

Inhalt

1.	Allgemeine Hinweise	4
1.1.	Verwendung des Handbuchs	4
1.2.	Gültigkeit	4
1.3.	Voraussetzung an den Anwender.....	4
1.4.	Systemvoraussetzungen	4
1.5.	Ergänzende Dokumente	4
1.6.	Verwendung von Markennamen.....	4
1.7.	Hinweise zur Datenverordnung (EU Data Act).....	5
1.8.	Hinweise zu Cybersecurity.....	5
1.9.	Ausführungen	5
2.	Allgemeine Funktion der Anwendungssoftware.....	5
3.	Electronic-Key-Manager EKM2 installieren und erstmalig starten	6
4.	Projekt	7
4.1.	Projekt wählen	7
4.2.	Projekt zurücksetzen.....	8
4.3.	Projekt löschen.....	9
4.4.	Projekt exportieren und importieren.....	10
5.	Transponderdaten bearbeiten	11
5.1.	Transponder beschreiben	11
5.2.	Hex/ASCII-Editor	12
6.	Transponder verwalten	13
7.	Vordefiniertes Projekt und Datenstruktur Electronic-Key-System EKS	14
7.1.	EKS Struktur EU000	14
8.	Vordefinierte Projekte und Datenstrukturen EKS Light.....	15
9.	Vordefinierte Projekte und Datenstrukturen Electronic-Key-System EKS2	16
9.1.	EKS2 Struktur EU001	16
9.2.	EKS2 Struktur EU002 (nur für Maschinenhersteller).....	16
10.	Individuelle Projekte und Datenstrukturen.....	17
11.	Zusätzliche Bearbeitungsfunktionen (nur für EKS2-Projekte)	17
11.1.	Hex/ASCII-Editor verwenden	17
11.2.	Text-Editor für Projekte verwenden	18
11.3.	Sicherheitseinstellungen verwalten	19
11.3.1.	Transponder verwenden nach Rücksetzen des Projekts.....	20
11.3.2.	Transponder verwenden nach Änderung des User-Access-Keys.....	20
11.4.	Transponder auslesen und zurücksetzen.....	21

12.	Datenbank-Designer	22
12.1.	Individuelles Projekt erstellen	22
12.2.	Datenbankfelder definieren	23
12.2.1.	Übersicht Datentypen	25
12.2.2.	Datenbankstruktur.....	26
12.3.	Eingabemaske erstellen	27
12.3.1.	Eingabemaske automatisch generieren.....	29
12.3.2.	Eingabemaske manuell erstellen.....	29
13.	Einstellungen ändern	30
14.	Software bzw. Firmware aktualisieren.....	31
14.1.	Electronic-Key-Manager EKM2 aktualisieren.....	31
14.2.	Firmware Programmierstation EKS2 aktualisieren.....	32
15.	Datensicherung	32
16.	FAQ - Häufige Fragen.....	33
16.1.	Wofür wird das Projekt-Passwort benötigt?	33
16.2.	Kann ich ein neues Projekt-Passwort vergeben, ohne den User-Access-Key zu ändern?	33
16.3.	Ich habe den User-Access-Key geändert. Kann ich die bereits beschriebenen Transponder weiter mit meinem Projekt verwenden?	33
16.4.	Ich habe Transponder beschrieben. Warum werden sie unter Manage Transponders nicht angezeigt? ..	33
16.5.	Ich möchte die Anwendungssoftware an einem anderen PC nutzen. Wie kann ich die Lizenz umziehen?	33
16.6.	Ich möchte die Struktur eines vordefinierten Projekts verändern und individuell für meine Anforderungen anpassen. Wie kann ich ein vordefiniertes Projekt bearbeiten?	33

1. Allgemeine Hinweise

1.1. Verwendung des Handbuchs

Dieses Handbuch beschreibt die Funktion und Verwendung der Anwendungssoftware Electronic-Key-Manager EKM2 in den folgenden Ausführungen:

Ausführung	Best. Nr.	Version	Weiterführende Informationen
Electronic-Key-Manager EKM2 Demo	8000211	siehe EKM2 Single User	1.8. Hinweise zu Cybersecurity auf Seite 5
Electronic-Key-Manager EKM2 Basic	8000201	V1.0.0	
Electronic-Key-Manager EKM2 Single User	8000220	V1.0.0	

1.2. Gültigkeit



Wichtig!

- Beachten Sie, dass Sie das für Ihre Produktversion gültige Software Handbuch verwenden. Bei Fragen wenden Sie sich an den EUCHNER Support.
- Möglicherweise wurde Ihre Software aktualisiert. Stellen Sie sicher, dass die dem Update entsprechende Software-Dokumentation zur Verfügung steht und beachtet wird.

1.3. Voraussetzung an den Anwender

Für die sachgerechte Verwendung der Anwendungssoftware Electronic-Key-Manager EKM2 müssen Sie über Kenntnisse im Umgang mit dem Identsystem CIS und/oder dem Electronic-Key-System EKS bzw. EKS2 verfügen.

1.4. Systemvoraussetzungen

Hardware:	Standard-PC
Betriebssystem:	Windows® 10 64-Bit Windows® 11
Software:	CodeMeter User Runtime für Windows ab Version 8.40 von WIBU-SYSTEMS AG

1.5. Ergänzende Dokumente

Die Gesamtdokumentation für dieses Gerät besteht aus folgenden Dokumenten:

Dokumenttitel (Dokumentnummer)	Inhalt	
Software Handbuch (MAN20001766)	(dieses Dokument)	
Information_EU-DA_110 (EC020001824)	Information zur Datennutzung gemäß EU Data Act	



Wichtig!

Lesen Sie immer alle Dokumente durch, um einen vollständigen Überblick für die sichere Benutzung der Anwendungssoftware zu bekommen. Die Dokumente können unter www.euchner.de heruntergeladen werden. Geben Sie hierzu die Dok. Nr. oder die Bestellnummer der Software in die Suche ein.

1.6. Verwendung von Markennamen

Microsoft Windows® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation.

MIFARE® DESFire® ist ein eingetragenes Warenzeichen von NXP Semiconductors.

1.7. Hinweise zur Datenverordnung (EU Data Act)

Gemäß der Datenverordnung (EU) 2023/2854 (Data Act) wird darauf hingewiesen, dass während des Betriebs des Produkts Daten erzeugt werden.

Die Art der erzeugten Daten und der Zugriff auf die Daten wird in dieser Anleitung beschrieben.

Weitere Informationen finden Sie im Dokument „Information zur Datennutzung gemäß EU Data Act“, siehe 1.5. *Ergänzende Dokumente auf Seite 4.*

1.8. Hinweise zu Cybersecurity

EUCHNER-Komponenten und -Systeme dürfen nicht in öffentliche Netze integriert werden. EUCHNER-Komponenten sind nur für den Einsatz in privaten Netzen vorgesehen. Für einen Remote-Zugriff nutzen Sie ein VPN.

1.9. Ausführungen

Funktionen	EKM2 Demo	EKM2 Basic	EKM2 Single User
Laufzeit	90 Tage	unbegrenzt	unbegrenzt
Systeminstallation	lokaler Client	lokaler Client	lokaler Client
Transponderdaten bearbeiten			
Vorlagen speichern	•	•	•
Vorlagen exportieren / importieren	•	•	•
Projekt			
Vordefinierte Projekte bearbeiten	•	•	•
Vordefinierte Projekte exportieren / importieren	•	•	•
Individuelle Projekte erstellen / bearbeiten	•	-	•
Individuelle Projekte exportieren / importieren	•	-	•
Transponder verwalten			
Datensätze filtern / sortieren	•	•	•
Datensätze löschen	•	•	•
Datensätze exportieren / importieren	•	-	•
Historie erstellen	•	-	•
Sonstiges			
Sicherheitseinstellungen verwalten (nur EKS2)	•	•	•

2. Allgemeine Funktion der Anwendungssoftware

Die Anwendungssoftware Electronic-Key-Manager EKM2 wird zum Lesen, Beschreiben und Verwalten von CIS Datenträgern oder EKS bzw. EKS2 Schlüsseln an einem Standard-PC eingesetzt. Die Software wird in Verbindung mit einer EUCHNER Schreib-/Lesestation mit serieller Schnittstelle oder mit USB-Schnittstelle genutzt.

Folgende Transponder können beschrieben werden:

System	Transponder
Identsystem CIS	CIS3(A) mit 16-Byte Schreib-/Lesespeicher
	CIS3A-Mini mit 116-Byte Schreib-/Lesespeicher
	CIS3A-Mini mit 5-Byte Nur-Lesespeicher
Electronic-Key-System EKS	Electronic-Key EKS mit 116 Byte Schreib-/Lesespeicher
Electronic-Key-System EKS2	Electronic-Key EKS2 mit Transponder MIFARE® DESFire®

Weitere Informationen zum Beschreiben der Transponder finden Sie in den Handbüchern der jeweiligen Schreib-/Lesestationen.

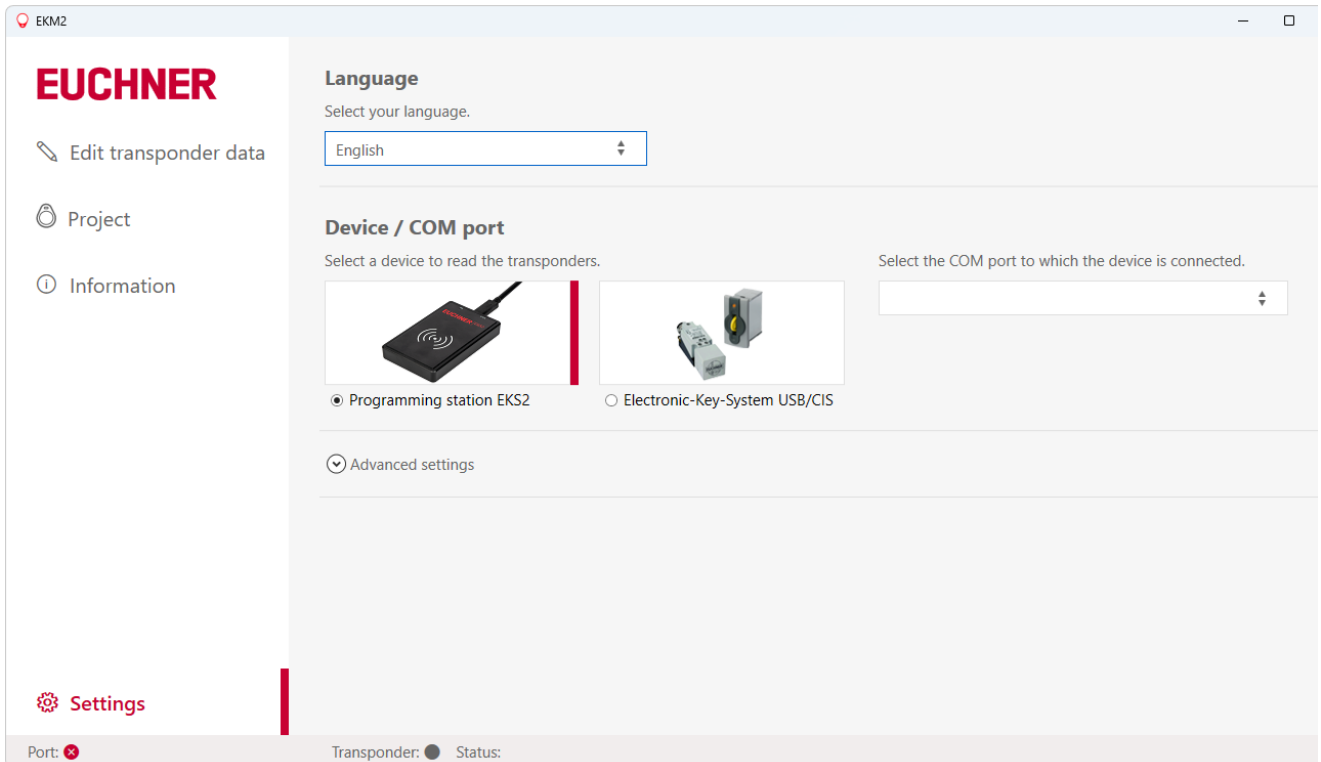
3. Electronic-Key-Manager EKM2 installieren und erstmalig starten



Wichtig!

Für die Nutzung der Anwendungssoftware EKM2 benötigen Sie die CodeMeter Runtime von WIBU-SYSTEMS AG. Weitere Informationen finden Sie in Ihrem Lizenzdokument.

1. Mithilfe des gelieferten Downloadlinks den ZIP-Ordner der Anwendungssoftware EKM2 herunterladen und in einem lokalen Verzeichnis auf dem PC entpacken und speichern.
 2. Die Anwendung *EKM2.exe* ausführen.
- ➔ Das Fenster *Settings* wird angezeigt.



3. Die Sprache auswählen.
 4. Die Schreib-/Lesestation mit dem PC verbinden und das entsprechende Gerät auswählen.
 5. Den COM-Port auswählen, an dem die Schreib-/Lesestation angeschlossen ist.
- ➔ Die Verbindung zur Schreib-/Lesestation wird aufgebaut.



Wichtig!

