

Felsökning

Om SEND-6 inte fungerar korrekt, var vänlig och använd följande guide för att identifiera felet. Om enheterna fortfarande inte fungerar efter att ha tillämpat denna guide, var vänlig och kontakta er leverantör innan ni skickar tillbaka enheten.

SYMPTOM	MÖJLIG ORSAK/ÅTGÄRD
Enheten fungerar inte när den används med USB-mottagare eller med fristående mottagare	<ul style="list-style-type: none">• Enheterna är inte parade. Följ instruktionerna i sektionen "Parning"• Dåligt batteri i enheten SEND-6. Kontrollera USB-anslutningen!
Enheten fungerar ryckigt eller sporadiskt.	<ul style="list-style-type: none">• Dåligt batteri antingen i enheten SEND-6 eller i någon mottagardel. Byt batteri!• Utom räckhåll – flytta SEND-6 närmare mottagarenheten.• Störningar från annan störningskälla.
Det går inte att para enheterna – LED-fönstret slocknar efter 30 sekunder	<ul style="list-style-type: none">• Dåligt batteri – Byt batteri!• Kontrollera att enheterna befinner sig inom en meter från varandra vid parning.

Avfallshantering

Förbrukad produkt ska hanteras som elektronikavfall

RehabCenter AB
www.rehabcenter.se
info@rehabcenter.se
Tel nr: 08 768 25 00

SIMPLYWORKS SEND-6



Handbok

REHABCENTER AB

Produktbeskrivning

SimplyWorks är det första helintegrerade trådlösa systemet för datorstyrning speciellt utformat för personer med begränsade motoriska färdigheter.

SimplyWorks gör det möjligt att skapa en trådlös användarmiljö för en eller flera personer, vilket underlättar inlärnings/arbetsituationen.

SEND-6 kan användas med alla SimplyWorks mottagare för styrning med flera manöverkontakter av alla de slag, förutsatt att de är försedda med en 3,5 mm kontakt.

SEND-6 är enkel att använda men ta gärna lite tid att läsa igenom denna handledning för att kunna utnyttja SEND-6 optimalt.

Innehåll vid leverans

Kontrollera att kartongen innehåller följande delar.

- ❖ SEND-6
- ❖ Manual

Egenskaper

- Fungerar med alla SimplyWorks mottagare till datorer eller fristående apparater
- Sex ingångar för 3,5 mm kontaktploggar från valfria manöverkontakter
- Identiska funktioner med SWITCH 125 med tillägg av musemuleringsfunktioner
- Musemuleringsfunktioner
- 10 meters räckvidd
- Integrerad LED-display som gör det möjligt att välja typ av funktion för kontakterna när de används för datorstyrning
- Automatisk energisparläge – ingen AV/PÅ-knapp
- Lång batteritid

Kompatibilitet

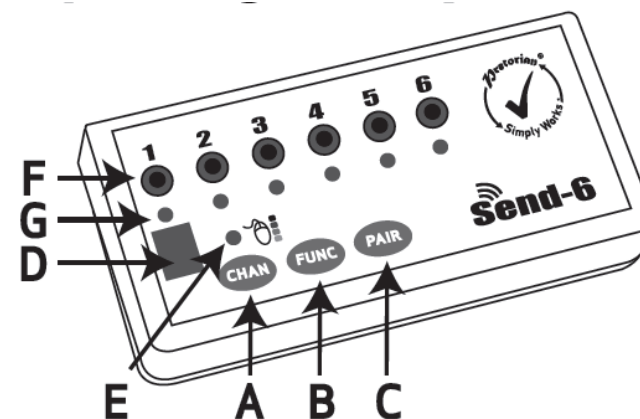
Fungerar med alla SimplyWorks mottagare för styrning av datorer, batteridrivna leksaker eller andra elektriska apparater.

6. trådlösa enheten fungerar som den ska.
7. Om parningslampan slutar att blinka efter 30 sekunder och inte börjar lysa med fast sken, upprepa proceduren från punkt 2. Om det fortfarande inte lyckas, vänligen se avsnittet ”Felsökning”.

Parningsinformationen lagras i SEND-6 även efter batteribyte.

