

NOTICE HOUSEMATE LITE 7T4299



HouseMate



Télécommande infra rouge à clavier et accès par contacteur avec retour vocal et défilement auditif

caractéristiques:

- Apprentissage infra rouge.
- Contrôle possible de TV, Hi-Fi, Lumières, prises, moteur de porte, etc....
- Retour vocal avec voix enregistrée.
- 2 prises contacteur pour défilement.
- Options programmables.
- Clavier avec diodes lumineuse avec possibilité d'étiquette.
- Fonctionne sur pile, facile à monter, boîtier antichoc.

IMPORTANT :

1. Lire cette notice avant utilisation.
2. Notice susceptible de révision..

SOMMAIRE

1. Spécifications	3
2. Introduction	5
3. Opérations de base	5
3.1 Démarrage	6
3.2 type de défilement	7
3.3 Changement de piles	7
4. Programmation	8
4.1 choix du mode de programmation	8
5. Apprentissage infra rouge	9
5.1 enregistrement d'un code infra rouge	9
5.2 enregistrement d'une série de codes infra rouge (Macro)	10 11
5.3 enregistrement d'un code "OK"	12
5.4 enregistrement d'un code niveau 2	
6. Enregistrement code auditif	12
6.1 enregistrement codes touches	12
6.2 enregistrement code niveau	13
7. Réglages HouseMate	14
7.1 Choix mode de défilement	15
7.2 Vitesse de défilement	16
7.3 Choix type de défilement	16
7.4 Eviter les touches vides	16
7.5 Choix du type de retour vocal	17
7.6 Temps d'appui contacteur	18
7.7 Volume sonore	19
7.8 Ouvrir niveau 2	20
8. Initialiser HouseMate	21
8.1 initialiser une seule touche	21
8.2 initialisation complète	21
9. Maintenance	22
10. Avertissements	23
11. Annexe	24

1 Specifications

Electriques

voltage	3 x 1.5V AA batteries
ampérage	30mA

Mécaniques

poids	Approx. 500grs
matériau	Black ABS plastic.

Environnement

	Min	Max	Unités
Température d'utilisation	-25	50	°C
Température de stockage	-25	70	°C
Taux d'humidité d'utilisation et de stockage	0	90	%RH

HOUSEMATE N'EST PAS CONÇU POUR UNE UTILISATION EXTERIEURE

Emetteur infra rouge.

Puissant pour ne pas avoir à orienter la télécommande.

Diode indicatrice.

Allumée pendant le défilement et quand la touche est appuyée

Touches.

10 touches lumineuses pour un accès direct

Touche programmation.

Utilisée en combinaison avec d'autres touches pour entrer et sortir de la programmation

Volume

Réglage du volume sonore.

Microphone.

Pour enregistrer les messages.

Insertion.

Permet la mise en place d'un clavier papier avec pictogrammes

Indicateur de signal infra rouge.

S'allume quand il y a émission ou apprentissage d'infrarouge

indicateur batterie faible.

Indicateur programmation.

Allumé en mode programmation

Touche de niveau.

Si nécessaire peut servir pour changer de niveau. 2 niveaux.

