

# VOLUME II

- 1. Lancer le programme**
- 2. Utiliser l'aide**
- 3. Unités de périphériques**
- 4. Écrans utilisateurs**
- 5. Graphiques**
- 6. Alarme**
- 7. Quitter le programme**

 **Le volume II est destiné à l'utilisateur. Dans ce volume vous trouverez toutes les instructions et conseils nécessaires pour travailler avec le programme F-Central.**

**Table des matières volume II**


1. Lancer le programme .....	1
1.1 Menu principal.....	1
1.2 Composition du menu principal.....	2
2. Unités de périphérique .....	4
2.1 Généralité .....	4
2.2 Composition de l'écran et des boutons .....	5
2.3 Commander les unités de périphérique à partir du PC .....	12
2.3.1 Généralité.....	12
2.3.2 Modifier des réglages.....	12
3. Écrans utilisateurs .....	14
3.1 Généralité .....	14
3.2 Signification des boutons .....	20
4. Graphiques .....	24
4.1 Codes, division des axes et période de temps .....	24
4.2 Affichage détaillé du graphique.....	28
4.2.1 Faire un zoom sur le graphique .....	28
4.2.2 Affichage exact des valeurs dans le graphique .....	31
4.2.3 Modifier les axes .....	33
4.2.4 Graphique sous forme de tableau.....	36
4.3 Graphique présélectionné .....	38
4.4 Exporter .....	42
5. Résumé des alarmes.....	43
6. Quitter le programme .....	45
6.1 Généralité .....	45
6.2 Activer un code d'entrée.....	45
7. Utiliser l'aide .....	46
7.1 Généralité .....	46
7.2 Aide.....	46
7.2.1 Utiliser l'aide.....	48
7.2.2 Quitter l'aide .....	48

# 1. Lancer le programme

## 1.1 Menu principal

Après l'installation sur votre PC du programme F-Central sous Windows et la configuration des périphériques présents, vous pouvez utiliser le programme.



Cliquer 2 fois sur  pour lancer le programme F-Central. Le menu principal de F-Central sous Windows apparaît sur l'écran de votre PC:



Écran 1

## 1.2 Composition du menu principal

En haut de l'écran plusieurs boutons s'affichent en plaçant la souris sur un bouton, sans cliquer, un texte explicatif sur ce bouton apparaît en bas à droite de l'écran. À gauche, vous voyez la date actuelle et au milieu l'heure (heure du PC).

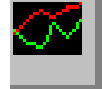
### Résumé des boutons du menu principal



*Utilisation des unités de périphérie Fancom*



*Écrans utilisateurs*



*Graphiques*



*Résumé des alarmes*



*Installer les écrans utilisateurs*



*Installer système*



*Demander le code d'entrée*



*Aide (Touche F1)*



*Quitter le programme*

Dans les chapitres suivants, vous trouverez les explications détaillées pour chacun de ces boutons.

### **Sélectionner un bouton**

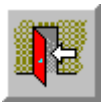
Placer le curseur à l'aide de la souris sur le bouton à sélectionner et cliquer avec le bouton de gauche de la souris.

### **Boutons fréquemment utilisés**



*Aide*

Ce bouton permet de visualiser des informations sur l'ensemble des possibilités du programme. Essayez d'utiliser ce bouton le plus souvent possible pour vous familiariser avec le programme F-Central (voir le chapitre 7).



*Retour au menu principal*

Cliquer sur ce bouton pour retourner au menu principal.

## 2. Unités de périphérique

### 2.1 Généralité



#### *Utilisation des unités de périphérique Fancom*

Par ce bouton, vous visualiserez les données des unités de périphérique connectées. Ce sont les mêmes données que celles que vous trouvez sur votre périphérique. Vous pouvez facilement passer d'une unité de périphérique à une autre pour comparer les données.

Cliquer sur le bouton *Utiliser des unités de périphérique Fancom* pour visualiser la première unité de périphérique (dans cet exemple CLIMAT BÂTIMENT A).

À l'installation, l'installateur a déterminé l'ordre de visualisation des unités de périphérique.

1.1 CLIMAT BÂTIMENT A FSUP.2e

Températures bâtiment			
Temp	Ga	Ce	Dr
1	23.7	23.6	23.6
2	23.5	23.7	23.6
Moyenne	23.6		
Sonde Temp._1	23.7	Minimum	23.7 0:00
		Maximum	23.7 0:00

08-04-2001 10:59:12 PRE-RELEASE 970429.0000

## 2.2 Composition de l'écran et des boutons

En haut de l'écran vous voyez plusieurs boutons. Si vous placez la souris sur un bouton, sans cliquer, un texte explicatif apparaît en bas de l'écran. Entre parenthèses est indiqué la combinaison de touches ayant la même fonction qu'un clic sur le bouton.

Lorsque la souris n'est pas sur l'un des boutons, la date actuelle et l'heure du système s'affichent, ainsi qu'un indicateur de communication.

### Indicateur de communication



Après avoir cliqué sur le bouton *Utilisation des unités de périphérique Fancom*, vous voyez en bas à gauche l'indicateur de communication.

Cet indicateur indique entre autres s'il y a communication avec les unités de périphérique (indicateur actif). La vitesse de l'indicateur est une indication sur la vitesse de communication. Si l'indicateur n'est pas actif, la communication n'est pas bonne. Si l'indicateur n'est pas actif et il est bleu, il n'y a pas de communication avec cette unité de périphérique. Ceci est possible parce que la communication pour cette unité de périphérique est réglé sur NONE.

La couleur de l'indicateur indique s'il s'agit des dernières données de l'unité de périphérique:

- Vert Les données les plus récentes sont sur l'écran.
- Rouge Les données sur l'écran n'ont pas encore été rafraîchies. Quand le PC reçoit les données les plus récentes, l'indicateur devient vert.

## Boutons pour commander les unités de périphériques



*Sélectionner l'unité de périphérique précédente (Touche '-')*

Ce bouton permet de sélectionner l'unité de périphérique précédente dans le tableau des unités de périphérique installées. Si le signe moins est gris, il n'est pas possible de sélectionner l'unité précédente. Les données de la première unité de périphérique sont sur l'écran.



*Sélectionner une unité de périphérique arbitraire (Touche '?')*

Ce bouton permet de sélectionner directement l'unité de périphérique désirée. Un tableau avec toutes les unités de périphérique installées sera visualisé. Vous sélectionnez l'unité de périphérique désirée dans ce tableau.




*Sélectionner l'unité de périphérique suivante (Touche '+')*

Ce bouton permet de sélectionner l'unité de périphérique suivante dans le tableau avec les unités de périphérique installées. Si le signe plus est gris, il n'est pas possible de sélectionner l'unité de périphérique suivante. Les données de la dernière unité de périphérique sont sur l'écran.




*Sélectionner l'index précédent (Touche Ctrl ←)*

Ce bouton permet de sélectionner les données de l'index précédent. La fonction de ce bouton correspond à la fonction de la touche  sur le périphérique. Si ce bouton est gris, il n'est pas possible de sélectionner l'index précédent.




*Sélectionner un index arbitraire (Touche '\*')*

Ce bouton permet de sélectionner l'index désiré directement. La fonction de ce bouton correspond à celle de la touche  sur le périphérique.



*Sélectionner l'index suivant (Touche Ctrl →)*

Ce bouton permet de sélectionner les données de l'index suivant. La fonction de ce bouton correspond à celle de la touche  sur le périphérique. Si ce bouton est gris, il n'est pas possible de sélectionner l'index suivant.





1

2

Ce bouton a deux fonctions:

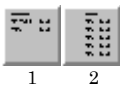
1. *Écran final largeur entière (Touche Alt +)*
2. *Écran en proportion normale (Touche Alt -)*

☞ Pour faire correspondre le texte explicatif en bas de l'écran avec la fonction sélectionnée, enlever le curseur du bouton sélectionné, et le replacer sur le bouton.

Avec la première fonction, les données sont visualisées sur la largeur entière. Avec la seconde fonction, les données sont visualisées en combinaison avec un résumé de toutes les touches du périphérique (voir l'Écran).

Normalement, vous examinerez les données en proportion normale, mais si les valeurs à droite de l'écran disparaissent, vous pouvez utiliser la visualisation en largeur entière.

Une autre possibilité pour rendre visible toutes les données, est le déplacement de la ligne de séparation entre les touches et les données. Vous placez le curseur sur la ligne de séparation entre les touches et les données. Le curseur se change alors en une double flèche horizontale. Tenir le bouton de la souris appuyé pour pouvoir déplacer la ligne de séparation vers la gauche (ou la droite).

