

Guía de usuario de BioStation 2

Versión 1.01
Español

ES 102.00.BS2 V1.01A

Contenido

Instrucciones de seguridad	4
Introducción	6
Componentes	6
Piezas	7
Cables y conectores	9
Cómo enrolar una huella dactilar	11
Elija los dedos ideales para registrar	11
Cómo enrolar huellas dactilares	11
Menús del administrador	12
Menú completo	12
Menú rápido	12
Administración de usuarios	13
Agregar información del usuario	13
Editar información del usuario	14
Borrar todos los usuarios	14
Verificar el uso del usuario.....	14
Configuración de la autenticación	15
Dedo.....	15
Tarjeta.....	15
ID	16
Modo de Tiempo & Asistencia.....	16
Huella dactilar	17
Configuración del sistema	18
Pantalla y sonido	18
Dispositivo.....	19
Fecha y hora.....	19
Horario de verano.....	19
Tipo de ID de usuario.....	20
Memoria USB	20
Reiniciar el dispositivo	21
Restablecer valores predeterminados	21
Más configuraciones	21
Redes	23
Configuración de TCP/IP.....	23
Configuración del servidor	23
Configuración RS-485.....	24
Comprobar el registro de eventos	25
Buscar registros.....	25
Eliminar todos los registros	25
Comprobar el uso del registro	26
Solución de problemas	27
Lista de comprobación antes de solicitar servicio	27
Especificaciones del producto	28
Dimensiones.....	29
Información de cumplimiento de la FCC	30

Anexos	31
Descargos de responsabilidad.....	31
Aviso de derechos de autor.....	31
Licencia de código abierto.....	31
Licencia pública general de GNU.....	31
Licencia pública general reducida de GNU.....	38
Licencia OpenSSL.....	39
Licencia original de SSLeay.....	40

Instrucciones de seguridad

Lea atentamente las siguientes instrucciones antes de utilizar el producto. Esta información es importante para garantizar la seguridad del usuario y para evitar daños a la propiedad del usuario.

Advertencia

No seguir las instrucciones puede causar lesiones graves o la muerte.

Instrucciones de instalación

No instale el producto bajo la luz directa del sol ni en un lugar húmedo o polvoriento.

- Esto puede causar un incendio o una descarga eléctrica.

No instale el producto cerca de ninguna fuente de calor, como calefactores eléctricos.

- Esto puede causar un incendio por sobrecalentamiento o una descarga eléctrica.

Instale el producto en un lugar seco.

- La humedad puede causar daños en el producto o descargas eléctricas.

Instale el producto en un lugar donde no haya interferencia electromagnética.

- Esta puede causar daños en el producto o descargas eléctricas.

Pida a profesionales de servicio calificados que instalen o reparen el producto.

- De lo contrario, puede provocar un incendio, descargas eléctricas o lesiones.
- Si el producto se daña debido a la instalación o el desmontaje no autorizados por parte del usuario, se cobrará una tarifa de servicio por la reparación.

Instrucciones de funcionamiento

Tenga cuidado de no derramar ningún líquido, como agua, bebidas o productos químicos, dentro del producto.

- Esto puede causar incendios, descargas eléctricas o daños en el producto.

Precaución

Ignorar estas instrucciones puede causar lesiones menores o daños al producto.

Instrucciones de instalación

Proteja el cable de alimentación para que no lo pisen ni quede atrapado.

- De lo contrario, se pueden causar daños en el producto o lesiones.

Mantenga el producto alejado de objetos magnéticos fuertes como imanes, televisores, monitores (especialmente monitores CRT) o altavoces.

- Estos pueden causar una falla.

Utilice únicamente un adaptador de alimentación de 12 VCC que proporcione una corriente de al menos 500 mA.

- Este dispositivo no funciona si no se utiliza la fuente de alimentación adecuada.

Después de instalar correctamente todos los cables, aplique silicona líquida debajo y sobre los cables dentro de la ranura de aproximadamente 10 mm de ancho. La cubierta del cable debe estar instalada para garantizar la clasificación IP65.

- La instalación incorrecta de la cubierta del cable puede provocar el malfuncionamiento del dispositivo o daños por agua y polvo.

Si instala el producto en el exterior y lo deja completamente expuesto, se recomienda instalarlo junto con un gabinete. Utilice una fuente de alimentación independiente para Secure I/O 2, la cerradura eléctrica y la BioStation 2, respectivamente.

- Si conecta y utiliza la fuente de alimentación para estos dispositivos juntos, los dispositivos podrían funcionar incorrectamente.

Instrucciones de funcionamiento

No deje caer el producto ni lo someta a golpes o impactos durante su uso.

- Estos pueden causar una falla.

Mantenga la contraseña en secreto y cámbiela periódicamente.

- No hacerlo puede tener como consecuencia una intromisión ilegal.

No presione los botones del producto con fuerza excesiva ni con una herramienta afilada.

- Estos pueden causar una falla.

Tenga cuidado de no contaminar ni dañar el lector de huellas dactilares con las manos o materiales sucios.

- Hacerlo puede disminuir el rendimiento o provocar fallas en la lectura de huellas dactilares.

Limpie el producto con un paño suave y seco. No use alcohol, benceno ni agua.

- Esto puede causar una falla del producto.

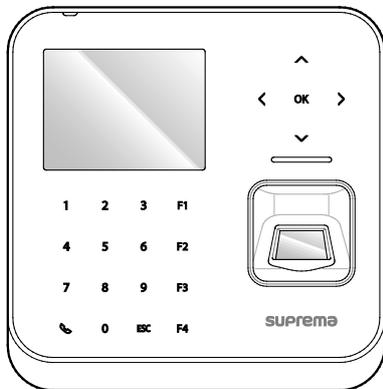
BioStation 2 utiliza un botón capacitivo. Si hay mucha humedad, como un clima lluvioso o en el producto, limpie con un paño suave y seco.

Existe riesgo de incendio si las baterías se sustituyen por unas del tipo incorrecto.

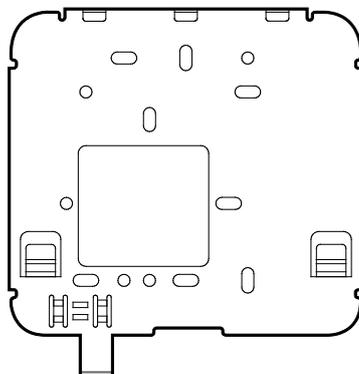
Deseche las baterías de acuerdo con la normativa local y nacional de eliminación.

Introducción

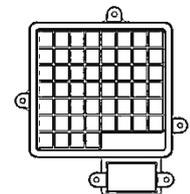
Componentes



BioStation 2



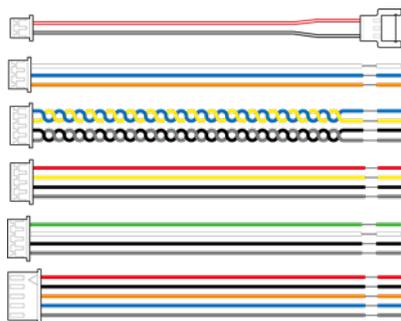
Soporte de pared



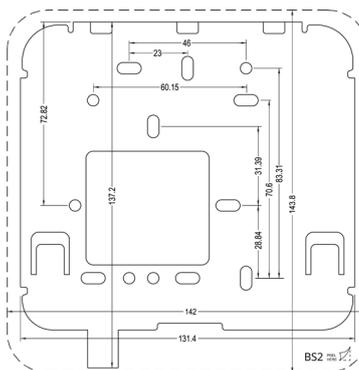
Cubierta del cable



Tornillo de fijación del soporte
(Tipo estrella)



Cables del conector
(1 x 2 clavijas, 1 x 3 clavijas, 3 x 4 clavijas,
1 x 5 clavijas)



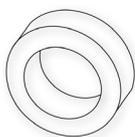
Plantilla de perforación



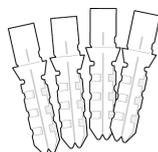
Tornillo de fijación x 4



Diodo



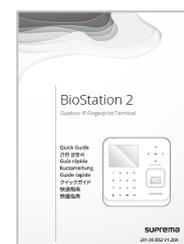
Núcleo de ferrita



Anclajes de PVC x 4



Guía de software de
código abierto

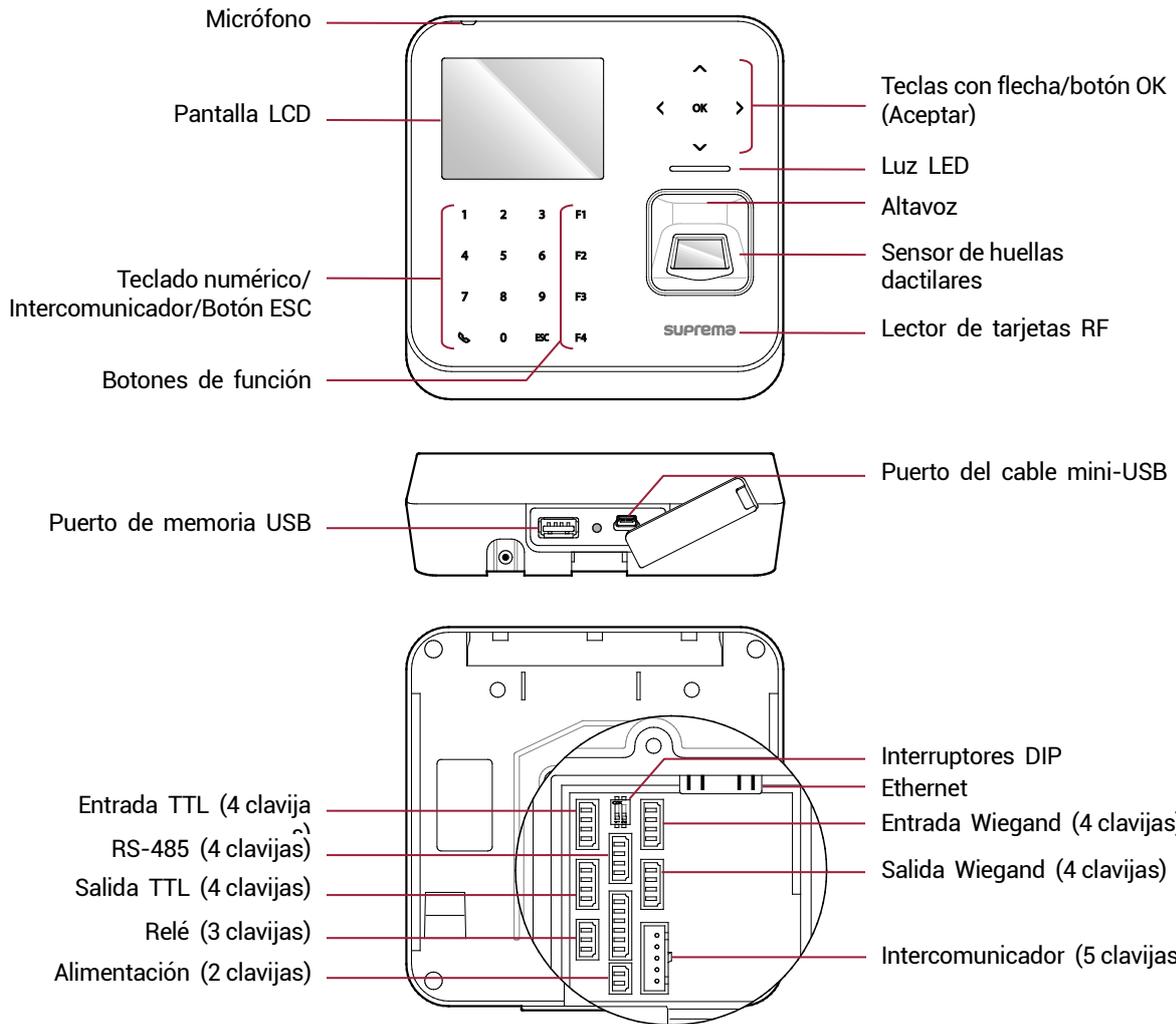


Guía rápida

NOTA

- Los componentes pueden variar según dónde esté instalado el producto.
- Al montar el producto con el soporte, puede utilizar el tornillo de fijación del soporte incluido (tipo estrella) en lugar del tornillo de fijación del producto para mejorar la seguridad.
- Para obtener más información sobre la instalación, visite el sitio web de Suprema (www.supremainc.com) para ver la guía de instalación.

Piezas



Nombre	Descripción
Micrófono	Transmite la voz del usuario al intercomunicador.
Pantalla LCD	Muestra diversos tipos de información o ajustes.
Teclado numérico/Intercomunicador/ Botón ESC	<ul style="list-style-type: none"> • 1 a 9: Ingresa números/caracteres o selecciona un elemento del menú. • : Se conecta con el intercomunicador. • ESC: Abre el menú, vuelve a la pantalla anterior o cancela la entrada
Botones de función	Sirve como tecla de la función de Tiempo & Asistencia o selecciona un elemento del submenú.
Teclas con flecha/botón OK (Aceptar)	<ul style="list-style-type: none"> • : Cambia el tipo de carácter. • : Cambia el tipo de carácter o selecciona un evento de Tiempo & Asistencia. • : Elimina números/caracteres. • : Inserta símbolos o configura un elemento. • OK (Aceptar): Selecciona un elemento o guarda los ajustes.
Altavoz	Salida auditiva del dispositivo.
Luz LED	Muestra el estado del producto con diferentes colores.
Sensor de huellas dactilares	Lee huellas dactilares.
Lector de tarjetas RF	Lee tarjetas RF.
Puerto de memoria USB	Conecta una memoria USB.
Puerto del cable mini-USB	Se soportará posteriormente.
Entrada TTL (4 clavijas)	Conecta un cable de entrada/salida TTL.
RS-485 (4 clavijas)	Conecta un cable RS-485.
Salida TTL (4 clavijas)	Conecta un cable de entrada/salida TTL.
Relé (3 clavijas)	Conecta un cable del relé.
Alimentación (2 clavijas)	Conecta el cable de alimentación.
Interruptor DIP	<p>Enciende la resistencia de terminación para la interfaz RS-485</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para utilizar la resistencia de terminación, ajuste el interruptor DIP 1 en ON (Encendido).
Ethernet	Conecta un cable Ethernet.
Entrada Wiegand (4 clavijas)	Conecta un cable de entrada/salida Wiegand.
Salida Wiegand (4 clavijas)	Conecta un cable de entrada/salida Wiegand.
Intercomunicador (5 clavijas)	Conecta el cable del intercomunicador.

