

Einführung / Herstellererklärung

Sehr geehrter Kunde,

wir bedanken uns für den Kauf dieses Produkts. Das vorliegende Gerät wurde nach dem neuesten Stand der Technik gebaut. Es ist ein GSM Modem zur drahtlosen Datenübertragung in den Funktelefonnetzen.

Hersteller ist:

ConiuGo® GmbH

Berliner Straße 4a

16540 Hohen Neuendorf

Tel.: 03303 – 409 639

Fax.: 03303 – 409 691

e- mail: hit@coniugo.com

web: www.coniugo.com

Für die CE-Kennzeichnung sind von Bedeutung und wurden beachtet:

Für die CE-Kennzeichnung sind von Bedeutung und wurden beachtet:

EU-Richtlinie 89/336/EWG vom 3. Mai 1989 (EMV- Richtlinie) zuletzt geändert durch EU-Richtlinien 91/263/EWG, 92/31/EWG, 93/68/EWG, EN 61000-6-4/01 Fachgrundnorm zur Störaussendung im Industriebereich, EN 61000-6-2/05 Fachgrundnorm zur Störfestigkeit im Industriebereich, Fertigung nach den Richtlinien der Qualitätsnorm DIN EN ISO 9001, EU-Richtlinie 1999/5/EC nach R&TTE.

Das Gerät wird in Verbindung mit einer Telekommunikationsendeinrichtung für die Netze GSM 850, 900, 1800 &1900 verwendet. Es hat eine eigene CE-Kennzeichnung mit Prüfziffer.



Um einen gefahrlosen Betrieb unseres Modems sicher zu stellen, müssen Sie als Anwender diese Bedienungsanleitung beachten.

Hohen Neuendorf, im Mai 2009

Inhaltsverzeichnis

1. Garantiebedingungen	3
2. Bestimmungsgemäßer Gebrauch	4
3. Sicherheitshinweise.....	5
4. Funktions- und Leistungsbeschreibung	6
4.1.Lieferumfang.....	6
4.2. Optionales Zubehör	6
5.1 Elektrische Installation	8
6. Einlegen der SIM Karte	9
7. Inbetriebnahme.....	11
7.1 Signalisierungs- LED`s	11
8. Grundkonfiguration.....	12
8. Befehlsübersicht und Steuerung.....	13
8.1 Passwort	13
8.2 Stationsname.....	14

1. Garantiebedingungen

ConiuGo GmbH gewährleistet, dass das Produkt bei normalen Gebrauch und Wartung frei von Material- und Herstellungsfehlern ist. Diese Garantie gilt für 2 Jahre ab Lieferungsdatum, sofern nicht anders vereinbart. Die Garantie erstreckt sich auf eine Reparatur oder Ersatz, wobei sich die ConiuGo GmbH das Wahlrecht vorbehält. Die Garantie erstreckt sich auf Material- und Personalkosten im Falle einer Reparatur, nicht jedoch auf Montage- und Versandkosten.

Die Garantie besteht nur bei normalen Gebrauch und Wartung. Sie ist ausgeschlossen, bei unsachgemäßem Gebrauch, Veränderung, Demontage, bzw. Umbau. Der Kaufbeleg muss bei einer Rücksendung beigelegt sein.

Jeglicher Gebrauch des Modems geschieht auf eigene Gefahr. In keinem Fall ist die ConiuGo GmbH haftbar für Begleit- oder Folgeschäden, einschließlich Sachschäden, der Gebrauchsverlust des Gerätes, oder anderer Geräte, oder sonstigem Vermögensverlust.



Bei Schäden, die durch nicht beachten dieser Bedienungsanleitung verursacht werden, erlischt der Garantieanspruch! Für Folgeschäden übernehmen wir keine Haftung!



Bei Sach- oder Personenschäden, die durch unsachgemäße Handhabung oder Nichtbeachten der Sicherheitshinweise verursacht werden, übernehmen wir keine Haftung. In solchen Fällen erlischt jeder Garantieanspruch.

2. Bestimmungsgemäßer Gebrauch

Das Gerät ist für den Einsatz in Deutschland gefertigt. Es darf außerhalb von Deutschland, Österreich und der Schweiz nur mit einer Bedienungsanleitung in Landessprache in Verkehr gebracht werden. Diese Anleitung muss vom Hersteller autorisiert sein. Jeder Distributor muss sicherstellen, dass der Endabnehmer dieses Gerätes in der Lage ist, das Handbuch sowohl sprachlich, als auch inhaltlich zu verstehen.



Installation und Inbetriebnahme des Gerätes bedürfen spezieller Fachkenntnisse (Fernmeldetechnik, Elektrotechnik, Elektronik, etc.). Die sachgerechte Installation und Inbetriebnahme ist vom Erwerber, bzw. Betreiber sicherzustellen.

Die Beachtung aller Hinweise dieses Handbuchs und der Technischen Dokumentation sowie der Hinweise am Gerät (Typenschild, etc.) ist vorgeschrieben. In Zweifelsfällen ist das Gerät außer Betrieb zu setzen und den Hersteller zu konsultieren.

Für den Betrieb ist eine SIM-Karte mit Freischaltung der benötigten Dienste erforderlich.

Eine andere Verwendung als zuvor beschrieben, führt zur Beschädigung dieses Produktes. Außerdem ist dies mit Gefahren, wie z. B. Kurzschluss, Brand, elektrischer Schlag etc. verbunden. Das gesamte Modul darf nicht geändert bzw. umgebaut und das Gehäuse nicht geöffnet werden!



Die Sicherheitshinweise sind unbedingt zu beachten!

3. Sicherheitshinweise

Das GSM Modem entspricht den allgemein gültigen GSM-Standards und verfügt über ein **Full-Type-Approval**. Bei Verwendung einer GSM-Sende- und Empfangseinheit müssen die für den Mobilfunk notwendigen Sicherheitsvorkehrungen getroffen werden:



GSM-Geräte können explosionsfähige bzw. brennbare Gasgemische elektromagnetisch zünden.