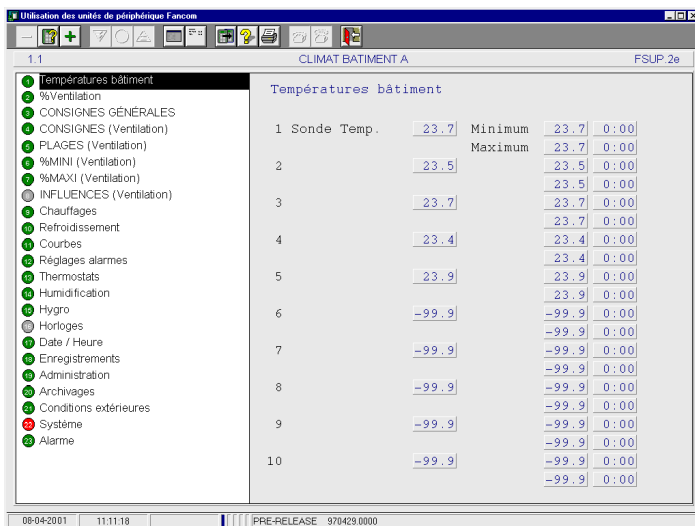


1 2


Voici encore un bouton avec deux fonctions:

1. *Écran par index (touche Ctrl F6)*
2. *Les index l'un sous l'autre (touche Ctrl F6)*

La première fonction présente uniquement les données pour l'index sélectionnée. La deuxième fonction présente tous les index l'un sous l'autre (voir Écran 3).



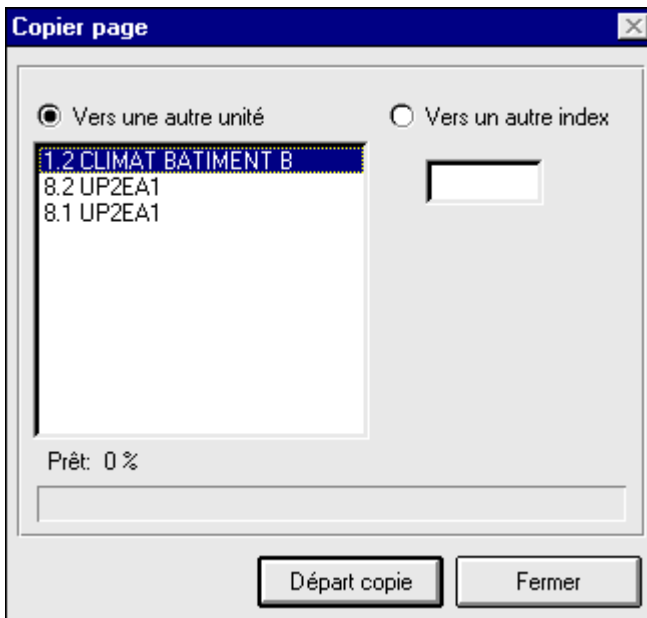
Écran 3

☞ Si la première valeur n'a pas d'index, cliquer sur  pour aller à un code avec index (si présent).



*Copier des codes dans un autre périphérique ou un autre index (Touche Ctrl-C)*

Il est possible de copier vers une autre unité de périphérique ou un autre index les données à modifier qui sont visualisées actuellement. L'écran suivant apparaît si vous cliquez sur ce bouton:



*Écran 4*

*Vers autre périphérique*

Après avoir sélectionné cette option, vous pouvez sélectionner l'unité de périphérique, ou les unités de périphérique avec [Ctrl], vers lesquelles vous voulez copier la page.

*Vers un autre index*

Après avoir sélectionné cette option, vous introduisez ensuite le numéro de l'index (de la même unité de périphérique), vers lequel vous voulez copier la page.

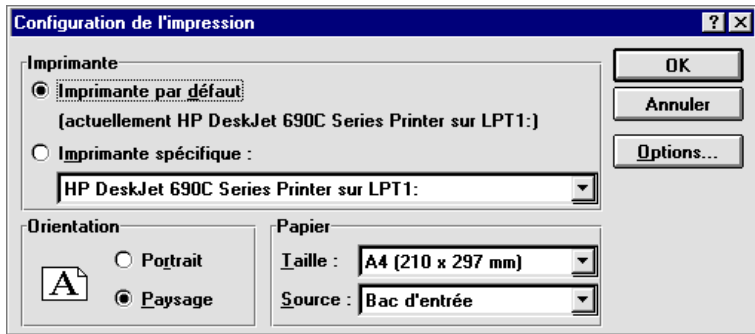
Cliquer sur *Départ copie* pour commencer à copier. Le PC indique la situation de la copie en pour-cent.

*Aide (Touche F1)*

Cliquer sur ce bouton pour obtenir l'aide en ligne (voir le chapitre 7).

*Imprimer cette page (Touche Ctrl-P)*

Cliquer sur ce bouton si vous voulez imprimer les données visualisées. Le résumé suivant apparaît sur l'écran avec les réglages de l'imprimante:



Écran 5

Après avoir introduit les données correctes, cliquer sur *OK*. Seules les données (le panneau gris) avec la date, l'heure et le nom de l'utilisateur seront imprimées.

*Faire une connexion par modem*

Tant que ce bouton n'est pas activé (récepteur sur l'appareil) il n'y a pas de connexion par modem. Toutes les valeurs sont affichées en rouge pour indiquer qu'il n'est pas possible de faire des modifications dans ce cas-là. L'indicateur de communication est bleu. Appuyer sur ce bouton pour faire une connexion par modem.

*Interrompre une connexion par modem*

Tant que ce bouton n'est pas activé (récepteur n'est pas sur l'appareil) il y a une connexion par modem. Maintenant vous pouvez modifier les valeurs (pas rouges) de l'ordinateur de périphérique concerné sur votre PC. Après chaque lecture ou modification le compteur de temps passe à 3:00 minutes. Quand le compteur de temps est sur 0:00, le PC interrompt automatiquement la connexion par modem.

En cliquant ce bouton la connexion par modem peut être interrompue prématurément.

*Retour au menu principal*

Cliquer sur ce bouton pour retourner au menu principal.

## 2.3 Commander les unités de périphérique à partir du PC

### 2.3.1 Généralité

Si vous visualisez les données sur un écran en proportion normale (Écran 2), vous voyez à gauche les touches de fonction de l'unité de périphérique sélectionnée. Ces touches de fonction sont les mêmes que celles de la façade du périphérique (dans cet exemple un FSUP.2e).

Cliquer sur une touche verte pour visualiser les valeurs correspondantes sur l'écran à côté. Ce sont les mêmes valeurs que celles du périphérique.

Les touches de fonction grises sont subdivisées en sous-menu. Cliquer 2× sur une touche grise pour visualiser le sous-menu. Cliquer 2× de nouveau sur la même touche pour faire disparaître le sous-menu.

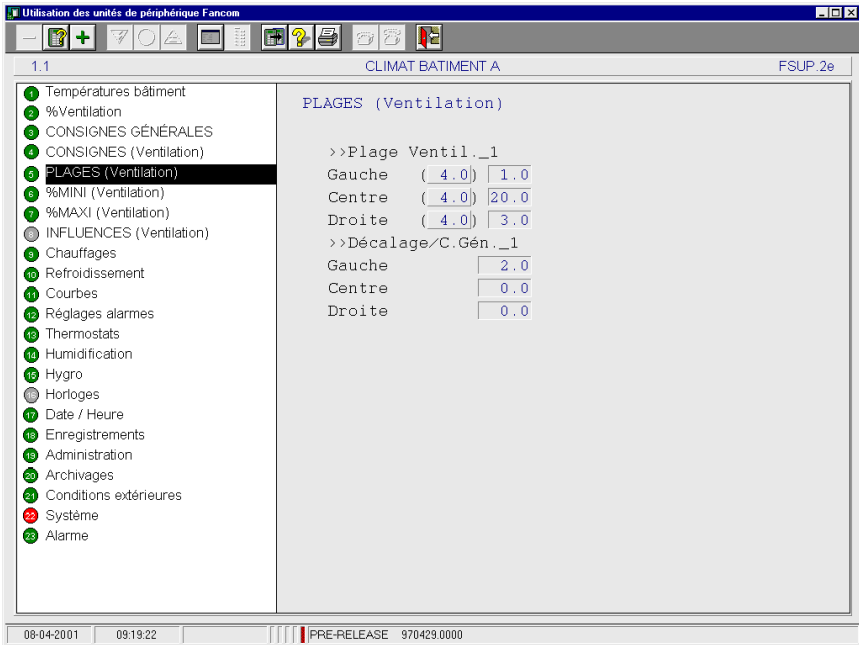
### 2.3.2 Modifier des réglages

L'exemple suivant vous indique comment vous pouvez modifier les réglages d'une unité de périphérique à partir de votre PC (avec ou sans souris).

