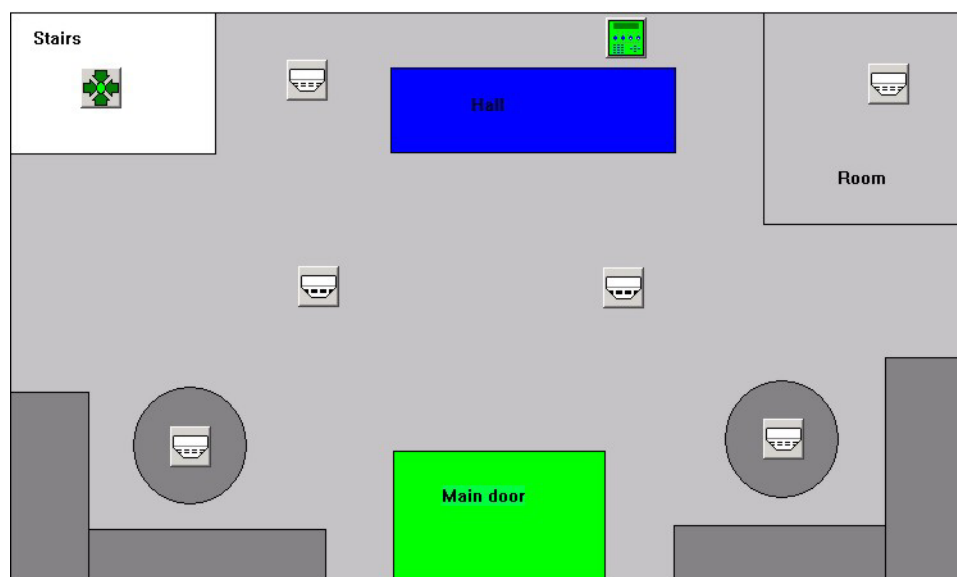
A scopo dimostrativo, al momento dell'installazione viene incluso nella directory dell'applicazione un progetto di esempio. Vedere Figura 2: Progetto di esempio (livello 0).

2.3.1 Apertura di un progetto esistente

Per aprire un progetto esistente:

1. Selezionare **Aprire progetto** dal **menu Archivio** oppure fare clic sull'icona nella barra delle applicazioni.
2. Cercare il progetto che si desidera aprire e selezionarlo.
3. Fare clic su **Apri**.

Figura 2: Progetto di esempio (livello 0)



2.3.2 Creazione di un nuovo progetto

Prima di iniziare

Per semplificare la creazione di un nuovo progetto, si consiglia di seguire le seguenti indicazioni prima di iniziare:

- Leggere accuratamente il presente manuale. La corretta creazione e configurazione del progetto è essenziale ai fini del suo corretto funzionamento nel software **Monitor grafico**.

- Pianificare la struttura e la sequenza delle planimetrie che devono costituire il progetto e verificare che vi siano incluse tutte le aree protette dal sistema antincendio. Effettuare una prova con una versione con la griglia attiva in Gestore delle planimetrie, se necessario.
- Se si utilizzano planimetrie di edifici create con i software di altri produttori (solitamente programmi grafici), verificare di disporre di tutte le planimetrie necessarie per la propria sequenza da realizzare e che il loro contenuto sia corretto.
- Tenere a portata di mano tutte le informazioni relative al sistema antincendio, compresi i dati relativi al dispositivo, gli indirizzi, ecc.

Creazione di un nuovo progetto

1. Selezionare **Progetto nuovo** dal menu **Archivio** oppure fare clic sull'icona nella barra delle applicazioni.
2. Inserire un nome per il progetto. Scegliere un nome che descriva chiaramente il sistema antincendio da ricreare. I nomi di progetto possono avere una lunghezza massima di 50 caratteri spazi inclusi.
3. Fare clic su **OK**.

Una volta creato il progetto, sarà possibile aggiungervi planimetrie di edifici e dispositivi antincendio.

2.3.3 Creazione di una struttura ad albero con più planimetrie

Poiché le planimetrie di un edificio sono solitamente di grandi dimensioni e complesse, occorre adottare un approccio semplificato alla loro visualizzazione e agli spostamenti al loro interno sullo schermo. Ciò si ottiene riducendo la planimetria completa di un edificio a un serie di subplanimetrie delle aree che la compongono (ad esempio un singolo piano o un singolo ufficio).

