

Οδηγίες Χρήσης

HUNE RF CARD LOCK SOFTWARE

Version 19.0

Εισαγωγή στην ηλεκτρονική κλειδαριά θυρών με χρήση κάρτας RF

Το σύστημα ηλεκτρονικής κλειδαριάς, που απαρτίζεται από την συσκευή ανάγνωσης – προγραμματισμού καρτών και το πρόγραμμα Εγγραφής-Ανάγνωσης και διαχείρισης των καρτών RF που εγκαθίσταται σε ηλεκτρονικό υπολογιστή και είναι υπεύθυνο για την έκδοση και διαχείριση των καρτών για ξενοδοχεία, καθώς και για την διαχείριση καταχωρημένων πληροφοριών.

1. Τύπος υπολογιστικού συστήματος που απαιτείται

Ηλεκτρονικός υπολογιστής

Pentium 133 ή νεότερος, μνήμη άνω των 128 MB RAM, σκληρός δίσκος χωρητικότητας τουλάχιστον 10GB και μια διαθέσιμη θύρα COM.

Λειτουργικό σύστημα

Windows 2000 ή νεότερο.

2. Σύνδεση της συσκευής

Συνδέστε την συσκευή ανάγνωσης προγραμματισμού σε μια θύρα USB του υπολογιστή. Εγκαταστήστε τους οδηγούς προγραμμάτων (Drivers) όπως περιγράφεται **στο Παράρτημα 1**.

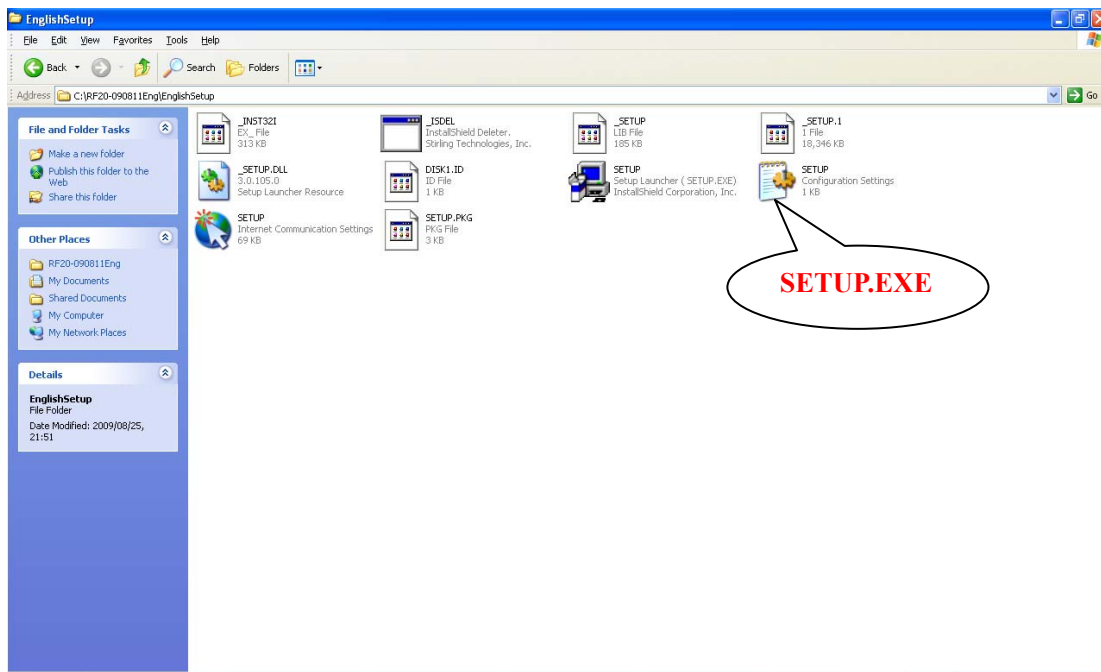
Προσοχή: Κατά την ανάγνωση ή την εγγραφή δεδομένων δεν πρέπει να αφαιρείτε την κάρτα ή να διακόπτεται την τροφοδοσία γιατί τα δεδομένα θα αλλοιωθούν.

3. Εγκατάσταση του προγράμματος

Τοποθετήστε το δίσκο στον οδηγό. Εκτελέστε το αρχείο “EnglishSetup\setup.exe” και ακολουθήστε τις οδηγίες του συστήματος. Αυτόματα δημιουργείται ο φάκελος D: HUNELOCK. Προτείνεται να διατηρήσετε αυτήν την διεύθυνση, αλλά αν θέλετε μπορείτε να την αλλάξετε. Μετά την εγκατάσταση, θα βρείτε μια συντόμευση για το πρόγραμμα στην επιφάνεια εργασίας, καθώς και στον κατάλογο προγραμμάτων των Windows.

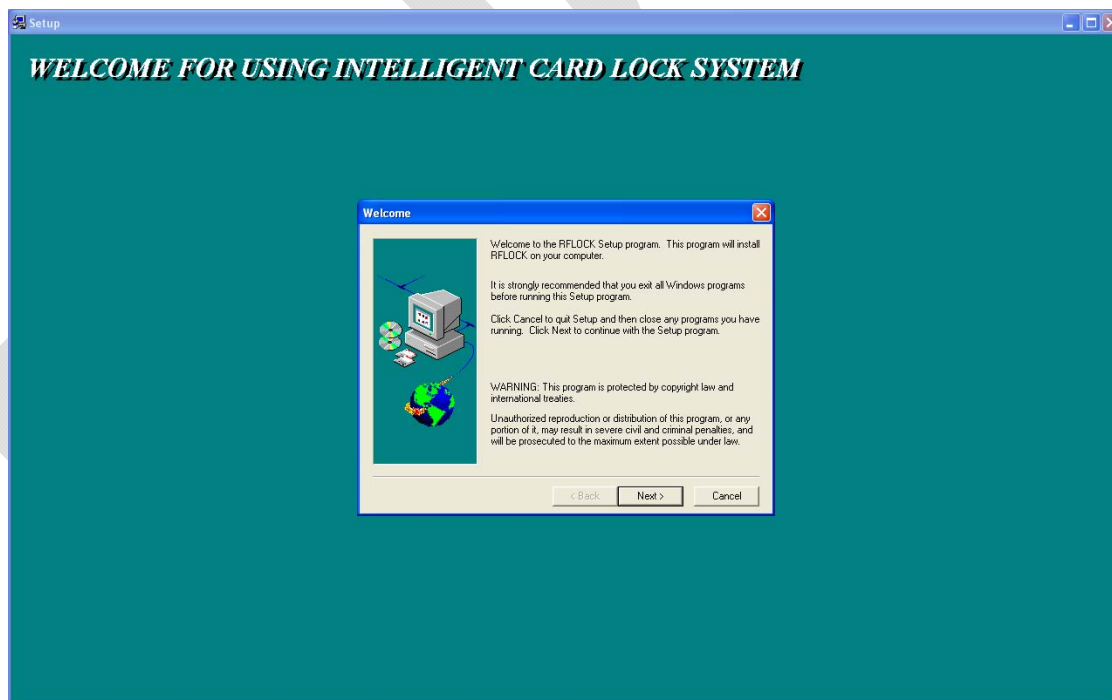
Αναλυτικά, η εγκατάσταση του συστήματος έχει ως εξής:

1. Στο Windows Explorer και στα περιεχόμενα του CD, επιλέξτε με διπλό κλικ το “EnglishSetup”, (εικ. 1)



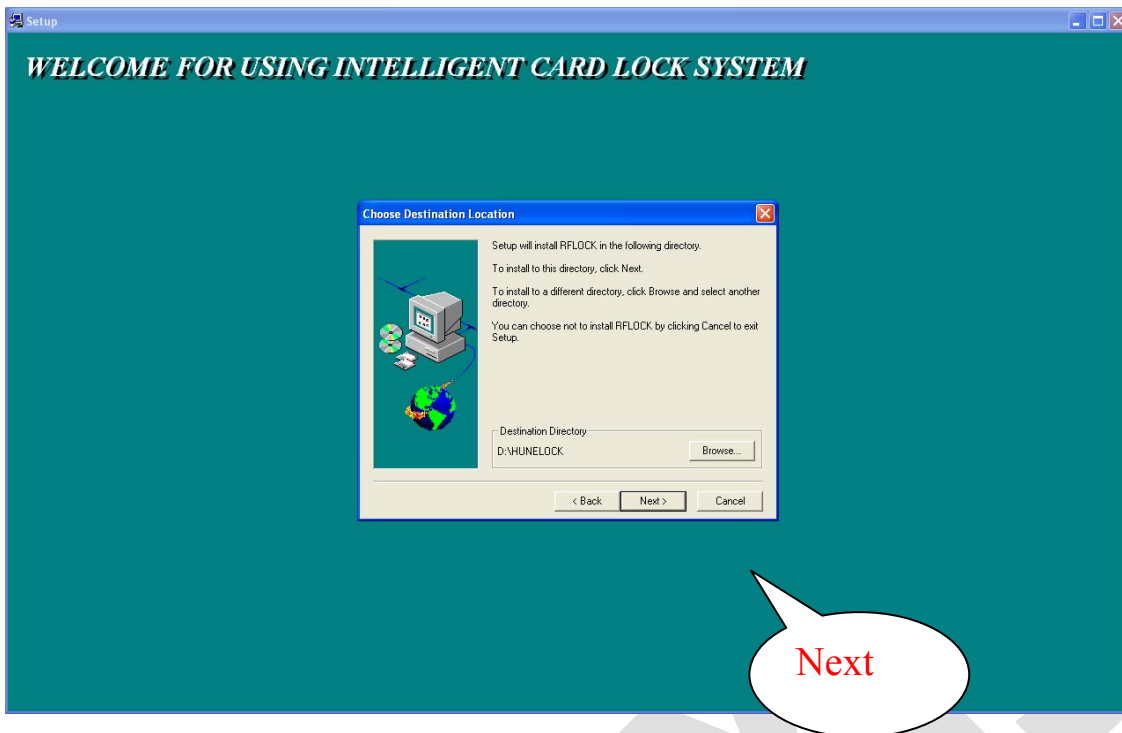
Εικ. 1

2. Θα εμφανιστεί το παρακάτω παράθυρο διαλόγου (Εικ. 2)



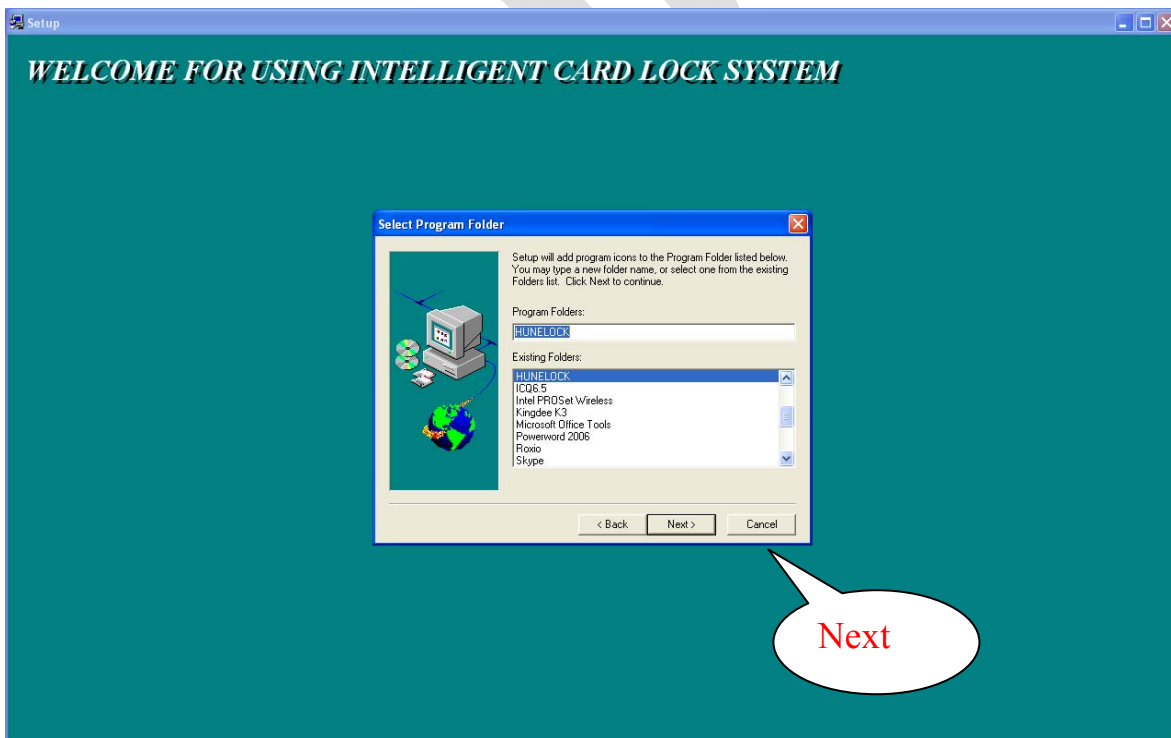
Εικ. 2

3. Πιέστε “Next” (επόμενο) και θα εμφανιστεί το παράθυρο διαλόγου (Εικ. 3)



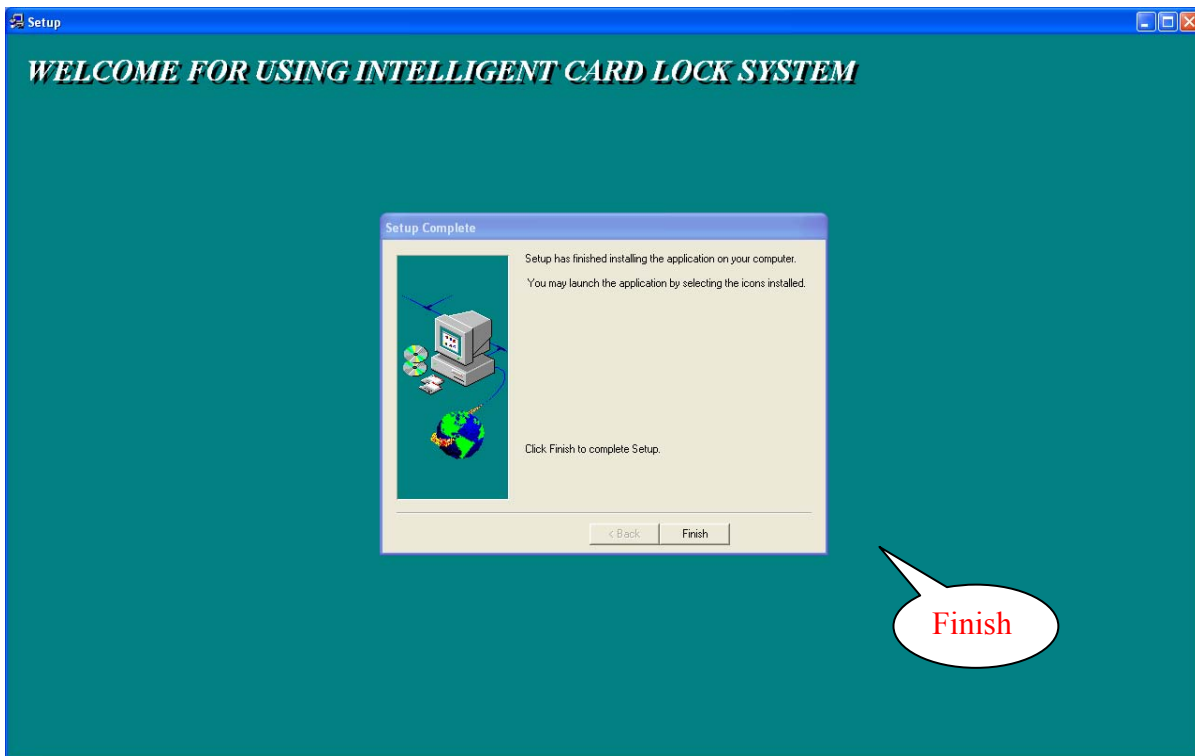
Εικ. 3

4. Πιέστε “Next” (επόμενο) για να χρησιμοποιήσετε τον προτεινόμενο φάκελο ή πιέστε “Browse” (αναζήτηση) αν επιθυμείτε να αλλάξετε το φάκελο (Εικ. 4)



Εικ. 4

5. Πιέστε “Next” (επόμενο) και θα εμφανιστεί το παράθυρο διαλόγου (Εικ. 5)



Εικ. 5

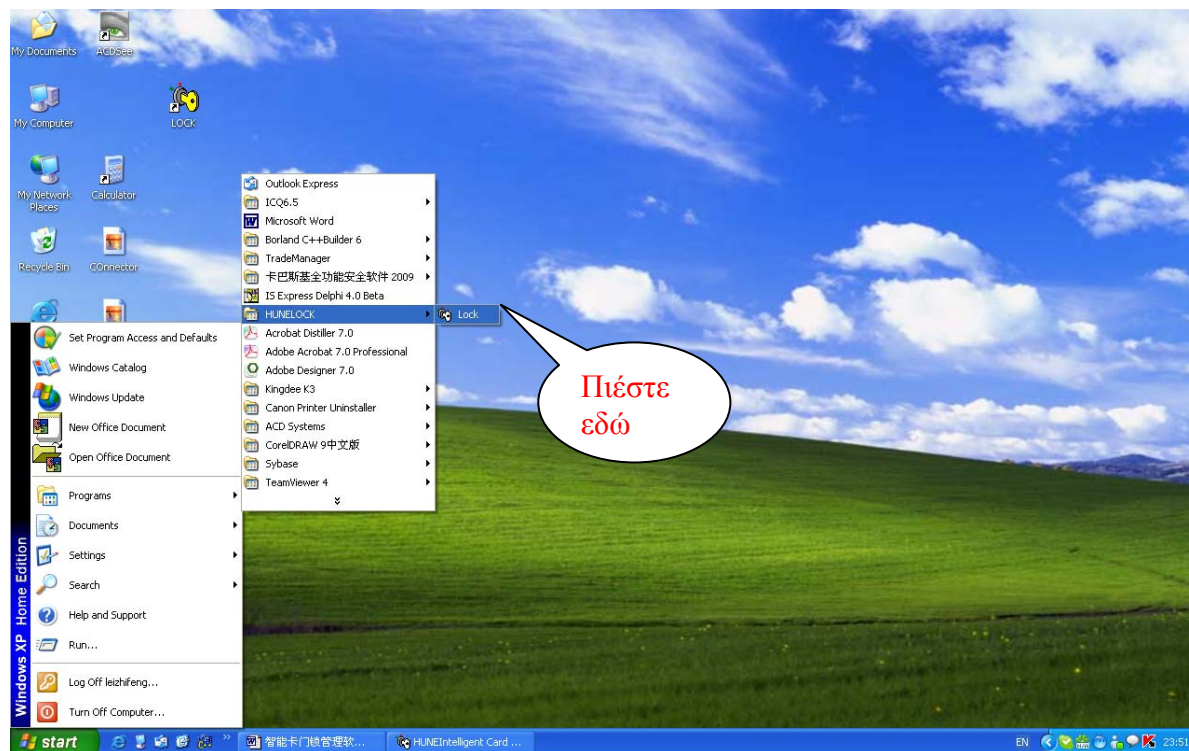
6. Πιέστε "Finish" (τερματισμός) για την ολοκλήρωση της εγκατάστασης του προγράμματος.

4. Εισαγωγή στο σύστημα

Στην γραμμή εργασιών πιέστε «Έναρξη» -> «Προγράμματα» -> «HUNELOCK» -> «LOCK», όπως φαίνεται



στην Εικ. 6, ή κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας, για να εκκινήσετε το σύστημα, όπως φαίνεται στην Εικ. 6.



Εικ. 6

Το παράθυρο εισαγωγής στο σύστημα (login) φαίνεται παρακάτω. Για την είσοδο στο σύστημα απαιτείται να δώσετε το Όνομα Χρήστη σας (User), καθώς και τον Κωδικό Πρόσβασης (Password) και να πιέσετε OK. Εφόσον αυτά είναι σωστά, θα σας επιτραπεί η είσοδος στο σύστημα.



Προσοχή: Αν η λίστα με τα Ονόματα Χρήστη (User) είναι κενή, μπορείτε να μπείτε στο σύστημα με τον Κωδικό Πρόσβασης (Password) «12345».

5. Το κύριο παράθυρο του συστήματος



5.1 Γραμμή μενού (menu bar)

Η γραμμή μενού απαρτίζεται από τα μενού "Link" (Σύνδεση - αράμετροι σύνδεσης συσκευής προγραμματισμού ανάγνωσης), "User" (Χρήστης), "Room" (Δωμάτιο), "Lodge" (Διαμονή), Issue Key Card (Δημιουργία κάρτας κλειδιού), Issue Maintenance Card (Δημιουργία κάρτας συντηρητή), Report (Αναφορά), System Management (Διαχείριση), "Exit" (Εξοδος).

