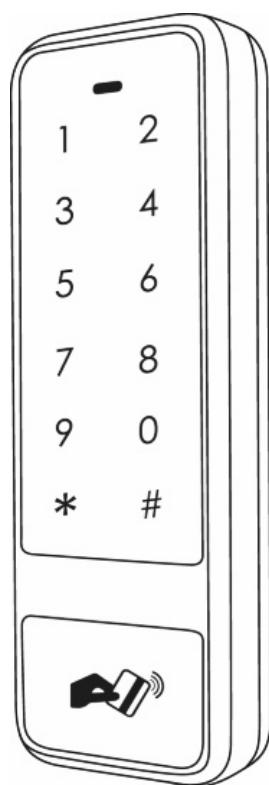


# MANUAL DE UTILIZADOR

## NT\_T10W



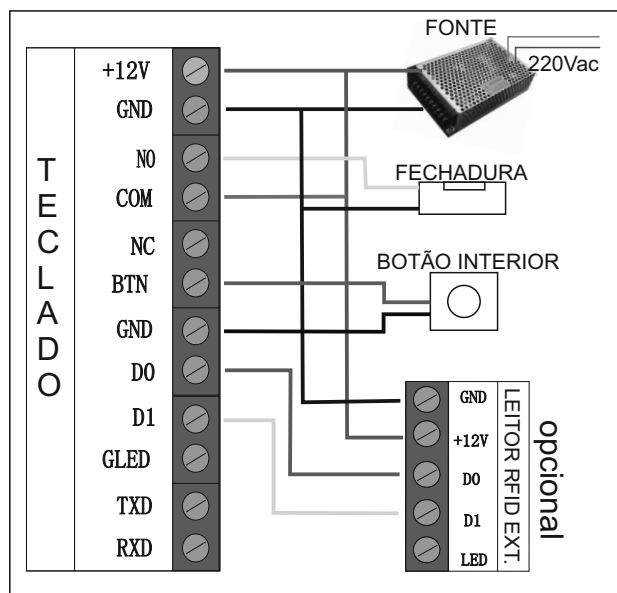
Teclado numérico com leitor de cartões rfid integrado NT\_T10W.

## 1: Parâmetros técnicos:

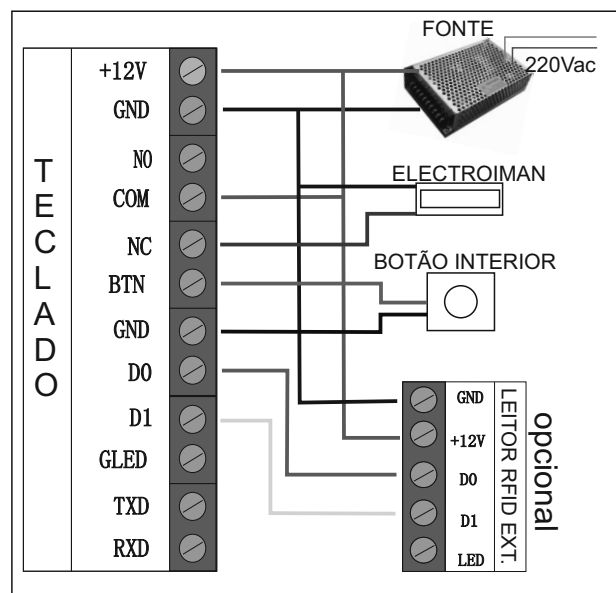
Alimentação-----	9 ~ 16Vdc
Consumo-----	+/- 50mA
Capacidade de utilizadores-----	8000 cartões
Distância de leitura-----	2 ~ 5cm
Temperatura de funcionamento-----	-20°C ~ 70°C
Humidade de trabalho-----	0 ~ 95%

## 2: Ligações:

A):Ligação stand-alone a uma fechadura ou testa eléctrica



B):Ligação stand-alone a um electroímã



## 2b: Descrição dos fios de ligação do teclado:

+12Vdc (positivo de alimentação)-----	vermelho
GND (negativo de alimentação)-----	preto
contacto relé NA (normalmente aberto)-----	amarelo
comum do contacto do relé-----	cinza
contacto relé NF (normalmente fechado)-----	roxo
entrada de botão externo-----	castanho
GND (negativo de alimentação)-----	preto
D0 porta de comunicação wiegand-----	verde
D1 porta de comunicação wiegand-----	branco
saida LED para leitor externo-----	azul
porta de comunicação TXD-----	laranja
porta de comunicação RXD-----	rosa

## 3: CÓDIGO DE ADMINISTRADOR:

O código de administrador de fábrica é 123456, este código é usado para entrar no menu de configuração do teclado. Aconselha-se a que seja modificado para impedir o acesso de terceiros. Para alterar este código proceda da seguinte forma:

a): pressione a tecla \* (asterisco), marque o código de administrador existente , tecla # (cardinal) , tecla 0 (zero) , novo código (4 ~ 8 dígitos) , tecla # (cardinal) , novo código novamente , tecla # (cardinal).

ex:

\*, 123456, #, 0, 438738, #, 438738, #

Agora o novo código de administrador é 438738

#### 4:CÓDIGO GERAL PARA ACIONAMENTO DO RELÉ DO TECLADO:

Este código permite o accionamento do teclado o valor de fábrica é 7890.

