

CT 2000

CODETASTATUR

Managermanual

CE

Allgemeines

Die **CT 2000** ist eine flexible Codetastatur, die für viele verschiedene Zwecke verwendet werden kann. Die **CT 2000** kann maximal 100 Benutzercodes hantieren.

Die Tastatur wird immer gleich bedient, unabhängig davon, wozu sie benützt wird (z.B. als Überbücker oder zur Steuerung eines elektrischen Schliessblechs).

Die Tastatur wird folgenderweise bedient/aktiviert:

Einen Benutzercode eingeben, z.B. **< 4 5 6 7 >**, und danach auf **< # >** drücken.

Wenn ein gültiger Code eingegeben wurde, wird die Codetastatur **CT 2000** aktiviert, wenn **< # >** gedrückt wird.

Systemänderungen

Generell obliegt es Ihrem Installateur, Ihr System zu ändern.

Änderungen, die sich auf die Errichtung, Löschung oder Änderung von Benutzercodes beziehen, können Sie jedoch mit Hilfe des Managercodes selbst durchführen. Dieser Code kann jedoch die Tastatur nicht aktivieren.

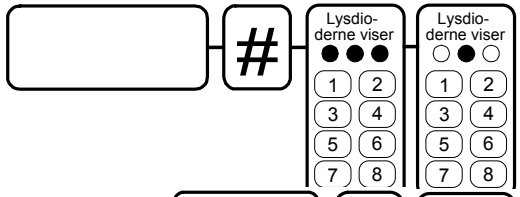

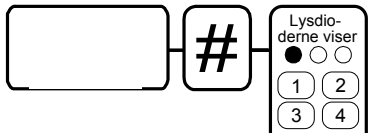
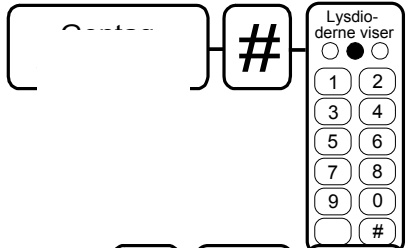
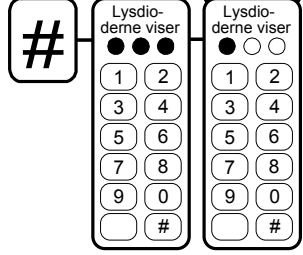
Managercode

Der Managercode ist ein begrenzter Servicecode, der ausschliesslich die Möglichkeit eröffnet, die Benutzercodes zu ändern (Code-Position 00–99). Der Code wird von der Person benützt, die für den gewöhnlichen Betrieb der Anlage verantwortlich ist, und deswegen laufend Benutzercodes errichten, ändern und löschen können muss.

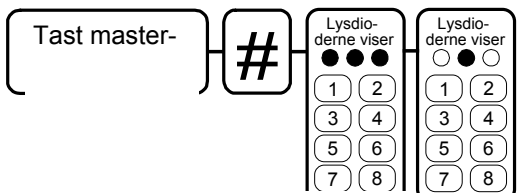


Ab Fabrik wurde kein Mastercode vorprogrammiert. Es ist deshalb wichtig, dass Ihr Installateur diesen Code programmiert, bevor er Ihnen das System übergibt.

Jedem Benutzer muss eine Benutzernummer (Code-Position 00-99) und ein persönlicher Benutzercode (1-8 Ziffern) zugeteilt werden. Beispiel: Benutzer 08 hat den Code 38567.

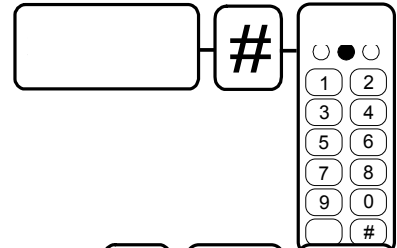
Benutzercodes errichten

1. Managercode eingeben und **<#>** drücken. Alle drei Leuchtdioden leuchten einen Augenblick lang auf, worauf die grüne Leuchtdiode allein leuchtet.
 
2. Eine Benutzernummer (00-99) eingeben und **<#>** drücken, worauf die gelbe und die grüne Leuchtdiode leuchten.
 
3. Einen Code eingeben und **<#>** drücken. Jetzt leuchtet nur die gelbe Leuchtdiode.
 
4. Den Code wiederholen und **<#>** drücken. Wenn etwas falsch gelaufen ist, leuchtet die rote Leuchtdiode kurzfristig auf, und es muss bei Punkt 2. von vorne begonnen werden. War die Eingabe korrekt, leuchtet zur Bestätigung die grüne Leuchtdiode. Der Code ist jetzt programmiert.
 
5. Wenn mehrere Benutzercodes errichtet werden sollen, muss jeweils bei Punkt 2. von vorne begonnen werden. Um den Programmierungszustand zu verlassen, drückt man **<#>**. Daraufhin leuchten alle drei Leuchtdioden einen Augenblick lang. Danach leuchten nur die Leuchtdioden, die den Normalzustand anzeigen. Gemäss Standardprogramm leuchtet somit nur die gelbe Leuchtdiode.
 

