



MANUAL DEL SISTEMA GENIX
versión 1.1



Contenido

CONTENIDO	2
1 INTRODUCCIÓN	3
1.1 OBJETIVO	3
1.2 REQUISITOS DEL SISTEMA	3
2 INSTALACIÓN	4
3 GUÍA RÁPIDA	5
3.1 INICIO DEL PROGRAMA	5
3.2 ABRIR EL PROYECTO DE MUESTRA	5
3.3 CONECTÁNDOSE	6
3.4 EVENTOS ENTRANTES.....	6
3.4.1 Alarmas.....	6
Procesado de alarmas.....	6
3.4.2 Registro del sistema	7
3.5 CONTROLANDO EL HARDWARE	7
3.6 APAGADO DEL SISTEMA	7
4 MODO DISEÑO	8
4.1 ABRIENDO UN PROYECTO	8
4.2 CREACIÓN DE UN NUEVO PROYECTO	8
4.2.1 Iniciar un nuevo proyecto.....	8
4.2.2 Crear un mapa.....	8
4.3 LLENAR EL MAPA CON SENSORES	9
4.3.1 Añadiendo sensores.....	9
4.3.2 Manipular sensores.....	9
4.3.3 Alinear sensores.....	9
4.3.4 Borrar sensores.....	9
4.4 AÑADIR UN DISPOSITIVO	10
4.5 CONECTAR SENSORES CON PUNTOS	10
4.6 REVISAR EL PROYECTO	10
Propiedades de dispositivo	10
Propiedades de punto	11
Eventos de punto	11
Comandos de punto	11
Propiedades de sensor	11
Eventos de sensor	11
4.7 GUARDAR EL PROYECTO	11
5 MODO EN LÍNEA	13
Qué ocurre mientras se inicia el modo EN LÍNEA	13
6 CÓMO	14
6.1 GESTIONAR LOS USUARIOS DEL SOFTWARE	14
6.2 GESTIÓN DE USUARIOS NX	14
6.3 FILTRAR EL REGISTRO DE EVENTOS	14
6.4 ABRIR UN PROYECTO VIEJO EN UNA NUEVA VERSIÓN DE GENIX	14

1 Introducción

1.1 Objetivo

Genix es un interfaz gráfico de sistemas de intrusión del tipo *Caddx NX*. Las funciones básicas del sistema son:

- Supervisión global de grandes edificios o campus,
- Visualización en tiempo real,
- Capacidades de supervisión,
- Gestión de alarmas,
- Interfaz simple de usuario.

Genix permite la conexión con una central *Caddx NX*. La visualización global puede dividirse en diferentes mapas.

1.2 Requisitos del sistema

Parámetros recomendados:

- 800MHz CPU
- 256MB RAM (mínimo 128MB)
- Adaptador gráfico trueColor
- Windows XP (mínimo Windows 2000/NT)
- Resolución de pantalla 1024x768 o superior

2 Instalación

La instalación del programa Genix se iniciará automáticamente tras la introducción del CD de instalación en el lector. Si el programa de instalación no se inicia automáticamente en unos 10 segundos, puede activarse manualmente haciendo doble clic en el archivo setup.exe, que se encuentra en la carpeta raíz del CD.

3 Guía rápida

El programa puede iniciarse:

- Usando el *Menú Inicio*: **Inicio** → **Programas** → **Genix** → **Genix**
- Ejecutando el archivo genix.exe en la carpeta de instalación
- Haciendo doble clic en el icono Genix en el **Escritorio**.

3.1 Inicio del Programa

Una vez iniciado el programa, se pide el nombre de usuario para su autorización. Una vez se han introducido el *nombre de usuario* y la *contraseña* y se ha pulsado el botón **OK**, el sistema comprobará la información introducida. Si la autorización del usuario no es correcta, se guardará un mensaje de error en el *Registro de eventos*. Si se concede el acceso, la apariencia de la aplicación se adaptará a los permisos del usuario introducido.

No es posible usar la aplicación sin la autorización correcta.

Sólo un usuario puede registrarse en el programa Genix por vez. Su nombre queda registrado en el *Registro de eventos* hasta la desconexión. El usuario quedará desconectado automáticamente cuando otro usuario sea registrado.