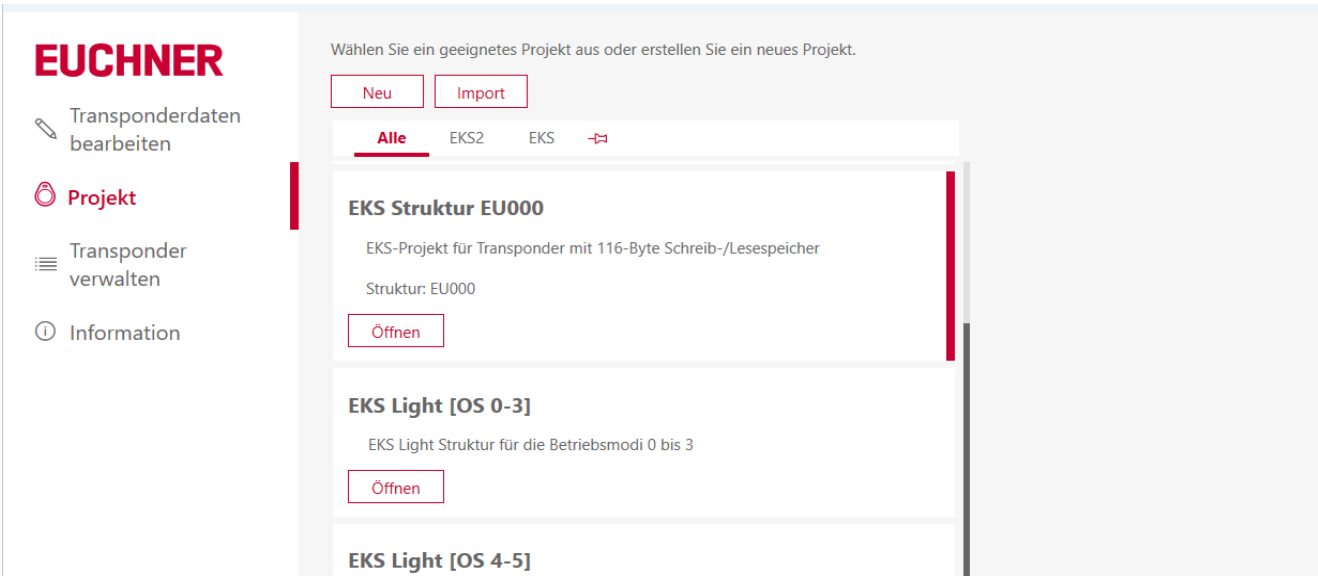
- Bei jedem weiteren Programmstart wird das zuletzt verwendete Fenster im Menüpunkt *Edit transponder data* angezeigt.
- Wenn Sie nach dem erstmaligen Starten die Einstellungen ändern möchten, wählen Sie in der Navigation den Menüpunkt *Settings*.

4. Projekt

4.1. Projekt wählen

Voraussetzung:

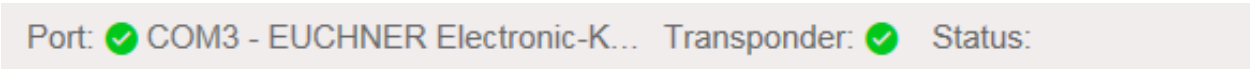
- Eine Schreib-/Lesestation ist angeschlossen und unter *Settings* ausgewählt.
- 1. In der Navigation auf *Project* klicken.
- 2. Über den Reiter *All* oder über den entsprechenden System-Reiter ein Projekt wählen und öffnen.



Folgende Auswahlmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

System	Projekt	Weiterführende Informationen
Electronic-Key-System EKS2	EKS2 Struktur EU001	9.1. EKS2 Struktur EU001 auf Seite 16
	EKS2 Struktur EU002	9.2. EKS2 Struktur EU002 (nur für Maschinenhersteller) auf Seite 16
Electronic-Key-System EKS	EKS Struktur EU000	7.1. EKS Struktur EU000 auf Seite 14
	EKS Light [OS 0-3]	8. Vordefinierte Projekte und Datenstrukturen EKS Light auf Seite 15
	EKS Light [OS 4-5]	
	EKS Light [OS 6-7]	
Identsystem CIS	CIS3(A)	entsprechende Betriebsanleitungen
	CIS3A-Mini	
	CIS3A-Mini unique	

➡ In der Statuszeile im unteren Fensterbereich werden der verwendete COM-Port und das gewählte System angezeigt:



DE

Falls die Verbindung zur Schreib-/Lesestation unterbrochen ist, wird das im Feld *Status* angezeigt.

➔ Je nach gewähltem Projekt werden in der Navigation unterschiedliche Menüpunkte angezeigt:

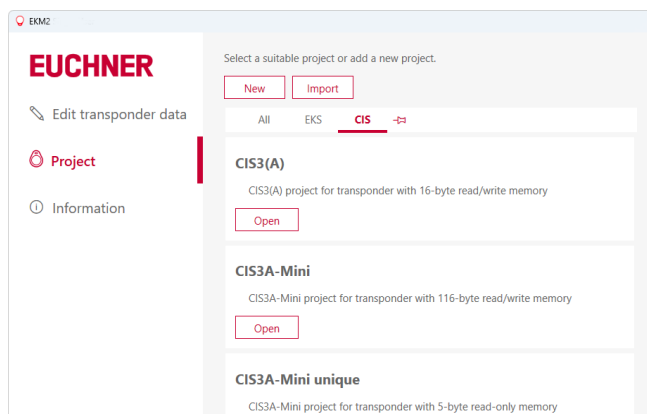


Bild 1: Navigation Projekte EKS/CIS

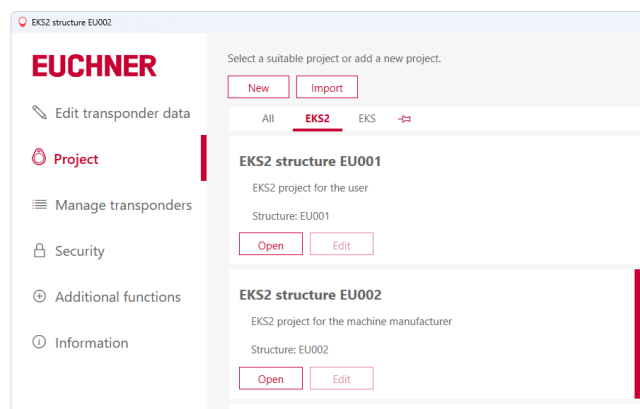


Bild 2: Navigation Projekte EKS2

➔ Im Menüpunkt *Edit transponder data* wird der entsprechende Hex/ASCII-Editor oder eine Eingabemaske geladen. Die Transponderdaten können bearbeitet werden.

4.2. Projekt zurücksetzen

Wenn in einem Projekt mit vordefinierter Struktur bereits Transponder beschrieben worden sind, kann es zurückgesetzt werden. Je nach Projekt werden folgende Einstellungen und Werte auf Werkseinstellung gelöscht bzw. zurückgesetzt:

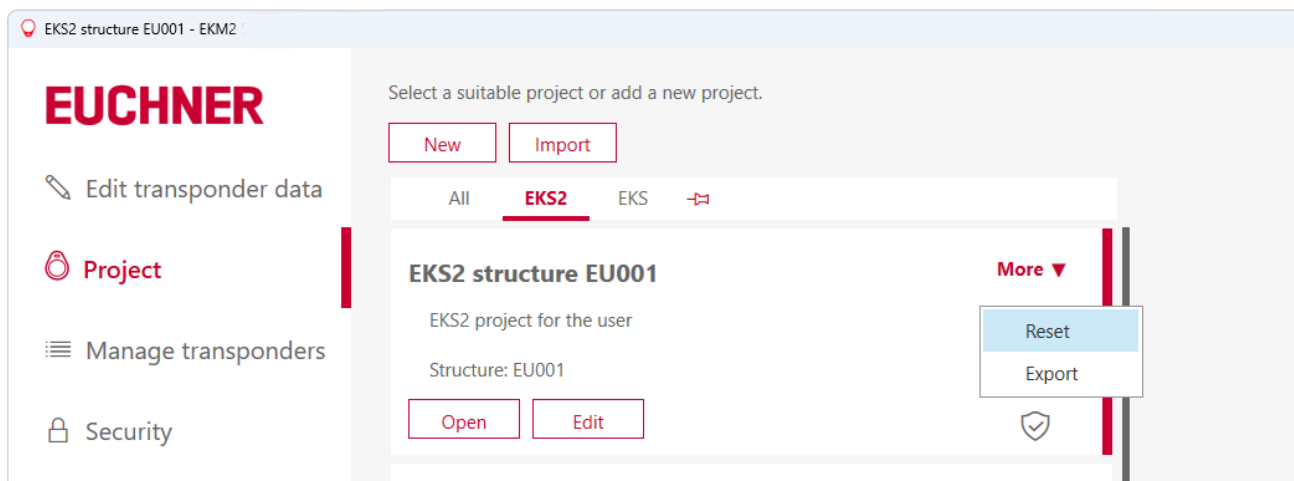
- › Die Einträge in der Datenbank im Menüpunkt *Manage Transponders*, siehe 6. *Transponder verwalten auf Seite 13*
- › Gespeicherte Vorlagen
- › Änderungen im Text-Editor (nur EKS2)
- › Sicherheitseinstellungen (nur EKS2)



Wichtig!

- › Daten von zurückgesetzten Projekten können nicht wiederhergestellt werden.
- › Um bereits beschriebene Transponder weiter verwenden zu können, siehe 11.3.1. *Transponder verwenden nach Rücksetzen des Projekts auf Seite 20*.

1. Im Menüpunkt *Project* im entsprechenden Projekt unter *More* auf die Schaltfläche *Reset* klicken.



➔ Das Projekt wird zurückgesetzt.

4.3. Projekt löschen

Ein individuell erstelltes Projekt kann gelöscht werden. Gelöscht werden:

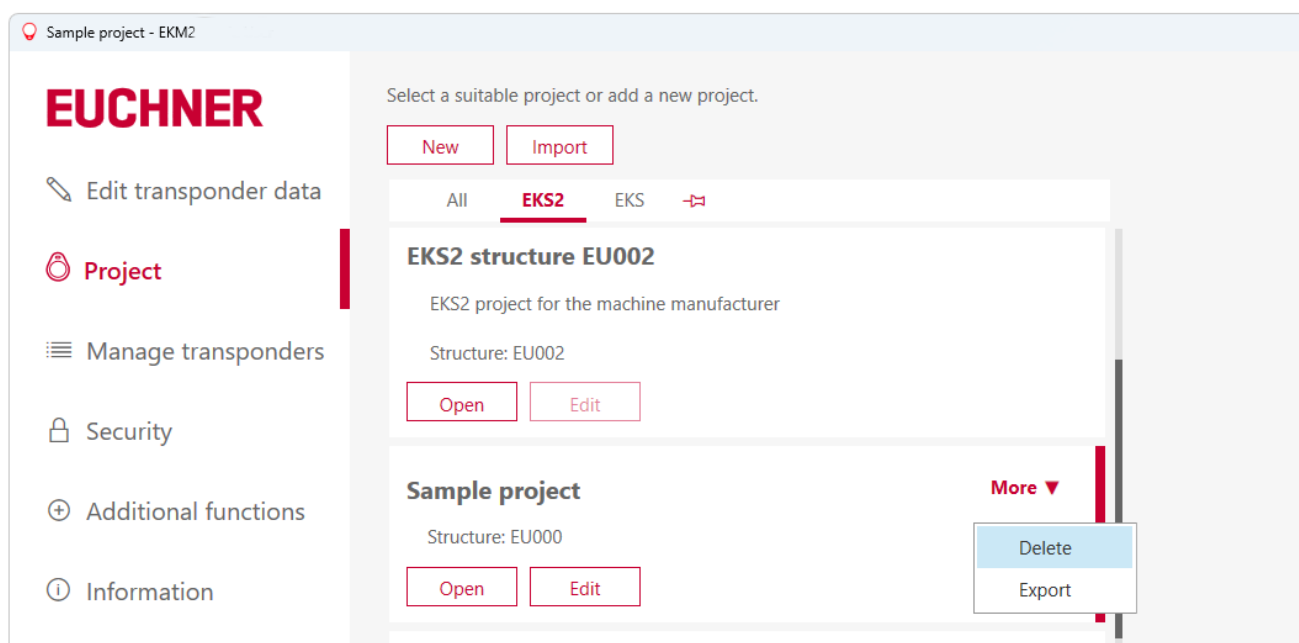
- › Datenbankfelder und Datenbankstruktur
- › Eingabemaske
- › Vorlagen
- › Sicherheitseinstellungen
- › aktuelle Daten und Historie von bereits beschriebenen Transpondern



Wichtig!

- › Daten von gelöschten Projekten können nicht wiederhergestellt werden.
- › Um bereits beschriebene Transponder weiter verwenden zu können, siehe 11.3.1. *Transponder verwenden nach Rücksetzen des Projekts auf Seite 20.*

1. Im Menüpunkt *Project* im entsprechenden Projekt unter *More* auf die Schaltfläche *Delete* klicken.



- ➔ Das Projekt wird gelöscht.

