



# GFE-ZEOS-PROGRAMMER

MANUAL - 10/2017

Programador Portátil

FABRICADO EM  
PORTUGAL - EU

## GLOBAL FIRE EQUIPMENT S.A.

Sítio dos Barrabés, Armazém Nave Y, Caixa Postal 908-Z, 8150-016 São Brás de Alportel - PORTUGAL

Tel: +351 289 896 560 • Vendas: [sales@globalfire.pt](mailto:sales@globalfire.pt) • Suporte Técnico: [techs@globalfire.pt](mailto:techs@globalfire.pt) • [www.globalfire.pt](http://www.globalfire.pt)

**NOTA IMPORTANTE:** DEVE CARREGAR O EQUIPAMENTO DURANTE 2H ANTES DA PRIMEIRA UTILIZAÇÃO.

## ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

TENSÃO FUNCIONAMENTO	3.3 V (DC)
CORRENTE CARGA	100 mA min.
TENSÃO CARGA	5 V DC (USB Mini-A)
DURAÇÃO CARGA	2 horas (max.)
DESLIGAR AUTOMÁTICO	Após 2 minutos
AUTONOMIA	+500 operações
HUMIDADE RELATIVA MÁX.	95% RH sem condensação
TEMP. FUNCIONAMENTO	0°C a 40°C
DIMENSÕES	86 (D) x 25 (H) mm
PESO	172 g

## REFERÊNCIA

GFE-ZEOS-PROGRAMMER

## DESCRIÇÃO

PROGRAMADOR PORTÁTIL

## OPERAÇÃO DO TECLADO

- OK** > Liga Programador
- OK (2 segundos)** > Desliga Programador
- UP** > Aumenta Endereço
- DOWN** > Diminui Endereço
- OK** > Programa Endereço
- UP & OK** > Obtém valor analógico
- UP & DOWN** > Procura Endereço
- DOWN** > Saída de qualquer operação

## INDICAÇÃO DOS LEDS / INDICAÇÃO DO DISPLAY ALFANUMÉRICO

**VERDE** – Programador ligado

**VERDE (a piscar)** – Bateria a carregar

**AMARELO** – Operação selecionada a decorrer

**VERMELHO (fixo)** – Avaria interna

**VERMELHO (a piscar)** – Bateria fraca



Indicação numérica:  
Endereço selecionado/lido  
Valor analógico lido



Programar endereço



Ler endereço



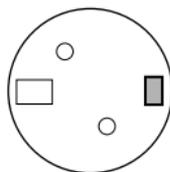
Ler valor analógico

## DESCRIÇÃO DA OPERAÇÃO

**Modo P:** Após colocação do detector, esperar até que os seus LEDs pisquem continuamente (0,5s).

**Modo F:** Após colocação do detector, esperar até que os seus LEDs pisquem continuamente (0,5s).

**Modo A:** Após a colocação do detector, os LEDs do detector vão piscar durante 5-6 segundos enquanto o programador efectua leituras. Retirar o detector quando os LEDs piscarem continuamente (0,5s).



USB Mini-A

Local onde carregar  
o Programador