Exemple: Changer la plage\_1 à gauche dans la salle A de 3,5 à 4,0°C.

#### Modifier avec une souris

1. Sélectionner dans l'Écran la ligne de la touche de fonction 5 *Plages ventilation*. Le texte suivant apparaît sur l'écran de votre PC:



Écran 6

2. Aller avec la souris sur la fenêtre à droite, jusqu'au réglage qui doit être modifié (par exemple *Plage ventil.\_1 Gauche.*).
3. Cliquer sur la valeur à modifier (3.5).
4. Introduire la nouvelle valeur (4.0) à l'aide du clavier.
5. Valider la valeur introduite par la touche [Entrée].

### Modifier sans souris

1. Sélectionner la ligne de la touche de fonction à l'aide des touches ↓ et ↑.
2. Appuyer sur [insert].
3. Sélectionner la valeur à modifier (3.5) avec [Tab] et [Shift-Tab].
4. Introduire la nouvelle valeur (4.0).
5. Valider la valeur introduite par la touche [Entrée].
6. Retourner au menu principal.

## **3. Écrans utilisateurs**

### **3.1 Généralité**

Au bouton “Écrans utilisateurs” vous trouvez tous les écrans que Fancom ou vous avez créés (voir le volume III). Fancom fait une distinction entre quatre groupes d'écrans utilisateurs:

1. Écrans utilisateurs pour une unité de périphérique
2. Écrans utilisateurs pour plusieurs unités de périphérique
3. Tableaux de mesure
4. Présentations supplémentaires

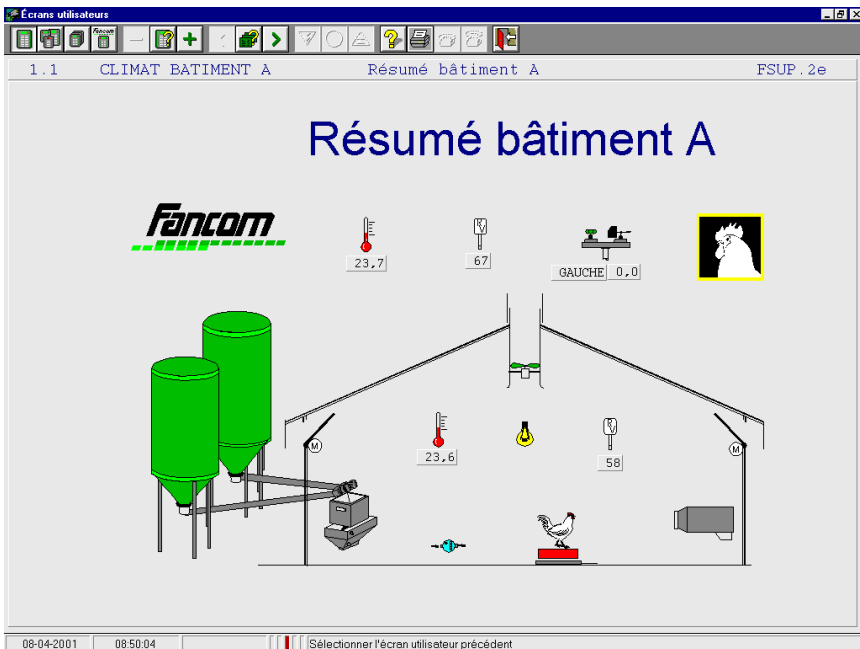




*Écran utilisateur pour une unité de périphérique*

Les écrans utilisateurs pour une unité de périphérique sont des résumés schématiques contenant les données les plus importantes d'une unité de périphérique. Cela peut être un tableau ou un relevé de la situation avec une photo contenant les valeurs principales.

On prend l'exemple d'un écran utilisateur avec les données les plus importantes du bâtiment A, provenant du périphérique FSUP.2e (Écran 7).



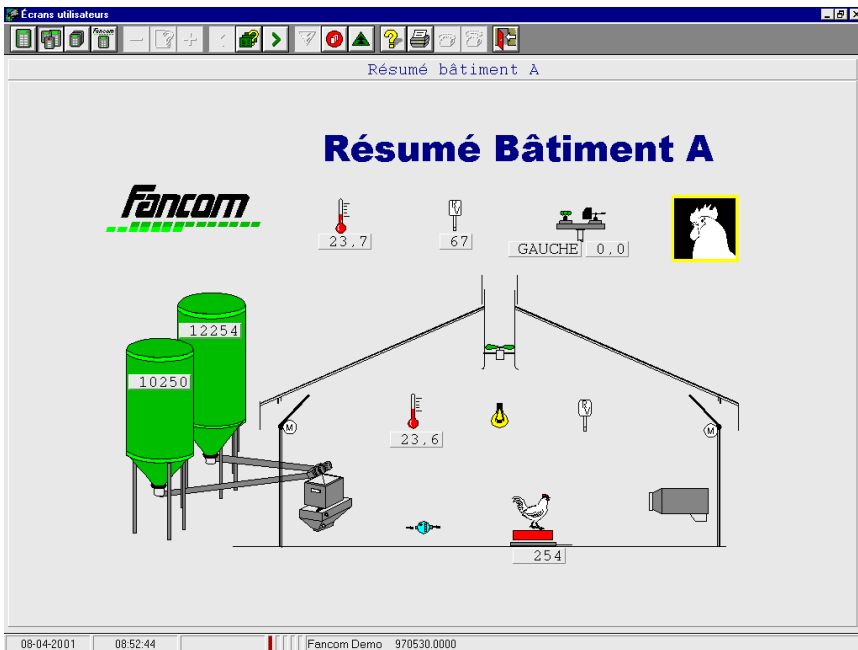
*Écran 7*



Écrans utilisateurs pour plusieurs périphériques

Les écrans utilisateurs pour plusieurs unités de périphérique sont des résumés schématiques qui contiennent par exemple les données les plus importantes d'un bâtiment. Il s'agit alors de données qui viennent de plusieurs unités de périphérique. Un écran peut être un tableau ou un relevé de la situation ainsi qu'une photo de votre bâtiment contenant les valeurs principales.

Dans l'exemple suivant vous voyez un écran utilisateur avec les données principales pour le bâtiment A. Dans ce cas-là, les données viennent de l'ordinateur de climatisation FSUP.2e, de l'ordinateur d'alimentation FWBU.e et de l'ordinateur de pesage pour volaille 747 (Écran 8).



Écran 8



Tableaux de mesure

Les tableaux de mesure sont des tableaux (déroulants), qui contiennent les données d'un grand nombre d'index (par exemple des vannes) ou d'unités de périphérique.

Il y a quatre méthodes pour représenter des tableaux de mesure:

1. Ligne par unité de périphérique
2. Colonne par unité de périphérique
3. Ligne par index
4. Colonne par index

Index	Poids d'entrée	Jours d'engrais.	Poids actuel
1	50.00	10	30.48
2	50.00	11	21.25
3	50.00	11	19.50
4	50.00	11	30.48
5	50.00	11	33.33
6	50.00	11	27.86
7	85.00	25	27.14
8	85.00	32	20.50
9	70.00	32	20.50
10	70.00	32	20.50
11	70.00	32	27.50
12	60.00	25	30.00
13	45.00	79	19.75
14	45.00	79	20.75
15	60.00	72	19.50
16	60.00	79	19.50
17	60.00	65	19.50
18	45.00	79	19.50
19	40.00	100	20.75
20	40.00	100	20.75



*Présentations supplémentaires*

Pour quelques périphériques, entre autres l'ordinateur d'alimentation soupe 778, Fancom a réalisé une présentation supplémentaire.

Une présentation supplémentaire est une autre représentation des données du périphérique concerné.

Une présentation supplémentaire est un outil facile d'utilisation qui utilise les différentes fonctionnalités de Windows.

Après avoir sélectionné la présentation du 778, l'écran suivant apparaît sur votre PC (Écran 10):



*Écran 10*

En haut de l'écran vous voyez, sous les boutons du programme F-Central, plus d'autres boutons. Ces boutons font partie de la présentation du 778.


Cliquer sur ces boutons pour sélectionner l'écran avec les données du sujet, mentionné sur le bouton.

