



New Gate

**NG-MASTER**

Instrucciones NG-MASTER V-20201210

# PROGRAMADOR PORTATIL MANUAL DE USUARIO

## I.- INTRODUCCION.

El NG-MASTER, es un dispositivo portátil de pequeño tamaño que permite la programación y lectura de transmisores de código dinámico para nuestros emisores NE28. así como la gestión de instalaciones mediante la programación y control de las tarjetas de memoria de 62 y 254 usuarios que son usadas en los receptores de código dinámico del tipo NG-MASTER 254/62.

NG-MASTER solo podrá gestionar instalaciones correspondientes a su mismo código de cliente el cual es único y se suministra activado en los dispositivos que salen de fábrica. Este código de cliente es personal, único, intransferible, no modificable e inaccesible.

Las tarjetas de memoria solo pueden ser utilizadas por dispositivos con igual código de cliente pues estas no serán entendibles por ninguna instalación que pertenezca a otro código de cliente diferente.

NG-MASTER incorpora una clave de usuario, seleccionada por él mismo, que es transferible a todo el sistema y que puede ser diferente para cada instalación. Ahora bien, para que el NG-MASTER pueda gestionar la instalación es totalmente necesario que ambos tengan la misma clave de usuario.

El hecho de utilizar la personalización de una instalación mediante una clave de usuario hace que la instalación quede cerrada y bloqueada a cualquier manipulación no permitiendo al receptor de la instalación dar de alta a ningún transmisor ni borrar la tarjeta de memoria, siendo obligatorio siempre la utilización del NG-MASTER para gestionar cualquier dato en dicha instalación.

Solo si la instalación NO esta personalizada con la clave de usuario ,permitirá ser manipulada desde el propio receptor.

La personalización de una instalación se puede activar o desactivar en cualquier momento mediante el NG-MASTER.

NG-MASTER funciona a través de un menú rotatorio que presenta en un display todas las funciones concretas que es capaz de realizar y que son seleccionadas mediante la pulsación de una sola tecla del teclado alfanumérico.

Para cualquier gestión, se utilizan los siguientes caracteres alfanuméricos "0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,-D,E,F" y no otros.

### **¡ATENCIÓN!**

Para conectar o desconectar la tarjeta de memoria con el NG-MASTER, **ES ACONSEJABLE** apagar antes el NG-MASTER. Así se evitarán posibles daños en los datos de la tarjeta de memoria.

## 2.- DESCRIPCION.

No se necesita ningún requerimiento previo para trabajar con el NG-MASTER.

El NG-MASTER sale de fábrica con clave de usuario libre "FFFF", esta clave consiste en 4 caracteres alfanuméricos. Si se introduce una clave errónea tres veces consecutivas el NG-MASTER quedará bloqueado y para desbloquearlo será necesario apagar el programador y volverlo a encender.

Se suministra con un conector adaptador que solo es necesario utilizar para la reprogramación de transmisores si el usuario requiere esta función que en realidad es poco utilizada pues todos los transmisores salen de fábrica grabados con su código que es único e irrepetible. El código de los transmisores consiste en 7 caracteres alfanuméricos. El código "0000000" en un transmisor no es válido.

Para cualquier otra operación a realizar con los transmisores no se necesita dicho conector pues la operación de comunicación se realiza VIA RADIO. Esto permite una gran comodidad y rapidez a la hora de memorizar o leer el código de los mismos obviando cualquier otra manipulación.

El programador NG-MASTER trabaja siempre ON LINE con los dispositivos que gestiona, de esta forma ante cualquier mala manipulación o apagado inoportuno del programador no pierde ningún tipo de información que se le haya suministrado.

El programador dispone de los siguientes elementos:

- 1.-** Interruptor de encendido / apagado en el lateral izquierdo.
- 2.-** Conectores en su parte posterior :
  - Conector (EMISOR), para programación de transmisores.
  - Conector (MEMORIA ORIGINAL), para tarjeta de memoria original.
  - Conector (MEMORIA COPIA), para realizar tarjeta de memoria copia.
- 3.-DISPLAY:** Pantalla alfanumérica de 2x16 líneas de caracteres sin retro iluminación.
- 4.-TECLADO:** Teclado alfanumérico de 4 líneas x 4 columnas. (16 Teclas).
- 5.-TECLAS:** "0, 1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F"  
Los datos introducidos por teclado son cualquier combinación de las teclas pulsadas.

