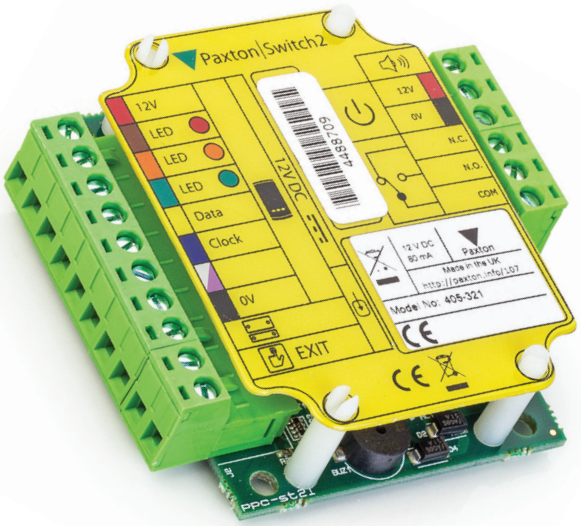
# Comment programmer un Switch2 avec un clavier PROXIMITY KP




## Qu'est-ce que c'est un système Switch2?

Le système Switch2 représente la gamme au-dessus le compact avec encore plus de sécurité et de versatilité. Toujours un système autonome, le Switch2 diffère du compact puisque l'unité de contrôle (contenant toute l'électronique) est maintenant séparé du lecteur. L'unité de contrôle Switch2 peut être utilisé avec tout les lecteurs de Paxton, y inclus PROXIMITY (lecteur), CARDLOCK (lecteur), et TOUCHLOCK (clavier). L'unité de contrôle Switch2 comprend aussi des blocs d'entrées pour y ajouter une porte et un bouton de sortie ainsi que des blocs de sortie pour une alarme et une serrure.

## Initialiser le clavier

Quand le système est alimenté pour la première fois le clavier émettra un bip sonore 3 fois par seconde. Ceci indique que le clavier est en attente d'initialisation. La diode rouge sera allumée, la diode jaune clignotera doucement et la verte rapidement.

Entrer le code de programmation de 6 chiffres choisi et appuyer sur la sonnette (La DEL verte clignotera encore plus rapidement)

Confirmer le code de programmation en appuyant sur la sonnette et en entrant le même code de 6 chiffres (La DEL verte s'éteint et l'unité reconnaîtra que le code de programmation a été accepté en émettant un bip sonore deux fois après un bref pause. Tous les DEL sont maintenant allumés)

Veuillez noter que le code de programmation NE DOIT PAS contenir la séquence de chiffres 1234, car celui-ci est le code utilisateur par défaut

Le clavier doit maintenant fonctionner avec le code utilisateur 1234. Le code de programmation qui a été entré permettra dorénavant de rentrer dans le mode programmation, où des changements additionnels peuvent être faits.

## Carte plus Code

Si le mode carte plus code est requis le lecteur KP doit dans un premier temps être initialisé en tant qu'un clavier TOUCHLOCK. Une fois cela accompli le mode carte plus code peut être entré en utilisant le menu de programmation, option menu 1 (voir tableau de programmation)/

Entrez le Code de Programmation à 6 chiffres ► 1 (Tenir pour 3 secs) ► 2 (Carte + Code)

Une fois en mode carte plus code, le lot de badge PROXIMITY peut être enrôlé, ceci est fait de la même façon que pour un système PROXIMITY, en présentant la carte d'enrôlement.

Toutes les cartes du lot sont maintenant valides, mais un code valide sera requis pour obtenir l'accès.

Les codes de 4 chiffres sont assignés en utilisant les méthodes standard pour les TOUCHLOCK; des codes multiples peuvent être utilisés en activant la fonction codes multiples sur le clavier.

Les utilisateurs peuvent obtenir l'accès à la porte en présentant un badge valide et en entrant un code valide.

## Carte ou Code

Le mode carte ou code est programmé exactement de la même façon que carte plus code, mais un utilisateur peut entrer soit en présentant un badge valide ou en tapant un code valide

Entrez le Code de Programmation à 6 chiffres ► 1 (Tenir pour 3 secs) ► 3 (Carte ou Code)

## Carte plus PIN

Si le mode Carte plus PIN est requis le lecteur KP doit être initialisé dans un premier temps en temps qu'un clavier TOUCHLOCK. Une fois ceci est fait, le mode Carte + PIN peut être entré en utilisant le menu de programmation, option du menu 1 (voir fiche de programmation à la fin de ce document).

Une fois dans le mode Carte + PIN le lot de badges PROXIMITY peuvent être enrôlé, ceci est fait comme sur un système PROXIMITY, en présentant la carte d'enrôlement.

Néanmoins, aucun badge utilisateur sera encore valide sur cette porte, car aucun PIN a encore été associé à une carte.

Pour assigner un PIN à une carte :

- Présenter la carte d'enrôlement au clavier; le lecteur commencera à émettre des bip sonore et la DEL jaune clignotera
- Présenter la carte d'utilisateur, les DEL jaune et verte clignoteront
- Entrer le numéro PIN à associer avec le badge utilisateur (Maximum 4 chiffres)
- Appuyer sur la sonnette, les DEL clignoteront plus rapidement
- Entrer le PIN encore pour confirmer
- Appuyer sur la sonnette

La carte utilisateur et PIN sont maintenant valides, quand un badge utilisateur est présenté au clavier la diode jaune s'allumera, indiquant que le clavier attend un PIN. Quand le PIN correct est tapé, la porte s'ouvrira.

Toute carte utilisateur doit se voir associé à un PIN de la même manière.

# Guide de programmation TOUCHLOCK

## Les touches de fonction

Tenir pour 3 secs

DÉMARRAGE : Saisir le Code de programmation à 6 digits et garder appuyé une touche de fonction pendant 3 seconds. - L'unité émet un bip et la diode commence à clignoter plus rapidement.

Continuer la séquence de frappe pour définir l'option. Le pavé numérique se remet en mode de fonctionnement.

- Modes réunissant Badges et Claviers: 1 ► 1 (Carte + PIN) OU 2 (Carte + Code) OU 3 (Carte ou Code)
- Codes uniques ou multiples: 2 ► 2 Un code seulement OU 6 Codes multiples acceptés
- Opération Silencieuse: 3 ► 2 Opération non-silencieuse OU 6 Opération silencieuse
- 20 frappes erronées = 60 secondes de lockout (verrouillage): 4 ► 2 = Eteint OU 6 = Allumé
- Temps d'ouverture d'une porte (secondes): 5 ► X X Entrez le temps d'ouverture en secondes (défaut = 07, max = 60)
- Changer le Code de Programmation: 6 ► Entrez le Code de Programmation à 6 chiffres ► 🔔 ► Réentrez le Code de Programmation 6 chiffres ► 🔔
- Bouton à Distance: 7 ► 2 Ouvrir la porte pour le temps spécifié en option 5 OU 4 Basculer la porte ouverte jusqu'à temps que le bouton soit ré-appuyer ou que le code de basculement soit entrer
- Définir un code utilisateur: 8 ► Entrer le Code d'Utilisateur ► 🔔 ► Réentrez code d'Utilisateur ► 🔔 ► 4 = Normale OU 6 = Basculer OU 8 = Forcer OU 2 = Supprimer
- Réinitialisation des Données (sauf code de Programmation): 9 ► Entrez le Code de Programmation à 6 chiffres ► 9