La planimetria principale (o livello superiore) e le subplanimetrie vengono quindi collegate utilizzando un **oggetto entrata** contenuto in una libreria speciale (*per ulteriori informazioni sugli oggetti delle librerie, vedere la sezione 2.3.5.1 Libreria di oggetti*) che consente di spostarsi da una planimetria a quella successiva della struttura.

Creazione della struttura ad albero con più planimetrie

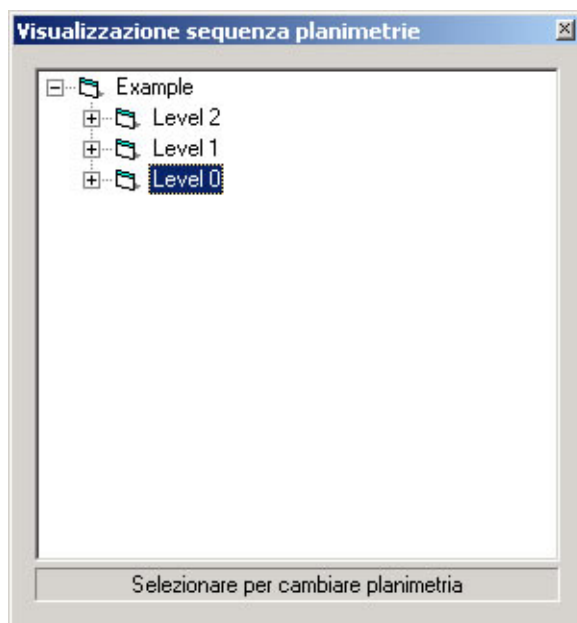
1. Dalla planimetria o subplanimetria aprire la finestra della **libreria oggetti**.
2. Selezionare e fare doppio clic sul pulsante **Oggetto entrata**.
3. Fare clic una volta nel punto in cui si desidera posizionare l'oggetto entrata.
4. Inserire il nome della subplanimetria da collegare e fare clic su **OK**.
5. Ripetere la procedura per completare una gerarchia di progetto completa.

Spostamento

- Per spostarsi **di un livello sotto** nella sequenza di planimetrie fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto entrata per accedere alla subplanimetria successiva.
- Per spostarsi **al livello superiore** della sequenza di planimetrie fare clic sull'icona Aumenta di un livello nella barra degli strumenti.
- Per **tornare** direttamente alla planimetria principale, fare clic sull'icona Planimetria iniziale nella barra degli strumenti.

La **Visualizzazione della sequenza di planimetrie** del progetto fornisce un quadro completo sulla struttura del progetto realizzata e può anche essere utilizzata per spostarsi direttamente da una subplanimetria all'altra facendo doppio clic sulla planimetria desiderata.

Figura 3: Visualizzazione sequenza planimetrie



Eliminazione di un oggetto entrata



Fare estrema attenzione – l'eliminazione di un oggetto entrata porterà all'eliminazione di tutte le subplanimetrie ad esso collegate nella struttura.

Per eliminare un **oggetto entrata**:

1. Scegliere **Seleziona** nella barra degli strumenti e fare doppio clic sull'oggetto entrata.
2. Fare clic su **Elimina**.

2.3.4 Inserimento delle planimetrie di un edificio

Prima di inserire e posizionare i dispositivi nel progetto, è necessario creare un riferimento visivo dell'edificio o dell'area protetto dal sistema.

Il programma **Gestore delle planimetrie** consente di aggiungere planimetrie a un progetto in tre modi:

- **Disegnando** direttamente le planimetrie utilizzando gli strumenti da disegno forniti.
- **Importando** un file bitmap (.bmp) in formato Windows creato con un'altra applicazione o un file in formato drawing (.dwt).
- **Inserendo** un oggetto OLE da un'altra applicazione.

2.3.4.1 Disegno di una planimetria

Per un riferimento visivo agli strumenti da disegno e alle opzioni dei menu, vedere Figura 1: Barra degli strumenti e menu del software Gestore delle planimetrie.

Strumenti da disegno

È possibile disegnare direttamente planimetrie semplici utilizzando gli strumenti da disegno forniti.