Cables y conectores

Corriente



Clavija	Nombre	Color
1	ENERGÍA +VCC	Rojo (banda blanca)
2	TIERRA GENERAL	Negro (banda blanca)

Relé



Clavija	Nombre	Color
1	RELÉ NORMALMENTE ABIERTO	Blanco
2	COMÚN DE RELÉ	Azul
3	RELÉ NORMALMENTE CERRADO	Naranja

RS-485



Clavija	Nombre	Color
1	485 TRXP	Azul
2	485 TRXN	Amarillo
3	TIERRA DE 485	Negro
4	TIERRA	Gris

Entrada/salida TTL



Clavija	Nombre	Color
1	ENTRADA0/SALIDA0 TTL	Rojo
2	ENTRADA1/SALIDA1 TTL	Amarillo
3	TIERRA DE TTL	Negro
4	TIERRA	Gris

Entrada/salida Wiegand



Clavija	Nombre	Color
1	ENTRADA0/SALIDA0 WG	Verde
2	ENTRADA1/SALIDA1 WG	Blanco
3	TIERRA DE WG	Negro
4	TIERRA	Gris

Intercomunicador



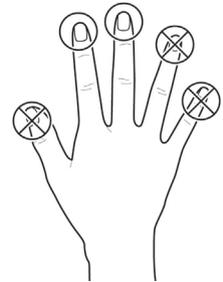
Clavija	Nombre	Color
1	INPH +VCC	Rojo
2	TIERRA DE INPH	Negro
3	INPH AUDIO	Naranja
4	INPH DTA	Azul
5	TIERRA	Gris

Cómo enrolar una huella dactilar

El enrolamiento correcto de las huellas dactilares es fundamental para mejorar su reconocimiento. BioStation 2 está cargado con un potente algoritmo de huellas dactilares capaz de reconocer una huella incluso cuando el ángulo o la posición del dedo en el lector no son óptimos. Sin embargo, enrolar una huella con las siguientes instrucciones puede mejorar el rendimiento del reconocimiento.

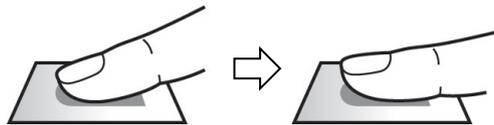
Elija los dedos ideales para enrolar

- Cada persona puede registrar hasta diez huellas dactilares. Si un dedo está lesionado o rasguñado, se recomienda usar otro dedo.
- Si el reconocimiento de la huella dactilar falla, puede enrolar el mismo dedo varias veces, lo que mejora el rendimiento del reconocimiento.
- Si un dedo está lesionado o la huella dactilar no es clara, enrolar un dedo diferente.
- El dedo índice y el dedo medio son los preferidos para enrolar las huellas dactilares. Otros dedos pueden tener una tasa de reconocimiento más baja debido a que es más difícil centrarlos en el sensor de huellas.



Cómo enrolar huellas dactilares

- 1 Al enrolar una huella, aparece el mensaje "Scan 1st finger" (Escanear el primer dedo) en la pantalla LCD. Coloque un dedo en el sensor de huellas dactilares y luego presione suavemente para mejorar el reconocimiento.



- 2 Después de que suene un pitido, se le solicitará que escanee nuevamente el dedo; retírelo y vuelva a colocarlo para escanear. (Para el enrolamiento se requiere escanear el mismo dedo dos veces)

NOTA

Precauciones para enrolar huellas dactilares

El enrolamiento de huellas dactilares es el procedimiento más importante, ya que este dispositivo utiliza las huellas registradas para compararlas con una huella escaneada. Asegúrese de lo siguiente al enrolar huellas dactilares:

- Coloque el dedo firmemente sobre el sensor de huellas dactilares para que se lea completamente.
- El centro de la huella dactilar se debe ubicar en el centro del sensor de huellas dactilares.
- Si un dedo se lesiona o la huella dactilar no es clara, registre otro dedo.
- Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla y coloque el dedo correctamente sin moverlo durante la lectura.
- Coloque el dedo de manera que cubra completamente el sensor con la superficie máxima.



Cuando falla el reconocimiento de la huella dactilar

BioStation 2 puede leer huellas dactilares sin importar el cambio de estaciones o el estado de los dedos. Sin embargo, el entorno externo o la posición del dedo pueden afectar el rendimiento del reconocimiento.

Si el reconocimiento de la huella dactilar falla, se recomiendan las siguientes acciones:

- Si hay agua o sudor en el dedo, límpielo antes de escanearlo.
- Si el dedo está demasiado seco, sople suavemente sobre la yema antes de escanearlo.
- Si el dedo está lesionado, registre otro dedo.
- Si el error de reconocimiento de la huella persiste, siga las "Precauciones para enrolar huellas dactilares" a fin de volver a registrar la huella.

Menús del administrador

Menú completo

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Seleccione el elemento del menú que desee.

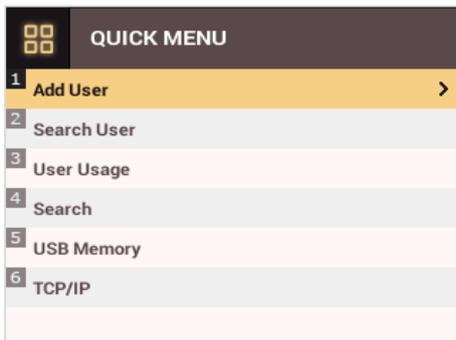


NOTA

- Si no hay ningún administrador en el dispositivo, cualquiera puede acceder al menú simplemente presionando el botón **ESC**.

Menú rápido

- 1 Mantenga presionado el botón **ESC** durante más de un segundo y luego suelte el botón. Luego, autenticárese como administrador.
- 2 Seleccione el elemento del menú que desee.



NOTA

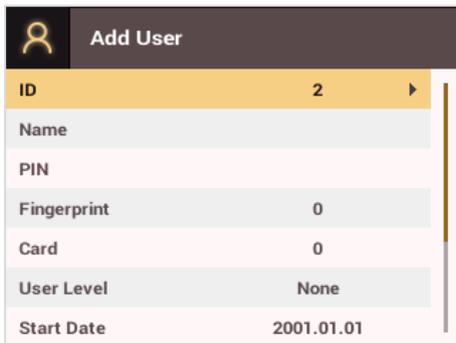
- Si no hay ningún administrador en el dispositivo, cualquiera puede acceder al menú rápido simplemente manteniendo presionado y soltando el botón **ESC**.

Administración de usuarios

Agregar información del usuario

Puede registrar la información del usuario y las huellas dactilares.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **USER (Usuario) > Add User (Agregar usuario)** y presione **OK (Aceptar)**.



Add User	
ID	2
Name	
PIN	
Fingerprint	0
Card	0
User Level	None
Start Date	2001.01.01

- 3 Seleccione un elemento y luego presione el botón **>**. Presione **OK (Aceptar)** después de configurar el elemento para registrar la información del usuario.
 - **ID (Identificador)**: Ingrese un número entre 1 y 429467295 para registrarlo como ID del usuario. Si **User ID Type** (Tipo de ID del usuario) se establece como **Alphanumeric** (Alfanumérico), se puede utilizar una combinación de caracteres alfanuméricos y símbolos (_ -) para el identificador. Se pueden ingresar hasta 32 caracteres.
 - **Name (Nombre)**: ingresa el nombre del usuario con los botones numéricos. Presione los botones **↕** para cambiar entre letras y números. Presione **F1/F2** para mostrar más letras.
 - **PIN (Número de Identificación Personal)**: ingresa un PIN. Ingrese el PIN y presione **OK (Aceptar)**. Vuelva a ingresar el PIN para confirmarlo y luego presione el botón **OK (Aceptar)**. El PIN debe tener entre 4 a 16 dígitos para evitar fugas del PIN.
 - **Fingerprint (Huella dactilar)**: enrola las huellas dactilares para la autenticación del usuario. Después de escanear la huella dactilar del dedo registrado, se debe escanear el mismo dedo una vez más. Presione el botón **ESC** si no desea enrolar una huella dactilar.
 - **Card (Tarjeta)**: registra tarjetas para la autenticación del usuario. Escanee las tarjetas que desea asignar a los usuarios. Presione el botón **ESC** si no desea registrar otra tarjeta.
 - **User Level (Nivel del usuario)**: selecciona los privilegios que se asignan al usuario. Utilice los botones **</>** para seleccionar el nivel de usuario.
 - **Start Date (Fecha de inicio)**: establece la fecha de inicio de la cuenta del usuario. Presione los botones numéricos para ingresar la fecha. Utilice el botón **<** para eliminar la fecha. Utilice el botón **>** para ingresar un separador.
 - **Expiration Date (Fecha de vencimiento)**: establece la fecha de término de la cuenta del usuario. Presione los botones numéricos para ingresar la fecha. Utilice el botón **<** para eliminar la fecha. Utilice el botón **>** para ingresar un separador.
 - **Security Level (Nivel de seguridad)**: establece el nivel de seguridad para la autenticación 1:1.
 - **Duress (Coerción)**: selecciona el índice de las huellas dactilares que se utilizarán como huellas dactilares de coerción. Esta funcionalidad solo está disponible cuando hay dos o más huellas dactilares registradas.
 - **Private Auth Mode (Modo de autenticación privada)**: cambia el modo de autenticación para cada usuario. Seleccione un elemento deseado y presione los botones **</>** para cambiar los ajustes.

NOTA

Los menús disponibles varían según el nivel de usuario seleccionado.

- **None** (Ninguno): indica el nivel para los usuarios normales que no pueden utilizar el menú.
- **Administrator** (Administrador): el usuario puede utilizar todos los menús.
- **Configuration** (Configuración): el usuario puede usar los menús **AUTHENTICATION**, (Autenticación), **DISPLAY & SOUND** (Pantalla y sonido), **DEVICE** (Dispositivo), **NETWORK** (Red) y **EVENT LOG** (Registro de eventos).
- **User Mgmt** (Administración de usuarios): el usuario puede utilizar los menús **USER** (Usuario) y **EVENT LOG** (Registro de eventos).

Editar información del usuario

Usuarios con niveles de Administrador y Gestión de Usuarios pueden cambiar la información de usuarios. Pueden agregar huellas dactilares o una tarjeta para un usuario y también cambiar los PIN y los niveles de acceso.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **USER** (Usuario) > **Search User** (Buscar usuario) y presione **OK** (Aceptar).



- 3 Seleccione un método de búsqueda y presione el botón **>**. Puede buscar usuarios por **ID**, **Name** (Nombre), **Fingerprint** (Huella dactilar) o **Card** (Tarjeta).
 - Si presiona **OK** (Aceptar) sin seleccionar un método de búsqueda, aparece una lista de todos los usuarios.
- 4 Seleccione el usuario que desea editar y presione **F2**. Edite la información mediante **Agregar información del usuario**.
 - Presione **F3** y luego el botón **OK** (Aceptar) para eliminar un usuario.

NOTA

- En la plataforma BioStar 2 se puede registrar un **grupo de acceso**. Para obtener más información para registrar grupos de acceso, consulte la Guía del administrador de BioStar 2.

Borrar todos los usuarios

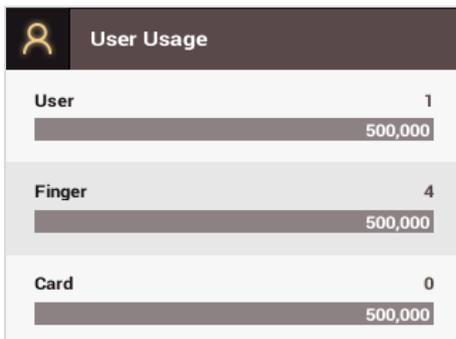
Puede borrar todos los usuarios registrados.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **USER** (Usuario) > **Delete User** (Borrar usuario) y luego presione **OK** (Aceptar).
- 3 Si presiona **OK** (Aceptar), se borrarán todos los usuarios registrados.

Verificar el uso del usuario

Muestra la cantidad de usuarios, huellas dactilares y tarjetas registrados.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **USER** (Usuario) > **User Usage** (Uso del usuario) y luego presione **OK** (Aceptar).

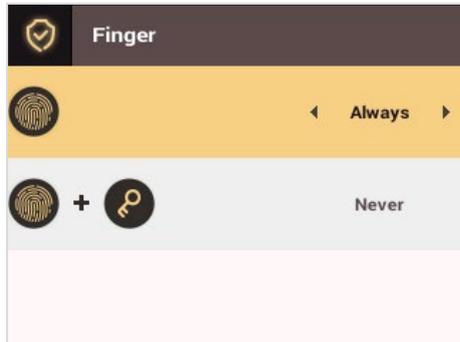


Configuración de la autenticación

Dedo

Se puede configurar una programación para cada método de autenticación con huellas dactilares.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **AUTHENTICATION** (Autenticación) > **Finger** (Dedo) y luego presione **OK** (Aceptar).



- 3 Seleccione un elemento y presione los botones </> para establecer una programación.
 - : Este modo solo utiliza huellas dactilares.
 - + : En este modo, se debe ingresar un PIN después de la autenticación con huella dactilar.
- 4 Presione **OK** (Aceptar) para guardar los ajustes.

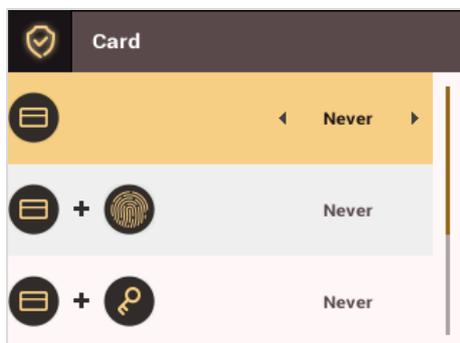
NOTA

- Puede configurar una programación en BioStar 2. Puede seleccionar **Never** (Nunca) o **Always** (Siempre) si no hay ninguna programación configurada.
- Para obtener más información sobre la configuración de programaciones, consulte la Guía del administrador de BioStar 2.

Tarjeta

Se puede configurar una programación para cada método de autenticación con tarjetas.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **AUTHENTICATION** (Autenticación) > **Card** (Tarjeta) y luego presione **OK** (Aceptar).



- 3 Seleccione un elemento y presione los botones </> para establecer una programación.
 - : Este modo solo utiliza una tarjeta.
 - + : En este modo, se requiere autenticación con huella dactilar después de la autenticación con la tarjeta.
 - + : En este modo, se debe ingresar un PIN después de la autenticación con la tarjeta.
 - + / : En este modo, se requiere autenticación con huella dactilar o ingresar un PIN después de la autenticación con la tarjeta.
 - + + : En este modo, se requiere autenticación con huella dactilar e ingresar un PIN después de la autenticación con la tarjeta.