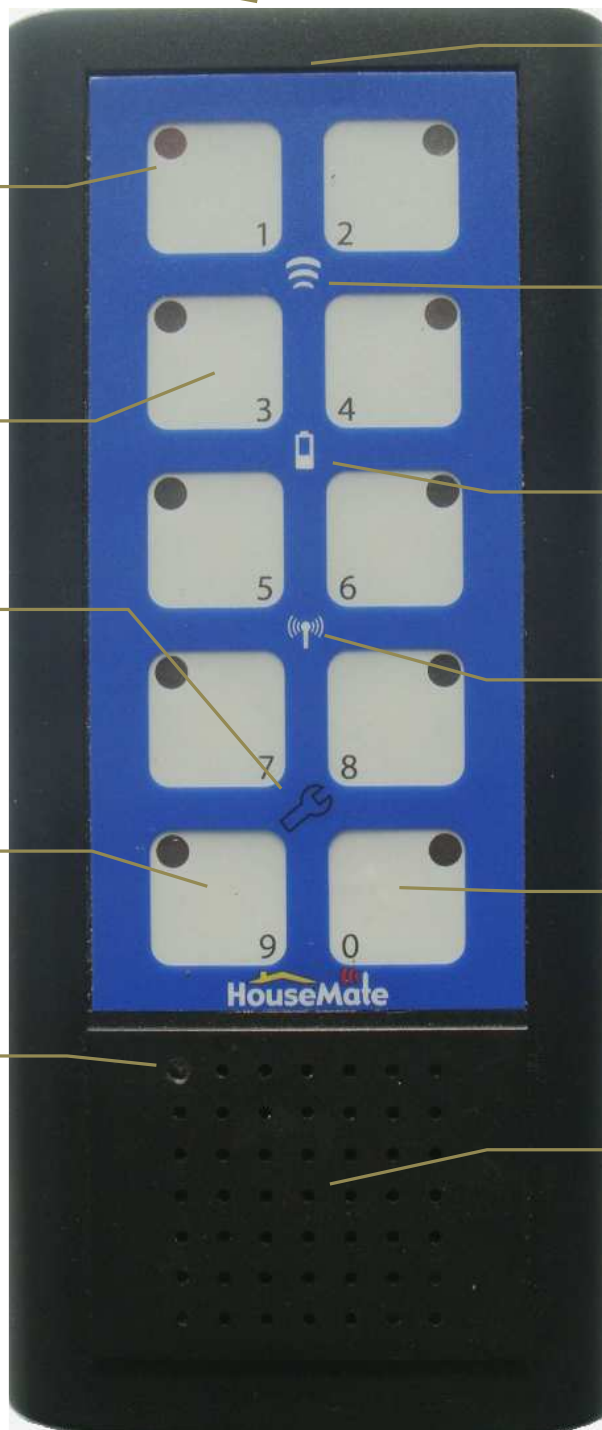
Haut parleur

Contacteur 2.

Pour le mode 2 contacteurs et changement de niveau.

Contacteur 1.

Prise pour les types de défilements et sélection du mode 2 contacteurs.



2 INSTRUCTIONS DE BASE

HOUSEMATE LITE peut être utilisé en appuyant directement sur les touches ou par défilement en appuyant sur un ou 2 contacteurs.

2.1 DEMARRAGE

Défilement:

1. brancher les contacteurs



2. Modes de défilement

Il y a 4 modes de défilement :

Automatique

Mode avec un contacteur.

Appuyez sur le contacteur branché dans la prise "contacteur 1", cela lance le défilement, Appuyez de nouveau quand la touche voulue s'allume ou quand le message attendu est prononcé.

Clic court:

Dans ce mode, faites des appuis court sur contacteur 1 pour faire avancer le défilement et pour faire un choix restez appuyé sur le contacteur.

2 contacteurs


Le contacteur 2 est utilisé par faire avancer le défilement pas à pas et choisir la touche.


Le contacteur 1 est utilisé pour lancer l'action de la touche choisie.

Accès direct

Ce mode n'est pas vraiment un mode défilement mais dans ce cas l'appui sur le contacteur 1 déclenche l'action de la touche 1 et l'appui sur le contacteur déclenche l'action de la touche 2..

3. Sélection

Quand vous choisissez une touche, si un code infra rouge est enregistré le signal  s'allume.

Si une longue séquence de codes infra rouge est enregistrée, un 2^{ème} appui stoppe l'envoi des infra rouge et le signal  s'éteint.

3.2 Types de défilement

En défilement, les diodes s'allument selon différents modes selon le type de défilement que vous avez choisi.

Il y a 6 types différents.

Linéaire par ligne

C'est le type standard. Les touches s'allument les unes après les autres. Une fois arrivé à la dernière touche (touche 0) le défilement reprend au début. Sans sélection le défilement s'arrête au bout de 2 fois.

Lineaire par colonne

Le défilement parcourt les touches de la colonne de gauche puis celles de la colonne de droite.

Lineaire par colonne inversé

Le défilement parcourt la colonne de droite puis celle de gauche.

Ligne colonne

Le défilement se fait ligne par ligne. Le premier appui sur le contacteur sélectionne la ligne. Ensuite le défilement se fait dans la ligne choisie. Le 2^{ème} appui sélectionne la touche.


Colonne ligne

Le défilement se fait colonne par colonne. Le premier appui sélectionne la colonne. Ensuite le défilement parcourt la colonne. Le 2^{ème} appui sélectionne la touche.

Ligne colonne (2)

Le défilement se fait sur une ligne seule puis dans la colonne choisie.

3.3 Changement de piles

HouseMate fonctionne avec 3 piles AA . Quand les piles sont usées, le signe  s'allume. En cas de piles vides ou pendant le remplacement des piles les codes infra rouge et les codes auditifs ne sont pas perdus.

1. Dévisser les 2 vis à l'arrière de HOUSEMATE LITE et ouvrir la trappe (voir photo) Ne pas forcer.
2. Enlever les piles sans toucher la carte électronique.
3. placer les nouvelles piles en respectant les indications sur le schéma.
4. Replacer la trappe et revisser les 2 vis.
5. Vérifier le fonctionnement en appuyant sur une touche.




Le couvercle à pile s'ouvre à gauche.

