

Compteur à rebours et chronomètre interactif



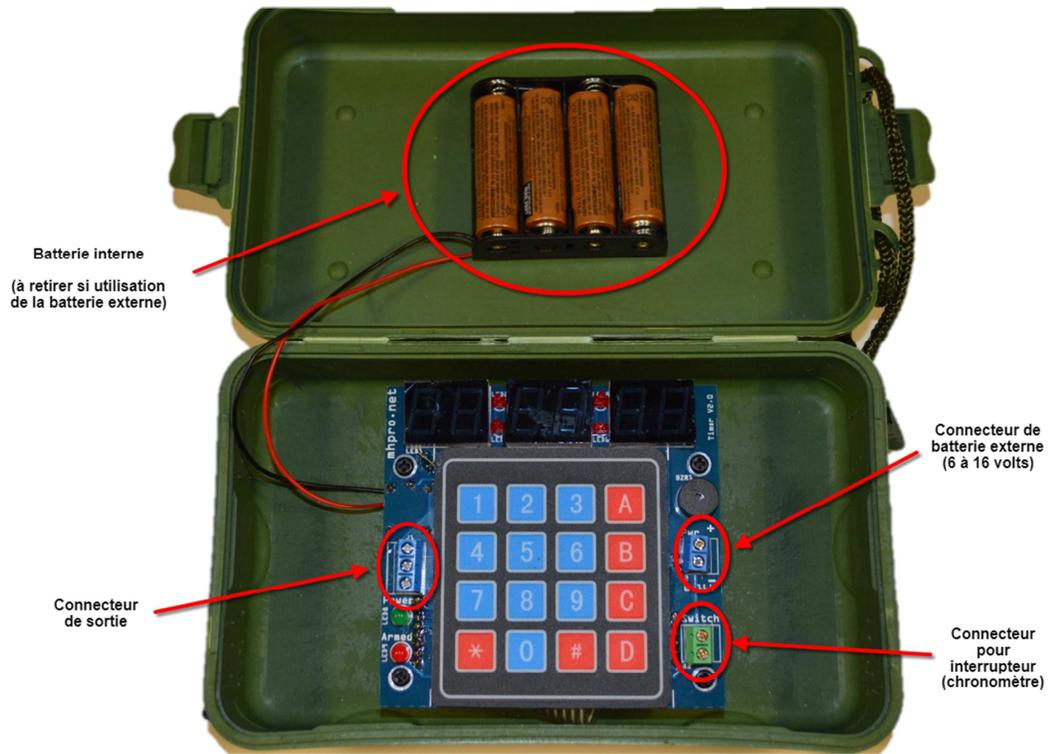
Description

Conçu spécialement pour interagir avec des éléments externes. Le mode « compte à rebours » permet d'activer des composantes externes comme une sirène, un gyrophare, une lampe stroboscope, un solénoïde, un relais et bien d'autres. Il suffit de brancher une batterie interne ou externe de 6 à 16 volts en fonction du voltage de l'élément à faire fonctionner (maximum 5 ampères). Exemple : Vous voulez faire fonctionner un gyrophare de 12 volts, il suffit alors de connecter une batterie de 12 volts. Ce mode permet également d'activer l'accessoire pour la durée du temps programmé. Idéale pour une exposition précise à la lumière ou tout autre besoin similaire.

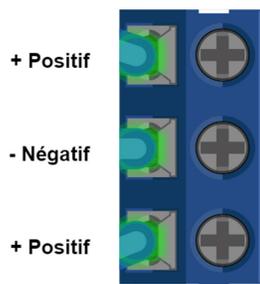
Il comporte un code d'annulation programmable pour mettre fin au décompte. Ce qui est parfait si vous vous en servez pour, par exemple, un défi où l'on doit arrêter le décompte avant la fin. Développé à la base pour la Simulation Tactique Militaire (MilSim) au Paintball. Ajouter du défi à vos scénarios!