4 Presione **OK** (Aceptar) para guardar los ajustes.

NOTA

- Puede configurar una programación con BioStar 2. Puede seleccionar **Never** (Nunca) o **Always** (Siempre) si no hay ninguna programación configurada.
- Para obtener más información sobre la configuración de programaciones, consulte la Guía del administrador de BioStar 2.

ID

Se puede configurar una programación para cada método de autenticación con ID.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **AUTHENTICATION** (Autenticación) > **ID** y luego presione **OK** (Aceptar).



- 3 Seleccione un elemento y presione los botones **</>** para establecer una programación.

- : En este modo, se requiere la autenticación con huella dactilar después de ingresar una ID.
- : En este modo, se debe ingresar un PIN después de ingresar una ID.
- : En este modo, se requiere autenticación con huella dactilar o ingresar un PIN después de ingresar una ID.
- : En este modo, se requiere autenticación con huella dactilar e ingresar un PIN después de ingresar una ID.

- 4 Presione **OK** (Aceptar) para guardar los ajustes.

NOTA

- Puede configurar una programación con BioStar 2. Puede seleccionar **Never** (Nunca) o **Always** (Siempre) si no hay ninguna programación configurada.
- Para obtener más información sobre la configuración de programaciones, consulte la Guía del administrador de BioStar 2.

Modo de Tiempo & Asistencia

Puede seleccionar las opciones de registro para el modo de Tiempo & Asistencia.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **AUTHENTICATION** (Autenticación) > **T&A Mode** (Modo de Tiempo & Asistencia) y luego presione **OK** (Aceptar).



- 3 Seleccione un elemento y configure los ajustes.
 - **T&A Mode** (Modo de Tiempo & Asistencia): selecciona cómo utilizar el modo de Tiempo & Asistencia.
 - **T&A Event** (Evento de Tiempo & Asistencia): verifica los eventos de Tiempo & Asistencia.
 - **T&A Required** (Tiempo & Asistencia obligatorios): selecciona la opción de registro para el modo de Tiempo & Asistencia. Si está seleccionado **Use** (Usar), puede ajustar el evento de Tiempo & Asistencia como una opción obligatoria para seleccionar durante la autenticación.
- 4 Presione **OK** (Aceptar) para guardar los ajustes.

Huella dactilar

Puede configurar los ajustes de autenticación con huellas dactilares.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **AUTHENTICATION** (Autenticación) > **Fingerprint** (Huella dactilar) y luego presione **OK** (Aceptar).



- 3 Seleccione un elemento y presione los botones **</>** para cambiar los ajustes.
 - **Security Level** (Nivel de seguridad): configura el nivel de seguridad para la autenticación 1:N.
 - **Timeout** (Tiempo de espera): establece un período de espera. Si la autenticación no finaliza dentro del tiempo establecido, la autenticación falla.
 - **View Image** (Ver imagen): puede ver la imagen original cuando se escanea una huella dactilar.
 - **Sensor Sensitivity** (Sensibilidad del sensor): establece la sensibilidad del sensor del lector de huellas dactilares. Establezca la sensibilidad del sensor en alto si desea utilizar un nivel de sensibilidad del sensor más alto y obtener información más detallada sobre las huellas dactilares.
 - **1:N Fast Mode** (Modo rápido 1:N): establece la velocidad de autenticación de las huellas dactilares. Seleccione **Auto On** (Activación automática) para que la velocidad de autenticación se configure de acuerdo con la cantidad total de plantillas de huellas dactilares registradas en el dispositivo.
 - **Template Format** (Formato de la plantilla): configura el formato de la plantilla de huellas dactilares. El formato predeterminado es SUPREMA. Tenga cuidado al cambiar el formato de la plantilla, por que puede inutilizar todas las huellas dactilares almacenadas anteriormente.
 - **Sensor Mode** (Modo de sensor): si está seleccionado **Auto On** (Activación automática), el sensor de huellas detecta si hay un dedo y se activa mientras el dedo está en el sensor. Si está seleccionado **Always On** (Siempre activado), el sensor de huellas siempre está activado.
 - **Advanced Enrollment** (Enrolamiento avanzado): puede comprobar la calidad de una huella dactilar escaneada a fin de guardar datos de alta calidad. Si está seleccionado **Enabled** (Habilitado), se notifica al usuario cuando la calidad de la huella dactilar es baja. Esto ayuda a los usuarios a escanear las huellas correctamente.
 - **Duplicate Check**: Al registrar huellas dactilares, puede comprobar los duplicados.
- 4 Presione **OK** (Aceptar) para guardar los ajustes.

NOTA

- Cambie el tipo de plantilla después de eliminar toda la información de las huellas dactilares de los usuarios. Si hay información de huellas dactilares de cualquier usuario almacenada en el dispositivo, no se puede cambiar el tipo de plantilla.

Configuración del sistema

Pantalla y sonido

Puede configurar los ajustes de pantalla y sonido en el dispositivo.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **DISPLAY & SOUND** (Pantalla y sonido) y luego presione **OK** (Aceptar).



- 3 Seleccione un elemento y presione los botones **</>** para cambiar los ajustes.
 - **Theme** (Tema): cambia el estilo de la pantalla de inicio.
 - **Background** (Fondo): selecciona los elementos que se muestran en el fondo de la pantalla de inicio.
 - **Server Private Msg.** (Mensaje privado del servidor): configure si desea utilizar o no un mensaje privado, el que aparecerá en la pantalla cuando el usuario se autentique.
 - **Backlight Timeout** (Tiempo de espera de la retroiluminación): configura la duración (en segundos) que permanece encendida la luz de la pantalla LCD.
 - **Menu Timeout** (Tiempo de espera del menú): configura el tiempo (segundos) para que la pantalla del menú desaparezca automáticamente. Si no hay ningún ingreso con botones durante el período especificado, la pantalla vuelve a la pantalla de inicio.
 - **Msg Timeout** (Tiempo de espera del mensaje): configura el tiempo (en segundos) para que el mensaje de finalización de la configuración o el mensaje de notificación desaparezca automáticamente.
 - **Language** (Idioma): selecciona el idioma que se va a utilizar.
 - **Voice Instruction** (Instrucciones de voz): puede utilizar instrucciones de voz en lugar de un pitido.
 - **Volume** (Volumen): ajusta el volumen.

NOTA

- Puede establecer **Server Private Msg.** (Mensaje privado del servidor) en el servidor. Si no se establece en el servidor, el dispositivo no muestra un mensaje cuando la autenticación se realiza correctamente, incluso si la opción **Server Private Msg.** (Mensaje privado del servidor) está **activada** en el dispositivo.

- 4 Presione **OK** (Aceptar) para guardar los ajustes.

Dispositivo

Fecha y hora

Puede configurar los ajustes de fecha y hora. Asegúrese de configurar correctamente los ajustes para recopilar datos de registro precisos.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **DEVICE** (Dispositivo) > **Date & Time** (Fecha y hora) y luego presione **OK** (Aceptar).

Date & Time	
Date	2015/03/03
Time	15:29:59
Time Zone	UTC +9:00
Time Sync	Disabled
Date Format	YYYY/MM/DD
Time Format	24-Hour

- 3 Seleccione un elemento y presione los botones </> para cambiar los ajustes.
 - **Date** (Fecha): configura la fecha actual. Presione los botones numéricos para ingresar la fecha.
 - **Time** (Hora): configura la hora actual. Presione los botones numéricos para ingresar la hora.
 - **Time Zone** (Zona horaria): establece la zona horaria para el área.
 - **Time Sync** (Sincronización de la hora): sincroniza la hora con el servidor. Para sincronizar la hora con el servidor, seleccione **Use** (Usar).
 - **Date Format** (Formato de fecha): selecciona el formato de la fecha. Puede seleccionar entre los formatos **YYYY/MM/DD** (AAAA/MM/DD), **MM/DD/YYYY** (MM/DD/AAAA) y **DD/MM/YYYY** (DD/MM/AAAA).
 - **Time Format** (Formato de la hora): selecciona el formato de la hora. Puede seleccionar entre los formatos de **24 hour** (24 horas) o **12 hour (AM/PM)** (12 horas [AM/PM]).

NOTA

- Presione los botones numéricos para ingresar la **fecha** y la **hora**. Utilice el botón < para eliminar los valores ingresados. Utilice el botón > para ingresar un separador.

Horario de verano

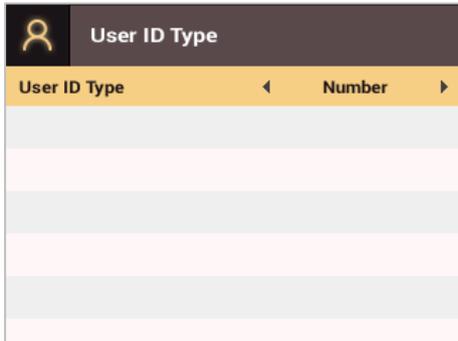
Puede utilizar el dispositivo y aplicar un horario de verano. Configure correctamente la hora de inicio y finalización.

- 1 Presione **ESC** y realice la autenticación con la credencial de nivel administrador.
- 2 Seleccione **DEVICE** (Dispositivo) > **Daylight Saving Time** (Horario de verano) y luego presione **OK** (Aceptar).
- 3 Seleccione un elemento y presione los botones </> para cambiar los ajustes.
- 4 Para guardar la configuración, presione **OK** (Aceptar).

Tipo de ID de usuario

Puede establecer el tipo de ID del usuario que se va a registrar en el dispositivo para que tenga caracteres numéricos o alfanuméricos.

- 1 Presione **ESC** y realice la autenticación con la credencial de nivel administrador.
- 2 Seleccione **DEVICE** (Dispositivo) > **User ID Type** (Tipo de ID de usuario) y luego presione **OK** (Aceptar).

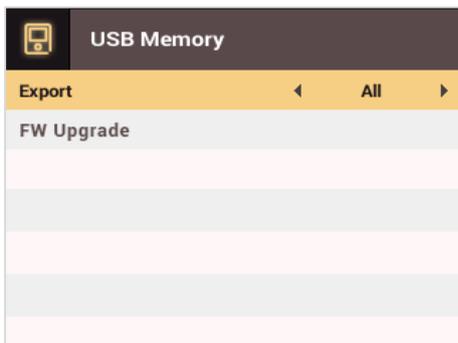


- 3 Presione los botones **</>** para cambiar la configuración.
- 4 Para guardar la configuración, presione **OK** (Aceptar).
- 5 Presione **OK** (Aceptar) para guardar los ajustes.

Memoria USB

Al conectar una memoria USB, puede importar o exportar los registros de eventos y configuraciones hacia o desde la memoria USB y actualizar el firmware.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **DEVICE** (Dispositivo) > **USBMemory** (Memoria USB) y luego presione **OK** (Aceptar).



- 3 Seleccione un elemento y cambie los ajustes.
 - **Export** (Exportar): selecciona los datos que se van a exportar a la memoria USB conectada. Presione los botones **</>** para seleccionar un elemento y presione **OK** (Aceptar).
 - **FW Upgrade** (Actualización de firmware): si hay archivos de firmware almacenados en la memoria USB, seleccione el archivo de firmware que desea utilizar y presione **OK** (Aceptar) para actualizar el firmware.

NOTA

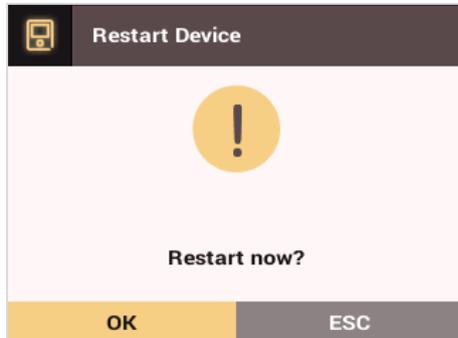
Las memorias USB admitidas son las que se indican a continuación. Si utiliza otras memorias, tal vez no funcionen correctamente.

- Samsung Electronics: SUM-LSB 8 GB, SUM-PSB 8 GB, SUM-PSB 16 GB y SUM-BSG 32 GB
- LG Electronics: XTICK J3 WINDY 8 GB, SMART USB MU1 White 8 GB, MU 1 USB 32 GB, MU28GBC 32 GB, XTICK MOBY J1 16 GB
- SanDisk: Cruzer 16 GB, Cruzer Blade CZ50 4 GB, Cruzer Blade CZ50 32 GB, CZ48 Ultra USB 3.0 64 GB, CZ80 USB3.0 64 GB, CZ52 64 GB, Cruzer Glide Z60 128 GB, Cruzer Force CZ71 32 GB
- Sony: Micro Vault Click 8 GB, MicroVault CLICK 16 GB, USM-SA1 32 GB
- Transcend: JetFlash 760 8 GB, JetFlash 760 32 GB, JetFlash 500 8 GB
- Memorette: MINI500 8 GB
- A-DATA: S102 PRO 8 GB
- TriGem: Pastel 8 GB

Reiniciar el dispositivo

El usuario puede reiniciar el dispositivo.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **DEVICE** (Dispositivo) > **Restart Device** (Reiniciar dispositivo) y luego presione **OK** (Aceptar).



- 3 Presione **OK** (Aceptar) para reiniciar el dispositivo. Presione **ESC** para cancelar.

Restablecer valores predeterminados

Se restablece la configuración del dispositivo, la configuración de la red y los niveles del operador.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **DEVICE** (Dispositivo) > **Restore Default** (Restablecer valores predeterminados) y luego presione **OK** (Aceptar).
 - **Reset All Settings** (Restablecer todas las configuraciones): puede restablecer todas las configuraciones almacenadas en el dispositivo. Presione **OK** (Aceptar) para restablecer todas las configuraciones del dispositivo. Para cancelar, presione **ESC**.
 - **Reset without Network Settings** (Restablecer sin configuración de red): puede restablecer todas las configuraciones excepto la configuración de red. Presione **OK** (Aceptar) para restablecer todas las configuraciones excepto la configuración de red. Para cancelar, presione **ESC**.
 - **Factory Default** (Valor predeterminado de fábrica): puede eliminar toda la información guardada en el dispositivo y en el certificado raíz y restablecer la configuración predeterminada.
 - **Delete the Root Certificate** (Eliminar el certificado raíz): puede eliminar el certificado raíz guardado en el dispositivo.
- 3 Si restablece los valores predeterminados, el dispositivo se reinicia.