4.4. Projekt exportieren und importieren

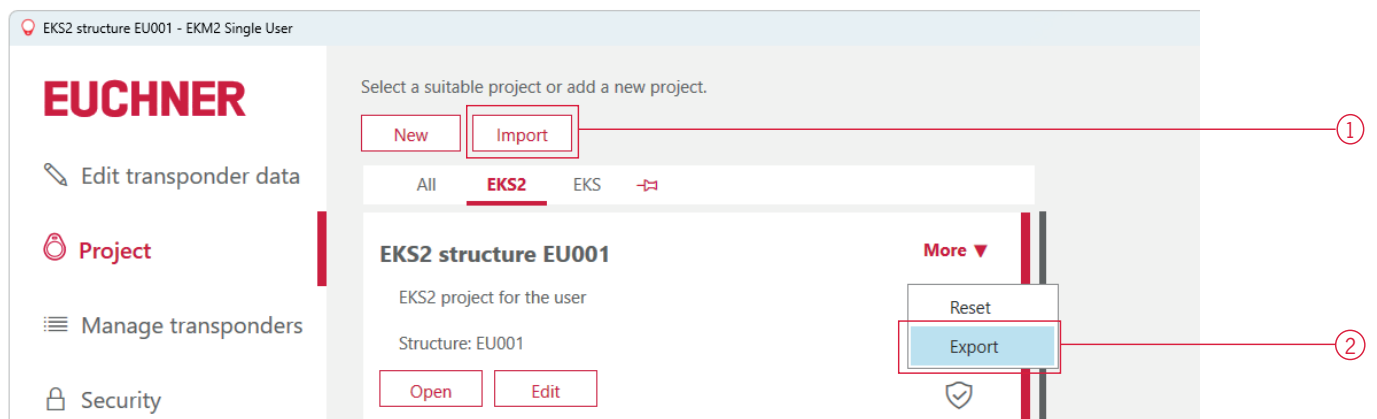
Zum Sichern von Projekten und zur Weitergabe an einen anderen Programmierarbeitsplatz können Projekte exportiert und importiert werden.

Beim Exportieren wird das Projekt mithilfe eines Passworts verschlüsselt. Dieses Passwort wird erneut zum Importieren des Projekts benötigt.



Wichtig!

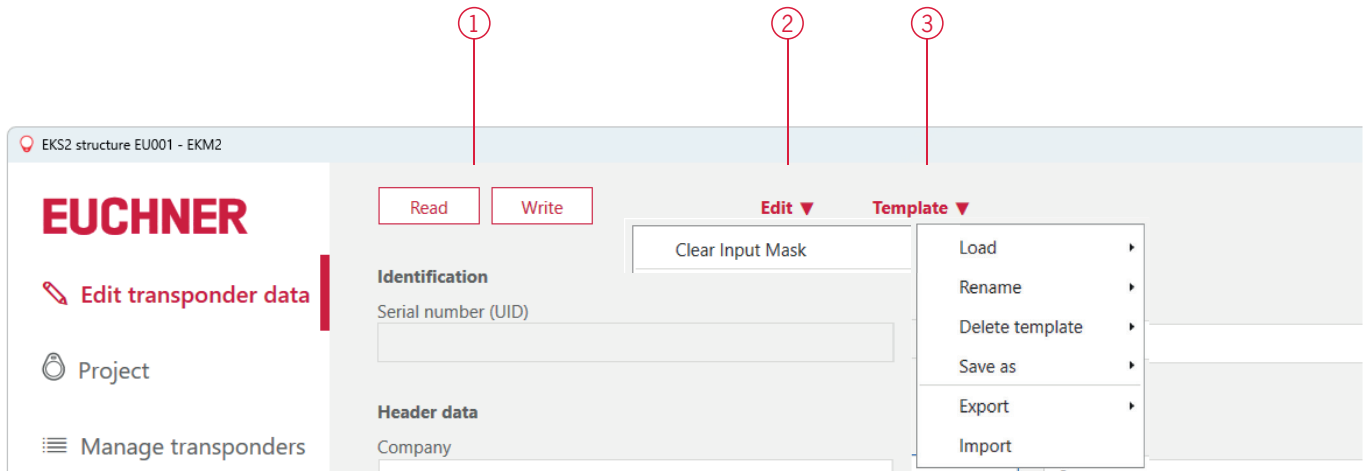
Das Passwort für die Verschlüsselung des Exports und Imports muss sicher aufbewahrt werden und vor unbefugtem Zugriff geschützt werden.



- | | |
|---|---|
| 1 | Import eines zuvor exportierten Projekts |
| 2 | Export des Projekts in ein zu definierendes Ablageverzeichnis |

5. Transponderdaten bearbeiten

Zum Bearbeiten der Transponderdaten stehen folgende Funktionen zur Verfügung:



1	Transponderdaten Voraussetzung: Ein Transponder befindet sich im Ansprechbereich der Schreib-/Lesestation.	
	Read	Die Daten des Transponders werden gelesen.
	Write	Die Daten werden auf den Transponder geschrieben.
2	Bearbeiten	
	Clear Input Mask	Alle Felder werden geleert.
3	Vorlage	
	Load	Eine auszuwählende Vorlage wird geladen.
	Rename	Eine auszuwählende Vorlage wird umbenannt.
	Delete template	Eine auszuwählende Vorlage wird gelöscht.
	Save as	Die Daten werden als Vorlage gespeichert. Damit können folgende Aufgaben einfach realisiert werden: › Weitere Transponder mit gleichen Merkmalen beschreiben. › Mehrere Transponder mit ähnlichen Merkmalen beschreiben. Es können immer nur die aktuell angezeigten Daten als Vorlage gespeichert werden.
	Export	Eine auszuwählende Vorlage wird als xml-Datei exportiert.
	Import	Eine Vorlage aus dem Laufwerk wird in die Anwendung importiert.

Die eindeutige Seriennummer (UID - unique identifier) des Transponders ist ab Werk festgelegt und kann nicht bearbeitet werden.

Abhängig vom gewählten Projekt wird entweder ein Hex/ASCII-Editor oder eine Eingabemaske mit Eingabefeldern angezeigt.

5.1. Transponder beschreiben

Voraussetzungen:

- › Eine Schreib-/Lesestation ist angeschlossen und unter *Settings* ausgewählt.
- › Die zu schreibenden Daten wurden in der entsprechenden Eingabemaske vorbereitet.

1. Einen Transponder in den Ansprechbereich der Schreib-/Lesestation bringen.
➔ Die Schaltfläche *Write* ist aktiv.
2. Auf die Schaltfläche *Write* klicken.
➔ Die Daten werden auf den Transponder geschrieben.

5.2. Hex/ASCII-Editor

Im Hex/ASCII-Editor werden editierte Daten oder Daten, die aus einer Vorlage geladen wurden, blau dargestellt. Erst nach dem Schreiben der Daten auf den Transponder werden sie schwarz dargestellt.

Außerdem können Füllzeichen verwendet werden, um die Transponderdaten ab einem definierten Byte einheitlich zu schreiben.

Die Füllzeichen können wie folgt individuell angepasst werden:

1. Den Cursor auf das entsprechende Hex-Feld setzen und mit der rechten Maustaste klicken.
 2. Auf die Schaltfläche *Filling characters* klicken.
 3. Im Dialogfenster einen Wert in hexadezimaler Schreibweise wie vorgegeben eingeben und mit *OK* bestätigen.
- ➔ Die Hex-Felder von der Cursorposition bis zum Ende der programmierbaren Zeichenkette werden mit dem Füllzeichen befüllt.

Alternativ können die Füllzeichen auch im Menüpunkt *Settings* unter *Advanced settings* angepasst werden.

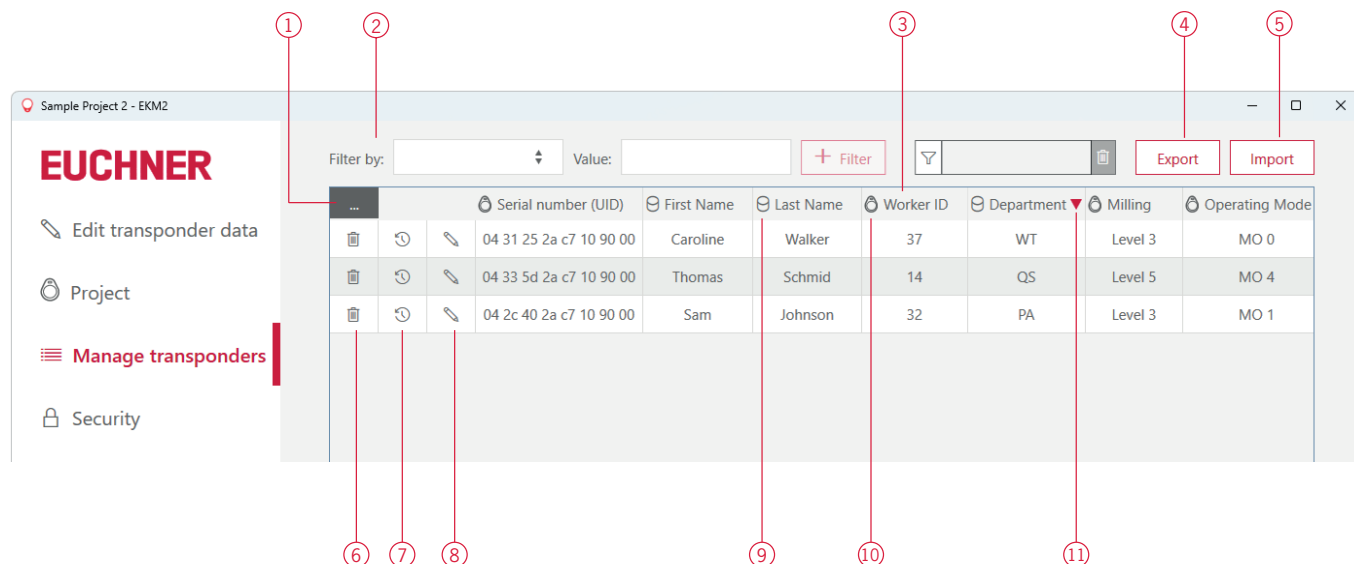
6. Transponder verwalten

Im Menüpunkt *Manage transponders* werden die Daten der Transponder angezeigt, die in einem Projekt beschrieben worden sind.

Voraussetzungen:

- › Ein Projekt ist geöffnet.
- › In diesem Projekt wurden bereits Transponder beschrieben.

Folgende Funktionen stehen zur Verfügung:



Beschreibung der Funktionen		Funktion enthalten in	
		EKM2 Basic	EKM2 Single User
1	Spalten ein- oder ausblenden.	•	•
2	Filtern. Es können mehrere Filter gesetzt werden.	•	•
3	Spalten per Drag&Drop verschieben.	•	•
4	Die Datensätze der beschriebenen Transponder können exportiert und importiert werden. Die Schlüsseldaten können somit von einem PC auf einen anderen übertragen werden.	-	•
5			
6	Datensatz löschen: Verlorene oder abgelaufene Transponder können gelöscht werden. Folgende Daten des Datensatzes werden gelöscht: › Transponderdaten › Daten in der Datenbank › Historie	•	•
7	Historie öffnen: Es werden sämtliche Änderungen angezeigt, die auf dem entsprechenden Transponder geschrieben worden sind. Folgende Bearbeitungsfunktionen stehen zur Verfügung: › Filtern › Sortieren › Verschieben der Spalten per Drag&Drop › Löschen von Datensätzen	-	•
8	Daten bearbeiten: Es können nur Daten bearbeitet werden, die ausschließlich in der Datenbank gespeichert sind.	-	•
9	 Daten sind ausschließlich in der Datenbank gespeichert.	•	•
10	 Daten sind auf dem Transponder und in der Datenbank gespeichert.	•	•
11	Auf- oder absteigend sortieren.	•	•



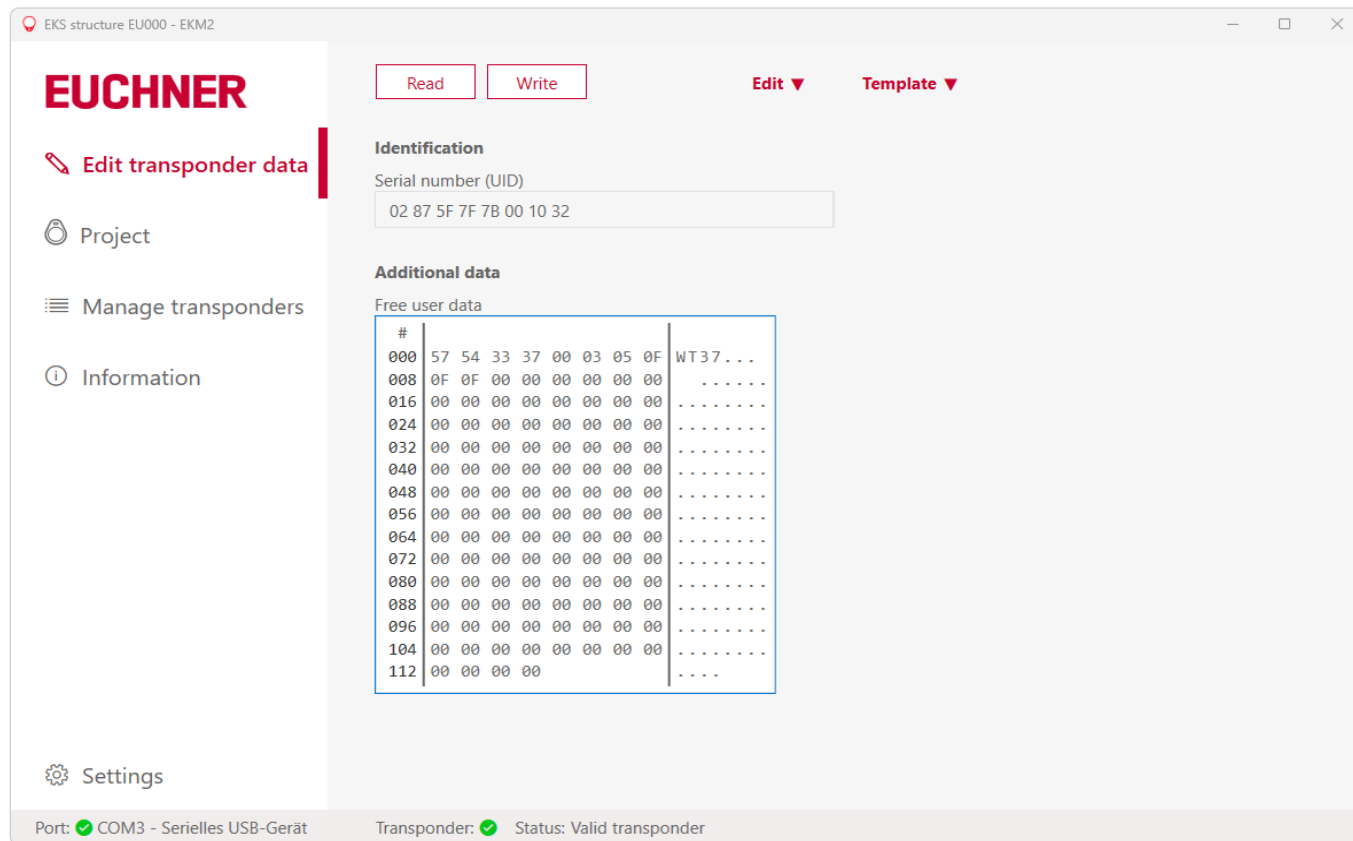
Wichtig!

