

MANUAL TÉCNICO

MUEBLE uELITE

UNIDESA



CIRSA 

15 Marzo 2018

www.unidesa.com

1. Notas de Seguridad.....	3
2. Identificación	13
3. Especificaciones	21
4. Área de Servicio	25
5. Menú Principal de Servicio	49
6. Fases de Test	55
7. Sistema Integral de Monética	119
8. Fuera de Servicio.....	153
9. Conexión General	161

*Este documento está protegido por la Ley de Propiedad Intelectual. Ninguna parte puede ser reproducida, transmitida o transformada de ninguna forma ni por cualquier medio, electrónico o mecánico, incluyendo fotocopias y copiado, para ningún otro propósito que no sea el personal del propietario de las máquinas de juego, sin el permiso por escrito de **Universal de Desarrollos Electrónicos S.A.***

*La información contenida en este manual está sujeta a modificación, sin previo aviso, y carece de efectos vinculantes para **Universal de Desarrollos Electrónicos S.A.***

Este capítulo expone las notas de seguridad que debe tener en cuenta para evitar riesgos de lesiones a personas o daños a la máquina.

Contenido

1.1. Consejos y Advertencias de Seguridad	4
1.2. Almacenamiento y Transporte	4
1.3. Desembalaje.....	5
1.4. Características de la zona para la instalación de la máquina	6
1.5. Requisitos de la red de Alimentación.....	6
1.6. Instalación.....	8
1.6.1. Fijación de la máquina	8
1.6.2. Instrucciones para la fijación de la máquina	8
1.7. Puesta en servicio del equipo.....	10
1.8. Recomendaciones de Servicio	10
1.9. Limpieza de la máquina.....	11
1.10. Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos (RAEE)	11
1.11. Recambios.....	12
1.12. Precauciones	12



ATENCIÓN NO INSTALE NI PONGA EN SERVICIO LA MÁQUINA SIN HABER LEÍDO Y APLICADO EL CONTENIDO DE ESTAS NOTAS DE SEGURIDAD.

1.1. Consejos y Advertencias de Seguridad

Este aparato pueden utilizarlo personas con edad de 18 años y superior y personas con capacidades físicas, sensoriales o mentales reducidas o falta de experiencia y conocimiento, si se les ha dado la supervisión o formación apropiadas respecto al uso del aparato de una manera segura y comprenden los peligros que implica. Los niños no deben jugar con el aparato. La limpieza y el mantenimiento a realizar por el usuario no deben de realizarlo los niños.

La puesta en marcha y el acceso al interior de la máquina, correspondiente al área de servicio, debe ser realizado por personal cualificado del servicio técnico.

PRECAUCIÓN
RIESGO DE EXPLOSIÓN EN CASO DE SUSTITUCIÓN DE LA BATERÍA
POR UNA DE TIPO INCORRECTO
DESHÁGASE DE LAS BATERÍAS USADAS DE ACUERDO CON LAS
INSTRUCCIONES

1.2. Almacenamiento y Transporte

Sitúe siempre la máquina en posición vertical, no apile máquinas embaladas.

Almacene las máquinas en un lugar adecuado para evitar defectos que puedan afectar a su seguridad eléctrica y/o mecánica. Es preciso proteger la máquina contra lluvia, humedad, ambientes salinos u otros que puedan comprometer la seguridad de la máquina.

Antes de conectar la máquina a la red eléctrica preste especial atención a aquellas que hubiesen presentado deformaciones en el embalaje protector, atribuibles a: golpes, caídas o a un trato deficiente.

Realice el transporte de la máquina,



Figura 1.2. Asas y Ruedas Transporte

con o sin embalaje, siempre en posición vertical, el transporte en posición inclinada u horizontal no es recomendable.

La máquina dispone en la parte inferior de unas ruedas que facilitan su desplazamiento. Una vez desembalado, desplace la máquina mediante las asas situadas en la parte posterior hacia la zona de instalación.

En caso de estar en el proceso de instalación, es necesario prestar atención para que no se produzca una tensión innecesaria en el cable de red.

Al finalizar la instalación la máquina quedará en estado estacionario, mediante la instrucción de fijación de la máquina. Consultar «**1.6.2. Instrucciones para la fijación de la máquina**».



ATENCIÓN:

*NO DESPLACE LA MÁQUINA EN POSICIÓN INCLINADA U HORIZONTAL.
REALICE EL TRANSPORTE, CON O SIN EMBALAJE, SIEMPRE EN POSICIÓN
VERTICAL.*

1.3. Desembalaje

Antes de desembalar es necesario realizar una inspección visual externa del estado en que se encuentra el embalaje.

Si el embalaje presenta signos de malos tratos, deformaciones u otros defectos debe prestarse especial atención al estado interno del producto.

Los restos del embalaje se deben depositar en las zonas o contenedores definidos, al objeto de no perjudicar al medio ambiente.

Antes de cortar los flejes de embalaje inspeccione su estado, prevea si pueden salir despedidos o darse otra situación que pudiera provocar daños a las personas o al entorno.

Retire el embalaje y los elementos protectores, es necesario prestar atención a los accesorios de instalación para no perderlos con los restos de embalaje.

1.4. Características de la zona para la instalación de la máquina

El lugar escogido para la operación de la máquina debe cumplir los requisitos siguientes:

- ▶ Este producto sólo es válido para su uso en interiores.
- ▶ No instale la máquina en una zona donde se puedan usar chorros de agua.
- ▶ No exponga la máquina directamente a la luz solar, ni bajo focos de radiación infrarroja u otros sistemas de emisión calorífica, ni a la lluvia y evite los lugares polvorientos.
- ▶ Instale la máquina sobre una superficie fija lisa y horizontal que asegure su estabilidad. La máquina no ha de estar sometida a vibraciones ni golpes fuertes, con suficiente espacio para que el usuario pueda sentirse cómodo en las condiciones de juego.
- ▶ No sitúe la máquina en lugares que puedan obstaculizar la seguridad del local.
- ▶ No bloquee ni cubra las aberturas de la máquina.

1.5. Requisitos de la red de Alimentación



PELIGRO:

ANTES DE CONECTAR LA MÁQUINA A LA RED DE ALIMENTACIÓN, ASEGÚRESE DE QUE LA TENSIÓN Y FRECUENCIA DE LA RED COINCIDEN CON LAS ESPECIFICACIONES DE LA PLACA DE IDENTIDAD DE LA MÁQUINA.

Fabricado por:

CE	 UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS, S.A. C.I.F. A08768335 CTRA. DE CASTELLAR, 298 08226 - TERRASSA - BARCELONA	
Nº Reg. Fabricante	<input style="width: 100%;" type="text"/>	
Nº Reg. Modelo	<input style="width: 100%;" type="text"/>	
Serie	<input style="width: 100%;" type="text"/>	
Nº Fab.	<input style="width: 50%;" type="text"/>	Tipo <input style="width: 50%;" type="text"/>
Mod. Comercial	<input style="width: 100%;" type="text"/>	
Ref. Técnica	<input style="width: 100%;" type="text"/>	
PARA USO EN INTERIORES 2250762/1		

Figura 1.5. Ejemplo de la Placa Identidad

**PELIGRO:**

*ESTA MÁQUINA ES DE **CLASE I**. ESTÁ EQUIPADA CON UN CABLE DE ALIMENTACIÓN CON TOMA DE TIERRA (TRES CONDUCTORES). PARA REDUCIR EL RIESGO DE DESCARGAS ELÉCTRICAS, CONÉCTELA SIEMPRE A UNA BASE DE CONEXIÓN A LA RED DE ALIMENTACIÓN CON TOMA DE TIERRA.*

**PELIGRO:**

NO TODOS LOS CABLES DE ALIMENTACIÓN ELÉCTRICA TIENEN LA MISMA CAPACIDAD. LOS CABLES DE EXTENSIÓN DE TIPO DOMÉSTICO NO ESTÁN PROVISTOS DE PROTECCIONES CONTRA SOBRECARGAS Y POR LO TANTO NO SON APROPIADOS PARA SU USO EN ESTE TIPO DE MÁQUINAS.

La red del edificio, destinada a suministrar energía eléctrica, deberá ser conforme con las disposiciones del R.D. 824/2002, de 2 de Agosto, relativo al Reglamento Electrotécnico para la Baja Tensión.

La red de alimentación eléctrica debe disponer de un sistema adecuado de protección incorporando los siguientes elementos:

- ▶ Un disyuntor magneto térmico de 10 amperios, para el supuesto caso de existir una sobre intensidad que supere el mencionado valor.
- ▶ Un disyuntor diferencial ajustado a una corriente de 30mA.

La máquina deberá de estar instalada de tal modo que el lateral cercano a la zona de entrada de la red esté libre de obstáculos que impidan el acceso a dicha zona.

Para evitar posibles cortes de red de alimentación por parte del usuario, el conector de red y el interruptor están en la parte posterior de la máquina.

Antes de desconectar la máquina de la toma de red se debe comprobar que el interruptor principal esté en posición abierto (0).

1.6. Instalación

1.6.1. Fijación de la máquina

La máquina estará anclada a la pared del edificio para evitar su vuelco. Para ello deben seguirse las indicaciones «**1.6.2. Instrucciones para la fijación de la máquina**».



ATENCIÓN:

EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS NO PERMITE OPERAR CON LA MÁQUINA SI NO SE CUMPLE CON LOS REQUISITOS DE FIJACIÓN MECÁNICA.

1.6.2. Instrucciones para la fijación de la máquina

La parte superior de la máquina deberá estar fijada a la pared del edificio al objeto de evitar el vuelco de la misma motivado por la aplicación involuntaria de un empuje en cualquiera de las caras, frontal o laterales. Es importante recordar que «**el reglamento de máquinas recreativas NO PERMITE operar con la máquina si no cumple con los requisitos de fijación mecánica**». Para ello, deberán utilizarse los materiales de fijación ubicados en una bolsa dentro del cajón de recaudación.

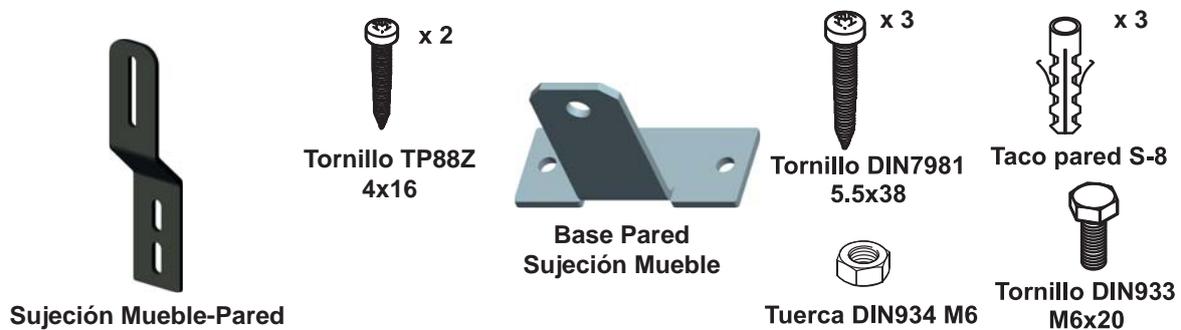


Figura 1.6.a Material Fijación

Procedimiento para la fijación mecánica a la pared :



Figura 1.6.b Fijación a la Pared

- 1 Fijar en la parte superior de la máquina la «**Sujeción Mueble-Pared**» que se adjunta, para ello se utilizarán los dos tornillos 4x16 TP88Z.

- 2 El piso del suelo será resistente con una superficie lisa y horizontal. En la cara posterior de la máquina existirá una pared vertical con unas características que permitan fijar la máquina para evitar el vuelco de la misma.



Figura 1.6.c Fijación a la Pared

- 3 Ubicar la máquina en la zona y en posición para su uso y proceder a:
- Insertar la pieza «**Base Pared**» en la ranura de la «**Sujeción Mueble-Pared**» del apartado 1.
 - Presentar a la pared del edificio, la «**Base Pared**» y marcar los orificios para realizar los agujeros de fijación. Retirar la máquina para poder realizar los taladros con comodidad.
 - En la operación anterior deberá cuidarse que las posiciones relativas de las piezas «**Sujeción Mueble-Pared**» y «**Base Pared**» tengan la suficiente holgura para compensar las posibles desviaciones y mantener la estética adecuada.

- 4 Realizar los tres taladros a la pared con una broca del número 8, colocar los tacos de pared S-8 y fijar la pieza «**Base Pared**» mediante los tres tornillos 5.5x38 DIN7981.
- 5 Ubicar la máquina a la posición anterior, de forma que las piezas «**Sujeción Mueble-Pared**» y «**Base Pared**» encajen una con la otra.



Figura 1.6.c Fijación a la Pared

Bloquear la fijación mediante un pasador aplicado a la pieza «**Base Pared**», se puede utilizar el tornillo M6x20 DIN933 con la tuerca M6 DIN934, o utilizar un candado.

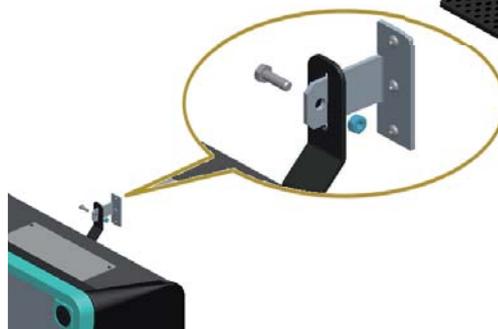


Figura 1.6.d Fijación a la Pared

1.7. Puesta en servicio del equipo

Antes de conectar la máquina es necesario realizar las siguientes operaciones:

- 1 La llave de apertura de la puerta de la máquina da acceso al área de servicio. Para abrir la máquina gire la llave en la cerradura en sentido anti-horario.
 - 2 Sólo tendrán acceso al área de servicio personal formado, consciente de los riesgos que conlleva dicha área, efectuando tareas de limpieza, recaudación de monedas, puesta en marcha de la máquina, reparación, etc., siendo todas ellas operaciones de servicio.
- 
- Figura 1.7 Puerta Principal*
- 3 Retirar el cable de conexión, situado en el cajón de recaudación, y conectarlo entre la base de red de la máquina y la toma de enchufe de red del edificio. A continuación activar el interruptor de red para poner la máquina en marcha.
 - 4 Activar el pulsador «**Test**», situado en el interior de la máquina. Acceder a visualizar las fases **Test lámparas** y **Test de interruptores** de la fase **Test de Hardware**, para comprobar que tanto los LEDS como los microinterruptores de los distintos dispositivos funcionan correctamente y comprobar el volumen del sonido de la máquina. (Ver apartado «**7 Fases de Test**»).
 - 5 Realizar la carga inicial de monedas. Si se desea controlar las monedas teóricas en hopper, acceder a la **Fase 1 del GIM Consulta de Efectivo** (Para más información sobre el sistema de gestión integral de monetica, consultar el capítulo **7. SISTEMA INTEGRAL DE MONÉTICA** de este mismo manual).
 - 6 Desactivar el interruptor «**Test**» y cerrar la puerta. La máquina queda operativa en espera de introducción de monedas.

1.8. Recomendaciones de Servicio

- La desconexión de la máquina de la base de conexión a la red de alimentación se deberá realizar desconectando la clavija de red, nunca estirando del cable de red.
- En los casos en que el **Personal Cualificado de Servicio Técnico** tenga que acceder al interior de la máquina, deberá prestar atención a las advertencias indicadas en el mismo.

- Antes de cerrar la máquina, el **Personal Cualificado de Servicio Técnico** deberá revisar con especial atención los siguientes puntos:
 - 1 Conexiones de todos los puntos marcados con el símbolo de conexión a **tierra de seguridad** eléctrica.
 - 2 Estado de los cables conectados a **tensiones peligrosas**: su cubierta aislante, recorrido, tensiones mecánicas, terminaciones y distancias de seguridad.
 - 3 Estado de los cables conectados a circuitos de muy baja tensión de seguridad cuando pasen por **zonas peligrosas**: cubiertas aislantes, su recorrido y tensiones mecánicas

1.9. Limpieza de la máquina

Para su limpieza externa se utilizará un paño húmedo, que no gotee, y deberá evitarse la utilización de sustancias disolventes y corrosivas. La tela o gamuza utilizada no será abrasiva para evitar el rayado de las superficies decorativas.

Al realizar la operación de limpieza es necesario revisar que las partes de ventilación no estén obstruidas.



PRECAUCIÓN:

NO LIMPIE LA MÁQUINA CON CHORROS DE AGUA.



IMPORTANTE:

• *CUANDO SEA NECESARIO, LIMPIE LA MÁQUINA CON UNA LIGERA SOLUCIÓN DE DETERGENTE CON AGUA, APLICADA MEDIANTE UN PAÑO SUAVE HUMEDECIDO. SEQUE LA MÁQUINA INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE LIMPIAR.*

• *NO USE HIDROCARBUROS O DISOLVENTES CLORADOS. ESTOS PRODUCTOS PUEDEN DAÑAR EL ACABADO DE LA MÁQUINA.*

1.10. Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos (RAEE)

Este producto está dentro del alcance de la Directiva 2012/19/UE.

Al finalizar el periodo de su utilidad y tener la necesidad de desprenderse del mismo será un residuo.

No está permitido depositar estos tipos de residuos en los contenedores convencionales destinados a los residuos urbanos, cuya competencia es de la correspondiente Administración Local.



La gestión de estos residuos requiere de un trato especializado; siendo necesario entregarlos a los agentes autorizados, ubicados en la correspondiente área geográfica en la cual el producto pasa a ser residuo al objeto de simplificar los desplazamientos y garantizar unos procesos conformes a las disciplinas medioambientales.

1.11. Recambios

En caso de que el cable de conexión del aparato a la red eléctrica estuviera defectuoso, éste sólo podrá ser sustituido por uno especial. Con objeto de evitar situaciones de peligro, este cable sólo deberá adquirirse en el Servicio Técnico Oficial de **Universal de Desarrollos Electrónicos S.A.** La sustitución de cualquier componente deberá ser original, suministrado por el Servicio Técnico Oficial de **Universal de Desarrollos Electrónicos S.A.**

1.12. Precauciones

Es necesario cuidar las precauciones de instalación y de puesta en servicio definidas en los apartados anteriores. **Universal de Desarrollos Electrónicos S.A. no se responsabiliza de las consecuencias derivadas por el incumplimiento en las precauciones antes descritas, ni de posibles modificaciones no autorizadas por el fabricante, ni del posible uso inadecuado del producto.**

Este capítulo proporciona una introducción a la máquina de juego. En primer lugar detalla cómo identificar el **producto**, seguido de las **Normas** que satisface y las **Marcas Otorgadas**, a continuación se muestran los **controles** y **elementos** principales de la máquina. Finalmente se detallan los datos de contacto del **fabricante**.

Contenido

2.1. Identificación del Producto.....	14
2.2. Reglamentaciones: Marcas y Normas Aplicadas al Producto	14
2.3. Descripción de Elementos	15
2.3.1. Elementos Exteriores Máquina	15
2.3.2. Elementos Interiores Máquina	16
2.3.3. Elementos CPU ILX.....	17
2.3.4. Configuración de Leds CPU ILX.....	18
2.4. Datos del Fabricante.....	19

2.1. Identificación del Producto

La máquina incorpora una **Placa de Identidad** en el lateral derecho del mueble, en ella se detalla el **Número de Fabricante y Registro**, el **Modelo**, el **Número de Serie** y la **Fecha de Fabricación**, junto a las especificaciones eléctricas más importantes de acuerdo con los requisitos del mercado de destino.

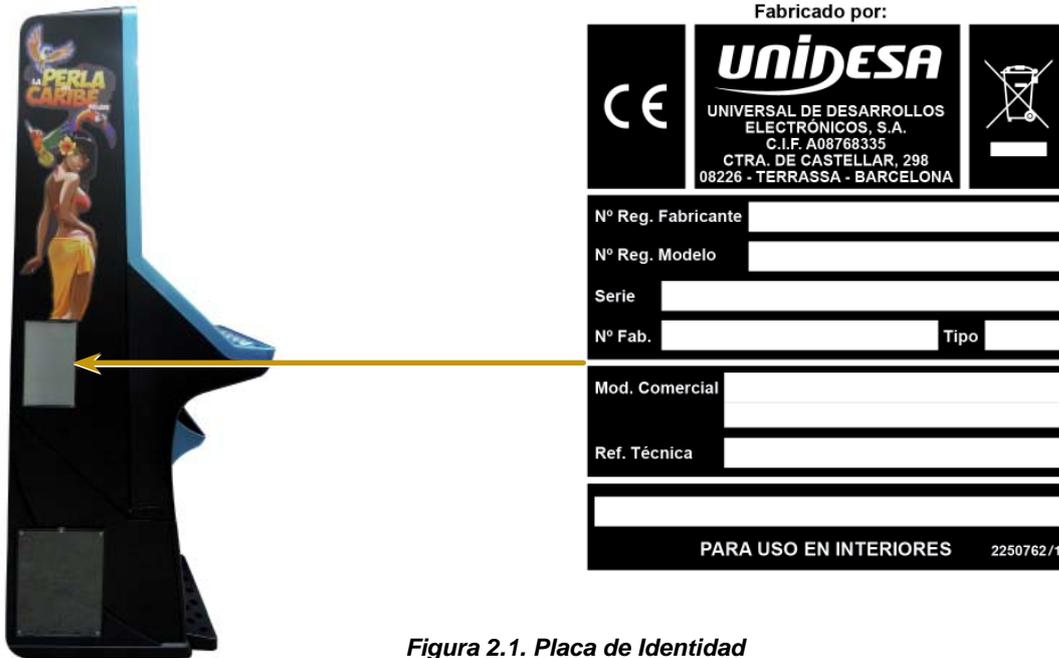


Figura 2.1. Placa de Identidad

2.2. Reglamentaciones: Marcas y Normas Aplicadas al Producto

MODELO	MARCAS (*)
MUEBLE uELITE	

Tabla 2.2. Modelos y normativas

(*) MARCAS Y NORMAS	
	<p>MARCA "CE"</p> <p>UNE-EN 60335-1:2012+AC:2014+A11:2014 "SEGURIDAD DE LOS APARATOS ELECTRODOMÉSTICOS Y ANÁLOGOS" <i>Parte 1: Requisitos Generales.</i></p> <p>UNE-EN 61000-6-1:2007 "COMPATIBILIDAD ELECTROMAGNÉTICA (EMC)" <i>Parte 6.1: Normas Genéricas – Norma genérica de inmunidad en entornos residenciales, comerciales y de industria ligera.</i></p> <p>UNE-EN 61000-6-3:2007/A1 "COMPATIBILIDAD ELECTROMAGNÉTICA (EMC)" <i>Parte 6.3: Normas Genéricas – Norma de emisión en entornos residenciales, comerciales y de industria ligera.</i></p>

2.3. Descripción de Elementos

2.3.1. Elementos Exteriores Máquina



Figura 2.3.a Elementos Exteriores Máquina

2.3.2. Elementos Interiores Máquina

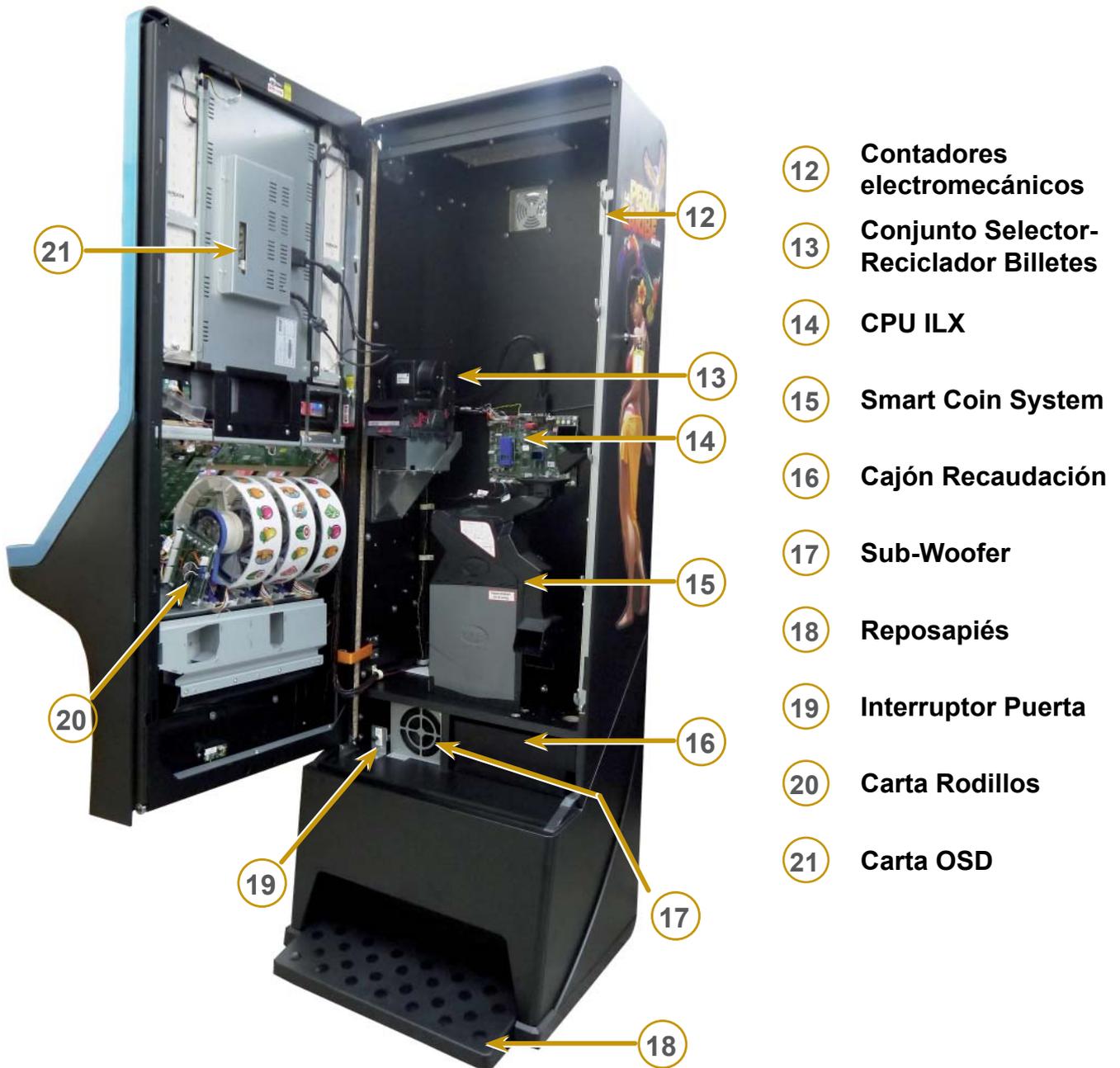


Figura 2.3.b Elementos Interiores Máquina

2.3.3. Elementos CPU ILX

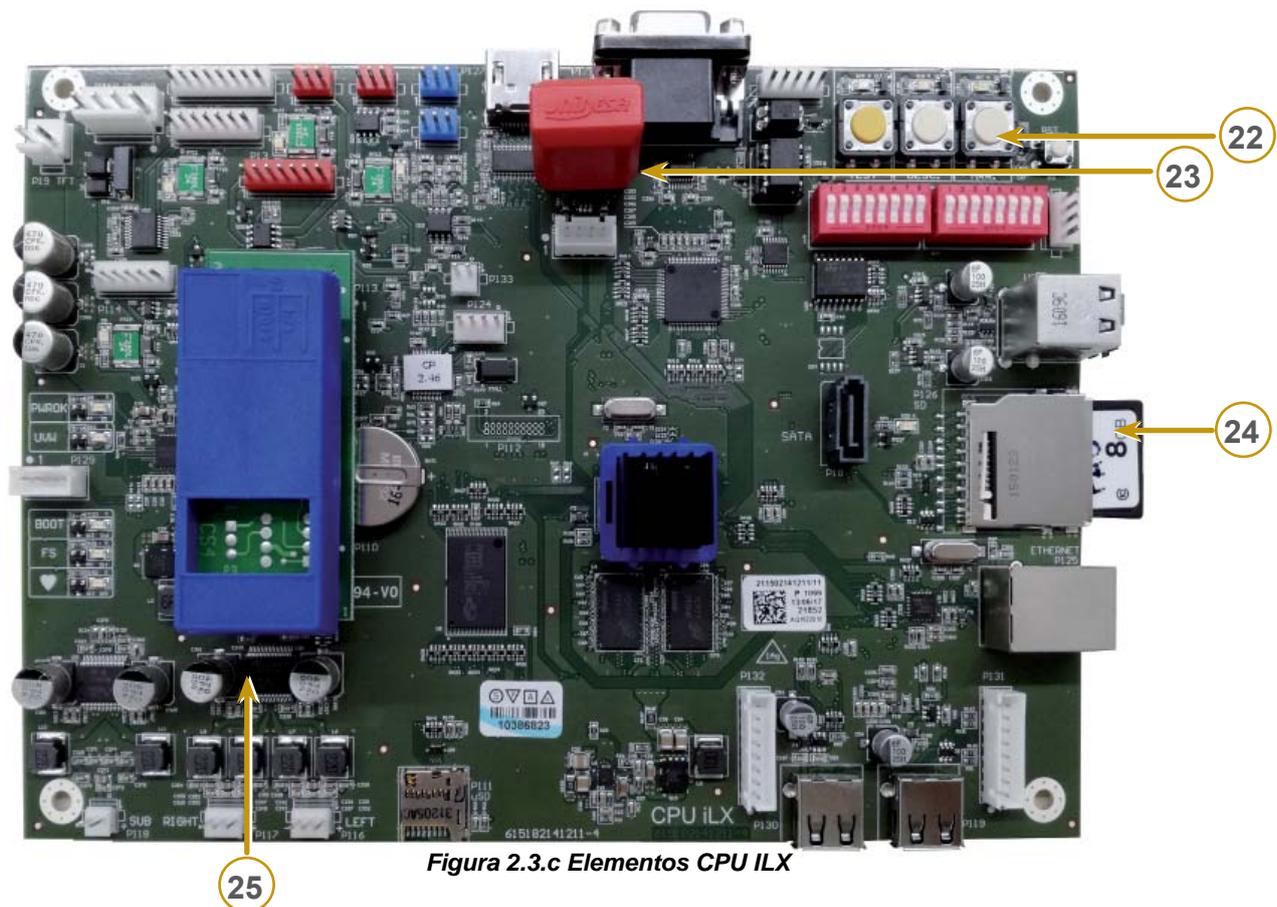


Figura 2.3.c Elementos CPU ILX

- 22 Pulsadores TEST / DESCARGA / ARRANQUE**
- 23 Módulo Loki**
- 24 Tarjeta SD**
- 25 Módulo CS4**