NOTA

- Cuando se produce un restablecimiento, también se restablece el nivel de operador. Después de restablecer, asegúrese de volver a configurar el nivel de operador.
- La configuración de idioma no cambia después del restablecimiento.
- El menú **Factory Default** (Predeterminado de fábrica) se puede utilizar cuando el certificado raíz está guardado en el dispositivo.
- El menú **Delete the Root Certificate** (Eliminar el certificado raíz) solo se puede utilizar cuando el certificado raíz está guardado en el dispositivo y se designó un administrador.

Más configuraciones

Relé

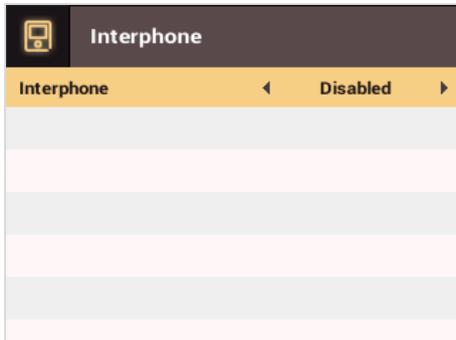
Puede establecer el tiempo de apertura y el puerto de entrada del botón de salida en el dispositivo. Esta opción es útil cuando el dispositivo se utiliza en forma independiente (standalone).

- 1 Presione **ESC** y realice la autenticación con la credencial de nivel de administrador.
- 2 Seleccione **DEVICE** (Dispositivo) > **Relay** (Relé) y luego presione **OK** (Aceptar).
 - **Relay** (Relé): puede establecer si el relé está habilitado o no. Para configurar el tiempo de apertura y el puerto de entrada del botón de salida, ajuste en **Enabled** (Habilitado).
 - **Open Time** (Tiempo de apertura): Establezca la duración que la puerta permanece abierta cuando se realiza la autenticación de usuario estándar.
 - **Exit Button** (Botón Salir): Seleccione el puerto de entrada al que se conecta el botón de salida.
- 3 Para guardar la configuración, presione **OK** (Aceptar).

Intercomunicador

Puede seleccionar si desea utilizar o no el intercomunicador.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **DEVICE** (Dispositivo) > **Interphone** (Interfono) y luego presione **OK** (Aceptar).



- 3 Cuando el intercomunicador está conectado, presione los botones </> para seleccionar **Enabled** (Habilitado).

Seguro contra alteraciones

Cuando el seguro se activa, puede configurar las acciones para borrar la información del usuario, todo el registro y la clave de seguridad.

- 1 Presione **ESC** y realice la autenticación con la credencial de nivel administrador.
- 2 Seleccione **DEVICE** (Dispositivo) > **Secure Tamper** (Seguro contra alteraciones), luego cambie la configuración presionando < 4 o 6 >.
- 3 Para guardar la configuración, presione **OK** (Aceptar).

Información del dispositivo

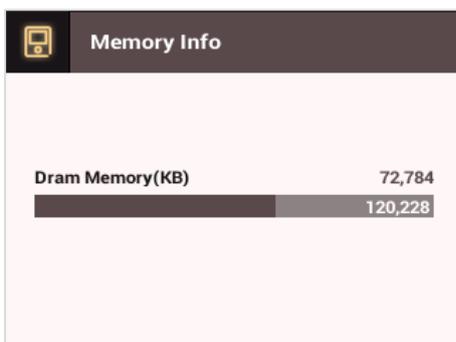
Muestra el nombre del modelo, la ID del dispositivo, la versión de FW y la dirección MAC.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **DEVICE** (Dispositivo) > **Device Info** (Información del dispositivo), luego presione **OK** (Aceptar).
 - Muestra el nombre del modelo, la ID del dispositivo, las versiones HW/FW/Kernel y las direcciones MAC Ethernet/Wi-Fi.
- 3 Verifique la información del dispositivo y presione **OK** (Aceptar).

Información de la memoria

Muestra el estado de uso de la memoria.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **DEVICE** (Dispositivo) > **Memory Info** (Información de la memoria), luego presione **OK** (Aceptar).



- 3 Verifique la información de la memoria y presione **OK** (Aceptar).

Redes

Configuración de TCP/IP

Puede configurar los ajustes de red del dispositivo.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **NETWORK (Red)** > **TCP/IP** y luego presione **OK (Aceptar)**.
- 3 Presione los botones </> para seleccionar **Type (Tipo)** y luego seleccione un elemento. Puede seleccionar **Ethernet** o **Wireless (Inalámbrico)**.

Type	Ethernet
PORT	51211
DHCP	Enabled
IP Address	192.168.16.141
Gateway	192.168.16.1
Subnet Mask	255.255.255.0

Type	Wireless
AP Search	MKNexus5
Encryption	None
Password	
PORT	51211
DHCP	Enabled
IP Address	192.168.16.141

- **Port (Puerto)**: Ingrese el número de puerto del dispositivo.
- **DHCP**: Seleccione si desea utilizar DHCP o no. Si selecciona **Disabled (Desactivado)**, el usuario puede modificar **IP Address (Dirección IP)**, **Gateway (Puerta de enlace)** y **Subnet Mask (Máscara de subred)**.
- **IP Address (Dirección IP)**: Ingrese la dirección IP del dispositivo.
- **Gateway (Puerta de enlace)**: Ingrese la dirección de la puerta de enlace del dispositivo.
- **Subnet Mask (Máscara de subred)**: Ingrese la dirección de la máscara de subred del dispositivo.
- **AP Search (Búsqueda AP)**: Seleccione el punto de acceso al que desea conectarse.
- **Encryption (Cifrado)**: Muestra el método de cifrado del AP.
- **Password (Contraseña)**: Ingrese la contraseña de inicio de sesión del AP.
- **Port (Puerto)**: Ingrese el número de puerto del dispositivo.
- **DHCP**: Seleccione si desea utilizar DHCP o no. Si selecciona **Disabled (Desactivado)**, el usuario puede modificar **IP Address (Dirección IP)**.
- **IP Address (Dirección IP)**: Ingrese la dirección IP del dispositivo.

- 4 Presione **OK (Aceptar)** para guardar los ajustes.

NOTA

- Presione los botones numéricos para ingresar la dirección IP, la dirección de la puerta de enlace y la dirección de la máscara de subred. Utilice el botón < para eliminar los valores ingresados. Utilice el botón > para ingresar un separador.
- Para utilizar **Wireless (Inalámbrico)**, necesita un enrutador inalámbrico. Para obtener más información sobre la instalación y configuración del enrutador inalámbrico, consulte el manual del enrutador inalámbrico.

Configuración del servidor

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **NETWORK (Red)** > **Server (Servidor)** y luego presione **OK (Aceptar)**.

Connection Mode	Server > Device
Server URL	
Server IP	0.0.0.0
Server Port	51212

3 Seleccione un elemento y cambie los ajustes.

- **Connection Mode** (Modo de conexión): Seleccione **Device > Server** (Dispositivo > Servidor) para enviar la señal de conexión directamente desde el dispositivo al servidor. Si selecciona **Server > Device** (Servidor > Dispositivo), la dirección **Server IP** (IP del servidor) y de **Server Port** (Puerto del servidor) no se pueden ingresar.
- **Server URL** (URL del servidor): Puede ingresar la URL del servidor de BioStar 2 en lugar de **Server IP** (IP del servidor). Puede ingresar los valores cuando selecciona **Device > Server** (Dispositivo > Servidor) para **Connection Mode** (Modo de conexión).
- **Server IP** (IP del servidor): Ingrese la dirección IP de la computadora donde está instalado BioStar 2. Puede ingresar los valores cuando selecciona **Device > Server** (Dispositivo > Servidor) para **Connection Mode** (Modo de conexión).
- **Server Port** (Puerto del servidor): Ingrese la dirección del puerto de la computadora que tiene instalado BioStar 2. Puede ingresar los valores cuando selecciona **Device > Server** (Dispositivo > Servidor) para **Connection Mode** (Modo de conexión).

4 Presione **OK** (Aceptar) para guardar los ajustes.

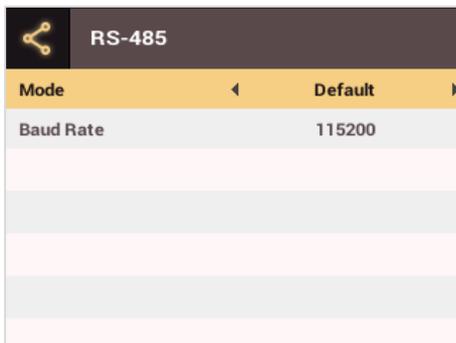
NOTA

- Presione los botones numéricos para ingresar los valores para **Server IP** (IP del servidor) y **Server Port** (Puerto del servidor). Utilice el botón **<** para eliminar los valores ingresados. Utilice el botón **>** para ingresar un separador.

Configuración RS-485

1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.

2 Vaya a **NETWORK (Red) > RS-485** y luego presione **OK** (Aceptar).



3 Seleccione un elemento y presione los botones **</>** para cambiar los ajustes.

- **Mode** (Modo): Seleccione el modo RS-485.
- **Baud Rate** (Velocidad en baudios): Seleccione una velocidad en baudios.

4 Presione **OK** (Aceptar) para guardar los ajustes.

Comprobar el registro de eventos

Buscar registros

Puede buscar registros después de establecer la condición.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **EVENT LOG** (Registro de eventos) > **Search** (Buscar) y luego presione **OK** (Aceptar).



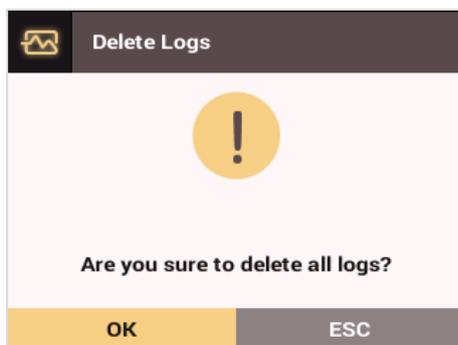
Field	Value
Start Date	2015.3.3
Start Time	00:00:00
End Date	2015.3.3
End Time	23:59:59
Event	All
T&A Event	All
User ID	

- 3 Seleccione un elemento y presione los botones \langle/\rangle para cambiar la condición. Si presiona **OK** (Aceptar), en la pantalla se muestran los registros coincidentes.
- 4 Presione **ESC** para volver a la pantalla anterior.

Eliminar todos los registros

Puede eliminar todos los registros almacenados en el dispositivo.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **EVENT LOG** (Registro de eventos) > **Delete All** (Eliminar todo) y luego presione **OK** (Aceptar).

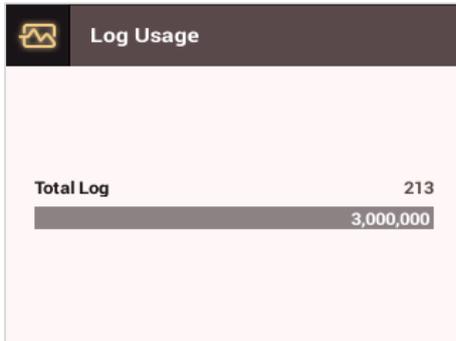


- 3 Presione **OK** (Aceptar) para eliminar todos los registros. Presione **ESC** para cancelar.

Comprobar el uso del registro

Muestra el estado del uso del registro.

- 1 Presione el botón **ESC** y luego realice la autenticación como un administrador.
- 2 Vaya a **EVENT LOG** (Registro de eventos) > **Log Usage** (Uso del registro) y luego presione **OK** (Aceptar).



- 3 Presione **OK** (Aceptar) después de comprobar el uso del registro.

Solución de problemas

Lista de comprobación antes de solicitar servicio

Categoría	Problema	Posibles causas y soluciones
Alimentación	Se suministra alimentación al dispositivo, pero este no funciona.	<ul style="list-style-type: none"> • Si el terminal está separado del soporte, tal vez no funcione debido al interruptor de seguridad contra alteraciones. • Compruebe el adaptador o el cable de la conexión de alimentación.
PIN	Perdí mi PIN.	<ul style="list-style-type: none"> • Para obtener el PIN de un usuario normal, póngase en contacto con el administrador y vuelva a ingresar el PIN. • Si se pierde un PIN de administración, póngase en contacto con el instalador.
	No puedo abrir una puerta cerrada cuando ingreso un PIN y luego presiono el botón OK (Aceptar).	<ul style="list-style-type: none"> • Verifique si el PIN registrado se ingresó correctamente. • Verifique si el PIN se cambió recientemente. • Si no encuentra el PIN, póngase en contacto con el administrador para cambiarlo.
Huella dactilar	Una huella dactilar se enrola correctamente, pero su reconocimiento falla con demasiada frecuencia.	<ul style="list-style-type: none"> • Consulte "Cómo enrolar las huellas dactilares" y vuelva a registrar la huella. • Debido a que hay variaciones en las tasas de reconocimiento debido a las diferentes características de cada huella dactilar, intente registrar otra huella. • Si hay una gran cantidad de huellas dactilares registradas, cambie la configuración Matching Timeout (Tiempo de espera de coincidencia) y vuelva a intentarlo. • Un dedo lesionado podría reconocerse como el dedo de otra persona.
	El reconocimiento de huellas dactilares no funciona.	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe si el dedo o el sensor de huellas tienen sudor, agua o polvo y luego límpielo. • Inténtelo de nuevo después de limpiar el dedo y el sensor de huellas con un paño seco. • Si el dedo está demasiado seco, vuelva a intentarlo después de soplar suavemente el dedo.
	El sensor de huellas dactilares no se enciende.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando Sensor Mode (Modo del sensor) está ajustado en Auto On (Activación automática), el sensor de huellas dactilares detecta la presencia de un dedo. Y el sensor se activa mientras el dedo está en el sensor. Si desea mantener activado el sensor de huellas dactilares, vaya a AUTHENTICATION (Autenticación) > Fingerprint (Huellas dactilares) > Sensor Mode (Modo del sensor) y luego seleccione Always On (Siempre activado).
Cerradura de la puerta	La cerradura no funciona cuando la puerta está cerrada.	<ul style="list-style-type: none"> • La cerradura eléctrica puede tener un problema. Solicite a su instalador que la examine.
Hora	La hora que se muestra en el dispositivo no es correcta.	<ul style="list-style-type: none"> • Aunque BioStation 2 incluye una batería interna, la hora podría ser incorrecta debido a la descarga de la batería interna si no se ha aplicado energía al sistema durante mucho tiempo. Consulte Date & Time (Fecha y hora) para ajustar la hora.
Administrador Conexión	No se puede acceder al modo de administrador debido a la pérdida del PIN de administrador.	<ul style="list-style-type: none"> • Ya que los administradores de BioStation 2 están a cargo de permitir el derecho de entrada, solo los administradores pueden acceder al menú. • Si no se puede acceder al menú del administrador, es posible obtener un PIN emitido de acuerdo con un procedimiento predefinido. Pregunte al instalador acerca del procedimiento para emitir una contraseña.