Att använda leksaksstyrning eller fristående mottagare

Funktionen hos en kontakt parad med en fristående mottagarenhet är förinställd och behöver inte programmeras. Alla sex kanalerna kommer att styra mottagaren oavsett inställningar för funktioner. Detta gör det möjligt att skapa en mängd olika samarbetsövningar.



Underhåll

SEND-6 har inga utbytbara eller reparerbara delar. Om reparation blir nödvändig var vänlig kontakta er leverantör.

Att använda som museulator

Kombinationen av vänster- och högerklick, dragklick och markörförflyttningar gör att SEND-6 kan användas som musalternativ genom att bara använda manöverkontakter. Till exempel kan sex kanaler ställas in till att motsvara förflyttning vänster, förflyttning höger, förflyttning upp, förflyttning ner, vänsterklick och högerklick.

Att ändra markörhastighet

När funktioner för musförflyttning väljs kan det vara önskvärt att ändra hastigheten för att svara mot individuella behov. Tryck in kanalknappen (A) tills LED-lampan för mushastighet (E) tänds. LED-fönstret (D) visar då inställningar för markörhastighet mellan 1 och 9 (med 5 som standardinställning). Inställning 1 är den långsammaste markörhastigheten. För att göra ändringar, tryck in funktionsknappen (B) snabbt tills önskad siffra visas. När LED-fönstret slocknar efter c:a fyra sekunder är inställningarna sparade i minnet och finns lagrade även efter batteribyte.

Att para med en fristående mottagare

Om mottagarenheten är en fristående enhet, såsom CONTROL, CONTROL LITE eller CONTROL PRO, följ instruktionerna som följer:

1. Placera SEND-6 i närheten av mottagarenheten
2. Tryck snabbt på parningsknappen på frontpanelen på mottagarenheten. Parningslampan på mottagarenheten börja nu blinka långsamt. Observera att vissa mottagare har flera parningsknappar – en för varje kanal. Kontrollera att rätt knapp används.
3. Inom tio sekunder, tryck kort på parningslampan på SEND-6 (C).
4. Parningslampan på mottagaren kommer att fortsätta blinka en kort stund under det att den letar efter SEND-6.
5. Inom kort kommer parningslampan på mottagarenheten att lysa med ett fast sken i fem sekunder för att meddela att parningen är genomförd och dessutom visa ett ”P” i LED-fönstret (D). Inom kort kommer parningslampan på mottagarenheten att lysa med ett fast sken i fem sekunder för att meddela att parningen är genomförd och dessutom visa ett ”P” i LED-fönstret (D). SEND-6 är nu klar att användas. Varje gång data överförs till mottagaren blinkar parningslampan för att ge en visuell signal om att den

Byte av batterier

Vänd på kontakten, avlägsna luckan till batterifacket . Sätt i två AAA-batterier av bra kvalitet i batterihållaren. Kontrollera att de är monterade åt rätt håll.

Om inte apparaten ska användas inom en rimlig tid är det klokt att ta ur batterierna för att förhindra att de läcker, vilket kan skada enheten.

Att para till en USB-mottagare

Innan SEND-6 kan användas måste den paras med någon av SimplyWorks mottagarenheter. Om mottagarenheten är för datorstyrning, såsom RECEIVE, följ instruktionerna i detta avsnitt. Om mottagarenheten är en fristående enhet, såsom CONTROL eller CONTROL PRO, gå till avsnittet ”Att para med en fristående mottagare”.

För att para enheterna följ instruktionerna som följer:

1. Placera SEND-6 i närheten av RECEIVE
2. Tryck snabbt på parningsknappen på frontpanelen på RECEIVE. Parningslampan på mottagarenheten börjar nu blinka långsamt.
3. Inom tio sekunder, tryck kort på parningslampan på SEND-6 (C).
4. Parningslampan på RECEIVE kommer att fortsätta blinka en kort stund under det att den söker efter SEND-6 . Inom kort kommer parningslampan på mottagarenheten att lysa med ett fast sken i fem sekunder för att meddela att parningen är genomförd och dessutom visa ett ”P” i LED-fönstret (D). .
5. SEND-6 är nu klar att användas. Varje gång data överförs till RECEIVE blinkar parningslampan till för att ge en visuell signal om att den trådlösa enheten fungerar som den ska.
6. Om parningslampan slutar att blinka efter 30 sekunder och inte börjar lysa med fast sken, upprepa proceduren från punkt 2. Om det fortfarande inte lyckas, vänligen se avsnittet ”Felsökning”.