2.3.4. Configuración de Leds CPU ILX

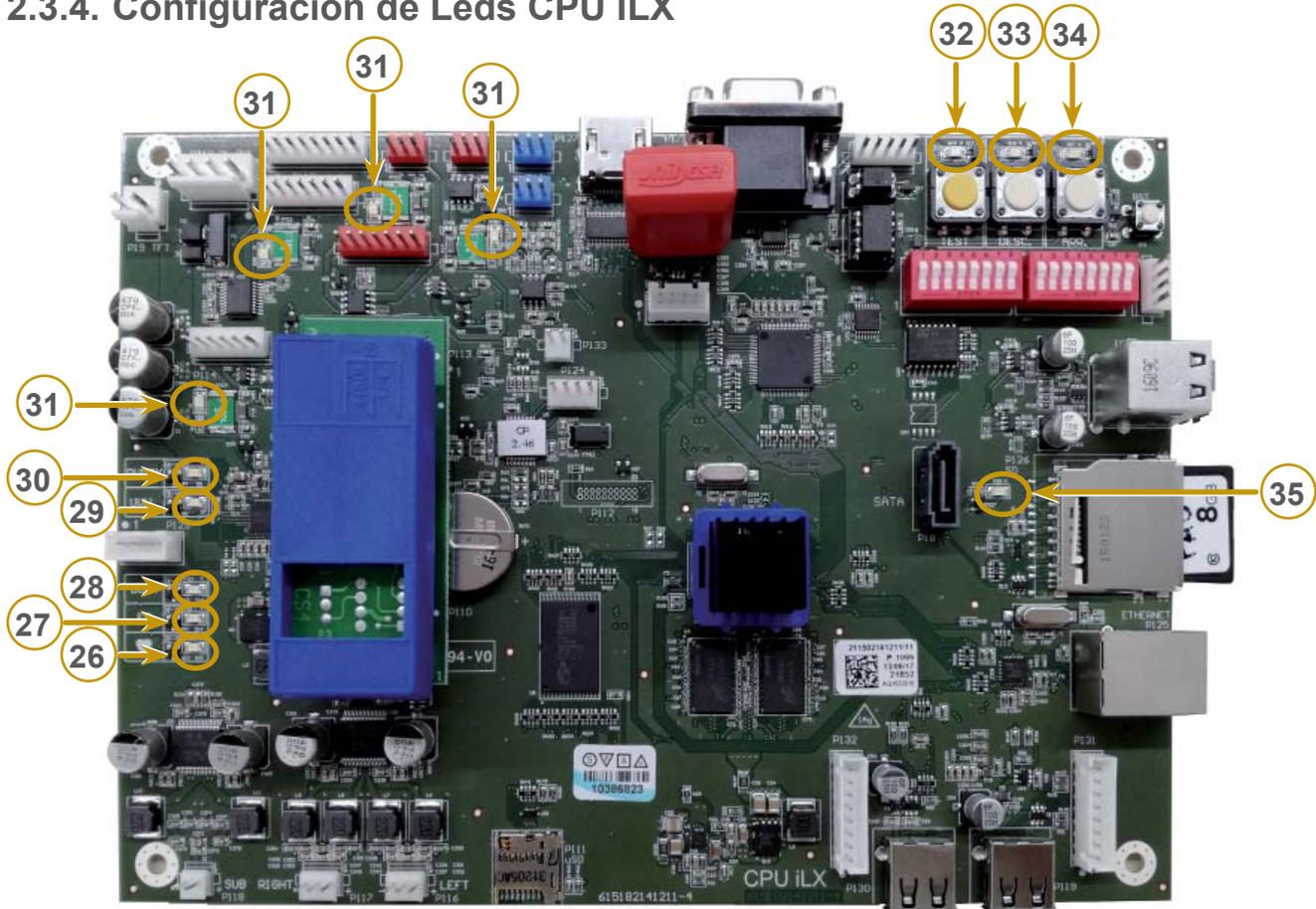


Figura 2.3.d Leds CPU ILX

Número	Nombre	Estado en juego	Descripción
26	VIDA (♥)	Parpadeo lento	Sistema operativo en correcto funcionamiento.
27	FS	Parpadeo	Actividad en memoria persistente. Si queda fijo no hay actividad de la memoria persistente.
28	BOOT	Parpadeo	Actividad del procesador de la CPU. Si queda fijo no hay actividad del procesador.
29	PWROK	On	Se enciende en verde si todas las tensiones de la CPU están ok. Si falla una de las tensiones de la CPU se apagan el led y la CPU.
30	UVW	Off	Alarma de baja tensión de la fuente principal de 12V. Se enciende en rojo cuando la tensión de entrada baja de 9V. Indica fallo en la fuente de alimentación principal de la CPU.
31	PTC	Off	Se encienden en rojo cuando la protección contra cortocircuitos de los conectores CCTALK, RS232 y SSP se activa.
32	TEST	Off	Se enciende al entrar en modo Test.
33	DESCARGA	Off	Se enciende al entrar en modo Descarga.
34	ARRANQUE	Off	Se enciende al pulsar Arranque.
35	SD	Parpadeo	Lectura de datos en la SD. Si se queda fijo indica que no hay lecturas de la memoria de juego. Si los Leds Test, Descarga y Arranque están OFF, indicaría tarjeta SD mal grabada.

2.4. Datos del Fabricante

Fabricante:**UNIDESA****Universal de Desarrollos Electrónicos S.A.**

C/ Vendrell, 67

08227 Terrassa

Barcelona, SPAIN

Tel. +34 93 739 67 00

Fax +34 93 739 67 05

**Atención al Cliente:****UNIDESA****Universal de Desarrollos Electrónicos S.A.**

C/ Sena, 2-10

08174 Sant Cugat del Vallès

Barcelona, SPAIN

Tel. +34 937 360 100

comercial-unidesa@unidesa.com

spv-unidesa@cirsa.com

2. IDENTIFICACIÓN

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente.

Este capítulo proporciona las especificaciones eléctricas, mecánicas y ambientales del producto así como los mecanismos de supervisión de las puertas.

Contenido

3.1. Características técnicas.....	22
3.1.1. Dimesiones	22
3.1.2. Valores Eléctricos	22
3.1.3. Entrada de Créditos	22
3.1.4. Sistemas de Pago.....	22
3.2. Características de la Máquina	23

3.1. Características técnicas

3.1.1. Dimensiones

Dimensiones	
A	733 mm.
B	1.834 mm.
C	620 mm.
PESO	119Kg.

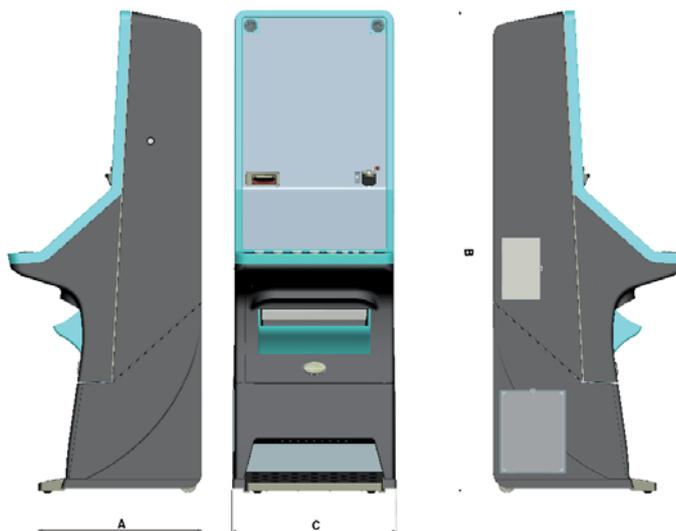


Figura 3.1.1 Dimensiones

3.1.2. Valores Eléctricos

Alimentación Entrada de Red		
V	A	Hz
230	1,1	50

3.1.3. Entrada de Créditos

Tipo	Marca	Alimentación	Aceptación
Smart Hopper (Sistema GIM)	IT	24 Vdc	0,10 / 0,20 / 0,50 / 1€ / 2€
Selector de Monedas (Sistema Azkoyen)	Azkoyen	12 Vdc	0,10 / 0,20 / 0,50 / 1€ / 2€
Lector de Billetes	IT	12 Vdc	5 / 10 / 20 / 50€

3.1.4. Sistemas de Pago

Tipo	Marca	Alimentación	Capacidad máxima aproximada		
Smart Hopper (Sistema GIM)	IT	24 Vdc	1500 Monedas		
RODE "U2" CCTALK (Sistema Azkoyen)	Azkoyen	12 Vdc	Monedas	HP1	HP2
			0,10€	1200	1800
			0,20€	900	1250
			0,50€	750	1050
			1€	900	1150
			2€	650	950
			Capacidad máxima de billetes		
Reciclador de Billetes	IT	12 Vdc	30		

3.2. Características de la Máquina

Placa Base	C.CM.2141211 CPU ILX	
	CPU	Dual Core
	Chipset	Integrated in SOC
	DRAM	Up to 2 GByte DDR3L-1066
	Digital Display Interface	HDMI 1.4a and VGA
	I/O Interfaces	1 x SATA® 3Gb/s, USB 2.0, SPI, SD, I ² C bus
	Ethernet	Ethernet 100Mbps
	Audio	High Definition Audio 2.1
Memoria	SANDISK	SD 8GB
Fuente de Alimentación	LRS-100-12	AC Entrada : 85VAC - 264VAC AC Salida : 102W 8.5A DC Salida : 12V
	LRS-150-24	AC Entrada : 85VAC - 264VAC AC Salida : 156W 6.5A DC Salida : 24V
Monitor 23" (16:9)	TOVIS L2365BNNUN TOVIS L2365LNNUN	Resolución FULL HD, V angle R/L 178 (Typ), U/D 178 (Typ), 250 cd/m ² .
Sonido	ESTEREO 2.1	1 x Woofer 20W - 2x5W
Lector Billetes	INNOVATIVE TECHNOLOGY NV9 USB	Aceptación y almacenamiento de billetes en 3 segundos, dispositivo anti-pesca óptico y mecánico.
Reciclador Billetes	INNOVATIVE TECHNOLOGY NV11	Almacenamiento de billetes de distintas denominaciones simultáneamente. El último billete entrado será el primer billete pagado. Puede almacenar hasta 30 billetes.
Sistema Monedas	INNOVATIVE TECHNOLOGY SMART HOPPER	Validador Monedas (8 monedas por segundo) y Pagador (12 monedas por segundo) todo en uno.
Cargador USB 5V	UNIDESA	Cargador 5V USB hasta 2.5 A con protección de sobrecorriente.

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente.

Este capítulo describe las acciones a realizar por **Personal de Servicio**:
Limpieza y ajustes a realizar en el área de servicio en los diferentes
mecanismos.

Contenido

4.1.	Lector de Billetes	27
4.1.1.	Descripción Lector NV11	27
4.1.2.	Extracción del Marco de Entrada	27
4.1.3.	Limpieza	28
4.1.4.	Limpieza de los Sensores	30
4.1.5.	Limpieza de las Correas	31
4.1.6.	Recaudación de los Billetes	31
4.1.7.	Indicadores LED de Estado / Diagnóstico	32
4.2.	Smart Hopper	34
4.2.1.	Ensamblaje	34
4.2.2.	Extracción del Smart Hopper	35
4.2.3.	Indicadores LED de Estado / Diagnóstico	36
4.2.4.	Limpieza	36
4.2.5.	Desmontaje Disco	37
4.2.6.	Configuración Protocolo	39
4.2.7.	Actualización mediante tarjeta SD	40
4.2.8.	Actualización mediante PC	41
4.3.	Monitor TFT	42
4.3.1.	Carta OSD (On Screen Display)	42
4.4.	Desmontaje del Metacrilato	43
4.4.1.	Desconexión de las mangueras de puerta	43
4.4.2.	Liberación de las fijaciones reserva	44
4.4.3.	Extracción de la botonera	46
4.5.	Extracción de la Fuente de Alimentación	47
4.5.1.	Apertura de la zona de servicio	47
4.5.2.	Liberación de la Fuente de Alimentación	47

PRECAUCIÓN:

- *LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES ESTÁN DIRIGIDAS EXCLUSIVAMENTE A PERSONAL DE SERVICIO TÉCNICO CUALIFICADO.*
 - *PRESTE ESPECIAL ATENCIÓN CUANDO REALICE OPERACIONES DE SERVICIO PARA EVITAR RIESGOS DE ACCIDENTES A PERSONAS O DAÑOS EN LA MÁQUINA.*
 - *NO REALICE NINGÚN OTRO SERVICIO QUE LOS DESCRITOS EN ESTE MANUAL.*
 - *ANTES DE REALIZAR CUALQUIER OPERACIÓN DE SERVICIO DESCONECTE LA MÁQUINA DE LA RED ELÉCTRICA.*
 - *LA UNIDAD DE CONTROL CONTIENE COMPONENTES SENSIBLES A LA DESCARGA ELECTROSTÁTICA. DESCARGUE SU CUERPO DE ESTÁTICA ANTES DE MANIPULARLA.*
-
-

4.1. Lector de Billetes

4.1.1. Descripción Lector NV11

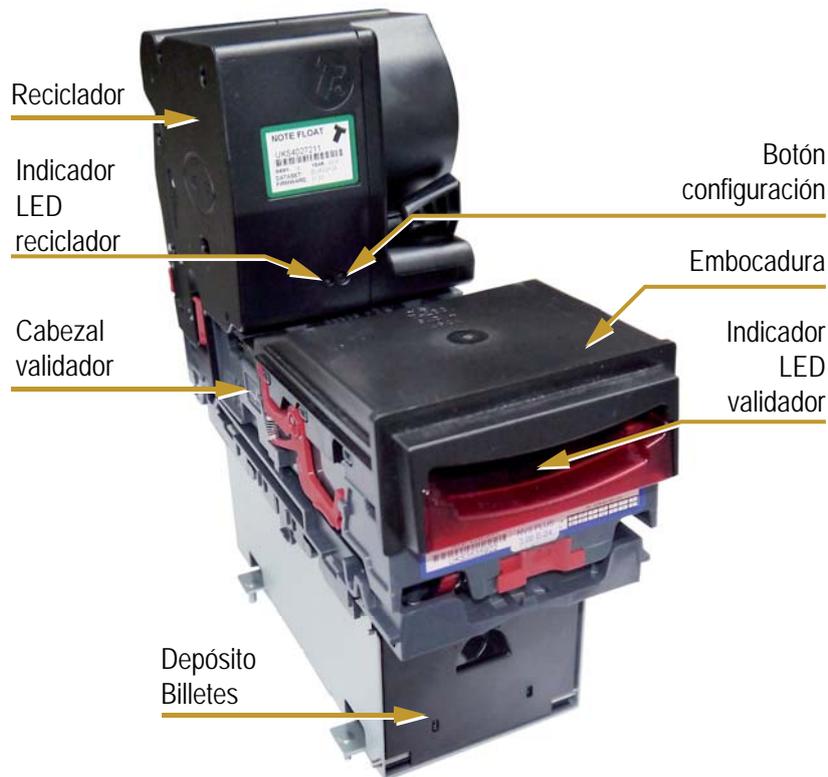


Figura 4.1.a Descripción Lector de Billetes NV11

4.1.2. Extracción del Marco de Entrada

Para extraer el Marco de Entrada del Lector NV9, tire hacia arriba los clips, situados en ambos lados del Lector, para soltar el marco del anclaje y a continuación deslice hacia delante, según se indica en la **Figura 4.1.b**.

Para colocar el Marco de Entrada, alinee los anclajes del Marco con los pivotes del Lector, presione hacia abajo y empuje hacia detrás del Lector para anclar el Marco.



Figura 4.1.b Extracción Marco de Entrada NV9

4.1.3. Limpieza

**PRECAUCIÓN:**

NO USE LIMPIADORES A BASE DE DISOLVENTES TALES COMO ALCOHOL, GASOLINA, ALCOHOL METÁLICO, ESPUMA BLANCA O LIMPIADOR DE PCB, YA QUE PUEDE PROVOCAR DAÑOS IRREPARABLES EN EL MÓDULO. UTILICE SOLAMENTE UN DETERGENTE SUAVE MEZCLADO CON AGUA.

**ATENCIÓN:**

A MENOS QUE SE INDIQUE LO CONTRARIO, DESCONECTE LA ALIMENTACIÓN **ANTES** DE CUALQUIER OPERACIÓN DE LIMPIEZA PARA EVITAR EL RIESGO DE DAÑAR EL MÓDULO.

**ATENCIÓN:**

NO LUBRIQUE NINGÚN MECANISMO DEL MÓDULO.

Para tener acceso a los sensores y a la trayectoria de los billetes, deslice el pestillo cabezal, **Figura 4.1.c**, hacia la izquierda y levante hacia arriba el cabezal del módulo.



Figura 4.1.c Pestillo cabezal

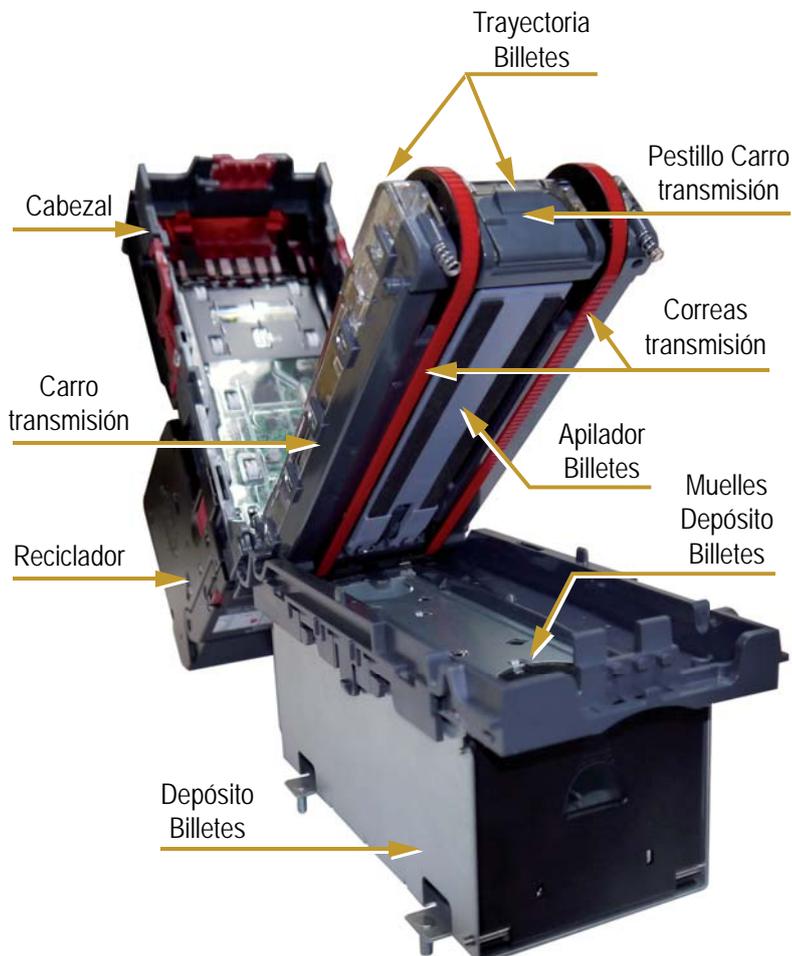


Figura 4.1.d Vista interior Módulo



Figura 4.1.e Desmontaje Reciclador

Es recomendable retirar el Reciclador para tener un mejor acceso a los sensores, para ello abra los 2 pestillos laterales, indicados en la **Figura 4.1.e** y desplace el Reciclador hacia arriba.



ATENCIÓN:

NO INTENTE DESMONTAR EL RECICLADOR, NO CONTIENE PIEZAS QUE EL USUARIO PUEDA REPARAR.

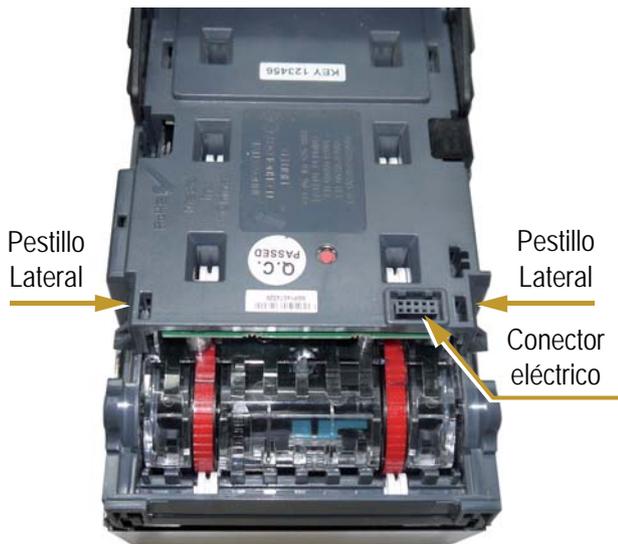


Figura 4.1.f Montaje Reciclador

Para colocar de nuevo el Reciclador invierta el procedimiento anterior, asegurándose que el conector eléctrico y los pestillos laterales están alineados correctamente.

4.1.4. Limpieza de los Sensores

Examine la trayectoria de los billetes, el carro de transmisión y el apilador de billetes para detectar cualquier suciedad o deshecho, limpie cuidadosamente las superficies de la trayectoria y apilador de billetes con un paño suave sin pelusa que haya sido humedecido con agua y detergente suave.

Tenga especial cuidado alrededor de todos los sensores, asegurando que queden limpios y secos antes de cerrar y reiniciar el módulo.

Si los sensores se han rayado no trate de pulirlos, contacte con el Servicio Post Venta para que le aconsejen , ya que es posible que se puedan haber dañado las propiedades de los sensores.

Utilice un pequeño cepillo suave o un palito de algodón para limpiar las ranuras de los sensores frontales.

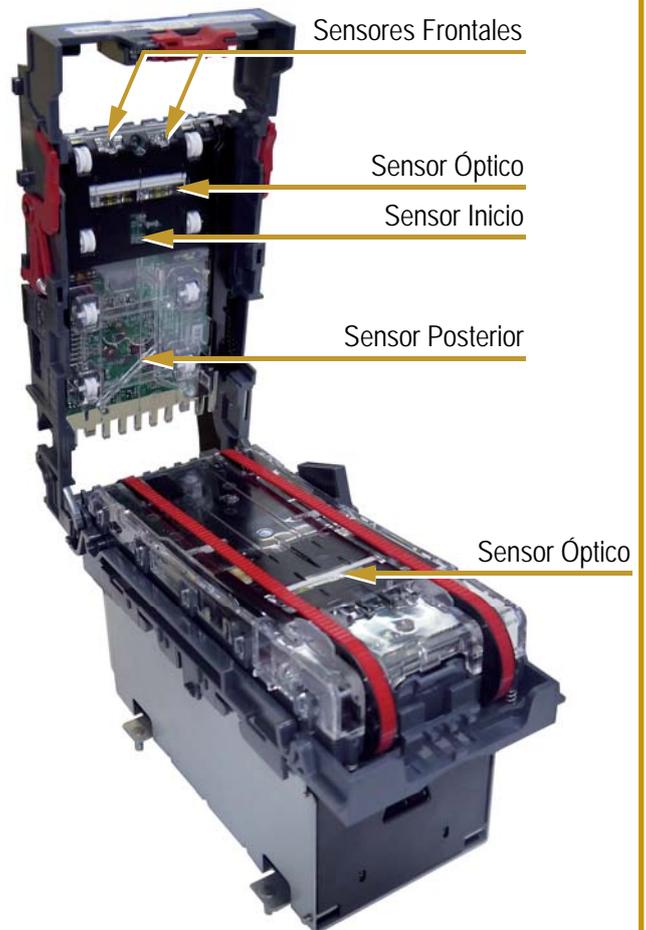


Figura 4.1.g Limpieza Sensores

4.1.5. Limpieza de las Correas



Figura 4.1.h Extracción cabezal

Para realizar la limpieza de las correas asegúrese de que el módulo esté encendido (luces del cabezal iluminadas).

Retire el cabezal empujando los brazos cabezal, en ambos lados del módulo, hacia arriba para soltar el cabezal de los pivotes y deslice el cabezal hacia delante, según se indica en la **Figura 4.1.h**.

4.1.6. Recaudación de los Billetes

1) Abrir la puerta principal de la máquina.



Figura 4.1.i Tapa Cajón Billetes

2) El cajón de los billetes se encuentra situado debajo del Lector. Abrir la tapa indicada para tener acceso a los billetes.

3) Una vez recaudados los billetes, cierre la tapa.



Figura 4.1.j Cajón Billetes

4.1.7. Indicadores LED de Estado / Diagnóstico

En funcionamiento, el reciclador dispone de un LED que en función de su estado indica:

Modo	Diagnóstico
Apagado	Funcionamiento normal
 1Hz	Retirar el billete obstruido del reciclador y presionar el botón de configuración una vez
 x2	Actualizar Firmware
 x3	Unidad necesita ser reparada y recalibrada
 x4	Comprobar si existe algún billete obstruido en el diverter
 x5	Comprobar si existe algún billete obstruido. Unidad necesita ser reparada y recalibrada

Tabla 4.1.k Indicadores LED Diagnóstico del Reciclador

La embocadura del billeteero se ilumina en funcionamiento, indicando:

Flash largo	Flash Corto				
	 x1	 x2	 x3	 x4	 x5
 x1	Dispositivo abierto	Atasco en el dispositivo. Comprobar obstrucción.	Unidad debe inicializarse con Diagnostic Tools	Comprobar si algo bloquea la lectura del sensor	
 x2	Cashbox retirado	Atasco en Cashbox. Comprobar obstrucción.			
 x3	Error durante la programación del dispositivo o fallo inesperado que corrompe la memoria. (*)	Error durante la programación del dispositivo o fallo inesperado que corrompe la memoria. (*)	Error durante la programación del dispositivo o fallo inesperado que corrompe la memoria. (*)	Error durante la programación del dispositivo o fallo inesperado que corrompe la memoria. (*)	Comprobar si el Firmware es compatible con el módulo Reciclador
 x4	Alimentación fuera de los parámetros (baja)	Alimentación fuera de los parámetros (alta)			

Tabla 4.1.l Indicadores LED Diagnóstico del Billetero

(*) Recuperar con Validator Manager (*En pantalla principal/Recovery settings/Programar archivo*). En caso de no ser efectivo, contactar con ITL support.