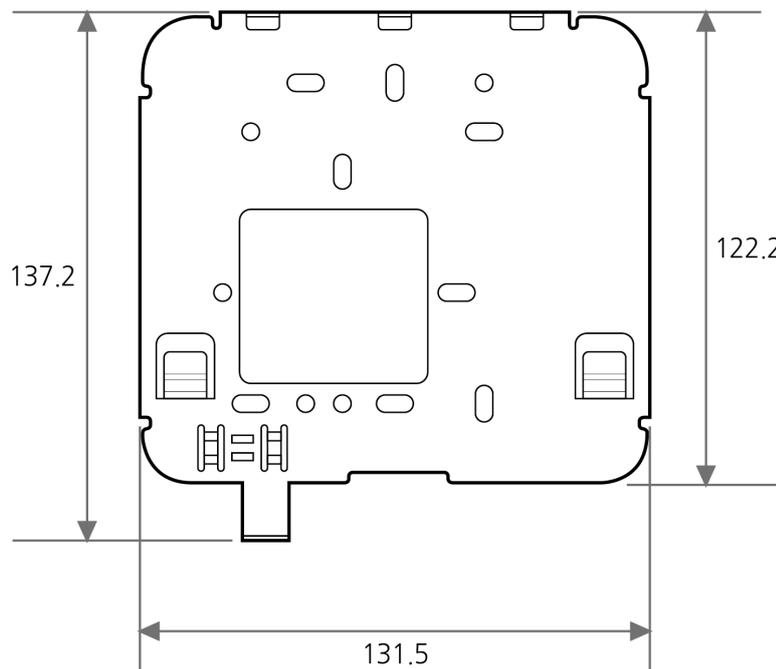
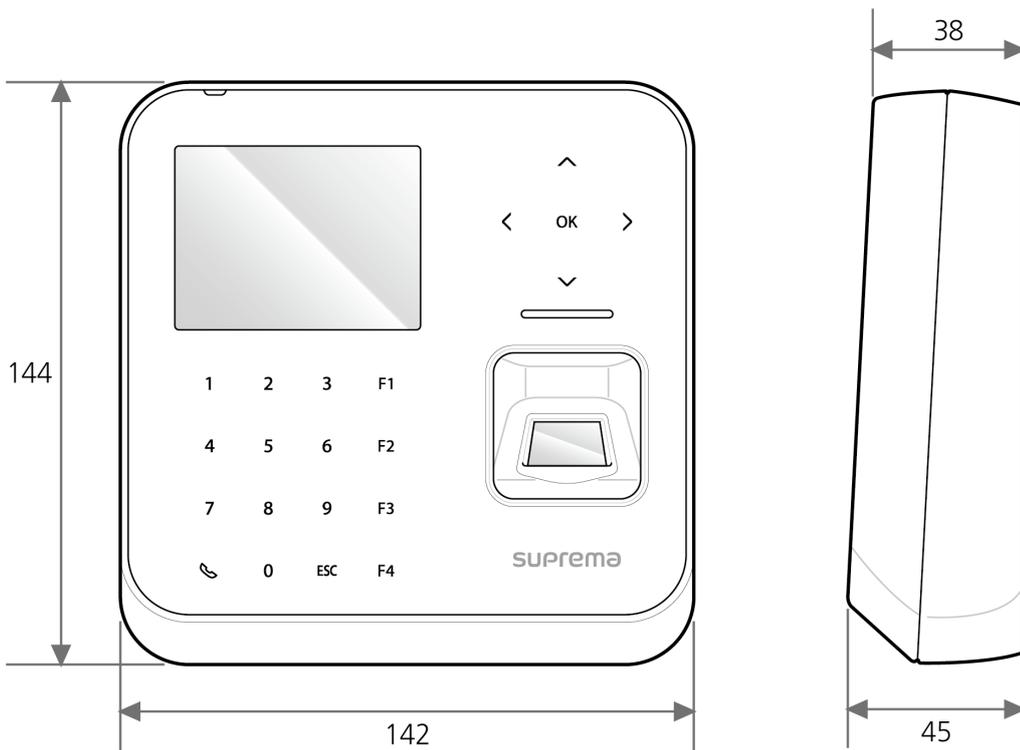
Especificaciones del producto

Categoría	Característica	Especificación
Principal	Biometría	Huella digital
	Clasificación IP	IP 65
	Opción de RF*	<ul style="list-style-type: none"> • BS2-OMPW: MIFARE de 13,56 MHz, MIFARE Plus, DESFire/EV1, FeliCa, NFC • BS2-OIPW: iCLASS SE/SR/Seos de 13.56 MHz, NFC • BS2-OHPW: HID Prox de 125kHz • BS2-OEPW: EM de 125kHz
Capacidad	Máximo de usuarios (1:1)	500,000
	Máximo de usuarios (1:N)	20,000
	Plantilla máxima (1:1)	1,000,000 (dos plantillas por dedo)
	Plantilla máxima (1:N)	40,000 (dos plantillas por dedo)
	Máximo de registro de texto	3,000,000
Interfaz	Wi-Fi	Sí
	TCP/IP	Sí
	RS-485	Host o esclavo de 1 canal (seleccionable)
	Wiegand	1 canal de entrada y 1 canal de salida
	Entrada TTL	Entradas de 2 canales y salidas de 2 canales
	Relé	1 relé
	USB	USB 2.0 (Maestro)
Relé	Voltaje	Máximo 24 VCC
	Corriente	0.5 A, máximo 1 A
Hardware	CPU	1.0 GHz
	Memoria	Memoria flash de 8 GB + 256 MB de RAM
	Pantalla LCD	Pantalla LCD en color QVGA de 2.8"
	LED	Multicolor
	Sonido	Alta fidelidad de 16 bits
	Temperatura de funcionamiento	-20 °C ~ 50 °C
	Seguridad contra alteraciones	Sí
	Alimentación	9V ~ 18V
	PoE	Opcional
	Dimensiones (ancho x alto x largo mm)	142 x 144 x 45 (38)
	Certificaciones	CE, FCC, KC, RoHS, REACH, WEEE

*Para obtener información detallada sobre nuestra lista de tarjetas admitidas, póngase en contacto con el equipo de asistencia técnica de Suprema en support.supremainc.com.

Dimensiones

(Unidad: mm)



Información de cumplimiento de la FCC

Este dispositivo cumple con la parte 15 del reglamento de la FCC.

El funcionamiento está sujeto a las siguientes dos condiciones:

- (1) Este dispositivo no puede causar interferencia perjudicial, y
- (2) Este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluidas las interferencias que puedan causar un funcionamiento no deseado.

Nota: Este equipo ha sido probado y cumple con los límites para un dispositivo digital Clase B, en conformidad con la parte 15 del reglamento de la FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra la interferencia perjudicial en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y utiliza de acuerdo con las instrucciones, podría causar interferencias perjudiciales en las comunicaciones de radio. Sin embargo, no hay garantía de que no se produzcan interferencias en una instalación determinada. Si este equipo causa interferencia perjudicial en la recepción de radio o televisión, lo que se puede determinar apagando y encendiendo el equipo, se recomienda al usuario que intente corregir la interferencia mediante una o varias de las siguientes medidas:

- Reoriente o reubique la antena receptora.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a una toma de corriente distinta a la que está conectada el receptor.
- Consulte al distribuidor o a un técnico experimentado en radio/televisión para obtener ayuda.

Cualquier cambio o modificación del producto no aprobados expresamente por el fabricante podrían anular la autoridad del usuario para hacer funcionar el equipo de acuerdo con el reglamento de la FCC.

Este aparato y su antena no se deben ubicar juntos ni se deben operar junto con otras antenas o transmisores. Se debe mantener una distancia mínima de separación de 20 cm entre la antena y las personas para que el aparato cumpla con los requisitos de exposición a RF.

Anexos

Descargos de responsabilidad

- La información que contiene esta Guía se proporciona en relación con el producto de Suprema.
- Su derecho de uso solo se reconoce para los productos incluidos en los acuerdos de venta y las condiciones garantizadas por Suprema. No se reconocen derechos de licencia sobre otras propiedades intelectuales mencionadas en esta Guía.
- Suprema no hace declaraciones ni garantías relativas a la infracción de patentes, derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual, así como la comerciabilidad y adecuación del producto para un propósito específico en lo que respecta a la venta o al uso del producto de Suprema.
- No utilice el producto Suprema en situaciones médicas, para salvar vidas y de mantenimiento vital ni en situaciones en las que el mal funcionamiento del producto pueda provocar lesiones personales o la muerte. Sin embargo, si ocurre un accidente mientras el comprador está utilizando el producto en cualquiera de las situaciones mencionadas anteriormente, incluso si se descubren deficiencias en el diseño o proceso de producción del producto y se reclaman como un punto de negligencia importante, los empleados, las filiales, las sucursales, los afiliados o los distribuidores de Suprema no serán responsables y no harán reembolsos por ningún costo o gasto directo o indirecto asociado, incluso honorarios de abogados.
- Suprema puede cambiar los estándares y las especificaciones del producto en cualquier momento sin previo aviso para mejorar la estabilidad, el rendimiento o el diseño del producto. Los diseñadores deben tener en cuenta que las características o descripciones marcadas como "para ser implementadas" o "para ser definidas" siempre están sujetas a cambios. Suprema implementará o definirá dichas características o descripciones en un futuro cercano y no será responsable de ningún problema emergente, incluso problemas de compatibilidad.
- Si desea obtener la documentación de la especificación más reciente antes de realizar un pedido del producto, póngase en contacto con Suprema, un agente de ventas de Suprema o un distribuidor regional.

Aviso de derechos de autor

Suprema es propietaria de los derechos de autor de este documento. Los derechos de otros nombres de productos, marcas y marcas comerciales pertenecen a las personas u organizaciones que los poseen.

Licencia de código abierto

- El software de este producto se basa en "Linux Kernel 3.x", el cual se encuentra bajo licencia de GPL. Respecto de GPL, consulte [Licencia pública general de GNU](#) en este manual.
- Este producto utiliza la biblioteca "glibc", que tiene licencia de LGPL. Respecto de LGPL, consulte [Licencia pública general reducida de GNU](#) en este manual.
- Este producto utiliza la biblioteca "QT", que tiene licencia de LGPL. Respecto de LGPL, consulte [Licencia pública general reducida de GNU](#) en este manual.
- Este producto utiliza "OpenSSL", que cuenta con licencias de OpenSSL y Original SSLeay. Respecto de las licencias OpenSSL y Original SSLeay, consulte [Licencia OpenSSL](#) y [Licencia original de SSLeay](#) en este manual.
- Para solicitar el código fuente modificado basado en el kernel 3.x de Linux y el código fuente de las bibliotecas glibc y QT, que se incluye en este producto, escribanos a tech@supremainc.com.

Licencia pública general de GNU

Versión 3, 29 de junio de 2007

Copyright © 2007 Free Software Foundation, Inc. <<http://fsf.org/>>

Se permite reproducir y distribuir copias literales de este documento de licencia, pero no modificarlo.

Preámbulo

La Licencia Pública General GNU es una licencia libre y con derecho de copia para software y otros tipos de trabajos.

Las licencias para la mayoría del software y otros trabajos prácticos están diseñadas para quitarle la libertad de compartir y cambiar los trabajos. Por el contrario, la Licencia Pública General de GNU está destinada a garantizar su libertad para compartir y cambiar todas las versiones de un programa; para asegurarse de que permanece como software libre para todos sus usuarios. Nosotros, la Free Software Foundation, usamos la Licencia Pública General GNU para la mayoría de nuestro software; también se aplica a cualquier otro trabajo publicado de esta manera por sus autores. También puede aplicarla a sus programas.

Cuando hablamos de software libre, nos referimos a la libertad, no al precio. Nuestras Licencias Públicas Generales están diseñadas para garantizar que tenga la libertad de distribuir copias del software libre (y cobrar por ellos si lo desea), que reciba el código fuente o que pueda obtenerlo si lo desea, que pueda cambiar el software o utilizar piezas de él en nuevos programas gratuitos, y que sepa que puede hacer estas cosas.

Para proteger sus derechos, necesitamos evitar que otros le nieguen estos derechos o que le soliciten que los ceda. Por lo tanto, tiene ciertas responsabilidades si distribuye copias del software o si lo modifica: responsabilidades para respetar la libertad de los demás.

Por ejemplo, si distribuye copias de dicho programa, ya sea gratis o por un precio, debe transmitir a los destinatarios las mismas libertades que recibió. Debe asegurarse de que, además, reciban o puedan obtener el código fuente. Y debe mostrarles estos términos para que conozcan sus derechos.

Los desarrolladores que utilizan la GPL de GNU protegen sus derechos con dos pasos: (1) ponemos a la vista el derecho de autor del software, y (2) le ofrecemos esta Licencia y le otorgamos permiso legal para copiarlo, distribuirlo o modificarlo.

Para la protección de los desarrolladores y los autores, GPL explica claramente que no hay garantía para este software libre. Tanto por el bien de los usuarios como de los autores, GPL requiere que las versiones modificadas se marquen como modificadas, de modo que sus problemas no se atribuyan erróneamente a los autores de versiones anteriores.

Algunos dispositivos están diseñados para negar a los usuarios el acceso a instalar o ejecutar versiones modificadas del software dentro de ellos, aunque el fabricante pueda hacerlo. Esto es fundamentalmente incompatible con el objetivo de proteger la libertad de los usuarios para cambiar el software. El patrón sistemático de dicho abuso se produce en el ámbito de los productos que los individuos deben utilizar, que es precisamente donde es más inaceptable. Por lo tanto, hemos diseñado esta versión de GPL para prohibir la práctica en dichos productos. Si tales problemas surgen sustancialmente en otros dominios, estamos dispuestos a extender esta disposición a esos dominios en futuras versiones de GPL, según sea necesario para proteger la libertad de los usuarios.

Por último, cada programa se ve amenazado constantemente por las patentes de software. Los Estados no deben permitir que las patentes restrinjan el desarrollo y el uso del software en computadoras de uso general, pero en las que lo hacen, deseamos evitar el peligro especial de que las patentes aplicadas a un programa libre puedan hacerlo efectivamente exclusivo. Para evitarlo, GPL se asegura de que las patentes no se puedan utilizar para hacer que el programa no sea libre. A continuación, se detallan los términos y condiciones precisos que rigen la realización de copias, distribución y modificaciones.

