

Teclado Remoto Programable

Este Teclado posee tres claves diferentes que usualmente se utilizan para Activar /Desactivar / Clave de Asalto en sistemas de alarma, pero además puede ser utilizado en modo Pulso de Apertura (para cerraduras eléctricas) modificando un Jumper interno, en este caso la clave a utilizar será la de Activación solamente.

Posee salida a relé de salida para la Activación / Desactivación y de Transistor a Colector abierto en la salida de asalto la cual se pone a masa al actuar (Imax. : 800 mA).

Debe ser alimentado con una tensión de 12Vcc +/- 2Vcc.

PROGRAMACION

Las tres claves de activado/desactivado/asalto son de 4 dígitos los cuales deben ingresarse siempre en tiempos menores a 15 seg. (Tiempo de Habilitación del Teclado) para que sean tomados como validos. (los 15 seg. son contados a partir del pulsado de la primera tecla de la clave)

- a) Clave de Activado: Produce el cierre del relé.
- b) Clave de Desactivado: Produce la apertura del relé.
- c) Clave de Asalto: Produce la apertura del relé pero además pone a masa la salida de asalto hasta que ingresemos nuevamente la clave de activado.

Nota : Lo anterior es valido cuando el Jumper interno esta en la posición “ Flip/Flop”

Los tres claves coinciden en sus tres primeros dígitos, difiriendo solo en la ultima. En al caso de las claves de activado/desactivado, pueden ser iguales, lo que producirá un cambio de estado cada vez que dicha clave es ingresada.

Cada vez que le conectamos alimentación el teclado comienza funcionando con las siguientes claves:

Activación: 1254 Desactivación: 1251 Asalto: 1252.

Para reprogramar se debe proceder de la siguiente manera:

- A) Introducir la clave de Desactivado (ya sea el de Fabrica o el que este actualmente programada)
- B) Antes de que el tiempo de habilitación pase (15 seg.) pulsar 2 veces la tecla “ * “, con lo cual la luz roja PROGRAMANDO se enciende, entonces estamos en condiciones de ingresar las nuevas Claves.
- C) Ingresar un numero de 6 cifras, la luz roja PROGRAMANDO se apagará indicando que los nuevos códigos han sido grabados. De las 6 cifras las 4 primeras constituyen la Clave de Activado, las tres primeras y la quinta la Clave de Desactivado y las tres primeras y la sexta la Clave de Asalto.

Si cometemos un error antes de tipear las 6 cifras, pulsando “ # “ estamos en condiciones de volver a grabar el numero de 6 cifras completo.

En caso de confusión, olvido o cualquier otro tipo de inconveniente con la clave, desconectar la alimentación de 12 Vcc, dejar pasar unos minutos y volver a conectar con lo cual las claves vuelven a ser las originales.

Cualquiera de las teclas del teclado puede ser usada como parte de la clave excepto “ * ” y “ # ”.

Cuando utilizamos el equipo con el Jumper interno en la posición PULSO, cada vez que ingresamos la Clave de Activado el relé de salida cierra por aproximadamente 4 seg. , lo cual nos permite accionar un pestillo eléctrico (abre puertas).