Beim Löschen eines Datensatzes wird nur der entsprechende Eintrag in der Datenbank gelöscht. Die Daten auf dem entsprechenden Transponder sind davon unberührt.

7. Vordefiniertes Projekt und Datenstruktur Electronic-Key-System EKS

7.1. EKS Struktur EU000

Für das Electronic-Key-System EKS ist das Projekt *EKS structure EU000* verfügbar.



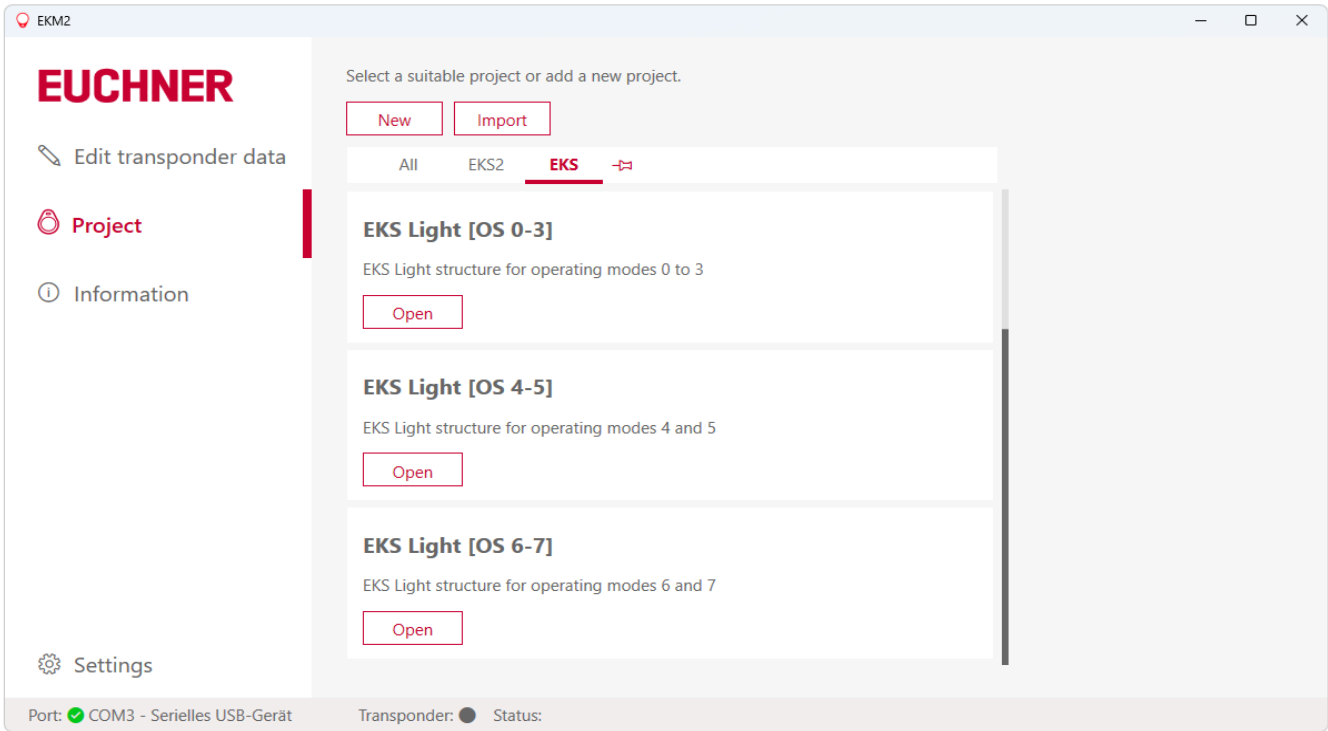
Ein typisches Beispiel zur Nutzung des frei programmierbaren Speichers bei EKS mit Datenschnittstelle könnte so aussehen:

- › Abteilung (hier: WT)
- › Personalnummer (hier: 37)
- › Reserve-Block
- › Berechtigungsstufe Prozess 1 z. B. Fräsen (hier 3)
- › Berechtigungsstufe Prozess 2 z. B. Drehen (hier 5)
- › Sicherheitsbetriebsart MO 0 (hier 0F0F)
- › Nicht genutzter Speicher (frei verfügbar)
- › Feste Seriennummer (hier: 02...32)

Byte-Nr.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	...	112	113	114	115	116	...	123
Wert [Hex]	57	54	33	37	00	03	05	0F	0F						02	...	32
Wert [ASCII]	W	T	3	7													
Funktion	Abteilung		Personalnummer		Res.	Stufe	Stufe	Betriebsartenwahl		Frei verfügbar					Seriennummer		

8. Vordefinierte Projekte und Datenstrukturen EKS Light

Für das Electronic-Key-System EKS stehen drei Projekte für EKS Light zur Auswahl.



Weitere Informationen zu Funktion und Anwendung finden Sie in folgenden Handbüchern:

Dokument	Dokumentnummer
Handbuch EKS Light und Light FSA	110845
Zusatzhandbuch EKS Light und Light FSA	2513217

Die Dokumente können unter www.euchner.de heruntergeladen werden. Geben Sie dazu die Dokumentnummer in die Suche ein.

9. Vordefinierte Projekte und Datenstrukturen Electronic-Key-System EKS2

9.1. EKS2 Struktur EU001

Für das Electronic-Key-System EKS2 ist für den Anwender das Projekt *EKS structure EU001* verfügbar. Es beinhaltet eine Datenstruktur mit vordefinierten Funktionen und einer entsprechenden Eingabemaske.

In der EKS2 Struktur EU001 kann die Gültigkeit des Transponders in bis zu vier Hierarchiestufen geprüft werden. Die Betriebsart kann für maximal vier Maschinengruppen festgelegt werden.

1	Personalnummer
2	Bereich, für den der Transponder gelten soll. Die Eingabefelder <i>Firma, Werk, Abteilung, Kostenstelle</i> sind hierarchisch absteigend angelegt.
3	Ablaufdatum Das Ablaufdatum kann mithilfe des Kalenders, durch Angabe einer Zeitspanne oder manuell gesetzt werden.
4	Betriebsartenwahl Einzelne Maschinen können in bis zu vier Gruppen zusammengefasst werden. Für jede Gruppe kann eine Betriebsart vergeben werden.
5	Weitere Daten Weitere 86 Bytes stehen zur freien Verfügung, z. B. für zusätzliche Berechtigungen.

Die Auswertung der Werte, die hier gesetzt werden, wird im Electronic-Key-System EKS2 festgelegt. Weitere Informationen finden Sie in der Betriebsanleitung des Electronic-Key-Systems EKS2 (Dok.Nr. MAN20001715).

Ein ungültiger Eingabewert wird durch eine rote Feldumrandung gekennzeichnet.

9.2. EKS2 Struktur EU002 (nur für Maschinenhersteller)

Für das Electronic-Key-System EKS2 ist für den Maschinenhersteller das Projekt *EKS structure EU002* verfügbar.

Weitere Informationen finden Sie in der entsprechenden Applikation unter www.euchner.de.

10. Individuelle Projekte und Datenstrukturen

Für die Electronic-Key-Systeme EKS und EKS2 können individuelle Projekte erstellt werden. Mithilfe des Datenbank-Designers werden Datenbanken individuell angelegt und strukturiert. Die entsprechende Eingabemaske zum Beschreiben der Transponder wird ebenfalls im Datenbank-Designer erstellt.

Ausführliche Informationen zur Verwendung des Datenbank-Designers finden Sie in Kapitel 12. *Datenbank-Designer auf Seite 22.*

11. Zusätzliche Bearbeitungsfunktionen (nur für EKS2-Projekte)

11.1. Hex/ASCII-Editor verwenden

Im rechten Aufklappfenster *Hex/ASCII-Editor* wird der Speicherbereich des Transponders in der Hex/ASCII-Tabelle dargestellt:

ReadWrite

Edit▼Template▼

Identification

Serial number (UID)
04 32 75 2A C7 10 90 00

Worker Id
112

Header data

Company
100

Plant
110

Department
113

Cost center
400113

Expiry date
10/29/2024

CalendarClockClear

#	Hex	ASCII
000	64 00 00 00 6E 00 00 00	d . . . n . . .
008	71 00 00 00 F1 1A 06 00	q . . . ± . .
016	B0 31 00 00 00 00 00 00	1
024	00 00 70 00 00 00 00 00	. . p
032	00 00 00 00 00 00 00 00	
040	00 00 00 00 00 00 00 00	
048	00 00 00 00 00 00 00 00	
056	00 00 00 00 00 00 00 00	
064	00 00 00 00 00 00 00 00	
072	00 00 00 00 00 00 00 00	
080	00 00 00 00 00 00 00 00	
088	00 00 00 00 00 00 00 00	
096	00 00 00 00 00 00 00 00	
104	00 00 00 00 00 00 00 00	
112	00 00 00 00	

Hex/ASCII editor

Beim Bearbeiten der Eingabefelder werden die dazu korrespondierenden Bytes im Hex/ASCII-Editor hellblau unterlegt angezeigt.

11.2. Text-Editor für Projekte verwenden

Bei den Projekten EKS2 Struktur EU001 und EKS2 Struktur EU002 können mithilfe eines Text-Editors die Bezeichnungen der Eingabefelder eines Projekts bearbeitet werden.

EUCHNER

Read Write Edit Template

Identification

Serial number (UID) Worker Id

Header data

Company Plant

Department Cost center

Expiry date Not set Clear

Selection of operating mode

Max. MO for machine group 1 Max. MO for machine group 2

Max. MO for machine group 3 Max. MO for machine group 4

Text editor

Save Close Undo Redo

Deutsch	English
Identifikation	Identification
Seriennummer (UID)	Serial number (UID)
Personalnummer	Worker Id
Header-Daten	Header data
Firma	Company
Werk	Plant
Abteilung	Department
Kostenstelle	Cost center
Ablaufdatum	Expiry date
Betriebsartenwahl	Selection of operating mode
Max. MO für Maschinengruppe 1	Max. MO for machine group 1

Port: COM3 - Serielles USB-Gerät Transponder: Status:

1. Das Projekt, das bearbeitet werden soll, im Menüpunkt *Project* öffnen.
➔ Das Fenster *Edit transponder data* wird geöffnet.
2. Auf den Menüpunkt *Project* klicken.
3. Bei dem Projekt, das bearbeitet werden soll, auf die Schaltfläche *Edit* klicken.

EUCHNER

Edit transponder data

Project

Manage transponders

Security

Additional functions

Information

Select a suitable project or add a new project.

New Import

All EKS2 EKS

EKS2 structure EU001 More

EKS2 project for the user

Structure: EU001

Open Edit

EKS2 structure EU002

EKS2 project for the machine manufacturer

Structure: EU002

Open Edit

- ➔ Unter *Edit transponder data* werden die zuletzt gespeicherte Eingabemaske und der Text-Editor geöffnet.
4. Feldnamen bearbeiten und speichern.
- ➔ Die geänderten Feldnamen werden zusammen mit dem Projekt gespeichert.