TÉRMINOS Y CONDICIONES

0. Definiciones.

"Esta Licencia" se refiere a la versión 3 de la Licencia Pública General de GNU.

"Derechos de autor" también significa leyes similares a los derechos de autor que se aplican a otros tipos de trabajos, como máscaras de semiconductores.

"El Programa" se refiere a cualquier trabajo que puede tener derechos de autor con licencia según esta Licencia. Cada licenciataria se denomina "usted". Los "licenciarios" y los "receptores" podrían ser individuos u organizaciones.

"Modificar" un trabajo significa copiar o adaptar todo o parte del trabajo, de manera que requiera permiso de derechos de autor, aparte de hacer una copia exacta. El trabajo resultante se denomina "versión modificada" del trabajo anterior o un trabajo "basado en" el trabajo anterior.

Un "trabajo cubierto" significa el Programa no modificado o un trabajo basado en el Programa.

"Propagar" un trabajo significa hacer cualquier cosa con este que, sin permiso, le haría directamente o indirectamente responsable de la infracción según la ley de derechos de autor aplicable, excepto ejecutarlo en una computadora o modificar una copia privada. La propagación incluye la copia, distribución (con o sin modificación), poner a disposición del público y en algunos países también otras actividades.

"Traspasar" un trabajo significa cualquier tipo de propagación que permita a otras partes hacer o recibir copias. La mera interacción con un usuario a través de una red informática, sin transferencia de una copia, no es traspaso.

Una interfaz de usuario interactiva muestra "Avisos legales adecuados" en la medida en que incluye una característica conveniente y visible que (1) muestra un aviso de derechos de autor apropiado, y (2) le dice al usuario que no hay garantía para el trabajo (excepto en la medida en que se proporcionan las garantías), que los licenciarios pueden traspasar el trabajo bajo esta Licencia, y cómo ver una copia de esta Licencia. Si la interfaz presenta una lista de comandos u opciones de usuario, como un menú, un elemento destacado de la lista cumple este criterio.

1. Código fuente.

El "código fuente" de un trabajo significa la forma preferida del trabajo para hacerle modificaciones. "Código de objeto" significa cualquier forma que no sea de origen de un trabajo.

Una "Interfaz estándar" significa una interfaz que es un estándar oficial definido por un cuerpo de estándares reconocidos, o, en el caso de interfaces especificadas para un lenguaje de programación específico, una que se usa ampliamente entre los desarrolladores que trabajan en ese lenguaje.

Las "Bibliotecas del sistema" de un trabajo ejecutable incluyen cualquier cosa, aparte del trabajo en su conjunto, que (a) se incluye en la forma normal de empaquetar un Componente principal, pero que no forma parte de ese Componente principal, y (b) sirve solo para permitir el uso del trabajo con ese Componente principal, o para implementar una Interfaz estándar para la cual una implementación está disponible para el público en forma de código fuente. Un "Componente principal", en este contexto, significa un componente esencial principal (kernel, sistema de ventanas, etc.) del sistema operativo específico (si existe) en el que se ejecuta el ejecutable, o un compilador utilizado para producir el trabajo, o un intérprete de código de objeto utilizado para ejecutarlo.

La "Fuente correspondiente" para un trabajo en forma de código de objeto significa todo el código fuente necesario para generar, instalar y (para un trabajo ejecutable) ejecutar el código de objeto y modificar el trabajo, incluidos los scripts que permiten controlar esas actividades. Sin embargo, no incluye las bibliotecas del sistema del trabajo, herramientas de propósito general o programas gratuitos generalmente disponibles que se utilizan sin modificar en la realización de esas actividades, pero que no forman parte del trabajo. Por ejemplo, Fuente correspondiente incluye archivos de definición de interfaz relacionados con los archivos fuente para el trabajo, y el código fuente para bibliotecas compartidas y subprogramas vinculados dinámicamente para los que el trabajo está específicamente diseñado para que los requiera, por ejemplo, mediante comunicación de datos íntima o flujo de control entre esos subprogramas y otras partes del trabajo.

La Fuente correspondiente no necesita incluir nada que los usuarios puedan regenerar automáticamente desde otras partes de la Fuente correspondiente.

La Fuente correspondiente para un trabajo en forma de código fuente es el mismo trabajo.

2. Permisos básicos.

Todos los derechos concedidos bajo esta Licencia se conceden por la duración de los derechos de autor del Programa y son irrevocables siempre que se cumplan las condiciones establecidas. Esta Licencia afirma explícitamente su permiso ilimitado para ejecutar el Programa no modificado. El resultado de ejecutar un trabajo cubierto está cubierto por esta Licencia solo si el resultado, dado su contenido, constituye un trabajo cubierto. Esta Licencia reconoce sus derechos de uso justo u otro equivalente, según lo estipulado por la ley de derechos de autor.

Puede hacer, ejecutar y propagar los trabajos cubiertos que no traspasa, sin condiciones, siempre y cuando su licencia permanezca en vigor de otra manera. Puede traspasar los trabajos cubiertos a terceros con el único propósito de que hagan modificaciones exclusivamente para usted, o le proporcionen las instalaciones para ejecutar dichos trabajos, siempre que usted cumpla con los términos de esta Licencia en el traspaso de todo el material para el que no controle los derechos de autor. Aquellos que hagan o ejecuten los trabajos cubiertos para usted deben hacerlo exclusivamente en su nombre, bajo su dirección y control, en términos que les prohíba hacer cualquier copia del material protegido por derechos de autor fuera de su relación con usted.

El traspaso bajo cualquier otra circunstancia se permite únicamente en las condiciones que se indican a continuación. No se permite la emisión de sublicencias; la sección 10 lo hace innecesario.

3. Protección de los derechos legales de los usuarios contra la ley contra la exclusión.

Ningún trabajo abarcado se considerará parte de una medida tecnológica efectiva en virtud de ninguna ley aplicable que cumpla las obligaciones establecidas en el artículo 11 del tratado de la OMPI sobre derechos de autor adoptado el 20 de diciembre de 1996, o leyes similares que prohíban o restrinjan la exclusión de tales medidas.

Cuando traspasa un trabajo cubierto, usted renuncia a cualquier poder legal para prohibir la exclusión de medidas tecnológicas en la medida en que tal exclusión se efectúe ejerciendo los derechos según esta Licencia con respecto al trabajo cubierto, y usted renuncia a cualquier intención de limitar la operación o modificación del trabajo como un medio de hacer cumplir, contra los usuarios del trabajo, sus derechos legales o de terceros para prohibir la exclusión de medidas tecnológicas.

4. Traspaso de copias literales.

Puede traspasar copias literales del código fuente del Programa, tal como lo recibe, en cualquier medio, siempre que usted publique en forma notoria y adecuada en cada copia un aviso del derecho de autor apropiado; mantenga intactos todos los avisos que indiquen que esta Licencia y cualquier término no permisivo agregado de acuerdo con la sección 7 se aplican al código; mantenga intactos todos los avisos de la ausencia de cualquier garantía; y dé a todos los destinatarios una copia de esta Licencia junto con el Programa.

Puede cobrar o no dinero por cada copia que traspase, así como ofrecer asistencia o protección por garantía por un precio.

5. Traspasar versiones modificadas de la fuente.

Puede traspasar un trabajo basado en el Programa, o las modificaciones para producirlo a partir del Programa, en la forma de código fuente según los términos de la sección 4, siempre que usted también cumpla con todas estas condiciones:

- a) El trabajo debe llevar avisos notorios que indiquen que usted lo modificó y que proporcionen una fecha relevante.
- b) El trabajo debe llevar avisos notorios que indiquen que se libera según esta Licencia y cualquier condición agregada en la sección 7. Este requisito modifica el requisito de la sección 4 de "mantener intactos todos los avisos".
- c) Usted debe licenciar todo el trabajo, en su totalidad, bajo esta Licencia para cualquiera que entre en posesión de una copia. Por lo tanto, esta Licencia se aplica, junto con cualquier término adicional de la sección 7 correspondiente, a todo el trabajo, y a todas sus partes, independientemente de cómo estén empaquetadas. Esta Licencia no da permiso para otorgar una licencia de ninguna otra manera al trabajo, pero no invalida dicho permiso si la recibió por separado.
- d) Si el trabajo tiene interfaces de usuario interactivas, cada una de ellas debe mostrar los avisos legales apropiados; sin embargo, si el programa tiene interfaces interactivas que no muestran los avisos legales apropiados, su trabajo no debe hacerlo.

Una compilación del trabajo cubierto con otros trabajos independientes y separados, que no son por su naturaleza extensiones del trabajo cubierto, y que no se combinan con este como para formar un programa más grande, en un volumen de un medio de almacenamiento o distribución, se llama un "agregado" si la compilación y sus derechos de autor resultantes no se utilizan para limitar el acceso o los derechos legales de los usuarios de la compilación más allá de lo que permitan los trabajos individuales. La inclusión de un trabajo cubierto en un agregado no hace que esta Licencia se aplique a las otras partes del agregado.

6. Traspaso en formas que no son fuente.

Puede traspasar un trabajo cubierto en forma de código de objeto según los términos de las secciones 4 y 5, siempre que también transmita la Fuente correspondiente legible por máquina según los términos de esta Licencia, de una de estas maneras:

- a) Traspasar el código de objeto en, o integrado en, un producto físico (incluido un medio de distribución físico), acompañado por la Fuente correspondiente fija en un medio físico duradero que habitualmente se utiliza para el intercambio de software.
- b) Traspasar el código de objeto en, o integrado en, un producto físico (incluido un medio de distribución físico), acompañado por una oferta escrita, válida a lo menos por tres años y mientras ofrezca piezas de repuesto o asistencia al cliente para ese modelo de producto, para dar a cualquier persona que posea el código de objeto (1) una copia de la Fuente correspondiente para todo el software en el producto cubierto por esta Licencia, en un medio físico duradero que habitualmente se utiliza para el intercambio de software, por un precio no mayor que el costo razonable para realizar físicamente este traspaso de la fuente, o (2) el acceso a copiar la Fuente correspondiente de un servidor de red sin costo alguno.
- c) Traspasar copias individuales del código de objeto con una copia de la oferta escrita para proporcionar la Fuente correspondiente. Esta alternativa solo se permite ocasionalmente y sin fines comerciales, y solo si usted recibió el código de objeto con dicha oferta, de acuerdo con la subsección 6b.
- d) Traspasar el código del objeto ofreciendo acceso desde un lugar designado (gratis o por un cargo), y ofrecer el acceso equivalente a la Fuente correspondiente de la misma manera a través del mismo lugar sin cargo adicional. No es necesario que los destinatarios copien la Fuente correspondiente junto con el código de objeto. Si el lugar para copiar el código de objeto es un servidor de red, la Fuente correspondiente podría estar en un servidor diferente (operado por usted o un tercero) que admita instalaciones de copia equivalentes, siempre que mantenga instrucciones claras junto con el código de objeto que indiquen dónde encontrar la Fuente correspondiente. Independientemente de qué servidor aloje la Fuente correspondiente, sigue obligado a asegurarse de que esté disponible mientras sea necesario para satisfacer estos requisitos.
- e) Traspasar el código del objeto usando una transmisión de par a par, siempre que usted informe a los otros pares dónde se ofrecen sin cargo al público en general el código de objeto y la Fuente correspondiente, según la subsección 6d.

No es necesario incluir una parte separable del código de objeto, cuyo código fuente está excluido de la Fuente correspondiente como biblioteca del sistema, para traspasar el trabajo del código de objeto.

Un "Producto de usuario" es (1) un "producto para el consumidor", que significa cualquier propiedad personal tangible que normalmente se utiliza para propósitos personales, familiares o domésticos, o (2) cualquier cosa diseñada o vendida para su incorporación a una vivienda. Para determinar si un producto es un producto para el consumidor, los casos dudosos se resolverán a favor de la cobertura. Para un producto determinado recibido por un usuario en particular, "normalmente utilizado" se refiere a un uso típico o común para esa clase de producto, independientemente del estado del usuario en particular o de la forma en que el usuario en particular realmente lo utiliza, espera utilizar o el uso esperado del producto. Un producto es un producto para el consumidor independientemente de que el producto tenga usos comerciales importantes, industriales o no destinados al consumo, a menos que dichos usos representen el único modo relevante de uso del producto.

La "Información de instalación" para un Producto de usuario significa cualquier método, procedimiento, claves de autorización u otra información necesaria para instalar y ejecutar las versiones modificadas de un trabajo cubierto dentro de dicho Producto de usuario desde una versión modificada de su Fuente correspondiente. La información debe ser suficiente para garantizar que el funcionamiento continuo del código de objeto modificado no se impida o interfiera únicamente porque se ha realizado la modificación.

Si usted traspasa un código de objeto bajo esta sección en, o con, o específicamente para su uso en, un Producto de usuario, y el traspaso se produce como parte de una transacción en la que el derecho de posesión y uso del Producto de usuario se transfiere al destinatario a perpetuidad o por un plazo fijo (independientemente de cómo se caracteriza la transacción), la Fuente correspondiente traspasada bajo esta sección debe ir acompañada por la Información de instalación. Pero este requisito no se aplica si ni usted ni algún tercero conservan la capacidad de instalar el código de objeto modificado en el Producto del usuario (por ejemplo, el trabajo se ha instalado en la memoria ROM).

El requisito para proporcionar la Información de instalación no incluye el requisito para continuar proporcionando servicio de asistencia, garantía o actualizaciones para un trabajo que ha sido modificado o instalado por el destinatario, ni para el Producto de usuario en el que se modificó o instaló. El acceso a una red se puede negar cuando la modificación misma afecta material y negativamente al funcionamiento de la red o viola las reglas y los protocolos de comunicación a través de la red.

La Fuente correspondiente que se traspasa y la Información de instalación que se proporciona, de acuerdo con esta sección, deben estar en un formato públicamente documentado (y con una implementación disponible para el público en forma de código fuente), y no debe requerir ninguna contraseña o clave especial para descomprimirse, leerse o copiarse.

7. Términos adicionales.

Los "permisos adicionales" son términos que complementan los términos de esta Licencia haciendo excepciones a una o más de sus condiciones. Los permisos adicionales que se aplican a todo el Programa se deben tratar como si estuvieran incluidos en esta Licencia, en la medida en que sean válidos bajo la ley aplicable. Si los permisos adicionales solo se aplican a parte del programa, esa parte se puede utilizar por separado bajo esos permisos, pero todo el programa se seguirá rigiendo por esta Licencia sin tener en cuenta los permisos adicionales.