- Utilizzare lo **strumento Linea** per disegnare linee semplici.
- Utilizzare lo **strumento Rettangolo** per disegnare rettangoli e quadrati.
- Utilizzare lo strumento **Rettangolo arrotondato** per disegnare rettangoli e quadrati con gli angoli arrotondati.
- Utilizzare lo **strumento Ellisse** per disegnare ellissi.
- Utilizzare lo **strumento Poligono** per disegnare poligoni (fare clic una volta per impostare un punto del poligono, fare clic due volte per completare il poligono).
- Utilizzare lo **strumento Testo** per aggiungere testi descrittivi alla planimetria.

Strumento Seleziona oggetto

È possibile selezionare oggetti utilizzando lo **strumento Seleziona oggetto**. Utilizzare il tasto MAIUSC per selezionare più oggetti. Una volta selezionato un oggetto, è possibile:

- Modificare le **dimensioni** dell'oggetto facendo un solo clic e trascinandolo su uno qualsiasi dei punti di ancoraggio che compaiono dopo la selezione.
- Modificare la **larghezza** della linea esterna facendo doppio clic sull'oggetto.
- Rimuovere il **colore di riempimento** della linea esterna facendo doppio clic sull'oggetto.
- **Eliminare** un oggetto selezionando **Elimina** nel **menu Inserisci**.
- Modificare il **colore della linea** esterna di ciascuna forma selezionando **Colore di linea** nel **menu Oggetto**.
- Modificare il **colore di riempimento** per ciascuna forma selezionando **Colore di riempimento** nel **menu Oggetto**.
- Modificare lo stile e il colore del **font** per gli oggetti di testo selezionando **Font** nel **menu Oggetto**.

2.3.4.2 Importazione di una planimetrie già realizzata

Per **importare** un file bitmap (.bmp) in formato Windows preparato con un'altra applicazione, o un formato drawing (.dwg) selezionare **Importa disegno** nel **menu Archivio**.

2.3.4.3 Inserimento di nuovi oggetti

La tecnologia Microsoft **OLE** (Object Linking and Embedding) consente l'utilizzo di pacchetti software specifici (ad esempio Microsoft Paint, Coreldraw, ecc.) *all'interno di Gestore delle planimetrie* per la creazione o la modifica di un disegno. Ciò consente l'utilizzo di tecniche di creazione e modifica di planimetrie più complesse rispetto a quelle disponibili attraverso i semplici strumenti da disegno standard presenti nel programma **Gestore delle planimetrie**.

Per inserire un oggetto OLE, selezionare **Inserisci nuovo oggetto** nel menu **Inserisci**. È possibile scegliere di creare un **nuovo** oggetto o di inserire un oggetto esistente da un **file**.

Per modificare un oggetto OLE, fare doppio clic sull'immagine nell'area di disegno. In questo modo verrà lanciato un ambiente software condiviso in cui saranno visualizzati gli strumenti dell'applicazione originale e la sua interfaccia all'interno del software **Gestore delle planimetrie**.

Per tornare all'interfaccia standard del programma **Gestore delle planimetrie** dall'interfaccia del software aggiunto, premere il tasto **ESC**.



Per ulteriori informazioni sugli oggetti e le applicazioni OLE e sul loro impiego, consultare il proprio reparto IT.

2.3.5 Inserimento dei dispositivi antincendio

Utilizzare la libreria di oggetti per aggiungere i dispositivi antincendio.

2.3.5.1 Libreria di oggetti

La libreria di oggetti comprende una selezione di dispositivi comuni predefiniti come ad esempio: centrali antincendio, rivelatori, pulsanti, dispositivi di allarme acustico e moduli. Gli oggetti della libreria sono disponibili per tutti i progetti.

Utilizzare la libreria di oggetti per:

- **Inserire** un oggetto di una libreria a un progetto.
- **Modificare** o **eliminare** un oggetto nella libreria.
- **Creare** un nuovo oggetto personalizzato e aggiungerlo alla libreria.

Figura 4: Libreria di oggetti



Inserimento di un oggetto della libreria a un progetto

Vedere la sezione 2.3.5.2 *Aggiunta, modifica e cancellazione di oggetti*.

Modifica o eliminazione di un oggetto della libreria

È possibile eliminare o modificare gli oggetti della libreria secondo necessità. È inoltre possibile aggiornare il testo descrittivo relativo a un oggetto e modificarne l'icona.