Der Einsatz des Modems unter den entsprechenden Umgebungsbedingungen muss ausgeschlossen werden.



Das System darf in Flugzeugen und Krankenhäusern nicht eingeschaltet werden.

Der Einsatz des Moduls in dieser Umgebung muss ausgeschlossen werden.



Erkundigen Sie sich vor dem Einschalten des Gerätes unbedingt nach eventuellen Einflüssen des Moduls auf Ihre vorhandenen technischen Anlagen.

Der Hersteller liefert ein Produkt für die Integration in eine Anlage. Dieses Produkt ist entsprechend der CE-Richtlinie sorgfältig auf die Einhaltung der in der Herstellererklärung genannten Normen und Richtlinien kontrolliert. Dennoch hängt das elektromagnetische Verhalten des GSM Modems von den Einbau- und Umgebungsbedingungen ab.



Das elektromagnetische Verhalten des GSM-Moduls hängt von Einbau- und Umgebungsbedingungen ab, die nicht der Kontrolle des Herstellers unterliegen. Daher übernimmt der Hersteller für dieses Verhalten auch keine Haftung.



Ein GSM-Gerät darf wegen der auftretenden HF-Strahlung grundsätzlich nur mit einer geeigneten GSM-Antenne für das entsprechende Frequenzband betrieben werden. Die Antennenleitung darf keine Beschädigungen aufweisen.

4. Funktions- und Leistungsbeschreibung

Der SMS Messenger ist in der Lage, auf Basis einer für den Kunden angepassten Software, Daten von einem Port auf den anderen umzuwandeln und auszugeben. Als Ports existieren hier der COM-Port der angeschlossenen Applikation sowie der SMS Port der GSM Schnittstelle des Gerätes. Auf beiden Ports eingehende Nachrichten können direkt in das Format der anderen Schnittstelle umgewandelt und ausgegeben werden.

Es existieren eine Fülle von Anwendungen, in denen Maschinen oder Automaten über serielle Schnittstellen verfügen, auf denen man kurze Befehlssequenzen senden und Antwortstrings empfangen kann. Beispiele hierfür sind Verkaufsautomaten, mobile Messgeräte, Brandmeldezentralen, sowie Notstromversorgungsanlagen.

4.1.Lieferumfang

- **SMS Messenger** (700100510)
- **Mikro-Miniatur Antenne** (300303312)
- **CD mit Software und Treibern** (902100510)
- **Anleitung** (900100510)

4.2. Optionales Zubehör

- **GSM Quadband Ant. 850, 900, 1800, 1900 MHz** (300303304)

-
- **GSM Antenne für Außen 900 / 1800 MHz** (300303301)
 - **Netzteil** (305353200)
 - **Antennenadapter** (300302102)

Weiteres Zubehör auf Anfrage

5. Installationshinweise

Das Modem darf nur in trockenen Räumen installiert werden; der zulässige Temperaturbereich beträgt -30 bis +60°C. Die allgemein gültigen Vorschriften zur Sicherheit elektrischer Installationen sind zu beachten. Der Kontakt mit Feuchtigkeit (> 70 % RF) ist unbedingt zu vermeiden.

Das Modem kann mit entsprechendem Zubehör an Wände montiert oder für die Hutschienenmontage vorgesehen werden. Einfaches aufstellen ist ebenso möglich. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass es gegen verrutschen gesichert ist um ein abreißen der angeschlossenen Kontakte zu vermeiden.

5.1 Elektrische Installation

Spannungsversorgung

Diese entnehmen Sie bitte dem Typenschild auf dem Produkt.

Serielle Schnittstelle

Diese entnehmen Sie bitte dem beigefügten Datenblatt.

6. Einlegen der SIM Karte

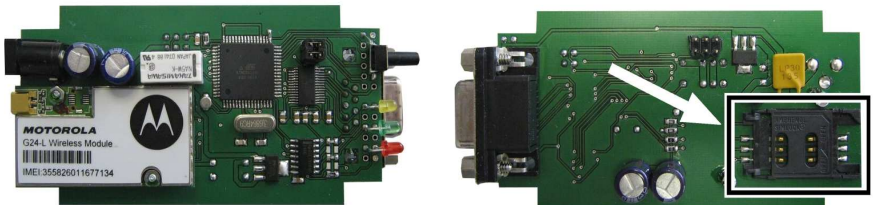


Vergewissern Sie sich, dass Sie eine Plug-In SIM-Karte haben.

Das Modem wird vorbereitet zum Einsetzen der SIM-Karte geliefert. Das Modem besteht aus der **Modemplatine**, die zum Einsetzen der SIM-Karte aus dem Aluminiumgehäuse herausgezogen werden kann.

Das Gehäuse ist auf beiden Seiten mit **Verschlussdeckeln** abgeschlossen, die mit zwei Schrauben befestigt werden. Gehen Sie bei der Inbetriebnahme wie folgt vor:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie eine Plug-In SIM-Karte haben.
2. Stellen Sie sicher das die Modemplatine, wie auf dem folgenden rechten Schaubild gezeigt, vor sich liegen haben. Führen Sie die SIM-Karte in den dafür vorgesehenen SIM-Karten Halter (Pfeil) auf der Platine ein. Darauf achten das die kupferfarbenen Kontaktflächen der Karte nach unten zeigen. Vermeiden Sie es, die Kontaktflächen der SIM-Karte mit den Fingern zu berühren, es kann sonst zu Beschädigungen aufgrund von statischen Aufladungen sowie zu Störungen bei der Kontaktierung kommen.



3. Führen Sie nun die Platine wieder vollständig in die mittlere Führung des Alugehäuses ein.

-
4. Verschließen Sie das Modemgehäuse mit dem beigefügten Deckel; bitte die korrekte Lage der Gummidichtung des Deckels beachten!
 5. Schließen Sie die GSM-Antenne ggf. über den mitgelieferten Antennenadapter an der GSM Sende- und Empfangsbaugruppe im Gehäuse an.
 6. Schließen Sie das serielle Kabel an den Rechner an. Stellen Sie sicher, dass der COM-Port nicht von einem anderen Programm belegt wird.
 7. Schließen Sie zuletzt die Spannungsversorgung an.