Le mode « chronomètre » permet de calculer le temps avec un interrupteur externe. Par exemple : un bouton de toute sorte ou encore, dans un contexte de course, une porte d'arrivée/départ, un tapis avec un contact et bien d'autres...

Élément du module



Branchement de l'accessoire sur le terminal de sortie



Voir le tableau « Comportement du connecteur de sortie en fonction du mode programmé »
pour plus d'information.

Mode fonctionnement

Le module est très simple d'utilisation et tout aussi simple à programmer.

Pour allumer le module

Pour allumer le module, appuyer sur la touche « A » jusqu'à ce l'affichage s'allume.

- **Mode programmation**

Pour entrer en mode de programmation, après avoir relâché la touche A pour le démarrage du module, appuyer immédiatement sur la touche « D » durant trois (3) secondes. Le module affichera alors « mode » et vous proposera les modes 1, 2 ou 3.

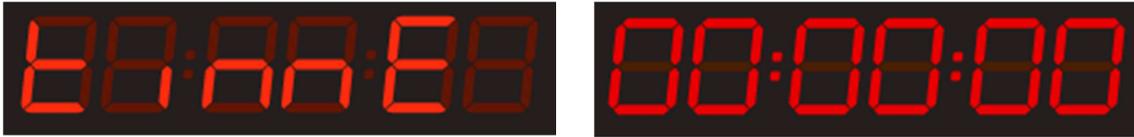


- **Mode compte à rebours (mode 1 ou 2)**

Sélectionner le mode (1 ou 2) en fonction de votre besoin du comportement de la sortie. Voir tableau ci-dessous.

Comportement du connecteur de sortie en fonction du mode programmé.					
Mode	Lorsque la batterie est connectée	Au démarrage du module (Bouton A)	Au démarrage du compte à rebours	À la fin du compte à rebours	À la fin de la durée de l'alarme (Aldu)
1					
2					

Après avoir fait votre choix, le module affichera « time » une seconde indiquera le temps programmé.



Vous serez alors capable d'inscrire le temps de départ du compte à rebours. Après avoir entré le temps, l'affichage clignotera rapidement durant une seconde indiquant la confirmation de l'enregistrement. Ensuite, il vous indiquera « PrId » pour Programmation de l'identifiant d'annulation. L'affichage vous indiquera l'identifiant déjà programmé. Vous n'avez qu'à entrer les quatre chiffres du code d'annulation. Encore une fois l'affichage clignotera afin de confirmer l'enregistrement du code.



Puis, l'affichage indiquera « bip 0 » ou « bip1 ». Ceci indique la configuration du son (1 = émet du son, 0 = n'émet aucun son). Faire votre choix et l'affichage clignotera pour confirmer l'enregistrement.



En dernier lieu, l'affichage indiquera « Al:du » pour « Durée de l'alarme » (Alarm duration) et vous demandera d'entrer la durée de l'alarme en fonction du type d'accessoire branché. Exemple : Vous avez installé une sirène comme accessoire. Vous désirez peut-être la faire sonner pour 5 minutes. Vous entrez alors 00:05:00 ou bien vous avez branché un déclencheur pour faire tomber une banderole, vous voudriez alors activer le solénoïde pour 5 secondes. Vous entrerez donc 00:00:05, etc.



Vous être maintenant prêt à utiliser le module! Vous pouvez éteindre le module et même débrancher les piles, les paramètres resteront sauvegardés.

Pour éteindre le module

Appuyer sur la touche A pendant trois (3) secondes. Un son sera émis confirmant la fermeture (si l'option du son est à 1). Notez qu'il n'est pas possible d'éteindre le module si le compte à rebours est en cours. Il faut annuler le compte à rebours avec le code d'annulation, puis éteindre le module avec la touche A comme ci-haut mentionné.

Lancement du compte à rebours

Après avoir allumé le module ou après l'avoir programmé, l'affichage indiquera --:--:-- et le temps programmé de façon alternative. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur la touche D pour lancer le compte à rebours et c'est parti!!!