Per modificare un oggetto della libreria:

1. Selezionare **Oggetti libreria** nel **menu Inserire**.
2. Selezionare nell'elenco l'oggetto con cui si desidera lavorare e selezionare **Modifica** o **Elimina** secondo necessità.
3. Se si elimina un oggetto, ne verrà chiesta conferma. Se si modifica un oggetto, verrà visualizzata la finestra contenente le proprietà dell'oggetto in questione. Apportare le modifiche desiderate e quindi fare clic su **OK**. Le modifiche alle proprietà di un oggetto della libreria verranno applicate a tutte le occorrenze dell'oggetto.

Creazione di un nuovo oggetto nella libreria

Per creare un nuovo oggetto nella libreria:

1. Selezionare **Oggetti libreria** nel **menu Inserire**.
2. Fare clic su **Nuovo** nella finestra Oggetti.
3. Selezionare il tipo di dispositivo, inserire la descrizione relativa al nuovo oggetto e assegnare le icone per la sua visualizzazione in base ai vari stati (riposo, allarme, avaria, disattivato).
4. Fare clic su **OK**.

La casella di selezione **Zona convenzionale** viene utilizzata per convertire un dispositivo analogico in un modulo ingresso di una zona convenzionale o in un altro dispositivo simile – impianto di spegnimento, modulo di controllo, ecc.

L'oggetto informazioni consente di aggiungere uno o più file in formato RTF (rich text format) definiti dall'utente a un progetto o all'elemento di un progetto e di visualizzarli sullo schermo. Ciò può essere utilizzato per fornire ulteriori informazioni su un elemento dell'impianto o descrivere le procedure a cui attenersi in caso di allarme antincendio, ecc. I file informativi vengono salvati nella cartella Informazioni dell'applicazione (solitamente C:\Programmi\PCG-Graphic\Informazioni) e possono essere condivisi da progetti diversi. I nomi dei file di informazione non devono contenere spazi.

Le nuove icone assegnate a un oggetto devono essere in formato icona (.ico) e salvate nella cartella Oggetti dell'applicazione (solitamente C:\Programmi\PCG-Graphic\Oggetti). Si consiglia che le nuove icone seguano l'elenco dei colori prestabilito indicato nel paragrafo 3.3.4 Elenco dello stato delle icone in base agli eventi.

2.3.5.2 Aggiunta, modifica e cancellazione di oggetti

Per creare una riproduzione grafica accurata del proprio sistema antincendio, è necessario inserire/posizionare oggetti della libreria al progetto.

Le proprietà dell'oggetto devono riflettere i particolari reali utilizzati nel sistema antincendio in modo da creare la relazione diretta necessaria affinché il software Monitor grafico funzioni correttamente con i dati forniti.



Una volta che le proprietà di un oggetto per un articolo sono state configurate correttamente, è necessario fare estrema attenzione quando si apportano modifiche a tali proprietà al fine di evitare problemi con gli altri oggetti dipendenti nel proprio sistema antincendio.

Inserimento degli oggetti ad un progetto

Si consiglia di aggiungere innanzitutto gli oggetti principali (cioè centrale antincendio, modulo di zona convenzionale, ecc) e quindi gli oggetti ad essi dipendenti.

Inserimento di un oggetto in un progetto:

1. Aprire la libreria di oggetti dalla barra degli strumenti o dal **menu Disegnare**.
2. Fare doppio clic sull'oggetto desiderato.
3. Fare clic una volta sullo schermo nel punto in cui si desidera posizionare l'oggetto. Prima che l'oggetto venga posizionato nel progetto, verrà visualizzata una finestra di dialogo in cui saranno richiesti i dettagli dell'oggetto. A seconda della centrale antincendio e del software, tali dettagli includeranno:
 - La tecnologia (analogica o convenzionale).
 - Il tipo di oggetto.
 - Il numero della centrale (in caso più sistemi in rete).
 - Il numero di loop.
 - L'indirizzo del dispositivo.

Tali dettagli possono essere modificati subito oppure lasciati come sono e modificati più tardi.

4. Fare clic su **OK**.

Figura 5: Finestra delle proprietà del dispositivo



Gli indirizzi dei rivelatori devono essere compresi tra 1 e 125. **Gli indirizzi dei moduli** devono essere compresi tra 128 e 252.