Cuando traspasa una copia de un trabajo cubierto, puede, a su opción, eliminar cualquier permiso adicional de esa copia o de cualquier parte de él. (Se pueden escribir permisos adicionales para exigir su propia eliminación en determinados casos cuando se modifica el trabajo). Usted puede colocar permisos adicionales sobre el material, agregados por usted a un trabajo cubierto, para el cual usted tiene o puede dar el permiso apropiado de derechos de autor.

A pesar de cualquier otra disposición de esta Licencia, para el material que agregue a un trabajo cubierto, usted puede (si está autorizado por los titulares de los derechos de autor de ese material) complementar los términos de esta Licencia con los siguientes términos:

- a) La renuncia a la garantía o la limitación de la responsabilidad de forma diferente de los términos de las secciones 15 y 16 de esta Licencia; o
- b) Exigir la preservación de avisos legales razonables especificados o atribuciones de autor en ese material o en los Avisos legales correspondientes que muestran los trabajos que los contengan; o
- c) Prohibir la tergiversación del origen de ese material, o exigir que las versiones modificadas de dicho material se marquen de manera razonable y diferente de la versión original; o
- d) Limitar el uso con fines publicitarios de nombres de licenciantes o autores del material; o
- e) Declinar el otorgamiento de derechos conforme a la legislación sobre marcas comerciales para el uso de algunos nombres comerciales, marcas comerciales o marcas de servicio; o
- f) Requerir indemnización a los licenciantes y a los autores de ese material por cualquier persona que traspase el material (o versiones modificadas de él) con los supuestos contractuales de responsabilidad al beneficiario, por cualquier responsabilidad que estos supuestos contractuales impongan directamente a esos licenciantes y autores.

Todos los demás términos adicionales no permisivos se consideran "restricciones adicionales" en el sentido de la sección 10. Si el Programa tal como lo recibió, o cualquier parte de él, contiene un aviso que indica que está regido por esta Licencia junto con un término que es una restricción adicional, usted puede quitar ese término. Si un documento de licencia contiene una restricción adicional, pero permite volver a otorgar licencia o realizar un traspaso bajo esta Licencia, usted puede agregarla al material del trabajo cubierto que se rige por los términos de ese documento de licencia, siempre que la restricción adicional no supere dicho otorgamiento de licencia o traspaso.

Si agrega términos a un trabajo cubierto de acuerdo con esta sección, debe colocar, en los archivos fuente pertinentes, una declaración de los términos adicionales que se aplican a dichos archivos, o un aviso que indique dónde encontrar los términos que se aplican.

Los términos adicionales, permisivos o no permisivos, se pueden declarar en forma de una licencia por escrito por separado, o se pueden declarar como excepciones; los requisitos anteriores se aplican de cualquier manera.

8. Terminación.

Usted no puede propagar ni modificar un trabajo cubierto excepto según lo estipulado expresamente en esta Licencia. Cualquier intento de propagarlo o modificarlo de otro modo es nulo, y terminará automáticamente sus derechos según esta Licencia (incluida cualquier licencia de patente concedida bajo el tercer párrafo de la sección 11).

Sin embargo, si usted cesa toda infracción de esta Licencia, entonces la licencia otorgada por un titular de derechos de autor en particular se reinstala (a) provisionalmente, a menos que y hasta que el titular de los derechos de autor explícita y finalmente termine la licencia, y (b) permanentemente, si el titular de los derechos de autor no le notifica la infracción por algún medio razonable antes de 60 días después del cese.

Además, la licencia otorgada por un titular de derechos de autor en particular se restablece permanentemente si el titular de los derechos de autor le notifica la infracción por algún medio razonable, esta es la primera vez que recibe una notificación de infracción de esta Licencia (para cualquier trabajo) de ese titular de derechos de autor, y remedia la infracción antes de 30 días después de la recepción de la notificación.

El término de sus derechos según esta sección no termina las licencias de las partes que han recibido copias o derechos de usted según esta Licencia. Si sus derechos cesaron y no han sido restablecidos permanentemente, usted no califica para recibir nuevas licencias para el mismo material según la sección 10.

9. No se requiere aceptación para tener copias.

No está obligado a aceptar esta licencia para recibir o ejecutar una copia del programa. La propagación auxiliar de un trabajo cubierto que ocurre únicamente como consecuencia del uso de la transmisión entre pares para recibir una copia tampoco requiere aceptación. Sin embargo, solo esta Licencia le otorga permiso para propagar o modificar algún trabajo cubierto. Estas acciones infringen los derechos de autor si no acepta esta Licencia. Por lo tanto, al modificar o propagar un trabajo cubierto, usted indica la aceptación de esta Licencia para hacerlo.

10. Licencia automática para los destinatarios posteriores.

Cada vez que traspasa un trabajo cubierto, el receptor recibe automáticamente una licencia de los licenciantes originales, para ejecutar, modificar y propagar ese trabajo, según esta Licencia. Usted no es responsable de hacer cumplir esta Licencia por parte de terceros.

Una "transacción de entidad" es una transacción que transfiere el control de una organización, o sustancialmente todos los activos de una, o la subdivisión de una organización o la fusión de organizaciones. Si la propagación de un trabajo cubierto resulta de una transacción de entidad, cada parte en esa transacción que reciba una copia del trabajo también recibirá las licencias del trabajo que el predecesor de la parte en interés tenía o podría dar en virtud del párrafo anterior, además el derecho a la posesión de la Fuente correspondiente del trabajo del predecesor en interés, si el predecesor la tiene o puede conseguirla con esfuerzos razonables.

Usted no puede imponer ninguna restricción adicional al ejercicio de los derechos otorgados o afirmados según esta Licencia. Por ejemplo, usted no puede imponer una tarifa por licencia, regalías u otro cargo por el ejercicio de los derechos otorgados bajo esta Licencia, así como tampoco puede iniciar un litigio (incluida una demanda cruzada o contrademanda en una demanda) con la finalidad de alegar que se infringe cualquier demanda de patente a través de la realización, el uso, la venta, el ofrecimiento para la venta, o la importación del Programa o cualquier parte de él.

11. Patentes.

Un "contribuyente" es un titular de derechos de autor que autoriza el uso bajo esta Licencia del Programa o un trabajo en el que se basa el Programa. El trabajo así licenciado se llama la "versión del contribuyente".

Las "reivindicaciones esenciales de patente" de un contribuyente son todas las reclamaciones de patente de propiedad o controladas por el contribuyente, ya sean obtenidas o adquiridas en lo sucesivo, que se infringirían de alguna manera, permitidas por esta Licencia, de hacer, utilizar o vender su versión de contribuyente, pero no incluyen reclamaciones que se infringirían solo como consecuencia de una modificación ulterior de la versión del contribuyente. A los efectos de esta definición, el "control" incluye el derecho a conceder sublicencias de patente de manera compatible con los requisitos de esta Licencia.

Cada contribuyente le otorga una licencia de patente no exclusiva, mundial, libre de regalías bajo las reivindicaciones esenciales de patente del contribuyente, para hacer, utilizar, vender, ofrecer a la venta, importar y de otra manera ejecutar, modificar y propagar el contenido de la versión del contribuyente.

En los tres párrafos siguientes, una "licencia de patente" es cualquier acuerdo o compromiso expreso, como sea que se denomine, de no hacer cumplir una patente (como un permiso expreso para practicar una patente o pacto para no demandar por infracción de patente). "Otorgar" tal licencia de patente a una parte significa hacer dicho acuerdo o compromiso de no hacer cumplir una patente contra la parte.

Si usted traspasa un trabajo cubierto, confiando a sabiendas en una licencia de patente, y la Fuente correspondiente del trabajo no está disponible para que nadie la copie, libre de cargo y bajo los términos de esta Licencia, a través de un servidor de red disponible públicamente u otros medios fácilmente accesibles, entonces usted debe (1) hacer que la Fuente correspondiente esté disponible, o (2) hacer los arreglos para privarse del beneficio de la licencia de patente para este trabajo en particular, o (3) arreglar, de manera compatible con los requisitos de esta Licencia, la extensión de la licencia de patente a los receptores posteriores. "Confiando a sabiendas" significa que usted tiene conocimiento real de que, excepto para la licencia de patente, el traspaso del trabajo cubierto en un país, o el uso del receptor del trabajo cubierto en un país, infringirían una o más patentes identificables en ese país que usted tiene razón para creer que son válidas.

Si, en relación con una sola transacción o acuerdo, usted traspasa, o propaga proporcionando el traspaso de, un trabajo cubierto, y otorga una licencia de patente a algunas de las partes que reciben el trabajo cubierto autorizándolas a utilizar, propagar, modificar o traspasar una copia específica del trabajo cubierto, entonces la licencia de patente que usted concede se extiende automáticamente a todos los beneficiarios del trabajo cubierto y los trabajos basados en ella.

Una licencia de patente es "discriminatoria" si no incluye dentro del alcance de su cobertura, prohíbe el ejercicio o está condicionada al no ejercicio de uno o más de los derechos que se conceden específicamente en virtud de esta Licencia. Usted no puede transmitir un trabajo cubierto si es parte de un acuerdo con un tercero que está en el negocio de la distribución de software, bajo el cual usted hace un pago al tercero en función del alcance de su actividad de traspasar el trabajo, y bajo el cual el tercero otorga, a cualquiera de las partes que recibirían de usted el trabajo cubierto, una licencia discriminatoria de patente (a) en relación con las copias del trabajo cubierto que usted traspasó (o copias hechas de esas copias), o (b) principalmente para y en relación con productos específicos o compilaciones que contienen el trabajo cubierto, a menos que usted haya hecho ese arreglo, o que la licencia de patente fuera otorgada, antes del 28 de marzo de 2007.

Ninguna parte de esta Licencia se interpretará en un sentido excluyente o limitante respecto de cualquier licencia implícita u otras defensas a la infracción que de otra manera podrían estar disponibles para usted bajo la ley de patentes aplicable.

12. Sin sometimiento de la libertad de los demás.

Si se le imponen condiciones (ya sea por orden judicial, acuerdos o de otra manera) que contradigan las condiciones de esta Licencia, no lo excusan de las condiciones de esta Licencia. Si usted no puede traspasar un trabajo cubierto para satisfacer simultáneamente sus obligaciones según esta Licencia y cualquier otra obligación pertinente, entonces como consecuencia usted no puede traspasarlo en absoluto. Por ejemplo, si usted acuerda términos que lo obligan a cobrar una regalía para traspasar más allá de aquellos a quienes usted traspasa el Programa, la única manera en que usted podría cumplir esos términos y esta Licencia sería abstenerse totalmente de traspasar el Programa.

13. Uso con la Licencia Pública General Affero de GNU.

A pesar de cualquier otra disposición de esta Licencia, usted tiene permiso para vincular o combinar cualquier trabajo cubierto con un trabajo bajo licencia según la versión 3 de la Licencia Pública General Affero de GNU en un solo trabajo combinado, y para traspasar el trabajo resultante. Los términos de esta Licencia se siguen aplicando a la parte que es el trabajo cubierto, pero los requisitos especiales de la Licencia Pública General Affero de GNU, sección 13, referente a la interacción a través de una red se aplican a la combinación como tal.

14. Versiones revisadas de esta licencia.

La Free Software Foundation podría publicar versiones revisadas o nuevas versiones de la Licencia Pública General de GNU cada cierto tiempo. Dichas nuevas versiones serán similares en espíritu a la presente versión, pero podrían diferir en los detalles para abordar nuevos problemas o preocupaciones.

A cada versión se le asigna un número de versión distintivo. Si el Programa especifica que se aplica una versión numerada determinada de la Licencia Pública General GNU "o cualquier versión posterior", tiene la opción de seguir los términos y condiciones de esa versión numerada o de cualquier versión posterior publicada por la Free Software Foundation. Si el Programa no especifica un número de versión de la Licencia Pública General de GNU, puede elegir cualquier versión publicada por la Free Software Foundation.

Si el Programa especifica que un proxy puede decidir qué versiones futuras de la Licencia Pública General GNU se pueden utilizar, la declaración pública de aceptación de una versión de ese proxy lo autoriza permanentemente a elegir esa versión para el Programa.

Las versiones de licencia posteriores pueden proporcionarle permisos adicionales o distintos. Sin embargo, no se imponen obligaciones adicionales a ningún autor o titular de los derechos de autor como resultado de su elección para seguir una versión posterior.

15. Exclusión de garantías.

NO HAY GARANTÍAS PARA EL PROGRAMA, EN LA MEDIDA EN QUE LO PERMITA LA LEY APLICABLE. EXCEPTO CUANDO SE ESTABLECE LO CONTRARIO POR ESCRITO, LOS TITULARES DE LOS DERECHOS DE AUTOR U OTRAS PARTES PROPORCIONAN EL PROGRAMA "TAL COMO ESTÁ" SIN GARANTÍAS DE NINGÚN TIPO, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, INCLUIDAS, ENTRE OTRAS, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD E IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO EN PARTICULAR. TODO EL RIESGO REFERENTE A LA CALIDAD Y EL DESEMPEÑO DEL PROGRAMA ES SUYO. SI EL PROGRAMA DEMUESTRA SER DEFECTUOSO, USTED ASUME EL COSTO DE TODOS LOS SERVICIOS, REPARACIONES O CORRECCIONES NECESARIOS.

16. Limitación de responsabilidad.

EN NINGÚN CASO, A MENOS QUE LA LEY APLICABLE LO EXIJA O SE ACUERDE POR ESCRITO, UN TITULAR DE DERECHOS DE AUTOR, O CUALQUIER OTRA PARTE QUE MODIFIQUE O TRASPASE EL PROGRAMA SEGÚN LO PERMITIDO ANTERIORMENTE, SERÁ RESPONSABLE ANTE USTED POR DAÑOS, INCLUIDO CUALQUIER DAÑO GENERAL, ESPECIAL, INCIDENTAL O CONSECUENTE DERIVADO DEL USO O LA INCAPACIDAD DE UTILIZAR EL PROGRAMA (INCLUIDO, ENTRE OTROS, LA PÉRDIDA DE DATOS O DATOS QUE SE REPRESENTAN SIN PRECISIÓN O PÉRDIDAS SUFRIDAS POR USTED O POR TERCEROS, O LA FALLA DEL PROGRAMA PARA FUNCIONAR CON CUALQUIER OTRO PROGRAMA), INCLUSO SI SE NOTIFICÓ A DICHO TITULAR U OTRA PARTE DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS.

17. Interpretación de las Secciones 15 y 16.

Si a la exclusión de garantías y la limitación de responsabilidad proporcionada anteriormente no se les puede dar efecto legal local de acuerdo con sus términos, los tribunales competentes deberán aplicar la ley local que se aproxime más a una renuncia absoluta de toda responsabilidad civil en relación con el Programa, a menos que una garantía o suposición de responsabilidad acompañe una copia del Programa a cambio de un precio.