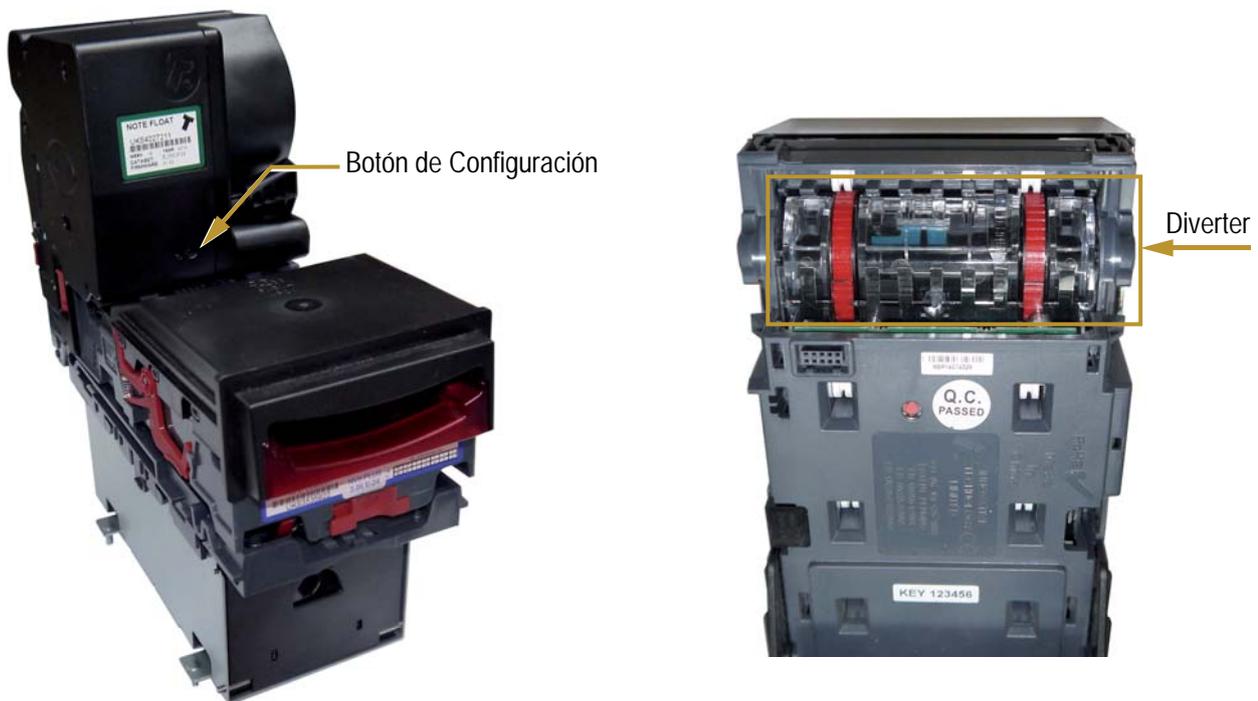


Tabla 4.1.m Partes del Billetero

4.2. Smart Hopper

4.2.1. Ensamblaje

Para tener acceso al interior del Smart Hopper realice los siguientes pasos:

- 1) Accione el retén para liberar el Alimentador de Monedas de su anclaje.



Figura 4.2.a Ensamblaje Smart Hopper 1



Figura 4.2.b Ensamblaje Smart Hopper 2

- 2) Accione la pestaña del Alimentador de Monedas.



Figura 4.2.c Ensamblaje Smart Hopper 3

- 3) Deslice el Alimentador de Monedas y extráigalo de su ubicación.
- 4) Para montar el Smart Hopper, realice los pasos anteriores en orden inverso.

4.2.2. Extracción del Smart Hopper

Para extraer el Smart Hopper de su ubicación, realice los siguientes pasos:

- 1) Accione el retén para liberar el Smart Hopper de su anclaje.



Figura 4.2.d Extracción Smart Hopper 1



Figura 4.2.e Extracción Smart Hopper 2

- 2) Deslice el Smart Hopper fuera de su ubicación.

4.2.3. Indicadores LED de Estado / Diagnóstico

El Smart Hopper dispone de unos LED que en función de su estado indican:

LED	Modo	Diagnóstico
	Parpadeo Lento	Funcionamiento normal
	Parpadeo Lento	Funcionamiento normal
	Parpadeo alterno lento	Modo DES habilitado
	Parpadeo Rápido	Funcionamiento normal
	Parpadeo Rápido al arrancar	Funcionamiento normal
	Intermitencia x2	Sensor óptico contaminado. Limpiar el light pipe del sensor de salida. En caso de no ser efectivo, contactar con ITL para su reparación
	Intermitencia x3	Reiniciar unidad. Si el problema persiste, indica problemas en el pay-out flap, el sensor de salida o light pipes
	Intermitencia x7	Re-programar archivo. En caso de no ser efectivo, contactar con ITL para su reparación
	Parpadeo Lento	Funcionamiento normal.

Tabla 4.2.a Indicadores LED Diagnóstico.



Figura 4.2.f Indicadores LED diagnóstico

4.2.4. Limpieza



PRECAUCIÓN:

ANTES DE REALIZAR CUALQUIER OPERACIÓN DE LIMPIEZA DESCONECTE EL SMART HOPPER .



PRECAUCIÓN:

NO USE LIMPIADORES A BASE DE HIDROCARBUROS O DISOLVENTES CLORADOS YA QUE PUEDE PROVOCAR DAÑOS IRREPARABLES EN EL MÓDULO. UTILICE SOLAMENTE UN DETERGENTE SUAVE MEZCLADO CON AGUA.

- 1) Mantener el engranaje libre de suciedad.
- 2) La trayectoria tiene que estar libre de suciedad para que las monedas circulen sin problemas.
- 3) Mantener esta zona limpia, pero no intentar pulirla.
- 4) No acceder a los sensores, cualquier manipulación requerirá volver a calibrar el módulo.
- 5) Mantener el disco libre de suciedad, si es necesario se puede desmontar para una mejor limpieza.

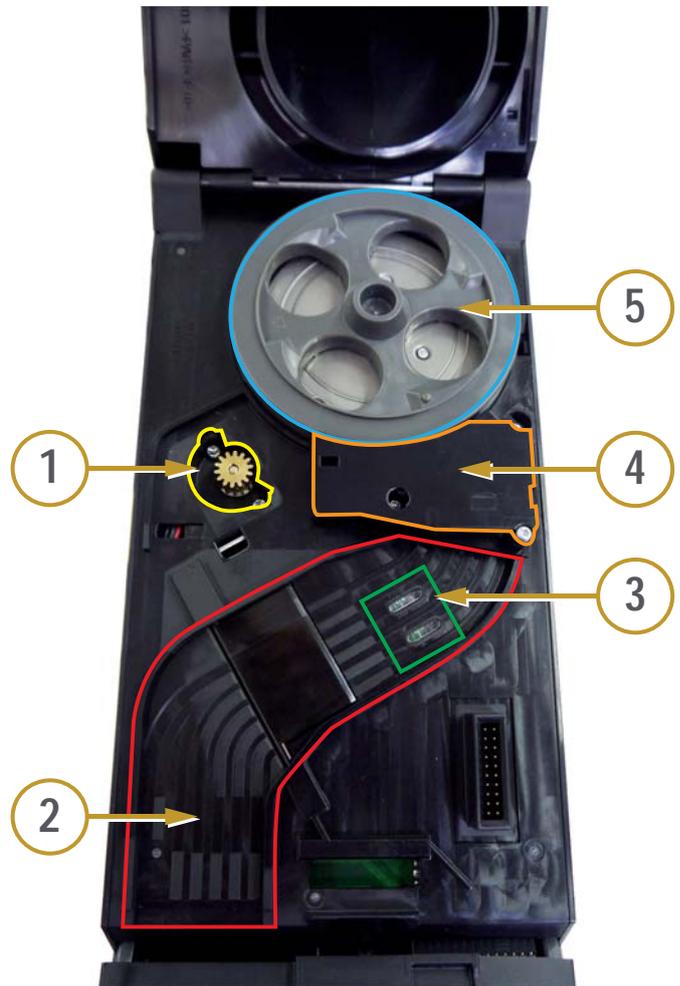


Figura 4.2.g Limpieza

4.2.5. Desmontaje Disco

- 1) Para poder desmontar el disco, primero hay que extraer el tornillo de retención indicado mediante un destornillador Torx T30. Una vez desatornillado mantener el tornillo en el orificio.



Figura 4.2.h Desmontaje Disco 1



Figura 4.2.i Desmontaje Disco 2

- 2) Accione el retén para abrir el Alimentador de Monedas y tener acceso al disco.



Figura 4.2.j Desmontaje Disco 3

- 3) Extraiga y limpie el disco y la zona de alojamiento.

- 4) Antes de volver a montar el disco, coloque un poco de pegamento de alta adherencia al final del tornillo, para una fijación firme del disco.

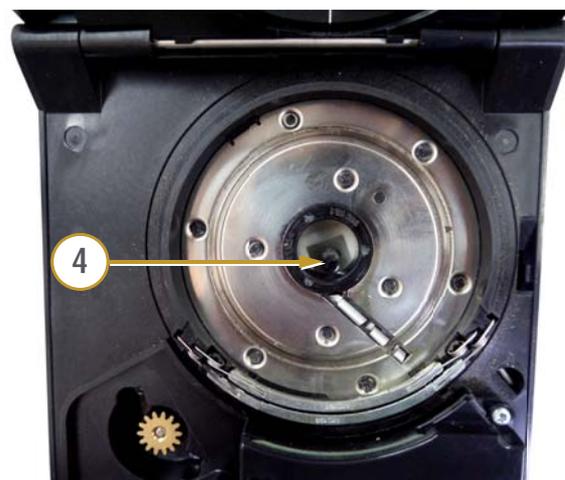


Figura 4.2.k Desmontaje Disco 4

4.2.6. Configuración Protocolo

El Smart Hopper utiliza dos protocolos de comunicación, **SSP** y **ccTalk**. Para poder conmutar entre los dos protocolos dispone de un Botón, situado justo debajo de los indicadores LED de estado.



IMPORTANTE:

NO TOCAR ESTE BOTÓN SI NO ES IMPRESCINDIBLE. EL PROTOCOLO UTILIZADO EN ESTE MODELO ES ccTalk.



Opciones Botón Configuración

- 1) Pulse dos veces consecutivas el Botón en menos de 3 segundos para conmutar entre los dos protocolos. El protocolo habilitado se indica en los LED de diagnóstico según la siguiente tabla:

LED	Modo	Configuración
	Parpadeo Lento	SSP
	Parpadeo Lento	ccTalk

Tabla 4.2.b Indicadores LED Configuración

Figura 4.2.1 Botón Configuración Protocolo

- 2) Pulse durante 5 segundos, los LED de diagnóstico se alternan en intermitencia, seguidamente vuelva a pulsar otros 5 segundos, esta operación realiza un reset en el Smart Hopper con la configuración por defecto de fábrica.

LED	Modo	Configuración
	Alternado	Reset Fábrica

Tabla 4.2.c Indicadores LED Reset

4.2.7. Actualización mediante tarjeta SD

En la dirección <http://www.unidesa.es/html/infotecnica.php> encontrará la última versión de firmware para la actualización del Smart Hopper.

Material necesario :

- ▶ Ordenador con un lector/grabador de tarjetas SD.
- ▶ Tarjeta SD de Clase 4, formateada con el formato FAT de almacenamiento.

- 1) Renombre la versión de actualización (extensión **.cf1**) a **update.cf1**.
- 2) Grabe el fichero en el directorio raíz de la tarjeta SD.
- 3) Con el Smart Hopper apagado, introduzca la tarjeta en la ranura situada justo encima de los indicadores LED de estado.
- 4) Conecte el Smart Hopper, a continuación los indicadores LED de estado se iluminan alternativamente, esto indica que la actualización se está procesando.



Figura 4.2.m Ranura tarjeta SD



IMPORTANTE:

NO APAGUE LA MÁQUINA O SMART HOPPER DURANTE ESTE PROCESO.

- 5) Al cabo de unos minutos el Smart Hopper se reinicia, indicando de esta manera que la actualización se ha realizado con éxito.
- 6) Una vez terminada la actualización, retire la tarjeta SD de la ranura.

4.2.8. Actualización mediante PC



IMPORTANTE:

EL PROTOCOLO DE COMUNICACIÓN NECESARIO PARA LA ACTUALIZACIÓN MEDIANTE PC ES **SSP**. (CONSULTE APARTADO 4.2.6 CONFIGURACIÓN PROTOCOLO)

Material necesario :

- ▶ Ordenador con puerto USB.
- ▶ Software necesario:
 - Smart System Utilities
<http://www.unidesa.es/html/infotecnica.php>
 - Smart System Tools
<http://www.unidesa.es/html/infotecnica.php>
 - .NET Framework 3.5
<http://www.microsoft.com/es-es/download/details.aspx?id=5555>
 - Visual C++ Redistributable
<http://www.microsoft.com/es-es/download/details.aspx?id=30679>

- 1) Conecte, mediante el cable USB, el Smart Hopper y el ordenador con el software instalado.
- 2) Conecte la alimentación del Smart Hopper.
- 3) Abra el programa **Smart System Tools**.
- 4) Seleccione el firmware a instalar. En el caso de que no se encuentre en la carpeta preseleccionada, utilice la pestaña indicada para seleccionar la carpeta que contiene la versión de firmware.

5) Seleccione la versión de firmware a instalar.

6) Pulse la pestaña **Download Selected** y espere unos minutos hasta que la versión de firmware se instale.

7) Una vez terminado el proceso de actualización, espere a que el Smart Hopper se reinicie.

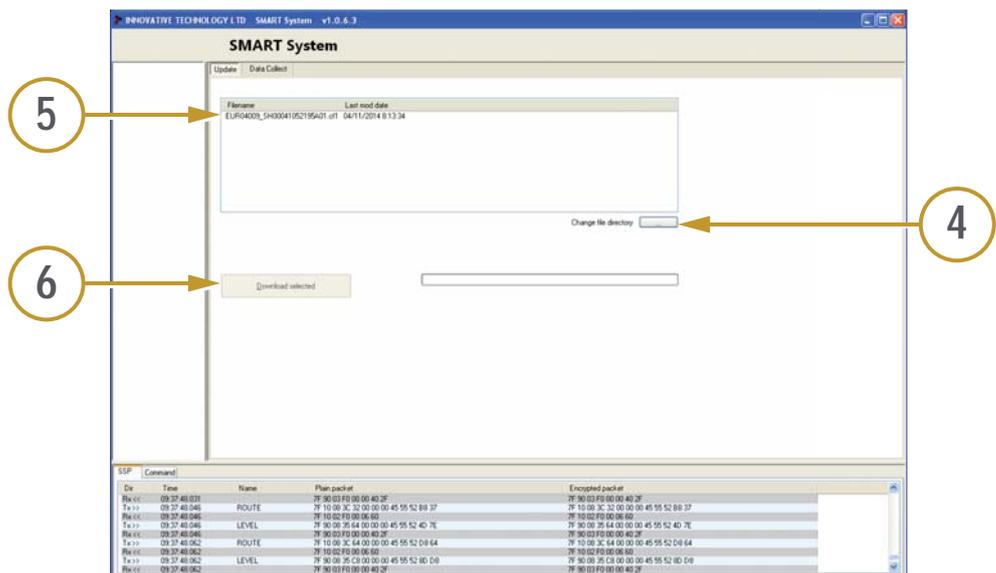


Figura 4.2.n Actualización mediante PC

4.3. Monitor TFT

El monitor TFT de la Máquina se compone de:

- Panel TFT 23".
- Carta de Control A/D compatible con la resolución de Unidesa.
- Carta On Screen Display (OSD).
- Carta Inversora que genera la tensión de retro-iluminación del TFT 23".

El fabricante del monitor puede variar según las necesidades de producción.

La Carta de Control A/D y la Carta Inversora se encuentran bajo la tapa posterior del TFT.

Si es necesario comprobar las conexiones de cables y mangueras retire los tornillos de fijación de la tapa y retire la tapa.



PRECAUCIÓN:

SI LA PANTALLA APARECE NEGRA, PARPADEA, O NO SE ILUMINA, CONTACTE CON NUESTRO SERVICIO POST VENTA (SPV). NO INTENTE REPARAR LOS CIRCUITOS DE GENERACIÓN DE RETRO-ILUMINACIÓN.

4.3.1. Carta OSD (On Screen Display)

Se encuentra situada en la parte posterior del TFT.

Num	Pulsador	Función
1	LED	Indicador de estado: Verde ON / Rojo OFF
2	AUTO	Ajuste automático del tamaño, posición y color
3	MENU	Acceso al menú OSD
4	SEL	Selección en el menú OSD
5	UP	Desplaza el cursor arriba en el menú OSD
6	DOWN	Desplaza el cursor abajo en el menú OSD

Tabla 4.3.1a Funciones Carta OSD (On Screen Display)

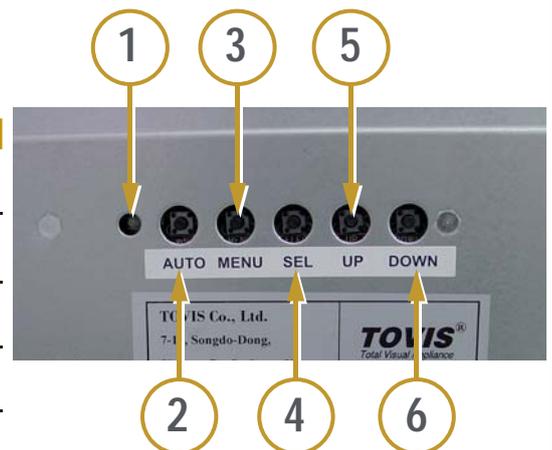


Figura 4.3.1b Carta OSD (On screen Display)

4.4. Desmontaje del Metacrilato

4.4.1. Desconexión de las mangueras de puerta

Para desmontar el metacrilato primero se deberán desconectar las mangueras de la parte superior de la puerta (mangueras altavoces, entrada de monedas y cargador USB).

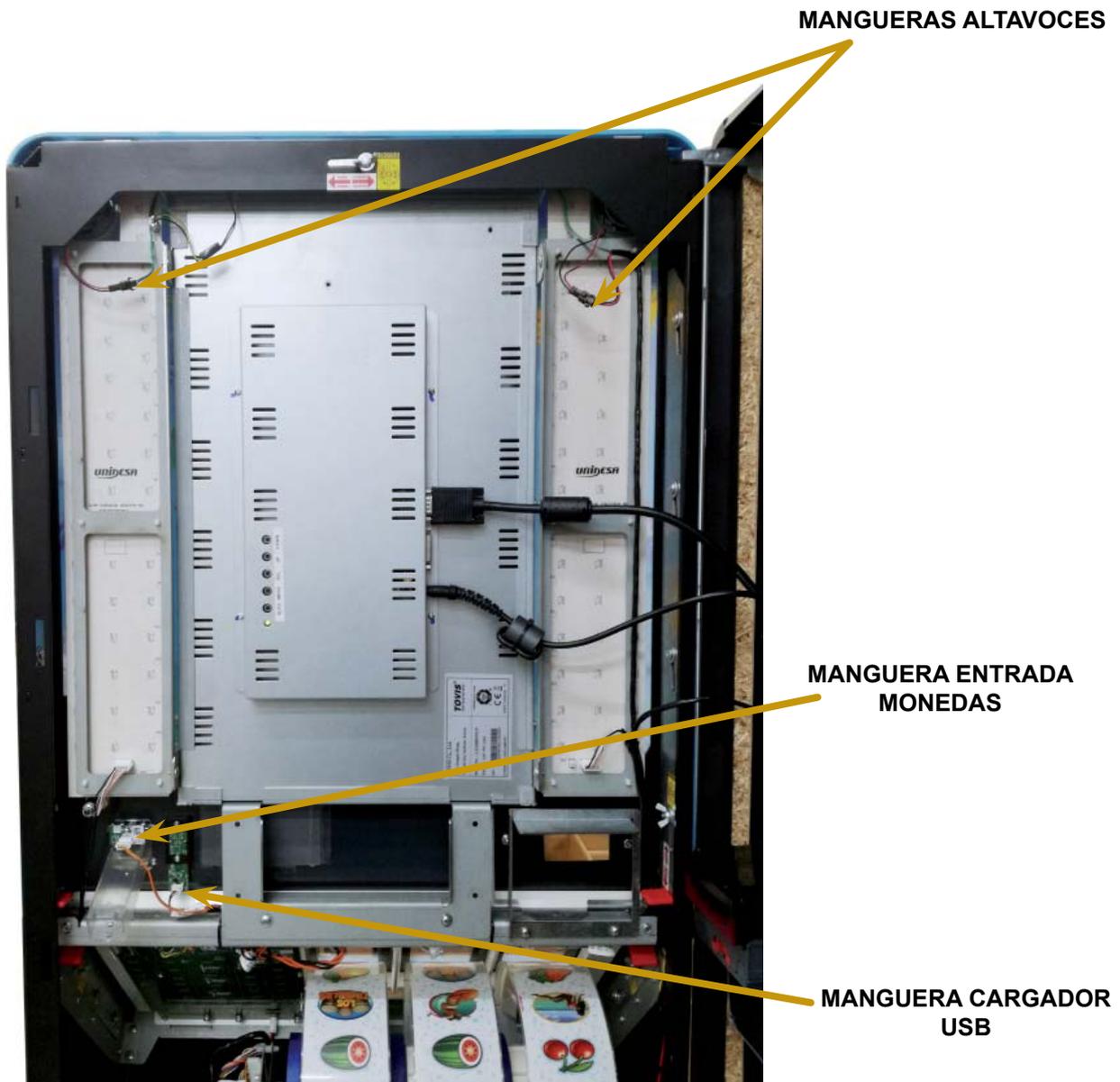


Figura 4.4.a Desconexión mangueras puerta

4.4.2. Liberación de las fijaciones reserva

Para liberar el metacrilato se deberán aflojar todas las fijaciones reserva de la puerta según las siguientes fotografías.



Figura 4.4.b Fijación superior

FIJACIÓN SUPERIOR
Aflojar y desplazar la tuerca de mariposa hacia la IZQUIERDA.

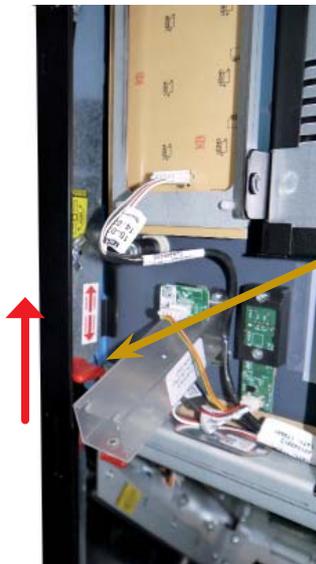


Figura 4.4.c Fijación superior izquierda

FIJACIÓN SUPERIOR IZQUIERDA
Aflojar la tuerca de mariposa, desplazar la fijación hacia ARRIBA y volver a apretar ligeramente la tuerca para que no caiga la fijación.



Figura 4.4.d Fijaciones derecha

FIJACIÓN SUPERIOR DERECHA
Aflojar la tuerca de mariposa, desplazar la fijación hacia ARRIBA y volver a apretar ligeramente la tuerca para que no caiga la fijación.

FIJACIÓN INFERIOR DERECHA
Aflojar la tuerca de mariposa y desplazar la fijación hacia ABAJO.



FIJACIÓN INFERIOR IZQUIERDA
Aflojar la tuerca de mariposa y
desplazar la fijación hacia ABAJO.

Figura 4.4.e Fijación inferior izquierda

Una vez aflojadas todas las fijaciones, extraer el marco de la puerta.



Figura 4.4.f Extracción marco

Una vez extraído el marco, se puede proceder a sustituir el metacrilato y volver a bloquear todas las fijaciones en el sentido contrario al desmontaje.

4.4.3. Extracción de la botonera

La extracción de la botonera se realiza con el marco de la puerta desmontado. A través de las rendijas de debajo de la botonera, hacer palanca para extraerla.



Figura 4.4.g Extracción botonera



Figura 4.4.h Extracción botonera

4.5. Extracción de la Fuente de Alimentación

4.5.1. Apertura de la zona de servicio

Para acceder a la zona de la fuente de alimentación se deberán desatornillar los tres tornillos que fijan la puerta inferior del mueble.

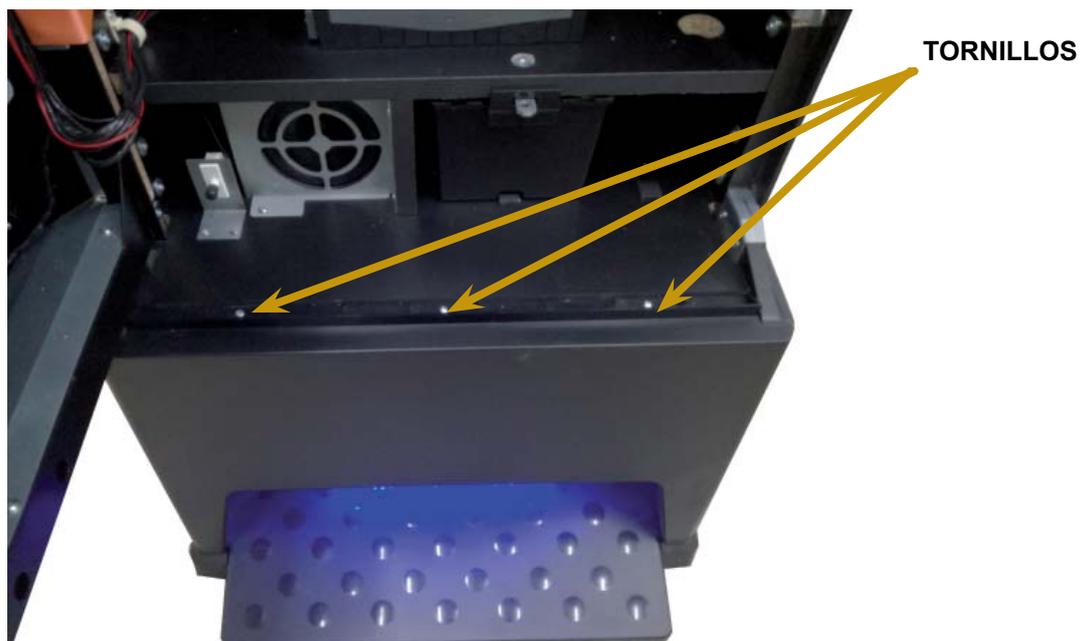


Figura 4.4.i Apertura zona servicio

4.5.2. Liberación de la Fuente de Alimentación

Para extraer la fuente de alimentación se deberá desatornillar completamente el tornillo marcado en la fotografía y levantar la fuente hacia arriba y tirar de ella hacia afuera.

**TORNILLO
FUENTE DE
ALIMENTACIÓN**

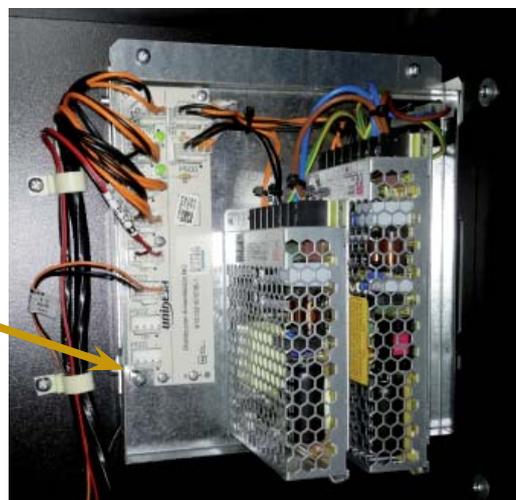


Figura 4.4.j Fuente alimentación

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente.

Este capítulo describe la entrada y salida al **Modo Servicio** y su estructura mediante el árbol **de fases de servicio**. Estas instrucciones están dirigidas a **Personal de acceso al área de servicio**.

Contenido

5.1. Introducción al Menú Principal de Servicio.....	50
5.2. Acceso y Salida del Menú Principal de Servicio.....	50
5.3. Árbol de Servicio.....	52

5.1. Introducción al Menú Principal de Servicio

El **Menú Principal de Servicio** permite realizar múltiples acciones a través de diferentes pantallas denominadas fases, las cuales permiten verificar el funcionamiento de los componentes, configurar el comportamiento, identificar dispositivos y acceder a los eventos de la máquina.

5.2. Acceso y Salida del Menú Principal de Servicio

Para acceder al menú de Servicio:

- 1) Abrir la puerta de la máquina y activar el pulsador **Test** de la CPU. Aparecerá la siguiente pantalla:

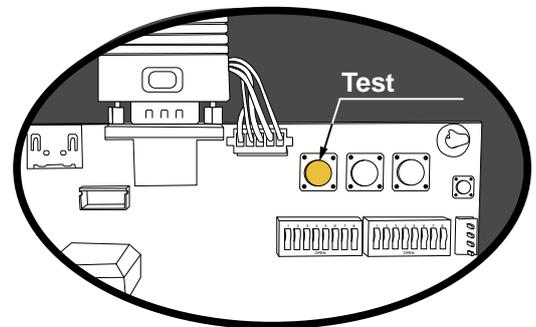


Figura 5.2.a Menú Principal de Servicio Técnico

- 2) Para navegar por las diferentes fases de servicio utilice los pulsadores de la máquina.