Modifica o spostamento degli oggetti

Per modificare un oggetto:

1. Scegliere **Seleziona oggetto** nella barra degli strumenti e fare doppio clic sull'oggetto desiderato.
2. Aggiornare tutti i campi pertinenti nella finestra di dialogo per definire i dettagli reali del dispositivo nel proprio sistema antincendio.
3. Fare clic su **OK**.

Per spostare un oggetto in una nuova posizione della planimetria visualizzata, selezionarlo e trascinarlo nella posizione desiderata.

Non è possibile aggiornare o modificare i campi relativi alla tecnologia e al tipo di dispositivo.

Eliminazione degli oggetti

Per eliminare un oggetto da un progetto:

1. Scegliere **Seleziona oggetto** nella barra degli strumenti e fare doppio clic sull'oggetto desiderato.
2. Fare clic su **Elimina**.

2.3.5.3 Dispositivi convenzionali

Nel software **Gestore delle planimetrie** gli oggetti che rappresentano dispositivi convenzionali dispongono di una centrale di controllo, un loop e un indirizzo virtuali. Tali indirizzi vengono inseriti per associare fisicamente il dispositivo al modulo ingresso di zona convenzionale che li controlla. Tutti i dispositivi collegati ad esso prendono lo stesso indirizzo del modulo di zona convenzionale principale. Tali dispositivi devono avere esclusivamente gli indirizzi degli oggetti analoghi contrassegnati nella libreria come "zona convenzionale".

Quando un dispositivo convenzionale segnala uno stato di allarme, guasto o disattivazione (nel software Monitor grafico), anche tutti i dispositivi dipendenti collegati allo stesso modulo di zona convenzionale entrano in quello stato, compreso il modulo di zona. La planimetria visualizzata sarà quella in cui si trova il modulo ingresso di zona convenzionale.

2.3.6 Salvataggio e chiusura di un progetto

Per **salvare** un progetto selezionare **Salvare progetto** dal **menu Archivio** o fare clic sull'icona nella barra degli strumenti. Tutti i progetti vengono salvati nella cartella dell'applicazione denominata Progetti (solitamente C:\Programmi\PCG-Graphic\Progetti) per l'utilizzo con il software Monitor grafico.

Per **chiudere** un progetto, selezionare **Chiudere progetto** dal **menu Archivio** o fare clic sull'icona nella barra degli strumenti.

Dopo aver sistemato la sequenza delle planimetrie, le planimetrie dei locali e inserito i dispositivi correttamente con i loro dettagli corretti, il progetto può considerarsi completato.

3 MONITOR GRAFICO

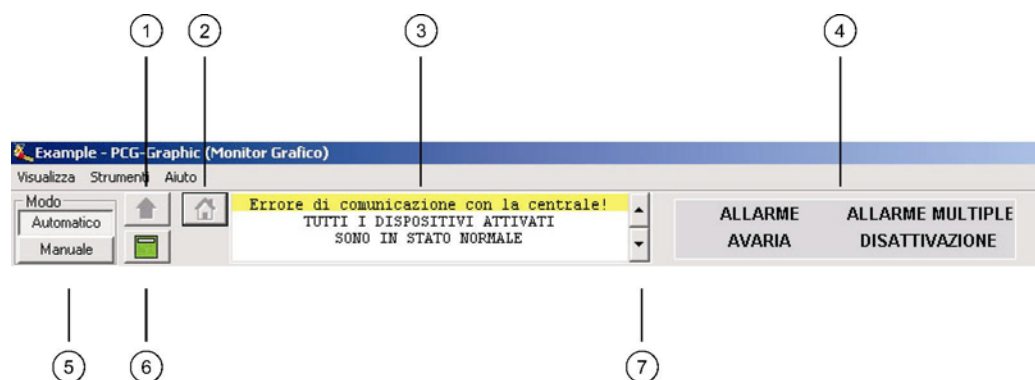
3.1 Descrizione generale

Il software **Monitor grafico** utilizza i progetti creati in **Gestore delle planimetrie** per monitorare visivamente il sistema antincendio. Attivando il **Visore eventi** visualizza ed elenca sul PC tutti gli eventi provenienti dalla centrale antincendio.

Può inoltre comunicare direttamente con la centrale antincendio (localmente o in remoto, a seconda della configurazione) per l'esecuzione di operazioni di gestione o manutenzione del sistema.

