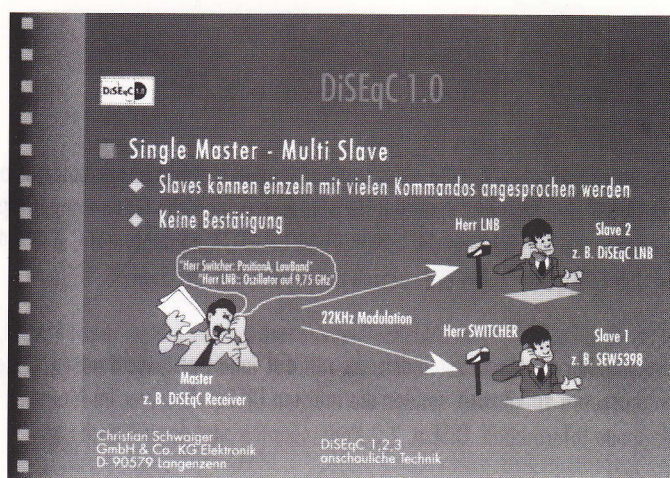


DiSEqC 1.0 - jednosměrná komunikace

V systému DiSEqC 1.0 může jedno řídicí zařízení např. přijímač (Master) řídit více podřízených např. multipřepínač a LNB (Slave). Aby mohl Master rozlišit jednotlivé Slave, dostane každý Slave svou adresu (schránku). Master může nyní řídit jednotlivé Slave tak, že každému povelu předřadí určitou adresu.

V systému DiSEqC byly již při jeho definování stanoveny určité adresy. Kódování adres se provádí jako dvoumístné hexadecimální číslo.

Master má v systému DiSEqC 1.0 k dispozici více povelů k řízení Slave.



DiSEqC 2.0 - obousměrná komunikace

V systému DiSEqC 2.0 může řídicí zařízení např. přijímač (Master) ovládat více podřízených např. multipřepínače nebo LNB. Aby mohl Master rozlišit Slave, dostane každý Slave svou adresu (schránku). Master může nyní řídit jednotlivé Slave tak, že každému povelu předřadí jednu adresu. Po provedení povelu potvrdí Slave splnění příkazu svému veliteli (Master). Teprve po obdržení tohoto potvrzení může řídicí (Master) vyslat zařízení Slave další pokyn.

V systému DiSEqC 2.0 byly již při jeho definování také stanoveny určité adresy. Kódování adres se provádí rovněž jako dvoumístné hexadecimální číslo.

Master má v systému DiSEqC 2.0 k dispozici více příkazů k řízení Slave.