7. Inbetriebnahme

Zur Inbetriebnahme muss in den Messenger eine gültige SIM-Karte eingesteckt, sowie eine Versorgungsspannung von 5 V angelegt werden.

Bei der Erstinbetriebnahme gehen Sie bitte zuerst in das Konfigurationsmenü und machen alle notwendigen Einstellungen.

Nach der Konfiguration beginnt die GSM-Status-LED zu leuchten und erlischt nach etwa 10-30s.

Das Modem ist dann eingebucht und betriebsbereit.

7.1 Signalisierungs- LED`s

Am Gerät befinden sich 3 LED`s welche die verschiedenen Betriebszustände und Routinen visuell sichtbar machen.

LED	AN	AUS
GSM- Status (LED 0)	Gerät ist nicht eingebucht	Gerät ist eingebucht
Ereignis empfangen (LED 1)	Ein Ereignis wurde über die Ports empfangen	
Handlung auslösen (LED 2)	Eine Handlung wurde durch den SMS-Messenger ausgelöst	

8. Grundkonfiguration

Der SMS- Messenger lässt sich über ein umfangreiches Konfigurationsmenü an die gewünschten Gegebenheiten anpassen. Dazu muss das Gerät über ein serielles Kabel mit einem PC verbunden werden und ein Terminalprogramm, z.B. ComLite gestartet werden.

Die Parameter der seriellen Schnittstelle sind im Auslieferungszustand wie folgt eingestellt und müssen bei der Konfiguration auch im Terminalprogramm so eingestellt werden:

9600 Baud, 8 Bit, No Parity, 1 Stopbit

```
++++ SMS-Messenger Version Version V1.00Beta +++++  
Geben Sie bitte Ihr Passwort ein (Ubicom):
```

Als Passwort muss im Auslieferungszustand „Ubicom“ eingegeben werden. Das Passwort wird nur angezeigt, wenn noch kein anderes eingegeben wurde.

Man gelangt dann in das Haupt-Menü

```
++++ SMS-Messenger Version Version V1.00Beta +++++  
(0) Verlassen   (1) Konfigurationsmenue   (2) Ereignis/Handlungsmenue  
Bitte machen Sie ihre Eingabe:
```

Hier hat man dann die Möglichkeit weiter in der Menüstruktur zu verzweigen, bzw. das Haupt-Menü zu verlassen.

8. Befehlsübersicht und Steuerung

Durch Auswahl von „1“ gelangt man in das Konfigurationsmenü, mit „0“ kann man das Menü wieder verlassen.

```
++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++
(0) Verlassen      (1) Passwort   (2) Stationsname  (3) Datum
(4) Uhrzeit       (5) PIN-Nr    (6) Rufnr./Servicecenter (7) Anrufer
(8) Schnittstelle (9) Handshake (&) Interpreter  (E) COM-Timeout
Bitte machen Sie ihre Eingabe: █
```

8.1 Passwort

Durch Auswahl von „1“ kann man das Passwort ändern. Das Passwort darf eine maximale Länge von 10 Zeichen haben.

```
++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++
Menue Passwort aendern
Altes Passwort: Ubicom
Neues Passwort: █
```

Eine Eingabe muss nochmals wiederholt werden:

```
++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++
Menue Passwort aendern
Altes Passwort: Ubicom
Neues Passwort: *****
Wiederholen:   *****█
```

Nach Abschluss mit Return gelangt man wieder in das Konfigurationsmenü.

8.2 Stationsname

Durch Auswahl von „2“ kann man den Stationsnamen ändern. Der Stationsname darf eine maximale Länge von 40 Zeichen haben. Der Stationsname ist nur Name, der die entsprechende Station bezeichnet.

```
++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++  
Menue Stationsnamen aendern  
Bisher: StationXY  
Neu: █
```

Nach Abschluss mit Return gelangt man in folgendes Menü:

```
++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++  
Menue Stationsnamen aendern  
Bisher: StationXY  
Neu: NeueStation  
(0) Verlassen (1) Aenderung uebernehmen (2) zurueck  
Bitte machen Sie ihre Eingabe: █
```

Mit „0“ verlässt man das Menü ohne die Änderungen zu übernehmen.

Mit „1“ werden die Änderungen in die vorhergehende Ebene übernommen (die Änderungen wurden damit aber noch nicht dauerhaft gespeichert !!!).

Mit „2“ kehrt man zur Eingabe zurück.

8.3 Datum

Durch Auswahl von „3“ kann man das Gerätedatum stellen.

```
+++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++
Menue Datum aendern TTMMJJJJ
Bisher: 01.01.2000
Neu:   █
```

Geben sie bitte das Datum in dem angegebenen Format ein, d.h. TT für Tag, MM für Monat und JJJJ für das Jahr.

Nach Abschluss mit Return gelangt man in folgendes Menü:

```
+++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++
Menue Datum aendern TTMMJJJJ
Bisher: 01.01.2000
Neu:   16072003
(0) Verlassen      (1) Aenderung uebernehmen      (2) zurueck
Bitte machen Sie ihre Eingabe: █
```

Mit „0“ verlässt man das Menü ohne die Änderungen zu übernehmen.

Mit „1“ werden die Änderungen in die vorhergehende Ebene übernommen (die Änderungen wurden damit aber noch nicht dauerhaft gespeichert!!!).

Mit „2“ kehrt man zur Eingabe zurück.

8.4 Uhrzeit

Durch Auswahl von „4“ kann man die Geräteuhrzeit stellen.

```
+++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++
Menue Uhrzeit aendern HHMMSS
Bisher: 00:21:07
Neu:   █
```

Geben sie bitte die Uhrzeit in dem angegebenen Format ein, d.h. HH für Stunden, MM für Minuten und SS für Sekunden.