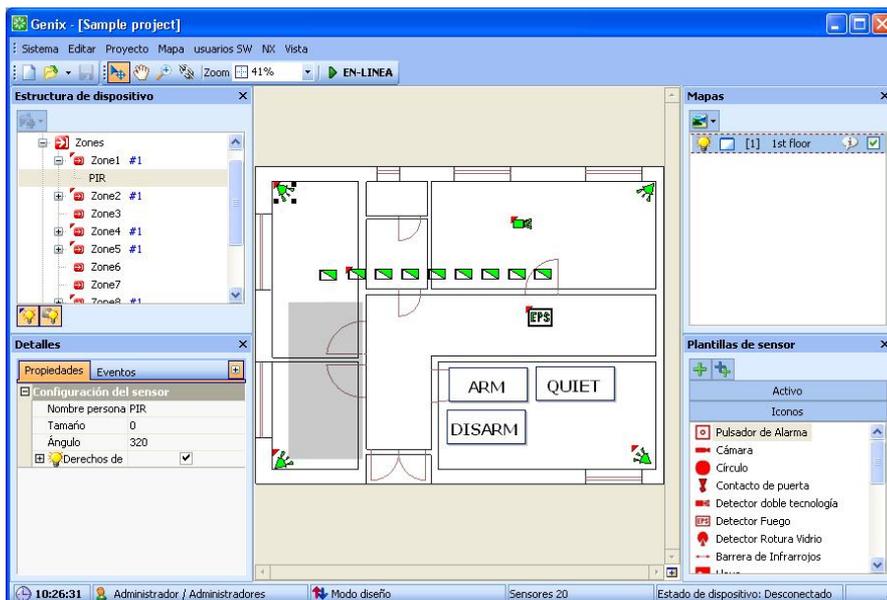
Cuando se arranca el sistema por primera vez, hay un usuario predefinido con permisos de administrador (permisos totales). Su nombre de usuario es "a" y su contraseña está en blanco. Úselo para acceder al sistema. Reemplácelo por su propio usuario tan pronto como sea posible (ver "Gestión de usuarios del software").

3.2 Abrir el Proyecto de Muestra

En caso de que haya seleccionado instalar el proyecto de Muestra durante el proceso de instalación, dispondrá de un proyecto predefinido de demostración instalado en su disco duro disponible para usarse con el fin de familiarizarse con el sistema. El proyecto de muestra se encuentra en la subcarpeta Projects de su carpeta de instalación, normalmente C:\Program Files\Genix\Projects.

Use la opción de menú en Genix **Projects** → **Open** o pulse **CTRL+O** para cargar el proyecto de muestra. Se abrirá un menú. Haga doble clic en la carpeta *Sample*, seleccione el archivo sample.gwp y pulse el botón **Open**. Tras esto el proyecto se abrirá.

El sistema está ahora en *modo diseño*. Este modo está permitido para la creación y modificación de proyectos.



El interfaz de usuario consiste en varias partes – menú, barra de herramientas, mapa principal, barra de estado y cuatro paneles (estructura del dispositivo, detalles, mapas, plantillas de sensores).

Fijémonos en los paneles *Estructura del dispositivo* y *Detalles*. Debería ver un dispositivo de tipo *NX4* en el panel *Estructura del dispositivo*. Cuando expanda el dispositivo haciendo clic en el signo + al lado del dispositivo, podrá ver su estructura. Seleccionar un dispositivo en el panel *Estructura del dispositivo* hace que el panel *Detalles* muestre las características del dispositivo seleccionado. Haga esa prueba.

Ahora haga clic en el icono raíz del panel *Estructura del dispositivo*, el icono del dispositivo *NX4*. haga clic en el panel *Detalles* en la línea *Driver*. El icono cambiará su color y un pequeño botón con elipses aparecerá en el extremo izquierdo de la línea. Haga clic en él. Un menú de nombre **Configuración del Driver** aparecerá.

Configuración del driver se usa para definir los parámetros de comunicación entre el driver del sistema Genix y el hardware Caddx NX. Escoja la opción **COM** y escriba el número del puerto serie al que está conectado dicho hardware. Para almacenar la nueva configuración, pulse el botón **Guardar**. Cierre el menú pulsando el botón **OK**.

Ya está listo para conectarse.

El proyecto de ejemplo contiene un dispositivo *NX4*. No importa si el hardware conectado es realmente de otro tipo a efectos de la prueba. El proyecto de muestra se comportará correctamente para cualquier *NX4*, *NX6*, *NX8* y *NXE*.