1. Το μενού 'Link' παραπέμπει στις ρυθμίσεις σύνδεσης της συσκευής προγραμματισμού ανάγνωσης με το πρόγραμμα. Όταν μπαίνετε στο πρόγραμμα, ο υπολογιστής συνδέεται αυτόματα με την συσκευή. Εφόσον η σύνδεση είναι επιτυχής, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα δηλώνει το όνομα της θύρας COM στην οποία είναι συνδεδεμένη η συσκευή, διαφορετικά, ελέγξτε αν η συσκευή είναι ενεργοποιημένη και αν το καλώδιο σύνδεσης είναι σωστά τοποθετημένο. Στην συνέχεια, πιέστε ξανά το 'Link' και ρυθμίστε εκ νέου τις παραμέτρους σύνδεσης.
2. Το μενού 'User' (Χρήστης) περιλαμβάνει τα εξής: 'User management' (Διαχείριση χρηστών) και 'Change password' (Αλλαγή Κωδικού Πρόσβασης).
 - A) Το 'User management' (Διαχείριση χρηστών) χρησιμοποιείται για την προσθήκη, μετατροπή και διαγραφή των χρηστών του συστήματος και των δικαιοδοσιών τους στο σύστημα.
 - B) Το 'Change password' (Αλλαγή Κωδικού Πρόσβασης) χρησιμοποιείται από τον χρήστη για την αλλαγή του κωδικού του πρόσβασης.
3. Το μενού 'Room' (Δωμάτιο) χρησιμοποιείται για την διαχείριση των πληροφοριών όλων των δωματίων και την διαμόρφωση των λειτουργιών των κλειδαριών. Περιλαμβάνει τρεις σελίδες: 'Building' (Κτίριο), 'Floor' (Οροφος) and 'Room' (Δωμάτιο).
4. Το μενού 'Lodge' αποτελεί τον πυρήνα του συστήματος. Χρησιμοποιείται από τον υπεύθυνο της ρεσεψιόν για την διαχείριση των δωματίων. Αποτελείται από 9 σελίδες: 'S-Loge', 'G-Loge',

'S-Book', 'G-Book', 'Che-Out', 'Continue', 'Renew', 'Change', 'Information'.

5. Το μενού "Issue Key Card" έχει επιλογές που αφορούν την δημιουργία καρτών για την καθημερινή λειτουργία του συστήματος στις επιλογές του περιλαμβάνονται Guest Card (κάρτα πελάτη), Floor Card (κάρτα ορόφου), Building Card (κάρτα κτιρίου), Master Card (Κάρτα Μάστερ).

6. Το μενού "Issue Maintenance Card" περιλαμβάνει επιλογές που αφορούν τον προγραμματισμό και την ανάγνωση δεδομένων από τις κλειδαριές. Στις επιλογές του μενού περιλαμβάνονται Initialization Card, Initialization Card2, Clock Card, Checkout Card, Stop Card, Clear Card, Blacklist Card, Password Card.

7. Το μενού "Report" χρησιμοποιείται για να λαμβάνετε αναφορές σχετικά με την χρήση καρτών και τις κρατήσεις του ξενοδοχείου.

8. Το μενού "System Management" προσφέρει επιλογές για την εμφάνιση αρχείων του συστήματος καθώς και την ρύθμιση των λειτουργικών παραμέτρων.

9. Το μενού 'Exit' κλείνει το σύστημα.

5.2 Shortcut Button (Πλήκτρα συντομεύσεων)

Τα πλήκτρα αυτά παρέχουν άμεση πρόσβαση στις λειτουργίες του συστήματος που χρησιμοποιούνται πιο συχνά.

5.3 Information column (Στήλη πληροφοριών)

Στην στήλη πληροφοριών εμφανίζονται το όνομα του ξενοδοχείου και η ώρα.

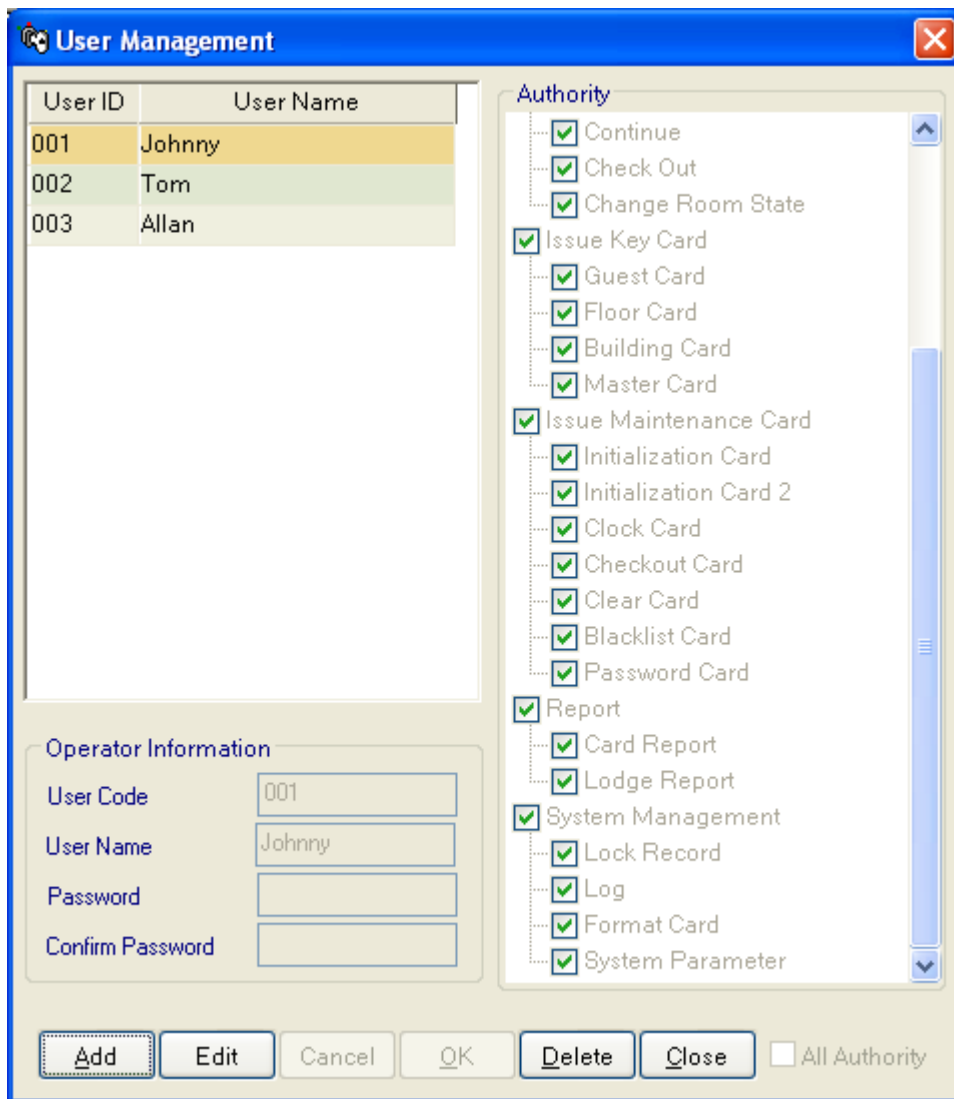
ΠΡΟΣΟΧΗ: Μετά την εγκατάσταση του συστήματος, είναι απαραίτητη η επανεκκίνησή του. Στη συνέχεια, μέσω του **User** (Χρήστης) καθορίστε τους χειριστές κι ύστερα επιλέξτε Room (Δωμάτιο) για να δημιουργήσετε και να επεξεργαστείτε τις πληροφορίες των δωματίων και να εκδώσετε τις κάρτες **Initialization Card**, **Initialization Card 2**, και **Clock** για να ρυθμίσετε τις κλειδαριές. Τέλος, επιλέξτε **Lodge** για να διαχειριστείτε την διαμονή στα δωμάτια, τις κρατήσεις κλπ. Μερικές φορές θα χρησιμοποιήσετε το **System Management** (Διαχείριση συστήματος).

6. Management of user (user) Διαχείριση χρηστών

Πιέστε το πλήκτρο <User> στο κύριο παράθυρο του συστήματος για να ενεργοποιήσετε την Διαχείριση Χρηστών (User Management)

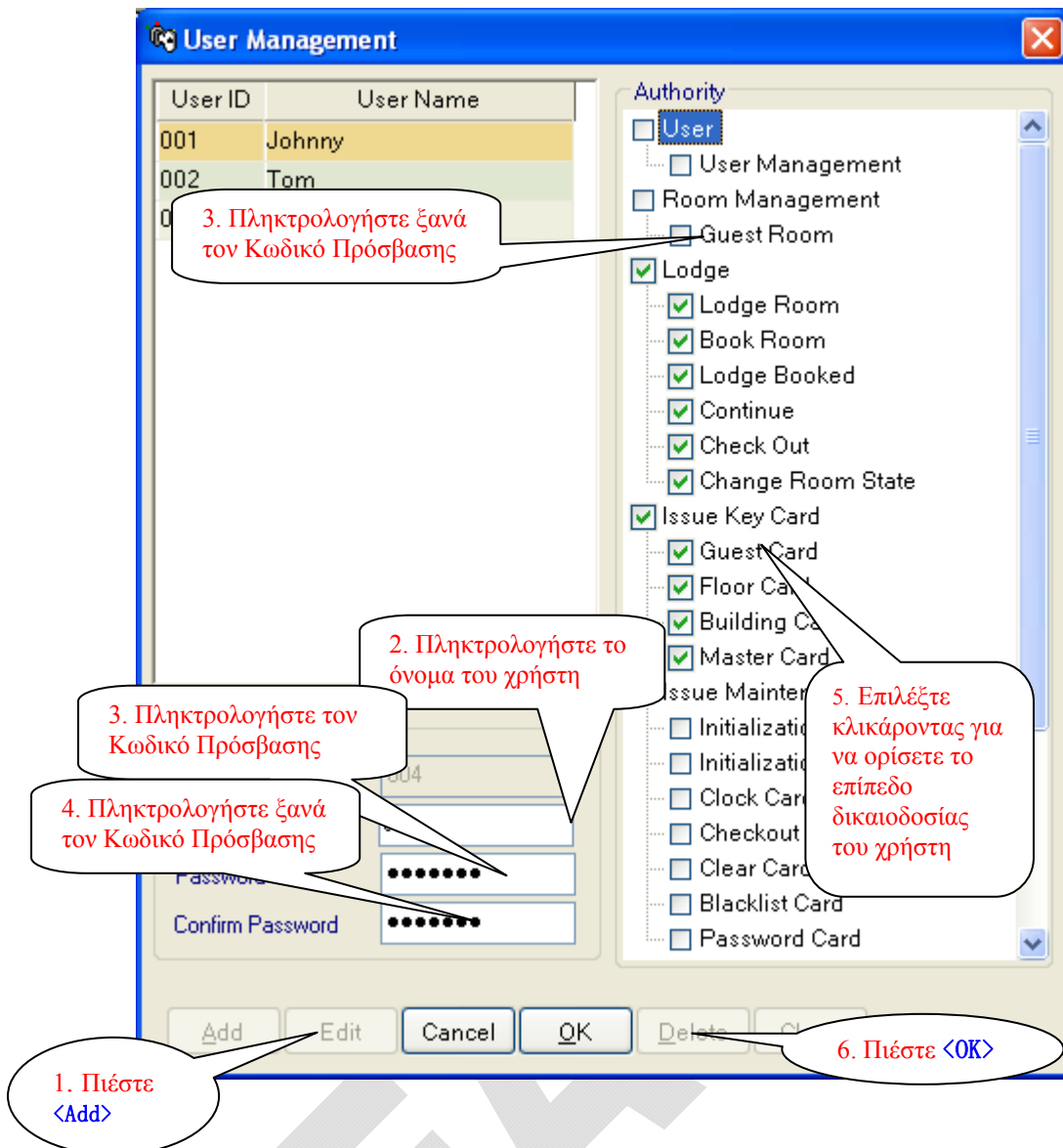


Το παράθυρο Διαχείρισης Χρηστών (User Management) έχει την ακόλουθη μορφή:



6.1 Add User (Προσθήκη χρήστη)

Πιέστε 'Add' (Προσθήκη), πληκτρολογήστε το όνομα του χρήστη στο **User Name**, με μέγιστο μέγεθος 10 χαρακτήρες, και πληκτρολογήστε τον Κωδικό Πρόσβασης στο **Password** και πληκτρολογώντας τον μια δεύτερη φορά για επιβεβαίωση στο **Confirm password**. Επιλέξτε κάνοντας κλικ στις επιλογές του **Authority** για να ορίσετε το επίπεδο δικαιοδοσίας του χρήστη. Η επιλογή φαίνεται με ένα ✓ στα τετραγωνάκια. Πιέστε 'OK' για να καταχωρήσετε την εγγραφή. Ακόμα, δείτε παρακάτω:



6.2 Edit user (Τροποποίηση χρήστη)

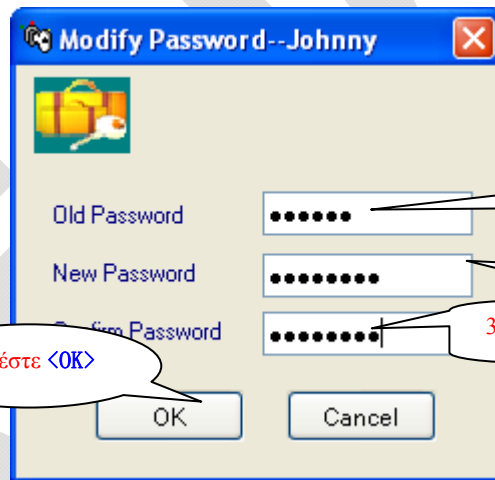
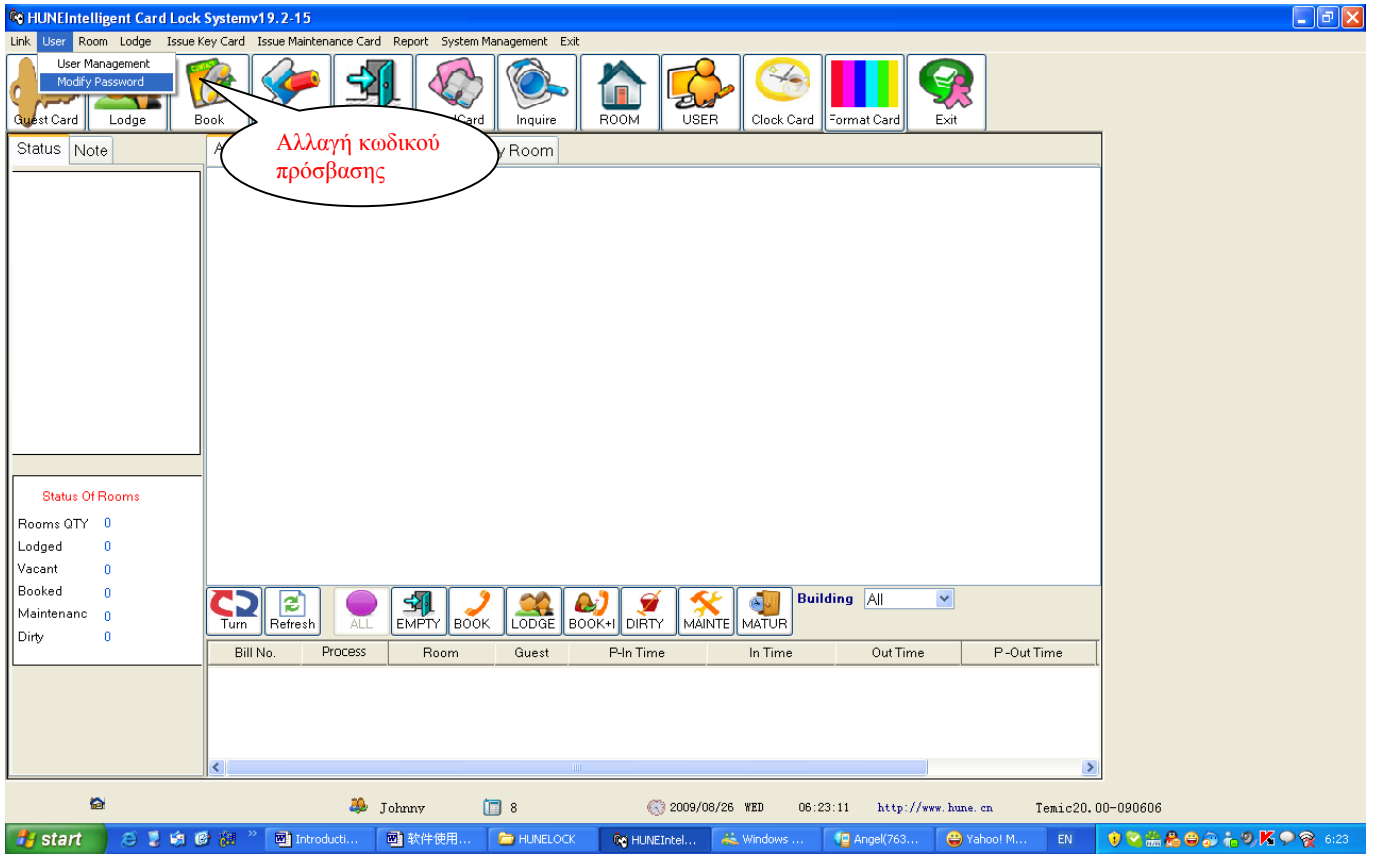
Για να τροποποιήσετε τον Κωδικό Πρόσβασης και το επίπεδο δικαιοδοσίας ενός χρήστη επιλέξτε τον χρήστη από την λίστα χρηστών ή χρησιμοποιώντας τα αντίστοιχα πλήκτρα και ύστερα πιέστε το πλήκτρο **Edit**. Αφού τροποποιήσετε τα χαρακτηριστικά που επιθυμείτε, πιέστε το πλήκτρο **OK**. Αν θέλετε να μην καταχωρηθούν οι αλλαγές, πιέστε το πλήκτρο **Cancel**.

6.3 Delete user (Διαγραφή χρήστη)

Επιλέξτε τον χρήστη που επιθυμείτε να διαγράψετε, πιέστε το πλήκτρο **Delete**. Στο παράθυρο διαλόγου που θα εμφανιστεί, πιέστε **Yes**.

6.4 Change user's password (Αλλαγή κωδικού πρόσβασης χρήστη)

Στο μενού **User** (Χρήστης) επιλέξτε **Modify Password** (Αλλαγή κωδικού πρόσβασης). Στο παράθυρο διαλόγου που θα εμφανιστεί, όπως φαίνεται παρακάτω, πληκτρολογήστε πρώτα τον παλιό κωδικό πρόσβασης (**Old Password**) στο ομώνυμο κελί, στη συνέχεια τον καινούργιο κωδικό πρόσβασης (**New Password**) στο ομώνυμο κελί και στο (**Confirm Password**) και τέλος, πιέστε το πλήκτρο **OK** για να καταχωρηθεί ο νέος κωδικός πρόσβασης. Θα πρέπει να είστε σίγουροι ότι θυμάστε το νέο σας κωδικό.



1. Πληκτρολογήστε τον παλιό κωδικό

2. Πληκτρολογήστε το νέο κωδικό

3. Πληκτρολογήστε ξανά το νέο κωδικό

4. Πιέστε <OK>

7. Format card (διαμόρφωση κάρτας)

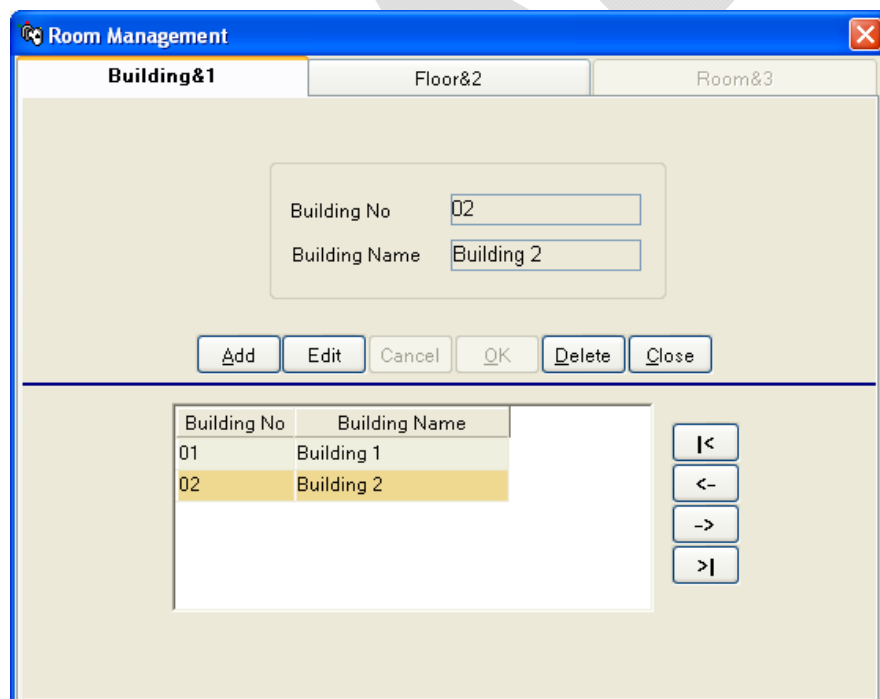
Όλες οι καινούργιες κάρτες πρέπει να διαμορφωθούν (format) πριν εγγραφούν σε αυτήν δεδομένα. Διαμορφωμένες κάρτες δεν μπορούν να διαμορφωθούν ξανά. Πιέστε το πλήκτρο **'Format card'** στο κυρίως παράθυρο για να ενεργοποιηθεί η διαδικασία format. Όταν εμφανιστεί το αναδυόμενο παράθυρο με την ένδειξη "Format card succeeded" βγάλτε την κάρτα και συνεχίστε την διαδικασία με τις επόμενες.

