

4.3.2018

D10000657C.docx

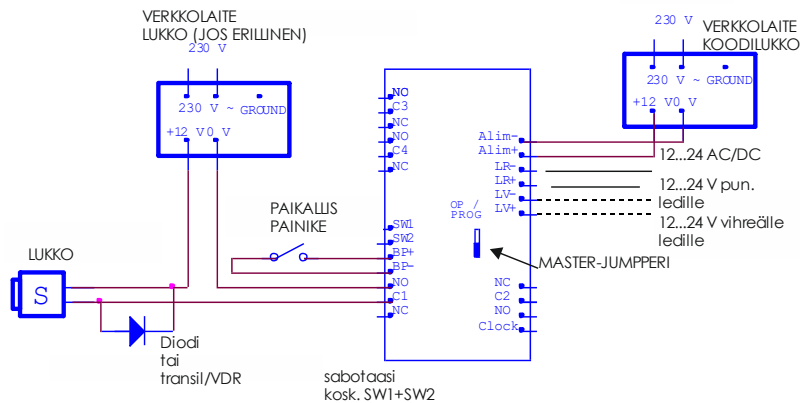
KPAD

Käyttöjännite 12-24 VAC tai DC liitetään liittimiin ALIM+ ja ALIM-.

Mallista riippuen laitteessa on 2 tai neljä relelähtöä, liittimissä lukee C1, NO, NC eli Common ykkönen, NO normaalisti auki ja NC avautuva.

Lähtöliittimet ovat vierekkäin, eli esim. C1, NO, NC tarkoittaa ykkösreleen lähtöä.

Perustilassa laitteessa palaa vain siniset taustavalot.


Pikaohje

Kuten kaikissa muissakin koodilukkoissa, KPADissa on masterkoodi ja käyttökoodit, jotka eivät voi olla samat.

Näppäinpainalluksesta lukko antaa lyhyen piippauksen, ja pitkän äänimerkin, kun sallittu koodi on näppäilty.

Ohjelmointi, pikaohje

Annetaan masterkoodi, oletuksena 0000, sen jälkeen ohjelmoidaan käyttökoodi:

0000

101 0 4 9876 1 1 #

Eli 101 koodin järjestysnumero (101...200), 0 aina käytössä, 4 koodin pituus (3...8), 9876 uusi koodi, 1 ohjattava rele (1-4), 1 monostabiili eli 31-kohdassa määrätty pituus ja # enter. Muihin ohjelma-kohtiin ei yleensä tarvitse koskea (esim. 31 on lukon aukioloaika, yleensä se laitetaan kerran ja siinä se).

Ohjelmointi

Masterkoodi on oletuksena 0000.

Koodilukon laittaminen ohjelmointitilaan

Koodilukon KPAD saa ohjelmointitilaan kahdella tavalla, masterkoodilla tai ohjelmointijumpperilla (oikosulkupala koodilukon sisällä).

4.3.2018

D10000657C.docx

Masterkoodilla näppäillään masterkoodi, oletuksena se on 0000. Masterkoodi on yleensä vaihdettu ensiohjelmoinnin jälkeen.

Mikäli masterkoodia ei ole tallella, tai se ei kelpaa, avataan koodilukko (ruuvi alapuolella), ja: Takana on jumpperi. Laittamalla se ohjelmointiasentoon koodilukko menee ohjelmointitilaan pysyvästi. Jumpperi on muistettava vaihtaa normaaliasentoon ohjelmoinnin lopuksi.

Jumpperi ja masterkoodi tekevät saman asian, koodilukko menee ohjelmointitilaan. Masterkoodilla 30 sekunniksi, jumpperilla kunnes jumpperi palautetaan normaaliasentoon.

Äänimerkit

Pitkä ja kaksi lyhyttä piippausta: Koodilukko menee ohjelmointimodeen. Keltainen led vilkkuu piippausten tahdissa, ja jää palamaan. PIIIP-PI-PI.