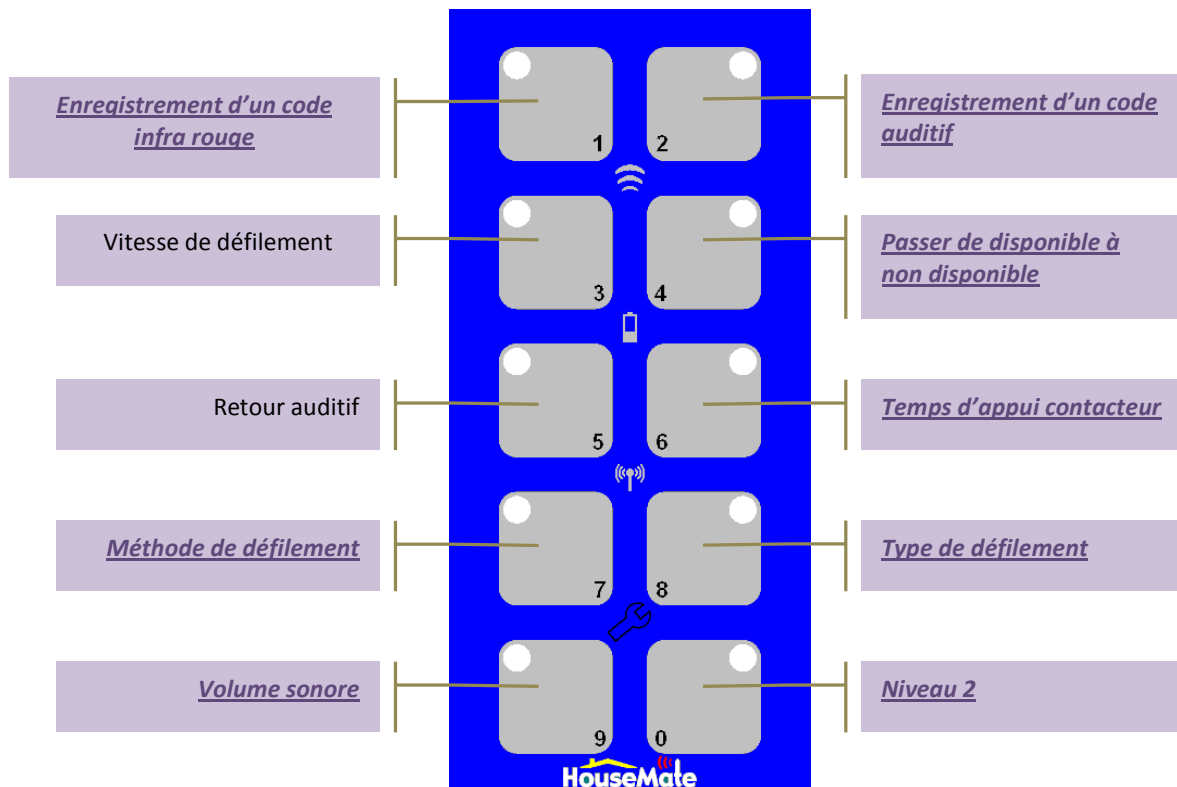
4 Programmation



Quand vous le recevez HOUSEMATE LITE est vide . il ne contient ni codes infra rouge ni codes auditifs.

Pour enregistrer un code infra rouge ou auditif ou changer un réglage vous devez entrer en mode programmation.

4.1 Mode programmation

1. appuyez les touches 1 et 2 en même temps avec une main.
2. avec l'autre main appuyez et maintenez appuyée la touche  jusqu'à ce que toutes les touches s'allument.
3. Relâchez les touches, les lumières clignotent.
4. appuyez la touche correspondant à ce que voulez faire selon le schéma ci dessous.

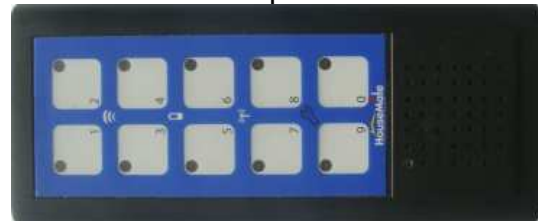


ASTUCE: vous pouvez sortir du mode programmation en appuyant sur la touche . Si vous êtes "perdu" appuyez sur le touche  et recommencez.

5 Apprentissage infra rouge








Avant de commencer assurez vous d'avoir les télécommandes que vous voulez enregistrer avec des piles neuves.

Placez la télécommande face à HOUSEMATE LITE selon la photo ci dessous.