3.3 Conectándose...

Para pasar a modo *en línea*, pulse el botón **EN-LINEA** en la barra de herramientas, use el elemento del menú **Sistema** → **EN-LINEA** o pulse **CTRL+F9**.



El interfaz de usuario cambiará durante la conmutación de estado. El panel *Estructura del dispositivo* estará escondido, los paneles *Alertas* y *Registro* aparecerán. El cambio de estado del sistema se escribirá en el **Registro**.

Pasar a modo *en-línea* puede tomar de unos 5 segundos (*NX4*) a 50 segundos (*NX8E*), especialmente en el primer cambio de estado del proyecto. El tiempo dependerá de su velocidad de CPU. Sea paciente. Cambios de estado posteriores del mismo proyecto (incluso tras su modificación) serán mucho más rápidos.

Puede verse el estado del dispositivo en la barra de estado. Si configura correctamente los parámetros de conexión, debería estar "EN LINEA" tras poco tiempo.

Si el estado del dispositivo se queda oscilando entre "Inicio de driver" y "Driver detenido", intente cambiar la configuración del puerto COM

3.4 Eventos entrantes

Dos tipos de eventos pueden producirse durante el modo en línea – una alarma o un evento de hardware.

3.4.1 Alarmas

Genix puede informar al usuario de una nueva alarma de diferentes maneras:

- Una ventana emergente. Contiene información adicional sobre la ubicación de la alarma junto con un descriptivo para la seguridad. Se oirá una alarma (si se ha definido).
- El símbolo correspondiente empezará a parpadear en el mapa. El parpadeo continuará hasta que la alarma sea borrada de la memoria del dispositivo.
- Un elemento en el panel *Mapas* parpadeará indicando que hay un sensor en el mapa en alarma. Es posible que más elementos del mapa empiecen a parpadear, por ejemplo dos sensores conectados a la misma fuente de alarma. El parpadeo acabará cuando la alarma sea gestionada y borrada del panel *Alertas*.
- Un nuevo elemento de alerta aparece en el panel *Alertas*.



Genix acepta tres tipos de alarma – intrusión (rojo), manipulación (amarillo) y no definida (marrón). Los colores se usan para diferenciarlas en el interfaz de usuario. Cuando hay más de una alarma presente, el color se determina por su prioridad. La mayor prioridad es para la manipulación, luego la intrusión y finalmente la no definida.

Procesado de alarmas

1. Lea la información de la ventana emergente (vea la figura anterior) y haga clic en el botón **Aceptar** (en caso de alarmas repetidas aparecerá sólo una ventana emergente en la que se indicará el número de

repeticiones). La línea correspondiente en el panel *Alertas* se completará con la hora de su reconocimiento. Este paso es llamado *aceptación de alarma*.

2. Ahora es el momento adecuado para una inspección física de la ubicación de la alarma.
3. Una vez se ha descubierto la causa de la alarma, haga doble clic en la línea de la alarma en el panel *Alertas* para gestionar la alarma. Aparecerá una ventana de reporte. Rellene dicha ventana y pulse el botón **Hecho**.
4. Es posible que el sensor siga parpadeando en el mapa. Esto indica que la información de la alarma no ha sido borrada de la memoria del dispositivo. Este borrado puede hacerse de dos formas:
 - a. Directamente desde el teclado del sistema de seguridad
 - b. Usando el menú del área para desconectar y conectar el área a la cual pertenece el sensor

Los pasos *alarma*, *aceptada* y *gestionada* se guardan en el *Registro de eventos* con la hora y el nombre del usuario que la procesó.

3.4.2 Registro del sistema

Genix puede distinguir entre unos cien eventos de sistema (fallo de corriente, manipulación de teclado o panel, cambios de estado, introducción de PIN con lector de tarjeta, conexiones/desconexiones, etc.

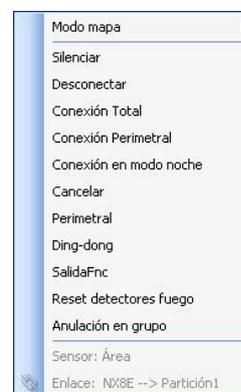
Todos los eventos pueden guardarse en el Registro de eventos.

