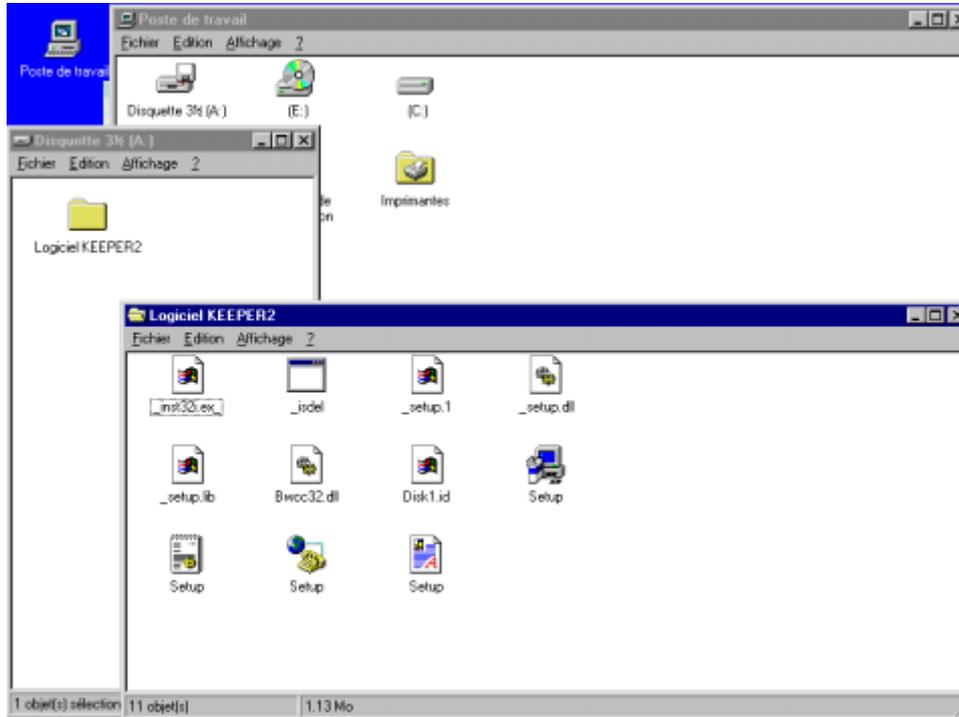


## INSTALLATION DU LOGICIEL KEEPER2 SOUS WINDOWS SUR VOTRE P.C.



Aller dans le répertoire « LOGICIEL KEEPER 2 » et cliquez sur SETUP, puis laissez vous guider.

## EXPLOITATION DU LOGICIEL KEEPER :

Ouvrez le logiciel par « Keeper2b.exe »

1. Enregistrez vos serrures dans le menu « Serrure » - « Affectation » - « Ajouter ».
  - a. Saisir :
    - i. le numéro constructeur qui figure sur le produit et sur la carte de garantie (ex. K2 290 ; saisir 290).
    - ii. Type de serrure : Keeper 2 est sélectionné par défaut : si vous avez acquis un Keeper Contact 2, sélectionnez « KPR RB 80-2 ».
    - iii. Options : 80 clefs est sélectionné par défaut : si vous avez une extension mémoire relative à ce dispositif, sélectionnez l'option 320.
    - iv. Les champs « Appellation », « secteur » et « code », sont des champs libres.

*Opération à renouveler autant de fois que de dispositifs. Vous pourrez constater qu'après avoir sélectionné une serrure, vous pouvez la supprimer ou la modifier.*

2. Enregistrez vos clefs dans le menu « Clef » - « Affectation » - « Ajouter ».
  - a. Choisissez l'option « Paire de Clefs » pour les clefs PROGRAMMATION ainsi que pour les clefs d'accès du RESPONSABLE SECURITE.

**ATTENTION : il est important d'enregistrer vos paires de clés PROGRAMMATION (1 et 2) et RESPONSABLE SECURITE (1 et 2). Cela vous servira plus tard si vous souhaitez créer des clés TITULAIRE**

- b. Choisissez l'option « Clef unique » pour les autres clefs d'accès (et les clés TITULAIRE), sauf si vous souhaitez utiliser le mode de programmation manuel.

**ATTENTION : la clé TITULAIRE est gravée en usine avec un numéro de Keeper précis. Vous ne pouvez l'habiller que sur le Keeper en question.**

3. Dans le menu « Habilitation » - « Clef Maître »,
  - a. sélectionnez une serrure,
  - b. sélectionnez la ligne correspondant à ses clefs de PROGRAMMATION et activez le bouton « MODIFIER ».
  - c. Faites de même avec les clefs RESPONSABLE SECURITE.

**ATTENTION : Le signe \*\* apparaît à gauche de chacune de ces lignes.**

Faites de même pour chaque serrure

4. Dans le menu « Habilitation » - « Serrures », sélectionnez une serrure, faites OK.
  - a. Sélectionnez tour à tour les personnes que vous voulez autoriser, et activez le bouton « MODIFIER » (ou cliquez 2 fois dessus);  
Vous ferez de même lorsque vous voudrez annuler une autorisation.  
Les personnes autorisées sur cette serrure sont signalées par le signe\*
5. Choisissez le mode de transfert de votre organigramme du PC vers la mémoire électronique du KEEPER concerné, en actionnant le bouton « CLEF MÉMOIRE » ou le bouton « TRANSFERT D ».

- Option « CLEF MÉMOIRE » :  
- présentez une clef DK 064 J (jaune) sur le lecteur du boîtier de lecture BTK 01 ou de l'encodeur EC K 201 relié au port série /USB de votre ordinateur.  
- Présentez tour à tour sur le lecteur facial de KEEPER la clef PROGRAMMATION, la clef d'accès du RESPONSABLE SECURITE, puis la clef DK 064 J que vous venez de charger. Des Bips accompagnent la transaction.

**ATTENTION : si vous entendez 3 bips consécutifs rapides (ou 3 signaux lumineux rapides pour le Keeper Contact2) c'est que le transfert a échoué.**

- Option « TRANSFERT D » :  
- Relier l'encodeur ECK 201 d'une part au port série de votre ordinateur, d'autre part au lecteur facial du KEEPER concerné.  
- Activez le bouton « TRANSFERT D » ; suivre les instructions à l'écran ( présenter 1 clé PROG et 1 clé R.S. au lecteur de l'encodeur)

## LECTURE DE LA MÉMOIRE DE KEEPER

Pour relever les informations stockées dans la mémoire d'un KEEPER, vous disposez de deux options :

- Option « CLEF MÉMOIRE » :  
- relevez les informations contenues dans KEEPER en suivant les instructions de la notice page 8.  
- Allez dans le menu « Communications » - « Clef Mémoire » - et choisissez « Lecture Habilitations » ou « Lecture Évènements » . Suivre les instructions.

- Option « TRANSFERT D » : - Relier l'encodeur ECK 201 d'une part au port série de votre ordinateur, d'autre part au lecteur facial du KEEPER concerné.  
- Actionnez le bouton « TRANSFERT D » ; suivre les instructions.