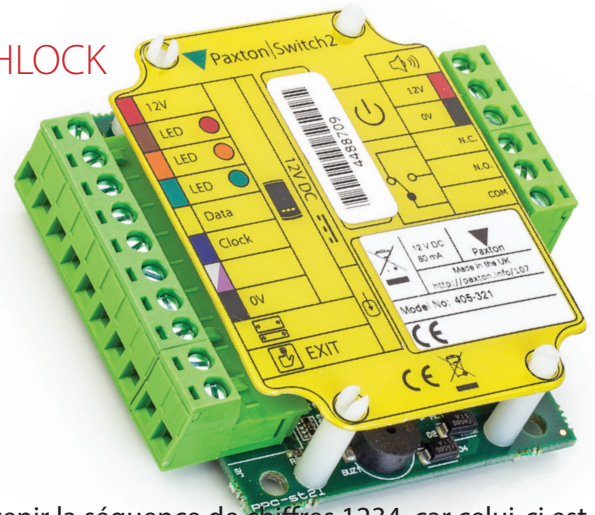


Comment programmer un Switch2 avec un clavier TOUCHLOCK

Programmer un Switch2 avec un clavier TOUCHLOCK




Les claviers TOUCHLOCK branchés aux systèmes Switch2 sont programmer avec le menu de programmation accéder par l'administrateur du système avec un code de programmation défini lors de l'initialisation du clavier.



Initialiser le clavier

Veillez noter que le code de programmation NE DOIT PAS contenir la séquence de chiffres 1234, car celui-ci est le code utilisateur par défaut

Quand le système est alimenté pour la première fois le clavier émettra un bip sonore 3 fois par seconde. Ceci indique que le clavier est en attente d'initialisation. La diode rouge sera allumée, la diode jaune clignotera doucement et la verte rapidement.

-  Appuyer sur la sonnette (l'unité arrêtera d'émettre des bips sonores)
-  Entrer le code de programmation de 6 chiffres choisi et appuyer sur la sonnette (La DEL verte clignotera encore plus rapidement)
-  Confirmer le code de programmation en entrant le même code de 6 chiffres et en appuyant sur la sonnette (La DEL verte s'éteint et l'unité reconnaîtra que le code de programmation a été accepté en émettant un bip sonore deux fois après un bref pause. Tous les DEL sont maintenant allumés)

Le clavier doit maintenant fonctionner avec le code utilisateur 1234. Le code de programmation qui a été entré permettra dorénavant de rentrer dans le mode programmation, où des changements additionnels peuvent être faits.

Programmation du clavier

Comment arriver au mode de programmation? - Pour changer les réglages au clavier il est nécessaire de rentrer au menu de programmation. Pour faire ceci, simplement tapez le code de programmation à 6 chiffres. Le clavier bipera deux fois et le LED vert clignotera.

Comment rentrer plusieurs code d'utilisateurs? - Pour utiliser plusieurs code d'utilisateurs, le « mode multiple utilisateurs » doit être accéder. Premièrement, rentrer au mode de programmation, appuyé la touche « 2 » pour 3 secondes et ensuite appuyé le « 6 ». Le clavier peut maintenant accepter plusieurs code d'utilisateur. Dans ce mode, les anciens codes doivent être supprimer quand ils sont plus requis.

Comment changer un code d'utilisateur? - En mode d'utilisateur simple, un nouveau code remplacera le vieux. Dans le mode de multiple utilisateur, un nouveau code peut être ajouter ou des vieux supprimer. Premièrement, accéder au mode de programmation, appuyer la touche « 8 » pendant 3 secondes. Tapez le nouveau code, suivi bar la touche de la sonnette, tapez le nouveau code encore une fois pour confirmer,


suivi encore par la sonnette. Si le clavier est mis au mode d'utilisateurs multiples, la dernière touche détermine le type que nouveau code deviendra. « 2 » pour effacer le code, « 4 » pour un code normal, « 6 » pour un code de basculement, et « 8 » pour un code de contrainte (menace).

Comment changer le code de programmation ? - Accéder au mode de programmation et appuyer la touche « 6 » pendant 3 secondes. Tapez le nouveau code de programmation suivi par la touche de la sonnette. Rentrer le nouveau code pour confirmer le changement suivi par la touche de la sonnette. Le nouveau code est maintenant programmé, le vieux code ne marchera plus.

Comment changer le temps d'ouverture de la porte ? - Accéder au mode de programmation puis appuyer la touche « 5 » pour 3 secondes. Tapez le temps d'ouverture de la porte (en secondes entre 1-60 ; 7 secondes par défaut).

Réglages Usine

1. Déconnecter l'alimentation
2. Déconnecter les fils VERT et VIOLET
3. Créer un pont entre les terminaux VERT et VIOLET
4. Alimentez la carte - l'unité émettra 4 bips sonores
5. Déconnecter l'alimentation
6. Enlevez le pont
7. Reconnectez les fils VERT et VIOLET
8. Alimentez la carte - l'unité émettra 3 bips sonores par seconde

 Tenir pour 3 secs

DÉMARRAGE : Saisir le Code de programmation à **6 digits** et garder appuyé une touche de fonction pendant **3 seconds**. - L'unité émet un bip et la diode commence à clignoter plus rapidement.

Continuer la séquence de frappe pour définir l'option. Le pavé numérique se remet en mode de fonctionnement.