Avertissement: certaines lumières au néon et certains téléviseurs plasma émettent de l'infra rouge. Les éteindre pendant l'apprentissage infra

5.1 apprentissage d'un code seul

1. allez en mode programmation et choisir la touche 1 (revoir page 8)
2. Les touches 1 and 2 doivent clignoter. Appuyez sur la touche 1 une seconde fois .
3. Le symbole  doit clignoter.
4. Appuyez sur une touche de la télécommande à apprendre et vérifier que le symbole  s'allume. Cela indique que HOUSEMATE LITE reçoit de l'infra rouge. Si ce symbole ne s'allume pas, vérifiez que la télécommande est bien placée et que les piles sont neuves.
5. Pour apprendre un code appuyez et maintenez appuyée la touche de HOUSE MATE dans laquelle vous voulez placer un code. Le symbole  clignote plus vite.
6. Continuez d'appuyer et appuyez sur la touche de la télécommande que vous voulez apprendre.les symboles  et  doivent s'allumer en même temps.
7. Relachez la touche de la télécommande puis celle de HOUSEMATE LITE.
8. Répétez la procédure une 2ème fois à partir de 5 pour confirmation.
9. Vous pouvez sortir de la programmation en appuyant sur  . Le symbole  ne doit plus clignoter.

10. Vous pouvez tester la touche de HOUSEMATE en appuyant dessus et en vérifiant que votre appareil dont vous avez appris un code infra rouge réagit. (il doit être allumé ou en veille)



Astuce: vous pouvez apprendre plus d'une touche à la fois. Après le niveau 8 recommencer à partir de 5 avec une autre touche.



Note: HouseMate s'éteint de lui même au bout d'une minute s'il n'y a pas d'appui sur une touche



5.2 Apprentissage d'une série de codes infra rouge sous une touche (Macro)

HouseMate enregistre en temps réel ce qui signifie que la durée des codes et des pauses est respectée. Chaque touche peut enregistrer jusqu'à 20 secondes de codes correspondant à des sequences éventuellement longues.

L'utilisateur peut interrompre une séquence en appuyant sur la touche.

1. entrez en mode programmation, puis la touche 1.
2. les touches 1 et 2 clignotent. Appuyez sur la touche 2. Cela sélectionne le mode « macro ».
3.  doit clignoter.
4. Appuyez et maintenez appuyée la touche de housemate que vous voulez programmer.  clignote plus vite.
5. Continuez d'appuyer sur la touche de HOUSEMATE et en même temps appuyez successivement sur les touches de la télécommande que vous voulez enregistrer les unes après les autres.

 s'allume quand le premier code est reçu et ensuite  s'allume à chaque appui sur une touche de la télécommande.

6. Quand vous avez fini la série de codes à apprendre relâchez la touche de HOUSEMATE et appuyez sur  pour sortir du mode programmation.
7. Testez la touche de HOUSEMATE en appuyant sur la touche programmée. Vous devez voir  s'allumer et votre appareil fonctionner selon l'enchaînement de codes appris (par exemple volume plus puis programme plus , ...)

8. Pour stopper la séquence appuyez sur la touche.  s'éteint

Astuce: avant l'apprentissage de la séquence testez votre télécommande pour voir comment elle fonctionne.







5.3 ENREGISTREMENT D'UNE COMMANDE OK.

Souvent, après avoir envoyé une séquence de codes infra rouge il peut être nécessaire d'envoyer un code de confirmation.

Un bon exemple est la nécessité d'envoyer un code OK après une séquence composé de plusieurs PROGRAM +.

HouseMate vous permet d'enregistrer 2 séquences par touche.

Dans notre exemple la première séquence est la série de PROGRAMME PLUS et la 2^{ème} est juste composée de la commande OK.

1. entrez en mode programmation, puis la touche 1.
2. les touches 1 et 2 clignotent. Appuyez sur la touche 2. Cela sélectionne le mode « macro ».
3.  doit clignoter.
4. Appuyez et maintenez appuyée la touche de housemate que vous voulez programmer.  clignote plus vite.
5. Continuez d'appuyer sur la touche de HOUSEMATE et en même temps appuyez successivement sur les touches de la télécommande que vous voulez enregistrer les unes après les autres.  s'allume quand le premier code est reçu et ensuite  s'allume à chaque appui sur une touche de la télécommande.
6. Quand vous avez fini la première série relachez la touche de HOUSEMATE **MAIS réappuyez sur cette touche immédiatement avant que**  ne s'éteigne.
7. Maintenez l'appui et appuyez sur la touche ou les touches de la télécommande pour la 2^{ème} série.
8. Relachez la touche de HOUSEMATE et appuyez sur  pour sortir.

Testez la touche de HOUSEMATE en appuyant une première fois pour la première série et de nouveau pour tester la 2ème série (composée souvent uniquement de la commande OK).

5.4 Enregistrement de codes dans le niveau 2.

Il y a 2 niveaux dans HOUSEMATE donnant accès à 20 commandes.

Vous pouvez programmer le niveau 2 comme le niveau 1.