Si vous cliquez par exemple sur le bouton *Courbe*, vous voyez une courbe de croissance sur l'écran de votre PC (Écran 11).



Écran 11



Cliquer sur  pour retourner à l'écran précédent. Vous pouvez alors cliquer sur un autre bouton etc.


### Créer des écrans utilisateurs

Si vous êtes un peu habile, vous pouvez créer vous-même les écrans utilisateurs pour une ou plusieurs unités de périphérique. Vous apprendrez dans le volume III de cette notice comment vous pouvez créer ces écrans.

## 3.2 Signification des boutons

Avant d'utiliser ces boutons, vous devez être sûr qu'il y a un ou plusieurs écrans utilisateurs. Dans le volume III de cette notice vous apprendrez comment vous pouvez créer des écrans utilisateurs.

Pendant l'utilisation des écrans utilisateurs et des présentations, vous pouvez utiliser les boutons en haut de l'écran.

 Les boutons en gris ne peuvent être utilisés dans le groupe d'écrans utilisateurs sélectionnés.

### Boutons des écrans utilisateurs



#### *Écran utilisateur pour une unité de périphérique*

Ce bouton permet de sélectionner les écrans utilisateurs créés pour 1 unité de périphérique. Le premier écran utilisateur de la première unité de périphérique de la liste des unités de périphériques installées apparaît automatiquement sur l'écran.



#### *Écrans utilisateurs pour plusieurs unités de périphérique*

Ce bouton permet de sélectionner les écrans utilisateurs créés pour plusieurs unités de périphérique. Le premier écran utilisateur de la liste apparaît automatiquement sur l'écran.



#### *Tableaux de mesure*

Ce bouton permet de sélectionner les tableaux de mesure créés. Le premier tableau de mesure de la liste apparaît automatiquement sur l'écran.



#### *Présentations supplémentaires*

Ce bouton permet de sélectionner les présentations supplémentaires créées par Fancom. C'est un groupe d'écrans que Fancom a créé pour quelques périphériques. Il n'est pas possible de modifier ces écrans.



*Sélectionner l'unité de périphérique précédente (Touche '-')*

Ce bouton permet de sélectionner le même écran utilisateur pour l'unité de périphérique précédente. Si le signe moins est gris, l'écran utilisateur de la première unité de périphérique est déjà sur l'écran.



*Sélectionner une unité de périphérique précédente (Touche '?')*

Ce bouton permet de sélectionner le même écran utilisateur pour une unité de périphérique arbitraire.



*Sélectionner l'unité de périphérique suivante (Touche '+')*

Ce bouton permet de sélectionner le même écran utilisateur pour l'unité de périphérique suivante. Si le signe plus est gris, l'écran utilisateur de la dernière unité de périphérique est déjà sur l'écran.



Les trois boutons qui sont décrits ci-dessus ne peuvent être utilisés si vous utilisez les écrans utilisateurs pour plusieurs unités de périphérique.



*Sélectionner l'écran utilisateur précédent*

Ce bouton permet de sélectionner l'écran utilisateur précédent de la galerie d'écrans utilisateurs. Si ce bouton est gris, le premier écran utilisateur de la galerie est visualisé.



*Sélectionner un écran utilisateur arbitraire*

Ce bouton permet de sélectionner l'écran utilisateur désiré directement.



*Sélectionner l'écran utilisateur suivant*

Ce bouton permet de sélectionner l'écran utilisateur suivant de la galerie d'écrans utilisateurs. Si ce bouton est gris, le dernier écran utilisateur de la galerie est visualisé.



*Sélectionner l'index précédent (Touche Ctrl ←)*

Cliquer sur ce bouton pour sélectionner les données de l'index précédent. Si vous avez un ordinateur d'alimentation soupe, ce sont par exemple les données de la vanne précédente.



*Sélectionner un index arbitraire (Touche \*)*

Ce bouton permet d'introduire directement le numéro de l'index désiré (par exemple le numéro de vanne).



*Sélectionner l'index suivant (Touche Ctrl →)*

Ce bouton permet de sélectionner les données de l'index suivant. Si vous avez un ordinateur d'alimentation soupe, ce sont par exemple les données de la vanne suivante.



*Aide (Touche F1)*

Cliquer sur ce bouton pour obtenir une explication supplémentaire.



*Imprimer cette page (Touche Ctrl-P)*

Cliquer sur ce bouton si vous voulez faire un imprimé sur le papier des données visualisées (voir le paragraphe 1.1).



*Faire une connexion par modem*

Tant que ce bouton n'est pas activé (récepteur sur l'appareil) il n'y a pas de connexion par modem. Toutes les valeurs sont affichées en rouge pour indiquer qu'il n'est pas possible de faire des modifications dans ce cas-là

*Interrompre une connexion par modem*

Tant que ce bouton n'est pas activé (récepteur n'est pas sur l'appareil) il y a une connexion par modem. Maintenant vous pouvez modifier les valeurs (pas rouges) de l'ordinateur de périphérique concerné sur votre PC. Après chaque lecture ou modification le compteur de temps passe à 3:00 minutes. Quand le compteur de temps est sur 0:00, le PC interrompt automatiquement la connexion par modem.

En cliquant ce bouton la connexion par modem peut être interrompue prématurément.

*Retour au menu principal*

Cliquer sur ce bouton pour retourner au menu principal.

## 4. Graphiques

### 4.1 Codes, division des axes et période de temps

L'option *Graphiques* permet d'examiner les valeurs enregistrées sous forme de graphique et de visualiser facilement les résultats de ces mesures sur une période désirée. Il est possible de visualiser huit graphiques à la fois.

Avant de visualiser un graphique, vous devez avoir effectué quelques préparations. Vous devez tout d'abord, sélectionner quelles sont les valeurs (codes) que vous désirez enregistrer, parmi celles contenu dans chaque périphérique. Vous devez ensuite pour chaque périphérique, sélectionner l'intervalle d'enregistrement désiré, c'est à dire le temps entre deux enregistrements successifs.

Le PC enregistre les valeurs dans des fichiers d'enregistrement. Il faut au moins 2 enregistrements pour que le PC puisse faire un graphique.

Dans le volume III est indiqué comment vous pouvez effectuer ces préparations.

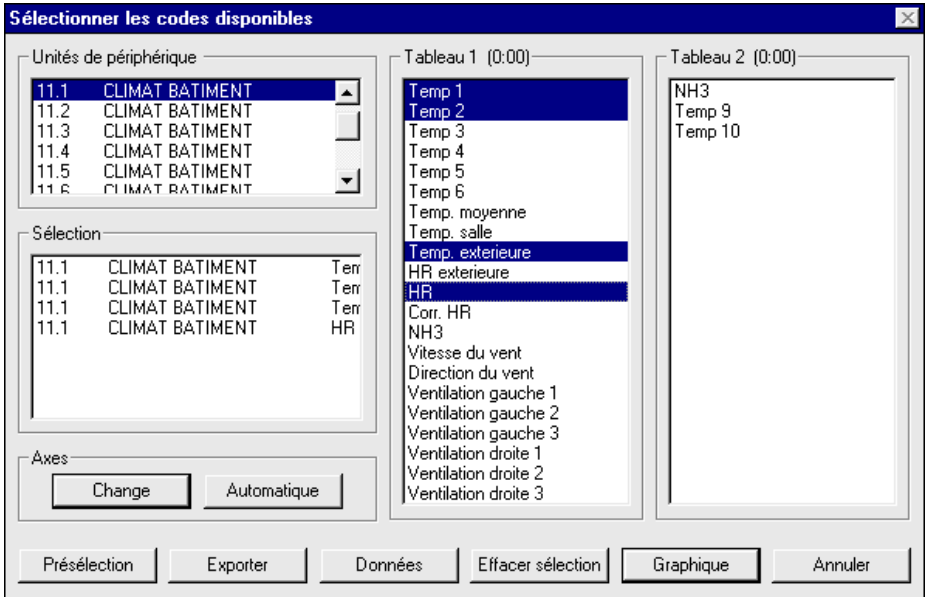
Dans ce paragraphe vous apprendrez comment vous pouvez sélectionner les codes du tableau d'enregistrement. Les valeurs enregistrées de ces codes peuvent être visualisées sous forme de tableau ou de graphique. Si vous voulez, vous pouvez modifier les réglages des axes x et y du graphique. Des graphiques peuvent également être adressés à un deuxième axe x ou z.

Dans le paragraphe 5.3 Fancom va encore plus loin, grâce aux graphiques présélectionnés vous pouvez fixer les codes et les réglages des axes que vous utilisez régulièrement. De cette façon vous pouvez visualiser vos graphiques encore plus rapidement.

