

FORRITUN, GANGSETNING AÐGANGSKERFIS

SSI 1600

Þegar aðgangskerfið er sett í gang í fyrsta sinn þá blikkar á ljósborði lykillesarans til skiptis (PrG) og (H1) og þá skal settur inn masterlykill 1. Þegar lykklar eru lesnir inn sem óskað er að gildi, er þeim haldið að lesaranum sem sýnir grænt ljós í ca 2 sekúndur og á ljósborði blikkar (PrG) og (H2).

Þegar másterlykill 1 er innlesinn er hægt að lesa masterlykil 2 og 3 á sama hátt eða ýtt á takka með ör (upp) og byrja að innlesa lykla.

Lyklarnir eru settir inn á sama hátt og ljósborðið staðfestir aðgerð með grænu ljósi í 2 sekúndur um leið og næsta númer er sýnt (frá 001 til 200). Ef óskað er er hægt að sleppa því að nota ákveðin númer inn á milli þá er nóg að nota takkann með örinni (farið upp á við) til að hlaupa yfir viðkomandi númer.

Alltaf er hægt að sjá hvort ákveðin númer eru laus þannig að í þeim tilfellum blikkar ljósið hratt.

En ef númer er upptekið þá blikkar á ljósaborðinu á milli (PrG) og tölu ef númerið er þegar upptekin.

Það er ekki möguleiki að forrita ofan í þegar forritað er númer við misstöck. Ef það er reynt kemur rautt ljós.

Ef óskað er eftir því að taka burt númer þá er takkinn með C notaður og þá blikkar númerið hratt og þá er hægt að setja nýtt númer inn ef óskað er. Forritun er hætt með því að, halda að einhverjum af masterslyklunum á ný sem þá framkallar blikkandi ljós með viðkomandi númeri og grænu ljósi sem staðfestir að aðgangskerfið virkar venjulega á ný.

Þegar forritað er og ekki eru framkvæmdar neinar aðgerði í eina mínútu þá fer kerfið sjálfkrafa í venjulega virkni.

Það ber að athuga að masterslyklarnir eru mis mikilvægir þannig að masterlykill nr 1 getur breytt enn öðrum masterslyklum og masterlykill 2 getur breytt öðrum masterlyklum en nr 1 o.s.frv.

Þess vegnar er æskilegt að masterlykill nr sé geymdur á öruggum stað ef masterlykill 2 og/eða 3 skyldu tynast.

Þó er alltaf hægt að endustilla kerfið með því að halda báðum örvartökkunum niðri þegar spenna er sett á kerfið sem sýnir þá (CLr) blikkandi á ljósaborðinu og síðan er ýtt á C takkann innan við 5 sekúndum síðar. Þá er kerfið algerlega minnislaust.