Figura 5.2.b Pulsadores de Juego asociados a la Pantalla

3) Las pantallas de servicio se dividen en zonas con diferente información, tal como muestra la figura siguiente:

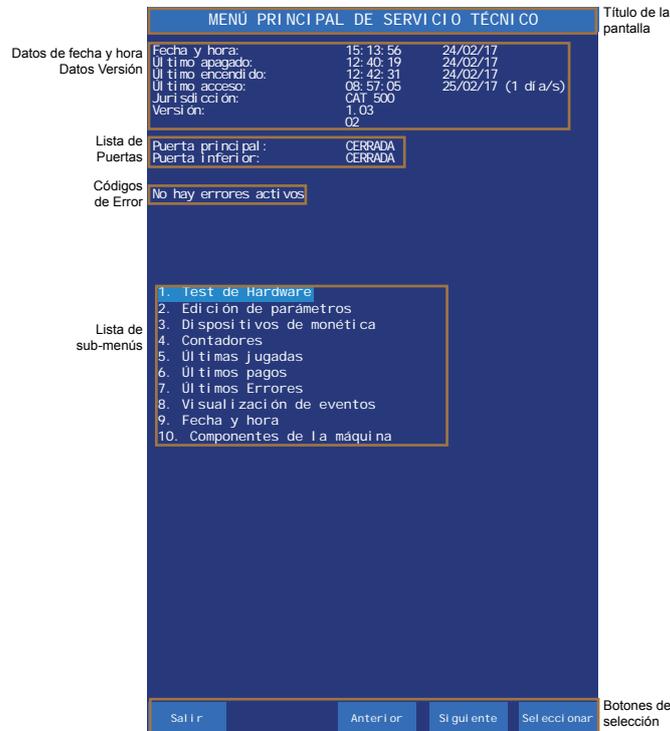


Figura 5.2.c Menú principal de servicio

Para salir del menú de Servicio:

- 1) Activar el pulsador Test de la **CPU**, cerrar la puerta.

5.3. Árbol de Servicio

La tabla siguiente muestra la estructura del Menú Principal de Servicio.

Menú Principal de Servicio	Test de Hardware	Configuración de Sonido				
		Test de Lámparas				
		Test de Interruptores				
		Test de Rodillos	Test de Rodillos Virtuales			
			Test de Rodillos Reales		Test Partida Rodillos Reales	
					Test Ajuste Rodillos Reales	
					Test Luces Rodillos Reales	
		Test de Contadores Electromecánicos				
		Información de la Black Box				
		Dispositivos CAN				
	Edición de Parámetros	Configuración del Juego	Volumen del Sonido			
			Alarma Puerta			
			Modo de Juego			
			Rellenado CR en M.Semi			
			Porcentaje			
			Sobre Porcentaje			
			Límite Compra Créditos			
			Play 10			
			Demostración			
			Traspaso Monedas con Créditos 0			
			Banco Premios			
			Banco Premios Jugable			
			Traza de la Aplicación Habilitada			
			Nivel de Traza de la Aplicación			
			Auditorías Internas Activadas			
			Abortar Partida si Falla la Recuperación			
			Pantalla Durante Recuperación de Partida			
			Configuración de Billetes	Lector de Billetes		
				Aceptación del Billeto de 5€		
				Aceptación del Billeto de 10€		
		Aceptación del Billeto de 20€				
		Aceptación del Billeto de 50€				
		Conexión del lector de billetes				
Configuración de Pagos con Billetes		Pagador de Billetes				
		Pago con Billetes de 5€				
		Pago con Billetes de 10€				
		Pago con Billetes de 20€				
		Pago con Billetes de 50€				
		Setup Tramos Pago con Billetes				
		Inicio de Pago con Billetes (€)				
		% Mínimo de Pago con Monedas Tramo 1				
		Inicio Tramo 2 de Pago con Billetes (€)				
		% Mínimo de Pago con Monedas Tramo 2				
	Almacenamiento Selectivo de billetes de 20€					
	Almacenamiento Selectivo de billetes de 50€					
	Avería del Pagador Inhibe Selector					
Límite de Billetes en Reciclador						

Tabla 5.3.a Árbol de servicio (1/3)

Menú Principal de Servicio	Edición de Parámetros	Configuración de Monedas	Tipo de Pagador de Monedas
			Aceptación de Moneda de 10c
			Aceptación de Moneda de 20c
			Aceptación de Moneda de 50c
			Aceptación de Moneda de 1€
			Aceptación de Moneda de 2€
			Pago de Cambio de Moneda
		Configuración de Pagos con Monedas	Pago con Moneda de 10 Céntimos
			Pago con Moneda de 50 Céntimos
			Inicio Pago con Monedas de 10 Céntimos (%)
			Inicio Pago con Monedas de 50 Céntimos (%)
			Nivel Máximo de Monedas de 10 Céntimos
			Nivel Máximo de Monedas de 20 Céntimos
	Configuración del GIM	Histórico Recaudaciones	
		Gestión C1 y C2 Recaudación	
		Depósito Local con SAT 1	
	Parámetros RSI	Acceso	
		Número de máquina	
		Baud Rate	
	Dispositivos de Monética	Periféricos ccTalk	
		Test del Reciclador de Billetes	
		Recarga y Descarga tde Monedas	
		Test del Sistema de Monedas (SCS)	
		Contabilidad por Apuesta - Totales	
		Contadores de Monedas (Totales)	
		Contadores de Billetes (Totales)	
		Contabilidad de Efectivo - Totales	
		Contabilidad por Apuesta - Parciales	
		Contadores de Monedas (Parciales)	
		Contadores de Billetes (Parciales)	
	Contabilidad de Efectivo - Parciales		
	Control de Mínimos	Contadores del Servicio Técnico	
		Datos del CS4	
Contadores Estadísticos de Ciclos			

Tabla 5.3.a Árbol de servicio (2/3)

Menú Principal de Servicio	Últimas Jugadas	
	Últimos Pagos	
	Últimos Errores	
	Visualización de Eventos	
	Fecha y Hora	
	Componentes de la Máquina	
	Exportar Configuración	
	Importar Configuración	
	Gestión de Excepciones	Configuración de la Pantalla de Error
		Listado de Excepciones

Tabla 5.3.a Árbol de servicio (3/3)

Este capítulo describe el **Menú Principal de Servicio** y las fases que lo constituyen, las cuales permiten comprobar el funcionamiento de diferentes componentes de la máquina, identificar el programa de juego, visualizar el registro histórico de eventos y configurar la máquina. Estas instrucciones están dirigidas a **Personal de acceso al área de servicio**.

Contenido

6.1.Test de Hardware	58	6.2.2.4. Aceptación del Billete de 20€ (*).....	78
6.1.1.Configuración de Sonido.....	58	6.2.2.5. Aceptación del Billete de 50€ (**)	78
6.1.2.Test de Lámparas	59	6.2.2.6. Conexión del lector de billetes	79
6.1.3.Test de Interruptores	59	6.2.3.Configuración de Pagos con Billetes	79
6.1.4.Test de Rodillos.....	60	6.2.3.1. Pagador de Billetes.....	80
6.1.4.1. Test Rodillos Virtuales.....	60	6.2.3.2. Pago con Billete de 5€.....	81
6.1.4.2. Test Rodillos Reales	61	6.2.3.3. Pago con Billete de 10€.....	81
6.1.4.3. Test Partida Rodillos Reales	61	6.2.3.4. Pago con Billete de 20€ (*)	82
6.1.4.4. Test Ajuste Rodillos Reales.....	62	6.2.3.5. Pago con Billete de 50€ (**).....	82
6.1.4.5. Test Luces Rodillos Reales	63	6.2.3.6. Setup Tramos Pago con Billetes.....	83
6.1.5.Test de Contadores Electromecánicos	63	6.2.3.7. Inicio de Pago con Billetes (€)	84
6.1.6.Información de la Black Box	64	6.2.3.8. % Mínimo de Pago con Monedas Tramo 1	84
6.1.7.Dispositivos CAN	64	6.2.3.9. Inicio Tramo 2 Pago con Billetes (€)	85
6.2.Edición de Parámetros	65	6.2.3.10. % Mínimo de Pago con Monedas Tramo 2.....	85
6.2.1.Configuración del Juego	65	6.2.3.11. Almacenamiento Selectivo de Billetes de 20€ (*) ..	86
6.2.1.1. Volumen del Sonido	66	6.2.3.12. Almacenamiento Selectivo de Billetes de 50€ (**)..	86
6.2.1.2. Alarma Puerta	66	6.2.3.13. Avería del Pagador Inhibe Selector	87
6.2.1.3. Modo de Juego	67	6.2.3.14. Límite de Billetes en Reciclador.....	87
6.2.1.4. Rellenado CR en M. Semi	68	6.2.4.Configuración de Monedas	88
6.2.1.5. Porcentaje.....	68	6.2.4.1. Tipo de Pagador de Monedas.....	88
6.2.1.6. Sobre Porcentaje	69	6.2.4.2. Aceptación de Moneda de 10c	89
6.2.1.7. Límite compra de Créditos	69	6.2.4.3. Aceptación de Moneda de 20c	89
6.2.1.8. Play 10	70	6.2.4.4. Aceptación de Moneda de 50c	90
6.2.1.9. Demostración	70	6.2.4.5. Aceptación de Moneda de 1€.....	90
6.2.1.10. Traspaso Monedas con Créditos 0	71	6.2.4.6. Aceptación de Moneda de 2€.....	91
6.2.1.11. Banco Premios.....	71	6.2.4.7. Pago de Cambio de Moneda	91
6.2.1.12. Banco Premios Jugable	72	6.2.5.Configuración de Pagos con Monedas	92
6.2.1.13. Traza de la Aplicación Habilitada	72	6.2.5.1. Pago con Moneda de 10 céntimos	92
6.2.1.14. Nivel de Traza de la Aplicación	73	6.2.5.2. Pago con Moneda de 50 céntimos	93
6.2.1.15. Auditorías Internas Activadas	73	6.2.5.3. Inicio Pago con Moneda de 10 céntimos (%)	94
6.2.1.16. Abortar Partida si Falla la Recuperación	74	6.2.5.4. Inicio Pago con Moneda de 50 céntimos (%)	94
6.2.1.17. Pantalla Durante la Recuperación de Partida.....	75	6.2.5.5. Nivel Máximo de Monedas de 10 céntimos	95
6.2.2.Configuración de Billetes	76	6.2.5.6. Nivel Máximo de Monedas de 20 céntimos	95
6.2.2.1. Lector de Billetes	76	6.2.5.7. Nivel Máximo de Monedas de 50 céntimos	96
6.2.2.2. Aceptación del Billete de 5€.....	77	6.2.5.8. Nivel Máximo de Monedas de 1€.....	96
6.2.2.3. Aceptación del Billete de 10€.....	77	6.2.5.9. Nivel Máximo de Monedas de 2€.....	97

6. FASES DE TEST

NG_uElite_20180315

15/03/2018

Página 56 / 164

6.2.5.10. Forzado Pago Billetes (€)	97
6.2.5.11. Forzado Pago Monedas (€)	98
6.2.6. Configuración del GIM	98
6.2.6.1. Histórico Recaudaciones	99
6.2.6.2. Gestión C1 y C2 Recaudación	99
6.2.6.3. Depósito Local con SAT1	100
6.2.7. Parámetros RSI	100
6.2.7.1. Acceso	101
6.2.7.2. Número de Máquina	101
6.2.7.3. Baud Rate	102
6.3. Dispositivos de Monética	103
6.3.1. Periféricos ccTalk	104
6.3.2. Test del Reciclador de Billetes	105
6.3.3. Descarga y Recarga de Monedas	106
6.3.4. Test Sistema de Monedas (SCS)	108
6.4. Contadores	109
6.4.1. Contabilidad	109
6.4.1.1. Contadores Totales vs Parciales	110
6.4.2. Control de Mínimos	110
6.4.3. Contadores del Servicio Técnico	111
6.4.4. Datos del CS4	111
6.4.5. Contadores Estadísticos de Ciclos	112
6.5. Últimas Jugadas	112
6.6. Últimos Pagos	113
6.7. Últimos Errores	113
6.8. Visualización de Eventos	114
6.9. Fecha y Hora	114
6.10. Componentes de la Máquina	115
6.11. Exportar configuración	115
6.12. Importar configuración	116
6.13. Gestión de Excepciones	116
6.13.1. Configuración de la pantalla de error	117
6.13.2. Listado de excepciones	117

6. MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO TÉCNICO

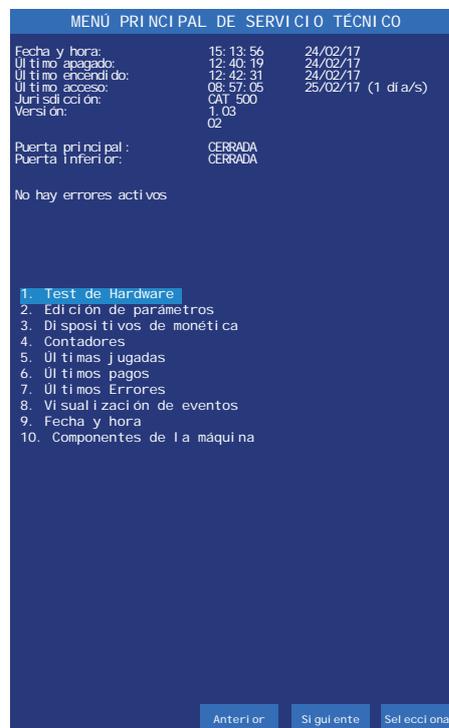
El **Test** de la máquina se divide en diferentes **fases**, a las cuales se accede a través de un sistema de **menús**. Cada fase permite realizar una acción determinada.

En pantalla, en la parte superior, aparecen la fecha y hora actuales, el último apagado, el último encendido, el último acceso, la jurisdicción, la versión de memoria de programa, el estado de la puerta y si hay errores activos.

Al seleccionar el modo **Test**, en el monitor aparece la pantalla del **Menú Principal de Servicio Técnico**, el cual permite acceder a diferentes submenús.

Todas las pantallas se dividen en tres campos :

- Título del menú o fase, en la parte superior de la pantalla.
- Información relativa al menú o fase.
- Opciones asociadas a los pulsadores en la parte inferior de la pantalla. Las opciones se seleccionan y validan a través de los pulsadores de juego activos (iluminados).



6. Menú Principal de Servicio Técnico

6.1. Test de Hardware

El menú **Test de Hardware** proporciona acceso a diversas fases cuya finalidad es verificar el funcionamiento de los componentes de la máquina.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



TEST DE HARDWARE

Las secciones a continuación describen las fases asociadas al menú **Test de hardware**.

Utilización:

Con el pulsador **JUEGO** se selecciona la fase, con el pulsador **AUTOAVANCES** se desplaza la selección a la siguiente fase y con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se desplaza a la anterior.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

6.1.1. Configuración de Sonido

Aplicación:

Permite configurar el volumen de los efectos y melodías que la máquina realiza en diferentes momentos del juego.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



TEST DE HARDWARE



CONFIGURACIÓN DE SONIDO

Utilización:

En la pantalla se indica el volumen al cual se están reproduciendo los distintos efectos de sonido.

Con el pulsador **RETENCIÓN IZQUIERDA** se inicia y se para la reproducción del sonido.

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se reproduce el sonido únicamente por el altavoz izquierdo.

Con el pulsador **AUTOAVANCES** se reproduce el sonido únicamente por el altavoz derecho.

Con el pulsador **JUEGO** se entra en una subfase para cambiar el volumen de los sonidos.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

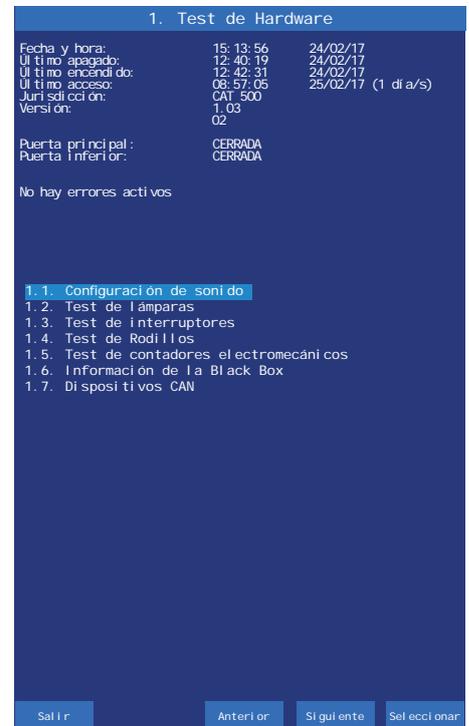


Figura 6.1 Menú Test de Hardware

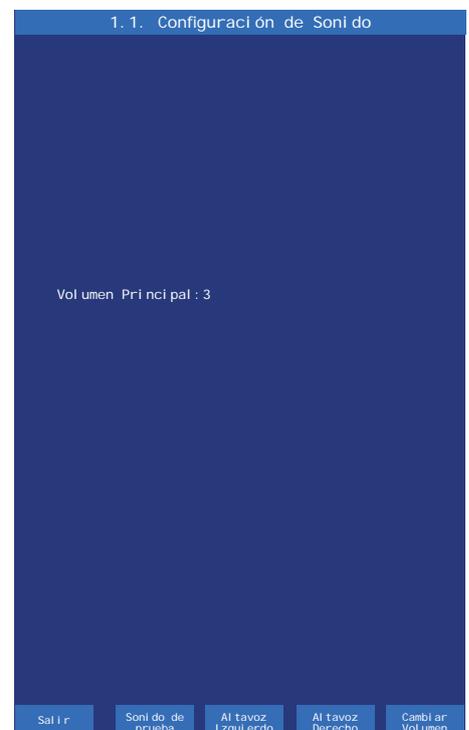


Figura 6.1.1 Configuración de Sonido

6.1.2. Test de Lámparas

Aplicación:

Comprobación de los leds de los indicadores luminosos.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



TEST DE HARDWARE



TEST DE LÁMPARAS

Utilización:

En la pantalla se indica el nombre que corresponde a cada uno de los distintos leds.

Con el pulsador **AUTOAVANCES** se iluminan todos los leds.

Con el pulsador **JUEGO** se iluminan el led siguiente y con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se ilumina el led anterior. Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

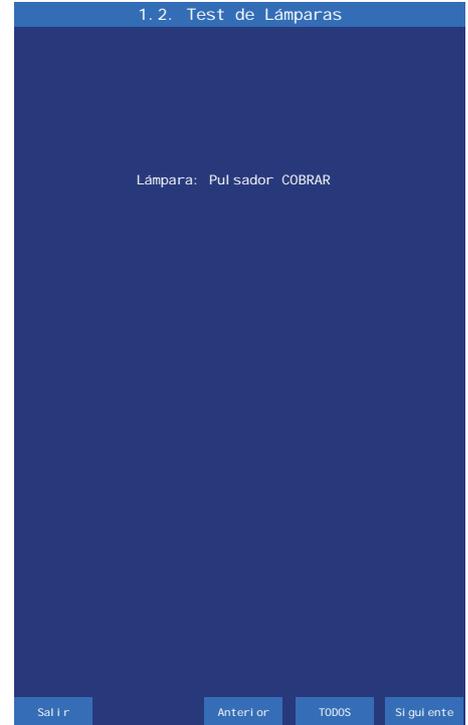


Figura 6.1.2 Test de Lámparas

6.1.3. Test de Interruptores

Aplicación:

Comprobación de los pulsadores e interruptores.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



TEST DE HARDWARE



TEST DE INTERRUPTORES

Utilización:

La pantalla muestra el estado de los interruptores. Al accionar cualquiera de ellos, su estado conmuta de **OFF** a **ON**, recuperando después su estado inicial si se trata de un pulsador. Los interruptores ya verificados quedan resaltados con un fondo azul claro.

Para salir de la fase, pulsar **COBRAR**.

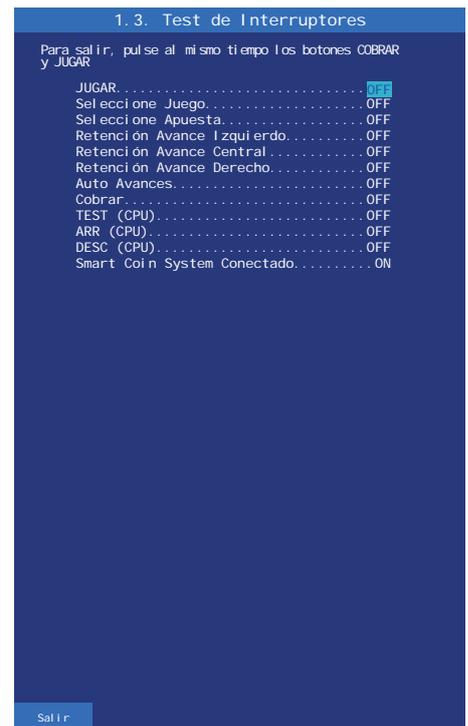


Figura 6.1.3 Test de Interruptores

6.1.4. Test de Rodillos

Aplicación:

El menú **Test De Rodillos** permite acceder a dos subfases cuya finalidad es verificar el funcionamiento de los rodillos virtuales y los reales.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



TEST DE HARDWARE



TEST DE RODILLOS

Utilización:

Seleccionar la fase mediante los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES**, a continuación pulsar **JUEGO** para acceder a la fase.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

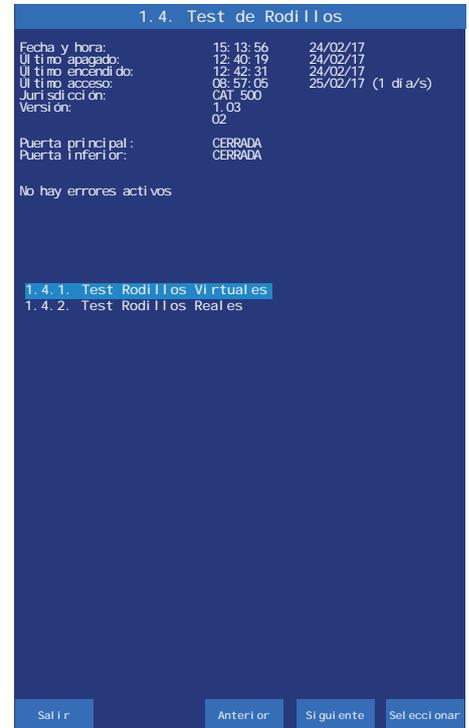


Figura 6.1.4 Menú Test de Rodillos

6.1.4.1. Test Rodillos Virtuales

Aplicación:

Verificación del funcionamiento de los rodillos virtuales.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



TEST DE HARDWARE



TEST DE RODILLOS



TEST RODILLOS VIRTUALES

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN CENTRAL** se realiza el avance figura a figura del rodillo virtual izquierdo.

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se realiza el avance figura a figura del rodillo virtual central.

Con el pulsador **AUTOAVANCES** se realiza el avance figura a figura del rodillo virtual derecho.

Con el pulsador **JUEGO** se vuelve a la posición inicial.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

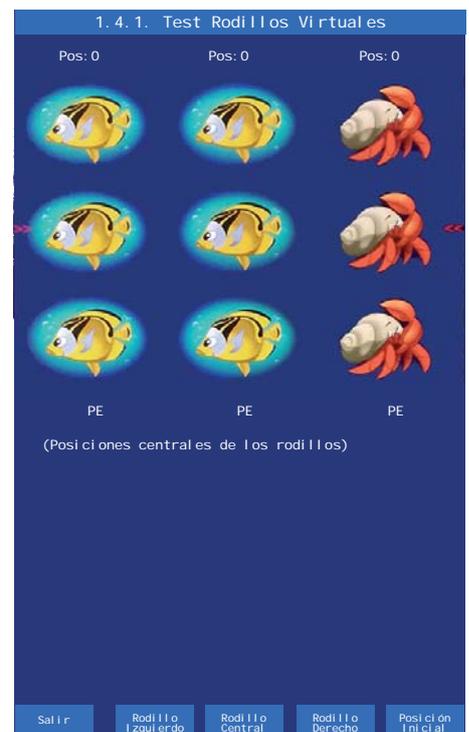


Figura 6.1.4.1 Test Rodillos Virtuales

6.1.4.2. Test Rodillos Reales

Aplicación:

El menú **Test Rodillos Reales** permite acceder a tres subfases cuya finalidad es verificar el funcionamiento de los rodillos reales.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



TEST DE HARDWARE



TEST DE RODILLOS



TEST RODILLOS REALES

Utilización:

Seleccionar la subfase mediante los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES**, a continuación pulsar **JUEGO** para acceder a la subfase.

Para abandonar la subfase active el pulsador **COBRAR**.

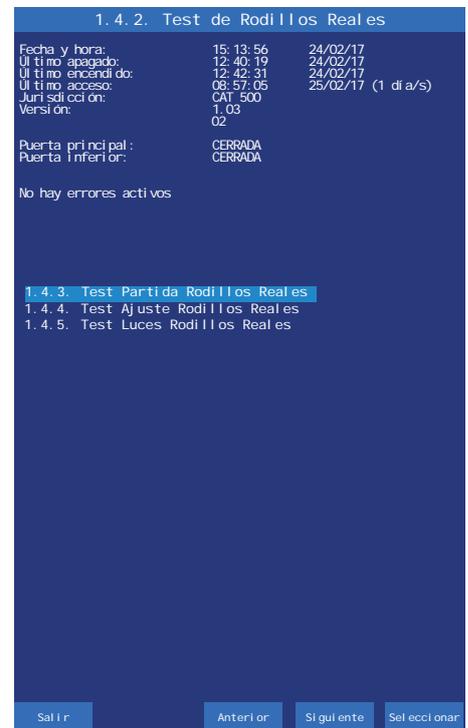


Figura 6.1.4.2 Menú Test Rodillos Reales

6.1.4.3. Test Partida Rodillos Reales

Aplicación:

Verificación del sincronismo de los rodillos reales.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



TEST DE HARDWARE



TEST DE RODILLOS



TEST RODILLOS REALES



TEST PARTIDA RODILLOS REALES

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN CENTRAL** se realiza el avance figura a figura del rodillo real izquierdo.

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se realiza el avance figura a figura del rodillo real central.

Con el pulsador **AUTOAVANCES** se realiza el avance figura a figura del rodillo real derecho.

Con el pulsador **JUEGO** se efectúa una partida de alineamiento.

Para abandonar la subfase active el pulsador **COBRAR**.

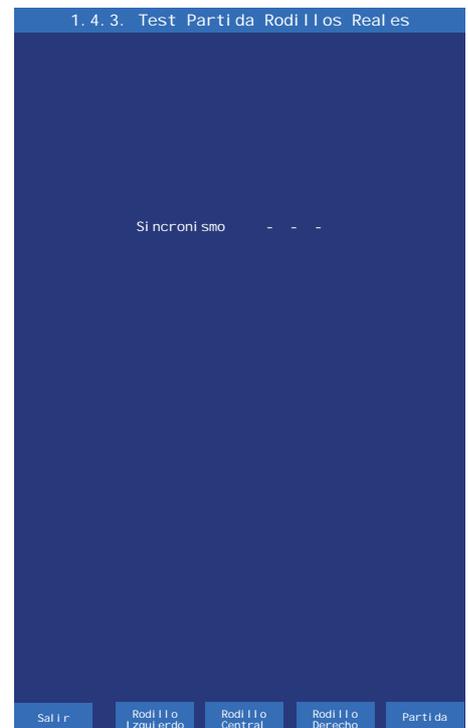


Figura 6.1.4.3 Test Partida Rodillos Reales

6.1.4.4. Test Ajuste Rodillos Reales

Aplicación:

Verificación del centrado de las figuras de los rodillos reales.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



TEST DE HARDWARE



TEST DE RODILLOS



TEST RODILLOS REALES



TEST AJUSTE RODILLOS REALES

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN CENTRAL** se realiza el avance paso a paso de cada figura del rodillo real izquierdo.

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se realiza el avance paso a paso de cada figura del rodillo real central.

Con el pulsador **AUTOAVANCES** se realiza el avance paso a paso de cada figura del rodillo real derecho.

El número de pasos entre figuras es 3.

Con el pulsador **JUEGO** se conmuta entre los modos **CENTRAR** y **PASOS**.

Para abandonar la subfase active el pulsador **COBRAR**.