11.3. Sicherheitseinstellungen verwalten

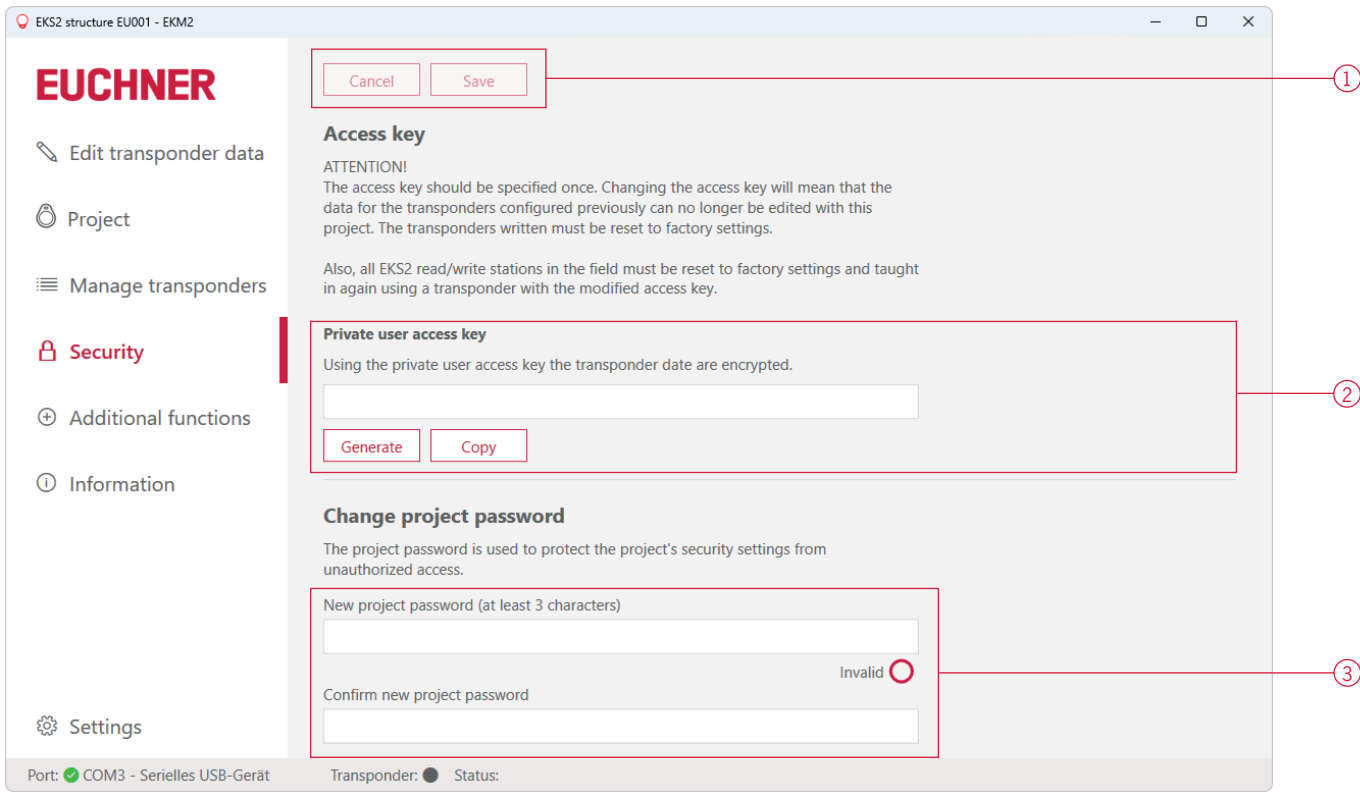
Zum Schutz der Projekt- und Transponderdaten bei EKS2 wird ein mehrstufiges Sicherheitskonzept angewendet. Jedes EKS2-Projekt wird durch ein Projekt-Passwort geschützt. Zusätzlich werden die Daten, die mithilfe der Anwendungssoftware Electronic-Key-Manager EKM2 auf den Transponder geschrieben werden, durch einen privaten User-Access-Key verschlüsselt. Mit dem Projekt-Passwort wird verhindert, dass Unbefugte den User-Access-Key in der Anwendungssoftware sehen oder ändern können. Das Projekt-Passwort wird vom Anwender individuell vergeben. Wenn das Projekt-Passwort verloren geht, muss das Projekt zurückgesetzt werden, siehe Kapitel 4.2. *Projekt zurücksetzen auf Seite 8.*

Der User-Access-Key wird durch einen Passwort-Generator erzeugt und kann anschließend für die sichere Aufbewahrung kopiert werden.



Wichtig!

Wenn der User-Access-Key durch ein erneutes Generieren geändert wird, können bereits beschriebene Transponder nicht mehr mit dem entsprechenden Projekt bearbeitet werden. Weitere Informationen siehe Kapitel 11.3.2. *Transponder verwenden nach Änderung des User-Access-Keys auf Seite 20.*



Sicherheitseinstellungen		
1	Cancel	Geänderte Sicherheitseinstellungen werden verworfen.
	Save	Geänderte Sicherheitseinstellungen werden gespeichert.
User-Access-Key		
2	Generate	Ein User-Access-Key wird mithilfe eines Passwort-Generators erzeugt.
	Copy	Der User-Access-Key wird in die Zwischenablage kopiert.
Projekt-Passwort		
3	Das Projekt-Passwort muss aus mindestens 3 Zeichen bestehen.	

Für den Datenbereich für Maschinenhersteller wird zusätzlich ein öffentlicher User-Access-Key verwendet, der in der speicherprogrammierbaren Steuerung (SPS) hinterlegt werden kann. Weitere Informationen finden Sie in der entsprechenden Applikation unter www.euchner.de.

11.3.1. Transponder verwenden nach Rücksetzen des Projekts

Beim Zurücksetzen des Projekts gehen alle Sicherheitseinstellungen und bereits gespeicherten Vorlagen verloren, siehe 4.2. *Projekt zurücksetzen auf Seite 8.*

Um bereits beschriebene Transponder weiter verwenden zu können, gehen Sie wie folgt vor:

1. Unter *Project* das entsprechende Projekt neu öffnen.
 2. Unter *Security* den bisher verwendeten User-Access-Key in das entsprechende Feld eingeben und speichern.
 3. Ein neues Projekt-Passwort vergeben und speichern.
- ➔ Bereits beschriebene Transponder können gelesen und bearbeitet werden.

11.3.2. Transponder verwenden nach Änderung des User-Access-Keys

Wenn der User-Access-Key neu generiert und gespeichert wird, können bereits beschriebene Transponder nicht mehr mit dem entsprechenden Projekt bearbeitet werden.

Um die bereits beschriebenen Transponder neu beschreiben und weiter verwenden zu können, gehen Sie wie folgt vor:

1. Transponder unter *Additional functions* auf Werkseinstellungen zurücksetzen, siehe Kapitel 11.4. *Transponder auslesen und zurücksetzen auf Seite 21.*
 2. Alle im Einsatz befindlichen EKS2-Systeme auf Werkseinstellungen zurücksetzen. Weitere Informationen finden Sie in der Betriebsanleitung für das Electronic-Key-System EKS2 (Dok.Nr. MAN20001715).
 3. Transponder neu beschreiben.
- ➔ Der neu generierte User-Access-Key wird auf den Transponder geschrieben.
4. Den neuen User-Access-Key im EKS2-System einlernen, siehe Betriebsanleitung für das Electronic-Key-System EKS2.

11.4. Transponder auslesen und zurücksetzen

Unter *Additional functions* können Transponder auf Werkseinstellungen zurückgesetzt sowie deren Eigenschaften und die darauf gespeicherten Projekte ausgelesen werden.

EKS2 structure EU001 - EKM2

EUCHNER

Edit transponder data

Project

Manage transponders

Security

Additional functions

Information

Settings

Factory Reset
The transponder will be reset to the factory settings.
The data stored on it will be deleted.

Factory Reset

Transponder

Serial number (UID):04 3F 5F 2A C7 10 90 00

Memory size:4064 bytes Free

Order number:168438

Color:Orange

Manufacturer:EUCHNER

Read

Applications and projects on the transponder

App:User area

Project:EKS2 structure EU001

Project version:1

Last changed on:9/9/2025 1:19:21 PM

Writing Software:EKM2 Basic

Software version:1.0.0

Locked:No

Expired:No

Read

1

2

3

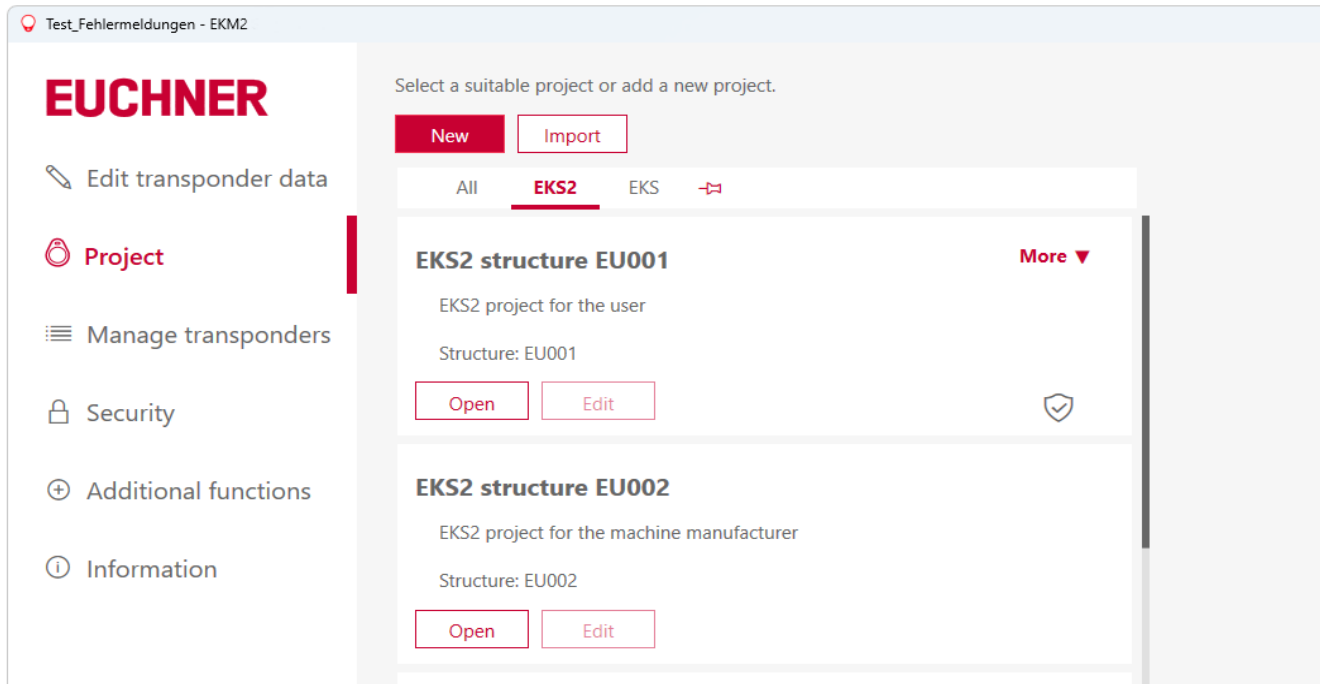
1	Werksreset: Ein beschriebener Transponder wird auf Werkseinstellungen zurückgesetzt.
2	Auslesen der Transpondereigenschaften
3	Auslesen der Anwendung und des Projekts, mit dem der Transponder zuletzt beschrieben wurde.

12. Datenbank-Designer

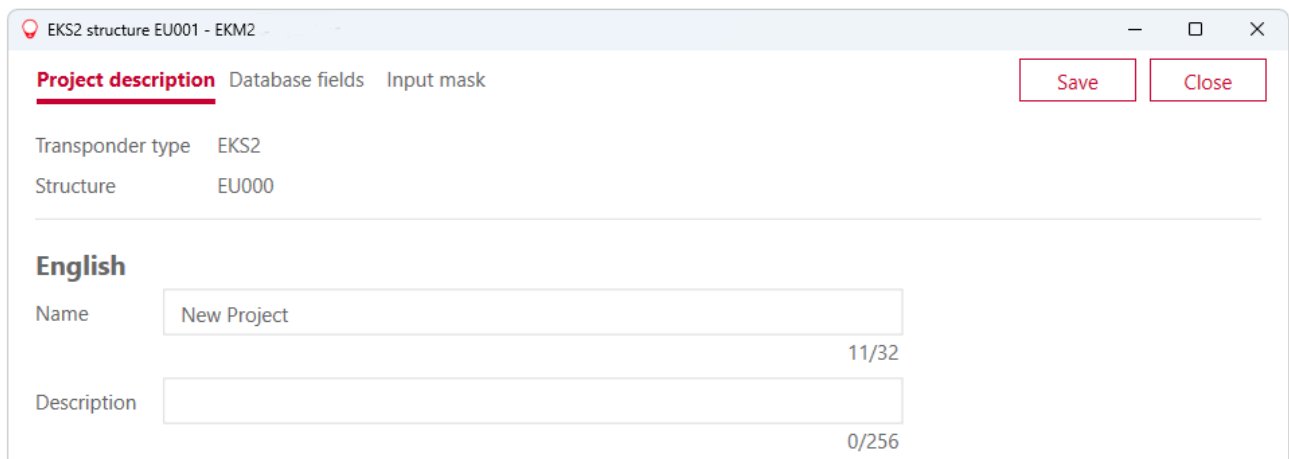
Mithilfe des Datenbank-Designers können individuelle EKS- und EKS2-Projekte mit einer eigenen Datenbank und einer individuellen Eingabemaske erstellt werden.

12.1. Individuelles Projekt erstellen

1. Im Menüpunkt *Project* auf die Schaltfläche *New* klicken.



2. Den Transpondertyp wählen, für den das Projekt erstellt werden soll.
 3. Ggfs. eine Vorlage wählen.
- ➔ Der Datenbank-Designer wird geöffnet.



4. Im Reiter *Project description* einen Projektnamen vergeben und ggfs. die Beschreibung des Projekts eintragen.
5. Neues Projekt speichern.



Tipp!

Ein bereits vorhandenes individuelles Projekt kann als Vorlage für ein neues Projekt ausgewählt und somit kopiert werden.