### **TECLAS MULTIFUNCIONALES:**

Solo hay dos teclas que tengan otra función además de su propio valor, son la tecla **A** y tecla **C**

**A=>Avanzar menu en pantalla**

**A=>Aceptar**

**C=>Cambiar**

**C=>Cancelar**

Con las teclas **A** y **C** se aceptan, cancelan, cambian o avanzan las ordenes que se van gestionando en el programador según lo requiera éste, además de ser utilizadas también como datos.

- 6.-** La alimentación se realiza mediante una pila alcalina de 9V.  
Alojamiento para pila de 9V en su parte inferior trasera.

## **3.- PUESTA EN MARCHA.**

Activaremos el interruptor de encendido del NG-MASTER

En la pantalla aparecera brevemente: NG V x.xx

Ref. Ref. de cliente y frecuencia de trabajo

### **3.1.- Introducción y cambio de clave del NG-MASTER.**

El programador solicita:

Pantalla 1 I N TR CLAVE (A)    Tecla A, Aceptar introducir clave.

CAMB CLAVE (C)    Tecla C, Cambiar clave del NG por otra clave diferente.

#### **3.1.1.- Introducción de clave.**

INTR CLAVE (A)=>CLAVE?-->(Introducimos clave actual de 4 caracteres).-->A Pantalla 2

Pantalla2 ACEPTAR(A)====> Aceptar clave, si es correcta se pasa a Menú. Si es errónea 3 veces, se bloquea el NG-MASTER

CANCELAR(C)====> Cancela la clave introducida y vuelve a pantalla 1

La clave por defecto de fábrica es "FFFF". Dicha clave se considera como instalación Libre No Personalizada.

**ACEPTAR(A)**===>OK (clave correcta)->Menú Pantalla 1a (Menú)  
1)GRBTX 2)LEERTX  
3)MEMTX 4)BORRTX

Pulsamos tecla A y avanzamos a siguiente pantalla del Menú  
Pantalla 2a (Menú)  
5)CRESTX 6)BMEMO  
7)COMEMO 8)P I N S T

Pulsamos Tecla A y avanzamos a siguiente pantalla del Menú  
Pantalla 3a (Menu)  
9)TXTM? 0)MUSADA  
NG-MASTER NG-MASTER

Si volvemos a pulsar tecla **A** volvemos a pantalla 1a del Menú y así sucesivamente.

### 3.1.2.- Cambio de Clave

CAMB CLAVE(C)->CLAVE? ->(Introducimos clave actual de 4 caracteres)=>A Pantalla2:  
(Si la clave NO es correcta 3 veces consecutivas el  
NG-MASTER se bloquea)  
>N CLAVE?=>(Introducimos nueva clave de 4 caracteres)===>A Pantalla2.

Al aceptar la nueva clave, el NG-MASTER se inicializa y comienza en apartado 3, donde deberemos introducir la nueva clave para entrar en Menú

## 4.- MENU DE FUNCIONES DEL NG-MASTER

Para seleccionar la función a realizar del menú, pulsaremos la tecla del número que corresponde a esa función (1,2,3,4,5,6,7,8,9,0)

- 1)GRBTX .-Programa uno o varios transmisores con el código introducido por el teclado.
- 2)LEERTX .-Lee Via Radio el transmisor que emite y se visualiza en pantalla su código.
- 3)MEMTX .-Memoriza Via Radio en la tarjeta de memoria original uno o varios transmisores en continuo.
- 4)BORRTX .-Borra de la tarjeta de memoria el código de emisor introducido por teclado.
- 5)CRESTX .-Memoriza en la tarjeta de memoria los códigos introducidos por teclado.  
(reserva de códigos)
- 6)BMEMO .-Borra la tarjeta de memoria completamente.
- 7)COMEMO .-Copia la tarjeta de memoria original en otra tarjeta de memoria copia
- 8)PINST .-Personaliza o libera la tarjeta de memoria de una instalación con la clave introducida por el teclado.  
.-.(La clave por defecto de fábrica es "FFFF". Dicha clave se considera como instalación Libre No Personalizada.
- 9)TXTM? .-Verifica si un código, introducido por teclado, está o no memorizado en la tarjeta de memoria
- 0)MUSADA .-Nos informa de la cantidad de memoria usada (no de TX memorizados) de la tarjeta de memoria.

