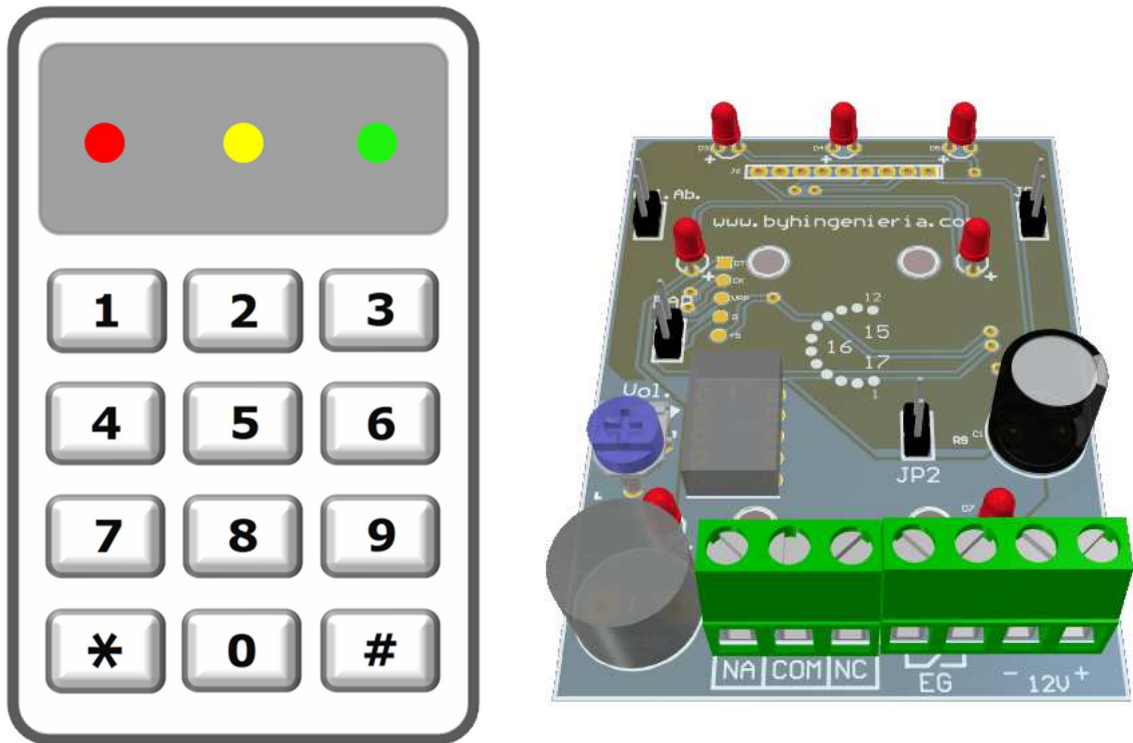


MANUAL TECLADO DE ACCESO



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- ✓ Alimentación de **12 o 24 V ac-dc**.
- ✓ Capacidad de memoria para **100 usuarios**.
- ✓ Memoria EEPROM Mantiene configuración ante cortes de energía.
- ✓ Salida de relé 1A@30vdc. Contactos NC y NA disponibles en bornera.
- ✓ Tiempo de activación de salida configurable de 001 – 999 segundos.
- ✓ Modo Biestable (ENCENDIDO/APAGADO) de relé de salida.
- ✓ Entrada para **pulsador de egreso**.
- ✓ Totalmente configurable desde el teclado. **No necesita programador**.
- ✓ Teclado iluminado para mejor visión nocturna.
- ✓ Avisos sonoros y lumínicos. Regulación de volumen de sonido.
- ✓ Consumo de corriente en stand-by: 13mA@12V / 25mA@24V
- ✓ Máximo consumo de corriente: 35mA@12v / 43mA@24v
- ✓ Dimensiones: 60 x 101 x 27 mm (ancho, alto, profundidad)

Introducción:

El dispositivo puede activar la salida de relé mediante el **ingreso de códigos por el teclado**, o mediante la entrada prevista para conexión de **pulsador de egreso** (sin marcar códigos en el teclado), este debe ser del tipo Normal Abierto (NA). La activación de la salida puede ser temporal (modo monoestable) o indefinida (modo biestable).