3.5 Controlando el hardware

Un proyecto típico se compone de algunos mapas que contienen diferentes tipos de *entidades visuales* (sensores, áreas, textos, botones). Durante la fase de diseño del proyecto, los sensores y las áreas están normalmente interconectadas con *puntos* (abstracción de software de un objeto hardware, ej. zona, área...). Esta interconexión determina cómo se comportará la entidad visual en modo en línea.

Cada punto contiene comandos para controlar la entidad hardware heredados por la entidad visual.

Cuando el sistema está en línea, haga clic con el *botón derecho del ratón* en la entidad visual interconectada – aparecerá un menú, partido en tres secciones. La superior está dirigida al navegador de mapa; la inferior informa sobre la entidad visual y el punto enlazado; la parte central contiene comandos accesibles. Para ejecutar un comando, haga clic en él con el botón izquierdo del ratón



Otra manera de controlar el dispositivo es usando los botones. Los botones no están pensados para ser enlazados con los puntos; se usan para invocar acciones predefinidas. Se pueden asignar acciones específicas de botones durante la fase de diseño. Para hacer la acción asignada, haga clic en el botón.

3.6 Apagado del sistema

Sólo los usuarios *Administradores* y *Diseñadores* pueden apagar el sistema. Nadie más. Es una protección contra apagado accidental y uso no adecuado.

El evento de apagado de sistema queda guardado en el *Registro de eventos*.

4 Modo Diseño

Cuando inicie Genix en configuración por defecto y se identifique, entrará en *modo diseño*. Este modo permite crear y editar un proyecto.

Si tiene suficientes permisos (es un *Administrador* o *Diseñador*), puede crear un nuevo proyecto, cargar un proyecto previo y modificar un proyecto ya existente.

El modo actual se indica en la barra de estado, tercera sección desde la izquierda.

Si está en modo *en línea* y el botón **Diseño** en la barra de herramientas está activado, púlselo para pasar a modo diseño. Si está desactivado quiere decir que no tiene permisos suficientes para abandonar el modo en línea.



4.1 Abriendo un proyecto

El proceso para abrir un proyecto ya existente se indica en la sección "Abrir el Proyecto de Muestra". Proyectos recientes pueden ser cargados rápidamente a través del menú **Proyecto** → **Abrir reciente**.

La extensión de un archivo de proyecto es *.gwp.

4.2 Creación de un nuevo proyecto

Necesita hacer lo siguiente para crear un nuevo proyecto:

- Iniciar un nuevo proyecto
- Crear un mapa
- Llenar el mapa con sensores
- Añadir un dispositivo
- Conectar sensores con puntos
- Revisar el proyecto
- Guardar el proyecto

4.2.1 Iniciar un nuevo proyecto

Antes de crear un nuevo proyecto, se recomienda cerrar cualquier proyecto que esté abierto. Para iniciar un nuevo proyecto, seleccione en el menú **Proyecto** → **Nuevo...**, haga clic en el icono en la barra de tareas o pulse **CTRL+N**. La ventana **Nuevo proyecto** aparecerá. Seleccione una *carpeta de destino* donde guardar los archivos del proyecto, introduzca el *nombre del proyecto* y si es necesario modifique el *nombre de la carpeta* (el nombre se genera a partir del *nombre del proyecto*). El lugar donde se guardará el archivo del proyecto se indica en la parte inferior de la ventana. Tras pulsar el botón **OK**, se generará una nueva carpeta con el nombre especificado en el lugar indicado, Conteniendo subcarpetas para mapas y otros datos.

Los proyectos se componen de varios archivos. Se recomienda crear carpetas separadas para cada proyecto para un mejor mantenimiento. El sistema comprobará si la carpeta de destino para el nuevo proyecto ya existe.

Cuando se crea un nuevo proyecto, el entorno de sistema estará en *modo diseño*.

4.2.2 Crear un mapa

Un *mapa* indica una entidad que contiene entidades visuales. Puede haber varios mapas en un proyecto. La apariencia de un mapa está determinada por la imagen de fondo, y su tamaño se calcula automáticamente a partir de esa imagen. Genix soporta bitmaps *.bmp y windows metafiles *.wmf para imágenes de fondo.

Hoy en día mediante sistemas CAD se usan planos de edificios, áreas o campus. Cada sistema CAD permite la exportación de datos en varios formatos, WMF es uno de ellos.

Los planos de fondo se pueden obtener igualmente de cualquier editor gráfico, como CorelDraw, Paintbrush y guardados en un formato de archivo apropiado.