FIN DE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES

Licencia pública general reducida de GNU

Versión 3, 29 de junio de 2007

Copyright © 2007 Free Software Foundation, Inc. <<http://fsf.org/>>

Se permite reproducir y distribuir copias literales de este documento de licencia, pero no modificarlo.

Esta versión de la Licencia pública general reducida de GNU incorpora los términos y condiciones de la versión 3 de la Licencia pública general de GNU, complementada con los permisos adicionales que se detallan a continuación.

0. Definiciones adicionales.

Como se utiliza en este documento, "esta Licencia" se refiere a la versión 3 de la Licencia pública general reducida de GNU, y "GPL de GNU" se refiere a la versión 3 de la Licencia pública general de GNU.

"La Biblioteca" se refiere a un trabajo cubierto regido por esta Licencia, que no sea una Aplicación o un Trabajo combinado como se define a continuación.

Una "Aplicación" es cualquier trabajo que hace uso de una interfaz proporcionada por la Biblioteca, pero que no se basa de otro modo en la Biblioteca. La definición de una subclase de una clase definida por la Biblioteca se considera un modo de utilizar una interfaz proporcionada por la Biblioteca.

Un "Trabajo combinado" es un trabajo producido mediante la combinación o el enlace de una Aplicación con la Biblioteca. La versión específica de la Biblioteca con la que se realizó el Trabajo combinado también se denomina "Versión enlazada".

La "Fuente correspondiente mínima" para un Trabajo combinado significa la Fuente correspondiente para el Trabajo combinado, excluyendo cualquier código fuente para partes del Trabajo combinado que, considerado de forma aislada, se basan en la Aplicación y no en la Versión enlazada.

El "Código de aplicación correspondiente" para un Trabajo combinado significa el código del objeto o el código fuente para la Aplicación, incluso cualquier dato y programa de utilidad necesarios para reproducir el Trabajo combinado de la Aplicación, excluidas las Bibliotecas del sistema del Trabajo combinado.

1. Excepción a la Sección 3 de la GPL de GNU.

Puede transmitir un trabajo cubierto en virtud de las secciones 3 y 4 de esta Licencia sin estar obligado por la sección 3 de la GPL de GNU.

2. Traspasar versiones modificadas.

Si modifica una copia de la Biblioteca y, en sus modificaciones, una instalación hace referencia a una función o datos que debe proporcionar una Aplicación que utilice la instalación (que no sea un argumento pasado cuando se invoca la instalación), puede transmitir una copia de la versión modificada:

- a) en virtud de esta Licencia, siempre que usted haga un esfuerzo de buena fe para asegurar que, en el caso de que una Aplicación no suministre la función o los datos, la instalación todavía funcione, y realice cualquier parte de su propósito que conserve su sentido, o
- b) en virtud de la GPL de GNU, sin ninguno de los permisos adicionales de esta Licencia aplicables a esa copia.

3. Código de objeto que incorpora material de los archivos del encabezado de la biblioteca.

La forma de código del objeto de una aplicación puede incorporar material de un archivo de encabezado que forma parte de la biblioteca. Puede transmitir dicho código de objeto en términos de su elección, siempre que, si el material incorporado no se limita a parámetros numéricos, diseños de estructura de datos y descriptores de acceso, o macros pequeñas, las funciones y plantillas en línea (diez o menos líneas de longitud), realice lo siguiente:

- a) Dar un aviso destacado con cada copia del código de objeto de que la Biblioteca se utiliza en este y que la Biblioteca y su uso están cubiertos por esta Licencia.
- b) Acompañar el código del objeto con una copia de la GPL de GNU y este documento de licencia.

4. Trabajos combinados.

Puede transmitir un Trabajo combinado bajo términos de su elección que, considerados en conjunto, efectivamente no restringen la modificación de las partes de la Biblioteca contenidas en el Trabajo combinado e ingeniería inversa para depurar tales modificaciones, si también hace todo lo siguiente:

- a) Dar un aviso destacado con cada copia del Trabajo combinado de que la Biblioteca se utiliza en este y que la Biblioteca y su uso están cubiertos por esta Licencia.
- b) Acompañar el Trabajo combinado con una copia de la GPL de GNU y este documento de licencia.
- c) Para un Trabajo combinado que muestra avisos de derechos de autor durante la ejecución, incluya el aviso de derechos de autor de la Biblioteca entre estos avisos, así como una referencia que dirija al usuario a las copias de la GPL de GNU y este documento de licencia.
- d) Realice una de las siguientes acciones:
 - 0) Transmita la Fuente correspondiente mínima en virtud de los términos de esta Licencia, y el Código de aplicación correspondiente en una forma adecuada para, y en términos que permitan, al usuario volver a combinar o volver a vincular la Aplicación con una versión modificada de la Versión vinculada para producir un Trabajo combinado modificado, de la manera especificada por la sección 6 de la GPL de GNU para transmitir la Fuente correspondiente.
 - 1) Utilice un mecanismo adecuado de biblioteca compartida para vincular con la Biblioteca. Un mecanismo adecuado es aquel que (a) utiliza en el tiempo de ejecución una copia de la Biblioteca ya presente en el sistema informático del usuario, y (b) funciona correctamente con una versión modificada de la Biblioteca compatible con la interfaz con la Versión vinculada.
- e) Proporcionar información de instalación, pero solo si de otra manera se le requiriera proporcionar dicha información en virtud de la sección 6 de la GPL de GNU, y solo en la medida en que dicha información sea necesaria para instalar y ejecutar una versión modificada del Trabajo combinado producido al volver a combinar o volver a vincular la Aplicación con una versión modificada de la Versión vinculada. (Si utiliza la opción 4d0, la información de instalación debe acompañar la Fuente correspondiente mínima y el Código de aplicación correspondiente. Si utiliza la opción 4d1, debe proporcionar la información de instalación de la forma especificada en la sección 6 de la GPL de GNU para transmitir la Fuente correspondiente).

5. Bibliotecas combinadas.

Puede colocar instalaciones de la biblioteca que son un trabajo basado en la Biblioteca lado a lado en una sola biblioteca junto con otras instalaciones de la biblioteca que no son Aplicaciones y que no están cubiertas por esta Licencia, y transmitir dicha biblioteca combinada bajo términos de su elección, si realiza las siguientes dos acciones:

- a) Acompañar la biblioteca combinada con una copia del mismo trabajo basado en la Biblioteca, sin combinar con ninguna otra biblioteca, transmitida según los términos de esta Licencia.
- b) Dar un aviso destacado con la biblioteca combinada de que parte de ella es un trabajo basado en la Biblioteca y explicar dónde encontrar la forma no combinada que acompaña al mismo trabajo.

6. Versiones revisadas de la Licencia pública general reducida de GNU.

La Free Software Foundation podría publicar versiones revisadas o nuevas versiones de la Licencia pública general reducida de GNU cada cierto tiempo. Dichas nuevas versiones serán similares en esencia a la presente versión, pero podrían diferir en los detalles para abordar nuevos problemas o preocupaciones.

A cada versión se le asigna un número de versión distintivo. Si la Biblioteca como la recibió especifica que se aplica una versión numerada determinada de la Licencia pública general reducida de GNU "o cualquier versión posterior", tiene la opción de seguir los términos y condiciones de esa versión publicada o de cualquier versión posterior publicada por la Free Software Foundation. Si la Biblioteca tal como la recibió no especifica un número de versión de la Licencia pública general reducida de GNU, puede elegir cualquier versión de la Licencia pública general reducida de GNU alguna vez publicada por la Free Software Foundation.

Si la Biblioteca como la recibió especifica que un proxy puede decidir qué versiones futuras de la Licencia pública general reducida GNU se van a aplicar, la declaración pública de aceptación de cualquier versión de ese proxy es una autorización permanente para que seleccione esa versión para la Biblioteca.

Licencia OpenSSL

Copyright (c) 1998-2017 The OpenSSL Project. Todos los derechos reservados.

Se permite la redistribución y el uso en formas fuente y binarias, con o sin modificación, siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

1. Las redistribuciones del código fuente deben conservar el aviso de derechos de autor anterior, esta lista de condiciones y la siguiente exclusión.
2. Las redistribuciones en formato binario deben reproducir el aviso de derechos de autor anterior, esta lista de condiciones y la siguiente exclusión en la documentación u otros materiales proporcionados con la distribución.
3. Todos los materiales publicitarios que mencionen las características o el uso de este software deben mostrar la siguiente notificación: "Este producto incluye software desarrollado por OpenSSL Project para su uso en OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)"

4. Los nombres "OpenSSL Toolkit" y "OpenSSL Project" no se deben utilizar para promocionar o recomendar productos derivados de este software sin previo permiso por escrito. Para obtener permiso por escrito, comuníquese con openssl-core@openssl.org.
5. Los productos derivados de este software no se pueden llamar "OpenSSL" ni puede aparecer "OpenSSL" en sus nombres sin previo permiso por escrito de OpenSSL Project.
6. Las redistribuciones de cualquier forma deben conservar la siguiente notificación: "Este producto incluye software desarrollado por OpenSSL Project para su uso en OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)"

ESTE SOFTWARE LO PROPORCIONA OpenSSL Project "TAL COMO ESTÁ" Y SE EXCLUYE CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUIDAS, ENTRE OTRAS, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZACIÓN Y ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO EN PARTICULAR. EN NINGÚN CASO OpenSSL Project O SUS COLABORADORES SERÁN RESPONSABLES DE CUALQUIER DAÑO DIRECTO, INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL, PUNITIVO O CONSECUENTE (INCLUIDOS, ENTRE OTROS, EL ABASTECIMIENTO DE BIENES O SERVICIOS SUSTITUTOS; LA PÉRDIDA DE USO, DATOS O GANANCIAS; O LA INTERRUPCIÓN DEL NEGOCIO) CAUSADO Y EN CUALQUIER TEORÍA DE RESPONSABILIDAD, YA SEA CONTRACTUAL, RESPONSABILIDAD ESTRICTA O EXTRA CONTRACTUAL (INCLUSO NEGLIGENCIA U OTRO) QUE SURJA DE CUALQUIER MODO DEL USO DE ESTE SOFTWARE, INCLUSO SI SE NOTIFICÓ LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS.

Este producto incluye software criptográfico escrito por Eric Young (eay@cryptsoft.com). Este producto incluye software escrito por Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Licencia original de SSLeay

Copyright (C) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) Todos los derechos reservados.

Este paquete es una implementación de SSL escrita por Eric Young (eay@cryptsoft.com). La implementación fue escrita para cumplir con Netscapes SSL.

Esta biblioteca es gratuita para uso comercial y no comercial, siempre y cuando se atiendan las siguientes condiciones. Las siguientes condiciones se aplican a todos los códigos que se encuentran en esta distribución, ya sea el código RC4, RSA, lhash, DES, etc., no solo el código SSL. La documentación de SSL incluida con esta distribución está cubierta por los mismos términos de derechos de autor, excepto que el titular es Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Los derechos de autor siguen siendo de Eric Young, y como tal, no se debe eliminar ningún aviso derechos de autor del código. Si este paquete se utiliza en un producto, se debe atribuir a Eric Young la autoría de las partes de la biblioteca utilizadas. Esto puede ser en forma de un mensaje textual en el inicio del programa o en la documentación (en línea o textual) que se proporciona con el paquete.

Se permite la redistribución y el uso en formas fuente y binarias, con o sin modificación, siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

1. Las redistribuciones del código fuente deben conservar el aviso de derechos de autor, esta lista de condiciones y la siguiente exclusión.
2. Las redistribuciones en formato binario deben reproducir el aviso de derechos de autor anterior, esta lista de condiciones y la siguiente exclusión en la documentación u otros materiales proporcionados con la distribución.
3. Todos los materiales publicitarios que mencionen las características o el uso de este software deben mostrar la siguiente notificación: "Este producto incluye software criptográfico escrito por Eric Young (eay@cryptsoft.com)". La palabra "criptográfico" se puede omitir si las rutinas de la biblioteca que se está utilizando no están relacionadas con elementos criptográficos :-).
4. Si incluye cualquier código específico de Windows (o un derivado de este) del directorio de aplicaciones (código de aplicación), debe incluir una notificación: "Este producto incluye software escrito por Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

ESTE SOFTWARE LO PROPORCIONA ERIC YOUNG "TAL COMO ESTÁ" Y SE EXCLUYE CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUIDAS, ENTRE OTRAS, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZACIÓN Y ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO EN PARTICULAR. EN NINGÚN CASO EL AUTOR O SUS COLABORADORES SERÁN RESPONSABLES DE CUALQUIER DAÑO DIRECTO, INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL, PUNITIVO O CONSECUENTE (INCLUIDOS, ENTRE OTROS, EL ABASTECIMIENTO DE BIENES O SERVICIOS SUSTITUTOS; LA PÉRDIDA DE USO, DATOS O GANANCIAS; O LA INTERRUPCIÓN DEL NEGOCIO) CAUSADO Y EN CUALQUIER TEORÍA DE RESPONSABILIDAD, YA SEA CONTRACTUAL, RESPONSABILIDAD ESTRICTA O EXTRA CONTRACTUAL (INCLUSO NEGLIGENCIA U OTRO) QUE SURJA DE CUALQUIER MODO DEL USO DE ESTE SOFTWARE, INCLUSO SI SE NOTIFICÓ LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS.

Los términos de licencia y distribución de cualquier versión disponible públicamente o derivada de este código no se pueden cambiar. Es decir, este código no se puede copiar y poner simplemente bajo otra licencia de distribución [incluida la Licencia Pública GNU].

The logo for Suprema, featuring the word "suprema" in a white, lowercase, sans-serif font. Below it, the words "BIOMETRICS & SECURITY" are written in a smaller, all-caps, sans-serif font. The logo is set against a dark red rectangular background.

suprema
BIOMETRICS & SECURITY

Suprema Inc.

17F Parkview Tower, 248, Jeongjail-ro, Bundang- gu, Seongnam-si, Gyeonggi-do, 13554, Rep. of KOREA
Tel: +82 31 783 4502 | Fax: +82 31 783 4503 | Inquiry: sales@supremainc.com

©2019 Suprema Inc. Suprema y los números y los nombres que identifican productos mencionados en este documento son marcas comerciales registradas de Suprema, Inc. Todas las marcas y los nombres de productos que no pertenecen a Suprema son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivas compañías. La apariencia del producto, el estado de la estructura o las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso.