

CLAVIER CODE

INTRODUCTION :

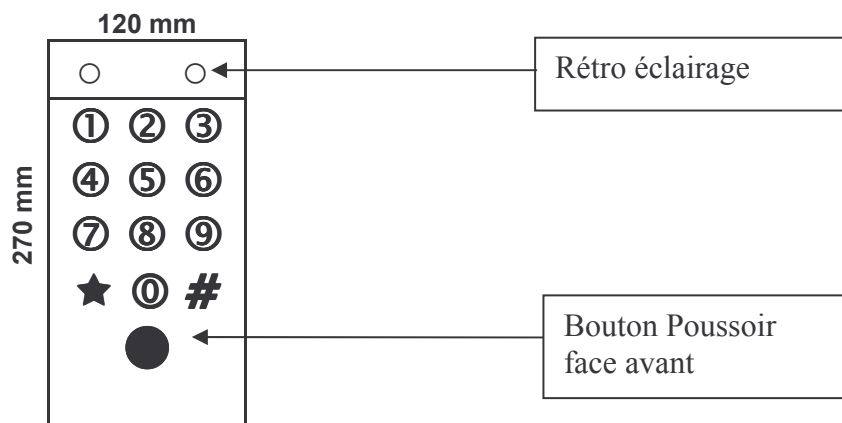
Le clavier codé permet de sécuriser l'ouverture d'une porte par des codes d'entrée personnalisés.

Il s'auto éclaire et émet de bips à l'appui d'une des 12 touches de son clavier.

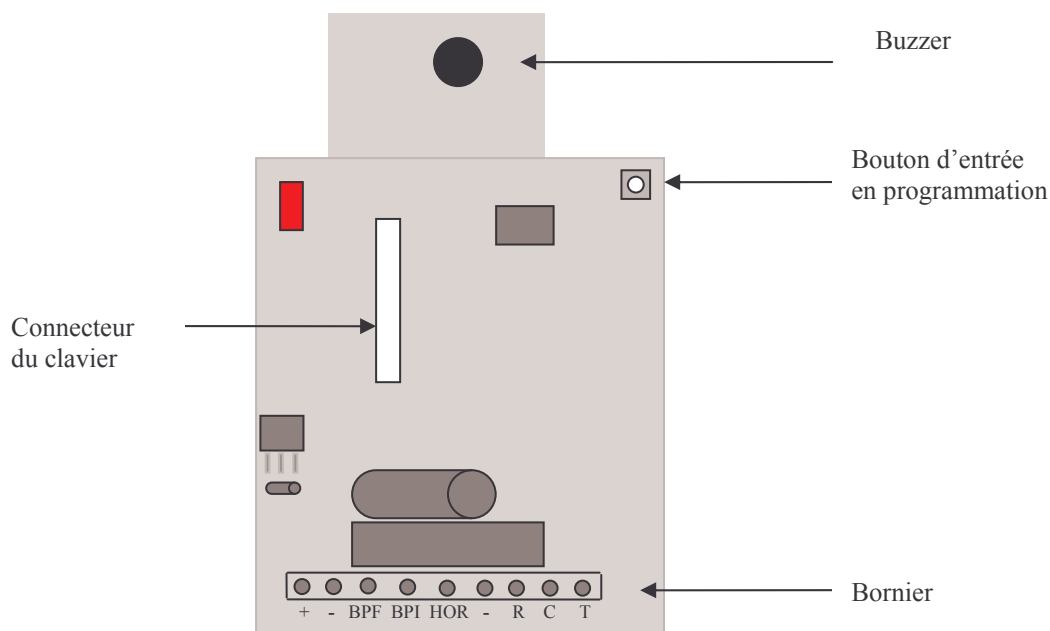
Vous pouvez y brancher une horloge autorisant l'accès à tout public à certaines heures de la journée.

L'autorisation des codes d'accès à l'entrée se fait dans le mode de programmation. Un code maître vous permet d'y entrer depuis la rue.