#### Sélectionner les codes

1. Cliquer sur le bouton  *Graphiques*.

En haut à gauche de l'écran vous voyez un tableau avec les unités de périphérique installées (Écran 12).

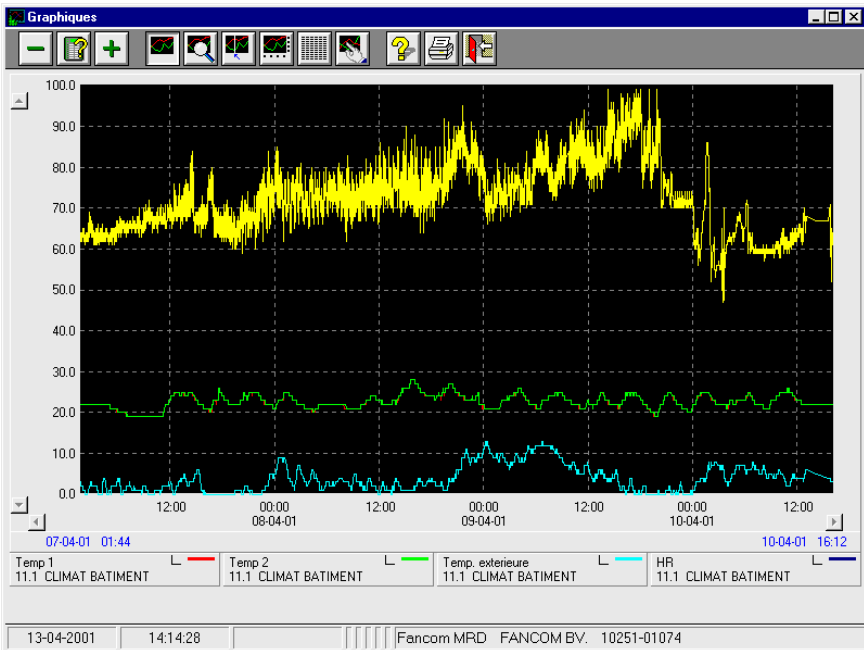


Écran 12

2. Sélectionner l'unité de périphérique (par exemple CLIMAT BÂTIMENT 1). À droite de l'écran vous voyez à gauche le premier tableau de codes disponibles et à droite le second.
3. Cliquer sur les codes qui doivent être visualisés dans le graphique, jusqu'à un maximum de 8 codes au total (par exemple Temp.1, Temp.2, Temp.3, Temp. Ext. et HR). Les codes sélectionnés apparaissent dans le cadre *Sélection*.

☞ Vous pouvez effacer toute la sélection en cliquant sur *Effacer sélection*.

4. Éventuellement répéter les points 2 et 3 pour les autres unités de périphérique en faisant attention à ne pas dépasser huit codes au total.
5. Cliquer sur *Graphique*. Le graphique apparaît sur l'écran:



Écran 13

La période représentée dans le graphique est notée dans la bande directement sous le graphique. Sous cette bande vous voyez les cadres d'information du graphique; ces cadres indiquent le code, l'unité de périphérique et la couleur du graphique.

Les trois boutons suivants permettent de sélectionner le même graphique pour une autre unité de périphérique.

☞ Si vous avez sélectionné des codes disponibles dans plusieurs unités de périphérique, vous ne pouvez pas utiliser ces boutons. Ils sont colorés en gris-clair.



*Sélectionner l'unité de périphérique précédente (Touche '-')*

Ce bouton permet de sélectionner le graphique avec les mêmes codes pour l'unité de périphérique précédente. Si le signe moins est gris, il n'est pas possible de sélectionner d'unité de périphérique précédente. Le graphique de la première unité de périphérique est déjà sur l'écran.



*Sélectionner une unité de périphérique arbitraire (Touche '?')*

Ce bouton permet de sélectionner directement l'unité de périphérique, pour laquelle vous voulez afficher les mêmes données sous forme de graphique.



*Sélectionner l'unité de périphérique suivante (Touche '+')*

Ce bouton permet de sélectionner le graphique avec les mêmes codes pour l'unité de périphérique suivante. Si le signe plus est gris, il n'est pas possible de sélectionner d'unité de périphérique suivante. Le graphique de la dernière unité de périphérique est déjà sur l'écran.

Dans les paragraphes suivants vous apprendrez ce que vous pouvez faire avec les autres fonctions dans ce graphique.

## 4.2 Affichage détaillé du graphique

Il est possible que vous souhaitiez agrandir une partie du graphique, ou que vous vouliez connaître la valeur exacte des courbes à un certain moment. Pour cela vous pouvez utiliser les boutons suivants:



*Faire un zoom sur le graphique (Touche Ctrl-Z)*



*Affichage exacte de valeurs dans graphique (Touche Ctrl-C)*



*Modifier les axes (Touche Ctrl-A)*



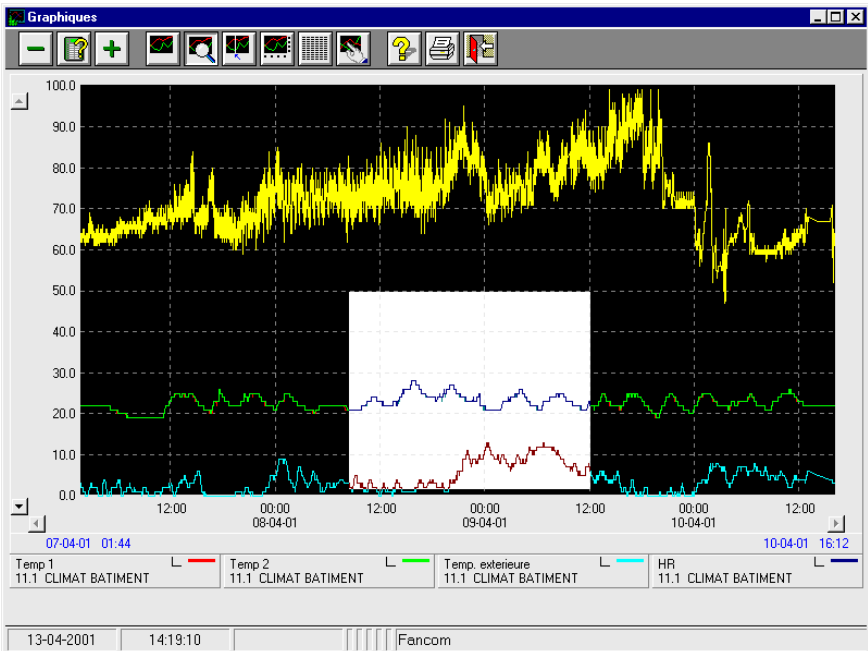
*Graphique sous forme de tableau*

### 4.2.1 Faire un zoom sur le graphique

Avec la loupe vous pouvez agrandir une partie du graphique.

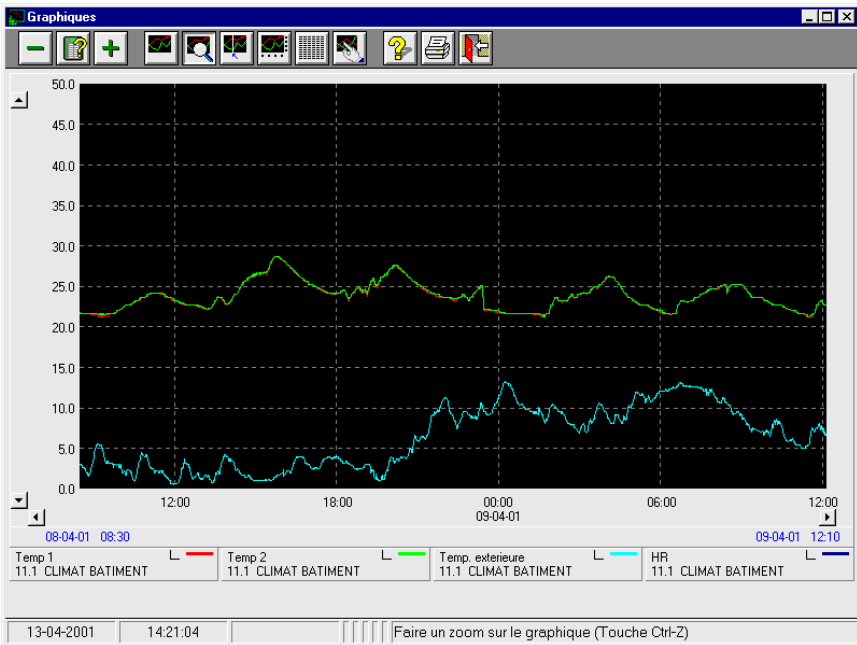
#### Procédé

1. Cliquer sur le bouton avec la loupe.  
Une loupe avec un + apparaît sur l'écran.
2. Placer la loupe sur le coin en haut à gauche de la zone qui doit être agrandie.
3. Cliquer sur le bouton de la souris et le maintenir enfoncé.
4. Laisser le bouton de la souris enfoncé, déplacer la souris sur la zone à agrandir. Un rectangle blanc (Écran 14) indique la zone qui doit être agrandie.



