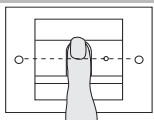




### 360° fingerberøring

Programmerede fingre gjenkjennes i enhver posisjon (360° påleggingsflate). En optimal posisjonering av fingeren (se grafikk) er å foretrekke.



Lysdioden lyser rødt når fingeren legges på, og fingeravtrykket leses.

Fingeren kan fjernes etter den korte kvitteringstonen. Lysdioden lyser oransje mens avtrykket sammenlignes med de kjente fingeravtrykkene.

Hvis fingeren identifiseres som gyldig, lyser lysdioden grønt, og det utløses en lang kvitteringstone (positivt kvitteringssignal). Samtidig utføres koblingen som har blitt definert på forhånd.

En rød lysdiode og tre korte kvitteringstoner (negativt kvitteringssignal) angir at fingeren ikke er gyldig eller at den ikke er tilordnet ennå.

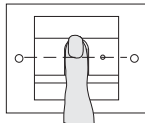
## Programmere en finger

Når en finger (administrator-, programmerings- eller brukerfinger) skal programmeres, legges den på flere ganger. Det er viktig å variere plasseringen av fingeren noen millimeter (oppover/nedover) hver gang den legges på, slik at fingeravtrykksleseren kan registrere et størst mulig område av fingeren.

### Advarsel: Ikke forskyv fingeren under programmeringen.

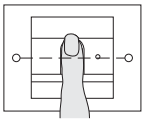
1. Legg fingeren som skal programmeres inn, i midten, helt til kvitteringstonen høres.

1



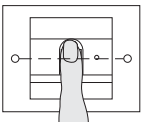
2. Legg fingeren litt lenger opp.

2



3. Legg fingeren litt lenger ned.

3



4. Gjenta trinn 1 – 3 helt til det utløses to lange kvitteringstoner og lysdioden lyser grønt

## Råd for programmeringen

I forbindelse med "vanskelige fingre" (for eksempel småbarn eller svært tørr hud) kan det være nødvendig å legge på fingeren opptil 7 ganger for å programmere den inn.

Hvis en negativ kvittering (tre korte toner) utløses etter det sjuende forsøket, betyr det at programmeringen av fingeren var mislykket. Legg da på fingeren på nytt (trinn 1), eller prøv med en annen finger.

### Hvis huden er svært tørr eller kald:

Trykk hardere med fingeren.

### Svett hud:

Tørk av fingeren før den skal programmeres, og legg den på med mindre trykk.

Fingre som er programmert inn allerede etter at de har blitt lagt på 3 eller 4 ganger, er vanligvis optimalt innprogrammert.

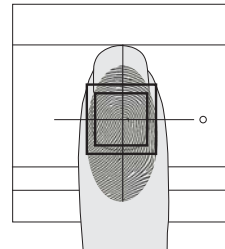
Hvis en finger ikke blir programmert inn før den er lagt på 5, 6 eller 7 ganger, kan det lønne seg å slette den og forsøke på nytt.

Hvis en finger er programmert inn optimalt, oppnås også optimalt resultat når denne fingeren brukes på leseren senere.

## Optimal plassering av fingeren

For å sikre funksjonen til fingeravtrykksleseren må fingeren plasseres riktig både ved programmeringen og ved den senere betjeningen.

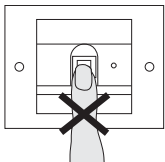
Det er viktig at området med de tykkeste virvlene (midt på fingertuppen) registreres av fingeravtrykksføleren.



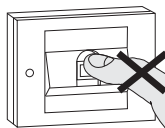
### Merk:

Fuktighet (dråper) på føleroverflaten kan virke negativt inn på registreringen av brukerfingeren. Tørk av eventuelle dråper på følerflaten (og fingeren) før fingeren legges på.

## Vanlige feil når en finger legges på



Mange har en tendens til å plassere fingeren stadig lenger ned jo flere ganger de har brukt leseren.



Det hender til og med at noen legger på bare den ytterste spissen på fingertuppen.

Slike fremgangsmåter må av sikkerhetsgrunner nesten alltid føre til at personen avvises.



Føleren skanner i slike tilfeller bare fingeravtrykket i den øverste delen av fingertuppen, det vil si for langt over de tykkeste virvlene. Her er det vesentlig færre buede linjer i huden, og dermed kan det hende at systemet registrerer for få markante kjennetegn.



### Optimal plassering av fingeren:

Det er viktig at området med de tykkeste virvlene (midt på fingertuppen) registreres av fingeravtrykksføleren.

## Tabell for igangkjøringsdokumentasjon

Som hjelp til å huske kan fingrene til administratorene og brukerne markeres i tabellene under.

Administratoren i eksempelet velger venstre tommel som administratorfinger og høyre pekefinger som programmeringsfinger.

Administrator	Administra- torfinger	Programme- ringsfinger
Eksempeladministrator		

Bruker / funksjon	Brukerfinger

Tips til brukeren

Fingeravtrykksleser  
2617 ..



# GIRA