VUE DE FACE

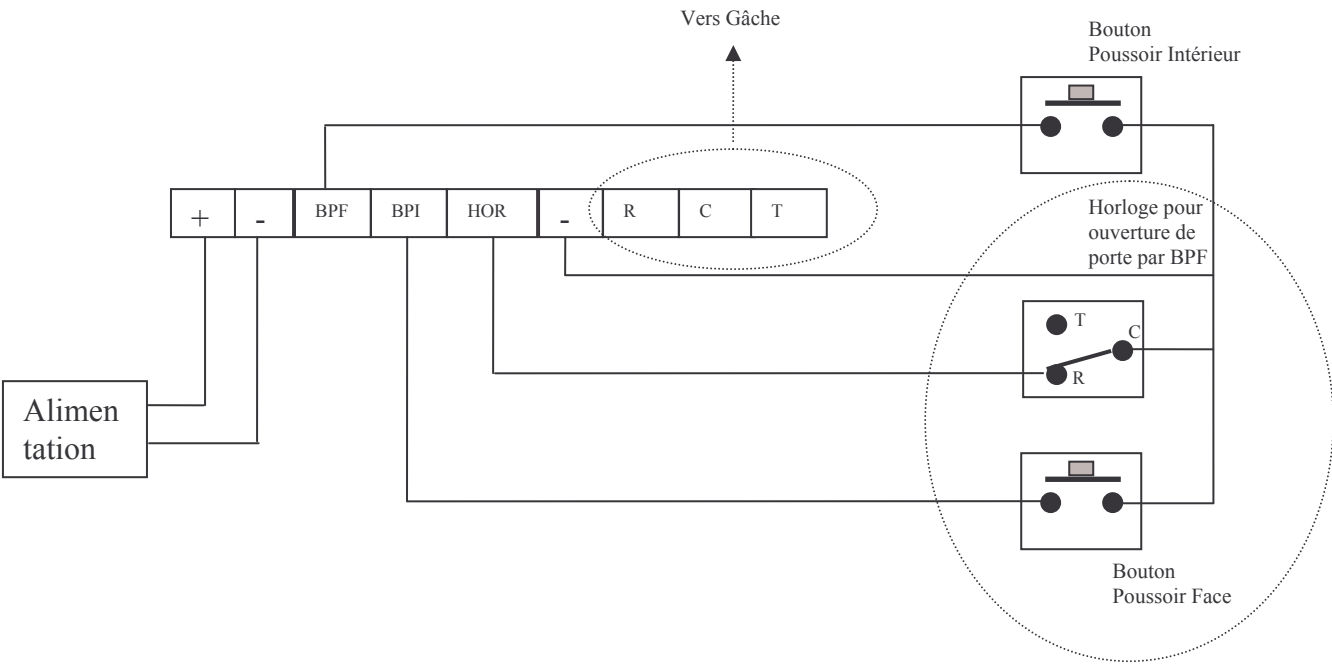


VUE ARRIERE



GENERALITES	
ALIMENTATION	12V alternatif ou continu
REGLAGE TEMPORISATION	0,2 seconde ou de 1 à 99 secondes, par programmation en pas de une secondes.
HORLOGE POUR OUVERTURE DE JOUR	Lorsque le contact d'horloge extérieure est établi entre la borne 5 « Hor » et 6 « - », la porte s'ouvre à l'appuie du bouton poussoir face avant.

Cablage



Entrée en mode de programmation

Ce mode de programmation vous permet une gestion des codes d'accès, du temps d'ouverture de la porte et de vérifier la capacité de la mémoire.

Pour entrer en mode programmation appuyez sur le bouton face arrière ou entrez un code maître depuis la rue.




La lumière s'intensifiera et le buzzer émettra un bip court toutes les 5 secondes confirmant ainsi que vous êtes en mode de programmation.

Attention:

- Le buzzer émettra deux bips courts pour confirmer un enregistrement ou une réponse positive et un bip long pour une erreur.
- Après 5 secondes d'inactivité, toute séquence non finie sera effacée.

Ajouter des codes d'accès.

Pour programmer des codes procédez comme suit :

- Entrez en mode de programmation	Exemple		
- Tapez le numéro du code : <ul style="list-style-type: none">o pour un code résidant : 01 à 30.o pour le code maître : 31.			
- Tapez le nombre de termes du code d'accès : de 4 à 8.			
- Composez le code à mémoriser.			

Important : Vous pouvez utiliser **★ et #** à l'intérieur d'un code.

Effacer des codes.

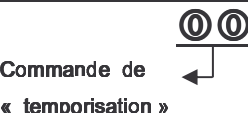

Pour effacer des codes procédez comme suit :

- Entrez en mode de programmation	Exemple	
- Tapez le numéro du code suivi de la touche ★ : <ul style="list-style-type: none">o pour un code résidant : 01 à 30.o pour le code maître : 31.		

Programmation de la durée d'ouverture de porte (Temporisation).

Cette temporisation vous permet de régler le temps de contact de la gâche délivré en borne x et y de clavier codé.




Pour programmer une temporisation procédez comme suit :

- Entrez en mode de programmation	Exemple	
- Composez 00 suivi de deux chiffres 00 à 99. <ul style="list-style-type: none">o 01 à 99 par temporisation en pas de 1 seconde.o 00 pour une temporisation de 0,2 seconde		





Vérifier les données stockées

- En mode programmation posez vous la question « *Est-ce que la mémoire est vide ?* » en tapant le code **③ ②**.

Suivant la réponse la sonnerie sera différente.

Deux sonneries :		Elle est vide.
Une sonnerie longue :		Elle est pleine.
Une sonnerie courte :		Elle n'est pas vide : il reste de la place.

- En mode programmation posez vous la question « *Est-ce qu'un code est libre ?* » en tapant le N° du code suivi de **①**
Suivant la réponse la sonnerie sera différente.

Deux sonneries :		Exemple	
Une sonnerie longue :			

Sortie de programmation

A la sortie du mode de programmation deux bips courts retentiront et la lumière diminuera confirmant ainsi l'entrée en mode d'exploitation normale.

La sortie de programmation est automatique *après 30 secondes d'inactivité* ou à l'appui de la touche **#**

FICHE DE SUIVI DE L'INSTALLATION

DATE : CLIENT:	N° DE SERIE DU CLAVIER :
ADRESSE DE L'INSTALLATION :	
TELEPHONE :	

Numéro	CODE	CODE	CODE	CODE	CODE	CODE
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						

OBSERVATION :