12.2. Datenbankfelder definieren

Im Reiter *Database fields* werden die Datenbankfelder festgelegt, die das neue Projekt beinhalten soll. Hierbei wird unterschieden zwischen:

- › Datenbankfelder, die sowohl auf dem Transponder als auch in der Datenbank gespeichert werden
- › Zusätzliche Datenbankfelder, die nur in der Datenbank gespeichert werden



Wichtig!

Der Speicherplatz auf dem Transponder ist begrenzt.

- › Beachten Sie beim Definieren der Datenbankfelder, die auf den Transponder geschrieben werden sollen, den zur Verfügung stehenden Speicherplatz des Transponders.
- › Speichern Sie lange Datenbankfelder vorzugsweise nur in der Datenbank, um den begrenzten Speicherplatz auf dem Transponder nicht zu überfüllen.



Tipp!

Beachten Sie bei der Erstellung eines individuellen Projekts folgende Punkte:

- › Vermeiden Sie Änderungen oder Verschiebungen in der Datenbankstruktur, wenn bereits Transponder mit dem Projekt beschrieben worden sind, siehe *12.2.2. Datenbankstruktur auf Seite 26*.
- › Nachträgliche Änderungen oder Verschiebungen in der Datenbankstruktur können dazu führen, dass bereits beschriebene Transponder nicht mehr korrekt gelesen werden.
- › Für absehbare, nachträgliche Ergänzungen können bereits im Vorfeld Reserve-Bytes mithilfe von Datenbereichen mit dem Datentyp *not used* definiert werden.
- › Beim Löschen von Datenbankfeldern gehen die entsprechenden Daten in den Datensätzen von bereits beschriebenen Transpondern verloren. Alternativ dazu wird empfohlen, nicht mehr benötigte Datenbankfelder leer zu lassen und ggfs. aus der Eingabemaske zu entfernen.

Sample Project 2 - EKM2

Project description **Database fields** Input mask

Save Close

Database fields on the transponder and in the database

1 2

Byte number	Field name	Data type	Length	Fixed value
0	Worker ID	String	2	
2	Milling	Byte	1	
3	Turning	Byte	1	
4	Operating Mode	MO	2	
6	KEYCRC	KEYCRC	2	
8	Issue Date	IECdate	2	

Values für selection list [Turning]

5 6

Value
1
2
3
4
5

Hex/ASCII editor

Additional database fields in database

3 4

Field name	Data type	Length	Fixed value
First Name	String	40	
Last Name	String	40	
Department	String	2	

1 / 3 / 5	Add	Datenbankfeld hinzufügen.
	Delete	Datenbankfeld löschen.
	Move up	Datenbankfeld innerhalb der Tabelle nach oben bzw. nach unten verschieben.
	Move down	Datenbankfelder können auch per Drag&Drop verschoben werden.
	Save only in database	Das Datenbankfeld wird in den Bereich <i>Additional database fields in database</i> verschoben und nur in der Datenbank gespeichert.
2 / 4	Write to the transponder	Das Datenbankfeld wird in den Bereich <i>Database fields on the transponder and in the database</i> verschoben. Es wird sowohl auf dem Transponder als auch in der Datenbank gespeichert.
	Byte number	Die Byte-Nummer gibt das erste Byte an, mit dem das entsprechende Datenbankfeld im Transponderspeicher beginnt.
	Field name	Der Feldname muss für jedes Datenbankfeld eindeutig vergeben werden.
	Data type	Weitere Informationen zu Datentypen und deren Länge siehe 12.2.1. Übersicht Datentypen auf Seite 25
	Length	
6	Fixed value	Ein fester Wert kann in der Eingabemaske nicht verändert werden. Außerdem können keine weiteren Werte für eine Auswahlliste festgelegt werden.
	Values for selection list []	- In Abhängigkeit vom gewählten Datentyp können hier Werte für eine Auswahlliste eingegeben werden. Die Auswahlliste in der Datenbank ist die Grundlage für das Dropdown-Menü in der Eingabemaske. - Es können nicht gleichzeitig ein fester Wert und Werte für eine Auswahlliste angegeben werden.

1. Datenbankfeld hinzufügen.
2. Feldname, Datentyp und Länge definieren. Weitere Informationen siehe 12.2.1. Übersicht Datentypen auf Seite 25.
3. Ggfs. einen festen Wert oder Werte für eine Auswahlliste angeben.
4. Festlegen, ob das Datenbankfeld auf dem Transponder und in der Datenbank oder nur in der Datenbank gespeichert werden soll.
5. Weitere Datenbankfelder wie in Schritt 1 - 4 beschrieben anlegen und speichern.

12.2.1. Übersicht Datentypen

Folgende Datentypen stehen für die Datenbank zur Verfügung:

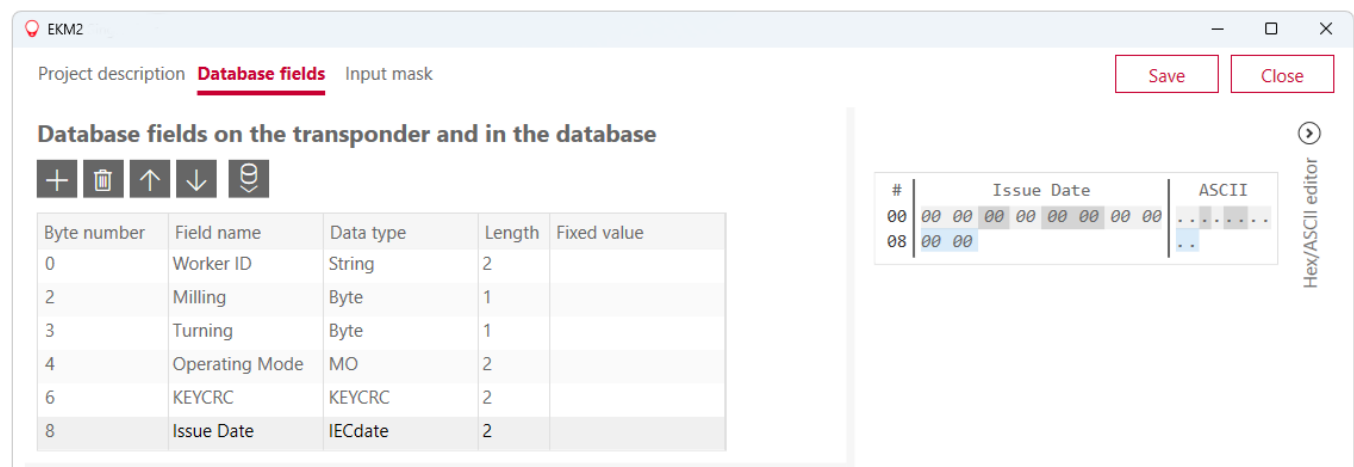
Datentyp	Länge (Byte)	Zeichen- format	Datenwerte/ Wertebereich	Zusätzlich einstellbar		Beschreibung / Standardelement Eingabemaske
				Fester Wert	Werte für Auswahl- liste	
not used	1-116		-	-	-	- Der Datentyp wird nur für den Transponder verwendet. - Mit diesem Datentyp kann ein Speicherbereich auf dem Transponder festgelegt werden, der beim Schreibvorgang nicht überschrieben wird. Das sind z. B. bereits vorhandene Daten einer anderen Datenstruktur/ Projekts, die nicht überschrieben werden sollen, oder ein Reservebereich für nachträgliche Ergänzungen.
Int8	1	dezimal	-128...127	•	•	- Standardelement: TextBox - Standardelement bei Auswahlliste: ComboBox
Int16	2		-2 ¹⁵ ... 2 ¹⁵ -1	•	•	
Int32	4		-2 ³¹ ... 2 ³¹ -1	•	•	
Int64	8		-2 ⁶³ ... 2 ⁶³ -1	•	•	
UInt8	1		0...255	•	•	
UInt16	2		0... 2 ¹⁶ -1	•	•	
UInt32	4		0... 2 ³² -1	•	•	
UInt64	8		0... 2 ⁶⁴ -1	•	•	
Byte	1		0...255	•	•	
Word	2		0... 2 ¹⁶ -1	•	•	
MO	2		0, 3855, 21845, 13107, 23130, 15420, 26214	-	siehe Beschreibung	- Der Datentyp ist für die Betriebsartenwahl vorgesehen. Weitere Informationen finden Sie in der Betriebsanleitung für das Electronic-Key-System EKS2 (Dok. Nr. MAN20001715). - Die Werte des Datentyps MO sind vordefiniert und können nicht verändert werden. - Standardelement: ComboBox
String	1...x	ASCII	beliebig	•	•	Standardelement: TextBox
ByteArray	1...x	Hex/ASCII	beliebig	-	-	Standardelement: Hex/ASCII-Editor
BitArray	1...x	dezimal	0/1	•	-	Standardelement: CheckBox
DateASCII	8	Datum	beliebig	-	-	- Standardelement: DatePicker - Speicherformat: YYYYMMDD
IECdate	2		1.1.1990...6.6.2169	-	-	- Standardelement: DatePicker - Speicherformat: UInt16 (Anzahl Tage seit 01.01.1990)
KEYCRC	2	dezimal	0... 2 ¹⁶ -1	-	-	- Der Datentyp wird nur für den Transponder verwendet. - Es wird eine Prüfsumme über die Seriennummer (UID) und einen bestimmten Bereich der Nutzdaten gebildet. Das Startbyte und die Länge des zu berechnenden Bereichs sind individuell einstellbar. - Die KEYCRC-Prüfsumme darf nicht innerhalb des Bereichs liegen, der durch Startbyte und Byte-Länge definiert ist. - Standardelement: TextBox

Die zusätzlich einstellbaren Optionen *Fixed value* und *Values for selection list* können nur exklusiv verwendet werden. Eine Kombination ist nicht möglich.

- Fester Wert:**
 - Der als fester Wert definierte Eintrag kann in der Eingabemaske nicht bearbeitet oder verändert werden.
 - Beispiel: Individuelle Kennung zur Identifikation aller damit beschriebenen Transponder
- Werte für Auswahlliste:**
 - Mithilfe der Werte für eine Auswahlliste kann in der Eingabemaske ein Dropdown-Menü erstellt werden.

12.2.2. Datenbankstruktur

Für einen Überblick über die Anordnung der Daten, die auf dem Transponder gespeichert werden, kann im Reiter *Database fields* der Hex/ASCII-Editor im rechten Fensterbereich geöffnet werden:



Bei nachträglichen Änderungen in der Datenbankstruktur müssen die bereits gespeicherten Daten in die neue Struktur migriert werden.



Wichtig!

- Beachten Sie beim Migrieren von Daten folgende Punkte:
- › Die Migration wird beim Speichern des Datenbank-Designers gestartet.
 - › Die Migration von bereits vorhandenen Transponderdaten kann einige Zeit in Anspruch nehmen.
 - › Möglicherweise müssen für bereits im Einsatz befindliche Projekte die Steuerungen im Feld umprogrammiert werden.

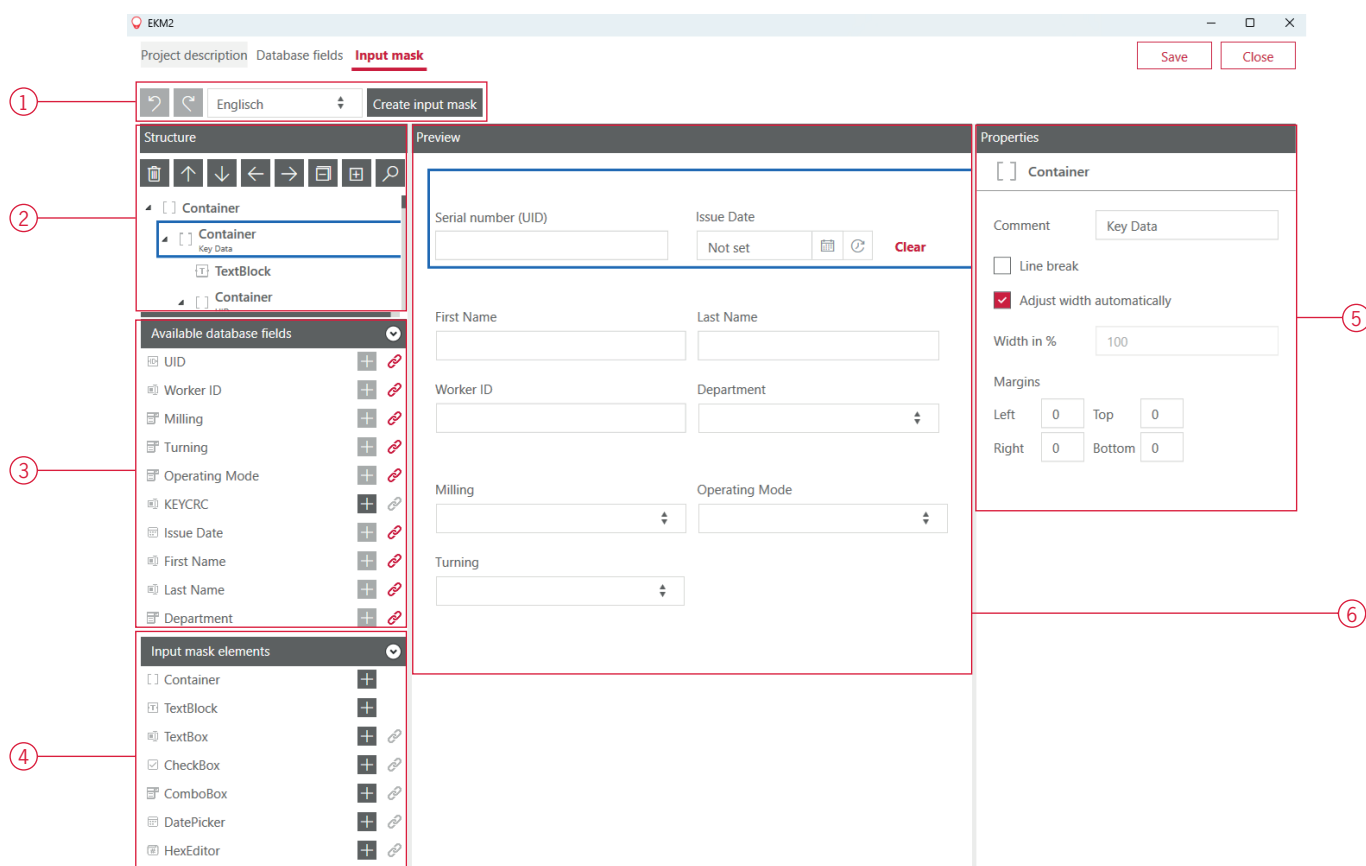
12.3. Eingabemaske erstellen

Im Reiter *Eingabemaske* wird die individuelle Eingabemaske für das neue Projekt erstellt.