Nach Abschluss mit Return gelangt man in folgendes Menü:

```
++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++
Menue Uhrzeit aendern HHMMSS
Bisher: 00:21:07
Neu:    143900
(0) Verlassen      (1) Aenderung uebernehmen      (2) zurueck
Bitte machen Sie ihre Eingabe: █
```

Mit „0“ verlässt man das Menü ohne die Änderungen zu übernehmen.

Mit „1“ werden die Änderungen in die vorhergehende Ebene übernommen (die Änderungen wurden damit aber noch nicht dauerhaft gespeichert!!!).

Mit „2“ kehrt man zur Eingabe zurück.

8.5 PIN- Nr.

Durch Auswahl von „5“ kann (muss) man die PIN-Nr. der verwendeten SIM-Karte eingeben. Erscheint nach Aufruf folgendes Menü,

```
++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++
Menue Pin-Nr. aendern
Bitte warten - der Status der Sim-Karte wird ermittelt !
Sim-Status: READY
Es muss keine Pin-Nr uebergeben werden
Mit beliebiger Taste weiter !
█
```

so ist keine Eingabe notwendig. Der Status der Karte ist READY. Mit einer beliebigen Taste kommen sie zurück in das Konfigurationsmenü.

Erscheint nach Aufruf aber folgendes Menü,


```
+++++ SMS-Messenger Version Version V1.00Beta +++++  
  
Menue Pin-Nr. aendern  
  
Bitte warten - der Status der Sim-Karte wird ermittelt !  
Sim-Status: SIM PIN  
Es muss eine Pin-Nr uebergeben werden  
[nnnn] Bitte machen Sie ihre Eingabe:
```

so müssen Sie die vierstellige Pinnummer Ihrer SIM-Karte eingeben. Ist die eingegebene Nummer korrekt, so erscheint als SIM-Status „READY“.

Erscheint hier ERROR, so prüfen sie bitte, ob die SIM-Karte richtig in das Gerät eingelegt wurde.

8.6 Rufnummer / Servicecenter

Durch Auswahl von „6“ kann/muss man die eigene Rufnummer und die Rufnummer des Servicecenters eingeben.

```
+++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++  
  
Menue Rufnummer / Servicecenternr. aendern  
(0) Verlassen (1) Rufnummer (2) Servicecenternummer  
Bitte machen Sie ihre Eingabe: █
```

Mit „0“ verlässt man dieses Menü.

Mit „1“ kann in einem Menü die eigene Rufnummer eingegeben werden.

```
+++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++  
  
Menue Rufnummer aendern  
  
Bisher:  
Neu: █
```

Nach Abschluss der Eingabe mit Return gelangt man in folgendes Menü:

```
++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++  
  
Menue Rufnummer aendern  
  
Bisher:  
Neu: 01712002211  
(0) Verlassen (1) Aenderung uebernehmen (2) zurueck  
Bitte machen Sie ihre Eingabe: █
```

Mit „0“ verlässt man das Menü ohne die Änderungen zu übernehmen.
Mit „1“ werden die Änderungen in die vorhergehende Ebene übernommen (die Änderungen wurden damit aber noch nicht dauerhaft gespeichert!!!).
Mit „2“ kehrt man zur Eingabe zurück.

Nach Eingabe von „0“ oder „1“ kehrt man in das oben beschriebene Menü „Rufnummer / Servicecenternummer Ändern“ zurück.

Mit „2“ kann in einem Menü die Servicecenternummer eingegeben werden. Die einzugebene Servicecenternummer ist abhängig von der verwendeten SIM-Karte. Bei einem Versand von SMS-Nachrichten die Eingabe zwingend notwendig!

```
++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++  
  
Menue Servicecenternummer aendern  
  
Bisher:  
Neu: █
```

Nach Abschluss der Eingabe mit Return gelangt man in folgendes Menü:

```
+++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++  
  
Menue Servicecenternummer aendern  
  
Bisher:  
Neu:      01710760000  
(0) Verlassen      (1) Aenderung uebernehmen      (2) zurueck  
Bitte machen Sie ihre Eingabe: █
```

Mit „0“ verlässt man das Menü ohne die Änderungen zu übernehmen.
Mit „1“ werden die Änderungen in die vorhergehende Ebene übernommen (die Änderungen wurden damit aber noch nicht dauerhaft gespeichert!!!).
Mit „2“ kehrt man zur Eingabe zurück.

Nach Eingabe von „0“ kehrt man in das oben beschriebene Konfigurationsmenü zurück.

8.7 Anrufer

Durch Auswahl von „7“ kann / muss man die Rufnummern der berechtigten Anrufer eingeben.

Es können bis zu 3 Anrufer eingetragen werden. Nur die hier eingetragenen Anrufer können im Gerät eine Handlung auslösen.

```
+++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++  
  
Menue Anrufer aendern  
(0) Verlassen      (1) Anrufer 1      (2) Anrufer 2      (3) Anrufer 3  
Bitte machen Sie ihre Eingabe: █
```

Durch Auswahl von „1“, „2“ oder „3“ gelangt man in folgendes Menü:

```
+++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++  
Menue Anrufer 1 aendern  
Bisher:  
Neu: █
```

Nach Abschluss der Eingabe mit Return gelangt man in folgendes Menü:

```
+++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++  
Menue Anrufer 1 aendern  
Bisher:  
Neu: 01771234567  
(0) Verlassen (1) Aenderung uebernehmen (2) zurueck  
Bitte machen Sie ihre Eingabe: █
```

Mit „0“ verlässt man das Menü ohne die Änderungen zu übernehmen.

Mit „1“ werden die Änderungen in die vorhergehende Ebene übernommen (die Änderungen wurden damit aber noch nicht dauerhaft gespeichert!!!).

Mit „2“ kehrt man zur Eingabe zurück.

Nach Eingabe von „0“ oder „1“ kehrt man in das oben beschriebene Menü „Anrufer ändern“ zurück.

Anschließend nach Eingabe von „0“ kehrt man in das oben beschriebene Konfigurationsmenü zurück.

8.8 Schnittstelle

Durch Auswahl von „8“ können die Parameter der seriellen Schnittstelle verändert werden. Bitte beachten sie, dass sich diese Änderungen auch auf die Verwendung der Schnittstelle zur Konfiguration auswirkt!