3.2 Barra degli strumenti e funzioni dei menu

Figura 6: Barra degli strumenti e menu del software Monitor grafico



1. Aumenta di un livello; 2. Planimetria iniziale (ritorno alla planimetria principale); 3. Display di messaggio; 4. Indicatori di evento; 5. Modalità di lavoro; 6. Visualizza frontespizio centrale (pannello di controllo); 7. Visualizza il messaggio seguente/precedente.

3.2.1 Menu Visualizza

Utilizzare il menu Visualizza per spostarsi nelle planimetrie del sistema antincendio e per visualizzare la centrale antincendio.

- **Aumenta di un livello:** consente di passare alla subplanimetria che precede l'attuale posizione nella sequenza del progetto.
- **Planimetria iniziale:** consente di tornare alla planimetria principale nella gerarchia di planimetrie.
- **Visualizza frontespizio:** consente di visualizzare il pannello di controllo della centrale antincendio.

3.2.2 Menu Strumenti

Utilizzare il menu Strumenti per attivare il **Visore eventi** e per visualizzare o modificare la configurazione del software Monitor grafico.

- **Visore eventi:** consente di eseguire il Visore eventi come applicazione autonoma.
- **Configurazione:** consente di accedere alle opzioni di configurazione del software Monitor grafico.
- **Configurazione supplementare:** consente di modificare la lingua del programma o le dimensioni delle icone visualizzate.

3.3 Cenni preliminari

3.3.1 Configurazione

Prima di poter utilizzare il software **Monitor grafico**, è necessario configurarlo in modo che possa funzionare con la planimetria del sistema antincendio realizzato. Per accedere ai dati di configurazione è necessaria una chiave di livello 2.

Selezionare **Configurazione** nel **menu Strumenti**. Sono necessari i seguenti dati:

- **Porta di comunicazione:** la porta di comunicazione utilizzata per collegare il PC al sistema antincendio.
- **Attivazione remota:** dati sull'accesso remoto per il collegamento alla centrale antincendio tramite modem.
- **Progetto di lavoro:** il progetto da caricare all'avvio del programma. Per impostazione predefinita verrà visualizzato il progetto esemplificativo fornito con il software.
- **Identificazione dei dispositivi:** L'ID di rete del PC (impostato su 10 per impostazione predefinita) e l'ID di rete della centrale antincendio Master utilizzato per facilitare il collegamento e il riconoscimento nella rete della centrale antincendio (impostato di fabbrica e fondamentale per l'autoricerca).

Nella finestra di configurazione è anche possibile modificare le password di sicurezza del software **Monitor grafico**. Per una maggiore sicurezza si consiglia di aggiornare le impostazioni predefinite delle chiavi.

Una volta inseriti i dati, fare clic su **OK** per chiudere la finestra di configurazione. Perché le modifiche abbiano effetto, è necessario riavviare il software **Monitor grafico**.



Per uscire dal programma è necessaria una password di livello PCG-Graphic 1 o 2 valida (vedere sezione 1.4 Chiavi di livello (Password)).

Figura 7: Finestra di configurazione:

Configurazione supplementare nel menu Strumenti consente all'utente di scegliere 3 diverse grandezze delle icone visualizzate nel progetto a seconda delle necessità e di impostare la lingua del programma (è necessario il riavvio del programma per attuare i cambiamenti).

3.3.2 Connessione alla centrale antincendio



*Per la comunicazione PC-centrale antincendio e per l'autoricerca delle periferiche connesse alla porta seriale (in questo caso il software), nella centrale antincendio **deve** essere impostata l'opzione "**E' Master: SI**" nel relativo menu di configurazione della porta seriale. Per maggiori informazioni, consultare il manuale della centrale antincendio.*

Una volta inseriti i dati relativi alla configurazione e riavviato il software **Monitor grafico**, il PC deve essere collegato alla centrale antincendio. Questa operazione può essere eseguita tramite un cavo seriale di connessione diretta o tramite una connessione via modem o scheda di rete.

Connessione locale con cavo seriale

1. Collegare il PC e la centrale antincendio tramite il cavo seriale.
2. Controllare che la porta seriale del PC usata corrisponda a quella specificata nella finestra di configurazione.
3. Dalla centrale antincendio eseguire un'autoricerca delle periferiche per aggiungere il PC (software) alla rete di periferiche del sistema antincendio (assicurarsi che il software sia aperto sul PC prima di avviare l'autoricerca). La ricerca automatica rileverà e completerà inoltre l'indirizzo della centrale di controllo nella finestra di configurazione del Monitor grafico. Per maggiori informazioni sull'esecuzione di un'autoricerca, consultare il manuale di istruzioni della centrale antincendio.