Para crear un nuevo mapa, seleccione **Mapa** → **Añadir nuevo** del menú o pulse el botón con flecha hacia abajo situado en la parte superior del panel *Mapas* y seleccione **Añadir nuevo**. Aparecerá la ventana de mapas.



Escriba un nombre corto para el nuevo mapa, ej. "piso 1". Este nombre aparecerá en el *panel de Mapas*. Pulse el botón **Seleccionar** y elija un archivo de imagen para el fondo del mapa. Es posible añadir un descriptivo al mapa. El descriptivo puede verse tras pulsar el icono "info"  en el mapa en el *Panel de mapas* o como comentario en la línea del mapa.

Pulse el botón **OK** para cerrar la ventana y finalizar la operación.

Los mejores resultados se consiguen con el formato WMF ya que ampliar el mapa no reduce la información gráfica. Se recomienda asimismo usar pocos colores en la imagen de fondo (en una alarma silenciosa, el mapa final con todos los sensores no permite una revisión fácil debido a los cambios de color de los sensores reflejando el estado del punto asociado).

4.3 Llenar el mapa con sensores

Para mostrar el estado de un dispositivo (PIR, contactos...) Genix usa *entidades visuales*. Estas entidades pueden encontrarse en el *Panel de plantillas de sensor*. Genix permite sensores vectoriales, áreas, botones y textos. La tabla siguiente describe su uso:

Tipo de entidad visual	Apariencia	Uso	
Vector	Sensor de fuego, contacto magnético, PIR, sísmicos...	Enlaza con una zona, dispositivo, batería, teclado...	
Área	Definido por el usuario	Enlaza con áreas o particiones	
Botón	Botón que puede ser pulsado	Acción definible	
Texto	Texto estático	Descripción definible	

Las entidades visuales se dividen en dos grupos – *vectoriales* y *activas*. Haga clic en el nombre para mostrar que elementos pertenecen a cada grupo. Al lado del elemento se muestra una posible vista previa de éste.

4.3.1 Añadiendo sensores

Dos botones sobre la lista de sensores determinan cómo se pueden añadir sensores nuevos. Cuando el **Modo lugar único** está activo, un clic del ratón en el mapa crea un sensor en la posición seleccionada y cambia a *modo selección*. En *modo lugar único* el cursor tiene el aspecto de una flecha con un rectángulo. El **Modo de lugar múltiple** permite colocar más sensores de una vez, sin necesidad de activar el modo nuevamente. Cada clic en el mapa crea un nuevo sensor, y el *modo de lugar múltiple* sigue activo.

La creación de áreas es una excepción. Incluso si está activo el modo de lugar múltiple, éste se desactiva.

Para desactivar el modo de lugar único o múltiple, pulse su botón en el *Panel de plantillas de sensor*, pulse **CTRL+SPACE** o active otro modo de mapa.

En caso que necesite añadir más sensores con atributos comunes (ej. Mayor tamaño, rotación), *copie* el sensor ya colocado y configurado (**Copiar sensor(es)** en el menú de sensores, **CTRL+C**) y repita la operación *pegar* tantas veces como sea necesario (**Pegar sensor(es)** en el menú de sensores, **CTRL+V**).

4.3.2 Manipular sensores

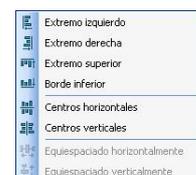
Puede *seleccionar* más sensores de una vez manteniendo pulsado el botón **SHIFT** mientras pulsa los sensores que quiere seleccionar o pulsando el botón **CTRL** y extendiendo el rectángulo sobre los sensores deseados.

La posición final del sensor puede ajustarse moviendo el sensor o grupo de sensores en el mapa.

4.3.3 Alinear sensores

Si se han seleccionado varios sensores, es posible alinearlos juntos. Abra el menú de sensores (haga clic con el botón derecho del ratón sobre el sensor), expanda el menú **Alineación de sensores** y elija el tipo de alineamiento deseado.

Los tipos de alineamiento se indican en la figura.



4.3.4 Borrar sensores

Seleccione un sensor o grupo de sensores. Abra el menú del sensor(es) seleccionado(s) y seleccione **Borrar sensor**. Las teclas **CTRL+DEL** hacen la misma acción.

Antes de borrar el/los sensor(es) seleccionado(s), el sistema le pedirá que confirme dicha acción.