Parningsinformationen lagras i SEND-6 även efter batteribyte.

Att använda en USB-mottagare, exempelvis RECEIVE

Funktionen för varje kanal i SEND-6 väljs genom att först trycka på kanalknappen (A) och sedan på funktionsknappen (B). Först, tryck in kanalknappen upprepade gånger tills den LED-lampa (G) som är associerad med den önskade kanalen tänds.

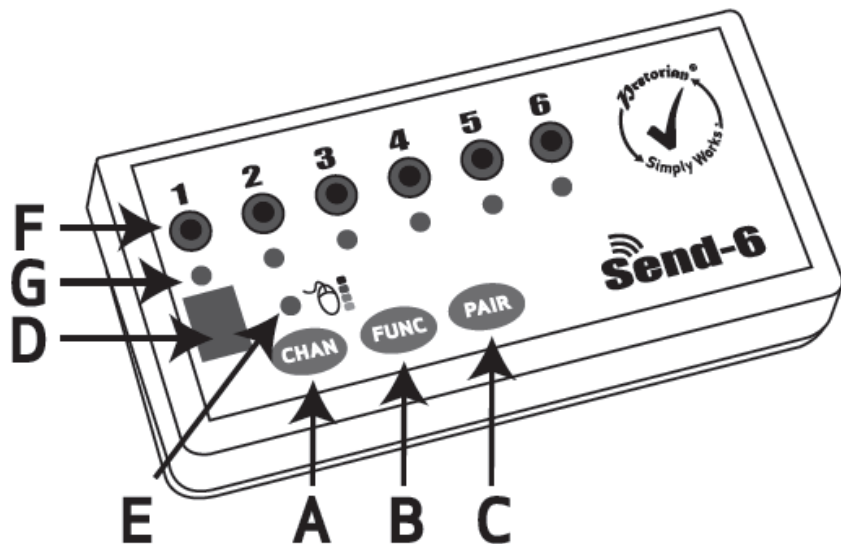
LED-lampan (D) visar då den aktuella funktionen för den specifika kanalen. Om inga ändringar görs slocknar LED-lampan efter fyra sekunder för att spara batterier.

Om ändringar ska göras, tryck in funktionsknappen upprepade gånger tills den önskade funktionen visas i LED-fönstret. Ändringar i andra kanaler kan göras genom att upprepa ovanstående procedur. När väl alla ändringar blivit gjorda och LED-fönstret slocknat är alla inställningar lagrade i minnet.

Ett exempel: om ett datorprogram används som kräver mellanslag, Enter och Tab som manövertangenter, sätt kanal 1 till funktion 7 (mellanslag), kanal 2 till funktion 8 (Enter) och kanal 3 till funktion 9 (Tab) .

eller

Om vänster-, högerklick och dragklick ska användas sätt kanal 1 – 3 till funktion 4,5 respektive 6.



Läge	Typ	Funktion	Förklaring
0	Kontakt	Kontakt 1	Spelfunktioner-används med ett flertal spel och tillämpningar
1	Kontakt	Kontakt 2	
2	Kontakt	Kontakt 3	
3	Kontakt	Kontakt 4	
4	Mus	Vä klick	Musfunktion
5	Mus	Hö klick	
6	Mus	Drag/Lås	
7	Tangentbord	Mellanslag	Allmänna tgb-funktioner vanliga vid datorstyrning
8	Tangentbord	Enter	
9	Tangentbord	Tab	
A	Tangentbord	~1	Tilde används i många appar*
B	Tangentbord	~3	
C	Tangentbord	F7	Används i bl a Clicker
D	Tangentbord	F8	
E	Tangentbord	Num 2	
F	Tangentbord	Num 3	
G	Tangentbord	Pil upp	Allmänna tgb-funktioner vanliga vid navigering
H	Tangentbord	Pil ner	
J	Tangentbord	Pil vä	
L	Tangentbord	Pil hö	
P	Mus	Markör upp	Museumulering
R	Mus	Markör ner	
T	Mus	Markör vä	
U	Mus	Markör hö	

* Använd inte tildefunktionen vid styrning av leksaker eller elektriska apparater