Está preparado para ser alimentado con tensión de 12V o 24V ac-dc, configurable con JP2.

Jumper JP2: **COLOCADO: 12V** **SIN COLOCAR: 24V**

El teclado está preparado para almacenar sólo un código maestro y hasta 100 códigos de usuarios. Todos los códigos, incluido el maestro, son de 4 dígitos.

Sólo el código maestro permite acceder al modo de programación, donde se podrá configurar el dispositivo y administrar los códigos de usuarios. Además con el mismo se puede activar la salida del dispositivo.

Los códigos de usuarios solo van a poder activar la salida del dispositivo, según las configuraciones predefinidas de fábrica o modificadas mediante la programación a través del código maestro.



La entrada para pulsador de egreso activará la salida de relé al igual que la activación por teclado. Esta entrada está prevista para pulsadores de contacto normal abierto (NA).


El dispositivo posee 3 LED's; Rojo, Amarillo, Verde. El LED Rojo destella cada 1 segundo indicando que el teclado se encuentra operativo. El LED Rojo permanece encendido si el teclado está inhibido (ver "inhibición de teclado"). El LED Amarillo permanece encendido cuando el dispositivo está en modo de programación. El LED Verde permanece encendido mientras la salida de relé se encuentra activa.

Ante tres ingresos erróneos de código de usuario en el lapso de 10 segundos, el teclado se bloquea por 15 segundos. El estado de bloque del teclado se indica mediante el LED rojo encendido de forma permanente. Sólo el código maestro o el transcurrir de los 15 segundos, puede quitarlo de ese estado.

Código maestro por defecto: **2804**

Inicialmente la memoria de usuarios está vacía.

Como regla se simbolizan las teclas de código maestro de la siguiente manera: , donde el código de fábrica será .

Los códigos de usuario se simbolizan como .

MANDOS

1. Activación de salida mediante código maestro:

Código Maestro + #



2. Activación de salida mediante código de usuario:

Código Usuario + #

A row of five buttons: four labeled 'U' and one labeled '#', representing the user code input sequence.

3. Ingreso a modo de programación:

Código maestro + *

A row of five buttons: four labeled 'M' and one labeled '*', representing the master code input sequence.

Mientras el dispositivo se encuentre en modo de programación, el led amarillo permanecerá encendido.

4. Salida del modo de programación:

A single button labeled '*', representing the exit key from programming mode.

El led amarillo se apagará indicando que ya no está en modo de programación.

CONFIGURACIONES**5. Programación de códigos de usuarios:**

Ingresar a modo de programación y luego **01 + ID + XXXX + #**

Dónde:

ID es el número de usuario.

XXXX es el Código de Usuario.

Ejemplo: Se desea ingresar el código 1234 para el usuario número 5.

Ingrese a modo de programación (Punto 3) y luego marque:

A sequence of keypad buttons: 0, 1, 0, 5, 1, 2, 3, 4, and #, representing the programming sequence for user 5 with code 1234.

El ingreso es de forma secuencial, es decir, que se puede programar más de un código de usuario sin salir del modo de programación. Para esto se debe repetir la operación recién descrita a partir del número de usuario con el nuevo número de usuario y su correspondiente código.

En el siguiente ejemplo se programará un segundo código de usuario, en este caso al usuario número 15 se le asigna el código 7532.

A sequence of keypad buttons: 1, 5, 7, 5, 3, 2, and #, representing the programming sequence for user 15 with code 7532.

Luego de cada ingreso correcto el dispositivo emitirá 3 sonidos de forma rápida.

Cuando ya no se desee seguir programando códigos de usuario, se puede salir del modo de programación o dejar transcurrir 10 segundos hasta que el dispositivo salga solo del modo de programación.

NOTA: si el número de usuario, o el código de usuario ya fue utilizado, la central emite un mensaje sonoro de error y sale del modo de programación sin concretar la operación.

Borrar un Código de Usuario:Ingresar a modo de programación y luego **03 + ID + #**

Dónde:

ID es el número de usuario que se quiere borrar.

Ejemplo: Se desea borrar el usuario número 15.

Ingrese a modo de programación (Punto 3) y luego marque:

Luego de cada operación correcta el dispositivo emitirá 3 sonidos de forma rápida.