Choisissez le bon niveau en appuyant sur la touché 0 de HOUSEMATE. La touche 1 clignote si vous êtes dans le niveau 1 et la touche 2 clignote si vous êtes dans le niveau 2.

Après avoir choisi le niveau la procédure est la même que précédemment.

6 Enregistrement codes auditifs




HouseMate vous permet d'enregistrer un code sous chaque touche. Les codes peuvent être prononcés pendant le défilement permettant à l'utilisateur d'appuyer sur le contacteur quand il entend le bon code auditif.

Le microphone est placé au niveau de la grille du haut parleur. Pour un bon enregistrement parlez près du micro mais pas directement dans le micro.

Avant de tester cette fonction le réglage « feedback » doit être sur « codes auditifs » ou « codes auditif et click »



Voir page 23.

6.1 Enregistrement

1. Entrez en mode programmation et appuyez sur la touche 2 (*voir page 8*)
2.  clignote.
3. appuyez et maintenez appuyée la touche sous laquelle vous voulez enregistrer un code auditif..  clignote plus vite et  s'allume.
4. En maintenant l'appui prononcez votre code auditif (le mot ou le message que vous voulez) devant le microphone.

Durée maxi du code:5 secondes.

5. Relachez la touche dès la fin du message.

6. sortez du mode programmation en appuyant sur  .  s'éteint.
7. Vérifiez l'enregistrement en appuyant sur la touche.

Astuce: vous pouvez enregistrer des codes sous plusieurs touches en retournant à l'étape 3 après l'étape 5 et en appuyant sur la nouvelle touche que vous voulez programmer..

Enregistrement en niveau 2

1. Choisir le niveau correct en appuyant sur la touche 0.
2. suivre exactement la meme procedure que sur la page précédente pour enregistrer un code auditif sous une ou plusieurs touches.




6.2 Enregistrement de code de niveau

Quand on utilise 2 niveaux , les touches 1 ou 2 clignotent pour indiquer le niveau dans lequel nous nous trouvons.

Il est possible d'enregistrer un code auditif correspondant à chaque niveau pour aider l'utilisateur.

Par exemple : « ce niveau est celui de votre télévision »

Pour enregistrer un code de niveau 1 ou 2 vous devez brancher un contacteur dans la prise contacteur 1 (à droite)

1. Choisir le niveau en appuyant sur la touche 0. la touche 1 clignote pour le niveau 1 et la touche 2 clignote pour le niveau 2.
2. Entrez en mode programmation puis appuyez sur 2.
3.  clignote.
4. Pour enregistrer le code auditif du niveau en cours appuyez et maintenez appuyé le contacteur.  clignote plus vite et  s'allume.
5. Maintenez l'appui et enregistrez votre code devant le micro.

Durée maxi 3 secondes.

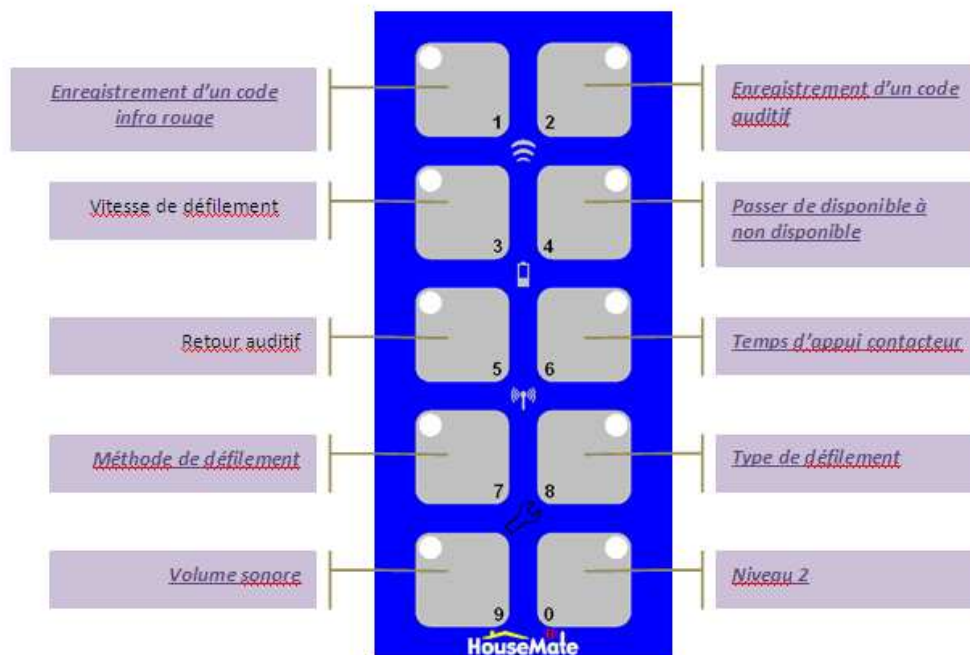
6. Relachez le contacteur.
7. sortez de programmation en appuyant sur  ;  s'éteint.