Écran 14

5. Quand le rectangle blanc représente la zone que vous souhaitez agrandir, relâchez le bouton de la souris. L'agrandissement apparaît sur l'écran (Écran 15).



Écran 15

### Sélectionner le mode normal



Sélectionner le mode normal (Touche Ctrl-N)

Ce bouton permet de retourner au graphique original (Écran 13).



### 4.2.2 Affichage exact des valeurs dans le graphique

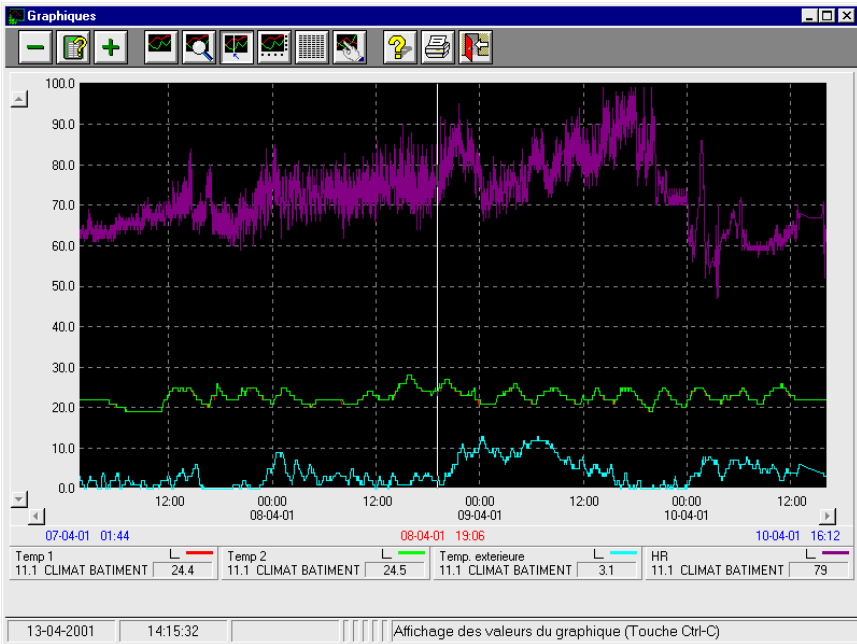
Lorsque le graphique est visualisé, le bouton suivant permet d'afficher les coordonnées exactes d'un point dans le graphique.



*Sélectionner le mode curseur (Touche Ctrl-C)*

#### Procédé

1. Cliquer sur ce bouton.
2. Positionner la souris sur le graphique. L'indicateur de position (► | ◄) apparaît sur l'écran.
3. Appuyer sur le bouton de la souris et le maintenir enfoncé. Une ligne verticale apparaît sur l'écran.
4. Avec la souris ou les touches ← en → vous pouvez déplacer cette ligne sur la position que vous voulez visualiser. Dans les cadres d'information du graphique, en bas de l'écran, vous voyez les valeurs des codes sélectionnés (Écran 16).



Écran 16

Sous les graphiques, au milieu, la date et l’heure correspondant à la position de l’indicateur de la position sont affichées en rouge.

☞ L’indicateur de position est lié au code enregistré dans le fichier d’enregistrement. S’il n’y a pas de valeur pour l’une des courbes correspondant au moment sélectionné, le PC n’indique pas de valeur dans le cadre d’information du graphique.



*Sélectionner les codes à dessiner (Touche Ctrl-S)*

Écran 12 apparaît à nouveau sur l’écran. Maintenant vous pouvez sélectionner d’autres codes, modifier les axes etc.

**4.2.3 Modifier les axes**

Il est possible de placer des graphiques sur plusieurs axes afin d'obtenir de meilleurs affichages.



*Modifier les axes*

**Procédé**

Cliquer sur ce bouton. L'écran suivant apparaît:

**Modifier axes**
✕

Sélection			Axe secondaire	
			X	Y
11.4	CLIMAT BATIMENT	Temp	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.4	CLIMAT BATIMENT	Temp	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.4	CLIMAT BATIMENT	Temp	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.4	CLIMAT BATIMENT	HR	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

OK

Annuler

**Axe primaire**

Mini / Maxi (Axe Y): \_\_\_\_\_

Automatique

Mini  Maxi

Début / Fin (Axe X): \_\_\_\_\_

Automatique

Jours  Tout le jour

Début  Fin

**Axe secondaire**

Mini / Maxi (Axe Y): \_\_\_\_\_

Automatique

Mini  Maxi

Début / Fin (Axe X): \_\_\_\_\_

Début  Fin

Écran 17

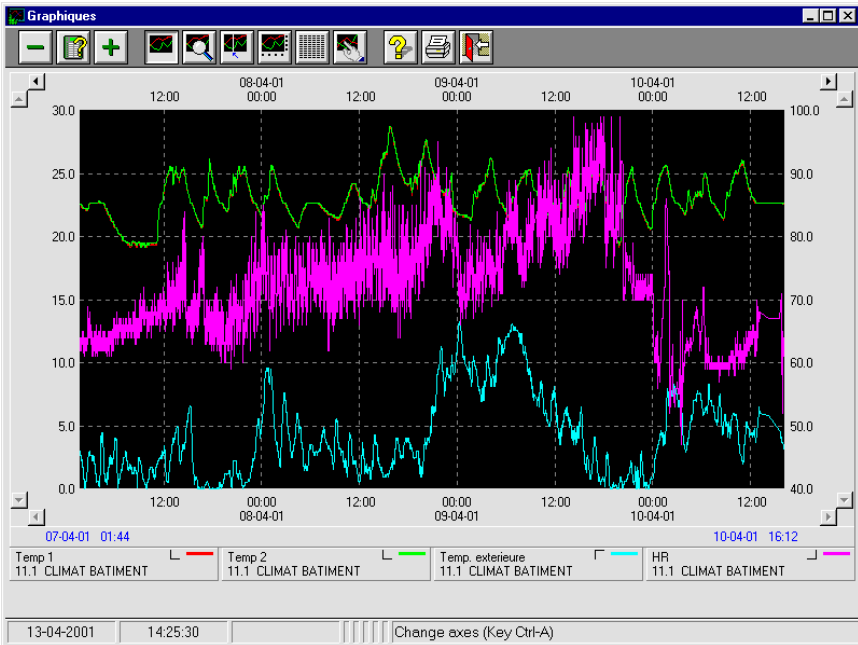
Dans cette fenêtre vous pouvez modifier l'axe x et y d'un graphique. En standard, l'axe y est l'axe des ordonnées (vertical) et l'axe x est l'axe des abscisses (horizontal).

Plus, pour les axes y, les réglages suivants sont possibles:

- Automatiquement* F-Central cherche pour tous les codes la valeur enregistrée la plus élevée et la plus basse. Le PC détermine en fonction de ces valeurs de l'axe y.
- Mini ...* Le PC représentera le graphique avec les valeurs de l'axe y comprise entre les valeurs minimum et maximum introduites.
- Maxi ...*

En ce qui concerne l'axe du temps (l'axe horizontal), les réglages suivants sont possibles:

- Automatiquement* F-Central cherche pour tous les codes la valeur enregistrée la plus vieille et la valeur la plus récente. Le PC détermine en fonction de ces valeurs le début et la fin du graphique.
- Jours* Ici vous pouvez introduire le nombre de jours, que vous voulez revoir à partir de maintenant. Si vous cochez *dès 0:00*, le PC comptera à l'envers dès minuit. Si vous ne cochez pas cette option, il comptera à l'envers à partir de l'heure actuelle.
- Début ...* Le PC dessinera le graphique à partir de la date de début introduite jusqu'à la date finale. Si vous n'avez pas introduit de date finale, le graphique continue jusque la date actuelle.
- Fin ...*



Écran 18

Avec les touches flèches à côté des axes, vous pouvez déplacer l'axe concerné, si la flèche est foncée. Si les flèches de l'axe x la plus basse sont utilisées, tous les axes du temps sont déplacés.