## 5.-DESCRIPCION DE FUNCIONES

Mediante el teclado seleccionamos el numero correspondiente a la función que queremos realizar "1,2,3,4,5,6,7,8,9,0".

### 5.1

#### 1) GRBTX: Programación de transmisores.

(Ojo con la repetición de números, no mezclar con los grabados de Fábrica)

- 1.-Seleccionar función pulsando Tecla 1 . (Aceptar o Cancelar)
- 2.-Introducir nº de serie de 7 caracteres a programar en el transmisor, mediante el teclado.(Aceptar o Cancelar)
- 3.-Visualiza el nº de serie introducido indicando que está preparado para programar TX (Cancelar con C.)
- 4.-Mediante el adaptador conectado en el conector EMISOR, conectar el transmisor a programar.
- 5.-Pulsar cualquier tecla del transmisor, sonará un pitido corto y a continuación otro pitido corto de grabación OK.  
Una serie de pitidos intermitentes indica que no se ha grabado el trasmisor, entonces repetir pulsando la tecla del trasmisor asegurando un buen contacto del conector con el trasmisor.  
(Cuando esto ocurre, el código no se auto incrementa)
- 6.-Cuando la programación es OK, el código se auto incrementa para programar un transmisor nuevo a partir de punto 3.
- 7.-Pulsar tecla C (Cancelar) para finalizar y volver a menú.  
(Se pueden programar todos los transmisores que se deseen sin prefijar ninguna cantidad.)  
(Si el transmisor NO es compatible el NG-MASTER se bloquea y hay que reiniciarlo apagando el NG).

### 5.2

#### 2) LEERTX : Leer Transmisores.

Esta función se realiza vía radio sin conexiones de ningún tipo.

- 1.-Seleccionar función pulsando Tecla 2.
- 2.-El NG-MASTER espera una transmisión de un TX y lo indica con un pitido continuo y pantalla blanca.  
Cancelar con C.
- 3.-Pulsar un transmisor compatible.  
(Si es lectura errónea o transmisor no compatible visualiza ERROR brevemente y se sale a menú)
- 4.-Se visualiza en pantalla el código del transmisor y se corta la espera.
- 5.-Repetir con A ó Cancelar con C para terminar.

Para el siguiente grupo de funciones realizar previamente los siguientes pasos:

A.-Conectar la tarjeta de memoria en el conector de memoria original antes de encender el NG-MASTER.

B.-Encender el NG-MASTER.

C.-Hacer que la clave del NG-MASTER coincida con la clave de instalación de la tarjeta de memoria.  
(Si las claves no son idénticas, no se podrá acceder a la tarjeta de memoria ó se bloqueará el NG si se intenta)

(La clave de acceso libre no personalizado es FFFF)

Para desconectar cualquier tarjeta de memoria apagar previamente el NG-MASTER.

### 5.3

#### 3)MEMTX: Memorizar Transmisores en Tarjeta de Memoria.

Esta función se realiza Via Radio sin conexión de ningun tipo.

- 1- Seleccionar función pulsando Tecla 3.
- 2- El NG-MASTER espera una transmisión de un TX y lo indica con un pitido continua Cancelar con C.
- 3- Pulsar Tecla de canal deseado del Transmisor a memorizar. Cancelar con C.  
(Una memorización correcta se indica con un pitido corto.)  
(Si no se memoriza se indica con pitido intermitente y señalización temporal de ERROR en display.)

- 4.-Seguir memorizando Transmisores pulsando Tecla de canal correspondiente. Cancelar con C.
- 5.-Pulsar tecla C para terminar y volver a menú.  
(Se pueden memorizar todos los transmisores que se deseen sin prefijar ninguna cantidad hasta el total de la memoria)

La NO memorización de un transmisor puede deberse a:

- Tarjeta de Memoria Llena
- Transmisor no compatible
- Mala transmisión

## 5.4

4) **BORRTX**: Borrar un transmisor individualmente de la tarjeta de memoria.

- 1.-Seleccionar función pulsando Tecla 4. Aceptar con A ó Cancelar con C.
- 2.-Introducir código de 7 caracteres, correspondiente al transmisor que queremos borrar de la tarjeta de memoria.
- 3.-Aceptar ó Cancelar. (Cancelar vuelve a Menú).
- 4.-El Transmisor quedara borrado de la Tarjeta de Memoria y lo confirma con un pitido corto.  
(Si señala ERROR con un pitido intermitente indica que el código no esta en la Tarjeta de Memoria.)
- 5.-Repetir con A ó cancelar con C para finalizar.