8. Room management (room) Διαχείριση δωματίων

Αυτή η λειτουργία επιτρέπει την εισαγωγή των δεδομένων για όλα τα δωμάτια του ξενοδοχείου, καθώς και την έκδοση των καρτών **Initialization Card**, **Initialization Card 2** και **Clock Card** που είναι απαραίτητες για την αρχική ενεργοποίηση των κλειδαριών. Πρέπει να δώσετε προσοχή στην διάταξη των δωματίων στο ξενοδοχείο πριν αρχίσετε την εισαγωγή δεδομένων στο σύστημα. Πιέστε το πλήκτρο **'Room'** στο κεντρικό παράθυρο για να ενεργοποιήσετε το παράθυρο διαλόγου **'Room Management' (Διαχείριση Δωματίων)**.



Το παράθυρο **'Room Management' (Διαχείριση Δωματίων)** φαίνεται παρακάτω. Υπάρχουν τρεις σελίδες: **'Building' (Κτίριο)**, **'Floor' (Όροφος)** και **'Room' (Δωμάτιο)**. Οι πληροφορίες των δωματίων εισάγονται πρώτα σε επίπεδο κτιρίου, ύστερα σε επίπεδο ορόφου και τέλος σε επίπεδο των ίδιων των δωματίων.



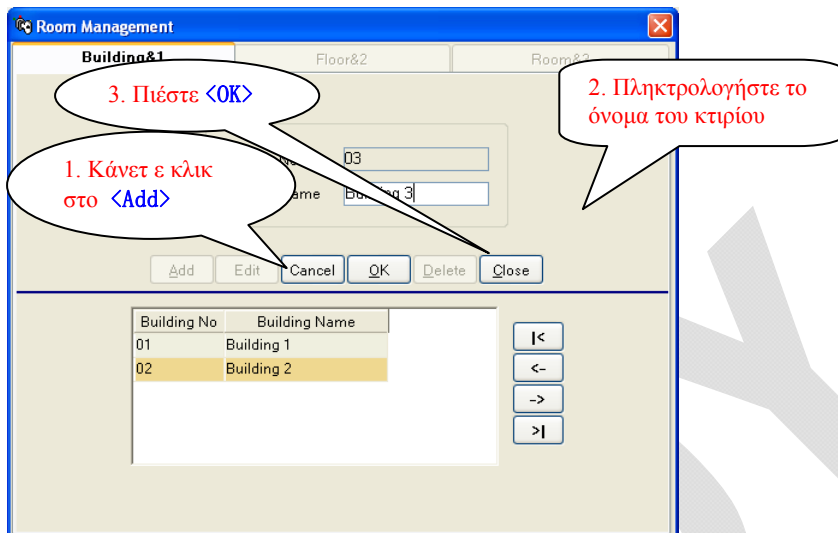
8.1 Building (Κτίριο)

Χρήση των βελών επιλογής που εμφανίζονται στο παράθυρο

- |<: Μετάβαση στην πρώτη εγγραφή.
- < -: Μετάβαση στην προηγούμενη εγγραφή.
- >: Μετάβαση στην επόμενη εγγραφή
- >|: Μετάβαση στην τελευταία εγγραφή

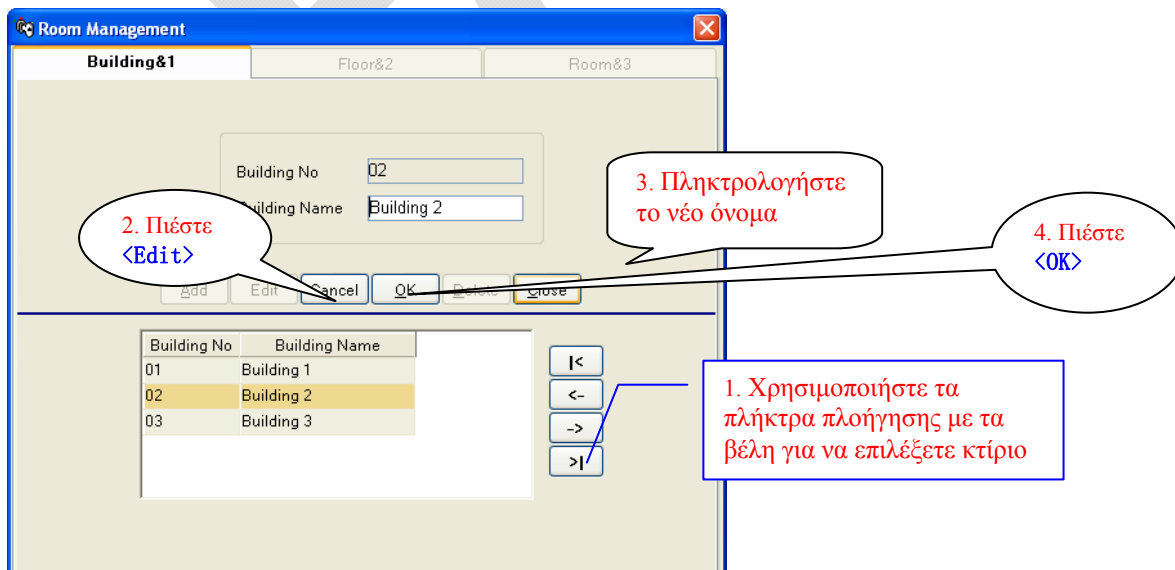
8.1.1 Add building (Προσθήκη κτιρίου)

Πιέστε το πλήκτρο 'Add'. Ο αύξοντας αριθμός του κτιρίου δημιουργείται αυτόματα. Πληκτρολογήστε το όνομα του κτιρίου στο κελί 'Building name' (Όνομα κτιρίου) και πιέστε 'OK' για να το καταχωρήσετε. Μπορείτε να δημιουργήσετε μέχρι και 20 κτίρια. Δύο κτίρια δεν μπορούν να έχουν το ίδιο όνομα.




8.1.2 Edit building name (Τροποποίηση ονόματος κτιρίου)

Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα πλοήγησης με τα βέλη ή επιλέξτε το κτίριο που σας ενδιαφέρει από λίστα κτιρίων. Πιέστε πλήκτρο 'Edit', πραγματοποιήστε τις αλλαγές που θέλετε και πιέστε 'OK'. Αν θέλετε να ακυρώσετε τις αλλαγές, πιέστε 'Cancel'.



8.1.3 Delete building (Διαγραφή κτιρίου)

Πιέστε  για να μεταβείτε στην τελευταία εγγραφή, πιέστε **'Delete'** και στο παράθυρο διαλόγου που θα εμφανιστεί πιέστε **'Yes'**.

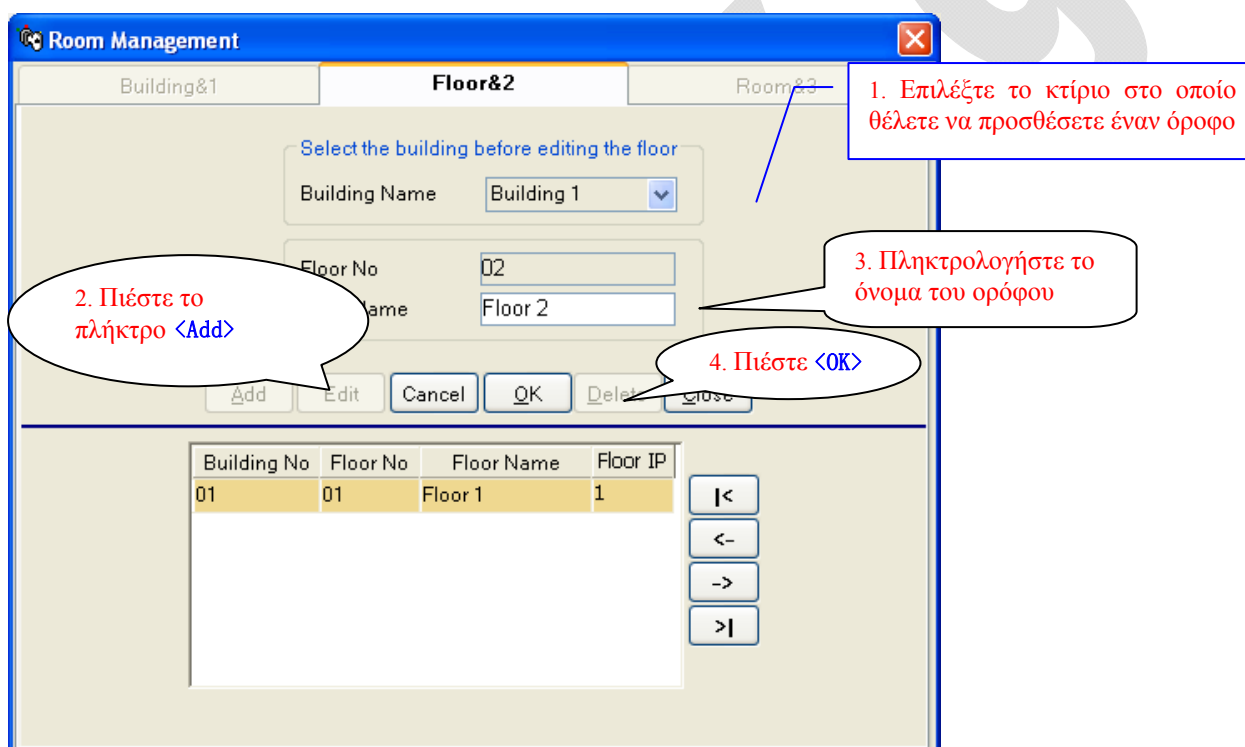
Προσοχή: Για να αποφευχθούν λανθασμένες διαγραφές, κάθε διαγραφή ξεκινά από την τελευταία εγγραφή. Εάν υπάρχουν όροφοι στο προς διαγραφή κτίριο, θα πρέπει πρώτα να διαγράψετε τους ορόφους, όπως επίσης και τα δωμάτια που ενδεχομένως περιλαμβάνουν αυτοί.

8.2 Floor (Όροφοι)

8.2.1 Add Floor (Προσθήκη ορόφου)

Επιλέξτε το κτίριο στο οποίο θέλετε να προσθέσετε έναν όροφο στο πεδίο **'Building Name'**. Πιέστε το πλήκτρο **'Add'**. Ο αριθμός του ορόφου δημιουργείται αυτόματα. Πληκτρολογήστε το όνομα του ορόφου στο πεδίο **'Floor Name'** και πιέστε **'OK'** για να καταχωρηθεί στο σύστημα. Μπορούν να καταχωρηθούν στο σύστημα μέχρι και 63 όροφοι ακολουθώντας την παραπάνω διαδικασία.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Μέσα σε ένα κτίριο, δεν μπορούν να υπάρχουν όροφοι με το ίδιο όνομα.



1. Επιλέξτε το κτίριο στο οποίο θέλετε να προσθέσετε έναν όροφο

2. Πιέστε το πλήκτρο <Add>

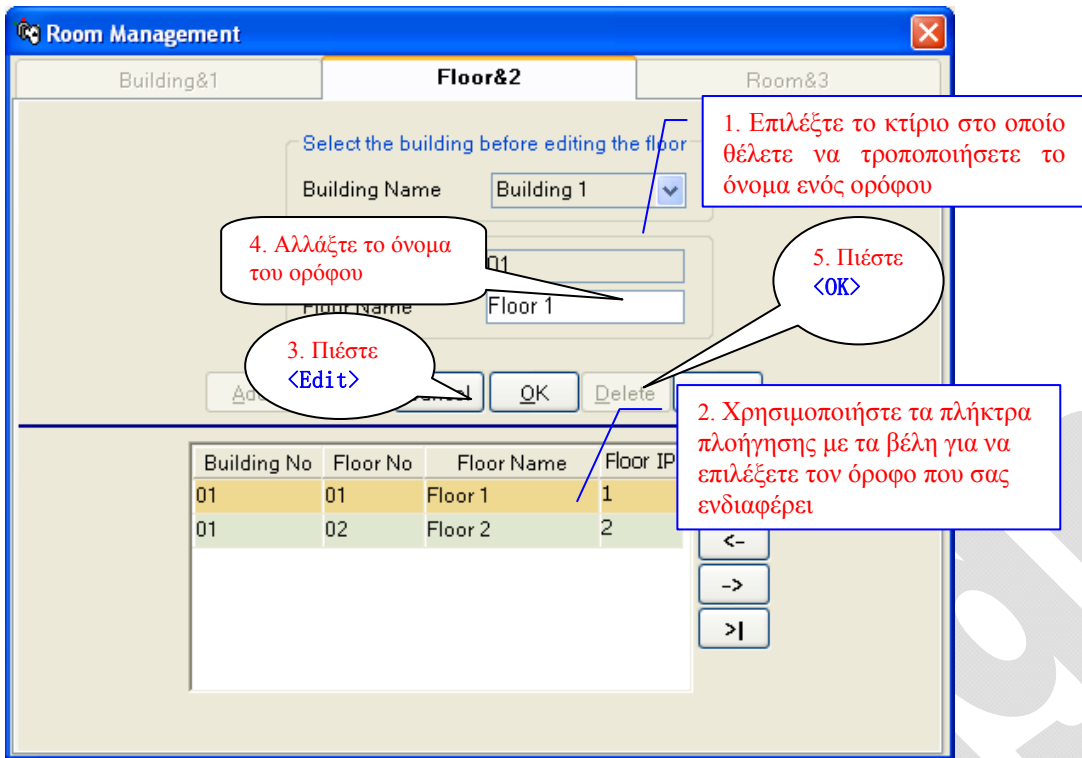
3. Πληκτρολογήστε το όνομα του ορόφου

4. Πιέστε <OK>

Building No	Floor No	Floor Name	Floor IP
01	01	Floor 1	1

8.2.2 Edit floor name (τροποποίηση ονόματος ορόφου)

Επιλέξτε το κτίριο στο οποίο θέλετε να τροποποιήσετε το όνομα ενός ορόφου στο πεδίο **'Building Name'**. Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα πλοήγησης με τα βέλη ή επιλέξτε τον όροφο που σας ενδιαφέρει από την λίστα ορόφων. Πιέστε το πλήκτρο **'Edit'** και όταν ολοκληρώσετε τις αλλαγές, πιέστε το πλήκτρο **'OK'**. Αν θέλετε να ακυρώσετε τις αλλαγές, πιέστε **'Cancel'**.



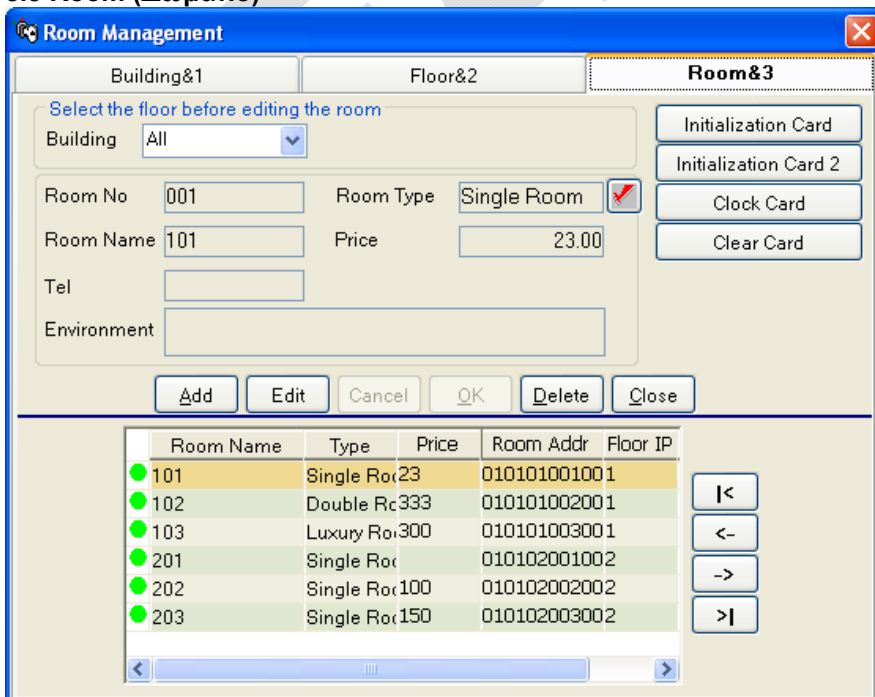
8.2.3 Delete floor (Διαγραφή ορόφου)

Επιλέξτε το κτίριο, στο οποίο βρίσκεται ο όροφος που θέλετε να διαγράψετε, στο πεδίο **'Building Name'**. Πιέστε το πλήκτρο για να μεταβείτε στην τελευταία εγγραφή της λίστας ορόφων και πιέστε

'Delete'. Στο παράθυρο διαλόγου που θα εμφανιστεί, πιέστε **'Yes'**.

Προσοχή: Για να αποφευχθούν λανθασμένες διαγραφές, κάθε διαγραφή ξεκινά από την τελευταία εγγραφή. Εάν υπάρχουν δωμάτια στον προς διαγραφή όροφο, θα πρέπει πρώτα να διαγράψετε τα δωμάτια που ενδεχομένως περιλαμβάνουν αυτοί.

8.3 Room (Δωμάτιο)



8.3.1 Add room (Προσθήκη δωματίου)

Επιλέξτε το κτίριο και τον όροφο στα οποία θέλετε να προσθέσετε ένα δωμάτιο από τα πεδία **'Building'** και **'Floor'**. Πιέστε το πλήκτρο **'Add'**. Ο αριθμός του δωματίου δημιουργείται αυτόματα. Πληκτρολογήστε το όνομα του δωματίου στο πεδίο **'Room Name'** και πιέστε **'OK'** για να καταχωρηθεί στο σύστημα. Μπορούν να καταχωρηθούν στο σύστημα μέχρι και 99 όροφοι ακολουθώντας την παραπάνω διαδικασία. ΠΡΟΣΟΧΗ: Μέσα σε έναν όροφο, δεν μπορούν να υπάρχουν δωμάτια με το ίδιο όνομα.

1. Επιλέξτε το κτίριο και τον όροφο στα οποία θέλετε να προσθέσετε ένα δωμάτιο

2. Πιέστε <Add>

3. Πληκτρολογήστε πληροφορίες σχετικάς με το δωμάτιο

4. Πιέστε <OK>

Room Name	Type	Price	Room Addr	Floor
201	Single Room		010102001002	
202	Single Room	100	010102002002	
203	Single Room	150	010102003002	
204	Single Room	160	010102004002	

8.3.2 Edit room's information (Τροποποίηση πληροφοριών δωματίου)

Επιλέξτε το κτίριο και τον όροφο, στα οποία βρίσκεται το δωμάτιο που θέλετε να τροποποιήσετε, στα πεδία **'Building Name'** και **'Floor Name'**. Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα πλοήγησης με τα βέλη για να επιλέξετε το δωμάτιο που σας ενδιαφέρει. Πιέστε το πλήκτρο **'Edit'** και όταν ολοκληρώσετε τις αλλαγές, πιέστε το πλήκτρο **'OK'**. Αν θέλετε να ακυρώσετε τις αλλαγές, πιέστε **'Cancel'**.

1. Επιλέξτε το κτίριο και τον όροφο που βρίσκεται το δωμάτιο που θέλετε να επιλέξετε


2. Πιέστε <Edit>

3. Πληκτρολογήστε τις πληροφορίες του δωματίου

4. Πιέστε <OK>

Room Name	Type	Price	Room Addr	Floor
201	Single Room		010102001002	
202	Single Room	100	010102002002	
203	Single Room	150	010102003002	
204	Single Room	160	010102004002	
205	Single Room	180	010102005002	

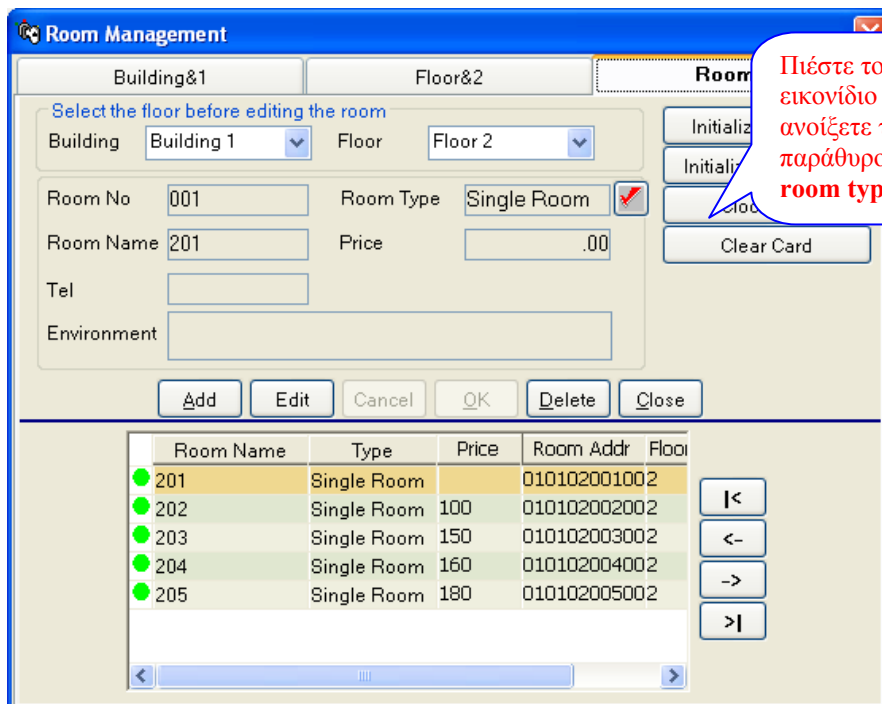
8.3.3 Delete room (Διαγραφή δωματίου)

Επιλέξτε το κτίριο και τον όροφο, στα οποία βρίσκεται το δωμάτιο που θέλετε να διαγράψετε, στα πεδία 'Building' και 'Floor'. Πιέστε το πλήκτρο  για να μεταβείτε στην τελευταία εγγραφή και πιέστε 'Delete'. Στο παράθυρο διαλόγου που θα εμφανιστεί, πιέστε 'Yes'.