8. pour tester , appuyez sur 0 pour sortir du niveau actuel et réappuyez sur 0 pour entendre le code.
9. Répétez la procédure pour le code de l'autre niveau.

7 Réglages HouseMate

Ce chapitre explique les réglages tels que méthode de défilement, temps d'appui, Ils suivent tous la meme procedue exceptée la vitesse de defilement.

En mode programmation les boutons fonctionnent selon le shéma ci dessous:



Quand vous avez choisi un réglage, HOUSEMATE vous montre sa valeur en faisant clignoter la touche correspondante.

Pour changer un réglage, appuyez simplement sur la touche correspondant à la valeur que vous voulez. Quand vous relâchez la touche, HOUSEMATE fait clignoter la touche correspondant à la nouvelle valeur.


Notez que chaque réglage a ses propres valeurs. Un appui sur une touche ne correspondant pas à ses valeurs ne donnera rien. Voir les valeurs permises plus loin.

7.1 Choisir une méthode de défilement

Il y a 4 méthodes de défilement selon les capacités de l'utilisateur.
Automatique, click court, 2 contacteurs et accès direct. Voir pages 6 et 7.

1. entrez en mode programmation et appuyez sur la touche **7**.
2. la méthode en cours est indiquée par un clignotement de la touche correspondante selon le tableau ci dessous:

Automatic Scanning	<i>touche 1</i>
Short Click Scanning	<i>touche 2</i>
Two Switch Scanning	<i>touche 3</i>
Direct Access	<i>touche 4</i>

3. Choisissez la méthode que vous voulez en appuyant sur la touche correspondante.
4. sortez en appuyant sur  .
5. vous pouvez vérifier en appuyant sur le ou les 2 contacteurs.

7.2 Vitesse de défilement


Ce réglage a différentes fonctions selon la méthode de défilement.

En défilement automatique il règle la vitesse du défilement. En cas de codes auditifs il règle le temps après le code.

Pour le défilement “click court”, il règle la durée du click.

Dans ce cas si le contacteur 1 est relâché rapidement le défilement se fait , si le contacteur 1 est appuyé un temps supérieur au réglage le code infra rouge est envoyé.

En méthode “2 contacteurs” ce réglage n’a pas d’effet.

1. mode programmation puis touche **3**.
2. la vitesse en cours est indiquée par le clignotement de  et “click” .

3. choisir la vitesse en appuyant sur la touche correspondante.

¼ second	<i>touche 1</i>
½ second	<i>2</i>
1 second	<i>3</i>
1 ½ seconds	<i>4</i>
2 seconds	<i>5</i>
2 ½ seconds	<i>6</i>
3 seconds	<i>7</i>
4 seconds	<i>8</i>


4. Sortir avec  .

7.3 type de defilement

Voir description page 7.

1. mode programmation puis touche **8**.
2. le type en cours est indiqué par la touché qui clignote.

Linéaire par ligne	<i>Touche 1</i>
Linéaire par colonne	<i>touche 2</i>
Linéaire inverse	<i>Touche 3</i>
ligne Colonne	<i>touche 4</i>
Colonne ligne	<i>touche 5</i>
Ligne colonne 2	<i>touche 6</i>


3. choisir le type que vous voulez en appuyant sur la touche correspondante.
4. sortir avec  .
5. testez avec le ou les 2 contacteurs.

7.4 Passer les touches vides

Cela permet un défilement plus rapide.

1. mode programmation puis touche **4**.
2. Réglage en cours par la touche qui clignote:

désactivé	Touche 1
activé	Touche 2

3. Activez ou désactivez en appuyant sur la touche correspondante.
4. sortie avec  .
5. test avec le contacteur.

Note: la fonction "saut de touches vides" ne fonctionne qu'avec un défilement linéaire.

7.5 Choix du type de retour auditif

Codes seuls

Réglage par défaut. Quand HouseMate défile , les codes sont dits et quand une touche est choisie le code infra rouge est envoyé.

Clicks seuls

Le défilement fait entendre un click mais pas les codes auditifs. Quand une touche est choisie un autre click est entendu et le code infra rouge est envoyé.

Les 2:

Le défilement est auditif et le choix de la touche fait entendre le click et le code infra rouge est envoyé


Rien:

Pas de retour auditif.

1. mode programmation et touche **5**.

2. le réglage en cours est indiqué par une touche clignotante selon le tableau ci dessous:

Codes seuls	<i>touche 1</i>
Click seul	<i>touche 2</i>
Les 2	<i>touche 3</i>
Pas de retour	<i>touche 4</i>

3. choisissez le retour que vous voulez en appuyant sur la touche correspondante.
4. sortir avec la touche  .
5. testez le nouveau réglage.