## 5.5

5) **CRESTX**: Programar códigos de reserva en tarjeta de memoria.

El Código "0000000" no es válido

- 1.-Seleccionar función pulsando Tecla 5. Aceptar con A ó Cancelar con C.
- 2.-Introducir Numero de Canal del Transmisor (1,2,3 ó 4). Aceptar ó Cancelar.
- 3.-Introducir el código de reserva de 7 caracteres que queremos memorizar. Aceptar ó Cancelar.
- 4.-Se visualiza en pantalla los datos a memorizar. Aceptar ó cancelar.
- 5.-Con pulsaciones de Tecla A, se va memorizando el código que se auto incrementa automáticamente.  
(Si señala ERROR con un corto pitido indica que la memoria esta completa.)
- 6.-Para finalizar Cancelar con C. Vuelve a menú.  
(ojo con la repetición de números con los que ya vienen grabados de fábrica)

**¡¡ATENCIÓN!!** Cuando se programan TX con un nuevo número de serie y se reservan números como códigos de reserva en la tarjeta de memoria, **ACONSEJAMOS** no mezclar en una instalación los números de los TX que se reciben grabados de fábrica con los números nuevos que se utilizan a nivel personal grabandolos con el Programador, Pueden producirse fallos en las instalaciones por repetición de números de serie en los emisores en una misma instalación. **¡¡IMPORTANTE!**

## 5.6

6) **BMEMO**: Borrar Completamente la Tarjeta de Memoria.

- 1.-Seleccionar función pulsando Tecla 6. Aceptar con A ó Cancelar con C.
- 2.-Memoria borrada y vuelve a Menú.

## 5.7

7) **COMEMO**: Hacer copia de la tarjeta de memoria original.

- 1- Situar tarjeta de memoria copia en conector de memoria copia.
- 2- Seleccionar función pulsando Tecla 7. Aceptar con A ó Cancelar con C.
- 3- Se visualiza COPIANDO y vuelve a Menú una vez copiada.

## 5.8

**8)PINST:** Personalizar instalación, Liberar instalación ó cambiar clave de instalación.

- 1.-Seleccionar función pulsando Tecla 8.
- 2.-Introducir clave de instalación actual de la Tarjeta de Memoria. Aceptar ó Cancelar.  
De fábrica la tarjeta de memoria se suministra con clave FFFF, de instalación libre No Personalizada.  
(Si se introduce tres veces una clave errónea, el NG-MASTER se bloquea y es necesario apagarlo.)
- 3.-Introducir nueva clave de instalación ó de liberación con FFFF. Aceptar ó Cancelar.
- 4.-Vuelve a menú.

## 5.9

**9)TXTM?:** Verificar si el código de un TX, introducido por teclado, se encuentra memorizado en la TM.

- 1.-Seleccionar función pulsando Tecla 9.
- 2.-Introducir código a verificar.(7 digitos). Aceptar ó Cancelar.
- 3.-Aceptar ó cancelar.
- 4.-Aparecerá en pantalla la confirmación ó negación
- 5.-Aceptar (Se puede introducir otro código). Cancelar (Se sale de la función y aparece el menú principal)

## 6.0

**0)MUSADA:** Verificar la cantidad de memoria usada de la Tarjeta de Memoria. (N'de TX memorizados en TM)

- 1.-Seleccionar función pulsando Tecla 0.
- 2.-Aparecerá en pantalla la cantidad de memoria usada ó sea número de TX memorizados en la tarjeta de memoria.
- 3.-Cancelar. (Vuelve a menú principal)

### ¡Atención!

**Cuando el display parpadea ligeramente ó no se enciende nos indica que la pila está agotada y que se debe sustituir por otra nueva para asegurar el correcto funcionamiento del NG-MASTER.**

**NO olvidar apagar el NG-MASTER una vez terminado su uso para no AGOTAR la pila innecesariamente.**



New Gate

Pol. Ind. Sud-Oest C/Bernat de Rocaberti, 16 Sabadell (Barcelona) 08205  
Tel.: 93 721 97 55 e-mail: info@newgate.es

[www.newgate.es](http://www.newgate.es)