Προσοχή: Για να αποφευχθούν λανθασμένες διαγραφές, κάθε διαγραφή ξεκινά από την τελευταία εγγραφή.




8.3.4 Set room type (ορισμός τύπου δωματίου)

Για να τροποποιήσετε τον τύπο του δωματίου, πιέστε το εικονίδιο δίπλα στο πεδίο 'Room Type' για να ανοίξετε το παράθυρο 'Edit room type'.




Room Name	Type	Price	Room Addr	Floor
201	Single Room		010102001002	
202	Single Room	100	010102002002	
203	Single Room	150	010102003002	
204	Single Room	160	010102004002	
205	Single Room	180	010102005002	

8.3.4.1 Add room type (Προσθήκη τύπου δωματίου)

Κάντε κλικ μέσα στο πεδίο Room Type πάνω από τα πλήκτρα   και πιέστε . Η λίστα κάτω από τα βέλη περιλαμβάνει τους τύπους που έχουν ήδη καταχωρηθεί.

8.3.4.2 Delete room type (Διαγραφή τύπου δωματίου)

Επιλέξτε στην λίστα κάτω από τα βέλη τον τύπο δωματίου που θέλετε να διαγράψετε και πιέστε .

Room Type: Price:

Remark:

No.	Room Type	Price	Remark
1	Single Room		
2	Double Room		
3	Luxury Room		

1. Πληκτρολογήστε το νέο τύπο δωματίου

2. Πιέστε το κάτω βέλος για να καταχωρηθεί ο νέος τύπος δωματίου

Room Type: Price:

Remark:

No.	Room Type	Price	Remark
1	Single Room		
2	Double Room		
3	Luxury Room		
4	Honeymoon Room	888	Perfect room

2. Πιέστε το πάνω βέλος για να διαγράψετε τον τύπο δωματίου που έχετε επιλέξει

1. Κάντε κλικ στον τύπο δωματίου που θέλετε να διαγράψετε

Όταν ολοκληρώσετε την καταχώρηση όλων των πληροφοριών του δωματίου στο σύστημα, μπορείτε να εκδώσετε τις κάρτες 'Initialization Card', 'Initialization Card 2' και 'Clock Card' για να καταχωρηθούν τα δεδομένα της κλειδαριάς. Οι κλειδαριές απαιτούν την εξής διαδικασία ενημέρωσης: α) για το άνοιγμα της κλειδαριάς.

8.3.5 Issue Initialization Card (Έκδοση κάρτας αρχικού προγραμματισμού κλειδαριάς)

Η κάρτα **Initialization** χρησιμοποιείται για την ενημέρωση των δεδομένων της κλειδαριάς που περιλαμβάνουν κωδικούς πρόσβασης για κάθε επίπεδο και δωμάτιο. Κάθε **Initialization** πρέπει να αντιστοιχεί σε ένα δωμάτιο. Αν υπάρχουν N δωμάτια, θα πρέπει να εκδοθούν N κάρτες **Initialization**. Για να μην γίνουν λάθη, προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε ετικέτες στις κάρτες. Αφού ενημερωθούν οι κλειδαριές, οι κάρτες μπορούν να ξαναχρησιμοποιηθούν.

Διαδικασία

Επιλέξτε το κτίριο και τον όροφο στα οποία βρίσκεται το δωμάτιο στα πεδία **'Building Name'** και **'Floor Name'**. Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα πλοήγησης με τα βέλη ή επιλέξτε το δωμάτιο που σας ενδιαφέρει από την λίστα δωματίων. Εισάγετε την κάρτα στην συσκευή ανάγνωσης-εγγραφής. Πιέστε το πλήκτρο **'Initialization Card'** και ακολουθήστε τις οδηγίες για την έκδοση της κάρτας. Πλησιάστε την κάρτα στην αντίστοιχη κλειδαριά ώστε η τελευταία να ενημερωθεί με τα αντίστοιχα δεδομένα.

Επεξήγηση

Μόνο οι κλειδαριές που δεν έχουν δεχθεί αρχικό προγραμματισμό μπορούν να δεχθούν μια κάρτα **Initialization Card**. Αν θέλετε να ενημερώσετε μια κλειδαριά που έχει ήδη ενημερωθεί-προγραμματιστεί, θα πρέπει πρώτα να διαγράψετε τα καταχωρημένα δεδομένα. Για παράδειγμα, αν μια κλειδαριά έχει χαρακτηριστεί ως αρ. 101 και θέλετε να την χαρακτηρίσετε ως αρ. 103, θα πρέπει να εκδώσετε μια κάρτα **Clear Card** της αρ. 101 για να διαγράψετε τα αντίστοιχα δεδομένα και στην συνέχεια να εκδώσετε κάρτες **Initialization Card (1 και 2)** και **Clock Card** της αρ. 103 και να εγκαταστήσετε στην κλειδαριά τα νέα δεδομένα. Μπορούμε να διαπιστώσουμε αν μια κλειδαριά έχει εγκατεστημένα δεδομένα, αν όταν πλησιάζοντας μια προγραμματισμένη κάρτα απλά αναβοσβήνει το ενδεικτικό led σε κόκκινο χρώμα χωρίς να ακούγεται κάποιος προειδοποιητικός ήχος.

The screenshot shows the 'Room Management' software interface. It features a top navigation bar with 'Building&1' and 'Floor&3'. Below this, there are input fields for 'Building Name' (set to 'Building&1') and 'Floor Name' (set to 'Floor 2'). A table lists rooms with columns for 'Room Name', 'Type', 'Price', 'Room Addr', and 'Floor IP'. The room '203' is highlighted in yellow. To the right of the table are navigation buttons: '<', '<-', '->', and '>|'. At the bottom, there are buttons for 'Add', 'Edit', 'Cancel', 'OK', 'Delete', and 'Close'. On the right side, there are buttons for 'Initialization Card', 'Initialization Card 2', 'Clock Card', and 'Clear Card'. Three callouts provide instructions:

1. Επιλέξτε το κτίριο και τον όροφο στα οποία βρίσκεται το δωμάτιο
2. Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα πλοήγησης με τα βέλη για να επιλέξετε το δωμάτιο που θέλετε να εκδώσετε κάρτα Installation Card
3. Εισάγετε την κάρτα και πιέστε το πλήκτρο < Initialization Card>

8.3.6 Issue Initialization Card 2 (Έκδοση κάρτας 2 αρχικού προγραμματισμού κλειδαριάς)

Η δεύτερη κάρτα **Initialization** χρησιμοποιείται για να προγραμματιστούν οι αναλυτικές πληροφορίες της κλειδαριάς. Για όλες τις κλειδαριές του ίδιου συστήματος μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μία κάρτα **Initialization 2**.

Διαδικασία

Βάλτε την κάρτα στην υποδοχή της συσκευής ανάγνωσης – εγγραφής. Κάντε κλικ στο **Initialization Card 2** όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την κάρτα.

8.3.7 Issue Clock Card (Έκδοση κάρτας Clock Card)

Η κάρτα **Clock Card** χρησιμοποιείται για την ρύθμιση του ρολογιού της κλειδαριάς. Είναι αποδεκτή από όλες τις κλειδαριές.

Διαδικασία

Εισάγετε μια κάρτα στην συσκευή ανάγνωσης-εγγραφής. Κάντε κλικ στο **'Clock Card'** όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την κάρτα για να προγραμματίσετε όλες τις κλειδαριές.

Επεξήγηση

Κάθε κλειδαριά διαθέτει ένα ρολόι. Η ώρα του ρολογιού της κλειδαριάς πρέπει να είναι ίδια με την πραγματική ώρα. Όταν μια κάρτα κλειδί διαβάζεται από κλειδαριά, η κλειδαριά συγκρίνει την ώρα λήξης της κάρτας με την τρέχουσα ώρα. Αν η ώρα λήξης της κάρτας είναι παλαιότερη της ώρας της κλειδαριάς, η κλειδαριά δεν θα δεχτεί την κάρτα κλειδί. Προτείνεται να ενημερώνετε με μια κάρτα **Clock Card** κάθε τρεις μήνες τις κλειδαριές για να διασφαλίζετε ότι διαθέτουν την σωστή ώρα.

Η κάρτα clock δεν λειτουργεί σαν ρολόι κάθε φορά που θέλετε να προγραμματίσετε μια κλειδαριά πρέπει να ενημερώνετε την ώρα της.

8.3.8 Issue Clear Card (Έκδοση κάρτας Clear Card)

Η κάρτα **Clear Card** χρησιμοποιείται για την διαγραφή των δεδομένων από τις κλειδαριές. Η **Clear Card** μπορεί να χρησιμοποιηθεί για όλες τις κλειδαριές του ξενοδοχείου.

Διαδικασία

Βάλτε μια κάρτα στην συσκευή εγγραφής-προγραμματισμού κάντε κλικ στο εικονίδιο **Clear Card** όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την κάρτα για να διαγράψετε τις πληροφορίες μιας προγραμματισμένης κλειδαριάς.

Επεξήγηση

Αν γίνει κάποιο λάθος κατά την εγκατάσταση των δεδομένων σε μια κλειδαριά, μπορείτε να διαγράψετε τις πληροφορίες και να επαναλάβετε την ενημέρωση της κλειδαριάς χρησιμοποιώντας τις κάρτες **'Initialization Card'** και **'Clock Card'**. Αν δε μπορείτε να διαγράψετε τα δεδομένα με την κάρτα **Clear Card**, μπορείτε να πιάσετε το κουμπί 'S1' που βρίσκετε στην πλακέτα της κλειδαριάς για περισσότερο από 3 δευτερόλεπτα για να διαγραφούν όλες οι πληροφορίες.

9. Έκδοση καρτών για την λειτουργία του συστήματος

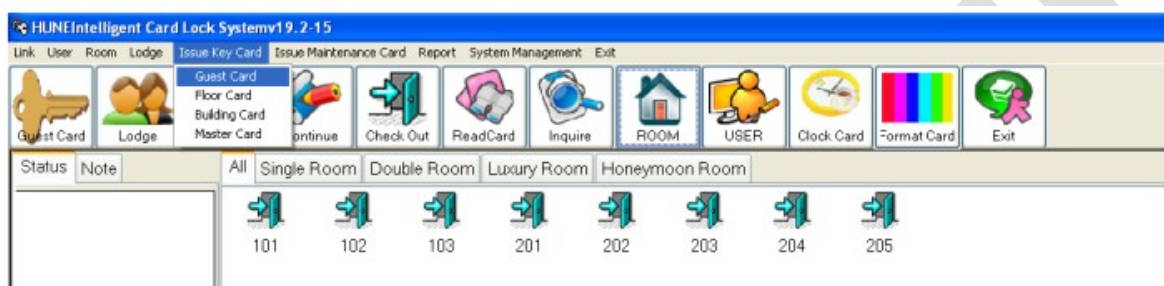
Μέσω των διαδικασιών που περιγράφονται ακολούθως μπορεί να εκδοθούν οι απαραίτητες κάρτες για την λειτουργία του συστήματος, αυτές είναι:

Guest Card: Κάρτα φιλοξενούμενου ανοίγει μόνο το δωμάτιο του, έχει χρονική διάρκεια όσο το διάστημα παραμονής του φιλοξενούμενου σύμφωνα με την κράτηση του, μπορεί κατ επιλογή να ανοίγει την κλειδαριά ακόμα και αν αυτή είναι «κλειδωμένη» από μέσα.

Floor Card: Κάρτα ορόφου, ανοίγει όλες τις κλειδαριές ενός ορόφου, μπορεί να έχει χρονική διάρκεια, ανοίγει πάντα την πόρτα.

Building Card: Κάρτα κτιρίου, ανοίγει όλες τις κλειδαριές του κτιρίου, μπορεί να έχει χρονική διάρκεια, ανοίγει πάντα την πόρτα.

Master Card: Κάρτα Master, ανοίγει όλες τις κλειδαριές του συγκροτήματος, μπορεί να έχει χρονική διάρκεια, ανοίγει πάντα την πόρτα.



9.1 Έκδοση Guest Card (Κάρτας φιλοξενούμενου)

Διαδικασία

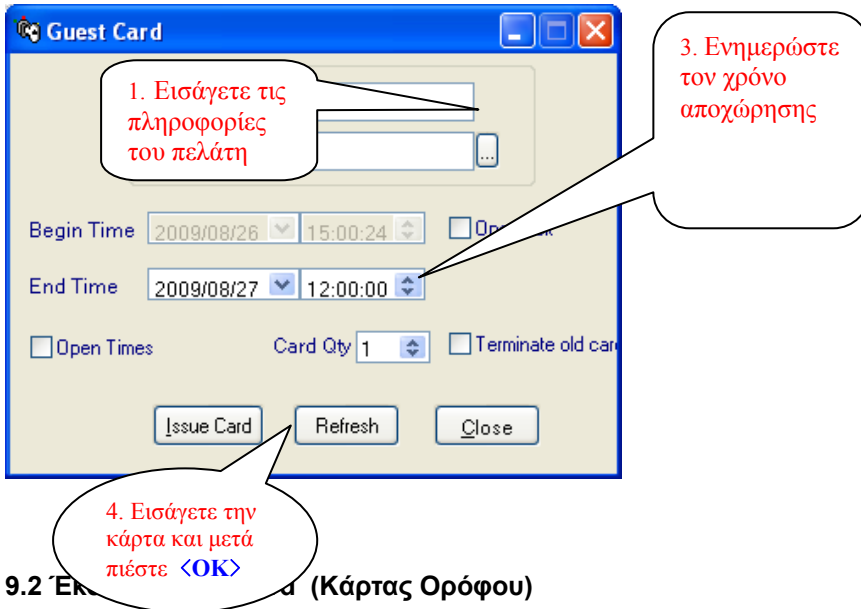
Επιλέξτε **Issue Key Card > Guest Card** ή κάντε κλικ στο εικονίδιο **Guest Card**, στο αναδυόμενο παράθυρο εισάγετε το όνομα του φιλοξενούμενου στο πεδίο **Guest**, κάντε κλικ στο εικονίδιο **Room** για να επιλέξετε το δωμάτιο, επιλέξτε **End Time** για να ορίσετε ώρα και ημερομηνία λήξης της κάρτας. Αν θέλετε μπορείτε να ελέγξετε και να ορίσετε τις ειδικές λειτουργίες. Εισάγετε την κάρτα στη συσκευή ανάγνωσης προγραμματισμού και επιλέξτε **Issue Card**.

Επεξήγηση

Open Bolt (άνοιγμα ακόμα και αν η πόρτα είναι «κλειδωμένη» από μέσα), Always Open (η πόρτα μένει ανοικτή, πρέπει να ξαναπλησιάσετε την κάρτα για να κλειδώσει), Terminate Old card (τερματισμός παλιάς κάρτας-όταν χρησιμοποιηθεί η νέα κάρτα ακυρώνεται αυτόματα οποιαδήποτε άλλη), Open Times (ορισμός αριθμού ανοιγμάτων).

Σημείωση: Μερικές από τις εκδόσεις του συστήματος μπορεί να μην υποστηρίζουν όλες τις λειτουργίες που περιγράφονται παραπάνω.

2. Κάντε κλικ για να επιλέξετε το δωμάτιο



9.2 Έκδοση Floor Card (Κάρτας Ορόφου)

Μέσω αυτής της επιλογής μπορεί να δημιουργήσετε μια κάρτα που ανοίγει τα δωμάτια ενός ορόφου.

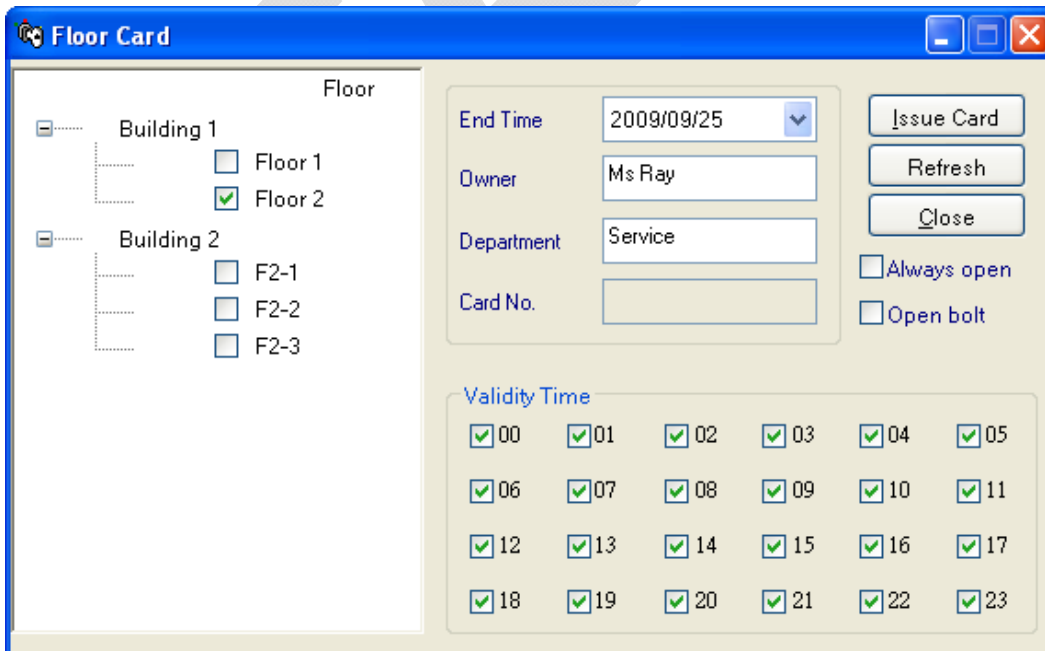
Διαδικασία

Επιλέξτε **Issue Key Card> Floor Card**, στο αναδυόμενο παράθυρο εισάγετε το όνομα του χρήστη της κάρτας στο πεδίο **Owner**, επιλέξτε τον όροφο από την λίστα ορόφου, και ορίσετε ημερομηνία λήξης της κάρτας (αν το επιθυμείτε) στο πεδίο **End Time**. Αν θέλετε μπορείτε να ελέγξετε και να ορίσετε τις ειδικές λειτουργίες. Εισάγετε την κάρτα στη συσκευή ανάγνωσης προγραμματισμού και **επιλέξτε Issue Card**.

Επεξήγηση

Open Bolt (άνοιγμα ακόμα και αν η πόρτα είναι «κλειδωμένη» από μέσα), **Always Open** (η πόρτα μένει ανοικτή, πρέπει να ξαναπλησιάσετε την κάρτα για να κλειδώσει), **Validity Time** (ορισμός χρονικού παράθυρου που η κάρτα μπορεί να ανοίγει την πόρτα).

Σημείωση: Μια κάρτα ορόφου μπορεί να προγραμματιστεί ώστε να ανοίγει το μέγιστο 4 ορόφους.



9.2 Έκδοση Master Card (Κάρτας Master)

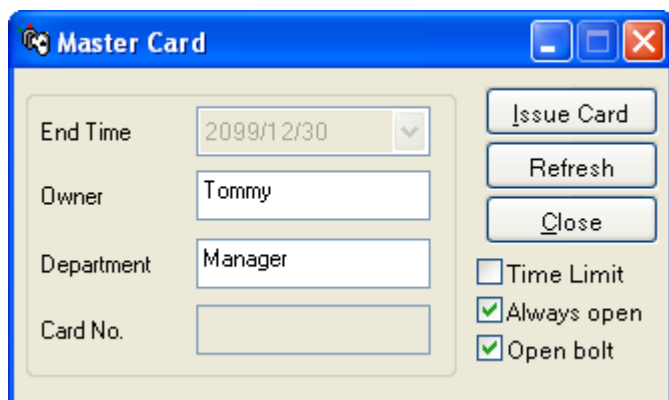
Διαδικασία

Επιλέξτε **Issue Key Card> Master Card** , στο αναδυόμενο παράθυρο εισάγετε το όνομα του χρήστη της κάρτας στο πεδίο **Owner**, και ορίσετε ημερομηνία λήξης της κάρτας (αν το επιθυμείτε) στο πεδίο **End Time**. Αν θέλετε μπορείτε να ελέγξετε και να ορίσετε τις ειδικές λειτουργίες. Εισάγετε την κάρτα στη συσκευή ανάγνωσης προγραμματισμού και επιλέξτε **Issue Card**.

Επεξήγηση

Open Bolt (άνοιγμα ακόμα και αν η πόρτα είναι «κλειδωμένη» από μέσα), **Always Open** (η πόρτα μένει ανοικτή, πρέπει να ξαναπλησιάσετε την κάρτα για να κλειδώσει)

Σημείωση: Μερικές εκδόσεις του συστήματος μπορεί να μην υποστηρίζουν την λειτουργία Always Open.



10. Issue Maintenance Card (Έκδοση καρτών συστήματος)

Αυτή η λειτουργία χρησιμοποιείται για την έκδοση των καρτών διαχείρισης και προγραμματισμού του συστήματος οι κάρτες που εκδίδονται και οι λειτουργία της κάθε μιας περιγράφεται ακολούθως:

Initialization Card (κάρτα αρχικού προγραμματισμού): Χρησιμοποιείται για να περάσουν οι αρχικές πληροφορίες συστήματος σε μια κλειδαριά. Για κάθε κλειδαριά της εγκατάστασης απαιτείται μια κάρτα αρχικού προγραμματισμού.