Aconselha-se a mudar ou desabilitar este código para evitar o acesso a terceiros.

Para alterar ou desabilitar o código de acesso proceda da seguinte forma:

a): pressione a tecla \* (asterisco), marque o código de administrador existente , tecla # (cardinal) , tecla 9 (nove) , novo código (4 dígitos) , tecla # (cardinal).

ex:

Agora o novo código de acesso é 1234.

b): para desabilitar o código de acesso coloque como código 0000, quatro zeros.

#### 5:PROGRAMAÇÃO DO CARTÃO DE ADMINISTRADOR:

Este cartão funciona como o código de administrador dando acesso às configurações do teclado.

Só é permitido o registo de um cartão de administrador.

Para programar o cartão de administrador proceda da seguinte forma:

a): pressione a tecla \* (asterisco), marque o código de administrador existente , tecla # (cardinal) , tecla 0 (zero) , passe o cartão de administrador a registar.

ex:

#### 6:PROGRAMAÇÃO DOS CARTÕES DE INTRODUÇÃO E CANCELAMENTO DE CARTÕES:

Para facilitar a programação e cancelamento de cartões pode programar 2 cartões, um para a programação e outro para o cancelamento de cartões.

Para programar os cartões proceda da seguinte forma:

a): pressione a tecla \* (asterisco), marque o código de administrador existente , tecla # (cardinal) , tecla 9 (nove) , passe o primeiro cartão (cartão de programação) , passe o segundo cartão (cartão de cancelamento), pressione a tecla \* (asterisco) para sair da programação.

#### 7:PROGRAMAÇÃO DO TEMPO DE ACIONAMENTO DO RELÉ:

Sempre que o teclado é corretamente acionado o relé muda de estado por três segundos (valor de fábrica).

Para alterarmos este tempo (0 ~ 255 segundos) procedemos da seguinte forma:

a): pressione a tecla \* (asterisco), marque o código de administrador existente , tecla # (cardinal) , tecla 7 (sete) , tempo desejado ( tem que ser três dígitos 000 ~ 255), tecla # (cardinal).

ex:

No exemplo acima colocamos como tempo de acionamento do relé, 5 segundos.

#### 8:RESET DA MEMÓRIA DO TECLADO:

##### ATENÇÃO:

Esta função apaga toda a informação do teclado e repõe os valores de fábrica.

a): pressione a tecla \* (asterisco), marque o código de administrador existente , tecla # (cardinal) , tecla 8 (oito) , código de administrador , # (cardinal)

ex:

#### 9:RESET DO CÓDIGO DE ADMINISTRADOR:

Este procedimento apenas repõe o código de administrador não apaga nada na memória.

Desligue a alimentação, abra o teclado ,faça um shunt no jumper J2 existente no interior do teclado.

Ligue a alimentação, remova o shunt e feche o teclado.

O código de administrador é reposto para o valor de fábrica (123456)

## 10:CONVERSÃO DO TECLADO PARA LEITOR:

Este teclado suporta 3 tipos de funcionamento:

- 1)-Controle de acesso com leitor de cartões e gestão de utilizador
- 2)-Leitor de cartões com saída wiegand 26
- 3)-Leitor de cartões com saída wiegand 34

Para ativar o modo desejado proceda da seguinte forma:

A)-Modo de leitor de cartões e controle de acessos:

1º-Desligue a alimentação e ligue a saída GLED ao GND.

2º-Ligue a alimentação e assim que o led do teclado começar a piscar desligue a saída GLED do GND (processo concluído agora o teclado funciona como controle de acessos).

B)-Modo de leitor de cartões com saída wiegand 26:

1º-Desligue a alimentação e ligue a saída D0 ao GND.

2º-Ligue a alimentação e assim que o led do teclado começar a piscar desligue a saída D0 do GND (processo concluído agora o teclado funciona como leitor de cartões WG26).

C)-Modo de leitor de cartões com saída wiegand 34:

1º-Desligue a alimentação e ligue a saída D1 ao GND.