### 4.2.4 Graphique sous forme de tableau

Les données graphiques d'une certaine période peuvent également être affichées sous forme de tableaux.



*Graphique sous forme de tableau*

#### Procédé

1. Cliquer sur le bouton avec le tableau.  
Les données seront affichées de la façon suivante:

		11.1 CLIM.	11.1 CLIM.	11.1 CLIM.	11.1 CLIM.
		Temp 1	Temp 2	Temp. exte	HR
08-04-01	08:30	21.7	21.8	3.1	71
08-04-01	08:31	21.7	21.9	3.0	73
08-04-01	08:32	21.7	21.8	3.0	70
08-04-01	08:33	21.7	21.8	2.9	73
08-04-01	08:34	21.7	21.8	2.9	73
08-04-01	08:35	21.7	21.8	2.9	70
08-04-01	08:36	21.7	21.8	2.7	68
08-04-01	08:37	21.7	21.8	2.7	68
08-04-01	08:38	21.7	21.8	2.7	68
08-04-01	08:39	21.7	21.7	2.7	76
08-04-01	08:40	21.7	21.8	2.6	76
08-04-01	08:41	21.7	21.8	2.6	70
08-04-01	08:42	21.7	21.8	2.4	74
08-04-01	08:43	21.6	21.8	2.3	66
08-04-01	08:44	21.6	21.8	2.1	70
08-04-01	08:45	21.6	21.8	2.0	68
08-04-01	08:46	21.6	21.7	2.1	66

Imprimer Fermer

Écran 19

En fait, vous voyez les codes d'enregistrement sélectionnés, extraits des fichiers d'enregistrement. Vous aurez le même résultat si vous cliquez dans l'Écran 12 sur le bouton *Données* au lieu du bouton *Graphique*.

Il est également possible d'utiliser les boutons suivants, que vous connaissez déjà:



*Aide (Touche F1)*

Cliquer sur ce bouton pour obtenir de l'aide en ligne.



*Imprimer cette page (Touche Ctrl-P)*

Cliquer sur ce bouton si vous voulez imprimer les données affichées (graphique ou tableau)(voir 1.1).



*Retour au menu principal*

Cliquer sur ce bouton pour retourner au menu principal.

### 4.3 Graphique présélectionné

Dans le cas où vous souhaitez examiner le même graphique tous les jours, il est plus facile de créer une sélection personnalisée des codes d'enregistrement.

Cette sélection de codes peut être mémorisée, ainsi que les réglages des axes. Ces données seront alors enregistrées dans un fichier de graphiques présélectionnés.

#### Exemple:

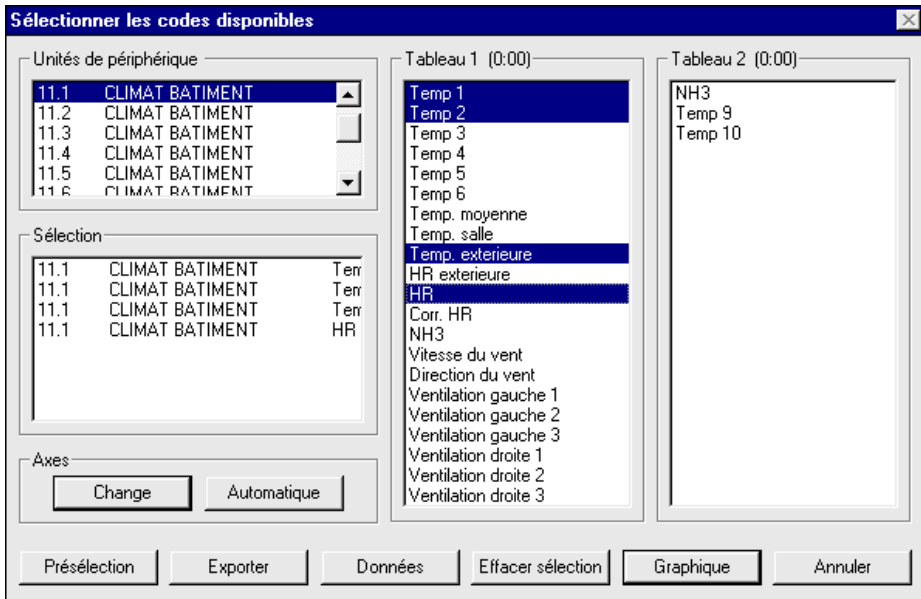
Chaque jour, vous voulez examiner dans un graphique les codes suivants des dernières 24 heures: température moyenne du bâtiment, consigne température du bâtiment et la température extérieure. Dans un autre graphique vous voulez examiner chaque jour la Consigne HR et l'HR mesurée des dernières 24 heures.

Fancom explique en fonction de l'exemple ci-dessus comment vous devez mémoriser les graphiques présélectionnés et comment vous pouvez les visualiser plus tard.

#### Procédé

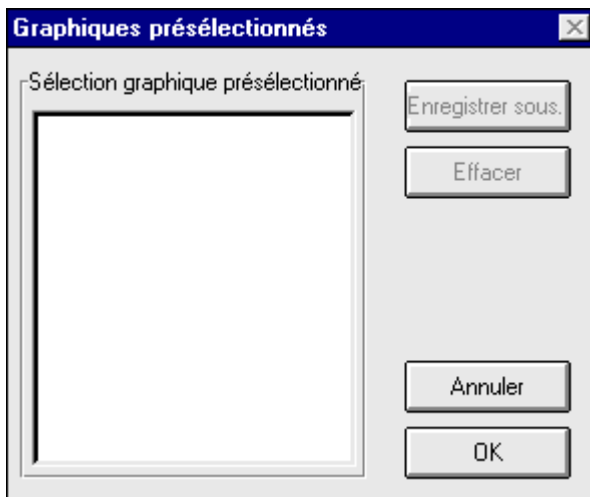
1. Cliquer sur le bouton  *Graphiques*.
2. Sélectionner les codes pour le premier graphique (voir 4.1).





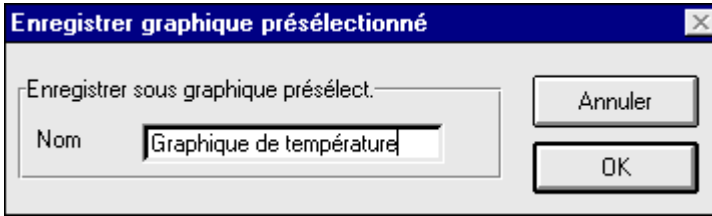
Écran 20

3. Cliquer sur le bouton *Présélection*.  
L'écran suivant apparaît:



Écran 21

4. Cliquer sur le bouton *Enregistrer sous...* et introduire le nom de ce graphique présélectionné.



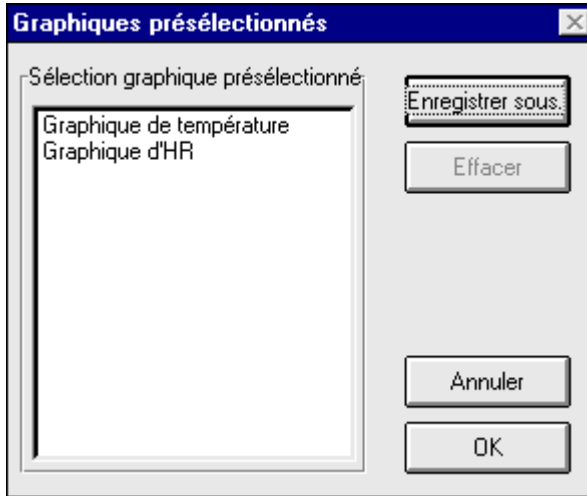
Écran 22

5. Cliquer sur *OK*.
6. Répéter les points 1 à 5 pour l'autre graphique présélectionné.

Maintenant vous avez ajouté deux graphiques présélectionnés au fichier de graphiques présélectionnés. Vous pouvez les utiliser à tout moment.

### Utiliser les graphiques présélectionnés

1. Cliquer dans l'Écran 20 sur *Présélection*. Dans cet exemple le tableau suivant avec graphiques présélectionnés sera visualisé:



Écran 23

2. Sélectionner le graphique présélectionné désiré.
3. Cliquer sur *OK*. Le graphique désiré est affiché.

## 4.4 Exporter

Vous pouvez exporter des fichiers d'enregistrement vers les fichiers qui sont lisibles d'autres logiciels. Ces programmes peuvent alors être utilisés pour faire des calculs à partir des données du fichier concerné.