4.4 Añadir un dispositivo

La parte básica de un proyecto es el *dispositivo*. Un dispositivo es una abstracción de Genix de un equipo físico. A través de los dispositivos fluye la información entre Genix y el hardware en modo en línea. Cada dispositivo tiene su propia estructura, reflejando la estructura física del hardware.

Se puede añadir un dispositivo usando el panel *Estructura de dispositivo*. En la parte superior del panel, hay un botón **Añadir dispositivo** . Haga clic en este botón y del menú desplegable seleccione el tipo de dispositivo. Se añadirá un dispositivo a la lista de dispositivos.

La sección “Abrir el Proyecto de Muestra” indica cómo navegar por los elementos en la lista de dispositivos y el proceso de configurar los parámetros de comunicaciones.

La versión actual no permite borrar un dispositivo del proyecto.

En la parte inferior del *Panel de estructura de dispositivos* hay dos botones.  Ambos sirven para alternar el filtro de elementos visibles en la lista de dispositivos. Pulsando el primero **Filtro de puntos no enlazados** filtrará los puntos no enlazados con ningún sensor. El otro, **Filtro de sensores**, alterna a filtro de sensores enlazados.

Los puntos *enlazados* están marcados con un rectángulo rojo en la parte superior izquierda del elemento.

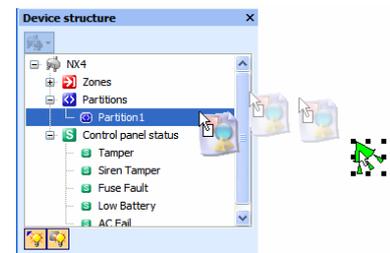
4.5 Conectar sensores con puntos

Un sensor (entidad visual) empezará a mostrar el estado del hardware cuando estén conectados mediante un *punto* (abstracción de punto de hardware, ej. Entrada, zona, etc.)

El proceso de *enlazar* un sensor con un punto se hace mediante el siguiente proceso:

1. Haga visible el sensor. Active el mapa dónde el sensor se encuentra y muévelo si es necesario.
2. Haga visible el punto en el *Panel de estructura de dispositivo*.
3. Fije el mapa. Esto puede hacerse con el botón **Modo de conexión** en la barra de herramientas, pulsando el botón **F8** o a través del menú del mapa **Modo de mapa** → **Modo de conexión**.
4. Arrastre el sensor sobre el punto. El cursor del ratón, con un pequeño rectángulo, indicará la posibilidad de hacer la interconexión.
5. El nombre del sensor conectado aparecerá como “hijo” del punto; el punto y el sensor mostrarán un pequeño rectángulo rojo en la esquina superior izquierda si la operación ha finalizado correctamente..

Un enlace incorrecto puede deshacerse mediante el menú del sistema **Editar** → **Desenlazar sensor** o mediante el menú de sensor **Desenlazar sensor**.



4.6 Revisar el proyecto

Una parte importante del programa Genix es el *Panel detalles*, que permite configurar muchas de las propiedades del elemento seleccionado. Reconoce el último elemento seleccionado del *Panel de estructura de dispositivo* y el *Editor de mapa* y muestra sus propiedades.

Cada elemento tiene su propio conjunto de características dependiendo de su tipo. Generalmente, las características se dividen en categorías *Propiedades* y *Eventos*. No todos los elementos tienen todas las categorías.

Una característica de una categoría se muestra como una línea con una descripción de la característica y su valor. Si se hace clic en la línea y ésta es editable, la parte con el valor aparecerá en blanco y se podrá modificar. Escriba el texto, número o pulse el botón del elemento para cambiar su valor.

Los cambios de valores se propagan inmediatamente, por lo que si se modifica, por ejemplo, el *tamaño* de un sensor, éste mostrará esos cambios mientras se escriben los nuevos valores. Para *preservar* la modificación de una característica, vaya a otra característica o pulse **ENTER**. Si modifica una característica de texto o numérica, es posible deshacer el cambio pulsando la tecla **ESC**.