Es können die Baudraten 2400, 4800, 9600, 14400, 19200, 28800, 38400, 57600, 76800, 115200, 230400 und 250000 verwendet werden.

Die anderen Parameter entnehmen sie bitte dem Screenshot.
Beachten sie bitte bei der Eingabe das genaue Format!

```
+++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++
Menue Schnittstellenparameter aendern
Machen Sie bitte Ihre Eingabe in der Form XXXXXXBPS
      XXXXXX - Uebertragungsgeschwindigkeit z.B. 009600 fuer 9600 Baud
      B - Anzahl der Datenbits (7 oder 8)
      P - Paritaet (N=None, E=Even, O=Odd)
      S - Anzahl der Stopbits (1 oder 2)

Bisher: 0096008N1
Neu:
```

Nach Abschluss der Eingabe mit Return gelangt man in folgendes Menü:

```
+++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++
Menue Schnittstellenparameter aendern
Machen Sie bitte Ihre Eingabe in der Form XXXXXXBPS
      XXXXXX - Uebertragungsgeschwindigkeit z.B. 009600 fuer 9600 Baud
      B - Anzahl der Datenbits (7 oder 8)
      P - Paritaet (N=None, E=Even, O=Odd)
      S - Anzahl der Stopbits (1 oder 2)

Bisher: 0096008N1
Neu:
(0) Verlassen      (1) Aenderung uebernehmen      (2) zurueck
Bitte machen Sie ihre Eingabe: █
```

Mit „0“ verlässt man das Menü ohne die Änderungen zu übernehmen und kehrt zurück in das Konfigurationsmenü.

Mit „1“ werden die Änderungen in die vorhergehende Ebene übernommen (die Änderungen wurden damit aber noch nicht dauerhaft gespeichert!!!).

Mit „2“ kehrt man zur Eingabe zurück.

8.9 Handshake

Durch Auswahl von „9“ kommt man in die Auswahl Handshake.

```
+++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++
Menue Handshake aendern
      000      Kein Handshake
      001      Hardware Handshake, Typ 1

Bisher: 000
Neu:
```

Hier kann man bei einer auszulösenden Handlung über die serielle Schnittstelle den Typen für den Handshake angeben. Die Anzahl der Typen wird ständig erweitert.

Zurzeit sind folgende Typen definiert:

Handshake- Typ 000

Es wird bei einer auszuführenden Handlung über den COM-Port kein Handshake ausgeführt.

Handshake- Typ 001 (Wetterstation)

Dieser Typ ist bei einem Anschluss des SMS-Messenger an eine Wetterstation vom Typ WS-7000-13 von Europe Supplies Ltd. Notwendig.

Es wird bei einer auszuführenden Handlung über den COM-Port folgender Handshake ausgeführt:

RTS wird auf < -9V gelegt

DTR wird auf > 9V gelegt

Nun wird max. 2000ms auf ein ETX (03h) von dem angeschlossenen Gerät gewartet.

Wird kein ETX empfangen (Gerät empfangsbereit), so wird keine Handlung ausgeführt.

Wird ein ETX empfangen, so wird anschließend die Handlung auf dem Port ausgegeben.

Nach erfolgter Übertragung wird DTR auf negativen Pegel gelegt und RTS auf > 9V gelegt.

Nach Abschluss der Eingabe mit Return gelangt man in folgendes Menü:

```
++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++
Menue Handshake aendern
      000      Kein Handshake
      001      Hardware Handshake, Typ 1

Bisher: 000
Neu:    001
(0) Verlassen      (1) Aenderung uebernehmen      (2) zurueck
Bitte machen Sie ihre Eingabe: █
```

Mit „0“ verlässt man das Menü ohne die Änderungen zu übernehmen und kehrt zurück in das Konfigurationsmenü.

Mit „1“ werden die Änderungen in die vorhergehende Ebene übernommen (die Änderungen wurden damit aber noch nicht dauerhaft gespeichert!!!).

Mit „2“ kehrt man zur Eingabe zurück.

8.10 Interpreter

Durch Auswahl von „A“ kommt man in die Auswahl Interpreter.

```
++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++  
  
Interpreter aendern  
  
Bisher: 0  
Neu: █
```

Durch den Interpreter wird definiert, in welchem Format die Handlung ausgegeben wird. Zurzeit ist nur ein Interpreter vom Typ 0 implementiert. Die Anzahl der Interpreter wird auch hier ständig erweitert.

Interpreter 0

Dieser Interpreter ist als Default eingestellt.

Handlung ist „nur Text“:

Die im Konfigurations- Menü definierte Handlung wird komplett so ausgegeben.

Handlung ist „ein Wert“

Im Konfigurations- Menü ist als Handlung ein „#“ eingetragen.

Als Handlung wird nun der im Ereignis zwischen dem Start (STX)-und Endezeichen (ETX) stehende String ausgegeben.

Handlung ist „Text und Wert“

Die im Konfigurations- Menü definierte Handlung wird komplett so ausgegeben. Ein in der Handlung stehendes „#“ wird wie oben beschrieben ersetzt.

Nach Abschluss der Eingabe mit Return gelangt man in folgendes Menü:


```
+++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++  
  
Interpreter aendern  
  
Bisher: 0  
Neu: 1  
(0) Verlassen (1) Aenderung uebernehmen (2) zurueck  
Bitte machen Sie ihre Eingabe: █
```

Mit „0“ verlässt man das Menü ohne die Änderungen zu übernehmen und kehrt zurück in das Konfigurationsmenü.

Mit „1“ werden die Änderungen in die vorhergehende Ebene übernommen (die Änderungen wurden damit aber noch nicht dauerhaft gespeichert!!!).

Mit „2“ kehrt man zur Eingabe zurück.