2º-Ligue a alimentação e assim que o led do teclado começar a piscar desligue a saída D1 do GND (processo concluído agora o teclado funciona como leitor de cartões WG34).

## 11:PROGRAMAÇÃO E CANCELAMENTO DE CARTÕES SEM REGISTO DE POSIÇÃO:

Existem duas formas de programar e apagar cartões ou tags sem registo de posição na memória.

### A)-Programação através do menu do teclado:

Para programar marque \* (asterisco), código de administrador, # (cardinal), tecla 1, aproxime o cartão ou tag a programar irá ouvir um bip e o led continuará a piscar por dez segundos, se pretender registar outros cartões ou tags continue aproximando os outros cartões consecutivamente. Para sair da programação aguarde 10 segundos ou pressione a tecla \* (asterisco).

ex:

\* , 123456, #, 1, passar cartão ,passar cartão ...

Cancelamento de um ou mais cartões ou tags memorizados, marque \* (asterisco), código de administrador, # (cardinal), tecla 4, aproxime o cartão ou tag a apagar irá ouvir um bip e o led continuará a piscar por dez segundos, se pretender apagar outros cartões ou tags continue aproximando os outros cartões consecutivamente.

ex:

\* , 123456, #, 4, passar cartão ,passar cartão ...

### B)-Programação através dos cartões de programação e cancelamento (ver ponto 6):

Para programar aproxime o cartão de programação irá ouvir um bip e o led do teclado começará a piscar, aproxime o cartão ou tag a programar irá ouvir um bip e o led continuará a piscar por dez segundos, se pretender registar outros cartões ou tags continue aproximando os outros cartões consecutivamente.

Para sair da programação aguarde 10 segundos ou pressione a tecla \* (asterisco).

Para apagar aproxime o cartão de cancelamento irá ouvir um bip e o led do teclado começará a piscar, aproxime o cartão ou tag a cancelar irá ouvir um bip e o led continuará a piscar por dez segundos, se pretender cancelar outros cartões ou tags continue aproximando os outros cartões consecutivamente.

Para sair da programação aguarde 10 segundos ou pressione a tecla \* (asterisco).

## 12: PROGRAMAÇÃO E CANCELAMENTO DE CARTÕES COM REGISTO DE POSIÇÃO:

Para programar marque \* (asterisco), código de administrador, # (cardinal), tecla 1, numero da posição a memorizar ( este numero é sempre composto por quatro digitos sendo que para a primeira posição será 0001) , tecla # (cardinal) , aproxime o cartão ou tag a programar irá ouvir um bip e o led continuará a piscar por dez segundos, se registrar outros cartões ou tags neste intervalo estes irão assumir as posições seguintes consecutivamente.

Para sair da programação aguarde 10 segundos ou pressione a tecla \* (asterisco).

ex:

\* , 123456, #, 1, 0001 , # , passar cartão

Cartão gravado na primeira posição da memória.

Para cancelar um cartão registado numa determinada posição pressionamos a tecla \* (asterisco) , código de administrador , # (cardinal) , tecla 4, numero da posição (quatro dígitos) , # (cardinal).

ex:

\* , 123456, #, 4, 0001 , #

Cartão apagado da primeira posição da memória.

## 13: REGISTO DE UTILIZADORES COM CARTÃO + CÓDIGO:

Quando se usa esta forma o utilizador terá que passar o cartão e de seguida introduzir o seu código, colocando assim o utilizador num patamar de segurança mais elevado.

Para registarmos um utilizador marque \* (asterisco), código de administrador, # (cardinal), tecla 3, numero da posição a memorizar (quatro digitos) , código do utilizador (quatro dígitos) , tecla # (cardinal) , aproxime o cartão ou tag a programar para esse utilizador.

ex:

\* , 123456, #, 3, 0001 , 1234 , # , passar cartão

Fica assim registado um utilizador na 1ª posição com o código 1234.

Sempre que o utilizador usar o teclado terá que passar o cartão e de seguida marcar o código finalizando com a tecla # (cardinal).

## 14: REGISTO DE UTILIZADORES COM CÓDIGO SEM CARTÃO:

Quando se usa esta forma o utilizador terá de introduzir a posição seguida do seu código.

Para registarmos um utilizador marque \* (asterisco), código de administrador, # (cardinal), tecla 2, numero da posição a memorizar (quatro digitos) , código do utilizador (quatro dígitos) , tecla # (cardinal).

ex:

\* , 123456, #, 2 , 0001 , 1234 , #

Fica assim registado um utilizador na primeira posição com o código 1234.

Quando o utilizador utilizar o teclado terá que marcar 00011234# para acionar o teclado.