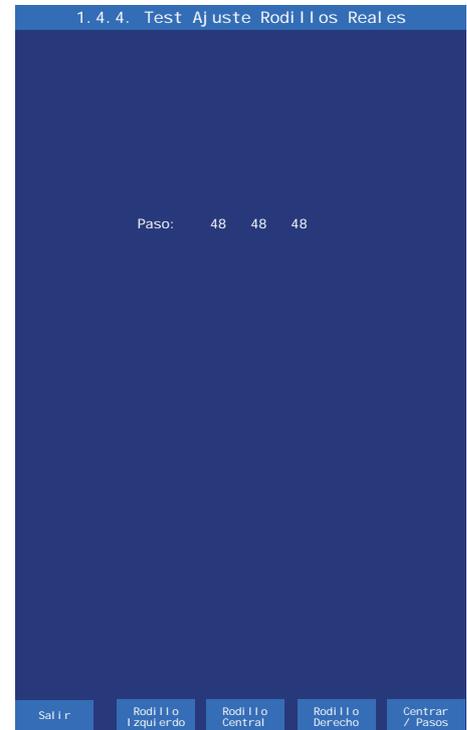


Figura 6.1.4.4. Test Ajuste Rodillos Reales

6.1.4.5. Test Luces Rodillos Reales

Aplicación:

Verificación de las luces led de los rodillos reales.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



TEST DE HARDWARE



TEST DE RODILLOS



TEST RODILLOS REALES



TEST LUCES RODILLOS REALES

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se ilumina el led anterior del rodillo y con el pulsador **AUTOAVANCES** el led siguiente, indicando su posición en la pantalla.

Para abandonar la subfase active el pulsador **COBRAR**.

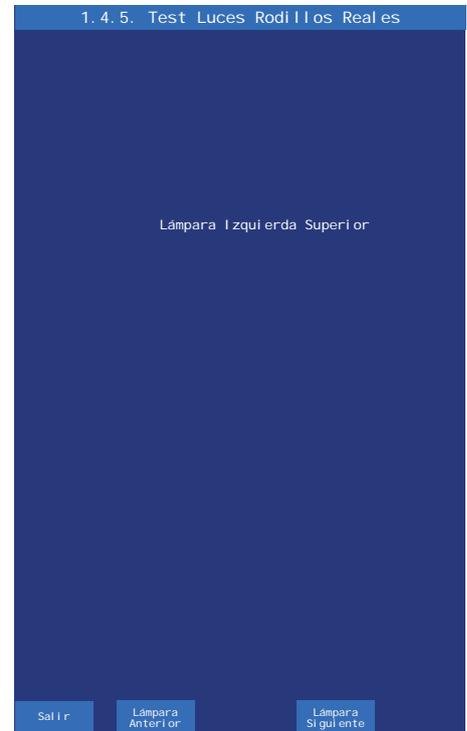


Figura 6.1.4.5. Test Luces Rodillos Reales

6.1.5. Test de Contadores Electromecánicos

Aplicación:

Comprobación de los contadores electromecánicos.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



TEST DE HARDWARE



TEST DE CONTADORES ELECTROMECAÑICOS

Utilización:

Al accionar el pulsador **JUEGO** se incrementan los contadores de entradas y salidas en una unidad.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.



Figura 6.1.5 Test de Contadores Electromecánicos

6.1.6. Información de la Black Box

Aplicación:

Información relativa al Módulo Black Box.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



TEST DE HARDWARE



INFORMACIÓN BLACK BOX

Utilización:

En la pantalla se visualiza la información del Módulo Black Box.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.



Figura 6.1.6 Información de la Black Box

6.1.7. Dispositivos CAN

Aplicación:

Información relativa a los módulos CAN.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



TEST DE HARDWARE



DISPOSITIVOS CAN

Utilización:

En la pantalla se visualiza la información de los módulos CAN montados en la máquina.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

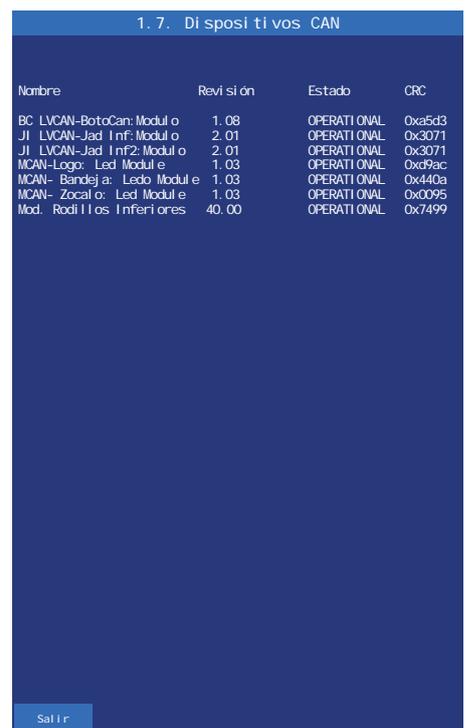


Figura 6.1.7 Dispositivos CAN

6.2. Edición de Parámetros

El menú **Edición de Parámetros** proporciona acceso a diversas fases cuya finalidad es configurar el comportamiento de la máquina.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS

Utilización:

Con el pulsador **JUEGO** se selecciona la fase a editar, con el pulsador **AUTOAVANCES** se desplaza la selección a la siguiente fase y con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se desplaza a la anterior.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.



Figura 6.2 Menú Edición de Parámetros

6.2.1. Configuración del Juego

El menú **Configuración del Juego** permite modificar los valores del juego y da acceso a las siguientes fases.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN IZQUIERDA** se cambia el valor de cada opción directamente desde el menú **Configuración del Juego**. El valor actual aparece en color verde, y si se modifica, cambia a color amarillo. Con el pulsador **COBRAR** se graba la opción actual y se sale de la fase. Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada y para entrar en la fase de edición, pulsar **JUEGO**.



Figura 6.2.1 Menú Configuración del Juego

6.2.1.1. Volumen del Sonido

Aplicación:

Configuración del volumen del sonido de la máquina.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



VOLUMEN SONIDO

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se aumenta el volumen actual y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye.

Para grabar el valor y abandonar la fase, active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

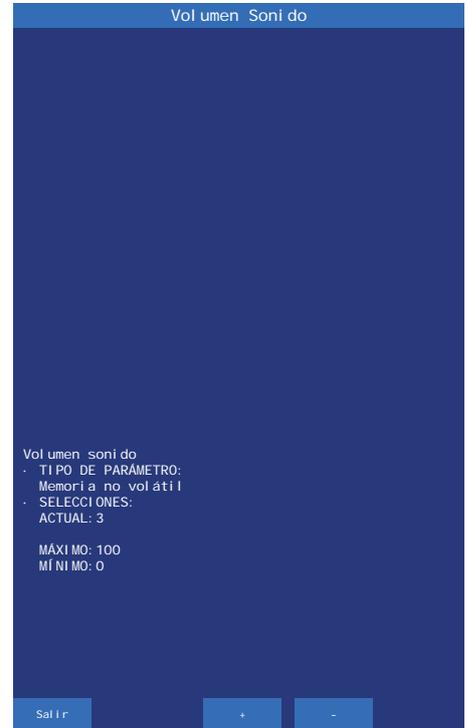


Figura 6.2.1.1 Volumen del Sonido

6.2.1.2. Alarma Puerta

Aplicación:

Configuración sonora de aviso al abrir la puerta.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



ALARMA PUERTA

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

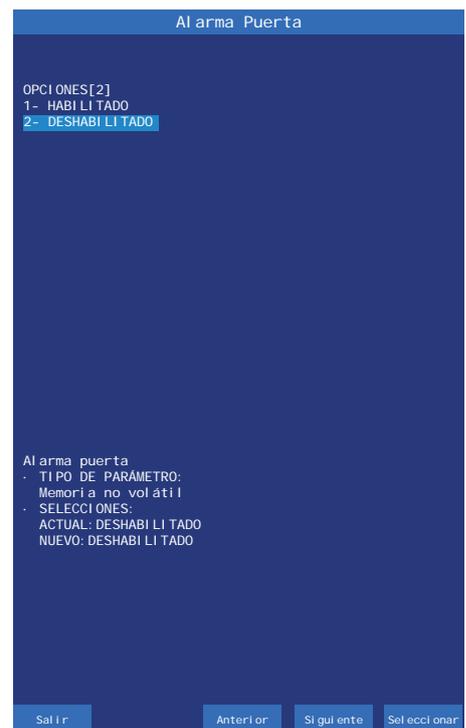


Figura 6.2.1.2 Alarma Puerta

6.2.1.3. Modo de Juego

Aplicación:

Permite elegir entre **JUEGO REAL**, **AUTOMÁTICO** o **SEMIAUTOMÁTICO**. En los modos de juego **AUTOMÁTICO** y **SEMIAUTOMÁTICO** se permite realizar demostraciones del juego sin necesidad de introducir créditos, la máquina opera como en modo de juego real pero sin pagar los premios. La contabilidad es distinta para cada modo de juego.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



MODO DE JUEGO

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**.

La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.



Figura 6.2.1.3 Modo de Juego

6.2.1.4. Rellenado CR en M. Semi

Aplicación:

Configuración del relleno de créditos en modo **SEMI AUTOMÁTICO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



RELLENADO CR EN M. SEMI

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.



Figura 6.2.1.4 Rellenado CR en M. Semi

6.2.1.5. Porcentaje

Aplicación:

Configuración de la devolución mínima de premios.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



PORCENTAJE

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

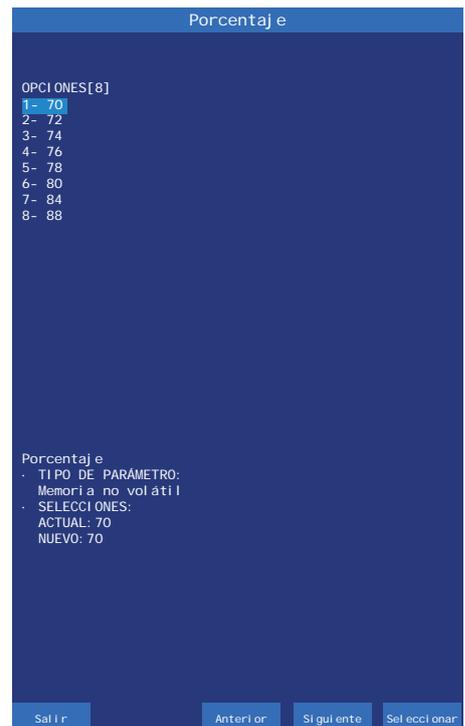


Figura 6.2.1.5 Porcentaje

6.2.1.6. Sobre Porcentaje

Aplicación:

Configuración del aumento en el nivel del porcentaje de devolución en apuestas múltiples.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



SOBRE PORCENTAJE

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.



Figura 6.2.1.6 Sobre Porcentaje

6.2.1.7. Límite compra de Créditos

Aplicación:

Configuración del número máximo de créditos acumulables.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



LÍMITE COMPRA DE CRÉDITOS

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**.

La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

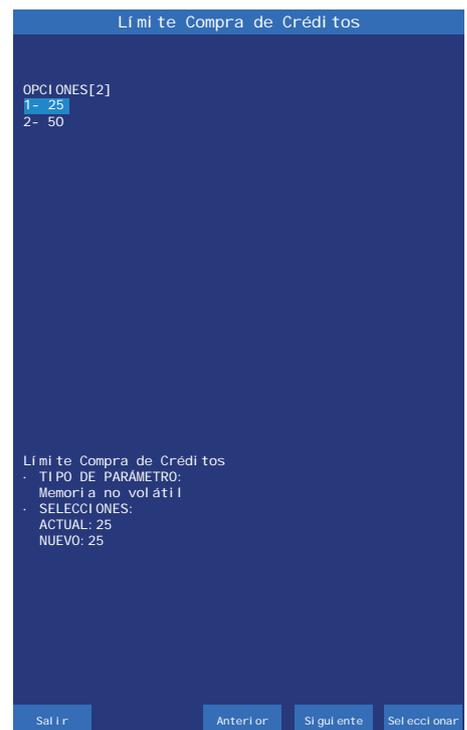


Figura 6.2.1.7 Límite Compra de Créditos

6.2.1.8. Play 10

Aplicación:

Configuración del juego de los restos de 10 céntimos.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



PLAY 10

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.



Figura 6.2.1.8 Play 10

6.2.1.9. Demostración

Aplicación:

Configuración del refresco de los leds.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



DEMOSTRACIÓN

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

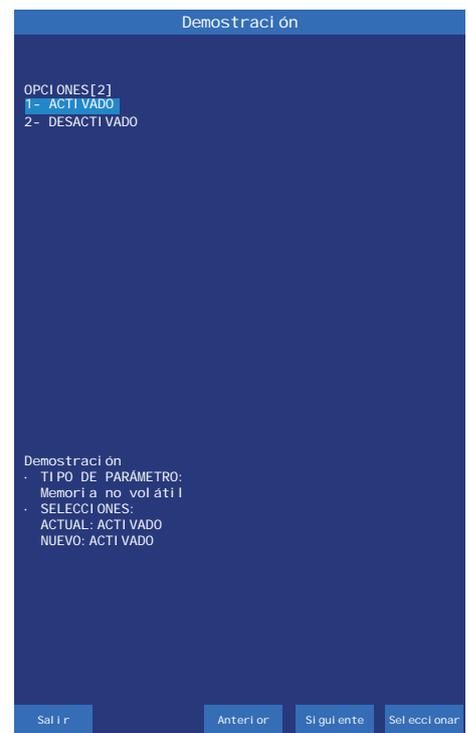


Figura 6.2.1.9 Demostración

6.2.1.10. Traspaso Monedas con Créditos 0

Aplicación:

Modalidades de traspaso de la **RESERVA** a **CRÉDITOS**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



TRASPASO MONEDAS CON CRÉDITOS 0

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.



Figura 6.2.1.10 Traspaso Monedas con Créditos 0

6.2.1.11. Banco Premios

Aplicación:

El premio obtenido se visualiza en un visor y se acumula en el Banco de Premios.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



BANCO PREMIOS

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

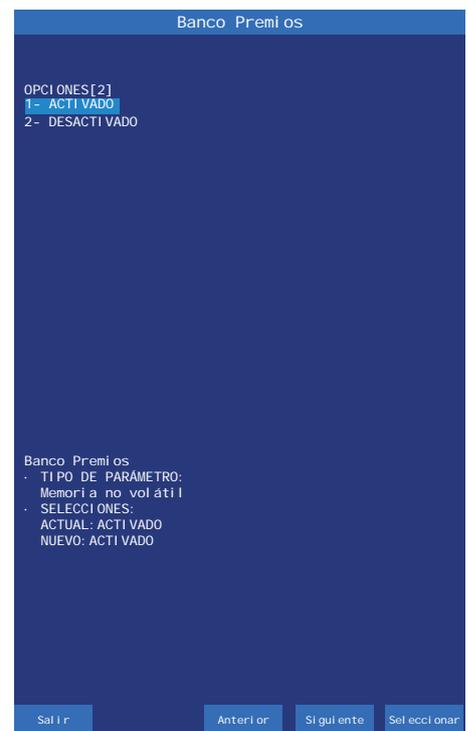


Figura 6.2.1.11 Banco Premios

6.2.1.12. Banco Premios Jugable

Aplicación:

Disposición de los créditos acumulados en el **Visor Banco Premios** para la realización de jugadas.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



BANCO PREMIOS

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

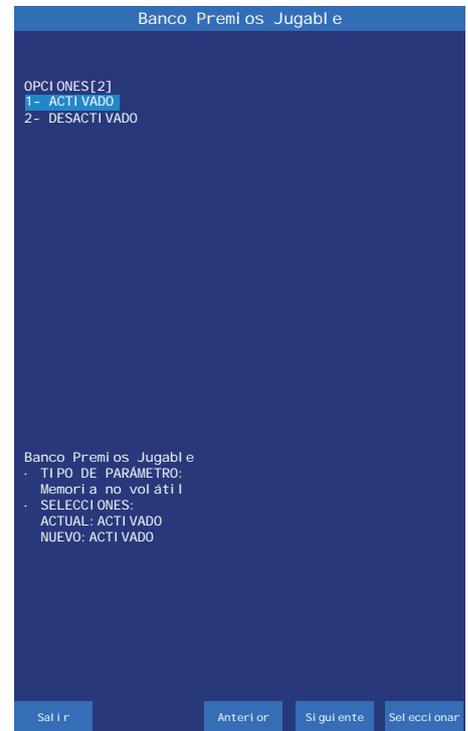


Figura 6.2.1.12 Banco Premios Jugable

6.2.1.13. Traza de la Aplicación Habilitada

Aplicación:

Habilita o inhibe el procedimiento de traza (ficheros .log) en la máquina. El valor por defecto es **SI**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



TRAZA DE LA APLICACIÓN HABILITADA

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

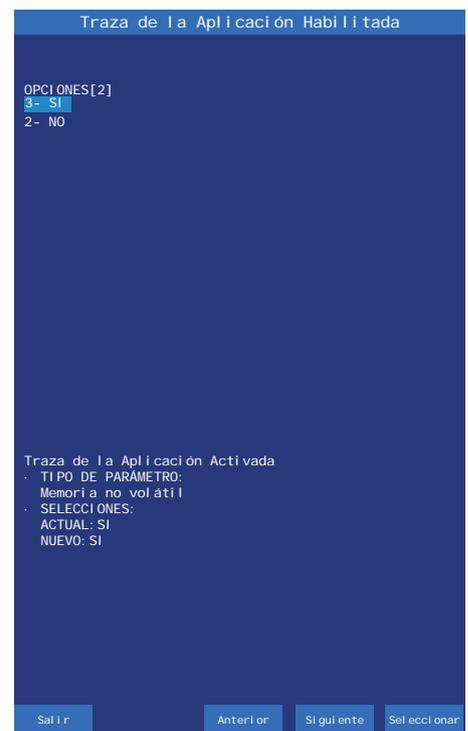


Figura 6.2.1.13 Traza de la Aplicación Habilitada

6.2.1.14. Nivel de Traza de la Aplicación

Aplicación:

Determina el nivel de grabación de los registros de eventos ocurridos en la máquina (ficheros .LOG). El valor por defecto es **ALTO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



NIVEL DE TRAZA

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

Existen tres niveles de grabación. La opción **ALTO** es la más selectiva, la opción **BAJO** es la menos selectiva.

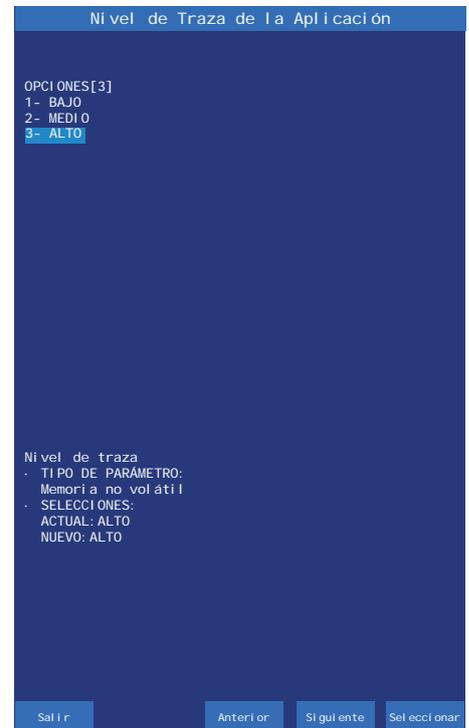


Figura 6.2.1.14 Nivel de Traza de la Aplicación

6.2.1.15. Auditorías Internas Activadas

Aplicación:

Habilita o inhibe el procedimiento de auditoría interna automática, que permite detectar errores en la contabilidad y accesos incorrectos a la memoria. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



AUDITORÍAS INTERNAS ACTIVADAS

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

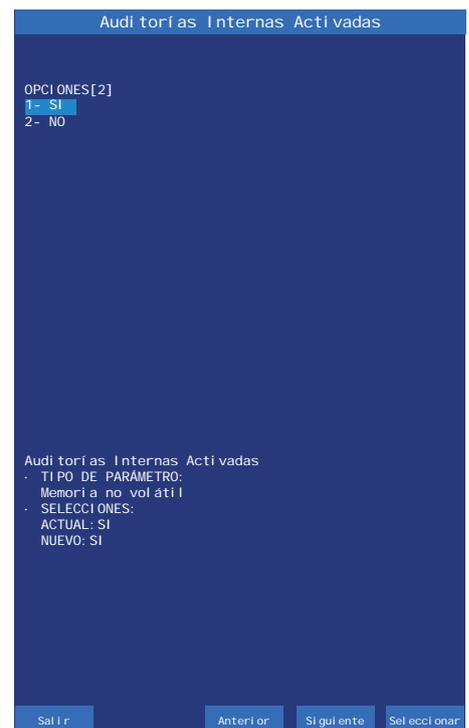


Figura 6.2.1.15 Auditorías Internas Activadas

6.2.1.16. Abortar Partida si Falla la Recuperación

Aplicación:

Habilita o inhibe el procedimiento de recuperación de una partida no finalizada por error.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



ABORTAR PARTIDA SI FALLA RECUPERACIÓN

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

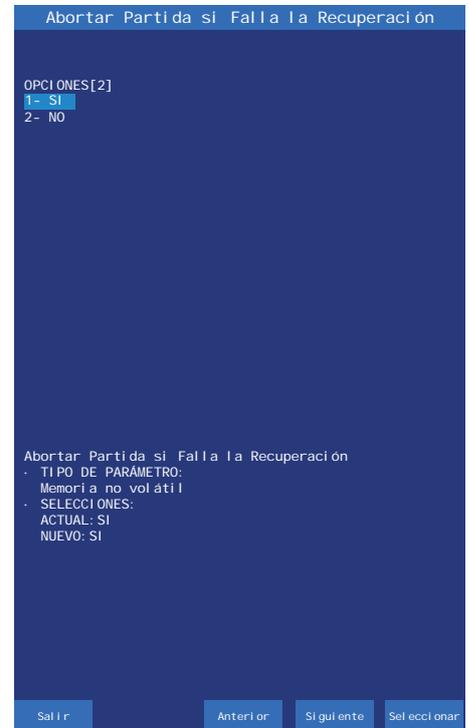


Figura 6.2.1.16 Abortar Partida si Falla la Recuperación

6.2.1.17. Pantalla Durante la Recuperación de Partida

Aplicación:

Habilita o inhibe el procedimiento de recuperación de partida, si se habilita el parámetro, al recuperar una partida se visualiza la última posición de partida, en caso contrario se visualiza la partida desde el inicio de la misma. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



PANTALLA DURANTE LA RECUPERACIÓN DE PARTIDA

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

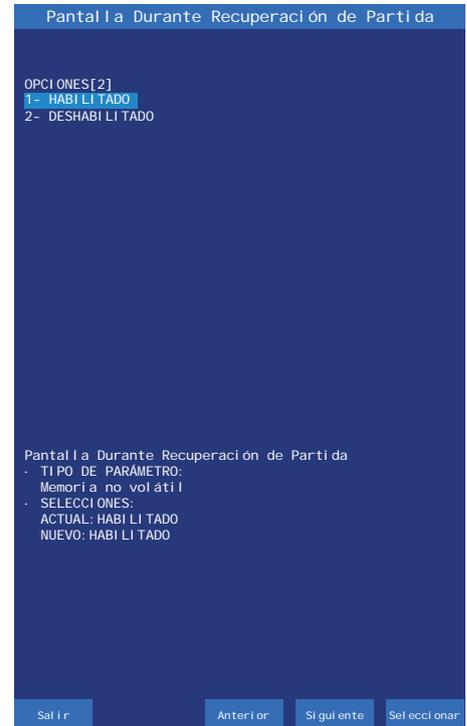


Figura 6.2.1.17 Pantalla Durante la Recuperación de Partida

6.2.2. Configuración de Billetes

El menú **Configuración de billetes** permite modificar los valores del lector de billetes y da acceso a las siguientes fases.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE BILLETES

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN IZQUIERDA** se cambia el valor de cada opción directamente desde el menú **Configuración de Billetes**. El valor actual aparece en color verde, y si se modifica, cambia a color amarillo. Con el pulsador **COBRAR** se graba la opción actual y se sale de la fase.

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada y para entrar en la fase de edición, pulsar **JUEGO**.

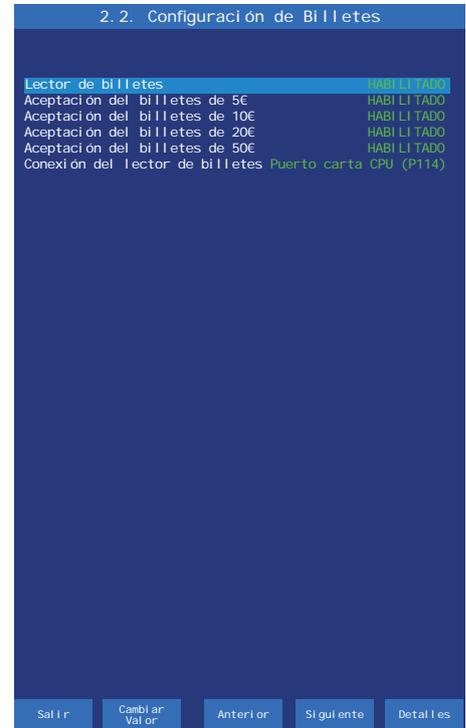


Figura 6.2.2 Menú Configuración de Billetes

6.2.2.1. Lector de Billetes

Aplicación:

Habilita o inhibe el **Lector de Billetes** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE BILLETES



LECTOR DE BILLETES

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.



Figura 6.2.2.1 Lector de Billetes

6.2.2.2. Aceptación del Billeto de 5€

Aplicación:

Habilita o inhibe la aceptación del billete de **5€** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE BILLETES



ACEPTACIÓN DEL BILLETE DE 5€

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.



Figura 6.2.2.2 Aceptación del Billeto de 5€

6.2.2.3. Aceptación del Billeto de 10€

Aplicación:

Habilita o inhibe la aceptación del billete de **10€** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE BILLETES



ACEPTACIÓN DEL BILLETE DE 10€

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

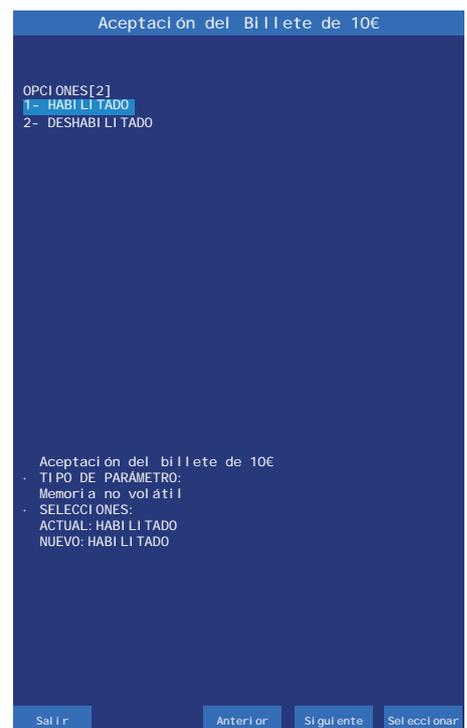


Figura 6.2.2.3 Aceptación del Billeto de 10€

6.2.2.4. Aceptación del Billeto de 20€

Aplicación:

Habilita o inhibe la aceptación del billete de **20€** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE BILLETES



ACEPTACIÓN DEL BILLETE DE 20€

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

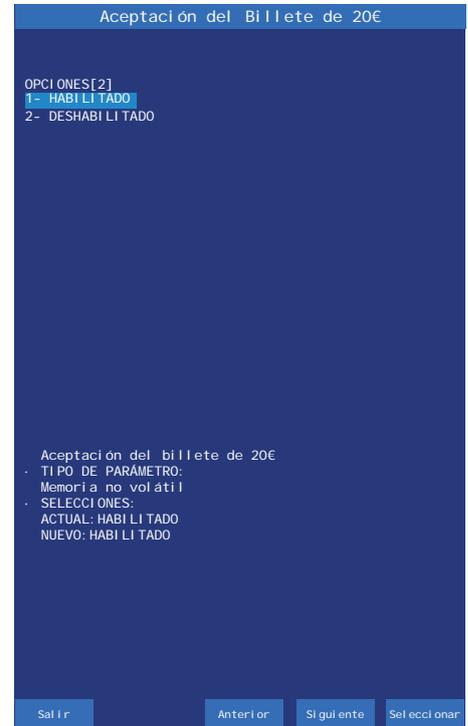


Figura 6.2.2.4 Aceptación del Billeto de 20€

6.2.2.5. Aceptación del Billeto de 50€ (*)

Aplicación:

Habilita o inhibe la aceptación del billete de **50€ (*)** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE BILLETES



ACEPTACIÓN DEL BILLETE DE 20€

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

(*) Billeto de 50€ según versión.

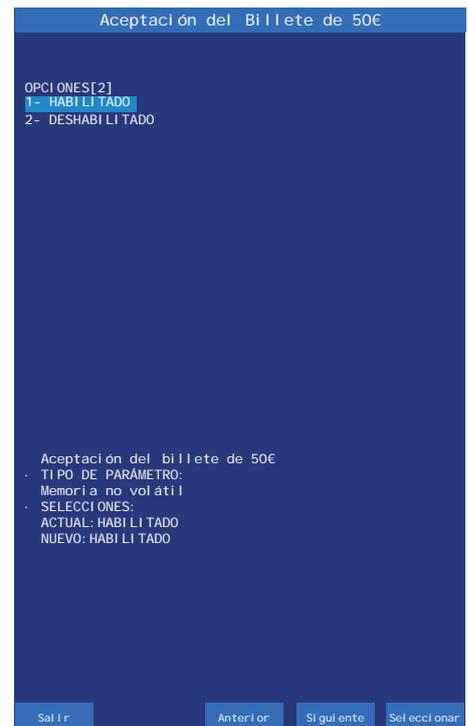


Figura 6.2.2.5 Aceptación del Billeto de 50€

6.2.2.6. Conexión del lector de billetes

Aplicación:

Determina el puerto de conexión del lector de billetes

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE BILLETES



CONEXIÓN DEL LECTOR DE BILLETES

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.