Una volta completata la connessione e la ricerca automatica delle periferiche, il software **Monitor grafico** e la centrale antincendio entreranno immediatamente in comunicazione tra loro in modalità automatica (*vedere sezione 3.3.3.1 Modalità operative*) da questo momento in poi tutte le informazioni saranno condivise in modo bidirezionale.

Connessione via modem o scheda di rete

Per le linee guida sulla connessione e la configurazione tramite modem o scheda di rete, fare riferimento al manuale d'installazione della centrale antincendio.



L'installazione e la configurazione di modem e scheda di rete devono essere effettuate solo da personale qualificato.

3.3.3 Utilizzo del software Monitor grafico

3.3.3.1 Modalità operative

Il software **Monitor grafico** può funzionare in due modi: automatico o manuale. La modalità predefinita e consigliata è quella automatica.

Entrambe le modalità rilevano una condizione di allarme o di guasto e fanno lampeggiare il pulsante dell'applicazione nella barra delle applicazioni di Windows finché l'utente non accede al programma. Ciò consente di allertare gli utilizzatori del programma **Monitor grafico** quando la finestra del programma non è attiva.

Modalità automatica

In modalità automatica:

- Il programma **Monitor grafico** visualizza in automatico la planimetria o la subplanimetria corretta nel caso in cui si verifichi un evento di avaria o allarme. Non è consentito lo spostamento all'interno della struttura delle planimetrie.
- L'icona del dispositivo che segnala l'evento verrà animata nella planimetria del locale interessato per indicarne lo stato di anomalia o allarme.
- Non è possibile scorrere i messaggi nella finestra del display in quanto vengono visualizzati automaticamente a rotazione.

Anche la centrale antincendio che controlla il dispositivo allertato verrà animata in un evento di avaria o allarme. Nel caso specifico dei dispositivi convenzionali, tutti i dispositivi collegati allo stesso modulo indirizzato di ingresso zona convenzionale verranno allertati perché avranno tutti lo stesso riferimento (*per ulteriori informazioni vedere la sezione 2.3.5.3 Dispositivi convenzionali*).

Modalità manuale

In modalità manuale:

- Il software **Monitor grafico** non visualizza la planimetria o la subplanimetria nel caso in cui si verifichi un evento. È possibile accedere alle planimetrie di tutta l'installazione. È consentito lo spostamento all'interno della struttura delle planimetrie.
- È possibile scorrere i messaggi nella finestra del display.

Per tutti gli altri aspetti la modalità manuale è uguale a quella automatica.

3.3.3.2 Proprietà degli oggetti

Le proprietà degli oggetti possono essere controllate in qualsiasi momento dal programma **Monitor grafico**.

- Per visualizzare le proprietà di un dispositivo impostate con il programma **Gestore delle planimetrie**, basta selezionarlo con il tasto sinistro del mouse.
- Per visualizzare le proprietà di un oggetto entrata, basta selezionarlo con il pulsante destro del mouse.



Tenere il cursore sopra un dispositivo senza cliccarci sopra per vedere il tipo di oggetto o la planimetria di destinazione di un oggetto entrata.

3.3.3.3 Spostamento

- Per spostarsi **al livello inferiore** della sequenza, selezionare con il pulsante sinistro del mouse l'oggetto entrata per passare alla subplanimetria successiva collegata ad esso.
- Per spostarsi **al livello superiore** della sequenza, selezionare l'icona Aumenta di un livello nella barra degli strumenti.
- Per **tornare** direttamente alla planimetria principale, selezionare l'icona Planimetria principale nella barra degli strumenti.

3.3.3.4 Controllo della centrale antincendio

È possibile controllare remotamente la centrale antincendio utilizzando le funzioni disponibili nell'interfaccia grafica del programma **Monitor grafico**.