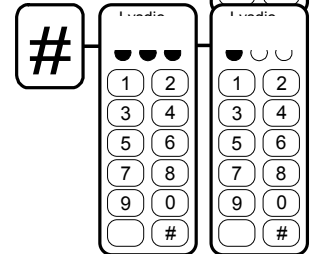
Benutzercodes ändern

1. Mastercode eingeben und **<#>** drücken. Alle drei Leuchtdioden leuchten einen Augenblick lang, wonach die grüne Leuchtdiode allein leuchtet.
 
2. Z.B. 56 (Benutzernummer 56) eingeben und **<#>** drücken, wonach die gelbe und die grüne Leuchtdiode leuchten.
 
3. Den neuen Code eingeben, und **<#>** drücken. Die gelbe Leuchtdiode leuchtet jetzt allein.
 

- Den neuen Code wiederholen und **< # >** drücken. Wenn etwas falsch gelaufen ist, leuchtet die rote Leuchtdiode kurzfristig auf, und es muss bei Punkt 2. von vorne begonnen werden. Wenn die Eingabe korrekt war, leuchtet zur Bestätigung die grüne Leuchtdiode wieder. Der neue Code ist jetzt programmiert.

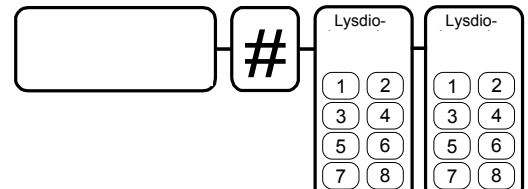


- Wenn mehrere Benutzercodes geändert werden sollen, muss jeweils bei Punkt 2. von vorne begonnen werden. **< # >** drücken, um den Programmierungszustand zu verlassen. Darauf leuchten alle drei Leuchtdioden einen Augenblick lang auf. Danach leuchten nur die Leuchtdioden, die den Normalzustand anzeigen. Gemäss Standardprogramm leuchtet somit nur die gelbe Leuchtdiode.



Benutzercodes löschen

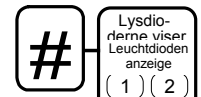
- Managercode eingeben und **< # >** drücken. Alle drei Leuchtdioden leuchten einen Augenblick lang auf, wonach die grüne Leuchtdiode allein leuchtet.



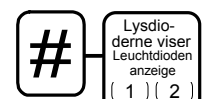
- Zu löschende Benutzernummer eingeben und **< # >** drücken, wonach die gelbe und die grüne Leuchtdiode leuchten.



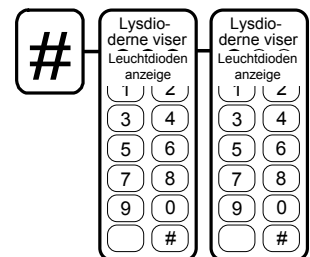
- < # >** drücken. (Damit wird der Code "nichts" programmiert). Die gelbe Leuchtdiode leuchtet jetzt allein.



- Nochmals **< # >** drücken. (Damit wird der Code "nichts" programmiert). Zur Bestätigung leuchtet hiernach die grüne Leuchtdiode. Der Zahlenwert/Code ist jetzt gelöscht.



- Wenn mehrere Codes gelöscht werden sollen, muss jeweils bei Punkt 2. von vorne begonnen werden. Um den Programmierungszustand zu verlassen, **< # >** drücken, worauf alle drei Leuchtdioden einen Augenblick lang leuchten. Danach leuchten nur die Leuchtdioden, die den Normalzustand anzeigen. Gemäss Standardprogramm leuchtet somit nur die gelbe Leuchtdiode.



Text til billeder:

Tast mastercode	Managercode eingeben
Lysdioderne viser	Leuchtdiodenanzeige:
Brugernummer	Benutzernummer
Tast code	Code eingeben
Gentag tal-værdi	Zahlenwert wiederholen

Sidehovedet skall ændres til "Managermanual" og "Seite".

oversættelse af CT 2000 Programmeringsoversigt:

CT 2000 Programmierungsübersicht

Eksempel på ... Beispiel für die Leuchtdiodenanzeige der CT 2000

Lysdioderne viser	Leuchtdiodenanzeige:
Tast mastercode	Managercode eingeben
Brugercodenummer 0	Benutzercode Nr. 0
Tast Brugercodenummer	Benutzercode eingeben
Gentag Brugercodenummer	Benutzercode wiederholen
Brugercodenummer 99	Benutzercode Nr. 99
Tast Brugercodenummer	Benutzercode eingeben
Gentag Brugercodenummer	Benutzercode wiederholen
For at forlade ..	um die Managerprogrammierung zu verlassen

Udfyldes ... Wird diese Liste ausgefüllt, muss Sie als vertrauliches Dokument sicher verwahrt werden!

Kodeoversigt	Codeübersicht
Brugernr.	Benutzernummer
Kode	Code