Initialization Card 2 (κάρτα αρχικού προγραμματισμού 2): Χρησιμοποιείται για να περάσουν οι αναλυτικές εντολές προγραμματισμού. Για όλες τις κλειδαριές ενός συστήματος απαιτείται μια κάρτα.

Clock Card (Κάρτα ώρας) : Χρησιμοποιείται για να περάσουν οι πληροφορίες ώρας και ημερομηνίας στις κλειδαριές .

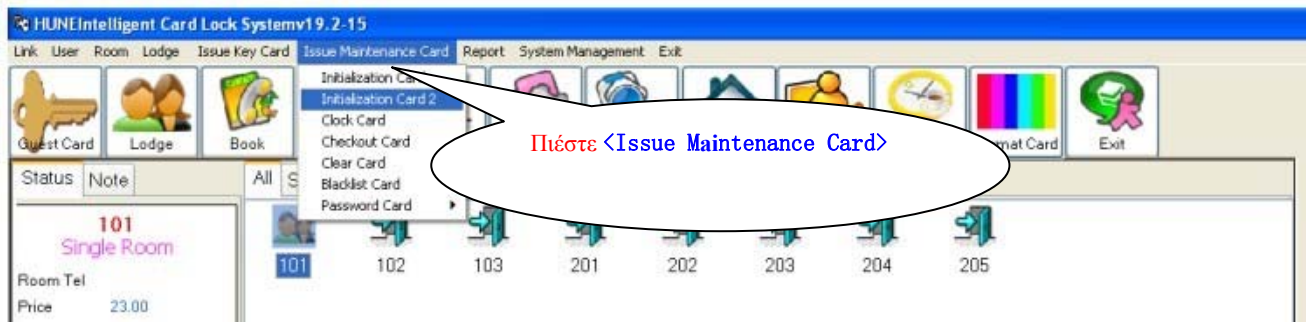
Check Out Card (Κάρτα λήξης ενοικίασης): Χρησιμοποιείται για να τερματίσετε την δυνατότητα εισόδου ενός ενοίκου. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για όλες τις κλειδαριές του ξενοδοχείου μέσα στο χρονικό όριο που έχετε προγραμματίσει.

Stop Card (Κάρτα διακοπής) Με τη χρήση της σε μια κλειδαριά μπορεί να ακυρώσει την κάρτες που έχουν την συγκεκριμένη εξουσιοδότηση. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για όλες τις κλειδαριές του ξενοδοχείου μέσα στο χρονικό όριο που έχετε προγραμματίσει.

Clear Card (κάρτα διαγραφής): Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διαγράψετε τον προγραμματισμό μιας κλειδαριάς ώστε να μπορέσετε να την προγραμματίσετε εκ νέου. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για όλες τις κλειδαριές του ξενοδοχείου.

Black List Card (Κάρτα ανεπιθυμητών): Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να βάλετε ή να βγάλετε έναν συγκεκριμένο αριθμό κάρτας (Add Black List , Delete Black List αντίστοιχα) στη λίστα ανεπιθυμητών.

Password Card (Κάρτα κωδικού): Χρησιμοποιείται για να αλλάξετε (εισάγετε νέο) κωδικό συστήματος στην κάθε κλειδαριά.



10.1 Initialization Card (Έκδοση κάρτας αρχικού προγραμματισμού)

Η κάρτα που εκδίδεται μέσω αυτής της επιλογής είναι όμοια με την κάρτα που εκδίδεται από το μενού Room Management.

Αυτή η κάρτα χρησιμοποιείται για να καθορισθούν οι πληροφορίες συστήματος (κωδικοί, αριθμός δωματίου κλπ). Κάθε κλειδαριά θέλει την δικιά της κάρτα αρχικού προγραμματισμού και για να αποφύγετε λάθη σας προτείνουμε για κάθε κλειδαριά να χρησιμοποιήσετε μια ξεχωριστή κάρτα. Μετά την ολοκλήρωση της διαδικασίας οι κάρτες μπορεί να προγραμματιστούν ξανά.

Διαδικασία

Επιλέξτε **'Issue Maintenance Card'** και **Initialization Card** θα εμφανιστεί ένα αναδυόμενο παράθυρο Initialization Card εισάγετε το όνομα του δωματίου (**Room Name**) βάλτε μια κάρτα στη σχισμή της συσκευής προγραμματισμού και κάντε κλικ στο Initialization Card όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία πάρτε τη κάρτα και πλησιάστε την κάρτα στην κλειδαριά που αντιστοιχεί στο δωμάτιο που επιλέξατε.

Επεξήγηση

Μόνο μια κλειδαριά που δεν έχει προγραμματιστεί μπορεί να δεχτεί πληροφορίες από μια Initialization Card. Αν θέλετε να προγραμματίσετε εκ νέου μια κλειδαριά που ήδη έχει προγραμματιστεί πρέπει να διαγράψετε τις εγκατεστημένες πληροφορίες από την κλειδαριά. Για παράδειγμα αν μια κλειδαριά έχει προγραμματιστεί να αντιστοιχεί στο δωμάτιο 101 και θέλετε να την αλλάξετε σε 103 θα πρέπει να δημιουργήσετε μια κάρτα διαγραφής δεδομένων Clear Card για να διαγράψετε τις πληροφορίες από την κλειδαριά. Μπορείτε επίσης να διαγράψετε τα δεδομένα της κλειδαριάς πιέζοντας τον διακόπτη S1 που υπάρχει στην πλακέτα της κλειδαριάς για περισσότερα από 3 δευτερόλεπτα. Στην συνέχεια πρέπει να προγραμματίσετε την κλειδαριά με τις κάρτες Initialization Card, Initialization Card 2 που έχετε δημιουργήσει για το δωμάτιο 103 καθώς και με την Clock Card .

10.2 Initialization Card 2 (Έκδοση κάρτας προγραμματισμού 2)

Με το ίδιο τρόπο που δημιουργείτε την αρχική κάρτα προγραμματισμού δημιουργείται και την **Initialization Card 2** με την διαφορά πως η δεύτερη κάρτα μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλες τις κλειδαριές του κτιρίου.

Διαδικασία

Επιλέξτε **'Issue Maintenance Card'** και **Initialization Card 2** θα εμφανιστεί ένα αναδυόμενο παράθυρο **Initialization Card 2** εισάγετε το όνομα του δωματίου (**Room Name**) βάλτε μια κάρτα στη σχισμή της συσκευής προγραμματισμού και κάντε κλικ στο Initialization Card όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία πάρτε τη κάρτα και πλησιάστε την κάρτα στην κλειδαριά που αντιστοιχεί στο δωμάτιο που επιλέξατε.

10.3 Clock Card (Κάρτα ρολογιού)

Η Clock Card χρησιμοποιείτε για να προγραμματιστούν οι πληροφορίες χρόνου σε κάθε κλειδαριά. Η **Clock Card** μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλα τα δωμάτια του κτιρίου.

Διαδικασία

Βάλτε μια κάρτα στη σχισμή της συσκευής προγραμματισμού, επιλέξτε **'Issue Maintenance Card και Clock Card** επιλέξτε Issue Card, όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την κάρτα για να περάσετε τις πληροφορίες χρόνου (ώρα και ημερομηνία) σε κάθε κλειδαριά.

Επεξήγηση

Στο κύκλωμα κάθε κλειδαριάς υπάρχει ένα ολοκληρωμένο που την ελέγχει, προκειμένου η κλειδαριά να μπορεί να λειτουργεί κανονικά θα πρέπει να έχει και την πληροφορία της τρέχουσας ώρας και ημερομηνίας. Η τρέχουσα ώρα και ημερομηνία εισάγετε στο σύστημα με την βοήθεια της **Clock Card**. Σας προτείνουμε να δημιουργείτε μια Clock Card κάθε 3 μήνες και να ανανεώνετε τις πληροφορίες χρόνου και ημερομηνίας των κλειδαριών του κτιρίου.

10.4 Check Out Card

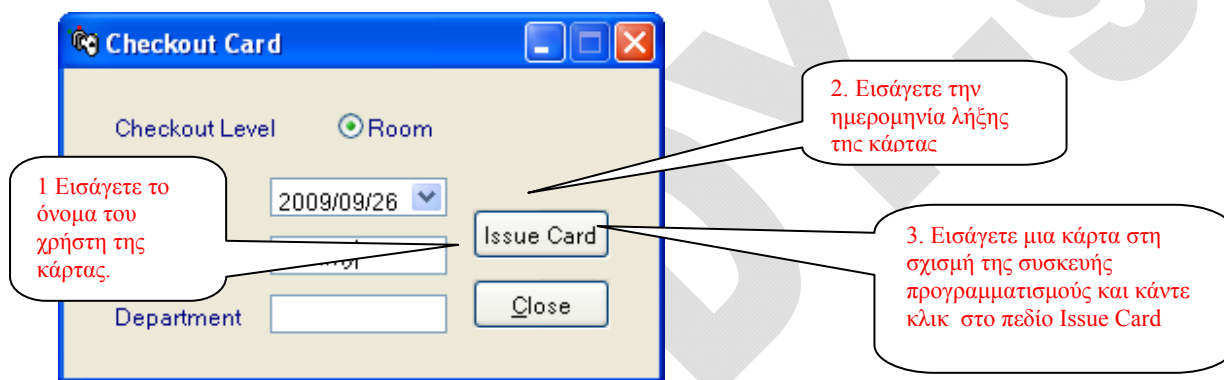
Η κάρτα **Check Out** χρησιμοποιείτε για να τερματίσετε την χρήση μιας κάρτας φιλοξενούμενου. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλες τις κλειδαριές του κτιρίου.

Διαδικασία

Επιλέξτε '**Issue Maintenance Card**' > **CheckOut Card** όταν εμφανιστεί το αναδυόμενο παράθυρο εισάγετε το όνομα του χρήστη της κάρτας στο πεδίο **Owner** και την ημερομηνία λήξης της κάρτας στο πεδίο **End Time**. Στη συνέχεια επιλέξτε **Issue Card** για να ολοκληρωθεί η διαδικασία έκδοσης της κάρτας που έχετε τοποθετήσει στη σχισμή της συσκευής προγραμματισμού.

Σημαντική σημείωση

Για να χρησιμοποιήσετε την κάρτα πρέπει να σιγουρευτείτε πως η ώρα του υπολογιστή σας είναι σωστή. Πλησιάζοντας την κάρτα **CheckOut** σε μια κλειδαριά ακυρώνετε την τρέχουσα κάρτα φιλοξενούμενου (πελάτη) που χρησιμοποιούνταν σε αυτή με την προϋπόθεση πως η κάρτα πελάτη έχει προγραμματιστεί να ανοίγει μόνο ένα (1) δωμάτιο.

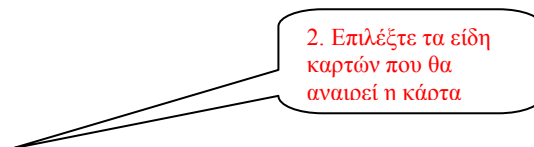


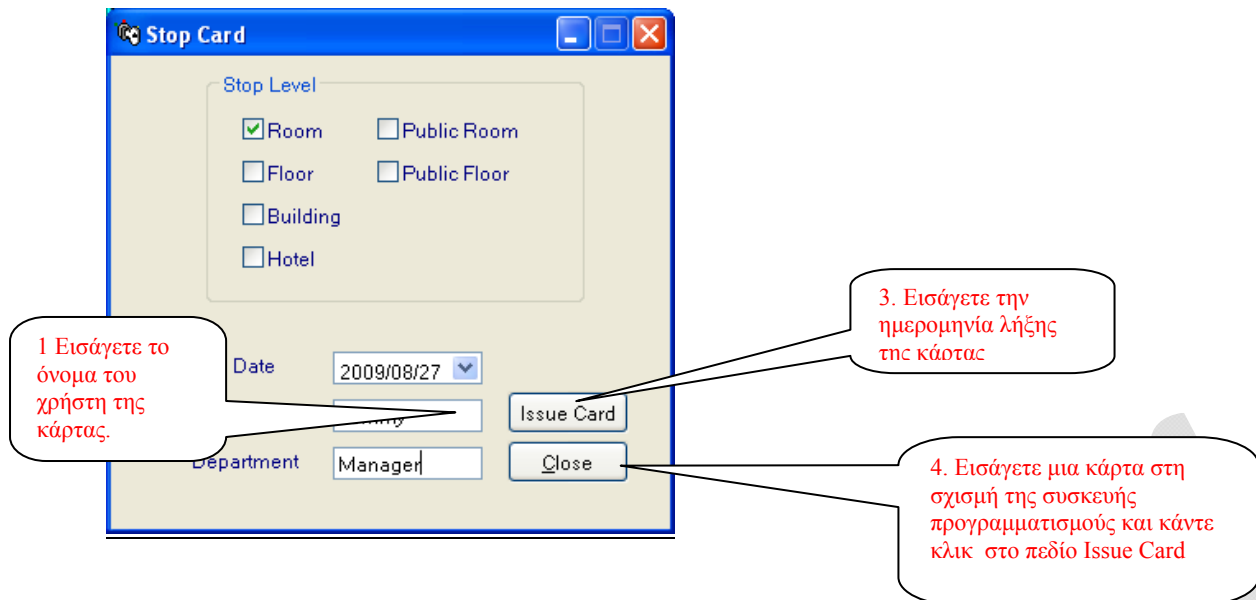
10.5 Stop Card (Κάρτα αναίρεσης δικαιοδοσίας καρτών)

Η κάρτα **Stop Card** χρησιμοποιείτε προκειμένου να αναιρέσετε την δικαιοδοσία των καρτών που έχετε επιλέξει (Κάρτες πελάτη, συντηρητών κλπ). Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλες τις κλειδαριές του ξενοδοχείου.

Διαδικασία

Επιλέξτε '**Issue Maintenance Card**' > **Stop Card** όταν εμφανιστεί το αναδυόμενο παράθυρο εισάγετε το όνομα του χρήστη της κάρτας στο πεδίο Owner, Επιλέξτε τα ήδη καρτών την λειτουργία των οποίων θέλετε να αναιρέσετε (Stop Level) και την ημερομηνία λήξης της κάρτας στο πεδίο End Time. Στη συνέχεια επιλέξτε Issue Card για να ολοκληρωθεί η διαδικασία έκδοσης της κάρτας που έχετε τοποθετήσει στη σχισμή της συσκευής προγραμματισμού.





10.6 Clear Card (Κάρτα διαγραφής προγραμματισμού κλειδαριάς)

Μια **Clear Card** μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διαγραφούν όλες οι πληροφορίες προγραμματισμού μιας κλειδαριάς. Μια **Clear Card** ισχύει για όλες τις κλειδαριές του ξενοδοχείου.

Διαδικασία

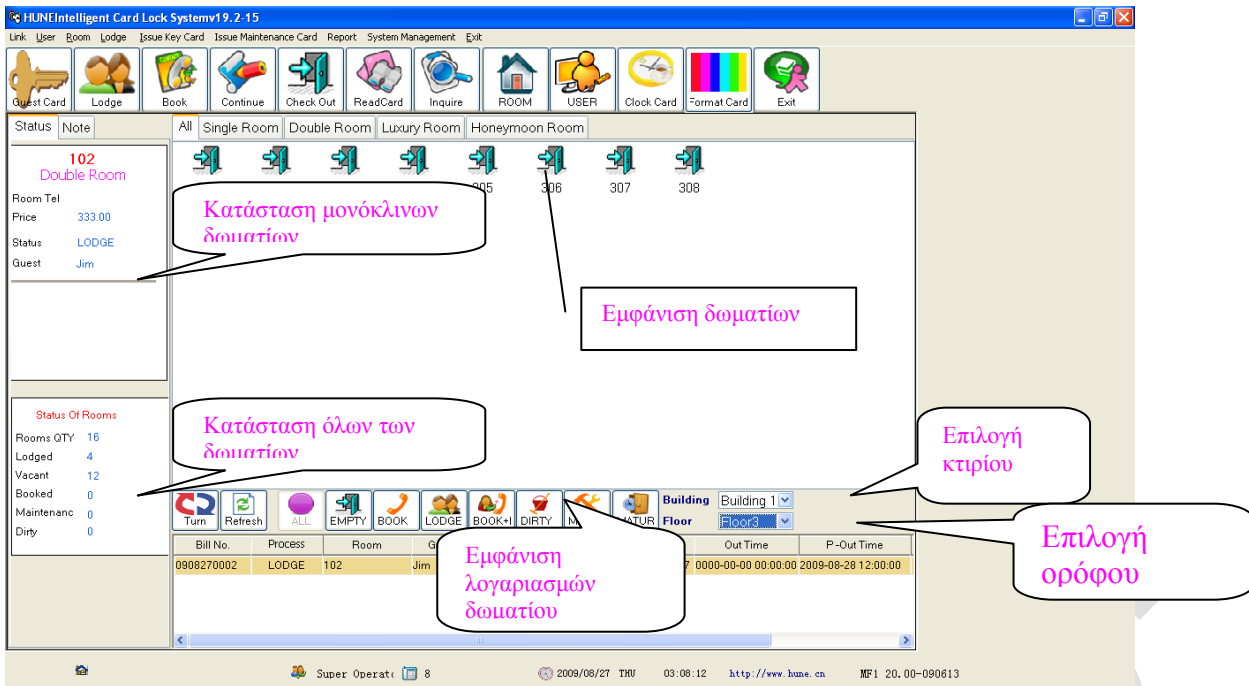
Επιλέξτε 'Issue Maintenance Card' > **Stop Card**, βάλτε μια κάρτα στη σχισμή της συσκευής προγραμματισμού και ακολουθήστε τη διαδικασία για να την προγραμματίσετε. Όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την κάρτα για να διαγράψετε τον προγραμματισμό μιας κλειδαριάς.

10.8 Password Card (Κάρτα αλλαγής κωδικού)

Μία τέτοια κάρτα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αλλάξετε τον κωδικό (ουσιαστικά τα δικαιώματα πρόσβασης) σε μια κλειδαριά, σε μια ομάδα κλειδαριών ή στις κλειδαριές όλου του ξενοδοχείου ανάλογα με την επιλογή που θα κάνετε κατά τον προγραμματισμό της κάρτας.

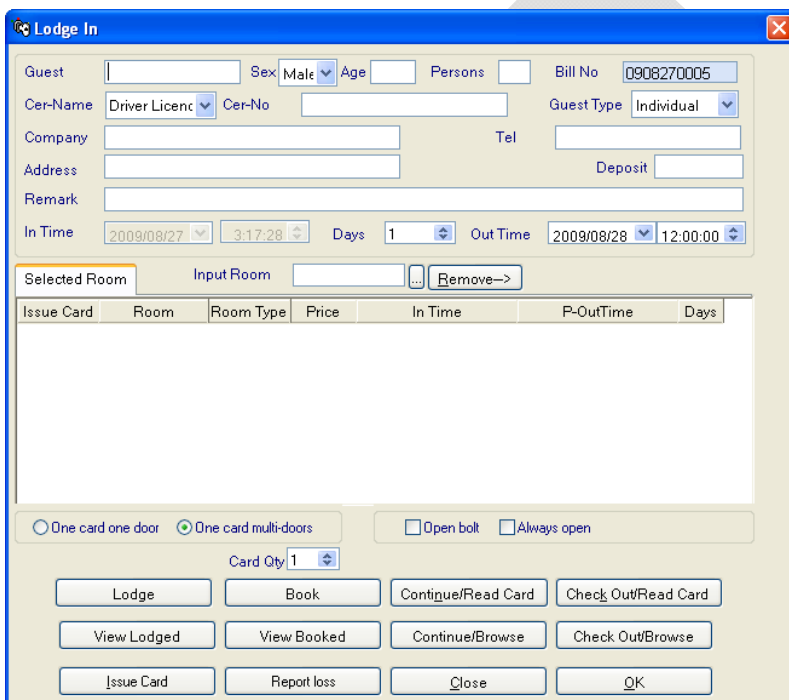
11. Lodging management (Διαχείριση δωματίων)

Το παράθυρο εργασίας προσομοιώνει την πραγματική λειτουργία του ξενοδοχείου. Απεικονίζει με σαφή τρόπο την τρέχουσα κατάσταση κάθε δωματίου χρησιμοποιώντας εικονίδια και παρέχει εργαλεία για την διαχείριση των κρατήσεων, της διαμονής και της αποχώρησης των πελατών από τα δωμάτια.



11.1 Lodge In (Διαμονή)

Χρησιμοποιείτε για να καταχωρίσετε τα στοιχεία ενός ενοίκου σε συνδυασμό με την διαδικασία έκδοσης της κάρτας Guest Card ολοκληρώνεται τις διαδικασίες για να δώσετε ένα δωμάτιο σε έναν επισκέπτη.




