

- 1 - Display numérico de led (4 cifras)
- 2 - Led amarillo para confirmación llamada
- 3 - Led rojo para señalización de conversación
- 4 - Led verde para señalización libre
- 5 - Tecla de anulación
- 6 - Tecla de apertura cerradura
- 7 - Tecla para programación
- 8 - Teclado numérico

## FUNCIONAMIENTO

El módulo de teclado de diez números permite efectuar llamadas desde la unidad exterior a las unidades interiores con sólo marcar el número correspondiente a la unidad interior deseada.

La correspondencia entre los números y los nombres de los usuarios se encuentra en una lista colocada al lado del módulo de llamada y formada por varios módulos tarjetero (art. 342200).

Las cifras que hay que marcar pueden ser de una a cuatro, tal como lo ha programado el instalador.

El módulo permite también activar la cerradura eléctrica abrepuertas mediante un código secreto.



*Nota: El módulo puede ser usado también con el sistema SCS Multifunción.*

*Nota: Si el número de cifras programado es más de uno, es necesario, hay que colocar delante de los números inferiores a la decena, el número "0" (ej: número de cifras establecido: 3; número que hay que llamar: 8; número que hay que marcar: 008).*

### Llamada desde una unidad interior

El visor se presenta con una, dos, tres o cuatro guiones encendidos de acuerdo con el número de cifras programado y con el led verde (4) encendido.

Ej. cuatro cifras



Marcar el número que se desea llamar (ej.: 1234)



## FUNCIONAMIENTO

Una vez que se ha marcado la última cifra suena una señal acústica de llamada y se enciende el led amarillo (2).

Si el usuario llamado contesta, se puede conversar y se enciende el led rojo (3).

En un sistema con varias unidades exteriores, si el canal fónico ya está ocupado, se produce una señal de ocupado de tipo telefónico y parpadea el led rojo (3).

Si el usuario no contesta antes de 30 segundos suena una señalización acústica intermitente (de disuasión) y parpadea el led amarillo (2) y de esta manera el módulo vuelve a su estado de reposo.

En cualquier momento, al pulsar la tecla "C" (5) se vuelve al estado de reposo.

## Apertura de la cerradura con código secreto

Pulsar la tecla "símbolo llave" (6). Aparecen en el display cuatro "C":



Marcar el código secreto de cuatro cifras. Una por una las "C" van siendo sustituidas por guiones.

Si el código es correcto, es accionada la cerradura.

Si el código es errado, suena una señalización acústica intermitente y el led rojo (3) parpadea.

En cualquier momento, al pulsar la tecla "C" se vuelve al estado de reposo.

Para acceder a la programación hay que conocer el código secreto, llamado código master.

Pueden ser programadas tres funciones:

- código cerradura
- código master
- número cifras de llamada

El artículo se vende con las siguientes predisposiciones:

- código cerradura: 1234
- código master: 1234
- número cifras de llamada: 3



*Nota: Durante el ensayo, se aconseja cambiar ya tanto el código estándar como el código de cerradura. Es conveniente atribuir dos números de códigos diferentes.*

## Programación código cerradura

a) Pulsar y mantener pulsada la tecla \* (7) durante unos 5 segundos por lo menos. En el display aparecen 4 'P'



b) Marcar el código secreto master de cuatro cifras. Una por una, las 'P' van siendo sustituidas por guiones.

Si el código es correcto se entra en modalidad programación.

Si el código es errado suena una señalización acústica intermitente y el led rojo (3) parpadea.

## PROGRAMACIÓN

Entrando en la modalidad programación, el módulo ya ha sido predispuesto para la programación del código cerradura y se presenta con cuatro "C":



c) Marcar el nuevo código, que aparece de color claro en lugar de las "C" (ej.:4321)



d) Confirmar el nuevo código con la tecla \* (7) o anular con la tecla "C" (5).



## Programación código master

a) Pulsar y mantener pulsada la tecla \* (7) durante 5 segundos por lo menos. En el display aparecen 4 "P"



b) Marcar el código secreto master de cuatro cifras. Una por una las "P" van siendo sustituidas por guiones.

Si el código es correcto, se entra en la modalidad programación.

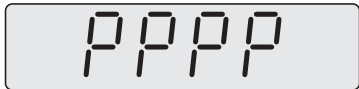
Si el código es errado suena una señalización acústica intermitente y el led rojo (3) parpadea.

Entrando en la modalidad programación, en el display aparecen cuatro "C":



## PROGRAMACIÓN

c) Pulsar la tecla \* (7), el módulo entra en modalidad programación del código master y presenta cuatro "P" en el display:



d) Marcar el nuevo código que aparece de color claro en vez de las "P" (ej: 4321)



e) Confirmar el nuevo código con la tecla \* o anular con la tecla "C" (5).

## Programación número de cifras de llamada

a) Pulsar y mantener pulsada la tecla \* (7) durante 5 segundos por lo menos. En el display aparecen 4 "P"



b) Marcar el código secreto master de cuatro cifras. Una por una las "P" van siendo sustituidas por guiones.

Si el código es correcto, se entra en modalidad programación.

Si el código es errado, suena una señalización acústica intermitente y el led rojo (3) parpadea.

Entrando en la modalidad programación, en el display aparecen cuatro "C":



c) Pulsar la tecla \* (7); aparecen en el display cuatro "P":



d) Volver a pulsar la tecla \* (7); aparece en el display una "n" seguida por el número de cifras actualmente activas (ej: 4):



e) Teclear el número de cifras, de 1 a 4 (ej: 2)



f) Confirmar el nuevo código con la tecla \* (7) o anular con la tecla "C" (5).