Figura 6.2.2.6 Conexión del lector de billetes

6.2.3. Configuración de Pagos con Billetes

El menú **Configuración de pagos con billetes** permite modificar los valores del pago de billetes y da acceso a las siguientes fases.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON BILLETES

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN IZQUIERDA** se cambia el valor de cada opción directamente desde el menú **Configuración de Pagos con Billetes**. El valor actual aparece en color verde, y si se modifica, cambia a color amarillo. Con el pulsador **COBRAR** se graba la opción actual y se sale de la fase.

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada y para entrar en la fase de edición, pulsar **JUEGO**.

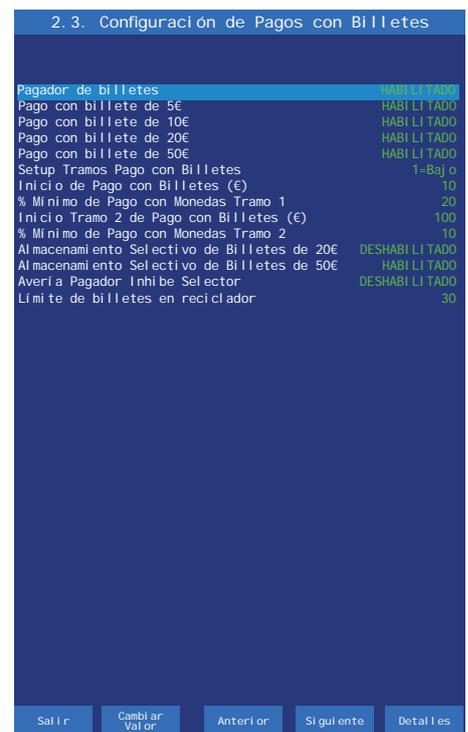


Figura 6.2.3 Menú Configuración de Pagos con Billetes

6.2.3.1. Pagador de Billetes

Aplicación:

Habilita o inhibe el **Pagador de Billetes** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON BILLETES



PAGADOR DE BILLETES

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

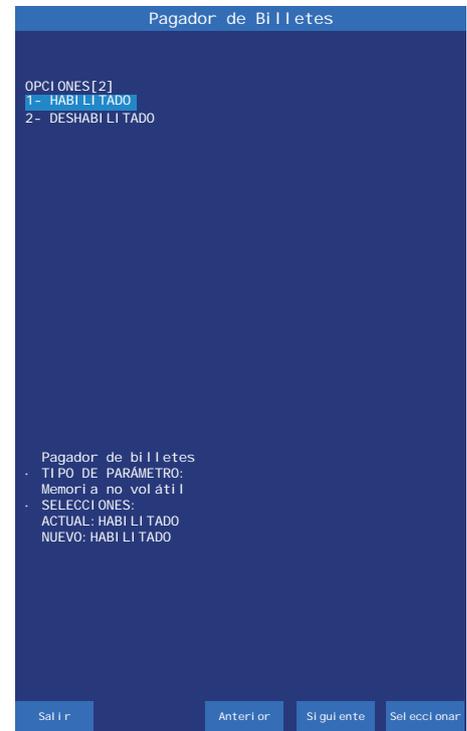


Figura 6.2.3.1 Pagador de Billetes

6.2.3.2. Pago con Billete de 5€

Aplicación:

Habilita o inhibe la aceptación del pago con billete de **5€** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON BILLETES



PAGO CON BILLETE DE 5€

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

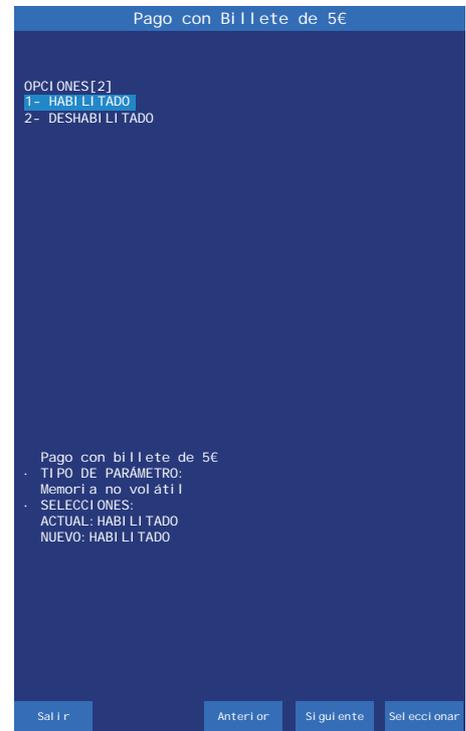


Figura 6.2.3.2 Pago con Billete de 5€

6.2.3.3. Pago con Billete de 10€

Aplicación:

Habilita o inhibe la aceptación del pago con billete de **10€** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON BILLETES



PAGO CON BILLETE DE 10€

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

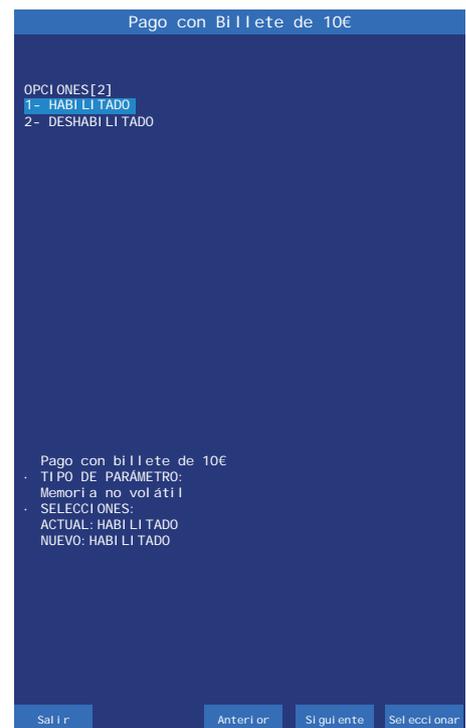


Figura 6.2.3.3 Pago con Billete de 10€

6.2.3.4. Pago con Billete de 20€

Aplicación:

Habilita o inhibe la aceptación del pago con billete de **20€** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON BILLETES



PAGO CON BILLETE DE 20€

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.



Figura 6.2.3.4 Pago con Billete de 20€

6.2.3.5. Pago con Billete de 50€ (*)

Aplicación:

Habilita o inhibe la aceptación del pago con billete de **50€ (*)** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON BILLETES



PAGO CON BILLETE DE 50€

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla..

(*) Billete de 50€ según versión.

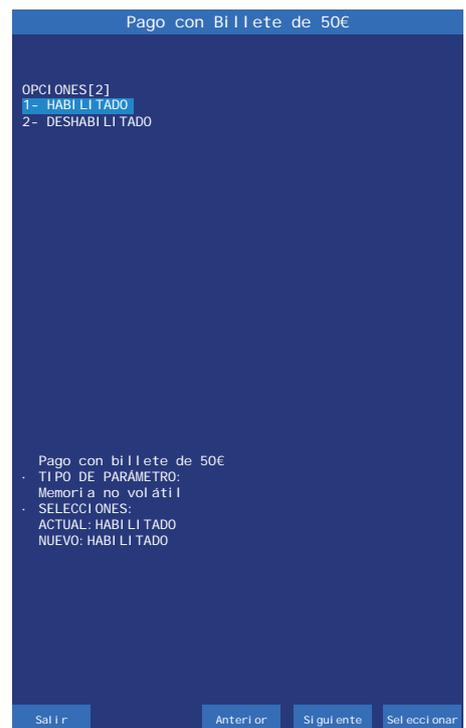


Figura 6.2.3.5 Pago con Billete de 50€

6.2.3.6. Setup Tramos Pago con Billetes

Aplicación:

Permite seleccionar un conjunto predeterminado de valores para los parámetros referentes a pagos con billetes.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON BILLETES



SETUP TRAMOS PAGO CON BILLETES

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

Las opciones de tramos son las siguientes:

Setup Tramos con Billetes	1 = Bajo	2 = Alto
Inicio Pago con Billetes	10€	20€
% Mín. Pago Moneda Tramo 1	20%	40%
Inicio Tramo 2 Pago Billeto	100€	100€
% Mín. Pago Moneda Tramo 2	10%	20%

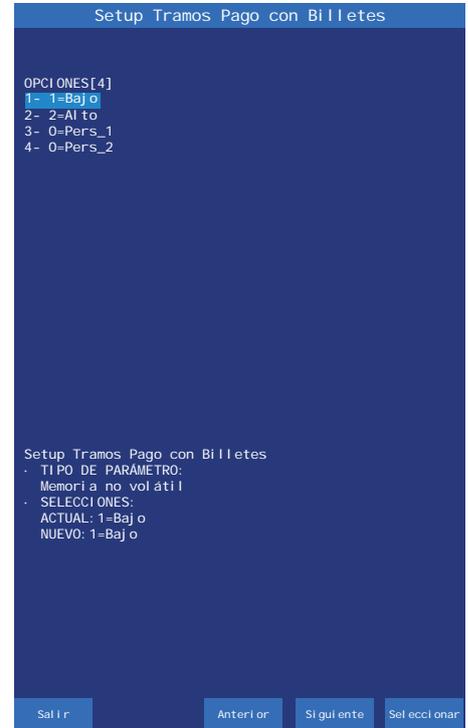


Figura 6.2.3.6 Setup Tramos Pago con Billetes

6.2.3.7. Inicio de Pago con Billetes (€)

Aplicación:

Configuración del valor a partir del cual comienza el pago con billetes.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON BILLETES



INICIO DE PAGO CON BILLETES (€)

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se incrementa el valor actual y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye. Para grabar el valor y abandonar la fase, active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

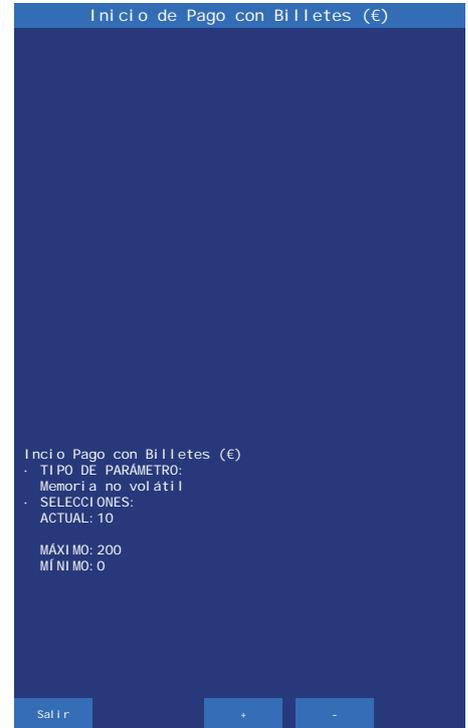


Figura 6.2.3.7 Inicio de Pago con Billetes

6.2.3.8. % Mínimo de Pago con Monedas Tramo 1

Aplicación:

Configuración del porcentaje de pago en monedas mínimo si el valor del pago supera el parámetro 'Inicio Pago con Billetes'. La cantidad de monedas a pagar dependerá de los billetes disponibles en ese momento.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON BILLETES



% MÍNIMO DE PAGO CON MONEDAS TRAMO 1

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se incrementa el valor actual y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye. Para grabar el valor y abandonar la fase, active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

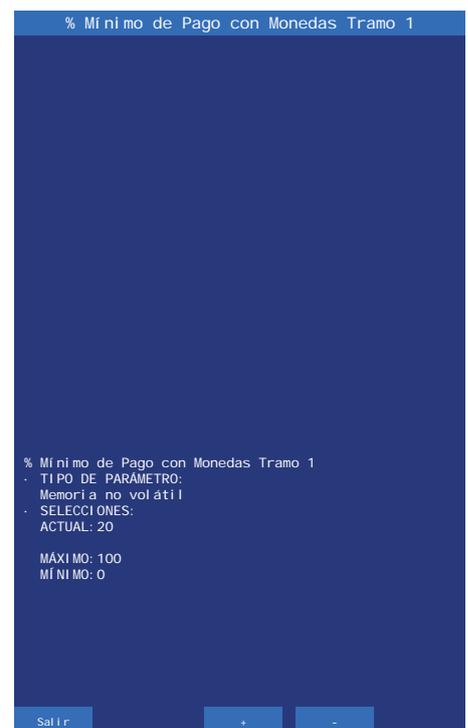


Figura 6.2.3.8 % Mínimo de Pago con Monedas Tramo 1

6.2.3.9. Inicio Tramo 2 Pago con Billetes (€)

Aplicación:

Configuración del valor a partir del cual se modifica el porcentaje de mínimo de pago con monedas.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON BILLETES



INICIO TRAMO 2 PAGO CON BILLETES (€)

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se incrementa el valor actual y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye. Para grabar el valor y abandonar la fase, active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.



Figura 6.2.3.9 Inicio tramo 2 Pago con Billetes

6.2.3.10. % Mínimo de Pago con Monedas Tramo 2

Aplicación:

Configuración del porcentaje de pago en monedas mínimo para el tramo 2.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON BILLETES



% MÍNIMO DE PAGO CON MONEDAS TRAMO 2

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se incrementa el valor actual y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye. Para grabar el valor y abandonar la fase, active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

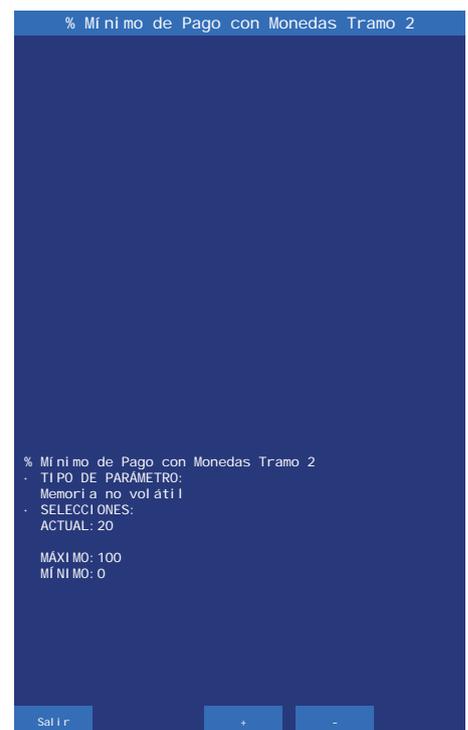


Figura 6.2.3.10 % Mínimo de Pago con Monedas Tramo 2

6.2.3.11. Almacenamiento Selectivo de Billetes de 20€

Aplicación:

Si se activa este parámetro la máquina puede traspasar del pagador al cajón los billetes de **20€** si con ello se optimiza el pago.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON BILLETES



ALMACENAMIENTO SELECTIVO DE BILLETES DE 20€

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.



Figura 6.2.3.11 Almacenamiento Selectivo de Billetes de 20€

6.2.3.12. Almacenamiento Selectivo de Billetes de 50€ (*)

Aplicación:

Si se activa este parámetro la máquina puede traspasar del pagador al cajón los billetes de **50€ (*)** si con ello se optimiza el pago.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON BILLETES



ALMACENAMIENTO SELECTIVO DE BILLETES DE 50€

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

(*) Billeto de 50€ según versión.

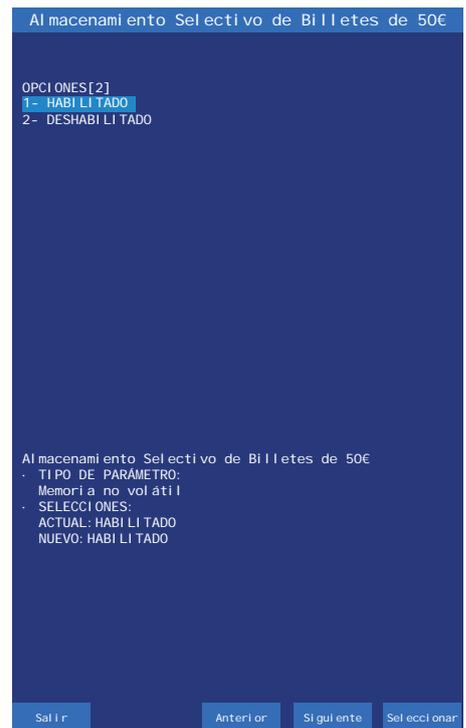


Figura 6.2.3.12 Almacenamiento Selectivo de Billetes de 50€

6.2.3.13. Avería del Pagador Inhibe Selector

Aplicación:

Si existe una avería en el pagador de billetes inhibe la entrada de billetes. El valor por defecto es **NO INHIBIDO** (acepta billetes).

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON BILLETES



AVERÍA DEL PAGADOR INHIBE SELECTOR

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

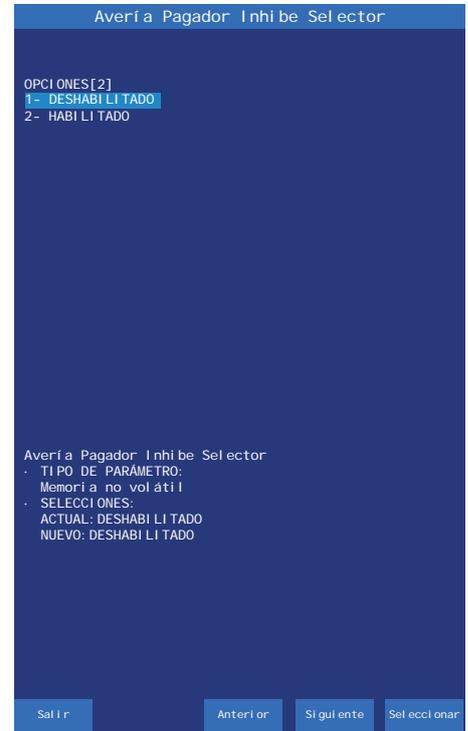


Figura 6.2.3.13 Avería del Pagador Inhibe Selector

6.2.3.14. Límite de Billetes en Reciclador

Aplicación:

Máximo número de billetes que se aceptan en el reciclador. El exceso de billetes se envía a cajón.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON BILLETES



LÍMITE DE BILLETES EN RECICLADOR

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se incrementa el valor actual y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye. Para grabar el valor y abandonar la fase, active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

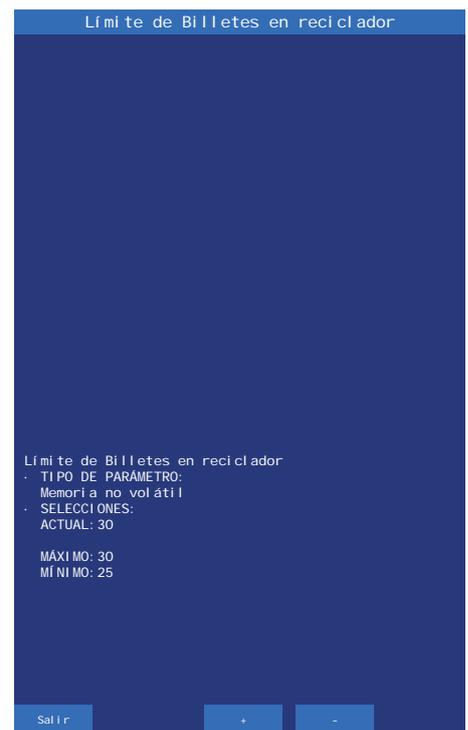


Figura 6.2.3.14 Límite de Billetes en Reciclador

6.2.4. Configuración de Monedas

El menú **Configuración de monedas** permite modificar los valores de aceptación de monedas y da acceso a las siguientes fases.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE MONEDAS

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN IZQUIERDA** se cambia el valor de cada opción directamente desde el menú **Configuración del Monedas**. El valor actual aparece en color verde, y si se modifica, cambia a color amarillo. Con el pulsador **COBRAR** se graba la opción actual y se sale de la fase.

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada y para entrar en la fase de edición, pulsar **JUEGO**.

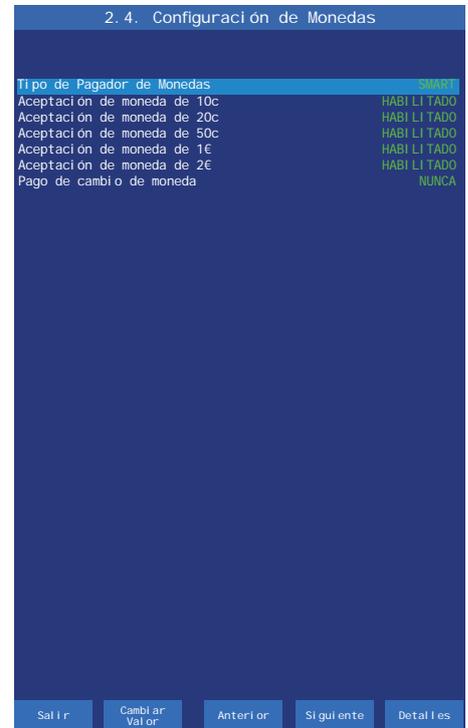


Figura 6.2.4 Menú Configuración de Monedas

6.2.4.1. Tipo de Pagador de Monedas

Aplicación:

Configuración del tipo de descargador.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE MONEDAS



TIPO DE PAGADOR DE MONEDAS

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

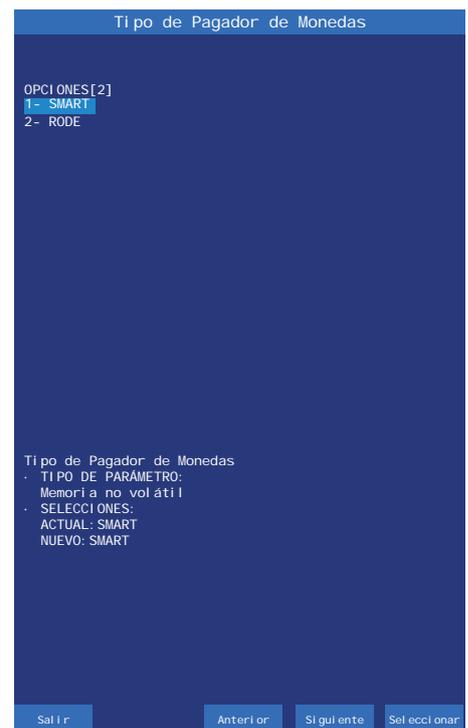


Figura 6.2.4.1 Tipo de Pagador de Monedas

6.2.4.2. Aceptación de Moneda de 10c

Aplicación:

Habilita o inhibe la aceptación de moneda de **10c** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE MONEDAS



ACEPTACIÓN DE MONEDA DE 10C

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

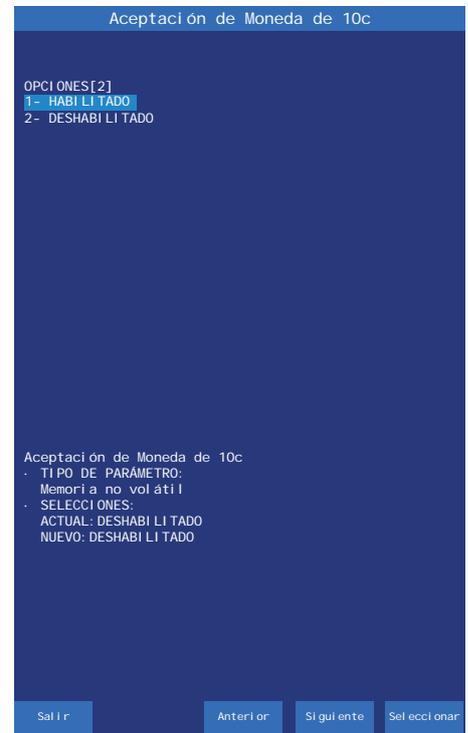


Figura 6.2.4.2 Aceptación de Moneda de 10c

6.2.4.3. Aceptación de Moneda de 20c

Aplicación:

Habilita o inhibe la aceptación de moneda de **20c** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE MONEDAS



ACEPTACIÓN DE MONEDA DE 20C

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

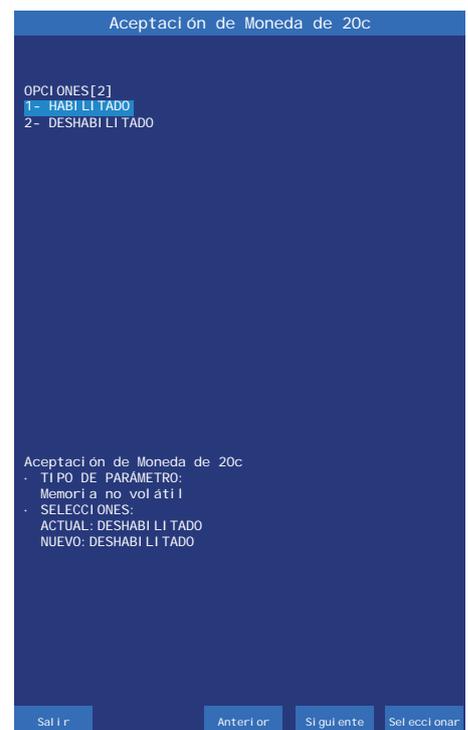


Figura 6.2.4.3 Aceptación de Moneda de 20c

6.2.4.4. Aceptación de Moneda de 50c

Aplicación:

Habilita o inhibe la aceptación de moneda de **50c** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE MONEDAS



ACEPTACIÓN DE MONEDA DE 50C

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

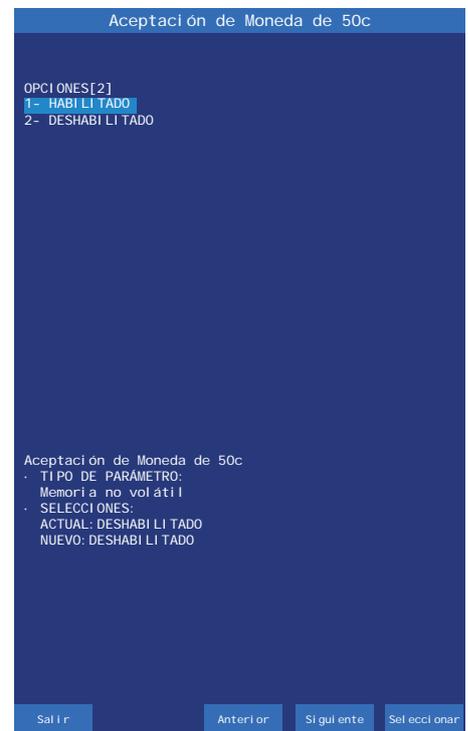


Figura 6.2.4.4 Aceptación de Moneda de 50c

6.2.4.5. Aceptación de Moneda de 1€

Aplicación:

Habilita o inhibe la aceptación de moneda de **1€** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE MONEDAS



ACEPTACIÓN DE MONEDA DE 1€

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

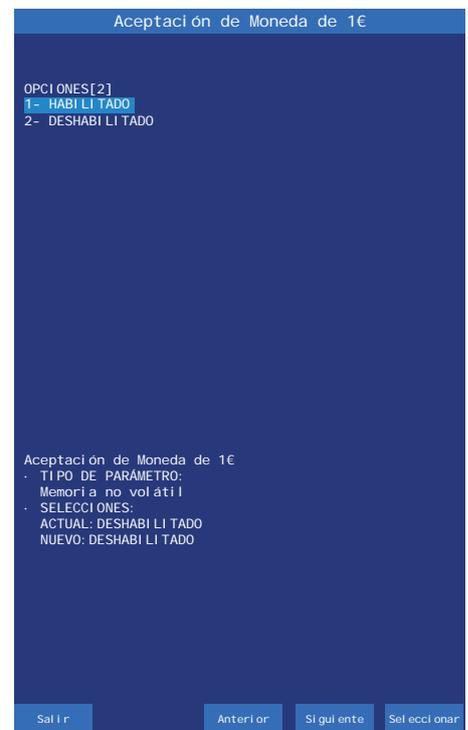


Figura 6.2.4.5 Aceptación de Moneda de 1€

6.2.4.6. Aceptación de Moneda de 2€

Aplicación:

Habilita o inhibe la aceptación de moneda de **2€** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE MONEDAS



ACEPTACIÓN DE MONEDA DE 2€

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

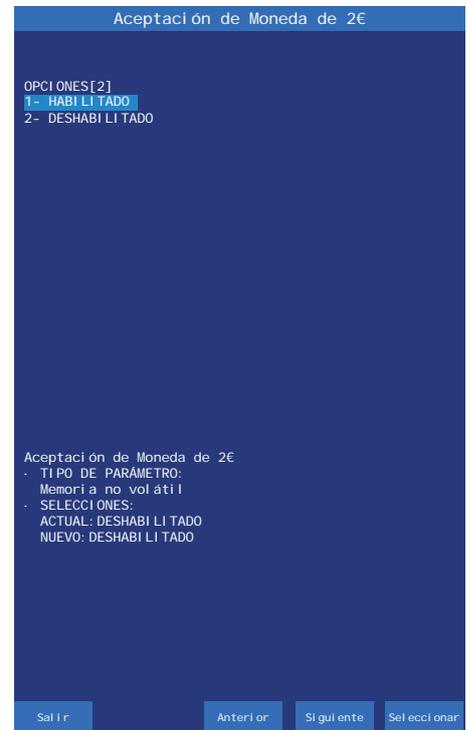


Figura 6.2.4.6 Aceptación de Moneda de 2€

6.2.4.7. Pago de Cambio de Moneda

Aplicación:

Devolución del cambio en monedas superiores a 20c.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE MONEDAS



PAGO DE CAMBIO DE MONEDA

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

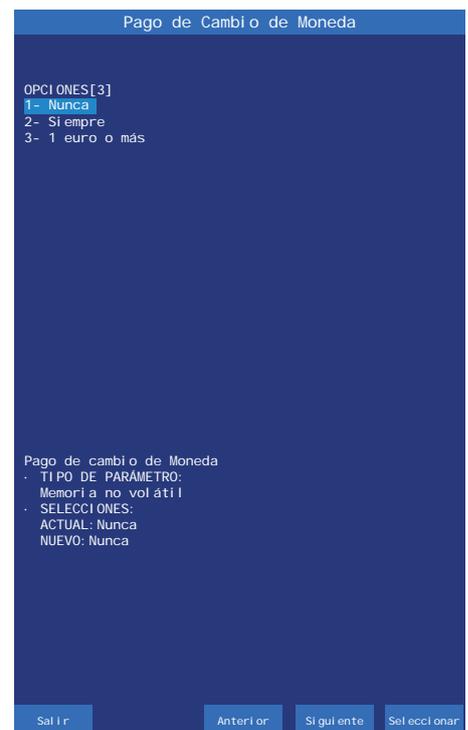


Figura 6.2.4.7 Pago de Cambio de Moneda

6.2.5. Configuración de Pagos con Monedas

El menú **Configuración de Pagos con monedas** permite modificar los valores del pago de monedas y da acceso a las siguientes fases.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON MONEDAS

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN IZQUIERDA** se cambia el valor de cada opción directamente desde el menú **Configuración del Pagos con Monedas**. El valor actual aparece en color verde, y si se modifica, cambia a color amarillo. Con el pulsador **COBRAR** se graba la opción actual y se sale de la fase. Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada y para entrar en la fase de edición, pulsar **JUEGO**.