Επεξήγηση των πεδίων και στοιχείων

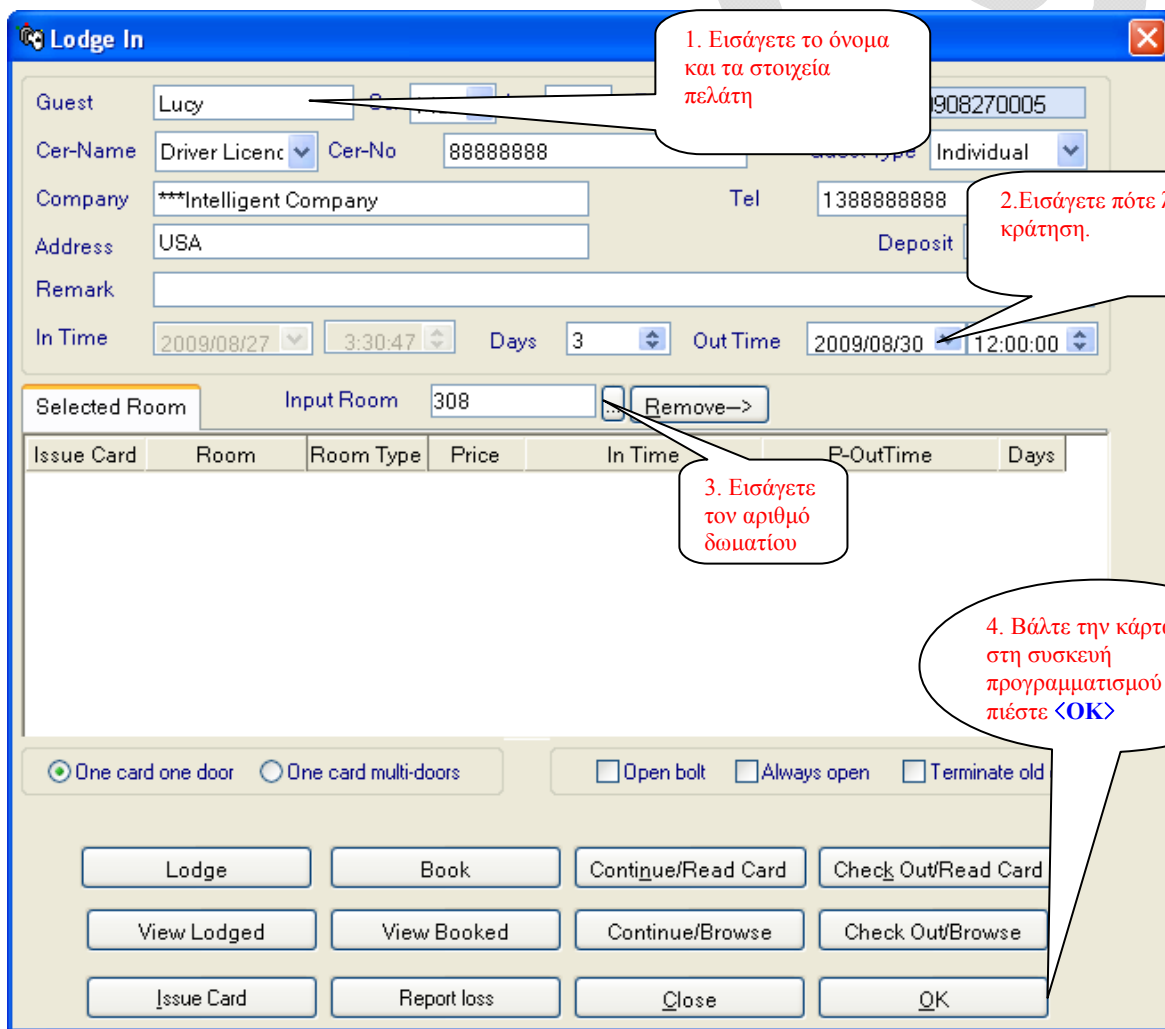
- **Guest** (Όνομα): Το όνομα του πελάτη που έχει κάνει κράτηση ή διαμένει. Αν πρόκειται για γκρουπ, αναφέρεται το όνομα του αρχηγού. 10 χαρακτήρες.
- **Age** (Ηλικία): Η ηλικία του πελάτη. Αριθμός.
- **Cer-Name** (Πιστοποιητικό): το πιστοποιητικό που επιδεικνύει ο πελάτης πριν την διαμονή του. Μπορεί να είναι ταυτότητα, διαβατήριο, εταιρική κάρτα κλπ.
- **Cer-Number** (Αρ. πιστοποιητικού): 25 χαρακτήρες

- **Company** (Εταιρεία): 50 χαρακτήρες
- **Tel**: Τηλέφωνο επικοινωνίας φιλοξενούμενου
- **Address**: Διεύθυνση φιλοξενούμενου
- **Deposit**: Η εγγύηση που κατέθεσε ο επισκέπτης για την κράτηση του δωματίου
- **Remark**: (Σημείωση): Εδώ μπορεί να σημειώσει ό,τι επιθυμεί ο πελάτης.
- **In time**: Ο χρόνος που αρχίζει η κράτηση του δωματίου
- **Out Time**: Ο χρόνος που λήγει η κράτηση του δωματίου

Διαδικασία

Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο **Lodge** θα εμφανιστεί η καρτέλα κράτησης **Lodge In** συμπληρώστε τα απαραίτητα στοιχεία για να επιλέξετε το δωμάτιο που θα κρατηθεί κάντε κλικ στο  που βρίσκεται δεξιά του πεδίου

Input Room 



1. Εισάγετε το όνομα και τα στοιχεία πελάτη

2. Εισάγετε πότε λήγει η κράτηση.

3. Εισάγετε τον αριθμό δωματίου

4. Βάλτε την κάρτα στη συσκευή προγραμματισμού και πιέστε <OK>

The screenshot shows the 'Lodge In' window with the following fields filled: Guest: Lucy, Cer-Name: Driver Licenc, Cer-No: 88888888, Company: ***Intelligent Company, Tel: 1388888888, Address: USA, In Time: 2009/08/27 3:30:47, Days: 3, Out Time: 2009/08/30 12:00:00, Input Room: 308. The window also features a table with columns: Issue Card, Room, Room Type, Price, In Time, P-OutTime, Days. At the bottom, there are buttons for 'Lodge', 'Book', 'Continue/Read Card', 'Check Out/Read Card', 'View Lodged', 'View Booked', 'Continue/Browse', 'Check Out/Browse', 'Issue Card', 'Report loss', 'Close', and 'OK'.

Επεξήγηση

'One card one door': Η κάρτα θα ανοίγει την κάρτα ενός δωματίου.

‘One card multi-doors’: Η κάρτα θα ανοίγει περισσότερα από ένα δωμάτια (το μέγιστο 7)

‘Open bolt’: Ακόμα και αν η κλειδαριά είναι ασφαλισμένη από μέσα η κάρτα θα μπορεί να την ανοίξει.

‘Always open’: Όταν πλησιάζετε την κάρτα στην κλειδαριά θα την ξεκλειδώνει και θα πρέπει να την πλησιάσετε εκ νέου για να ασφαλίσει και πάλι η κλειδαριά.

‘Terminate old card’: Με αυτή την επιλογή την πρώτη φορά που θα χρησιμοποιηθεί η κάρτα θα ακυρώνει όλες τις προηγούμενες κάρτες επισκεπτών ακόμα και αν αυτές είναι σε ισχύ.

‘Open times’: Καθορίζεται το πόσες φορές θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί η κάρτα μέσα στο καθορισμένο χρονικό διάστημα.



Συμβουλή:

Όταν ολοκληρώσετε την κάρτα ενός επισκέπτη κάντε κλικ στο <Lodge> κάτω από το παράθυρο ‘Lodge In’ για να προχωρήσετε στην επόμενη κράτηση.

11.2 Book Room (κράτηση δωματίων)

Αυτό το παράθυρο χρησιμοποιείται για να κάνετε μια κράτηση πριν έρθει ο πελάτης στο ξενοδοχείο. Η δομή του παραθύρου που εμφανίζεται είναι όμοια με αυτή του Lodge In.

Διαδικασία

Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο <Book> θα εμφανιστεί η καρτέλα κράτησης Book Room συμπληρώστε τα απαραίτητα στοιχεία για να επιλέξετε το δωμάτιο που θα κρατηθεί κάντε κλικ στο  που βρίσκεται δεξιά του πεδίου 

1. Εισάγετε το όνομα πελάτη

Book Rooms

Guest: Sophia Sex: Male Age: 18 Persons: Bill No: 0908270006
 Cer-Name: Driver Licenc Cer-No: 3333333 Guest Type: Individual
 Company: ** Star Music Company
 Address: 500
 Remark:
 In Time: 2009/08/27 4:00:26 Days: 1 Out Time: 2009/08/28 12:00:00

Selected Room: Input Room: 303 Remove->

Issue Card	Room	Room Type	Price	P-InTime	P-OutTime	Days

One card one door One card multi-doors Open bolt Always open
 Card Qty: 1

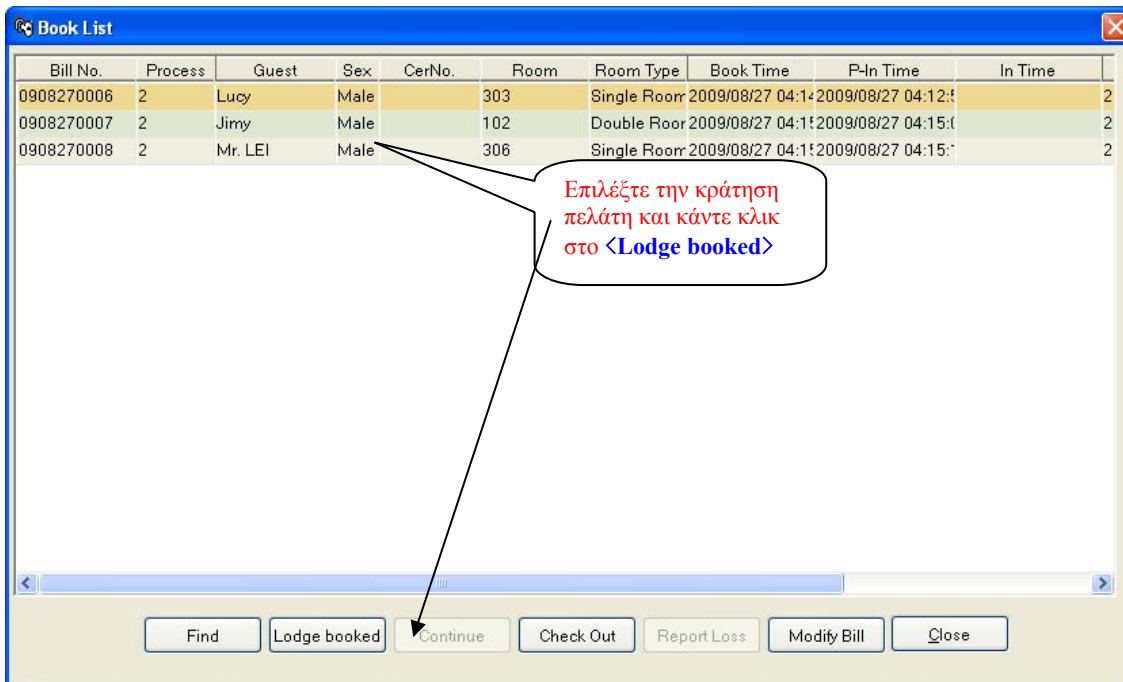
Lodge Book Continue/Read Card Check Out/Read
 View Lodged View Booked Continue/Browse Check Out/Browse
 Issue Card Report loss Close OK

11.3 Lodge Booked

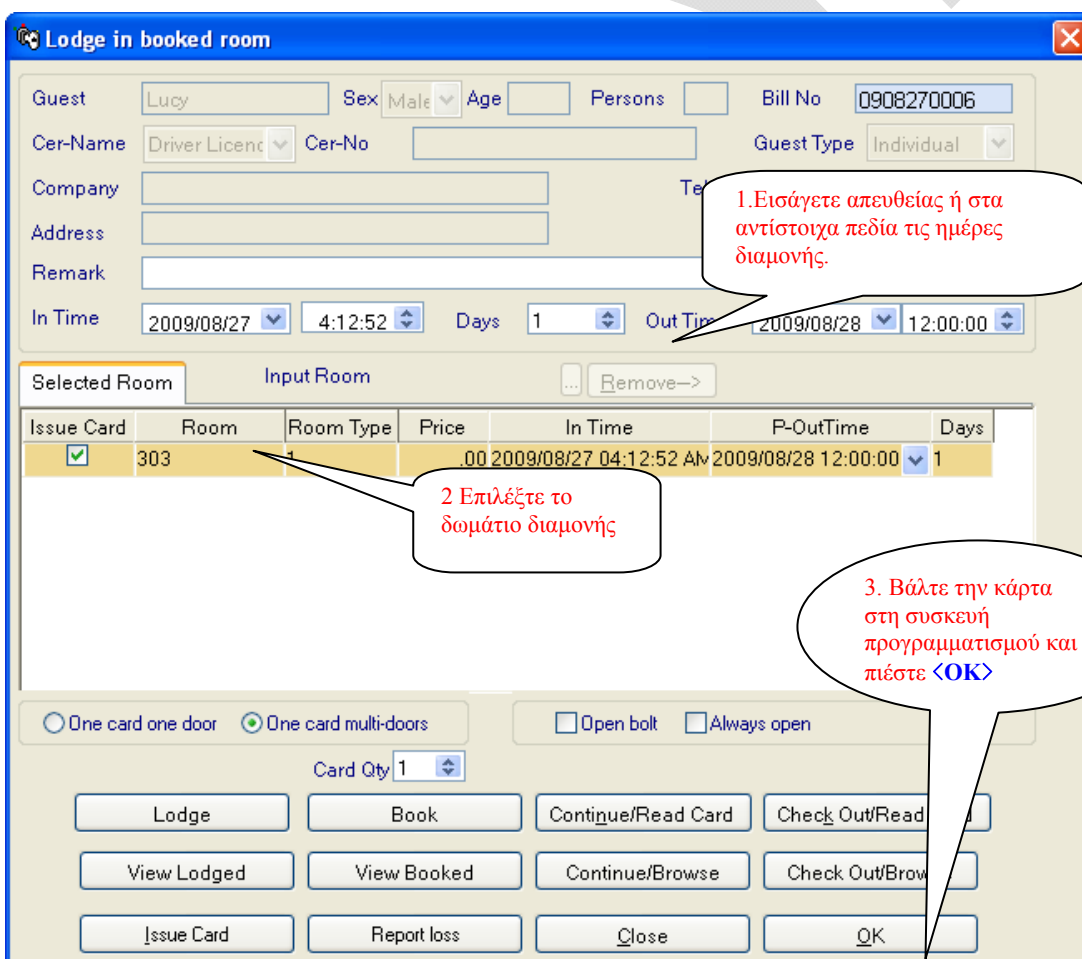
Μέσω αυτού του παραθύρου μπορείτε να δημιουργήσετε την έναρξη διαμονής ενός πελάτη που έχει κάνει κράτηση

Διαδικασία

Επιλέξτε **Lodge>Lodge Booked** θα εμφανιστεί το παράθυρο **Book List** με τη λίστα των πελατών που έχουν κάνει κράτηση, επιλέξτε την κάρτα πελάτη του οποίου θέλετε να ενεργοποιήσετε την διανομή του.



Θα εμφανιστεί το παράθυρο έναρξης της διαμονής



11.4 Lodge Continue (Συνέχιση διαμονής)

Αυτή την επιλογή μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε όταν λήγει η κράτηση του πελάτη αλλά αυτός θέλεις να παρατείνει την διαμονή του σε αυτή την περίπτωση επιλέγετε **Lodge> Continue** και αλλάζετε τα δεδομένα σύμφωνα με τις νέες ανάγκες της κράτησης του πελάτη.

11.5 Check Out (Λήξη Διαμονής)

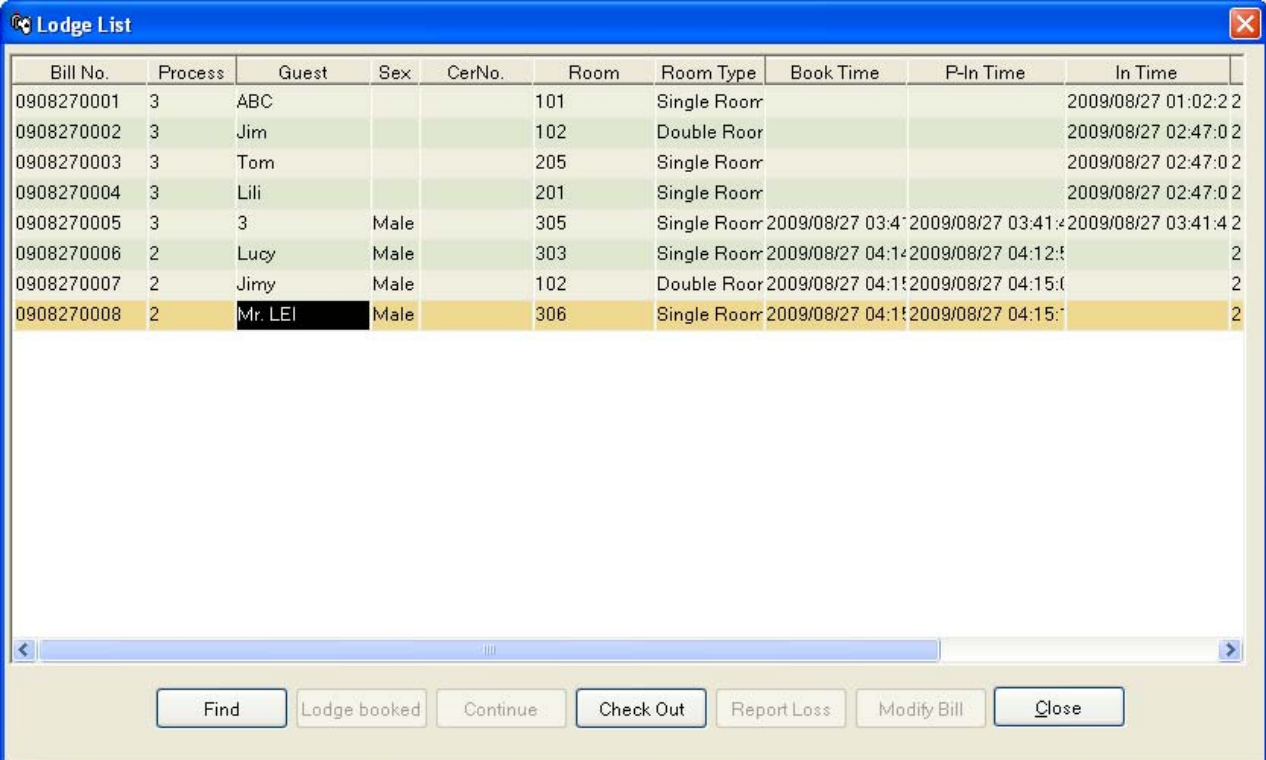
Αυτή η επιλογή χρησιμοποιείται όταν λήγει η διαμονή ενός πελάτη

Διαδικασία

Κάντε κλικ στο εικονίδιο Check Out θα εμφανιστεί η λίστα κρατήσεων (**Lodge List**)

Από τη λίστα επιλέξτε τον πελάτη που λήγει η κράτηση του και κάντε κλικ στο πεδίο **Check Out**.

Θα εμφανιστεί η καρτέλα λήξης διαμονής αν τα δεδομένα είναι σωστά κάντε κλικ στο πεδίο Check Out.



Bill No.	Process	Guest	Sex	CerNo.	Room	Room Type	Book Time	P-In Time	In Time
0908270001	3	ABC			101	Single Room			2009/08/27 01:02:2
0908270002	3	Jim			102	Double Room			2009/08/27 02:47:0
0908270003	3	Tom			205	Single Room			2009/08/27 02:47:0
0908270004	3	Lili			201	Single Room			2009/08/27 02:47:0
0908270005	3	3	Male		305	Single Room	2009/08/27 03:4	2009/08/27 03:41	2009/08/27 03:41:4
0908270006	2	Lucy	Male		303	Single Room	2009/08/27 04:1	2009/08/27 04:12	2
0908270007	2	Jimmy	Male		102	Double Room	2009/08/27 04:1	2009/08/27 04:15	2
0908270008	2	Mr. LEI	Male		306	Single Room	2009/08/27 04:1	2009/08/27 04:15	2

Buttons: Find, Lodge booked, Continue, Check Out, Report Loss, Modify Bill, Close

Room Name	P-In Time	Out Time	Booked Time	Price
306	09-08-27	09-08-28	09-08-27	0

Αν θέλετε να διαγραφούν όλα τα δεδομένα από την καρτέλα κάντε κλικ στην ένδειξη **Clear card data**.

12. System Management

Αυτή η επιλογή χρησιμοποιείται για να διαβάσετε τα αρχεία ξεκλειδώματος μιας κλειδαριάς, να καθορίσετε τις παραμέτρους λειτουργίας κλπ.

12.1 Lock Record

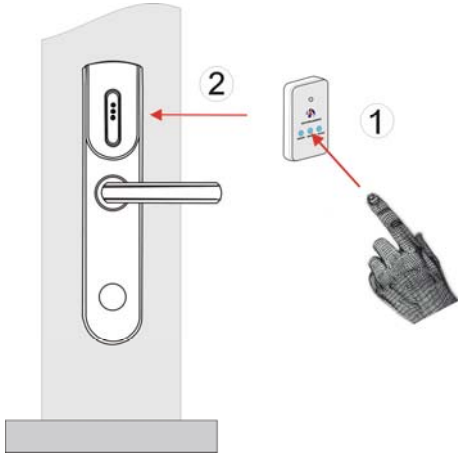
Αυτή η λειτουργία χρησιμοποιείται για να «διαβάσετε» το ημερολόγιο λειτουργίας (αριθμός ξεκλειδώματων) . Προκειμένου να μπορέσετε να διαβάσετε τα αρχεία μιας κλειδαριάς χρειάζεστε την συσκευή ανάγνωσης καταχώρησης δεδομένων και αυτή την συσκευή να την χρησιμοποιήσετε σύμφωνα με τις οδηγίες προκειμένου να αποθηκευτούν σε αυτή τα αρχεία μιας κλειδαριάς και στην συνέχεια να κατεβάσετε τα αρχεία στον υπολογιστή.