El borrado de usuarios es de forma secuencial. Para seguir borrando más usuarios, repetir la secuencia recién mostrada a partir del número de usuario (**ID**).

Para terminar se puede salir del modo de programación, o dejar transcurrir 10 segundos hasta que el dispositivo salga solo del modo de programación.

6. Borrar todos los usuarios:Ingresar a modo de programación y luego **10 + 1987 + #**

Ejemplo:

Ingrese a modo de programación (Punto 3) y luego marque:

El dispositivo emite 10 sonidos indicando el éxito de la operación, y sale del modo de programación.

7. Cambiar el tiempo de accionamiento de la salida de relé:Ingresar a modo de programación y luego **15 + ttt + #**

Dónde:

ttt : **001 a 999** => Modo MONOESTABLE
000 => Modo BIESTABLE**Modo monoestable:** El relé se activa ttt segundos luego de una orden de teclado o de botón de egreso.**Modo biestable:** Cada orden recibida cambia el estado del relé.Ejemplo 1. Configurar el tiempo de relé 5 segundos: Ingrese a modo de programación (Punto 3) y luego marque: Ejemplo 2. Configurar modo biestable: Ingrese a modo de programación (Punto 3) y luego marque:

El dispositivo emite 3 sonidos indicando el éxito de la operación, y sale del modo de programación.

8. Activar/Desactivar sonidos del dispositivo: activo por defectoIngreso a modo de programación + **20** + **X** + #.**2** **0** **X** **#****X** = 1 activar sonido.**X** = 0 desactivar sonido.

El dispositivo emite 3 sonidos indicando el éxito de la operación, y sale del modo de programación.

9. Activar/desactivar indicación de LED Verde:Ingreso a modo de programación + **25** + **X** + #**2** **5** **X** **#****X** = 1 activar LED.**X** = 0 desactivar LED.

El dispositivo emite 3 sonidos indicando el éxito de la operación, y sale del modo de programación.

10. Bloquear teclado:Ingreso a modo de programación + **30** + **7891** + #**3** **0** **7** **8** **9** **1** **#**

Para desbloquear el teclado se debe repetir la misma secuencia.

El dispositivo emite 3 sonidos indicando el éxito de la operación, y sale del modo de programación. El **LED Rojo encendido** de forma permanente indica el bloqueo del teclado.**NOTA:** esta configuración **inhibe solamente las órdenes de teclado**, el botón de egreso no se ve afectado por esta configuración.**11. Cambio de Código Maestro:**Ingreso a modo de programación + **05** + **MMMM** + #**0** **5** **M** **M** **M** **M** **#**

Dónde:

MMMM es el nuevo Código Maestro.

El dispositivo emite 2 sonidos indicando el éxito de la operación, y sale del modo de programación.

12. Cambio de código maestro olvidado:

Dentro del dispositivo, el Jumper **DAP** se usa para entrar a programación en caso de olvidar el código maestro. El procedimiento es el siguiente:

- Quite alimentación al dispositivo, y luego coloque el Jumper **DAP**.
- Alimente nuevamente el teclado. El led rojo y el led verde destellarán.
- Antes de los 60 segundos quite el puente **DAP** y la central queda en estado de programación.
- Realice el procedimiento del punto 12 (“Cambio de Código Maestro”) con un nuevo código maestro que recuerde.

13. Reset a valores de Fábrica.

Si el jumper **DAP** permanece por más de 60 segundos colocado, la central se resetea a cero cargando valores de configuración predeterminados de fábrica. **Este último procedimiento borra de todos los códigos de usuario, y restablece el código Maestro al valor de Fábrica: 2804**

Procedimiento:

- Quite alimentación al dispositivo, y luego coloque el Jumper **DAP**.
- Alimente nuevamente el teclado. El led rojo y el led verde destellarán, el teclado emite sonidos intermitentes.
- Pasados los 60 segundos, el LED amarillo se apagará, quedarán encendidos los LED`s rojo y verde, y el teclado emite un sonido constante.
- Quite el Jumper **DAP** para que el teclado quede es estado de stand-by. Todos los LED`s se apagarán y no emitirá sonido.