8.11 COM-Timeout

Durch Auswahl von „B“ kommt man in die Auswahl „COM-Timeout“.

```
+++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++  
  
COM-Timeout aendern  
  
Bisher: 1000  
Neu:
```

Ein eingehendes Ereignis ist mit einem CR, LF abgeschlossen, bzw. mit dem Ablauf der hier eingestellten Zeit in ms. Erst dann beginnt die Auswertung im Microcontroller, ob es ein gültiges Ereignis ist.

Nach Abschluss der Eingabe mit Return gelangt man in folgendes Menü:

```

+++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++
COM-Timeout aendern
Bisher: 1000
Neu:    2000
(0) Verlassen      (1) Aenderung uebernehmen      (2) zurueck
Bitte machen Sie ihre Eingabe: █

```

Mit „0“ verlässt man das Menü ohne die Änderungen zu übernehmen und kehrt zurück in das Konfigurationsmenü.

Mit „1“ werden die Änderungen in die vorhergehende Ebene übernommen (die Änderungen wurden damit aber noch nicht dauerhaft gespeichert!!!).

Mit „2“ kehrt man zur Eingabe zurück.

8.12 Ereignis- und Handlungsmenü

Durch Auswahl von „2“ gelangt man in das Ereignis- und Handlungsmenü, mit „0“ kann man das Menü wieder verlassen.

```

+++++ SMS-Messenger Version Version V2.00Beta +++++
Menue Ereignis-und Handlungseigenschaften eingeben/aendern
0: <COM;SMS001;1Test;COM-Ereignis>
1: <SMS001;SMS011;COM-Ereignis;Schleife>
2: <SMS001;SMS010;Schleife;Test erfolgreich!>

(0) Verlassen  (1) List  (2) Neu  (3) Clear
Bitte machen Sie ihre Eingabe: █

```

In diesem Menü können die gewünschten Handlungen aufgrund von bestimmten Ereignissen definiert werden.

Aufbau der Ereignis- und Handlungsinformationen

Im Speicher des SMS-Messengers können max. 11 Ereignis- und Handlungszeilen abgelegt werden.

Die einzugebene Zeile hat folgenden Aufbau:

<	Ereignis-Port	;	Handlungs-Port	;	Ereignisinformationen	;	Handlungsinformationen	>
	<i>Max. 6 Zeichen</i>		<i>Max. 6 Zeichen</i>		<i>Max. 70 Zeichen</i>		<i>Max. 70 Zeichen</i>	

Startzeichen „<“

Start-Zeichen – mit diesem Zeichen beginnt eine Ereignis- und Handlungszeile.

Ereignis-Port

Die Ereignisinformationen werden über diesen Port empfangen.
Es sind folgende Ports definiert:

COM

Ereignis an dem seriellen Port

SMSxyz

Ereignis durch eine SMS von einer oder mehreren berechtigten Rufnummer x, y, oder z

Dabei bedeutet 0 – Inaktiv, 1 – Aktiv:

x - die 3. berechnete Rufnummer

y - die 2. berechnete Rufnummer

z - die 1. berechnete Rufnummer

Diese berechtigten Rufnummern werden im Konfigurationsmenü definiert.

Zum Beispiel bedeutet SMS101, dass die 1. und die 3. berechnete Rufnummer dieses Ereignis auslösen kann.

Befehlszeichen „|“

Alle nachfolgenden Zeichen im Ereignis werden nicht betrachtet

Befehlszeichen „#“

Als Handlung wird der komplette Ereignisstring übertragen

Trennzeichen „;“

Die Angaben für den Handlungs-Port werden von Ereignis-Port getrennt.

Handlungs-Port

Die Ausgangsinformationen werden über diesen Port gesendet.

Es sind folgende Ports definiert:

COM

Ausgangsinformationen werden über den seriellen Port gesendet.

SMSxyz

Die Ausgangsinformation wird als SMS zu einer oder zu mehreren berechtigten Rufnr. x,y,oder z übertragen.

Dabei bedeutet 0 – Inaktiv, 1 – Aktiv:

x - die 3. berechnete Rufnummer

y - die 2. berechnete Rufnummer

z - die 1. berechnete Rufnummer

Diese berechtigten Rufnummern werden im Konfigurationsmenü definiert.

Trennzeichen „;“

Die Angaben für die Ereignisinformationen werden vom Handlungs-Port getrennt.

Befehlszeichen „~“

Dieses Sonderzeichen im Handlungsstring wird durch den Timestamp des Providers in der Form DD.MM.YY HH:mm:ss ersetzt.

Befehlszeichen „%“

Dieses Sonderzeichen im Handlungsstring wird durch die Absenderrufnummer der empfangenen SMS ersetzt.

Ereignisinformationen

Das hier stehende Ereignis löst, wenn es als SMS von einer berechtigten Rufnummer kommt, bzw. vom COM-Port kommt, eine Handlung hervor. Es stehen folgende Ereignisinformatiionsarten zu Verfügung:

Nur Text

Aufbau des Ereignisses:

;..... hier steht der Ereignistext

Ende vom Text ist ein CR, LF oder ein Timeout, d.h. wenn innerhalb von 1s kein weiteres Zeichen empfangen wurde.

Daten

Aufbau des Ereignisses:

Bsp.:

^02?????01

Die Definition eines Daten- Ereignisses beginnt mit dem Zeichen „^“. Anschließend folgen die Ereignisbytes in Hex-Form, d.h. 2 Zeichen für ein Byte.

Ein Pärchen von „??“ bedeutet, dass dieses Byte beliebig sein kann.

Bsp.:

Als Ereignis wird eingetragen:

^023031??3501

Als gültiges Ereignis wird erkannt, wenn das 1.Zeichen=\$02, 2.Zeichen=\$30, 3.Zeichen=\$31, 5.Zeichen=\$35 und das 6.Zeichen=01 ist.



Zu beachten ist: Ein Byte besteht immer aus zwei Zeichen (0..9, A..F) – auch für ein beliebiges Byte (??) sind immer 2 Zeichen einzugeben. Die Zeichen A..F sind in Großschreibung einzugeben!

Trennzeichen „;“

Die Angaben für die Ereignisinformationen werden von den Handlungsinformationen getrennt.