L'exportation peut se faire de deux façons:

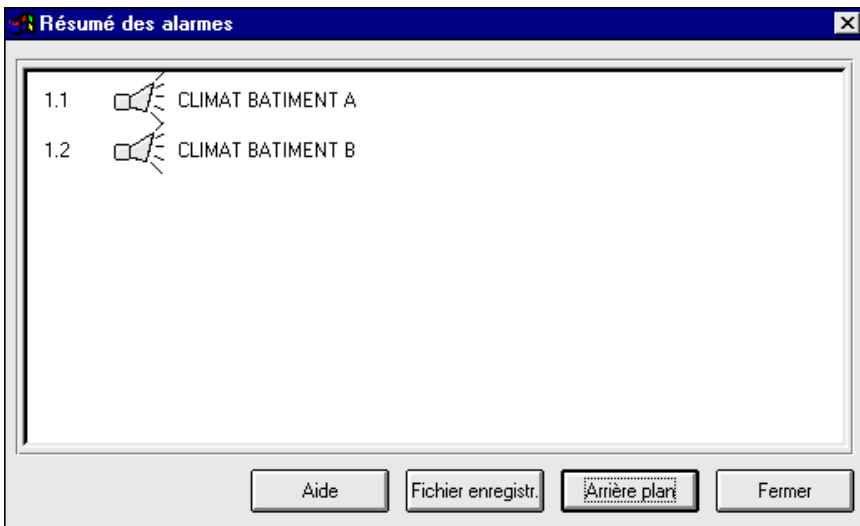
1. Vous sélectionnez les codes désirés de l'Écran 20 et appuyez sur le bouton *Exporter*. Ensuite vous choisissez un répertoire et vous introduisez un nom pour ce fichier. Le PC exportera les codes sélectionnés vers le fichier introduit.
2. Vous sélectionnez l'unité de périphérique (pas de codes) de l'Écran 20 et appuyez sur le bouton *Exporter*. Ensuite vous introduisez si les codes disponibles du tableau d'enregistrement 1 ou 2 doivent être exportés. Le PC exportera tous les codes disponibles du tableau choisi vers le fichier avec le nom et le répertoire introduits.

## 5. Résumé des alarmes

S'il y a une condition d'alarme dans une des unités de périphérique branchées, le PC indique l'alarme concernée dans un tableau d'alarmes. Ce tableau donne le type l'alarme; le code d'alarme et le nom de l'unité de périphérique en alarme. L'écran peut contenir 100 alarmes au maximum dans ce tableau.

☞ Si le tableau est vide, il n'y pas d'alarmes.

Voici un exemple d'une page d'alarmes:



Écran 24

La première colonne représente le numéro de l'unité de périphérique. Derrière la sirène est indiqué le nom de l'unité de périphérique concernée. La dernière colonne représente le type d'alarme.


Cliquer sur le bouton *Aide* pour une explication des différentes sirènes (Écran 25).



Écran 25

### Le tableau d'alarme en l'arrière plan

Si vous cliquez sur le bouton *Arrière plan*, le tableau d'alarme disparaît en arrière plan et y reste activé. S'il y a un changement d'une des situations d'alarme, le tableau d'alarme apparaîtra de nouveau en premier plan.

 Vous trouverez plus d'informations sur l'alarme dans la notice du périphérique concerné.

### Enregistreur d'alarmes activé

Votre installateur a réglé dans les réglages système si l'enregistreur d'alarmes doit être activé automatiquement pendant la mise en marche du programme F-Central. Si votre installateur ne l'a pas activé, vous pouvez le faire en cliquant sur ce bouton.

Si l'enregistreur d'alarmes est activé, le PC enregistrera s'il y a une alarme sur l'un des périphériques (voir le chapitre 7 du volume I).

## 6. Quitter le programme

### 6.1 Généralité

Pour pouvoir quitter le programme F-Central sous Windows vous devez toujours retourner au menu principal. Vous avez alors besoin des boutons suivants:



*Retour au menu principal*

Cliquer sur ce bouton pour retourner au menu principal.



*Quitter le programme*

Cliquer sur ce bouton pour quitter le programme F-Central sous Windows et retourner au programme Windows. La communication avec les périphériques reste activé, suivant les réglages systèmes effectués lors de l'installation du logiciel (chapitre 7, volume I).

☞ Si vous éteignez le PC, la communication et l'enregistrement ne fonctionnent plus.

### 6.2 Activer un code d'entrée

Si vous partez et vous ne voulez pas quitter le programme F-Central, vous pouvez verrouiller le programme. Il est alors impossibles à des tiers d'effectuer des modifications.

#### Procédé



Cliquer sur le bouton dans le menu principal.

Chaque fois que quelqu'un clique sur un bouton, le PC demande le code d'entrée utilisateur (si réglé). Pour accéder aux réglages installateur, le PC demande le code d'entrée utilisateur et le code d'entrée installateur (si réglé).

## 7. Utiliser l'aide

### 7.1 Généralité

Dans le volume 2 “Utiliser F-Central sous Windows” vous trouverez les instructions et indications dont vous avez besoin pour utiliser le programme F-Central sous Windows.

Fancom considère que vous savez déjà utiliser la souris et un PC sous Windows. Si ce n'est pas le cas, Fancom vous renvoie à la notice du programme Windows.

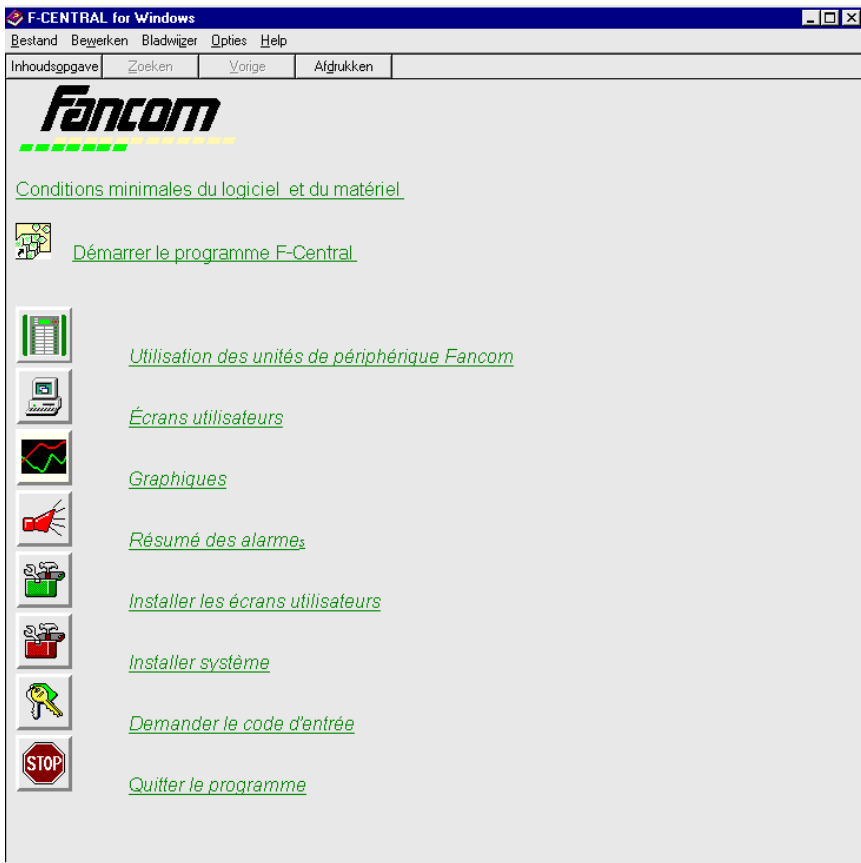
### 7.2 Aide



*Aide*

Fancom conseille d'utiliser le plus souvent possible l'aide incorporée. Ci-dessous est indiqué comment apparaît une page d'aide.





Écran 26



### 7.2.1 Utiliser l'aide

En cliquant sur l'un des boutons ou sur l'un des textes soulignés (en vert), vous obtiendrez des informations supplémentaires sur ce sujet. Il est également possible d'utiliser les fonctions suivantes:

<i>Index</i>	Retourner à la page de sommaire de l'aide (Écran 26).
<i>Chercher</i>	Non utilisable.
<i>Précédent</i>	Sélectionner la page d'aide précédente.
<i>Imprimer</i>	Imprimer la page sélectionnée.

### 7.2.2 Quitter l'aide

Il y a trois manières pour quitter l'aide:

1. cliquer deux fois sur le livre qui se trouve en haut à gauche (  ).
2. par  → ✕ Fermer ou par la combinaison des touches Alt-F4.
3. cliquer sur ✕ qui se trouve en haut à droite.