Lyhyt piippaus tulee näppäinpainalluksista. PI. PI. PI.

Kaksi lyhyttä piippausta annetaan myös, kun ohjelmointi mennyt oikein. PI-PI. ja virheääni on neljä piippausta.

Ohjelmarakenne

Koodilukko menee masterkoodilla ohjelmointitilaan, jonka jälkeen voidaan antaa komentoja:

00	Masterkoodin ohjelmointi
31	Releen 1 toiminta-aika sekunteina, 00="kiikku", 01-99 normaali
32, 33, 34	Releet 2-4
35	Käyttökoodin nollaus
101-200	Käyttökoodit so. asiakaskoodit

Eli masterkoodin jälkeen annetaan haluttu komento.

Ohjelmointi

Annetaan masterkoodi, jolloin koodilukko on puoli minuuttia ohjelmointitilassa, TAI käytetään ohjelmointijumpperia.

Koodilukossa on 99 koodia, jotka on numeroitu järjestysnumeroilla 101-200.

Ensin näppäillään ohjelmitava koodi (esim. 101), sen jälkeen 0 (pysyvä).

Sen jälkeen annetaan koodin pituus, tyypillisesti 4 merkkiä.

Sen jälkeen näppäillään uusi koodi.

Sitten valitaan rele 1-4, pikkulukoissa on aina rele 1 tai rele 2.

Sitten vielä 1, eli "ohjaus on tietyn ajan pituinen". (0 tarkoittaisi koodilla päälle, ja kun koodin antaa uudelleen, pois-toimintoa voisi käyttää esim. muuttokoodina, tahi perinteisenä "talonmies avaa portin päiväksi"). 1 = pulssi, 0 = jatkuva.

Lopuksi #.

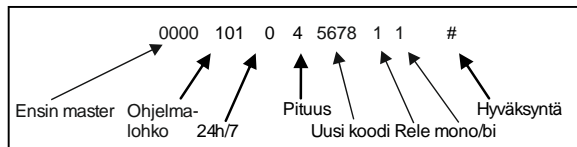
Esimerkki:

101 0 4 9876 1 1 #

Eli 101 koodi, 0 pysyvä, 4 koodin pituus, 9876 uusi koodi, 1 ohjattava rele (1-4), 1 monostabiili eli 31-kohdassa määrätty pituus ja # enter.

4.3.2018

D10000657C.docx

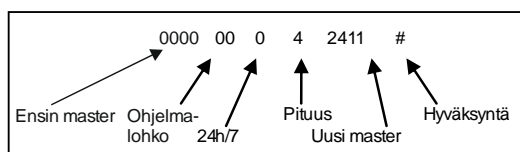


Uusi masterkoodi

Masterkoodi

00 0 4 4321 #

Eli 00 tarkoittaa masterkoodia, 0 pysyvä eli että laitteen kellotulo ei ohjaa sitä, 4 on pituus, 4321 uusi masterkoodi ja # enter.

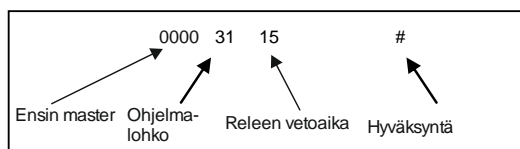


Releen aukioloaika

Annetaan masterkoodin jälkeen 31 (32, 33, 34) ja oven aukioloaika.

Sitten 31, 32, 33, 34 on releen aukioloaika, eli esim. 31 10 # on 10 sekuntia.

00 on "kiikku", eli antamalla koodi rele vetää, ja antamalla koodin rele vetää toisen kerran.



Erikoistoiminnoista

Monostabiili tai bistabiili-toiminto eli pulssi/päälle-pois:

Käyttäjäkoodi ohjelmoidaan siis masterkoodilla (oletus 0000) ja antamalla ohjelmointisekvenssi.

0000

101 0 4 9876 1 1 #

Eli 101 koodin järjestysnumero (101...200), 0 pysyvä, 4 koodin pituus (3...8), 9876 uusi koodi, 1 ohjattava rele (1-4), 1 monostabiili eli 31-kohdassa määrätty pituus ja # enter.