Wichtig!

Das Strukturelement für die Seriennummer (UID) ist in jeder individuellen Eingabemaske bereits automatisch angelegt.



1	Undo	Letzte Aktion rückgängig machen.
	Redo	Rückgängig gemachte Aktion wiederherstellen.
		Sprachauswahl: Die Texte und Bezeichnungen der Eingabefelder können für die Sprachen Deutsch und Englisch einzeln festgelegt werden.
	Create input mask	Anhand der vorher definierten Datenbankfelder wird eine Eingabemaske automatisch generiert. Weitere Informationen siehe 12.3.1. <i>Eingabemaske automatisch generieren auf Seite 29.</i>
2	Structure	Struktur der Eingabemaske: Sie besteht aus Containern sowie weiteren Elementen und den verfügbaren Datenbankfeldern.
	Delete	Element löschen.
	Move up	Element nach oben verschieben.
	Move down	Element nach unten verschieben.
	Move to a higher level	Element in höhere Ebene verschieben.
	Move to a lower level	Element in tiefere Ebene verschieben.
	Collapse structure	Struktur einklappen.
	Expand structure	Struktur ausklappen.
3	Search	Suchfunktion für Strukturelemente
	Available database fields	Die hier verfügbaren Datenbankfelder sind die Datenbankfelder, die im Register „Datenbank“ definiert worden sind. Sie können entweder automatisch oder manuell zur Struktur hinzugefügt werden, siehe 12.3. <i>Eingabemaske erstellen auf Seite 27.</i>

4	<i>Input mask elements</i>	Elemente zum Erstellen der Eingabemaske
	<i>Container</i>	Gruppirt zusammengehörende Elemente, die hierarchisch geordnet werden können.
	<i>TextBlock</i>	Enthält schreibgeschützten Text wie Feldbezeichnungen, Beschreibungen oder Kommentare.
	<i>TextBox</i>	Eingabefeld
	<i>CheckBox</i>	Die damit verknüpfte Aktion kann aktiviert oder deaktiviert werden.
	<i>ComboBox</i>	Dropdown-Menü für eine Auswahlliste
	<i>DatePicker</i>	Anzeige und Auswahl eines Kalenderdatums
	<i>HexEditor</i>	Darstellung im Hex/ASCII-Editor
6	<i>Properties</i>	In Abhängigkeit vom Strukturelement, das im Panel <i>Structure</i> oder <i>Preview</i> markiert ist, können die entsprechenden Eigenschaften verändert oder festgelegt werden.
	<i>Comment</i>	Interne Kommentare, die im Panel <i>Structure</i> bei dem jeweiligen Element angezeigt werden. Mithilfe von <i>Comments</i> wird die Struktur der Eingabemaske übersichtlicher.
	<i>Line break</i>	Zeilenumbruch vor dem markierten Container oder Element
	<i>Adjust width automatically</i>	Automatisches Anpassen der Breite des markierten Containers oder Elements.
	<i>Width in %</i>	Breite des markierten Containers oder Elements im Verhältnis zu den Nachbarelementen
	<i>Margins</i>	Abstände zum entsprechenden Nachbarelement
	<i>Style*</i>	Stil
	<i>Font*</i>	Schrift
	<i>Text*</i>	Anzuzeigender Text im Strukturelement <i>TextBlock</i>
	<i>Database field binding*</i>	Verknüpfung des Elements mit einem Datenbankfeld.
	<i>Designations for selection list*</i>	Bezeichnungen für die Einträge im Dropdown-Menü der Eingabemaske. In der Datenbank werden jedoch die Werte für die Auswahlliste aus dem Reiter <i>Database fields</i> gespeichert.
7	<i>Preview</i>	Vorschau auf die Eingabemaske zum Beschreiben der Transponder

*Nur bei bestimmten Strukturelementen verfügbar.

Die individuelle Eingabemaske kann wie folgt erstellt werden:

- 12.3.1. Eingabemaske automatisch generieren auf Seite 29
- 12.3.2. Eingabemaske manuell erstellen auf Seite 29

12.3.1. Eingabemaske automatisch generieren



Wichtig!

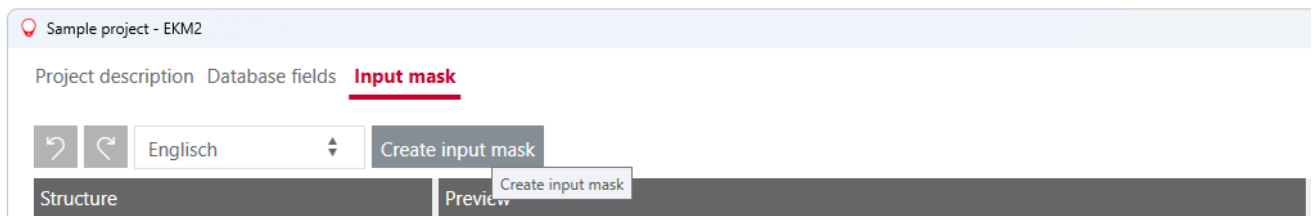
Beim automatischen Generieren der Eingabemaske werden alle bereits vorhandenen Eingabefelder und deren Eigenschaften überschrieben.

- Alle manuell vorgenommenen Änderungen werden überschrieben und auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt. Das gilt für:
 - Struktur
 - Eigenschaften der Strukturelemente
 - Verknüpfungen mit Datenbankfeldern
 - Texte und Bezeichnungen
- Wenn nach dem ersten automatischen Generieren der Eingabemaske weitere Datenbankfelder angelegt werden, wird empfohlen, die neuen Datenbankfelder manuell in die Struktur einzufügen, siehe 12.3.2. *Eingabemaske manuell erstellen auf Seite 29.*

Voraussetzung:

- Im Panel *Database fields* wurden Datenbankfelder definiert.

1. Auf Schaltfläche *Create input mask* klicken.



- ➔ Im Panel *Preview* wird die neu generierte Eingabemaske angezeigt.
2. Ggfs. im Panel *Structure* die einzelnen Elemente per Drag&Drop oder über die entsprechenden Schaltflächen verschieben.
 3. Ggfs. im Panel *Properties* Kommentare und Texte definieren und Layoutmerkmale bearbeiten.
 4. Projekt speichern.

12.3.2. Eingabemaske manuell erstellen

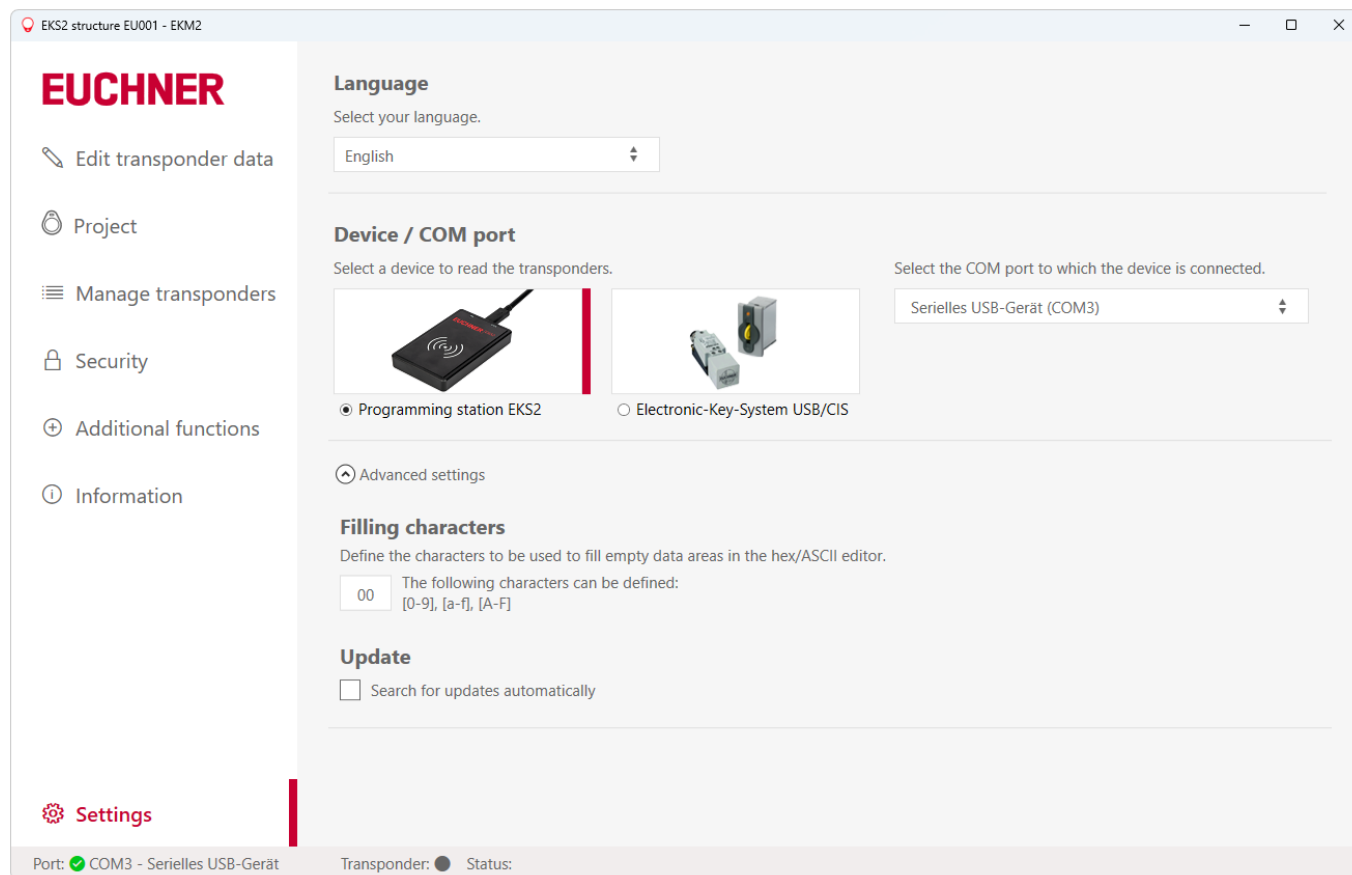
Voraussetzung:

- Im Panel *Database fields* wurden Datenbankfelder definiert.

1. Im Panel *Input mask elements* das Element *Container* wählen und mit  hinzufügen.
- ➔ Im Panel *Structure* erscheint der neu hinzugefügte Container.
2. Im Panel *Available database fields* das gewünschte Datenbankfeld auswählen und mit  hinzufügen.
- ➔ Im Panel *Structure* wird im markierten Container das Datenbankfeld mit dem entsprechenden Standard-Eingabeelement und der jeweiligen Datenverknüpfung hinzugefügt.
3. Ggfs. im Panel *Input mask elements* das Element *Textblock* wählen und mit  hinzufügen.
4. Ggfs. im Panel *Structure* Container und Elemente per Drag&Drop oder über die entsprechenden Schaltflächen verschieben.
5. Weitere Datenbankfelder wie in Schritt 1 bis 4 beschrieben hinzufügen.
6. Im Panel *Properties* Kommentare und Texte definieren und Layoutmerkmale bearbeiten.
7. Projekt speichern.

13. Einstellungen ändern

In der Navigation können unter *Settings* Sprache, Gerät und COM-Port gewählt werden.