12.1.1 Διαδικασία φορμά της συσκευής ανάγνωσης δεδομένων

Κάθε φορά που χρησιμοποιείτε τη συσκευή καταχώρησης δεδομένων πρέπει να καθαρίζετε την μνήμη της (format). Συνδέστε την συσκευή με τον υπολογιστή διαμέσου της θύρας USB (Προσοχή η συσκευή προγραμματισμού θα πρέπει να είναι αποσυνδεδεμένη). Κάντε κλικ στο Search για να βρεθεί η θύρα επικοινωνίας και στην συνέχεια κάνετε κλικ στο Save για να αποθηκευτεί η θύρα επικοινωνίας. Στην συνέχεια κάντε κλικ στο Format Register για να καθαριστεί η μνήμη της συσκευής ανάγνωσης.

12.1.2 Συλλογή δεδομένων από μια κλειδαριά

Πιέστε το κουμπί Record στην συσκευή συλλογής δεδομένων και πλησιάστε την στην κλειδαριά, το πράσινο ενδεικτικό θα αναβοσβήνει κατά την διάρκεια της διαδικασίας.



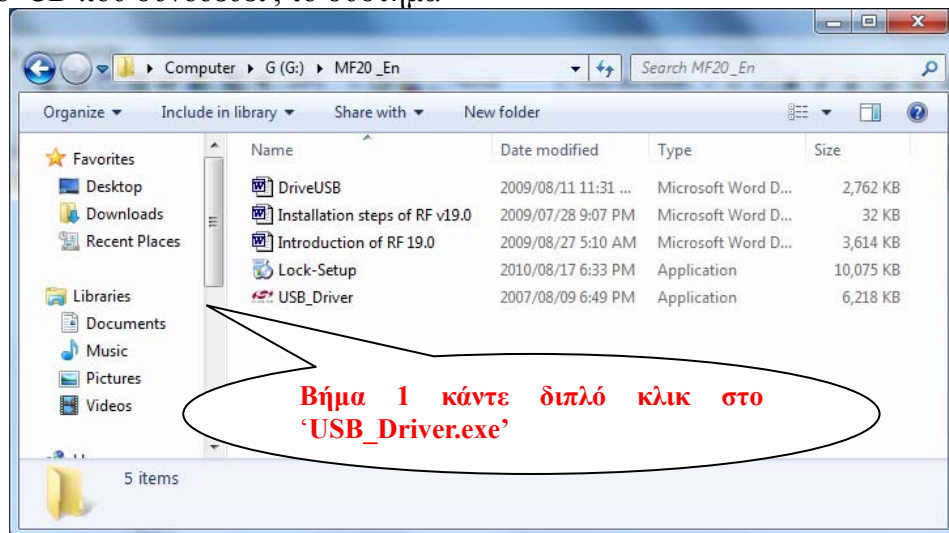
12.1.3 Ανάγνωση των δεδομένων

Συνδέστε την συσκευή ανάγνωσης με την θύρα USB του υπολογιστή και στην συνέχεια κάντε κλικ στο Read Record στην οθόνη του υπολογιστή θα εμφανιστεί το αρχείο λειτουργίας της κλειδαριάς.

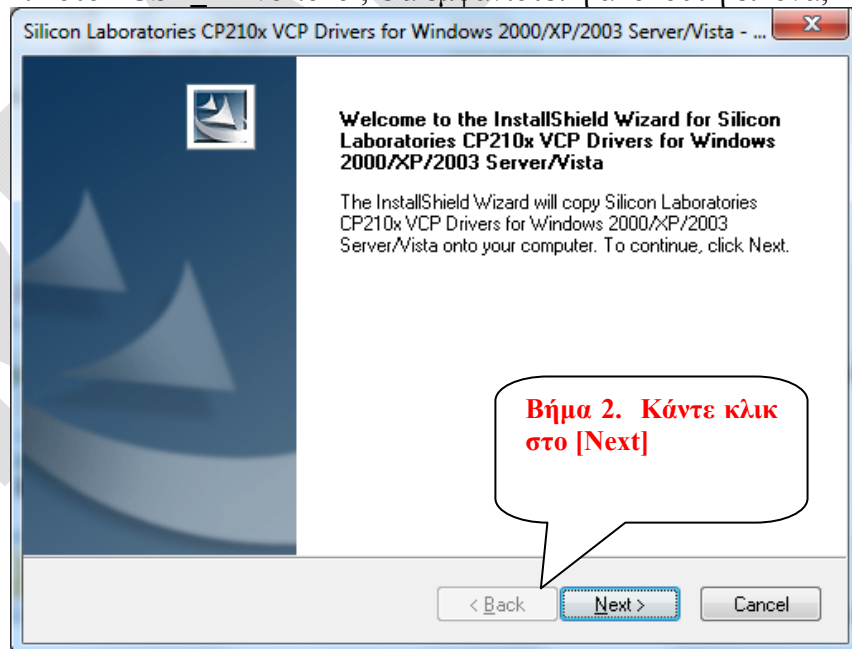
Παράρτημα 1: Εγκατάσταση των Driver για τη συσκευή ανάγνωσης προγραμματισμού καρτών

1. Εγκατάσταση των Driver

1.1 Ανοίξτε το CD που συνοδεύει, το σύστημα

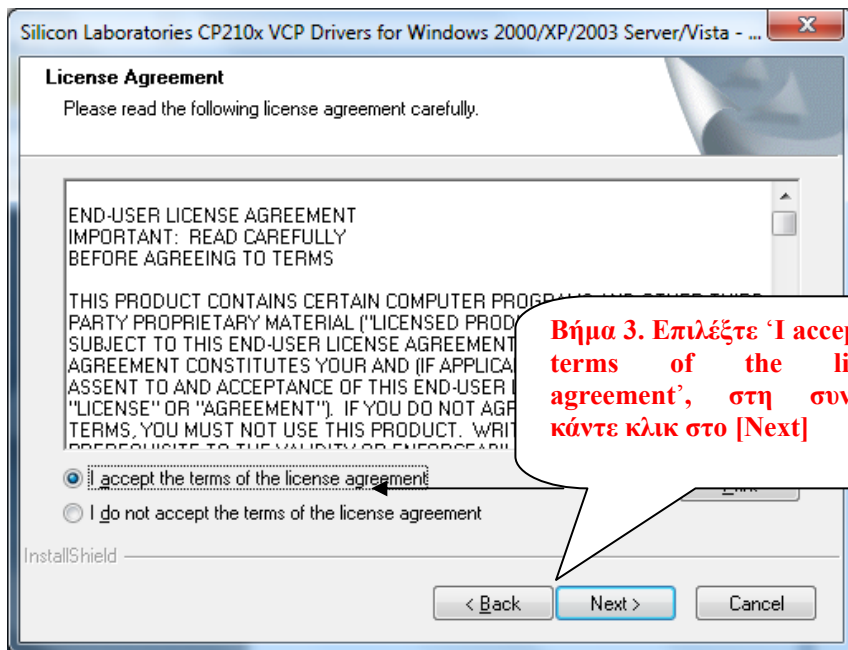


1.2 Κάντε διπλό κλικ στο 'USB_Driver.exe', Θα εμφανιστεί η ακόλουθη εικόνα;



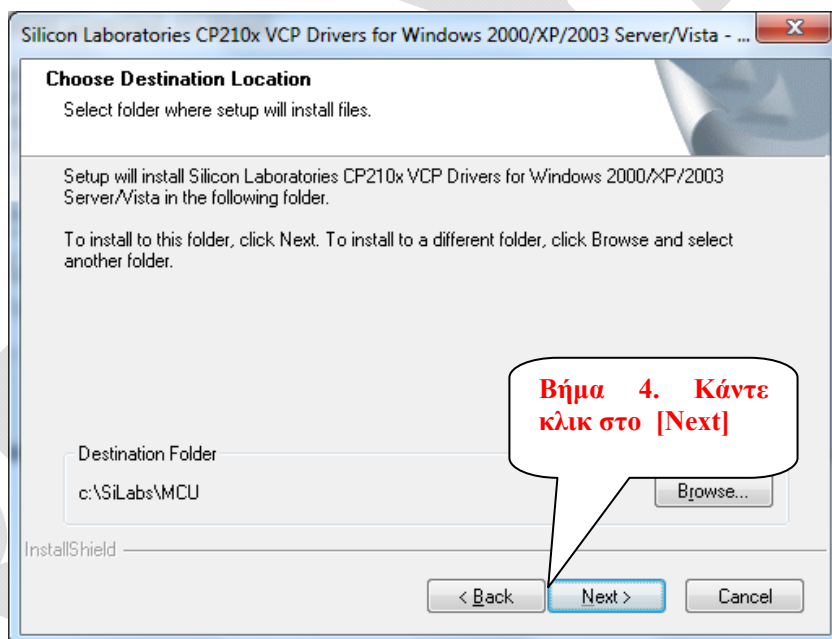
Εικόνα 2

1.3 Κάντε κλικ στο [Next]



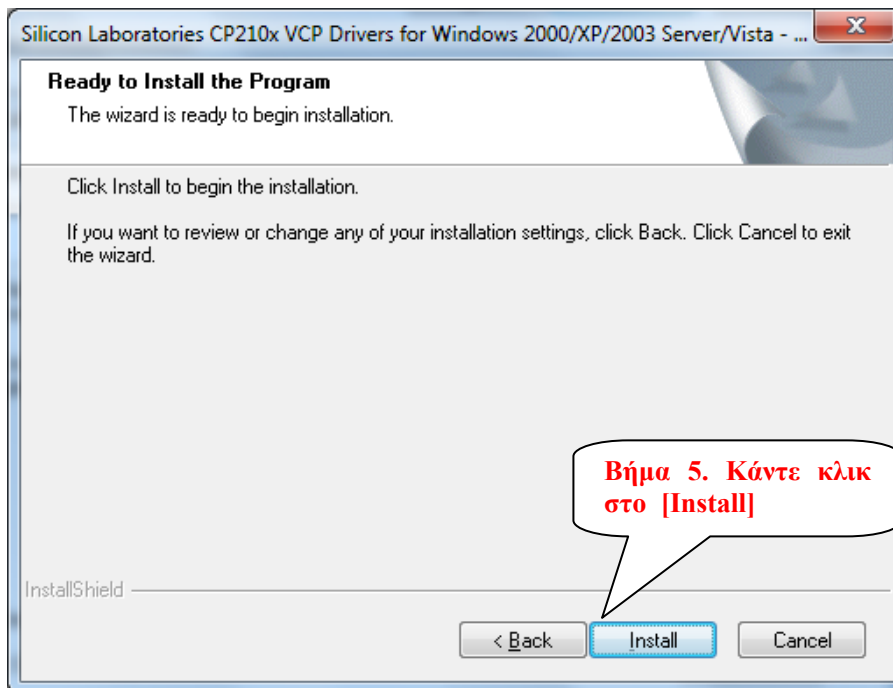
Εικόνα 3

1.4 Επιλέξτε **'I accept the terms of the license agreement'**, και κάντε κλικ στο **[Next]**



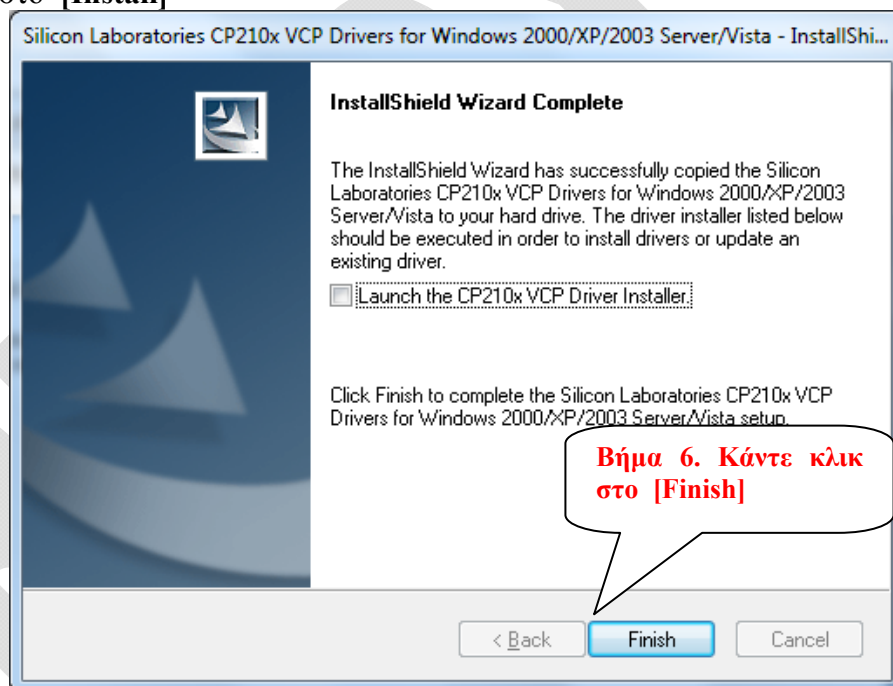
Εικόνα 4

1.5 Κάντε πάλι κλικ στο **[Next]**



Εικόνα 5

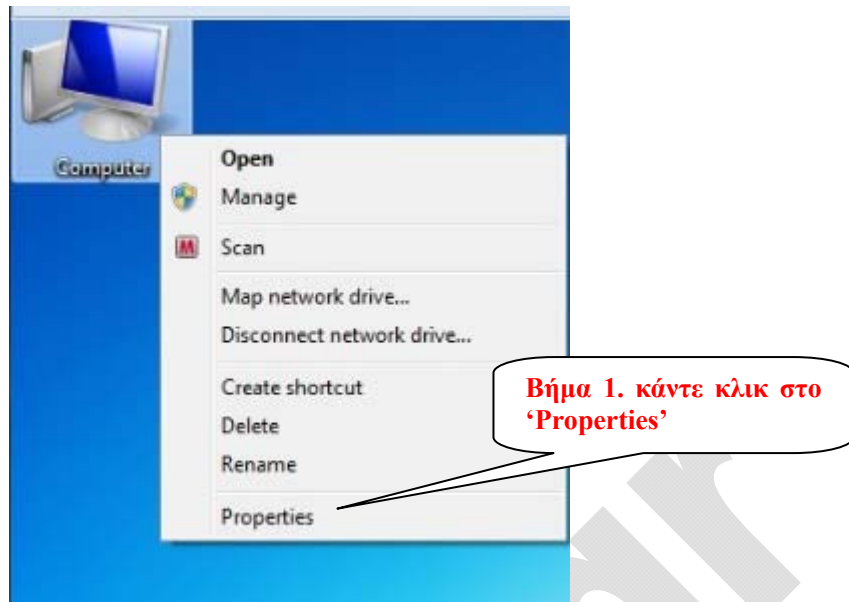
1.6 Κάντε κλικ στο **[Install]**



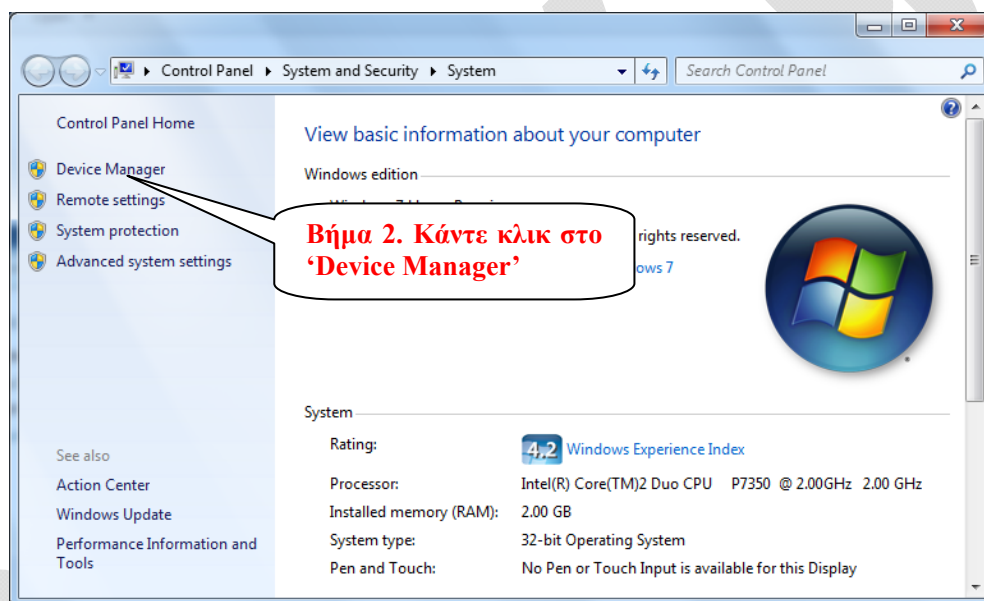
1.7 Κάντε κλικ στο **[Finish]**

2. Update the device software

2.1 Κάντε δεξί κλικ στο εικονίδιο του υπολογιστή και επιλέξτε Properties (Ιδιότητες)

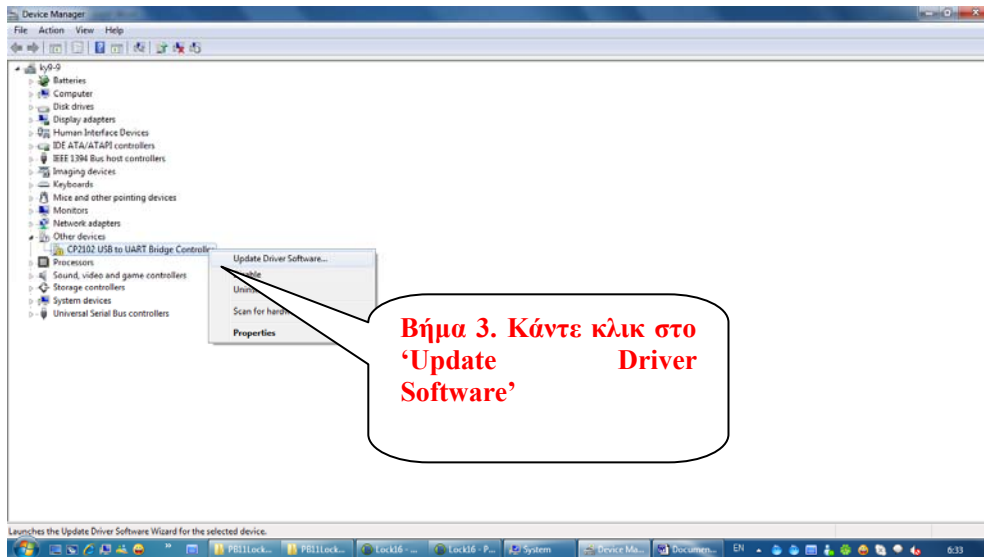


Εικόνα 2.1



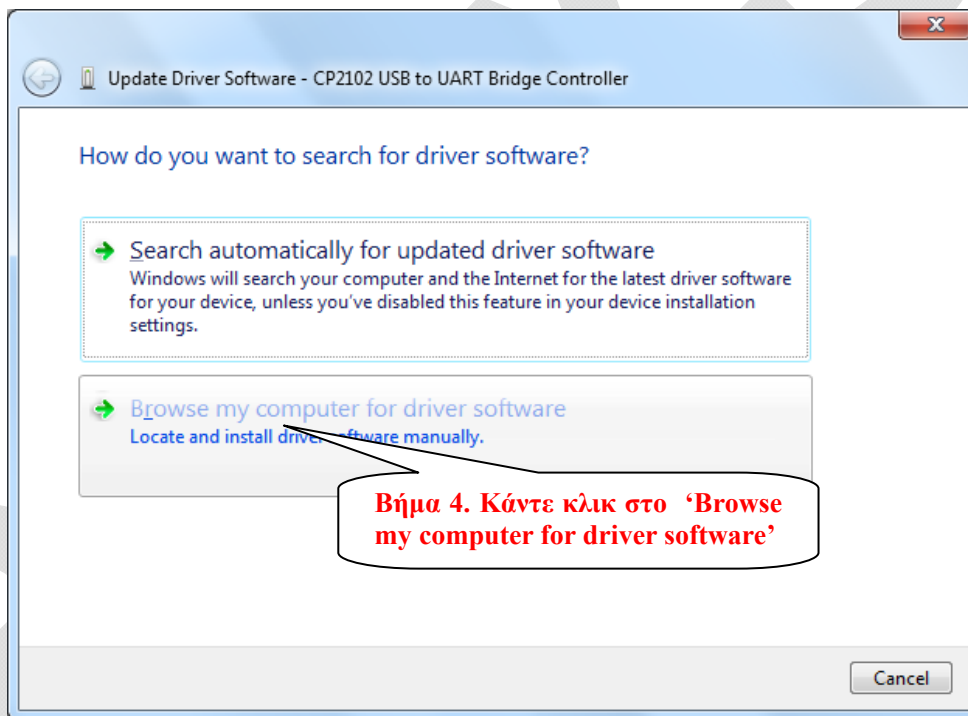
Εικόνα 2.2

2.2 Κάντε κλικ στο 'Device Manager', (Διαχείριση συσκευών).