## 15: CANCELAMENTO DE UTILIZADORES:

Existem duas formas de cancelamento:

A)- Cancelamento individual:

- 1- Cancelamento através da presença do cartão ou tag, pressionamos a tecla \* (asterisco) , código de administrador , # (cardinal) , tecla 4, passar o cartão a ser cancelado.

ex:

\* , 123456, # , 4 , passar cartão

- 2- Cancelamento através do numero da posição em memória, pressionamos a tecla \* (asterisco) , código de administrador , # (cardinal) , tecla 4, numero da posição (quatro dígitos) , # (cardinal).

ex:

\* , 123456, #, 4, 0001 , #

B)- Cancelamento coletivo:

Este processo elimina todos os utilizadores registados.

Pressionamos a tecla \* (asterisco) , código de administrador , # (cardinal) , tecla 5 , # (cardinal).

ex:

\* , 123456, #, 5 , #

## 16- ALTERAÇÃO DO CÓDIGO DE UTILIZADOR:

Para alterar um código de utilizador marque \* (asterisco), código de administrador, # (cardinal), tecla 6, numero da posição (quatro dígitos) , novo código (quatro dígitos) , tecla # (cardinal).

ex:

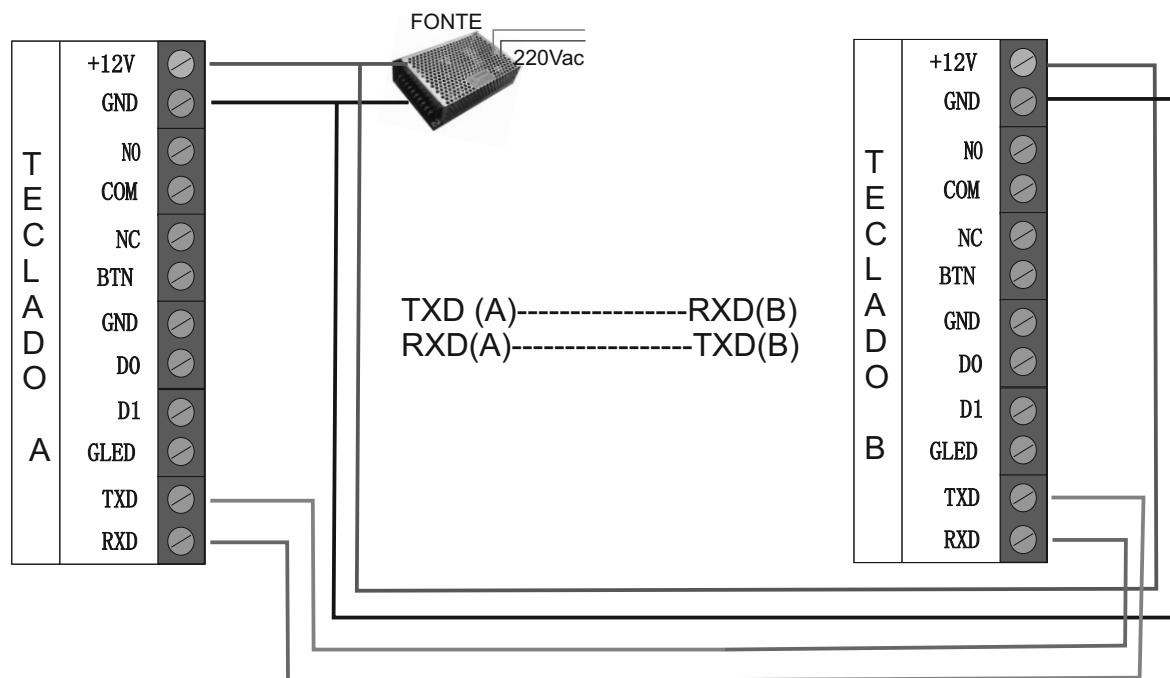
\*, 123456, #, 6 , 0001 , novo código , #

## 17- INTERLIGAÇÃO DE DOIS TECLADOS COM CLONAGEM:

Quando se utiliza dois teclados, por exemplo um por fora e um por dentro da porta podemos interligar os dois teclados através da sua porta de comunicação.

Este método permite fazer as alterações em apenas um deles e depois clonar a informação para o outro teclado.

Esquema de ligação da porta de comunicação:



Para procedermos à passagem de dados (clonagem) de um teclado para o outro procedemos da seguinte forma:

No teclado master de onde queremos enviar a informação marcamos a tecla \* (asterisco) , teclas 13825256 , # (cardinal).

ex:

\*, 123456, #, 6 , 0001 , novo código , #

Os teclados ficarão com os leds a piscar, aguarde que finalize a sincronização dos dados.