Kun pulssi/päälle-pois on 1, niin valittu rele vetää siis 31-kohdassa määrätyn ajan. Kun taas pulssi/päälle-pois on 0, niin valittu rele vetää ja jää vetäneeksi. Rele päästää taas, kun näppäillään sama tai joku muu "pulssi/päälle-pois"-toiminnoksi määritelty koodi. Tätä voidaan käyttää esimerkiksi "talonmieskoodina", jolla portti jätetään auki päiväksi.

Kello-ohjaus

ELKESAN OY
Koivunjuurentie 46
82200 Hammaslahti

Tel: +358 (0)20 798 1060
Faksi +358 (0)10 296 1151
myynti@elkesan.fi
www.elkesan.fi

Pankit/Bank
IBAN: FI24 5297 0020 0657 94
SWIFT: OKOYFIHH

Y-tunnus: 1959319-2
VAT: FI 19593192
Kotipaikka: Joensuu

4.3.2018

D10000657C.docx

Koodilukossa K-PAD on CLOCK-sisääntulo.

Kun koodia ohjelmoitaessa ”pysyvä/kello”-valinta on 1, koodi toimii vain, jos CLOCK-inputissa oleva kosketin on suljettu.

Valinnalla ”2” taas koodi toimii, jos kosketin on auki.

Exit button

Ovenavauspainike voidaan kytkeä liittimiin BP+ ja BP-. Tämä on käyttökelpoinen esimerkiksi otettaessa oven avaustieto ovipuhelinjärjestelmästä tai kiinteistöautomaatiosta.

Ovenavauspainike ohjaa ulostuloa 1.

Vihreä ja punainen led

Ledeille on kaksi sisääntuloa, LV+ ja LV- ovat vihreän ledin sisääntulot, 12-24 VDC.

LR+ ja LR- on punaisen ledin tulot.

Näitä voidaan käyttää esimerkiksi lukon rinnalla: Vihreä led syttyy yhtä aikaa oven aukeamisen kanssa. Kello voi ohjata myös punaista lediä, jolloin voidaan ilmaista, ettei koodilukko ole käytössä.

Tamper eli sabotaasi

SW1 ja SW2 välillä on potentiaalivapaa kosketin sabotaasille. So. kun koodilukko avataan, kontakti SW1-2 aukeaa. Tämä voidaan johtaa esim. rikosilmoitinjärjestelmälle, kiinteistöautomaatiolle tai kamerajärjestelmälle. Yksi mielenkiintoinen mahdollisuus on ohjata tällä relettä, joka polttaa lukkopiirin sulakkeen- näin koodilukon avaaminen ei mahdollista oven avaamista jomppaamalla.

Ohjelmataulukko			
Ensin masterkoodi (oletus 0000), sitten ohjelma			
	Ohjelmaloikka		
00	Masterkoodin ohjelmointi	0000 00 0 4 2411 #	0000 (master) 00 (ohjelmaloikka) 0 (kello-ohjaus) 4 (koodin pituus) 2411 (uusi koodi) # (hyväksy)
31	Rele 1 vetoaika	0000 31 15 #	0000 (master) 31 (ohjelmaloikka) 15 (15 sekuntia) # (hyväksy)
32	Rele 2 vetoaika	0000 32 15 #	0000 (master) 32 (ohjelmaloikka) 15 (15 sekuntia) # (hyväksy)
33	Rele 3 vetoaika	Ei perus K-PAD	
34	Rele 4 vetoaika	Ei perus K-PAD	
35	Nollaa kaikki koodit	0000 35 00 #	0000 (master) 35 (ohjelmaloikka) 00 (nollaa koodit kaikki) # (hyväksy)
101	Käyttökoodit	0000 101 5 12345 2	0000 (master) 101 (ohjelmaloikka) 5 (koodin pituus) 12345 (uusi koodi) 2 (rele) 1 (on-off-toiminto) # (hyväksy)
...			
200			

4.3.2018

D10000657C.docx

ESIMERKKEJÄ

Koodilukko on oletustilassa, pakasta vedetty, ja oletusmasterkoodi on 0000. Käyttökoodeja ei ole oletuksena.