Propiedades de dispositivo

Driver

Configura los parámetros de comunicación entre el hardware y Genix (ver “Abrir el Proyecto de Muestra”)

Propiedades de punto

Nombre

Nombre del punto, ej. Lugar donde está el hardware (salón, jardín)

Eventos de punto

Mensaje

Texto que aparece en la ventana emergente de alarma; si necesita especificar instrucciones para el vigilante si se produce esa alarma, éste es el mejor lugar para hacerlo

Sonido

Sonido que se oirá cuando la ventana emergente de alarma esté a punto de aparecer

Comandos de punto

Derechos de acceso

Lista de derechos que afectan al acceso a comandos de punto; sólo los usuarios indicados podrán ejecutar un comando de punto, accesible desde el botón derecho del ratón en el sensor enlazado con el punto

Propiedades de sensor

Nombre

Nombre definible por el usuario

Tamaño

Magnificar el tamaño del sensor; desde -40 a 50
Para sensores de texto se corresponde con el *Tamaño del texto*

Ángulo

Rotación de un sensor; de 0 a 360 grados

Fuente

Fuente usada para el texto del sensor

Tamaño del texto

Tamaño en puntos tipográficos del texto

Texto

Título del sensor, que se indicará en el mapa (ej. Nombre de un botón)

Ancho

Anchura exacta del botón en píxels

Altura

Altura exacta del botón en píxels

Derechos de visibilidad

Sólo un usuario cuyo grupo se haya comprobado podrá ver el sensor en modo en línea

Eventos de sensor

Script

Función de la entidad visual definible por usuario; normalmente usada sólo para los botones

Necesaria autorización

Si está seleccionada, el sistema pedirá autorización válida del usuario; no importa si el usuario está conectado o no; si la identificación no es correcta, la acción asociada no se realizará.

Texto de confirmación

Si el texto se rellena, el sistema preguntará al usuario con ese texto; los usuarios pueden seleccionar SÍ o NO; si eligen NO no podrán realizar la acción (definida en *Script*)

Derechos de control

Sólo un usuario autorizado podrá realizar la acción asociada haciendo clic con el botón izquierdo del ratón.

4.7 Guardar el proyecto

El proyecto se guarda por primera vez al ser creado. Se permite al usuario escribir el nombre en la carpeta de proyectos.

El guardado de hace automáticamente en algunos momentos importantes. Estos son:

- Conmutar a modo en línea
- Cerrar el proyecto
- Apagado del sistema

Cuando el proyecto está siendo diseñado, es una buena idea irlo guardando manualmente. Esto puede hacerse con la opción de menú **Proyecto** → **Guardar** o pulsando **CTRL+S**.

5 Modo En Línea

El objetivo del modo *en línea* es visualizar el estado actual del hardware de seguridad asociado real y controlar su comportamiento. Antes de que el sistema entre en modo en línea, debe cargarse un proyecto.

El modo actual de sistema se indica en el tercer espacio desde la izquierda en la barra de estado.

Para pasar a modo en línea, use el botón **ONLINE** en la barra de tareas, la opción de menú de sistema **Sistema** → **EN-LÍNEA** o las teclas **CTRL+F9**.

Qué ocurre mientras se inicia el modo EN LÍNEA

Cuando Genix está apunto de pasar a modo en línea e iniciar la supervisión del hardware asociado, hace las acciones siguientes:

1. Guarda el actual proyecto, si hay alguna modificación.
2. Comprueba la integridad del sistema.
3. Prepara los archivos necesarios (drivers, configuraciones iniciales) de acuerdo a las especificaciones del proyecto y los desplaza desde la carpeta del proyecto y la de drivers de sistema a la carpeta de sistema en ejecución
4. Inicia la comunicación entre el hardware, driver de Genix y Genix.
5. Altera el entorno de sistema de acuerdo al nuevo modo de sistema y los derechos del usuario.

El paso 2 puede tomar cierto tiempo dependiendo del tipo de dispositivo usado en el proyecto. Cambiar a modo en línea usará toda la capacidad de la CPU. Al acabar el cambio de modo de sistema, el uso de la CPU descenderá.

6 Cómo...

6.1 Gestionar los usuarios del software

Cada usuario del programa es definido por un *nombre* y una *contraseña* que puede añadirse o cambiarse por un miembro del grupo *Administradores*. Todas las acciones en Genix están controladas por los permisos del grupo al que pertenece el usuario. Las operaciones importantes se guardan en el *Registro de eventos* junto al nombre del usuario registrado en el sistema.

La gestión de usuarios es accesible desde el menú de sistema **SW usuarios** → **Gestión usuarios**.