Handlungsinformationen

Die hier stehende Handlung wird durch das zugehörige Ereignis ausgelöst. Der Aufbau der Handlung ist vom eingestellten Interpreter abhängig. Die folgende Beschreibung bezieht sich auf den Interpreter Typ 0 (Grundinterpreter).

Es stehen folgende Handlungsinformationen zu Verfügung:

Nur Text

Aufbau des Ereignisses:

;..... hier steht der Handlungstext

Daten

Bsp.: Es tritt folgendes definiertes Ereignis ein: 02313233343501 (alles in Hex)

Als Interpreter ist der Typ 0 eingestellt, sowie als Handlung

;#>

Es wird nun das Zeichen „#“ durch das eingetretene Ereignis ersetzt, d.h. als Handlung wird 02313233343501 (alles als Hex) ausgegeben.

Als Handlung kann auch ein Datentelegramm angegeben werden.

Die Definition einer Daten-Handlung beginnt mit dem Zeichen „^“.

Anschließend folgen die Handlungsbytes in Hex-Form, d.h. 2 Zeichen (zwischen 0...F) für ein Byte.

Bsp.: Es tritt folgendes definiertes Ereignis ein: 02313233343501 (alles in Hex)

Als Interpreter ist der Typ 0 eingestellt, sowie als Handlung

;^0239383701>

Es wird nun das Telegramm 0239383701 (alles in Hex) ausgegeben.



Zu beachten ist: Ein Byte besteht immer aus zwei Zeichen (0..9, A..F) – auch für ein beliebiges Byte (??) sind immer 2 Zeichen einzugeben. Die Zeichen A..F sind in Grosschreibung einzugeben!

Text und Daten

Bsp.: Es tritt folgendes definiertes Ereignis ein: 02313233343501 (alles in Hex)

Als Interpretier ist der Typ 0 eingestellt, sowie als Handlung

;Das Ergebnis ist: #>

Es wird nun das Zeichen „#“ durch das eingetretene Ereignis ersetzt, d.h. als Handlung wird

Das Ergebnis ist: 02313233343501

(alles als Hex) ausgegeben.

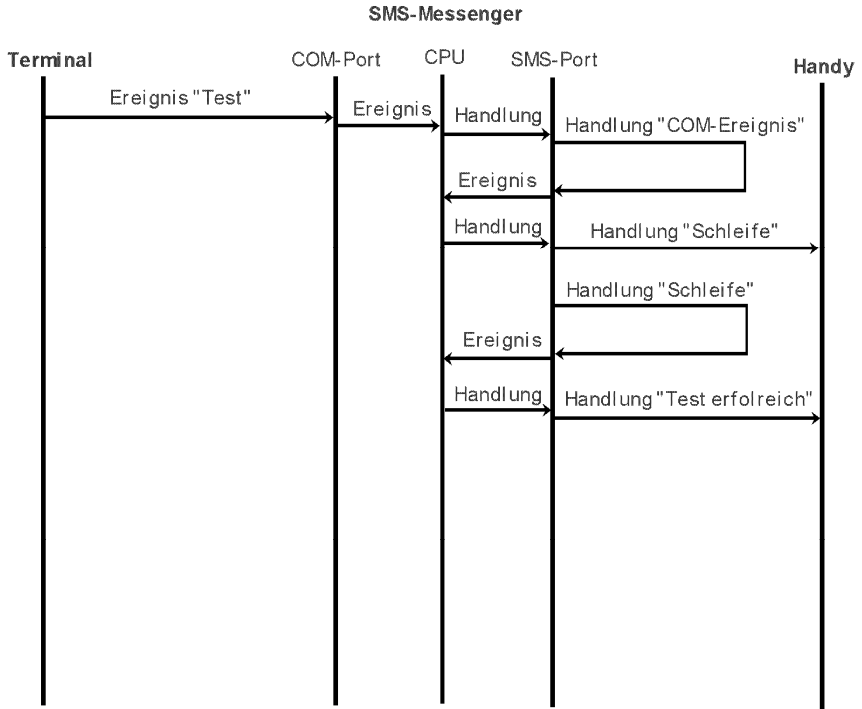
Endezeichen „>“

Ende-Zeichen – mit diesem Zeichen endet eine Ereignis- und Handlungszeile.

Beispiele

Das Ereignis ist ein „Text-Ereignis“.

Mit dem Ereignis „Test“ auf dem COM-Port wird folgender Ablauf aktiviert:



Die Ereignis/Handlungszeilen sehen wie folgt aus:

<COM;SMS001;Test;COM-Ereignis>

<SMS001;SMS011;COM-Ereignis;Schleife>

<SMS001;SMS010;Schleife;Test erfolgreich>

Die berechtigten Anrufer sind wie folgt eingestellt:

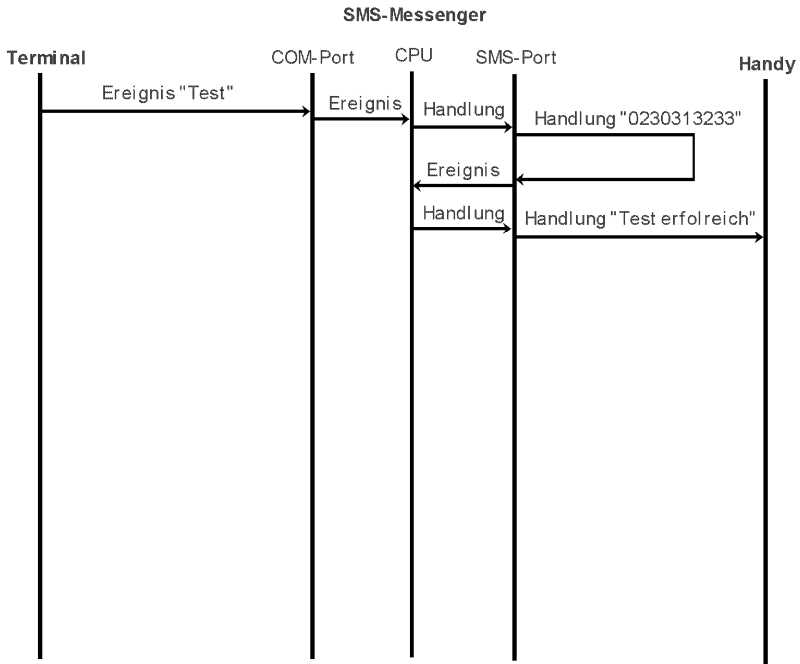
Anrufer 1 - die eigene Nummer

Anrufer 2 - die Handy- Nr.