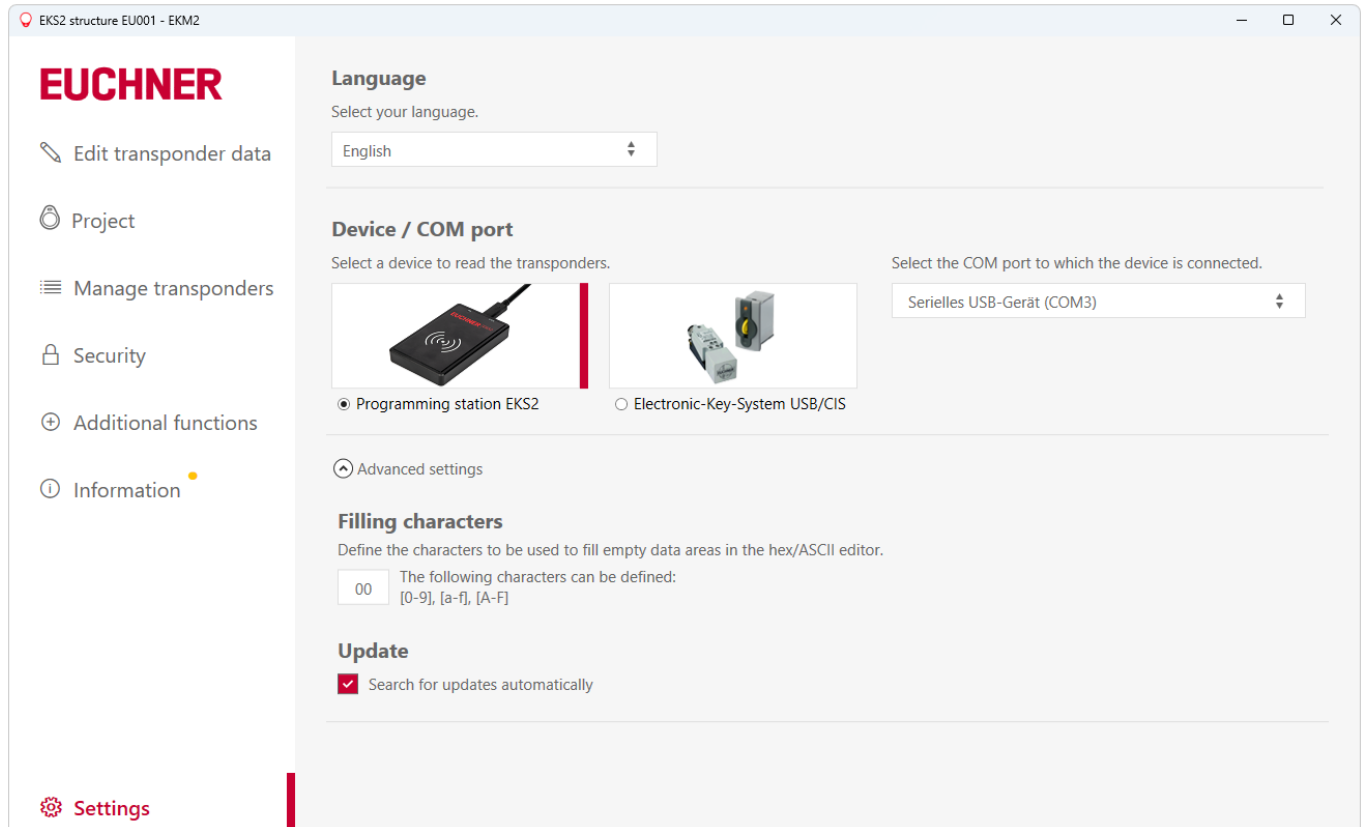
Im Aufklappmenü *Advanced settings* können folgende Konfigurationen vorgenommen werden:

- › Füllzeichen definieren (siehe Kapitel 5.2. *Hex/ASCII-Editor auf Seite 12*)
- › Automatisch nach Updates suchen (siehe Kapitel 14. *Software bzw. Firmware aktualisieren auf Seite 31*)

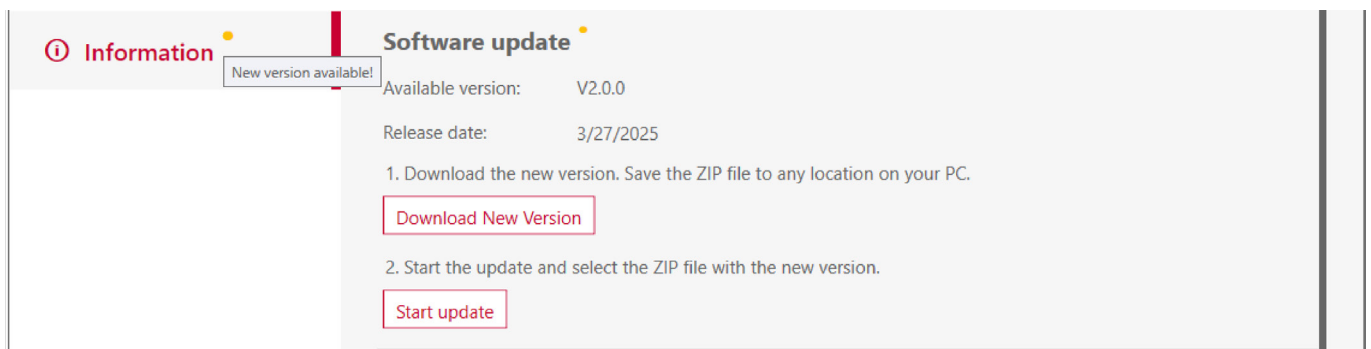
14. Software bzw. Firmware aktualisieren

14.1. Electronic-Key-Manager EKM2 aktualisieren

1. In der Navigation im Menüpunkt *Settings* unter *Update* die automatische Suche nach Updates aktivieren:



- ➔ Wenn ein neues Update verfügbar ist, erscheint neben dem Menüpunkt *Information* ein gelber Punkt:



2. Im Menüpunkt *Information* auf die Schaltfläche *Download New Version* klicken.

➔ Eine ZIP-Datei wird heruntergeladen.

3. Auf die Schaltfläche *Start Update* klicken.

4. Die ZIP-Datei auswählen.

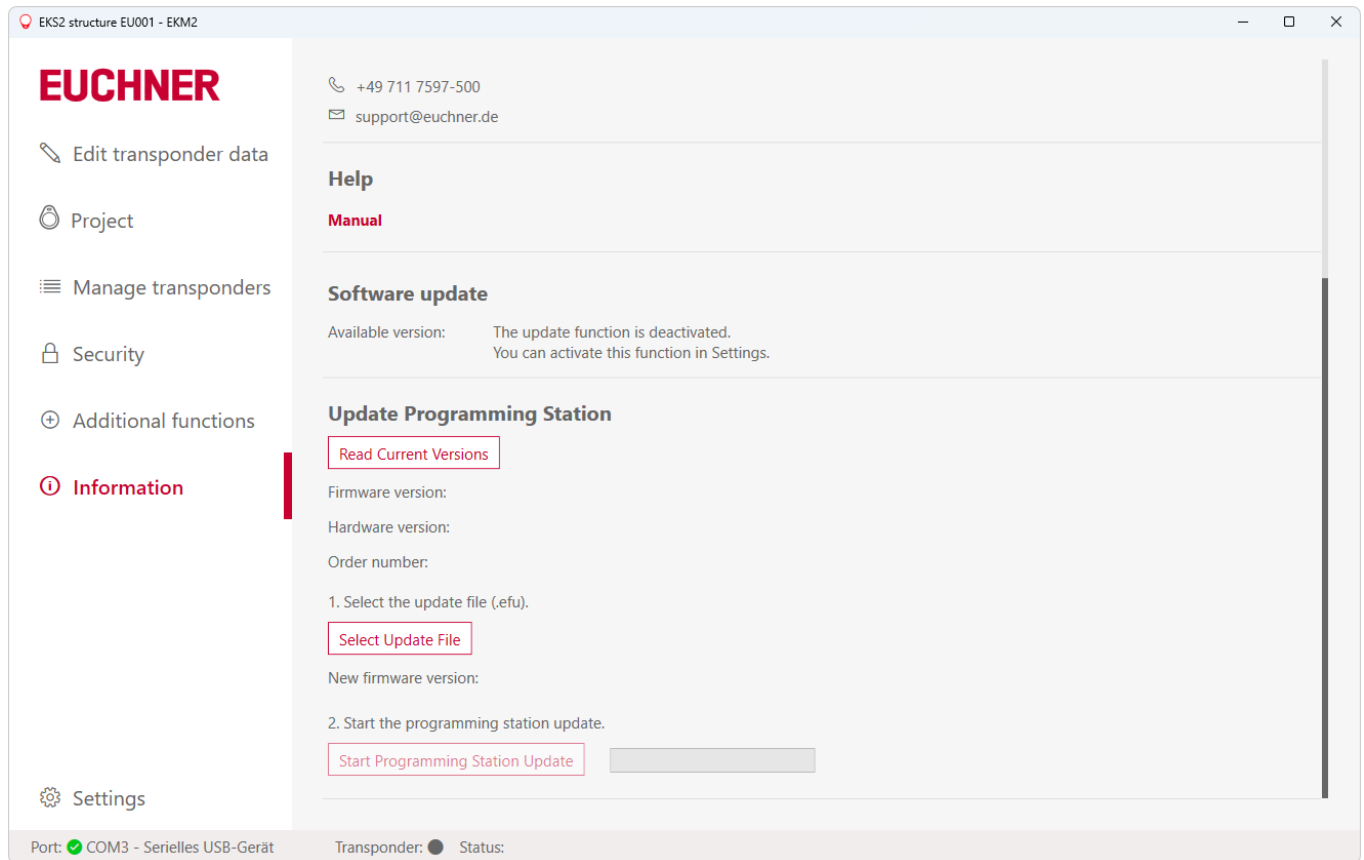
➔ Die Anwendung wird geschlossen.

➔ Die Windows Eingabeaufforderung wird automatisch geöffnet.

➔ Nach Beenden des Updates wird die Anwendung automatisch wieder geöffnet.

14.2. Firmware Programmierstation EKS2 aktualisieren

Mithilfe der Anwendungssoftware Electronic-Key-Manager EKM2 kann auch die Firmware der Programmierstation EKS2 aktualisiert werden.



Wichtig!

Für das Firmware-Update der Programmierstation benötigen Sie eine entsprechende Firmware-Datei (.efu). Diese kann beim EUCHNER Support angefordert werden.

1. Die Firmware-Update-Datei in einem lokalen Verzeichnis auf dem PC ablegen, entpacken und speichern.
 2. Auf *Select Update File* klicken und im Ablageverzeichnis die neue .efu-Datei auswählen.
 3. Auf *Start Programming Station Update* klicken.
- ➡ Die neue Firmware der Programmierstation wird installiert.

15. Datensicherung

Die Anwendungssoftware hat keine Funktion, um eine automatische oder manuelle Datensicherung durchzuführen. Für die Sicherung der Daten, die mit dem Electronic-Key-Manager EKM2 erstellt werden, müssen daher externe Maßnahmen in der jeweiligen IT-Umgebung ergriffen werden.

16. FAQ - Häufige Fragen

16.1. Wofür wird das Projekt-Passwort benötigt?

Das Projekt-Passwort wird benötigt:

- › für die Anzeige des aktuellen User-Access-Keys
- › zum Generieren eines neuen User-Access-Keys, siehe Kapitel 11.3. *Sicherheitseinstellungen verwalten auf Seite 19*

Es wird nicht zum Bearbeiten der Transponderdaten benötigt.

16.2. Kann ich ein neues Projekt-Passwort vergeben, ohne den User-Access-Key zu ändern?

Das Projekt-Passwort ist unabhängig vom User-Access-Key. Wenn es geändert wird, hat das keine Auswirkung auf den User-Access-Key.

16.3. Ich habe den User-Access-Key geändert. Kann ich die bereits beschriebenen Transponder weiter mit meinem Projekt verwenden?

Nein, das ist nicht möglich. Bereits beschriebene Transponder und die im Einsatz befindlichen EKS2-Systeme müssen auf Werkseinstellungen zurückgesetzt werden.

Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 11.3.2. *Transponder verwenden nach Änderung des User-Access-Keys auf Seite 20.*

16.4. Ich habe Transponder beschrieben. Warum werden sie unter *Manage Transponders* nicht angezeigt?

Mögliche Ursachen sind:

- › Das Projekt, mit dem die Transponder beschrieben worden sind, ist nicht geöffnet.
- › Das Projekt, mit dem die Transponder beschrieben worden sind, wurde zurückgesetzt.
- › Die Datensätze wurden von einem Anwender gelöscht, da die Transponder verloren oder abgelaufen sind.
- › Es wurden keine neuen Daten auf die Transponder geschrieben, sondern nur die bereits vorhandenen Daten ausgelesen.

16.5. Ich möchte die Anwendungssoftware an einem anderen PC nutzen. Wie kann ich die Lizenz umziehen?

Zum Umziehen der Lizenz benötigen Sie das Lizenzdokument für Ihre Software.

1. Auf den Aktivierungslink zum Aktivieren der Lizenz klicken.
2. Auf Schaltfläche *Lizenzen umziehen* klicken und Anleitung befolgen.

16.6. Ich möchte die Struktur eines vordefinierten Projekts verändern und individuell für meine Anforderungen anpassen. Wie kann ich ein vordefiniertes Projekt bearbeiten?

Die Struktur eines vordefinierten Projekts kann nicht verändert werden. Sie können aber ein neues Projekt erstellen und ein vordefiniertes Projekt als Vorlage verwenden. Anschließend können Sie mithilfe des Datenbank-Designers die Struktur verändern.

Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 12. *Datenbank-Designer auf Seite 22.*

Euchner GmbH + Co. KG
Kohlhammerstraße 16
D-70771 Leinfelden-Echterdingen
info@euchner.de
www.euchner.de

Ausgabe:
MAN20001766-03-06/26
Titel:
Software Handbuch
Electronic-Key-Manager EKM2
(Originalbetriebsanleitung)
Copyright:
© EUCHNER GmbH + Co. KG, 06/2026

Technische Änderungen vorbehalten,
alle Angaben ohne Gewähr.