6.2.5.1. Pago con Moneda de 10 céntimos

Aplicación:

Habilita o inhibe el pago con monedas de **10c** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON MONEDAS



PAGO CON MONEDA DE 10 CÉNTIMOS

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

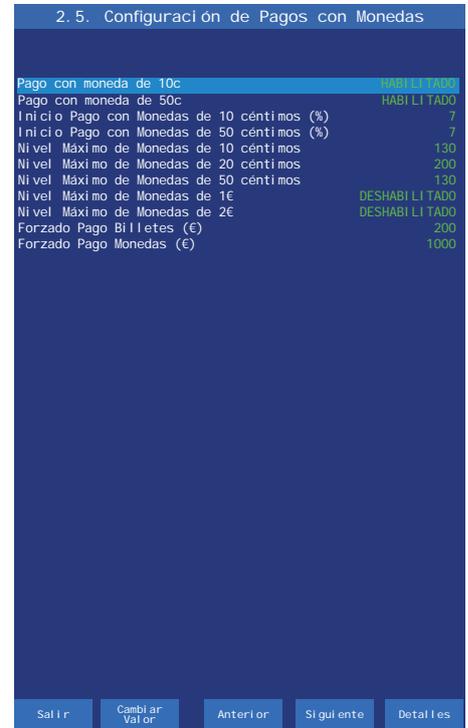


Figura 6.2.5 Menú Configuración de Pagos con Monedas

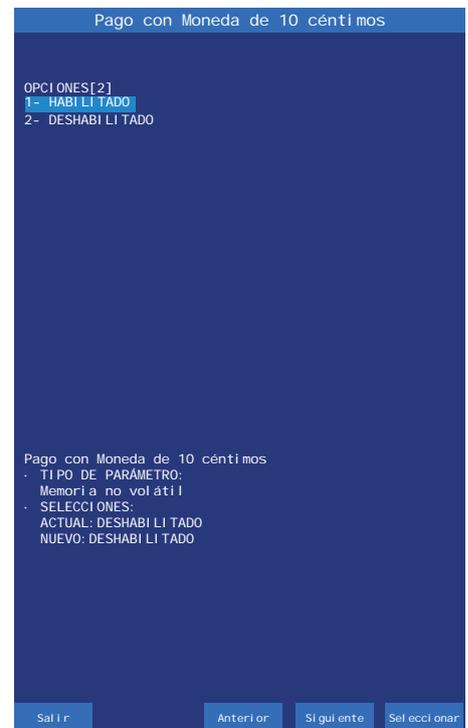


Figura 6.2.5.1 Pago con Moneda de 10 céntimos

6.2.5.2. Pago con Moneda de 50 céntimos

Aplicación:

Habilita o inhibe el pago con monedas de **50c** en la máquina. El valor por defecto es **HABILITADO**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON MONEDAS



PAGO CON MONEDA DE 50 CÉNTIMOS

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

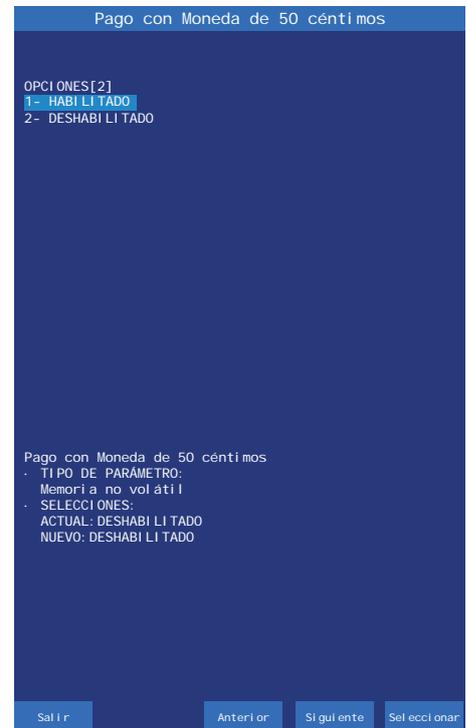


Figura 6.2.5.2 Pago con Moneda de 50 céntimos

6.2.5.3. Inicio Pago con Moneda de 10 céntimos (%)

Aplicación:

Configuración del porcentaje mínimo de monedas en el pagador a partir del cual la máquina pagará la parte decimal de un premio con monedas de **10** y **20** céntimos.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON MONEDAS



INICIO PAGO CON MONEDA DE 10 CÉNTIMOS

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se incrementa el valor actual y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye. Para grabar el valor y abandonar la fase, active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

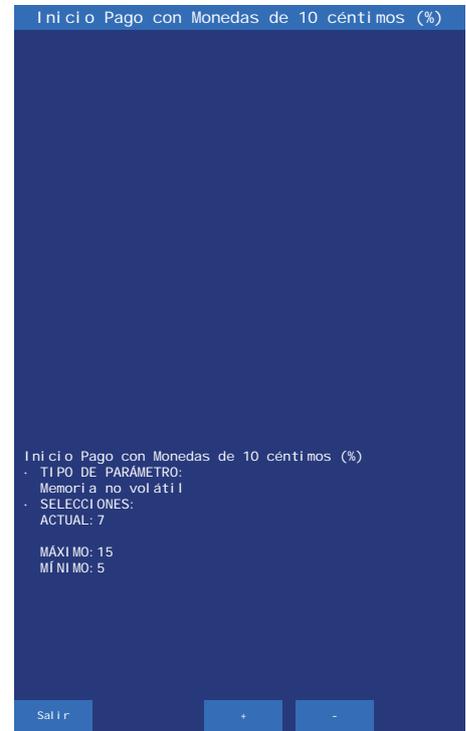


Figura 6.2.5.3 Inicio Pago con Monedas de 10 céntimos (%)

6.2.5.4. Inicio Pago con Moneda de 50 céntimos (%)

Aplicación:

Configuración del porcentaje mínimo de monedas en el pagador a partir del cual la máquina pagará la parte entera de un premio con monedas de **50** céntimos y **1** Euro.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON MONEDAS



INICIO PAGO CON MONEDA DE 50 CÉNTIMOS

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se incrementa el valor actual y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye. Para grabar el valor y abandonar la fase, active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

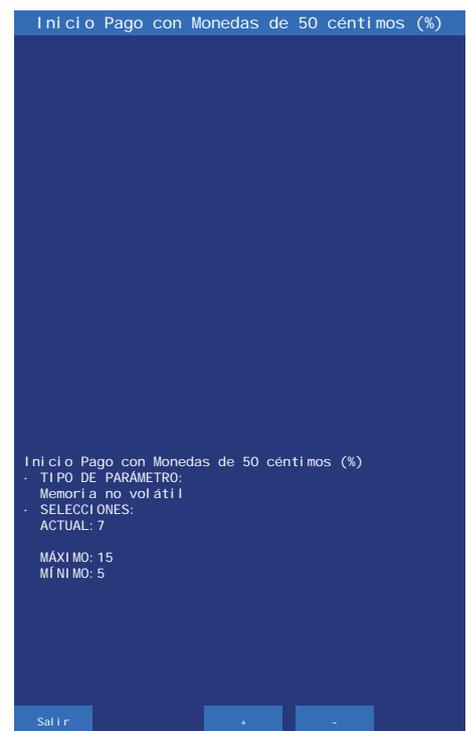


Figura 6.2.5.4 Inicio Pago con Monedas de 50 céntimos (%)

6.2.5.5. Nivel Máximo de Monedas de 10 céntimos

Aplicación:

Configuración de la cantidad de monedas de **10** céntimos a partir de la cual cuando se supera el 10% de este valor se desvía este 10% a cajón.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON MONEDAS



NIVEL MÁXIMO DE MONEDAS DE 10 CÉNTIMOS

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se incrementa el valor actual y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye. Para grabar el valor y abandonar la fase, active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

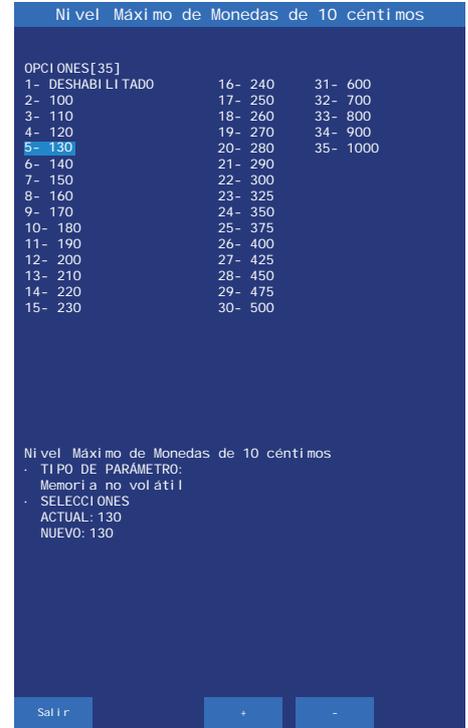


Figura 6.2.5.5 Nivel Máximo de Monedas de 10 céntimos

6.2.5.6. Nivel Máximo de Monedas de 20 céntimos

Aplicación:

Configuración de la cantidad de monedas de **20** céntimos a partir de la cual cuando se supera el 10% de este valor se desvía este 10% a cajón.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON MONEDAS



NIVEL MÁXIMO DE MONEDAS DE 20 CÉNTIMOS

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se incrementa el valor actual y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye. Para grabar el valor y abandonar la fase, active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

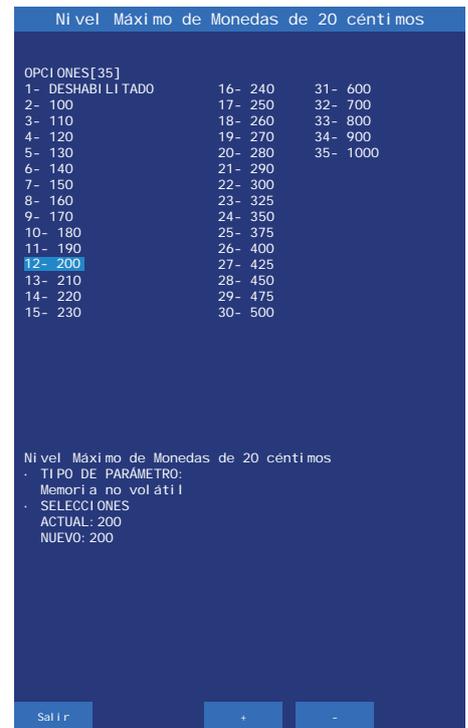


Figura 6.2.5.6 Nivel Máximo de Monedas de 20 céntimos

6.2.5.7. Nivel Máximo de Monedas de 50 céntimos

Aplicación:

Configuración de la cantidad de monedas de **50** céntimos a partir de la cual cuando se supera el 10% de este valor se desvía este 10% a cajón.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON MONEDAS



NIVEL MÁXIMO DE MONEDAS DE 50 CÉNTIMOS

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se incrementa el valor actual y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye. Para grabar el valor y abandonar la fase, active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

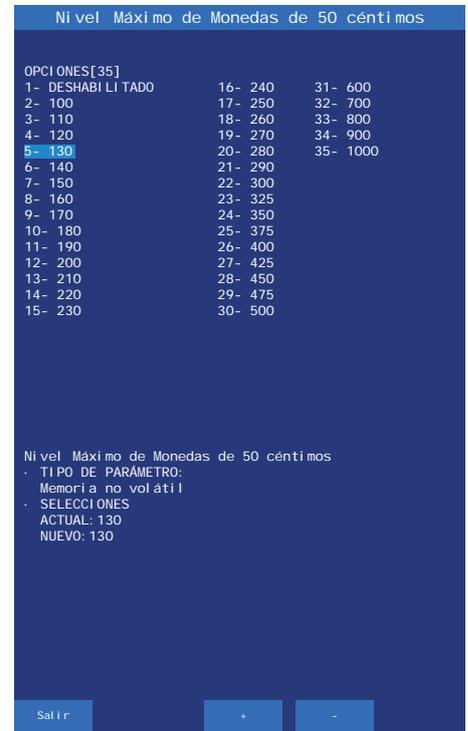


Figura 6.2.5.7 Nivel Máximo de Monedas de 50 céntimos

6.2.5.8. Nivel Máximo de Monedas de 1€

Aplicación:

Configuración de la cantidad de monedas de **1€** a partir de la cual cuando se supera el 10% de este valor se desvía este 10% a cajón.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON MONEDAS



NIVEL MÁXIMO DE MONEDAS DE 1€

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se incrementa el valor actual y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye. Para grabar el valor y abandonar la fase, active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

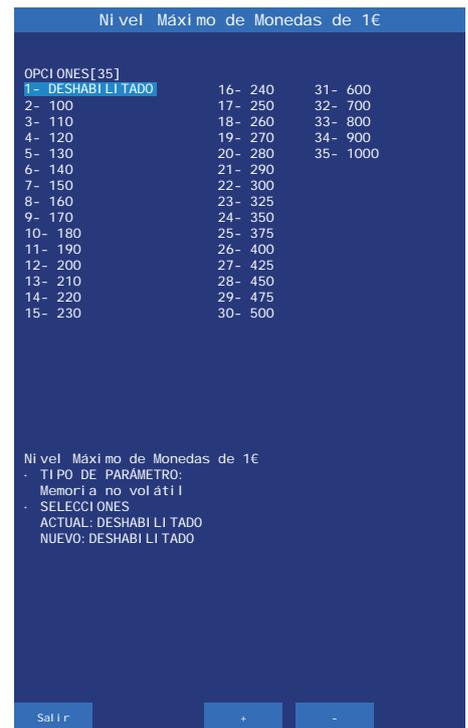


Figura 6.2.5.8 Nivel Máximo de Monedas de 1€

6.2.5.9. Nivel Máximo de Monedas de 2€

Aplicación:

Configuración de la cantidad de monedas de **2€** a partir de la cual cuando se supera el 10% de este valor se desvía este 10% a cajón.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON MONEDAS



NIVEL MÁXIMO DE MONEDAS DE 2€

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se incrementa el valor actual y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye. Para grabar el valor y abandonar la fase, active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

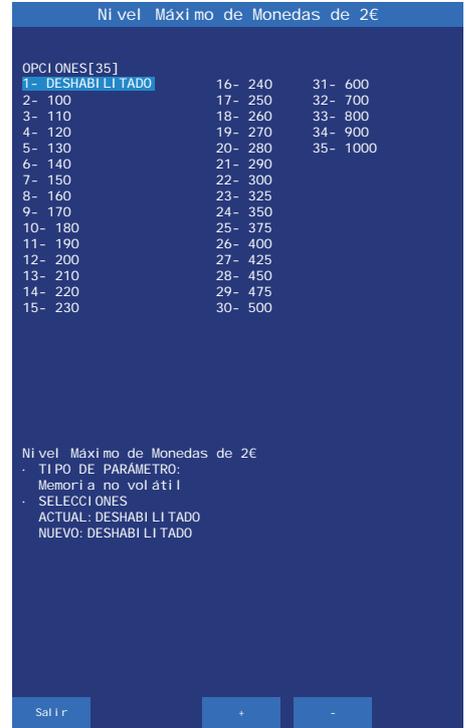


Figura 6.2.5.8 Nivel Máximo de Monedas de 2€

6.2.5.10. Forzado Pago Billetes (€)

Aplicación:

Valor de monedas en el hopper por debajo del cual se pagarán todos los premios con el máximo número de billetes posible.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON MONEDAS



FORZADO PAGO BILLETES (€)

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se incrementa el valor actual y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye. Para grabar el valor y abandonar la fase, active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

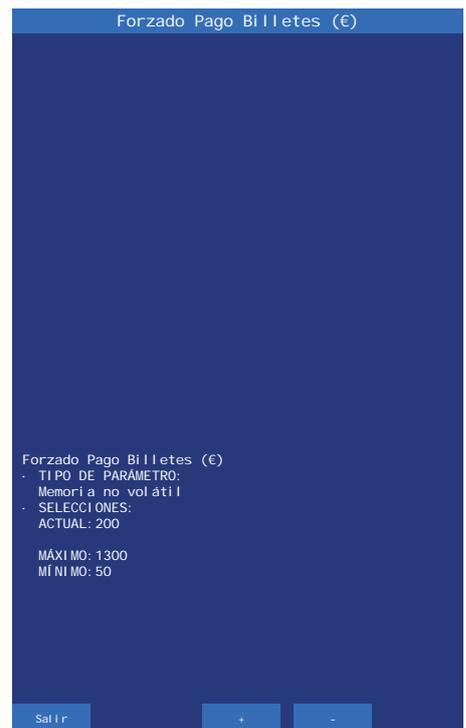


Figura 6.2.5.10 Forzado Pago Billetes (€)

6.2.5.11. Forzado Pago Monedas (€)

Aplicación:

Valor en monedas en el hopper por encima del cual se pagarán todos los premios en monedas.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DE PAGOS CON MONEDAS



FORZADO PAGO MONEDAS (€)

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se incrementa el valor actual y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye. Para grabar el valor y abandonar la fase, active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

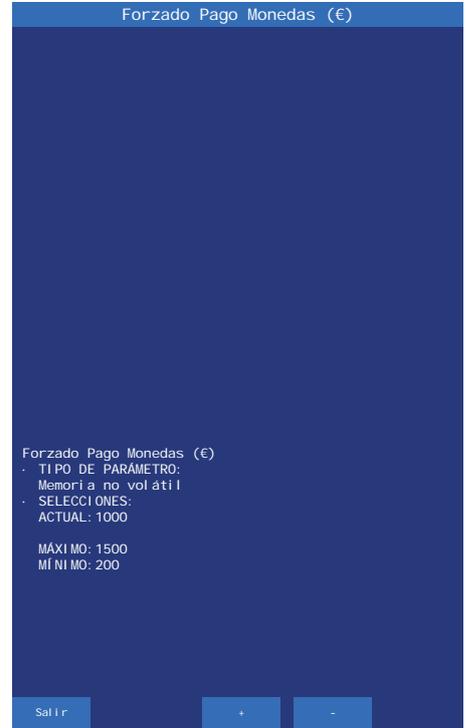


Figura 6.2.5.11 Forzado Pago Monedas (€)

6.2.6. Configuración del GIM

El menú **Configuración del GIM** permite modificar los valores del configuración del GIM y da acceso a las siguientes fases.

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN IZQUIERDA** se cambia el valor de cada opción directamente desde el menú **Configuración del GIM**. El valor actual aparece en color verde, y si se modifica, cambia a color amarillo. Con el pulsador **COBRAR** se graba la opción actual y se sale de la fase.

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada y para entrar en la fase de edición, pulsar **JUEGO**.



Figura 6.2.6 Menú Configuración del GIM

6.2.6.1. Histórico Recaudaciones

Aplicación:

Permite ver las últimas recaudaciones en la fase de test correspondiente.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL GIM



HISTÓRICO RECAUDACIONES

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

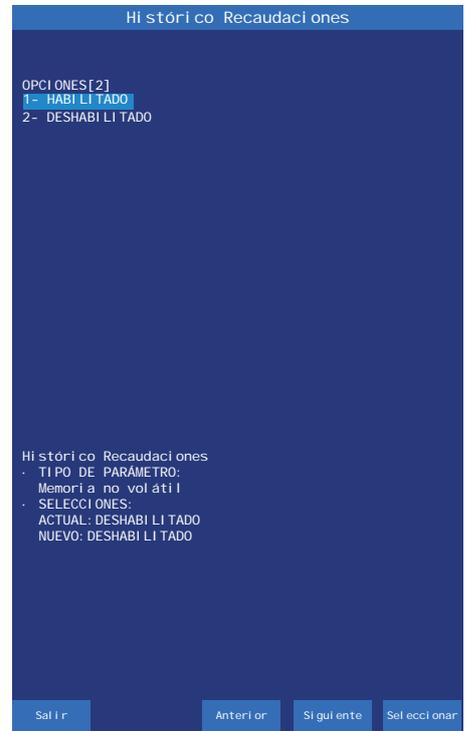


Figura 6.2.6.1 Histórico Recaudaciones

6.2.6.2. Gestión C1 y C2 Recaudación

Aplicación:

Muestra los contadores C1 y C2 en la fase de Recaudación del GIM (Fase 4) y posibilita hacer la recaudación a partir de estos contadores.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL GIM



GESTIÓN C1 Y C2 RECAUDACIÓN

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

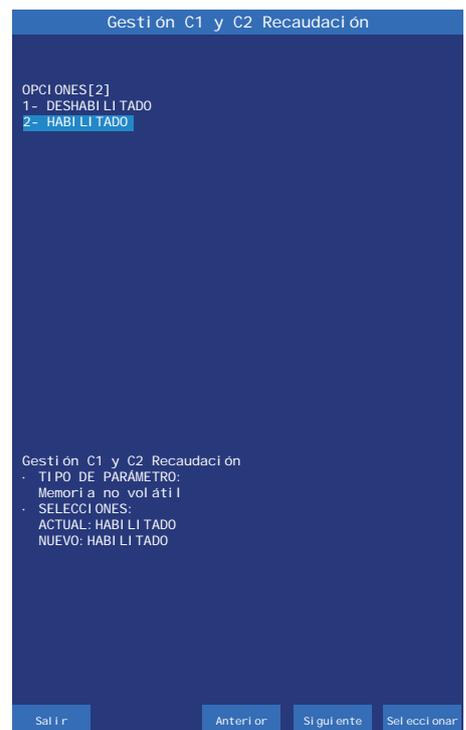


Figura 6.2.6.2 Gestión C1 y C2 Recaudación

6.2.6.3. Depósito Local con SAT1

Aplicación:

Posibilita la introducción de monedas y billetes en juego con la puerta cerrada en caso de que la máquina se quede sin monedas.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



CONFIGURACIÓN DEL GIM



DEPÓSITO LOCAL CON SAT1

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.



Figura 6.2.6.3 Depósito Local con SAT1

6.2.7. Parámetros RSI

El menú **Parámetros RSI** permite acceder a diferentes fases cuya finalidad es personalizar el acceso a los datos de funcionamiento de la máquina.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



PARÁMETROS RSI

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

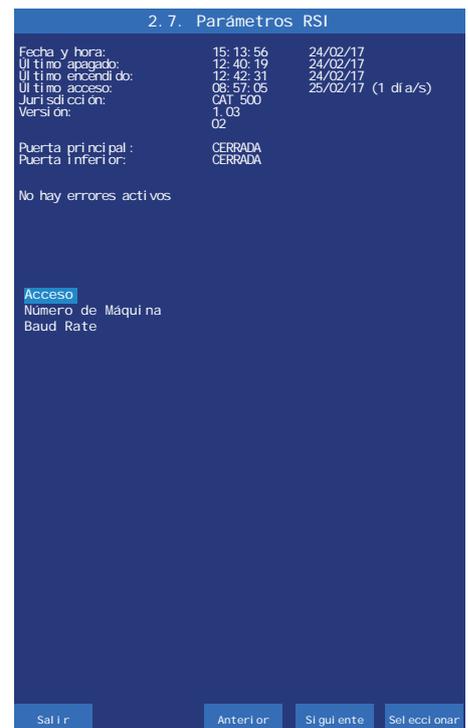


Figura 6.2.7 Menú Parámetros RSI

6.2.7.1. Acceso

Aplicación:

Permite habilitar o inhibir la comunicación entre la máquina y un PC.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



PARÁMETROS RSI



ACCESO

Utilización:

Con el pulsador **JUEGO** se activa o desactiva la comunicación. Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

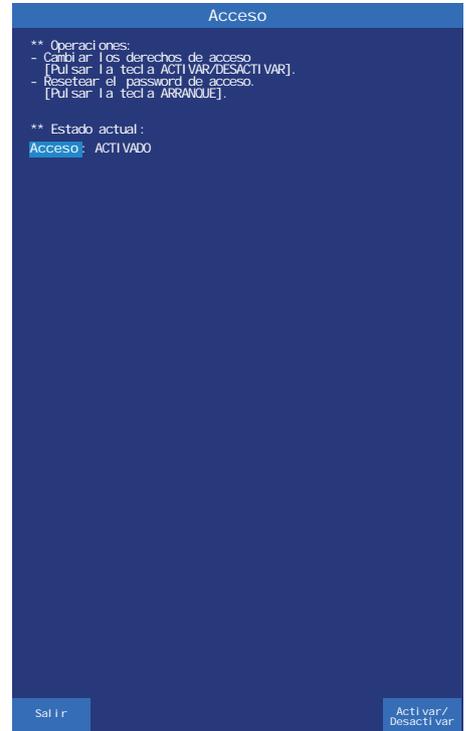


Figura 6.2.7.1 Acceso

6.2.7.2. Número de Máquina

Aplicación:

Permite numerar la máquina para su identificación en un Link.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



PARÁMETROS RSI



NÚMERO DE MÁQUINA

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN IZQUIERDA** se cambia el valor de la opción directamente desde el menú **Número de Máquina**. Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se incrementa el número y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye. El valor actual aparece en color verde, y si se modifica, cambia a color amarillo. Con el pulsador **COBRAR** se graba la opción actual y se sale de la fase.

Para entrar en la fase de edición, pulsar **JUEGO**.



Figura 6.2.7.2a Número de máquina

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se incrementa el número y con el pulsador **AUTOAVANCES** se disminuye. Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

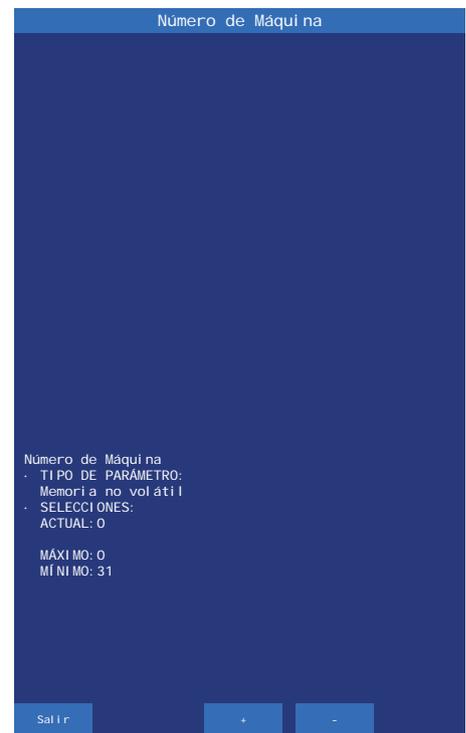


Figura 6.2.7.2b Número de Máquina

6.2.7.3. Baud Rate

Aplicación:

Permite elegir la velocidad de comunicación (entre 600 y 19.200 bauds). La velocidad por defecto es 1.200 bauds.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EDICIÓN DE PARÁMETROS



PARÁMETROS RSI



BAUD RATE

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN IZQUIERDA** se cambia el valor de la opción directamente desde el menú **Baud Rate**. El valor actual aparece en color verde, y si se modifica, cambia a color amarillo. Con el pulsador **COBRAR** se graba la opción actual y se sale de la fase.