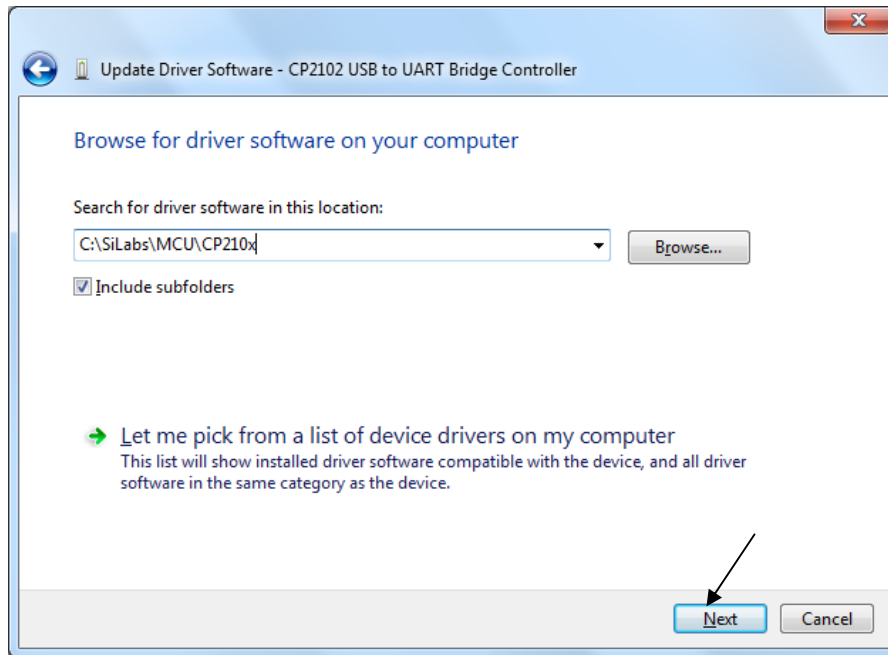
Εικόνα 2.3

2.3 Κάντε δεξί κλικ στο 'CP2101USB to UART Bridge Controllers', και επιλέξτε 'Update Driver Software'



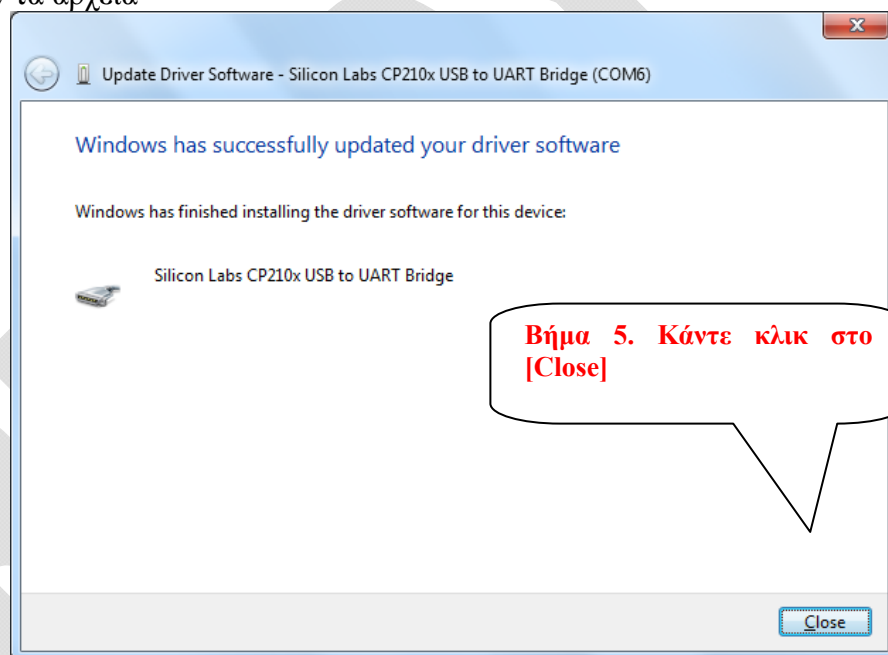
Εικόνα 2.4

2.4 Κάντε κλικ στο 'Browse my computer for driver software',



Εικόνα 2.5

2.5 Κάντε κλικ στο 'Include subfolders' και στην συνέχεια κάντε κλικ στο [Browse], και επιλέξτε το φάκελο 'C:\SiLabs\MCU\CP210X', στην συνέχεια κάνει κλικ στο [Next], και περιμένετε εωσότου αντιγραφούν τα αρχεία

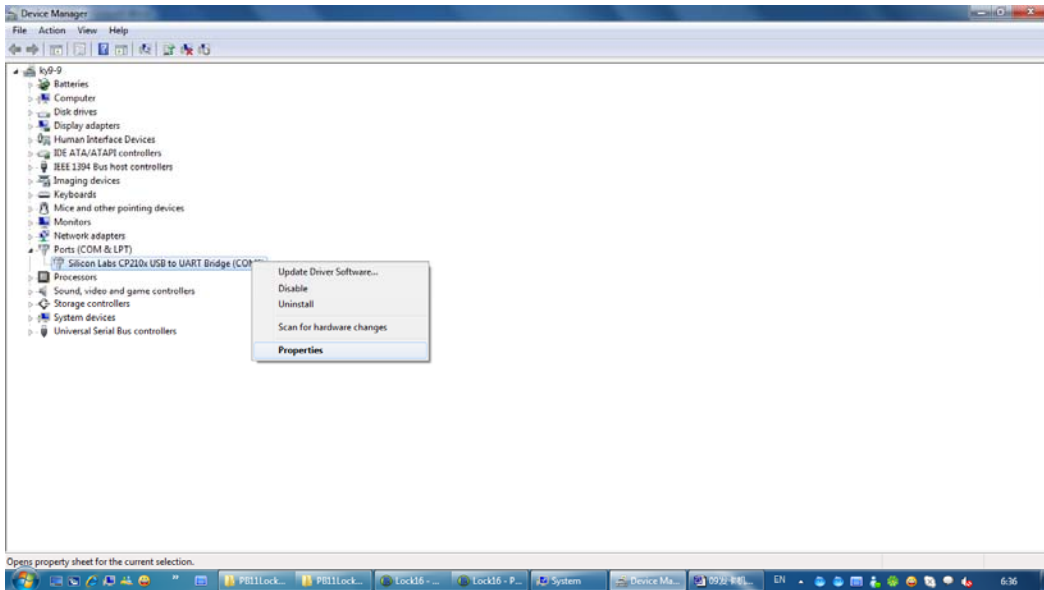


Εικόνα 2.6

2.6 Κάντε κλικ στο [Close] για να ολοκληρωθεί η ενημέρωση των οδηγών προγραμμάτων.

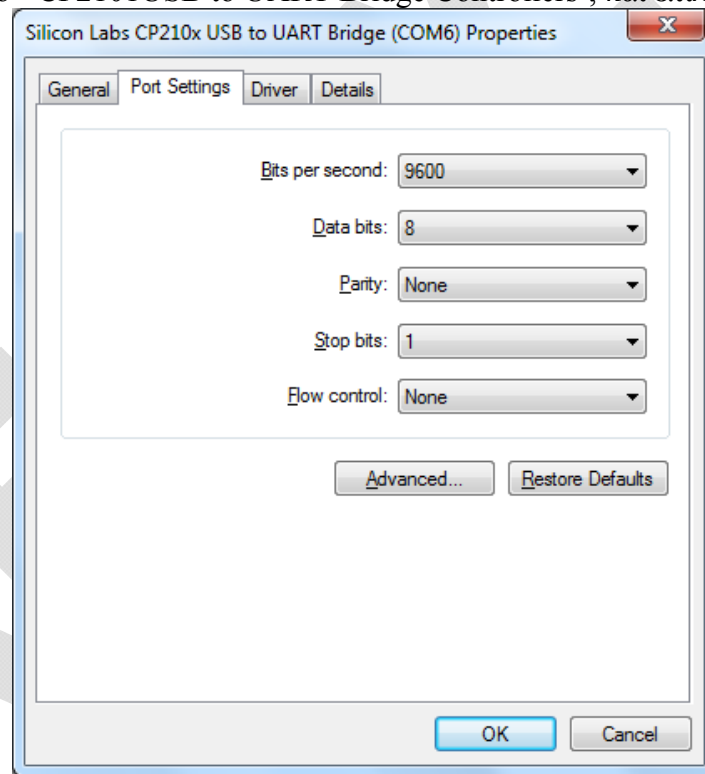
2.7 Δοκιμάστε αν υπάρχει επικοινωνία μεταξύ της συσκευής προγραμματισμού καρτών και του προγράμματος. Αν υπάρχει επικοινωνία θα εμφανίζεται ο αριθμός της θύρας COM που είναι συνδεδεμένη η συσκευή κατά την διάρκεια της εκκίνησης του προγράμματος. Αν δεν μπορεί να συνδεθεί η συσκευή προγραμματισμού προσπαθήστε να αλλάξετε τον αριθμό της θύρας COM όπως περιγράφεται ακολούθως.

3. Αλλαγή της θύρας COM



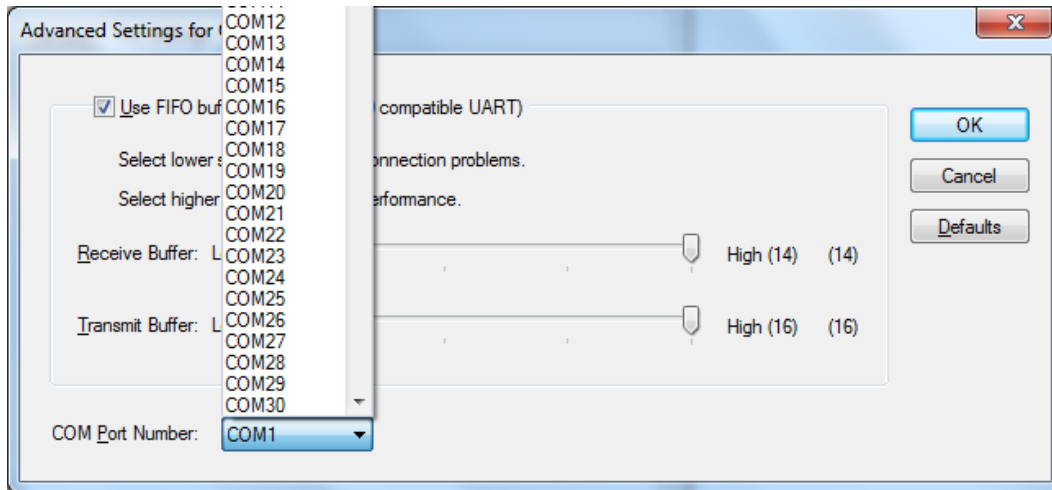
Εικόνα 3.1

3.1 Κάντε δεξί κλικ στο 'CP2101USB to UART Bridge Controllers', και επιλέξτε 'Properties',



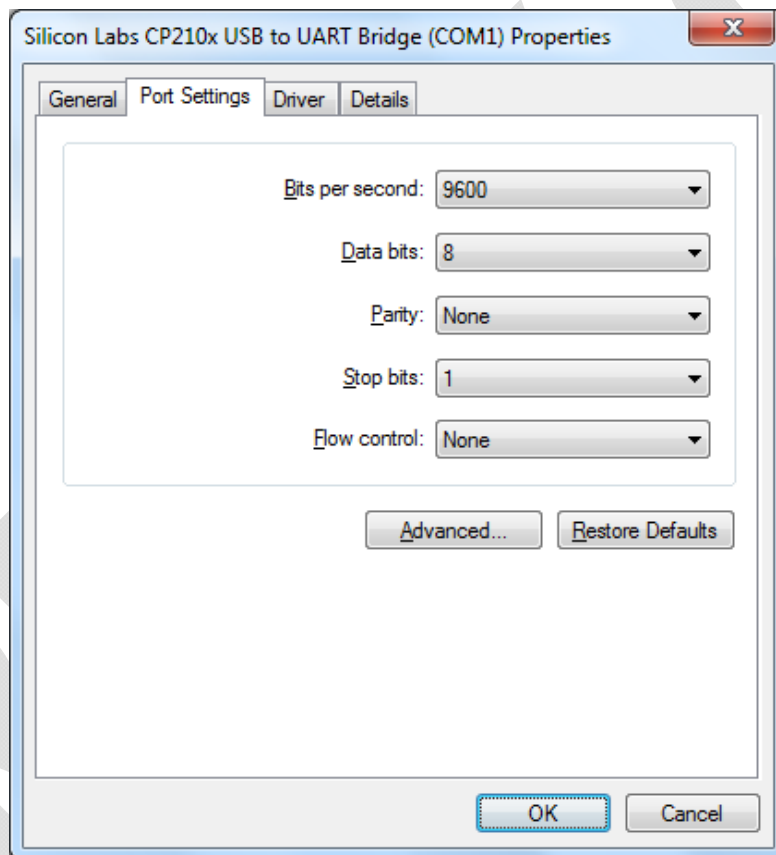
Εικόνα 3.2

3.2 Επιλέξτε [Port Settings], κάντε κλικ στο [Advanced],



Εικόνα 3.3

3.3 Επιλέξτε μια θύρα COM με αριθμό μικρότερο από 20 και στη συνέχεια κάντε κλικ στο [OK]

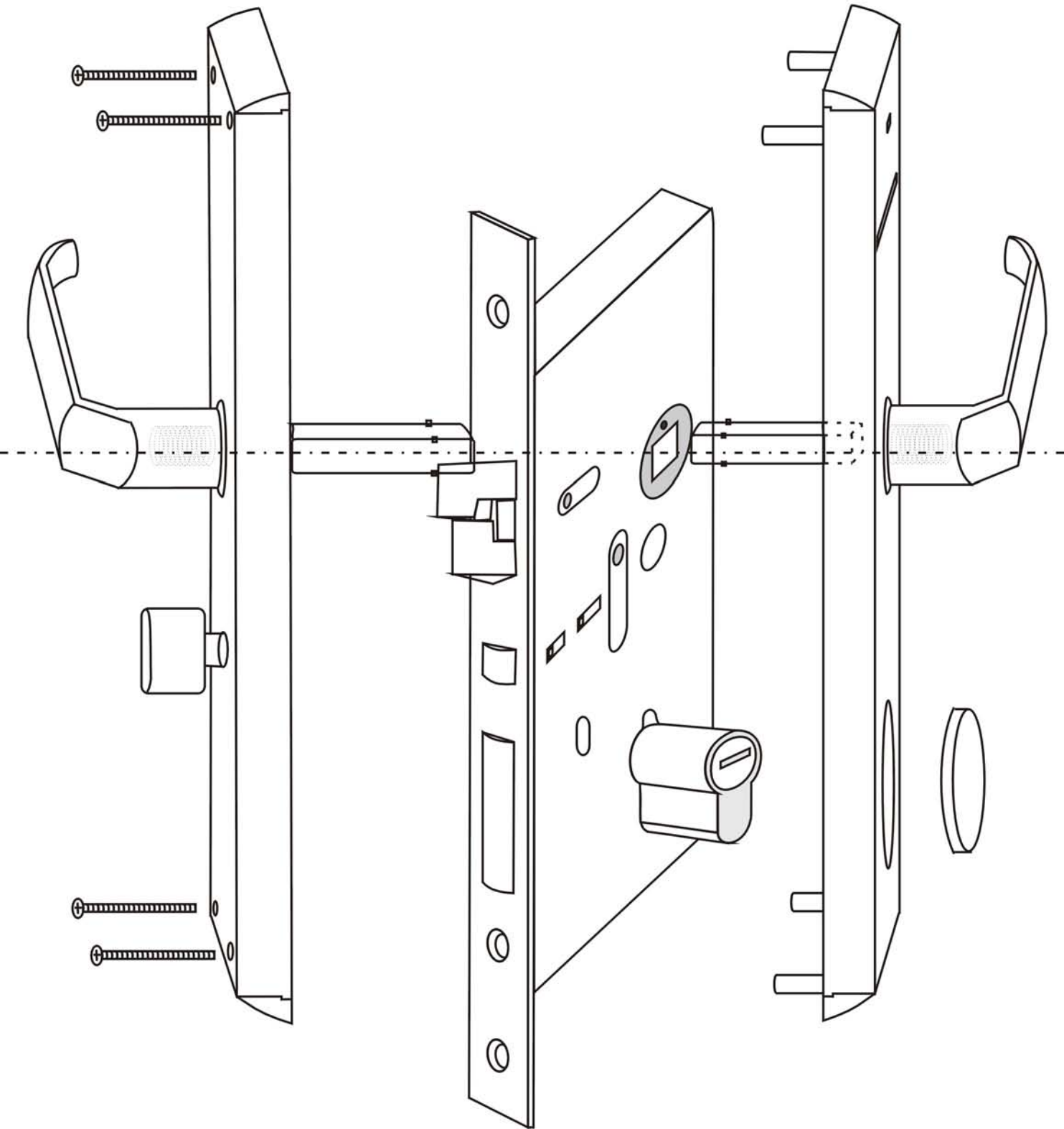


Εικόνα 3.4

3.4 Κάντε κλικ στο [OK] για να ολοκληρώσετε.

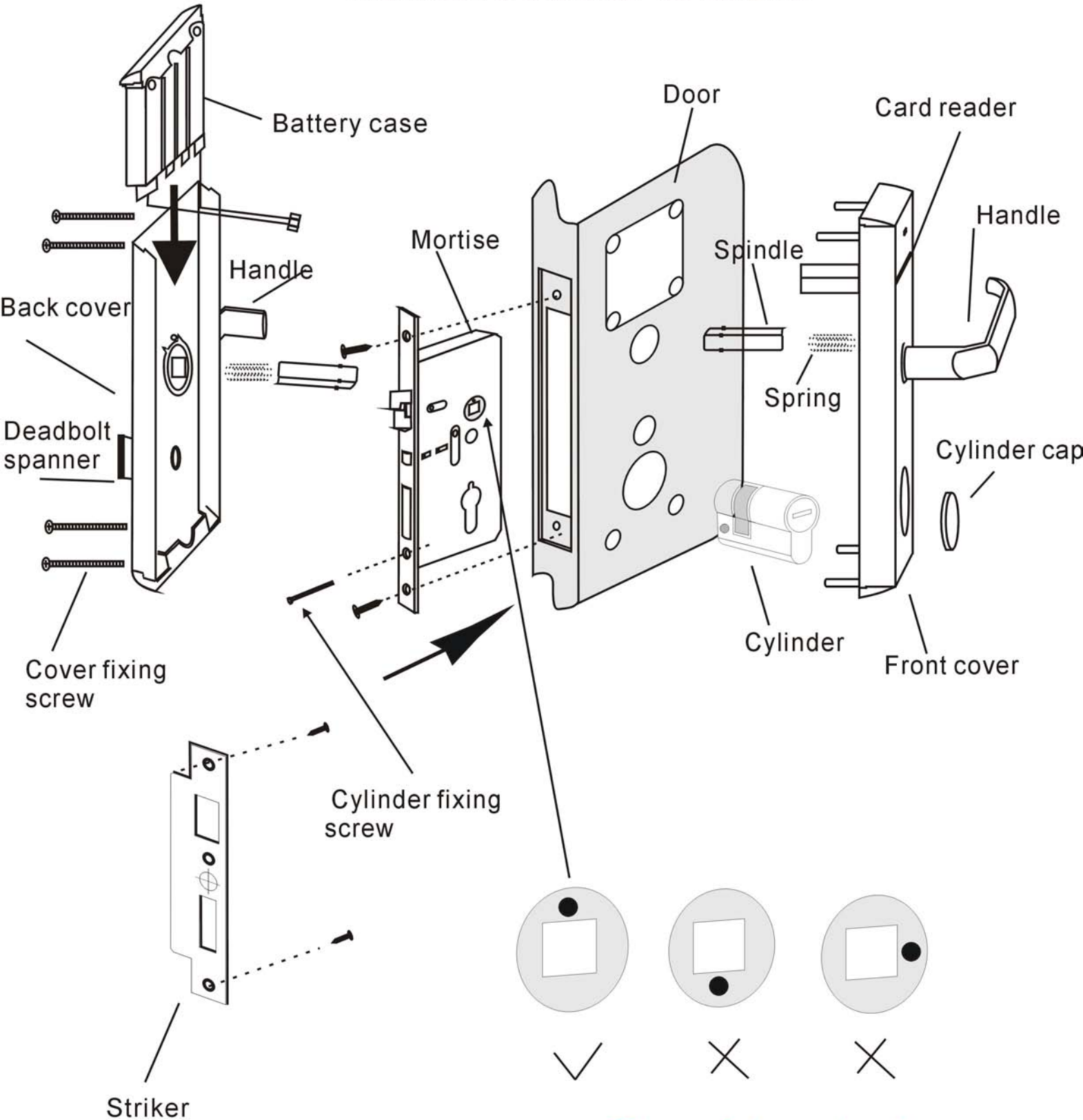
3.5 Δοκιμάστε αν υπάρχει επικοινωνία μεταξύ της συσκευής προγραμματισμού καρτών και του προγράμματος. Αν υπάρχει επικοινωνία θα εμφανίζεται ο αριθμός της θύρας COM που είναι συνδεδεμένη η συσκευή κατά την διάρκεια της εκκίνησης του προγράμματος. Αν δεν μπορεί να συνδεθεί η συσκευή προγραμματισμού προσπαθήστε να αλλάξετε πάλι τον αριθμό της θύρας COM όπως περιγράφεται παραπάνω.

930 DIN Assembly Chart



HUNE Room Lock Installation Chart

This chart is suitable for 930DIN



The point must up!

930 DIN

It must be based on the number.

