

CODEKLAVIEREN (COD010/12/20/22)

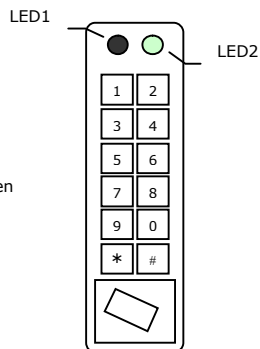
ALGEMEEN

- Standaard Master code: 1234
- # : terug naar standby mode op het einde van programmeren van een parameter
- * : belfunctie (indien geprogrammeerd)
- LED1: monitor relais 1 (groen) en 2 (rood)
- LED2: groen – systeem in rust

PROCEDURE

Ga in programmeermode:

- 1234 1234 [LED2/geel]



FUNCTIE	ACTIE	PARAMETER	OPTIE
Kaart en/of code toevoegen RELAIS 1	1 yy	+ kaart aanbieden + code invoeren ofwel code invoeren 1 yy * * *	yyy = 000-999 (geheugenplaats) kaart of code wissen
Access mode (kaart, code)	1 * 0		
		0 0	Enkel kaart
		0 1	Kaart of code
		0 2	Kaart en code
Slotpuls Relais 1	1 * 1	nn	nn is 00-99 sec; 00 is bistabiele functie
Bel mode	1 * 2		
		0 1	UIT
		0 2	AAN
Master code	1 * 3	nnnnnn <i>herhaal code</i>	nnnnnn = code (2,3,4,5 of 6 cijfers)
Kaarten of codes RELAIS 2	1 * 4		
		1 yy nnnn (of kaart aanbieden)	Positie yy = 00-09 (max. 10 codes) nnnn = code of kaart
		1 yy * * *	kaart of code wissen
Slotpuls Relais 2	1 * 5	nn	nn is 00-99 sec; 00 is bistabiele functie
Tamper alarm	1 * 6		
		0 1	UIT
		0 2	AAN
Master kaart	1 * 7	1 kaart aanbieden	Enkel voor relais 1
Terug naar fabrieksinstellingen	1 * 8		
		8 8	Alle codes en kaarten wissen
		9 9	Alles terug naar fabrieksinstelling
Kaarten in groep toevoegen	1 * 9	0 1 1 yy nnn 1 kaart met laagste nummer aanbieden	yyy = startpositie nnn = aantal toe te voegen kaarten
Codes wijzigen relais 1	1 * 9	0 2 1 yy nnnn	yyy = 000-999 (geheugen plaats) nnnn = code of kaart
Paswoord lengte	1 * 9	0 4 n	n = 2,3,4,5,6 (aantal cijfers)

VOORBEELD 1: toevoegen gebruiker met code

- 1234 1234 (LED2/geel) 002 (gebruiker 3 – LED1/groen, LED2/knippert) 5632 (code) # (einde)
- 1234 1234 002 (gebruiker 3) 5632 (code) 003 (gebruiker 4) 4521 (code) # (einde)

VOORBEELD 2: toevoegen gebruiker met kaart en code

- 1234 1234 000 (gebruiker 1) 1 kaart aanbieden 5632 (code) # (einde)

VOORBEELD 3: wissen gebruiker 25

- 1234 1234 024 (gebruiker 25 – LED1/rood, LED2 knippert) * * * (LED1/groen, LED2 knippert) # (LED2/geel) # (einde – LED2/groen)

CLAVIERS à CODE (COD010/12/20/22)

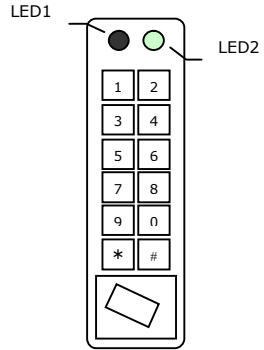
GENERAL

- Code Mètre - programmation d'usine: 1234
- # : retour en mode stand-by après modification d'un paramètre
- * : fonction sonnerie (si programmer)
- LED1: indication relais 1 (vert) et 2 (rouge)
- LED2: vert – système en repos

PROCEDURE

Rentrer en mode de programmation:

- 1234 1234 [LED2/vert]



FUNCTION	ACTION	PARAMETRE	OPTION
Ajouter badge et/ou code RELAIS 1	* yyy	+ présenter badge + entrer code ou entrer code * yyy * * *	yyy = 000-999 (position mémoire) effacer utilisateur
Mode d'accès	* * 0	0 0 0 1 0 2	Badge seulement Badge ou code Badge et code
Relais 1 – durée du puls	* * 1	nn	nn is 00-99 sec; 00 fonction bistable
Sonnerie	* * 2	0 1 0 2	HORS SERVICE EN SERVICE
Code Mètre	* * 3	nnnn * <i>répéter code</i>	nnnn = code (2,3,4,5 of 6 chiffres)
Badges ou codes RELAIS 2	* * 4	yy nnnn (ou présenter badge) yy * * *	Position yy = 00-09 (max. 10 codes) nnnn = code ou badge effacer utilisateur
Relais 2 – durée du puls	* * 5	nn	nn is 00-99 sec; 00 fonction bistable
Alarm arrachement	* * 6	0 1 0 2	HORS SERVICE ACTIF
Badge Mètre	* * 7	présenter badge	relais 1 seulement
Retour à la programmation d'usine	* * 8	8 8 9 9	Effacer tous les codes et badges Retour à la programmation d'usine
Ajouter badges en groupes	* * 9	0 1 * yyy nnn * présenter le badge avec le plus petit chiffre	yyy = position de départ nnn = nombre de badges à ajouter
Modifier codes relais 1	* * 9	0 2 * yyy nnnn	yyy = 000-999 (position mémoire) nnnn = code ou badge
Longueur des codes	* * 9	0 4 n	n = 2,3,4,5,6 (nombre de chiffres)

EXAMPLE 1: ajouter un utilisateur avec code

1234 1234 (LED2/jaune) 002 (utilisateur 3 – LED1/vert, LED2/clignote) 5632 (code) # (fin)
1234 1234 002 (utilisateur 3) 5632 (code) 003 (utilisateur 4) 4521 (code) # (fin)

EXAMPLE 2: ajouter un utilisateur avec badge et code

1234 1234 000 (utilisateur 1) * présenter badge 5632 (code) # (fin)

EXAMPLE 3: effacer utilisateur 25

1234 1234 024 (utilisateur 25 – LED1/rouge, LED2/clignote) * * * (LED1/vert, LED2/clignote) #
(LED2/jaune) # (fin – LED2/vert)