Halutaan masterkoodiksi 98765432
Halutaan releelle 1 koodiksi 1234
Halutaan releelle 2 koodiksi 2580
Lisäksi releelle 2 koodiksi 321, kyllä, 3 merkkiä.

Ensin mennään ohjelmointitilaan antamalla masterkoodi 0000. PIIP-PI-PI, keltainen valo jää palamaan.

```
101 0 4 1234 1 1 # [ohjelmoidaan releelle 1 koodi 1234] PI-PI
102 0 4 2580 1 1 # [ohjelmoidaan releelle 1 toinenkin koodi, 2580] PI-PI
103 0 3 431 2 1 # [ohjelmoidaan releelle 2 koodi 321] PI-PI
00 8 98765432 # [ohjelmoidaan masteriksi kryptinen 98765432] PI-PI
31 15 # PI-PI [releelle 1 aukioloajaksi 15 sek]
32 20 # PI-PI [releelle 2 aukioloajaksi 20 sek]
## PI-PI [pois ohjelmointitilasta]
```

Halutaan poistaa käyttökoodi 101. Halutaan siis poistaa se, eikä ohjelmoida uutta sen tilalle.

Ensin mennään ohjelmointitilaan antamalla masterkoodi 0000. PIIP-PI-PI, keltainen valo jää palamaan.

Sen jälkeen poistetaan koodi 101:

```
** 101 # PI-PI [koodin 101 poisto]
## PI-PI [pois ohjelmointitilasta]
```

Tämän jälkeen koodi 101, edellisen esimerkin 1234, ei ole enää käytettävissä.

Dummies eli pikaohje

Koodit voi ohjelmoida myös ”älä-ajattele”-pötkönä.

Masterkoodi on ensin 0000. Huomioithan tässäkin edelleen, että jos annat väärän masterkoodin, et pääse ohjelmoimaan... eli masterkoodin jälkeen kuulet tuon hyväksymisäänen PIIP-PI-PI, ja keltainen valo jää palamaan.

```
0000 00 0 4 4321 # ## [ohjelmoidaan masterkoodiksi 4321 ja sit pois ohjelmointitilasta]
```

```
4321 101 0 4 8899 1 1 # ## [em. masterilla ohjelmointitilaan, ja koodiksi 101 8899 ja sitten pois ohjelmointitilasta]
```

```
4321 102 0 4 7777 1 1 # ## [em. masterilla ohjelmointitilaan, ja koodiksi 102 7777 ja sitten pois ohjelmointitilasta]
```

Tämä ohjelmointitapa on käyttökelpoinen silloin, kun ohjelmoijalla (esim. kiinteistöhuolto) on ohjelmoitavanaan useita koodilukkoja, eri merkkiä. Paperille on helppo kirjoittaa (pitkästi tässä) ”talohtiön as oy kivikeno koodilukko on Elkesanin FDI-K-PAD. Sen masterkoodi on 3333. Ohjelmoi koodilukko näppäilemällä ensin master: 3333 (PIIP-PI-PI keltainen valo jää palamaan) 101 0 4 [uusi nelinumeroinen koodi esim. 6666] 1 1 # ##. 3333 on master, 101 on koodin muistipaikka 101-200, 0 tarkoittaa tavallinen, 4 on koodin pituus, 1 on relelähtö 1, 1 on tavallinen ”ovi-muutaman-sekunnin-ajan”-koodi, ja # hyväksyntä, ja lopuksi ## pois ohjelmointitilasta. Pääset myös ohjelmointitilaan avaamalla koodilukon ja siirtämällä jumpperin.

Jokainen voi tehdä em. lauseesta itselleen sopivan lyhennetyn version.