

# SNABBGUIDE Programmering av gemensamma kortnr och röster

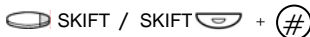


## Viktig info om programmering i en systemtelefon

Vid programmering används bland andra de fyra knappar som finns under telefonens display. Tryck på knappen under den angivna **texten** för att gå vidare i programmeringen. När du ser text här i snabbguiden med den här **Stil** i en betyder det att du ska använda displayknapparna.

För att backa i menyerna på displayen: tryck på displayknappen under **return**

För att bekräfta och lagra aktuell information och gå fram ett steg i programmeringen tryck **Skift** och #:



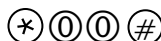
Typ av knapp?  
Se under telefonerna längst upp  
till höger här på snabbguiden.

Avsluta alltid programmeringen med att trycka på c-knappen:

**Råkar du trycka fel:** Tryck på c-knappen och börja om från början.

## Gå in i programmeringsläge

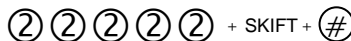
Innan du börjar programmera måste du gå in i programmeringsläge i telefonen, tryck:



I displayen står det Välj funktion, tryck på knappen under texten system:

system

I displayen står det Enter password, tryck:



Om allt stämmer står det Enter Command i displayen, om inte tryck på c-knappen och börja om från början.

## GEMENSAMMA KORTNUMMER

Titta i din pärm under kunddata där det framgår vilka kortnummer ni har.

Innan du börjar programmera måste du gå in i programmeringsläge i telefonen, se ovan.

**1** I displayen står det Enter Command, tryck:

**2** Tryck önskat kortnummer och bekräfta (tex. kortnr 300): Kortnr + SKIFT + # + SKIFT + #

**3** Tryck linjeval 0 följt av önskat telefonnummer och bekräfta:

**4** Du får nu en fråga i displayen och markören blinkar längst till höger: antingen med Yes eller med No.

**5a Om det står Yes:**  
Bekräfta 4 gånger: SKIFT + # + SKIFT + # + SKIFT + # + SKIFT + #

**5b Om det står No:**  
Skriv ett Y i displayen genom att trycka 3 gånger på siffran 9 och bekräfta:

Bekräfta 3 gånger: SKIFT + # + SKIFT + # SKIFT + #

**6** Du har nu lagrat det första gemensamma kortnumret i er telefonväxel och i displayen har programmeringen hoppat fram ett steg till nästa kortnummer (ex: om du tidigare angav kortnr 300 står det nu 301 längst till höger i displayen.)

I displayen står nästa kortnr i ordningen. Vad vill du göra nu?

Vill du fortsätta att skriva in och lagra kortnr (fortsätta med det kortnr som nu visas i displayen): SKIFT + # Fortsätt sedan från punkt **6** ovan.

Vill du istället skriva in och lagra ett telefonnummer på ett annat kortnr: **return** Fortsätt sedan från punkt **6** ovan.

Vill du inte programmera fler kortnr, tryck då på return tills det Enter Command i displayen: **return** + För att avsluta programmeringen Tryck ett antal gånger, för att backa i programmeringen

## GEMENSAMMA RÖSTER

Titta i din pärm under programmering kortnummer och röster där det framgår vilka röster ni har i växeln och deras kommando (Command) och referens (Ref.nr).

Innan du börjar programmera måste du gå in i programmeringsläge i telefonen, se ovan.

**1** I displayen står det Enter Command, tryck det 4-siffriga Command-nummer för den röst som du vill tala in (se i pärmen) och bekräfta: Command-nr + SKIFT + # + SKIFT + #  
4 siffror

**2** Tryck nu det 2-siffriga Ref.nr för den röst du vill tala in (se i pärmen) och bekräfta: Ref.nr + SKIFT + #  
2 siffror

**3** Tag luren eller ditt headset, tryck record och tala in röstmeddelandet efter pipet och lagra när du talat färdigt: **record** Tala efter pipet + SKIFT + #  
Efter intalning av meddelande

**4** Du har nu lagrat det gemensamma röstmeddelandet och programmeringen har hoppat fram ett steg till nästa referens (Ref.nr), som står längst till höger i displayen.

I displayen står nästa Ref.nr i ordningen. Vad vill du göra nu?

Vill du tala om den referens som du precis talat in: **return** Fortsätt sedan från punkt **4** ovan.  
Tryck en gång, för att backa i programmeringen

Vill du tala in en ny röst, backa då i menyerna tills det står Enter Command i displayen: **return** Fortsätt sedan från punkt **1** ovan.  
Tryck ett antal gånger, för att backa i programmeringen