Note: si c'est le retour auditif du code qui est choisi celui ci est prononcé complètement même en cas d'appui sur le contacteur.

7.6 Temps d'appui sur contacteur


Cela ne concerne que le contacteur externe. Il s'agit du temps minimum d'appui pour être considéré comme valable. Pour les touches elles même le temps d'appui est fixé à 50 milli-secondes.

Pour les utilisateurs faisant des appuis involontaires augmentez le temps d'appui.

Pour les utilisateurs rapides gardez un temps d'appui court.

1. Mode programmation puis touche **6**.
2. le réglage en cours est indiqué par une touche clignotante selon le tableau ci dessous.

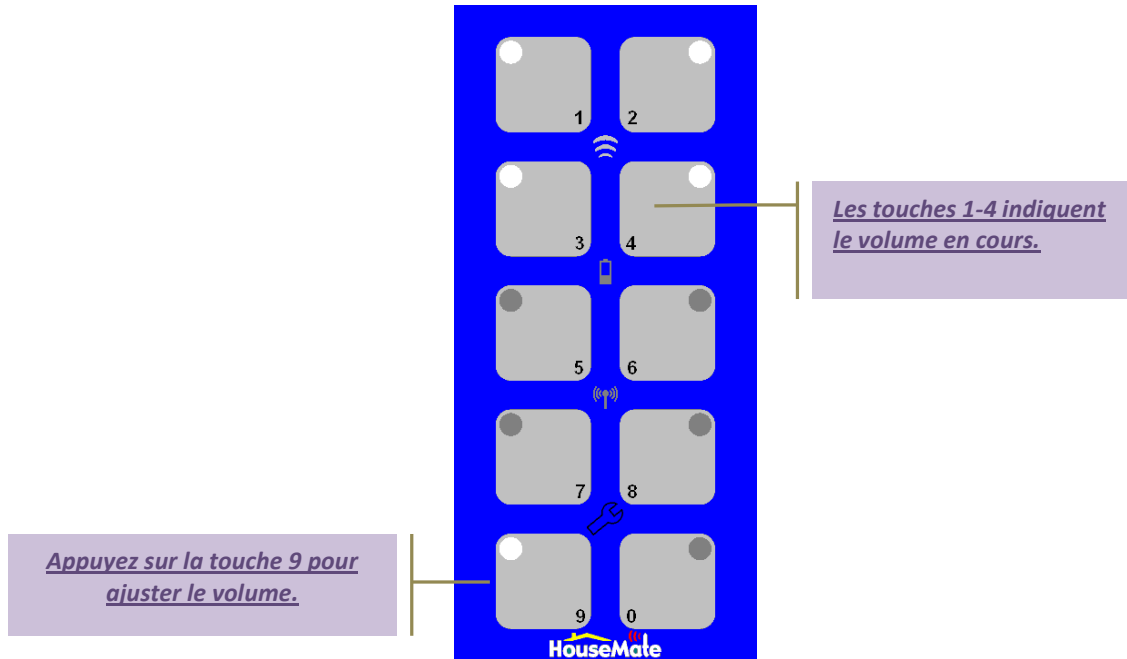
50 milli-secondes	<i>touche 1</i>
¼ seconde	<i>touche 2</i>
½ seconde	<i>touche 3</i>

3. choisissez le temps d'appui en appuyant la touche correspondante.
4. sortir avec  .
5. testez le temps d'appui.

Note si vous avez choisi un temps long, souvenez vous en car cela peut laisser penser que le contacteur ne fonctionne pas.

7.7 Volume sonore


Il est possible d'ajuster le volume sonore en donnant à la touche 9 la fonction de réglage du volume. il y a alors 5 niveaux accessibles par appuis successifs sur la touche 9.



Cette fonction s'applique seulement au niveau 1. En niveau 2 la touche 9 peut continuer d'être utilisée pour un code infra rouge.

1. mode programmation puis 9.
2. le réglage en cours est indiqué selon le tableau.

Contrôle Volume inactif	<i>touche 1</i>
Contrôle Volume actif	<i>touche 2</i>

3. activez ou désactivez en choisissant la touche.
4. Sortir avec  .
5. tester le contrôle du volume en appuyant sur 9.

7.8 Ouvrir le niveau 2

Quand le niveau 2 est ouvert les touches 1 ou 2 vont clignoter pour signaler quel est le niveau actif.

HouseMate arrête ce clignotement si un appui est fait sur une touche ou un contacteur puis le reprend après quelques secondes.

Le réglage niveau 2 a 3 valeurs : fermé, ouvert par appui sur touche 0 ; ouvert par appui sur contacteur.