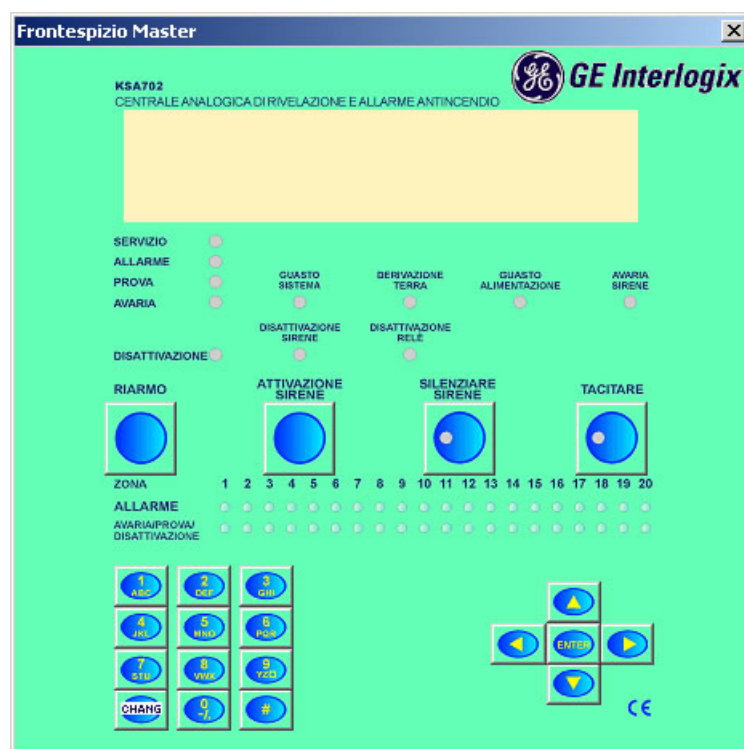
Si applicano gli stessi livelli di accesso e le stesse procedure utilizzati sulla centrale antincendio. Per maggiori informazioni sui livelli di accesso e sul funzionamento della centrale, consultare il manuale di istruzioni della centrale antincendio.

Per accedere alla centrale antincendio:

- Selezionare **Visualizza frontespizio** nel menu **Visualizza** oppure fare clic sull'icona della barra delle applicazioni.
- Inserire una chiave valida.
- Fare clic su **OK**.

Verrà visualizzato il frontespizio (pannello di controllo) di una centrale antincendio (realmente riprodotto graficamente) che consentirà la programmazione e la configurazione in remoto come se ci si trovasse direttamente davanti alla centrale con le stesse procedure usate localmente.

Figura 8: Centrale antincendio Monitor grafico



3.3.4 Elenco dello stato delle icone in base agli eventi

Nel software Monitor grafico gli eventi sono indicati da vere e proprie animazioni ottenute con delle variazioni di colore delle icone dei dispositivi associati (o da una casella di allarme di Windows in caso di preallarme). I dettagli degli eventi indicati sono:

Descrizione	Tipo evento	Tipo allarme
Allarme incendio	Allarme	Icona rossa
Allarme incendio generato da pulsante manuale	Allarme	Icona rossa
Preallarme	Preallarme	Casella di allarme
Guasto linea loop	Guasto	Icona gialla
Guasto sirena	Guasto	Icona gialla
Guasto alimentazione	Guasto	Icona gialla
Guasto messa a terra	Guasto	Icona gialla
Guasto di servizio (centrale fuori servizio)	Guasto	Icona gialla
Guasto di sistema	Guasto	Icona gialla
Guasto porta seriale (RS485 / RS232)	Guasto	Icona gialla

4 VISORE EVENTI

Il programma **Visore eventi** lavora insieme al software **Monitor grafico** per trasmettere i dati relativi agli eventi in un sistema antincendio durante la connessione con la centrale. Si tratta tuttavia di un'applicazione autonoma e come tale può essere utilizzata per il controllo e la visualizzazione degli eventi registrati dal sistema senza lanciare il software **Monitor grafico**.

Per ciascun evento vengono visualizzati i seguenti dettagli:

- Ora
- Data
- Evento: guasto, informazioni.
- Descrizione: breve descrizione dell'evento.
- Dettagli: dati relativi alla centrale, al loop e all'indirizzo. Testo evento.

Il software **Visore eventi** archivia nella propria memoria gli ultimi 2000 eventi. Gli eventi possono essere stampati o aggiornati.

L'opzione di **stampa da file** nel **menu Archivia** consente all'utente di creare e salvare un file di testo contenente i dettagli relativi a tutti gli eventi del sistema.