Code d'annulation

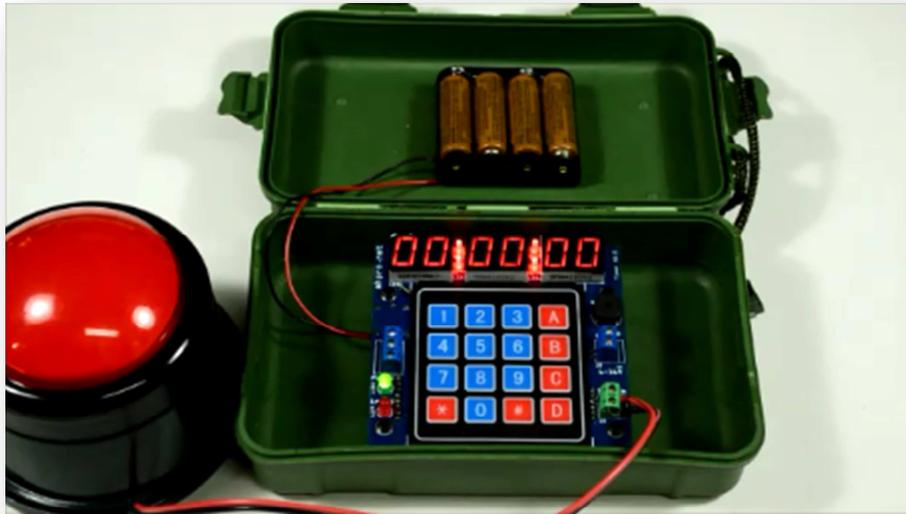
Si le bon code d'annulation est entré, le compteur arrêtera de descendre et le temps restant restera affiché et la DEL rouge (Armed) s'éteindra. Bravo, vous avez réussi!!! Vous pourrez alors éteindre le module en appuyant sur la touche « A » durant trois (3) secondes.

Fin du compte à rebours

Si le code d'annulation n'est pas entré avant la fin du compte à rebours, l'accessoire connecté se déclenchera pour la durée de temps programmée (mode 1) et l'affichage va clignoter rapidement annonçant la fin. Noter que pour éteindre le module après la fin du compte à rebours, vous devez entrer le code d'annulation pour ensuite appuyer sur la touche « A » durant trois (3) secondes. Ceci a pour but d'empêcher l'équipe perdante, dans un contexte de jeu, de fermer le module à l'insu de l'autre équipe.

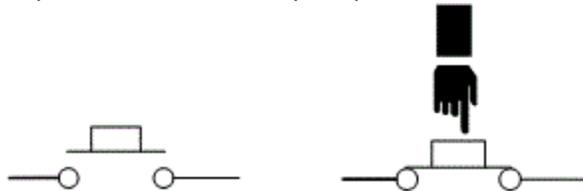
- **Mode chronomètre (mode 3)**

Après avoir entré en *mode programmation* (voir page 3), sélectionner le mode 3 afin d'activer le chronomètre. Brancher l'interrupteur de type momentané* de votre choix sur le connecteur identifié « switch » (de couleur verte). Se référer à l'image *Élément du module* (page 2) au besoin.



Déclencher votre interrupteur pour démarrer le chronomètre et l'arrêter. Lorsque le chronomètre est arrêté, vous pouvez le remettre à zéro en appuyant sur la touche « 0 ». Autrement, le temps continuera d'où il était rendu.

***NOTE** : Un interrupteur de type momentané est un interrupteur qui est normalement ouvert (image ci-dessous de gauche) et lorsqu'il qu'il est activé, le contact se ferme (image ci-dessous de droite) et rouvre lorsque relâché. C'est ce cycle qui va démarrer ou arrêter le chronomètre.



Recommandation : Débrancher la batterie lorsque le module n'est pas utiliser afin de préserver sa charge.