Ouvert- appui sur touche 0.

Vous pouvez changer de niveau avec le touché 0 soit en appuyant dessus soit en la choisissant avec le contacteur.

Ouvert – appui sur contacteur 1

Diffère selon méthode de défilement

Automatique

Quand le défilement s'arrête et que la lumière de niveau clignote appuyez et restez appuyer pour changer le niveau.

OU

Appuyez sur le contacteur 2 à tout moment pour changer de niveau.

Click court.

Quand la lumière de niveau clignote appuyez et restez appuyer sur le contacteur 1 pour changer de niveau.

OR

Appuyez sur le contacteur 2 à tout moment.


Défilement 2 contacteurs

Quand la lumière de niveau clignote appuyez et restez appuyer sur le contacteur 1 pour changer de niveau.

Pour ouvrir le niveau 2

1. mode programmation puis touche **0**.
2. le réglage est indiqué par la touché qui clignote selon le tableau:





Niveau 2 fermé	<i>touche 1</i>
Ouvert avec touche 0	<i>touche 2</i>
Ouvert par contacteur	<i>touche 3</i>

3. choisir le réglage en appuyant sur la touche correspondante.
4. sortie avec  .
5. tester en appuyant sur 0 ou le contacteur.



8 Initialisation HouseMate



Avertissement : il n'y a pas de retour arrière en cas d'initialisation. Les codes infra rouge ou auditifs perdus doivent être réappris ainsi que les réglages qui auraient été modifiés.

8.1 INITIALISATION touche seule

1. si vous avez 2 niveaux , choisissez le niveau dans lequel vous voulez effacer une touche.
2. mode programmation .
3. appuyez et maintenez appuyée le touche  jusqu'à ce que les 10 lumières soient allumées puis relâchez  .
4. Vous êtes en mode initialisation et les 10 lumières clignotent rapidement. Si vous voulez sortir de ce mode appuyez sur  .
5. Appuyez sur la touche que vous voulez effacer.
6. si vous voulez en effacer plusieurs appuyez dessus les unes après les autres.
7. sortez en appuyant sur  .

8.2 Initialisation complète

1. mode programmation (voir page 8).
2. appuyez et maintenez appuyée le touche  jusqu'à ce que les 10 lumières soient allumées puis relâchez  .

3. Vous êtes en mode initialisation et les 10 lumières clignotent rapidement. Si vous voulez sortir de ce mode appuyez sur  .
4. avec une main appuyez sur 3 et 4 en même temps et avec l'autre appuyez sur  jusqu'à ce que toutes les lumières soient fixes.
5. Relachez les 3 touches. Tout est effacé, les codes infra rouges, les codes auditifs et les modifications de réglages.
6. HouseMate retourne automatiquement en mode utilisation.

9 Maintenance

HouseMate doit être vérifié régulièrement et en cas de boîtier cassé ou de connecteurs abîmés ou corrodés doit être retourné au service de maintenance.

Les piles AA doivent être changées régulièrement et enlevées en cas de non utilisation.

Les contacteurs doivent être testés régulièrement.

HouseMate ne doit pas être utilisé dans la poussière ni recevoir des liquides. Le nettoyer avec un chiffon propre, doux et légèrement imbibé d'alcool. Ne pas utiliser de solvant.

Ne pas ouvrir HOUSEMATE LITE en dehors du changement de piles.

Avertissement !! En cas de dommage HOUSEMATE doit être vérifié par des personnes qualifiées.

10 Avertissements

Ne pas installer, utiliser ou programmer HOUSEMATE sans avoir lu les instructions ou en cas de non compréhension de ces instructions.

Ne pas utiliser HOUSEMATE en cas de mauvais fonctionnement. Dans ce cas l'éteindre et consultez votre fournisseur.

Assurez vous que HOUSEMATE est éteint et les piles enlevées quand il n'est pas utilisé pendant une longue période.

Les broches des connecteurs ne doivent pas être manipulées sous peine de dysfonctionnement ultérieur dus en particulier à l'électricité statique.

HouseMate n'est pas étanche.

Si du liquide pénètre dans HOUSEMATE débranchez tous les câbles et consultez votre fournisseur.

Les équipements électroniques émettent des ondes électro magnétiques. HOUSEMATE est protégé contre cela mais une émission très forte pourrait provoquer des dysfonctionnements.

Pour toutes informations vous pouvez contacter:

PROTEOR

6 RUE DE LA REDOUTE 21850 SAINT APOLLINAIRE

Tél. 03 80 78 42 20

Fax. 03 80 78 42 15

Email : aides.electroniques@proteor.com

Toutes les informations sont sur www.aides.electroniques.proteor.fr

NOTE: en cas de retour merci de bien compléter le bon de retour fourni.
--

12 Annexe A: grilles vierges

