

CAJA FUERTE CON CERRADURA ELECTRONICA

REF. 430120131

**INSTRUCCIONES OPERATIVAS****1 Abrir la cerradura:**

La combinación se abre con un código de siete cifras.
El primer dígito es el número de usuario, los seis restantes es la combinación de apertura. Tras cambiar las pilas, habrá que introducir la combinación dos veces.

Hay nueve usuarios:

El 0 es el código maestro (cambia el retardo, etc).
Del 1 al 8 son los códigos normales (solo abre).

Ejemplos de apertura:

0123456 (código de fábrica).

2 Cambiar el código maestro:

La cerradura debe estar siempre abierta.

* 0 * 1 2 3 4 5 6 * código nuevo * código nuevo *

Ejemplo:

* 0 * 1 2 3 4 5 6 * 0 0 0 0 0 0 * 0 0 0 0 0 0 *

3 Crear un usuario:

La cerradura debe estar abierta.

* 1 * usuario * código maestro * código inicial * código inicial *

El usuario está creado y abre con el código inicial puesto.

Ejemplo:

* 1 * 1 * 1 2 3 4 5 6 * 1 1 1 1 1 1 * 1 1 1 1 1 1 *

CAJA FUERTE CON CERRADURA ELECTRONICA

REF. 430120131

**INSTRUCCIONES OPERATIVAS****1 Abrir la cerradura:**

La combinación se abre con un código de siete cifras.
El primer dígito es el número de usuario, los seis restantes es la combinación de apertura. Tras cambiar las pilas, habrá que introducir la combinación dos veces.

Hay nueve usuarios:

El 0 es el código maestro (cambia el retardo, etc).
Del 1 al 8 son los códigos normales (solo abre).

Ejemplos de apertura:

0123456 (código de fábrica).

2 Cambiar el código maestro:

La cerradura debe estar siempre abierta.

* 0 * 1 2 3 4 5 6 * código nuevo * código nuevo *

Ejemplo:

* 0 * 1 2 3 4 5 6 * 0 0 0 0 0 0 * 0 0 0 0 0 0 *

3 Crear un usuario:

La cerradura debe estar abierta.

* 1 * usuario * código maestro * código inicial * código inicial *

El usuario está creado y abre con el código inicial puesto.

Ejemplo:

* 1 * 1 * 1 2 3 4 5 6 * 1 1 1 1 1 1 * 1 1 1 1 1 1 *



4 Cambiar el propio Código:

La cerradura debe estar abierta.

* 1 * usuario * código antiguo * código nuevo * código nuevo *

Ejemplo:

* 1 * 1 * 1 * 1 * 1 * 1 * 2 2 2 2 2 2 * 2 2 2 2 2 2 *
El usuario 1 cambia su código a 2 2 2 2 2 2.

5 Borrar un código:

La cerradura debe estar abierta. Solo el código maestro puede borrar usuarios.

* 1 * usuario * código maestro * *

Ejemplo:

* 1 * 1 * 1 * 2 3 4 5 6 * *

6 Cambiar el retardo:

La cerradura debe estar abierta. Solo el código maestro puede cambiar el retardo.

* 3 * código maestro * tiempo *

El tiempo es en minutos y siempre de dos dígitos, por ejemplo un minuto de retardo sería 01. El máximo es de 59 minutos.

La ventana de apertura es de un minuto. Para quitar el retardo, se pone 00 de tiempo.

Ejemplo:

* 3 * 1 2 3 4 5 6 * 10 *

**Solo tras finalizar el
proceso de fabricación:**

7 Poner el cierre automático:

La cerradura cierra al pulsarse una tecla en el teclado.

Si lo que se desea es que cierre automáticamente pasados 6 segundos se debe teclear la siguiente secuencia :

* 4 * código maestro * 1 *

Para desactivar esta característica :

* 4 * código maestro * 0 *

Ejemplo:

* 4 * 1 2 3 4 5 6 * 1 *



4 Cambiar el propio Código:

La cerradura debe estar abierta.

* 1 * usuario * código antiguo * código nuevo * código nuevo *

Ejemplo:

* 1 * 1 * 1 * 1 * 1 * 1 * 2 2 2 2 2 2 * 2 2 2 2 2 2 *
El usuario 1 cambia su código a 2 2 2 2 2 2.

5 Borrar un código:

La cerradura debe estar abierta. Solo el código maestro puede borrar usuarios.

* 1 * usuario * código maestro * *

Ejemplo:

* 1 * 1 * 1 * 2 3 4 5 6 * *

6 Cambiar el retardo:

La cerradura debe estar abierta. Solo el código maestro puede cambiar el retardo.

* 3 * código maestro * tiempo *

El tiempo es en minutos y siempre de dos dígitos, por ejemplo un minuto de retardo sería 01. El máximo es de 59 minutos.

La ventana de apertura es de un minuto. Para quitar el retardo, se pone 00 de tiempo.

Ejemplo:

* 3 * 1 2 3 4 5 6 * 10 *

**Solo tras finalizar el
proceso de fabricación:**

7 Poner el cierre automático:

La cerradura cierra al pulsarse una tecla en el teclado.

Si lo que se desea es que cierre automáticamente pasados 6 segundos se debe teclear la siguiente secuencia :

* 4 * código maestro * 1 *

Para desactivar esta característica :

* 4 * código maestro * 0 *

Ejemplo:

* 4 * 1 2 3 4 5 6 * 1 *