6.2 Gestión de usuarios NX

Los usuarios del hardware NX pueden gestionarse si se cumplen ciertas condiciones:

- El proyecto está cargado
- El proyecto contiene un dispositivo NX, que tiene convenientemente configurada la comunicación

Si no se cumplen, la gestión de usuarios de NX no funcionará.

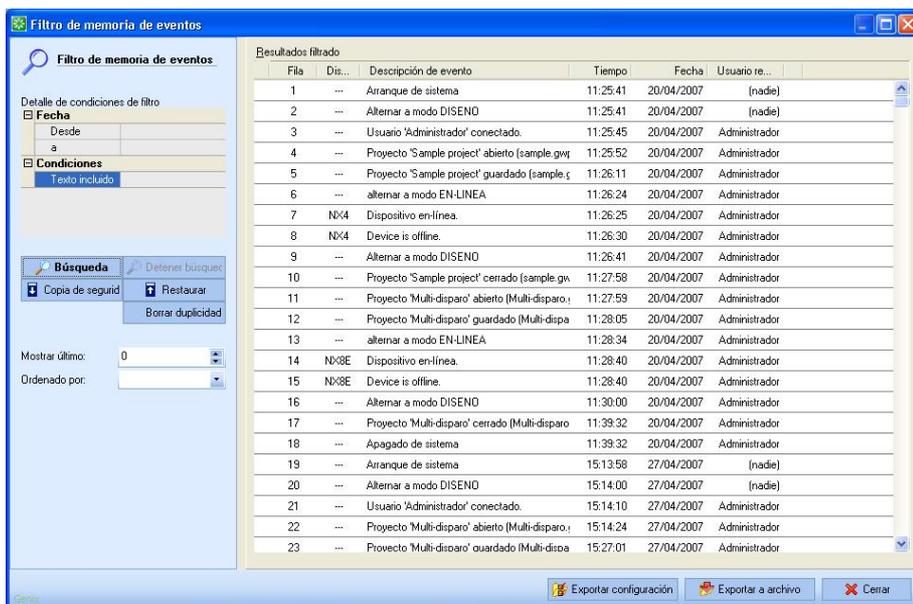
Para gestionar los usuarios NX, use el menú de sistema **NX** → **usuarios NX**. Aparecerá un menú. Si no es posible descargar o enviar los usuarios, la configuración de comunicación no es correcta.

6.3 Filtrar el registro de eventos

Todos los eventos de sistema son guardados en un *Registro de eventos* que permite búsquedas mediante filtrado. Los criterios de filtrado son periodo de tiempo y texto arbitrario.

Si, por ejemplo, desea encontrar todos los registros en el registro de eventos sucedidos el 1 de septiembre del 2006, introduzca esta fecha en las líneas **Desde** y **Hasta**. Después haga clic en el botón **Búsqueda**. El proceso de búsqueda puede interrumpirse con el botón **Detener búsqueda**.

Los datos filtrados pueden exportarse en formato texto (TXT), valores separados por comas (CSV), Microsoft Excel (XLS) y página web (HTML). Al principio, haga clic en el botón **Configuración de exportación** y elija qué exportar. Después haga clic en **Exportar a archivo**, especifique el nombre del archivo generado, elija el tipo de exportación y finalice pulsando el botón **OK** en la ventana.



6.4 Abrir un proyecto viejo en una nueva versión de Genix

Los proyectos viejos pueden abrirse en una versión nueva del programa Genix. A pesar de ello, es necesario modificar el proyecto viejo, para conseguir el comportamiento deseado.

Un problema frecuente es la definición de los derechos de *visibilidad*, *acceso* y *control*. Para saber si éste es el problema, abra el viejo proyecto en el nuevo sistema y pase a modo en línea. Si algún sensor desaparece, vuelva a modo diseño, seleccione el sensor oculto y compruebe en el panel *Detalles* los *Derechos de visibilidad* en la etiqueta *Propiedades*. Intente conmutar el proyecto a modo en línea. El sensor no debería ocultarse esta vez.

Lo mismo puede darse con los comandos accesibles a través del botón derecho del ratón en un sensor enlazado. En el caso de que no aparezcan comandos en el menú, vaya a modo diseño, seleccione el punto enlazado (no el sensor) y en la etiqueta *Comandos* en el panel *Detalles* compruebe los *Derechos de acceso* para cada comando.

Para activar la acción de sensor *OnClick*, defina los *Derechos de control* del sensor.