Anrufer 3 - frei

Das Ereignis ist ein „Daten-Ereignis“ und die Handlung eine „Daten-Handlung“.

Mit dem Ereignis „Test“ auf dem COM-Port wird folgender Ablauf aktiviert:



Die Ereignis/Handlungszeilen sehen wie folgt aus:

<COM;SMS001;Test;^0230313233>

<SMS001;SMS010;^02???????33;Test erfolgreich>

Die berechtigten Anrufer sind wie folgt eingestellt:

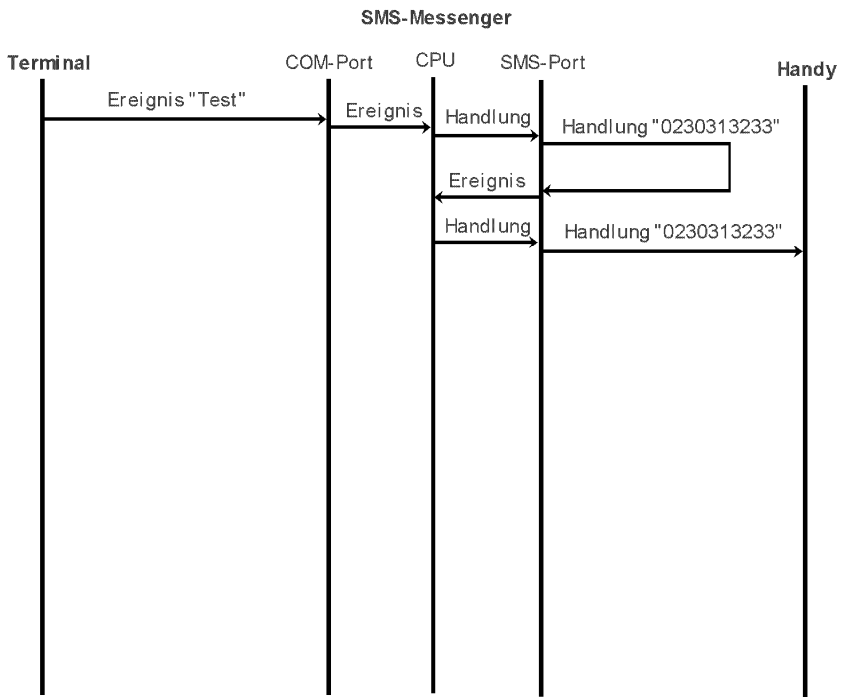
Anrufer 1 - die eigene Nummer

Anrufer 2 - die Handy- Nr.

Anrufer 3 - frei

Das Ereignis ist ein „Daten-Ereignis“ und die Handlung eine „Daten-Handlung“ und „#-Handlung“.

Mit dem Ereignis „Test“ auf dem COM-Port wird folgender Ablauf aktiviert:



Die Ereignis/Handlungszeilen sehen wie folgt aus:

<COM;SMS001;Test;^0230313233>

<SMS001;SMS010;^02???????33;#>

Die berechtigten Anrufer sind wie folgt eingestellt:

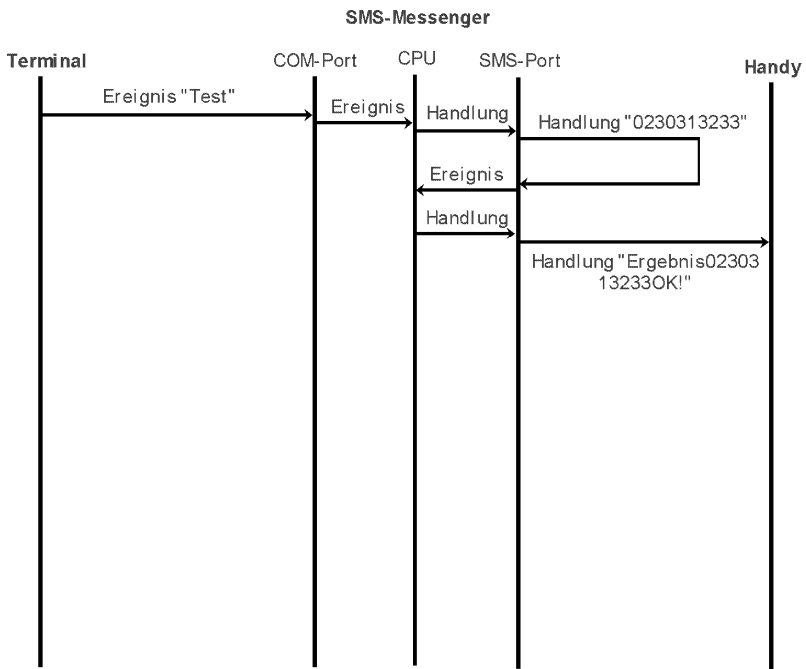
Anrufer 1 - die eigene Nummer

Anrufer 2 - die Handy- Nr.

Anrufer 3 - frei

Das Ereignis ist ein „Daten-Ereignis“ und die Handlung eine „Daten-Handlung“ und „#-Handlung“ sowie zusätzlich Text in der Handlung.

Mit dem Ereignis „Test“ auf dem COM-Port wird folgender Ablauf aktiviert:



Die Ereignis/Handlungszeilen sehen wie folgt aus:

<COM;SMS001;Test;^0230313233>

<SMS001;SMS010;^02???????33;Ergebnis # OK !>

Die berechtigten Anrufer sind wie folgt eingestellt:

- Anrufer 1 - die eigene Nummer
- Anrufer 2 - die Handy-Nr.
- Anrufer 3 - frei







