

Kódok programozása /csak főköddal léphet be ebbe az almenübe!/  
Lépjen be a programozói almenübe és nyomja meg az 1. gombot.

Code 1 = USED Master/Name
------------------------------

A kijelző ekkor az 1. számú kódot mutatja /magát a kódszámot sohasem írja ki/.

A kijelzőn látható jelzés 4 részből áll.

Code 1	- kód sorszáma 1-től 7-ig
Used	- az adott sorszámú kód létezik-e vagy sem. Ha nem, akkor "Spare" jelzést láthat.
Master	- kód típusa /Master, Main, System, Area 1 / Az 1. számú kód mindig Master.
Name	- A jobb alsó sarokba szabadon beírhat a kód mellé egy 6 karakter hosszúságú azonosító nevet.

Ha az adott sorszámú kódot elfogadja /nem akarja átírni vagy törölni/, nyomja meg a YES gombot és továbblép a következő sorszámúra. Ha a NO gombot nyomja meg, az azt jelenti, hogy változtatni akar.

Code 2	Spar
Main	

A kijelzőn megjelenik egy nyíl, amely mindig arra az adatra mutat, amely a programozás tárgya. Ha második helyen a "Spare" jelzést látja, az azt jelenti, hogy az adott sorszámon már van egy érvényes kód. Ha megnyomja a NO gombot, akkor ezzel kitörli a meglévő kódot. Ha új kódot akar programozni, akkor üsse be a kívánt 4 jegyű számot.

Code 2	2837
Main	

A kijelzőn ekkor meg is jelenik a betáplált szám. Ha hibázott, egyszerűen üsse be újra a számot. Ha helyes a kód, amit a kijelzőn lát, nyomja meg a YES gombot.

Code 2 = Used  
Main

A NO billentyű megnyomásával választhatja ki, hogy milyen típusú lesz a kód, amit beprogramozott: Master, Main, System vagy Area 1. Ha kiválasztotta, nyomja meg a YES-t.

Code 2 = Used  
System

Az utolsó részben szabadon beírhat egy azonosító nevet a kódhoz. A név hosszúsága maximum 6 karakter lehet. Ha nem kíván nevet beírni, nyomja meg a YES-t. Ha igen akkor nyomja meg a NO-t.

Code 2 = Used  
System

Az első karakter helyén megjelenik egy vonal. A betűk programozása az alábbi táblázat szerint történik.

Minden betűnek megfelel egy kódszám.

A - 1	D - 2	G - 3	J - 4	M - 5	P - 6
B - 11	E - 22	H - 33	K - 44	N - 55	Q - 66
C - 111	F - 222	I - 333	L - 444	O - 555	R - 666
1 - 1111	2 - 2222	3 - 3333	4 - 4444	5 - 5555	6 - 6666

S - 7	V - 8	Y - 9
T - 77	W - 88	Z - 99
U - 777	X - 888	Szóköz - 999
7 - 7777	8 - 8888	9 - 9999

Tehát az adott gomb megfelelő számú megnyomásával a kijelzőn megjelenik a kívánt betű. Ekkor nyomja meg a YES-t és továbblép a következő betűhelyre. Ha közben hibát követ el, ESC megnyomásával kettőt visszaléphet.

Ha végzett, nyomja meg a YES-t.