Para entrar en la fase de edición, pulsar **JUEGO**.

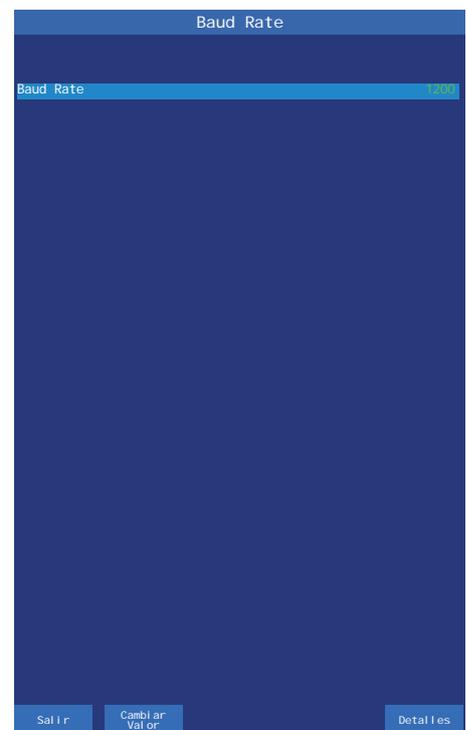


Figura 6.2.7.3a Baud Rate

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se elige la opción deseada, para seleccionarla pulsar **JUEGO**. La opción seleccionada se visualiza en la pantalla como nuevo parámetro en fondo azul. Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**. La nueva opción seleccionada se visualiza en la pantalla.

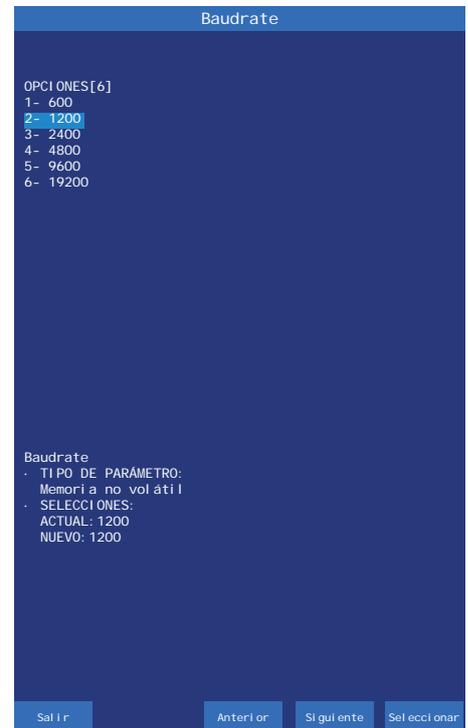


Figura 6.2.7.3b Baud Rate

6.3. Dispositivos de Monética

El menú **Dispositivos de Monética** proporciona acceso a diversas fases cuya finalidad es comprobar el funcionamiento de los componentes periféricos de la máquina.

Ruta de Acceso:
MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



DISPOSITIVOS DE MONÉTICA

Las secciones a continuación describen las fases asociadas al menú **Dispositivos de Monética**.

Utilización:

Con el pulsador **JUEGO** se selecciona la fase a editar, con el pulsador **AUTOAVANCES** se desplaza la selección a la siguiente fase y con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se desplaza a la anterior.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

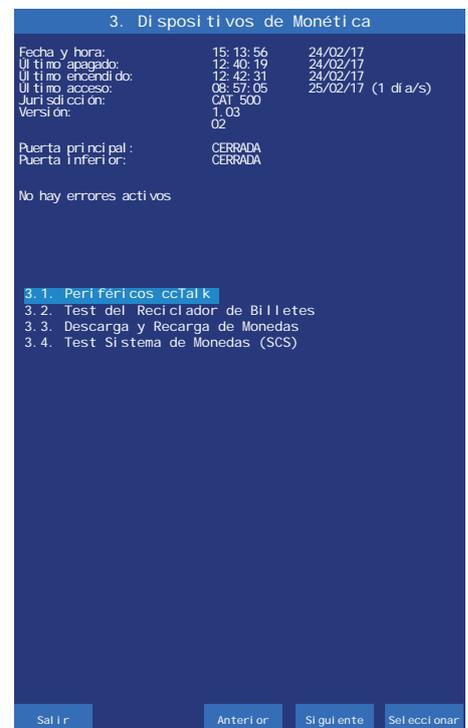


Figura 6.3 Menú Dispositivos de Monética

6.3.1. Periféricos ccTalk

Aplicación:

Información del nombre, versión y chequeo de cada uno de los dispositivos ccTalk de la máquina.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



DISPOSITIVOS DE MONÉTICA



PERIFÉRICOS CCTALK

Utilización:

Al entrar en la fase la pantalla muestra un resumen de los dispositivos configurados y detectados.

Mediante el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se conmuta el acceso a las pantallas de resumen de dispositivos y de estadísticas del bus ccTalk.



Figura 6.3.1a Periféricos ccTalk

Mediante el pulsador **AUTOAVANCES** se ponen las estadísticas a cero.

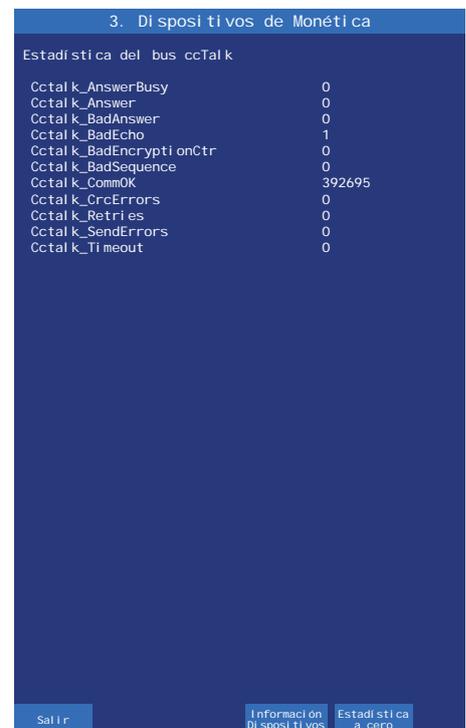


Figura 6.3.1b Periféricos ccTalk

6.3.2. Test del Reciclador de Billetes

Aplicación:

Información del estado del **Reciclador de Billetes** y comprobación del funcionamiento mediante la introducción y pagos de billetes.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



DISPOSITIVOS DE MONÉTICA



TEST DEL RECICLADOR DE BILLETES

Utilización:

En la pantalla se visualiza el estado de los billetes disponibles en el Reciclador.

Al introducir un billete, éste se contabiliza, según su valor, y se indica su posición en el Reciclador.

El último billete introducido es el primer billete disponible en el Reciclador.

El número de billetes admitidos en el Reciclador es entre 25 y 30.

Mediante el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se accede a la pantalla de Información SSP y dentro de esta misma se pueden poner las estadísticas a 0 mediante el pulsador **AUTOAVANCES**.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

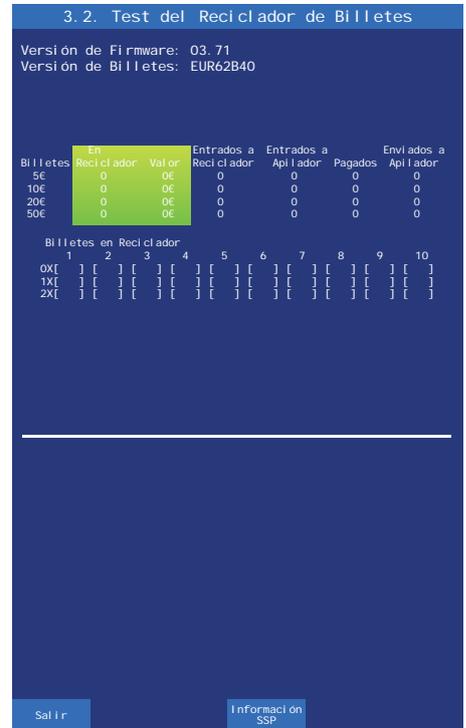


Figura 6.3.2a Test del Reciclador de Billetes

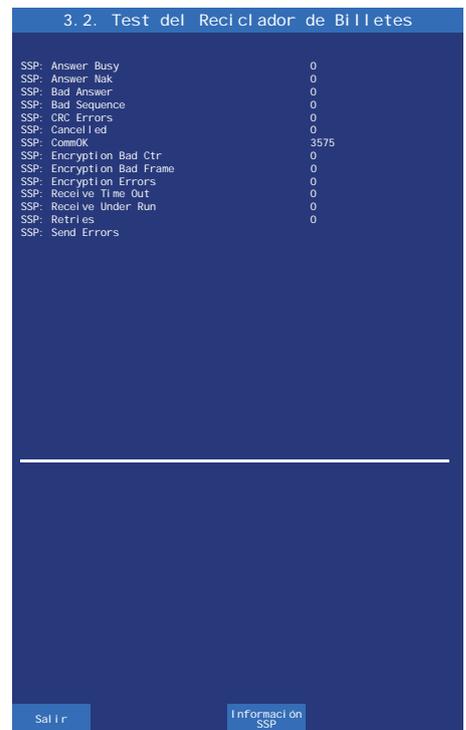


Figura 6.3.2b Test del Reciclador de Billetes

6.3.3. Descarga y Recarga de Monedas

Aplicación:

Información del estado del Smart Hopper y comprobación del funcionamiento mediante la introducción y pagos de monedas.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



DISPOSITIVOS DE MONÉTICA



DESCARGA Y RECARGA DE MONEDAS

Utilización:

En la pantalla se visualizan las monedas disponibles en el Smart Hopper.

Al introducir monedas, éstas se contabilizan, según su valor, en los columnas “**Nivel**”, “**Valor**” y “**Entradas**”.

Para realizar una descarga **COMPLETA** de todas las monedas del Smart Hopper pulsar **AUTOAVANCES**.

Si ese no es el caso y se desea escoger las monedas a descargar, activar el pulsador **RETENCIÓN DERECHA**.

Para descargar monedas, seleccione mediante el pulsador **JUEGO** el valor de la moneda a descargar, a continuación mediante los pulsadores **RETENCIÓN CENTRAL**, **RETENCIÓN DERECHA** o **AUTOAVANCES** se solicita el número de monedas a descargar en unidades, múltiplos de 10 o múltiplos de 100.

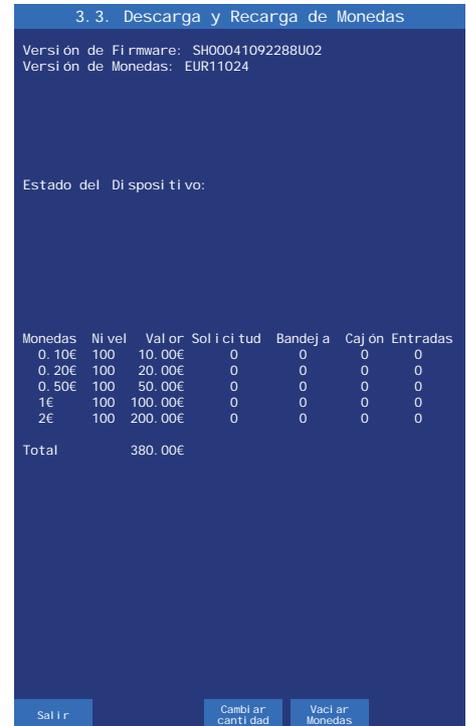


Figura 6.3.3a Descarga y Recarga de monedas

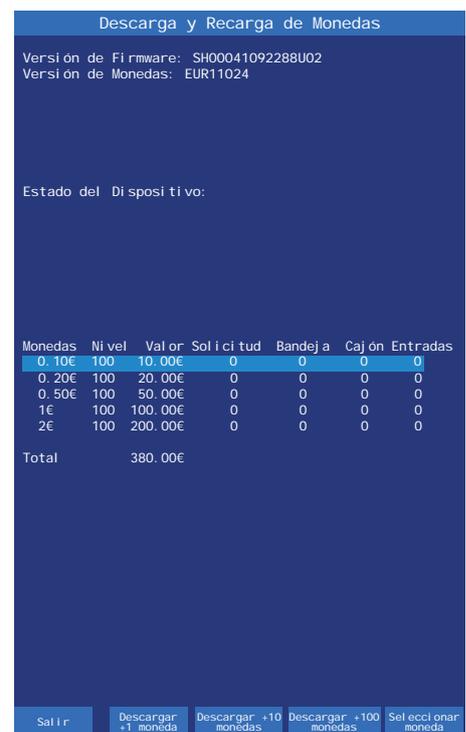


Figura 6.3.3b Descarga y Recarga de monedas

Seleccione la cantidad con el pulsador correspondiente. La cantidad elegida se visualiza en la columna “**Solicitud**”. Es posible seleccionar diferentes monedas a la vez para realizar una descarga.

Para seleccionar la descarga en pantalla, pulse el pulsador **COBRAR** y luego el pulsador **JUEGO**. A continuación aparece una nueva pantalla con unos nuevos botones de selección para elegir el destino de la descarga:

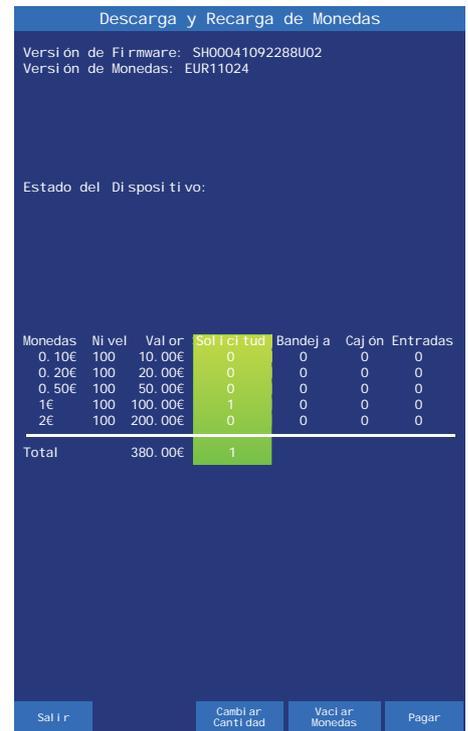


Figura 6.3.3c Descarga y Recarga de monedas

PAGAR A BANDEJA

Envía las monedas a la bandeja recogemonedas (pulsador **JUEGO**).

DESCARGAR A CAJÓN

Envía las monedas al cajón recaudación (pulsador **AUTOAVANCES**).

En la pantalla se contabiliza la descarga realizada. Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

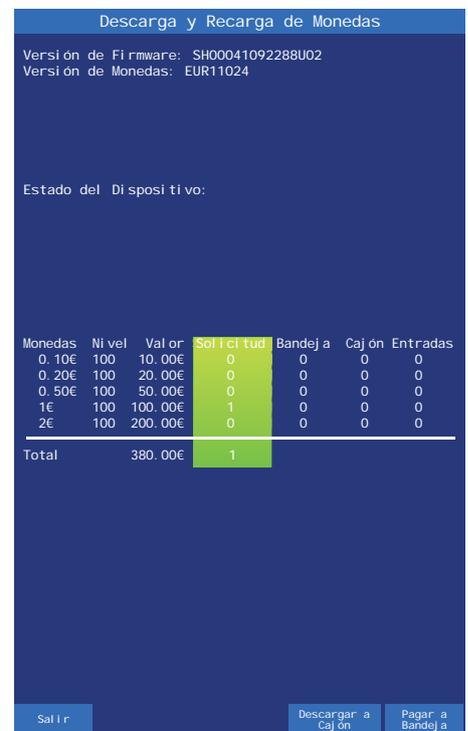


Figura 6.3.3d Descarga y Recarga de monedas

6.3.4. Test Sistema de Monedas (SCS)

Aplicación:

Comprobación del correcto funcionamiento del sistema de monedas (SCS)

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



DISPOSITIVOS DE MONÉTICA



TEST SISTEMA DE MONEDAS (SCS)

Utilización:

Para realizar el test se deberán introducir monedas en la máquina. El proceso consiste en enviar la mitad de las monedas a bandeja y la otra mitad a cajón. Una vez se hayan introducido monedas, mediante el pulsador **JUEGO** se empieza el test.

Al terminar el test, para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

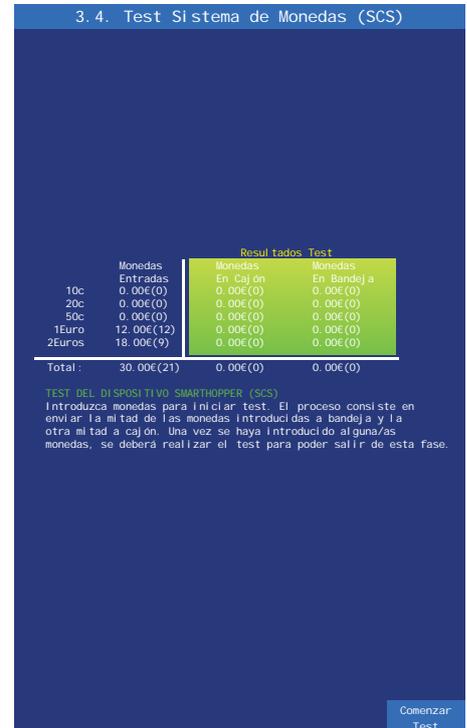


Figura 6.3.4a Test del Sistema de Monedas (SCS)

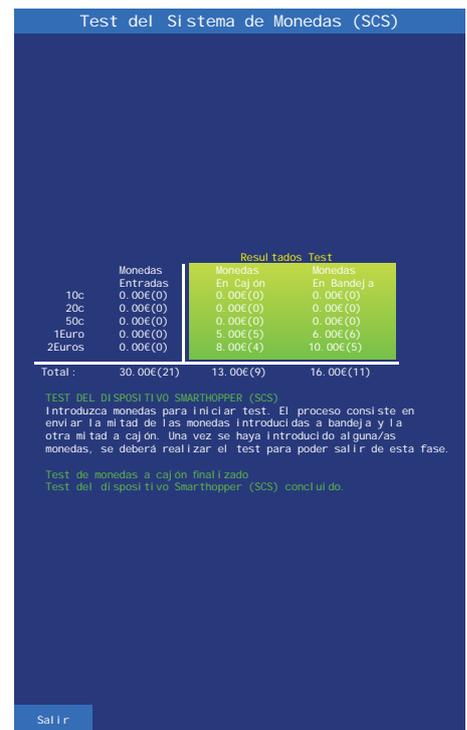


Figura 6.3.4b Test del Sistema de Monedas (SCS)

6.4. Contadores

El menú **Contadores** proporciona acceso a diversas fases cuya finalidad es visualizar los registros relativos a la recaudación, juego, servicio e historia de la máquina.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



CONTADORES

Las secciones a continuación describen las fases asociadas al menú **Contadores**.

Utilización:

Con el pulsador **JUEGO** se selecciona la fase, con el pulsador **AUTOAVANCES** se desplaza la selección a la siguiente fase y con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se desplaza a la anterior.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

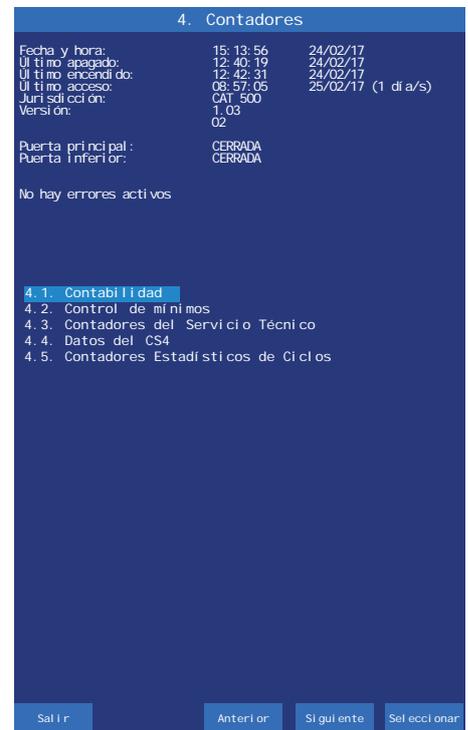


Figura 6.4 Contadores

6.4.1. Contabilidad

El menú **Contabilidad** proporciona acceso a las siguientes fases.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



CONTADORES



CONTABILIDAD

Utilización:

Con el pulsador **JUEGO** se selecciona la fase, con el pulsador **AUTOAVANCES** se desplaza la selección a la siguiente fase y con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se desplaza a la anterior.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

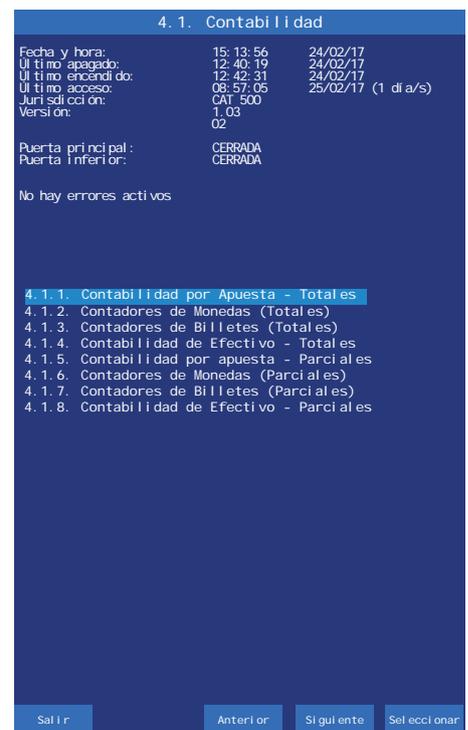


Figura 6.4.1 Contabilidad

6.4.1.1. Contadores Totales vs Parciales

Los contadores asociados a la contabilidad de la máquina se dividen en **TOTALES** y **PARCIALES**.

CONTADORES TOTALES

Registran el funcionamiento de la máquina desde su puesta en marcha.

CONTADORES PARCIALES

Registran periodos de operación parciales. Se inicializan a cero mediante el botón **RESET** de cada fase de contabilidad.

6.4.2. Control de Mínimos

Aplicación:

Esta fase registra el sobrante del inmovilizado o carga inicial de la máquina y su desglose en monedas que no se ha utilizado. También registra la cantidad de dinero mínimo entre recaudación y recaudación en el hopper de monedas y el histórico desde la instalación de la máquina.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



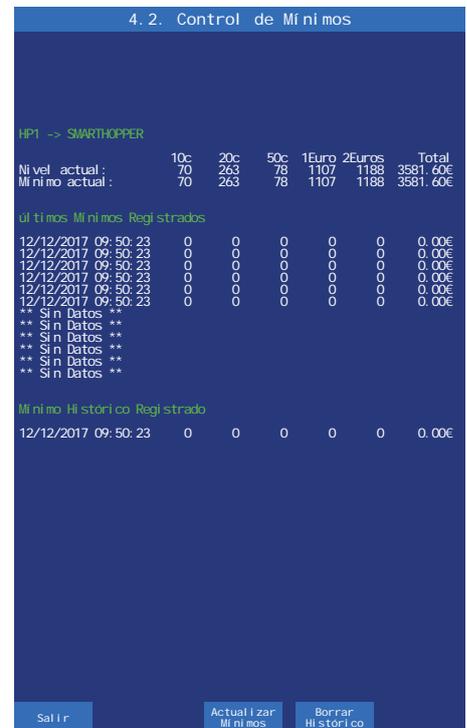
CONTADORES



CONTROL DE MÍNIMOS

Utilización:

Para poner a cero el Balance de monedas mínimo, pulsar **RETENCIÓN DERECHA**, seguidamente pulsar **JUEGO** para confirmar la puesta cero. Para poner a cero el Balance mínimo histórico, pulsar **AUTOAVANCES**, seguidamente pulsar **JUEGO** para confirmar la puesta cero.



4. 2. Control de Mínimos

HP1 -> SWARTHOPPER

Nivel actual :	10c	20c	50c	1Euro	2Euros	Total
Mínimo actual :	70	263	78	1107	1188	3581.60€

Últimos Mínimos Registrados

Fecha	10c	20c	50c	1Euro	2Euros	Total
12/12/2017 09:50:23	0	0	0	0	0	0.00€
12/12/2017 09:50:23	0	0	0	0	0	0.00€
12/12/2017 09:50:23	0	0	0	0	0	0.00€
12/12/2017 09:50:23	0	0	0	0	0	0.00€
12/12/2017 09:50:23	0	0	0	0	0	0.00€
** Sin Datos **						
** Sin Datos **						
** Sin Datos **						
** Sin Datos **						
** Sin Datos **						

Mínimo Histórico Registrado

Fecha	10c	20c	50c	1Euro	2Euros	Total
12/12/2017 09:50:23	0	0	0	0	0	0.00€

Salir Actualizar Mínimos Borrar Histórico

Figura 6.4.2 Control de Mínimos

Los mínimos se actualizan después de cada recaudación. Si se cambia el valor del inmovilizado se borrarán todos los contadores, ya que la referencia ha cambiado.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

6.4.3. Contadores del Servicio Técnico

Aplicación:

Permiten visualizar la información disponible en los contadores de servicio técnico.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



CONTADORES

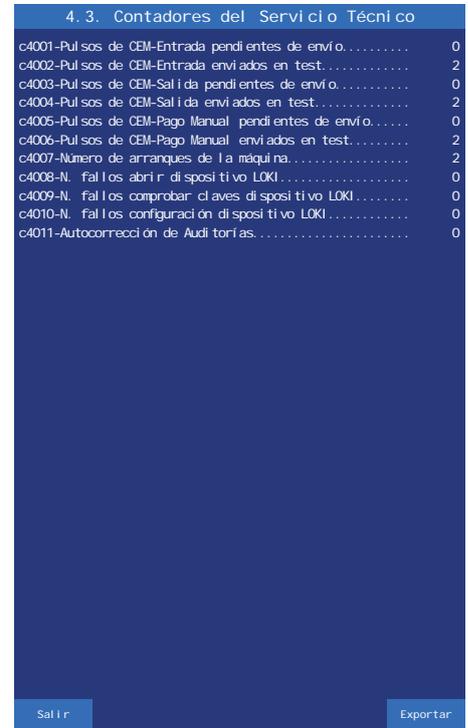


CONTADORES DE SERVICIO TÉCNICO

Utilización:

El pulsador **JUEGO** realiza una copia de los contadores en formato .TXT en el Pendrive USB. Esta opción no se visualiza hasta finalizar la partida en curso.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.



4.3. Contadores del Servicio Técnico	
c4001-Pulsos de CEM-Entrada pendientes de envío.....	0
c4002-Pulsos de CEM-Entrada enviados en test.....	2
c4003-Pulsos de CEM-Salida pendientes de envío.....	0
c4004-Pulsos de CEM-Salida enviados en test.....	2
c4005-Pulsos de CEM-Pago Manual pendientes de envío.....	0
c4006-Pulsos de CEM-Pago Manual enviados en test.....	2
c4007-Número de arranques de la máquina.....	2
c4008-N. fallos abrir dispositivo LOKI.....	0
c4009-N. fallos comprobar claves dispositivo LOKI.....	0
c4010-N. fallos configuración dispositivo LOKI.....	0
c4011-Autocorrección de Auditorías.....	0

Buttons: Salir, Exportar

Figura 6.4.3 Contadores de Servicio Técnico

6.4.4. Datos del CS4

Aplicación:

Permite visualizar el total de créditos entrados y el total de créditos salidos en la máquina desde la primera instalación realizada.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



CONTADORES



DATOS DEL CS4

Utilización:

Al accionar el pulsador **AUTOAVANCES** o **JUEGO** irán evolucionando los contadores anuales (Año), los contadores de establecimiento (Establecimiento) y los contadores parciales de créditos entrados y salidos.

Estos contadores guardan un histórico de 6 años y 6 establecimientos respectivamente. Cuando se visualizan, aparecen en primer lugar los datos actuales y posteriormente los demás en forma descendente.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.



4.4. Datos del CS4	
Importe expresado en créditos. Valor de un crédito:	0,20€
Totales:	
Entradas:	3244
Salidas:	4841

Buttons: Salir, Anterior, Siguiente

Figura 6.4.4 Datos del CS4

6.4.5. Contadores Estadísticos de Ciclos

Aplicación:

Permite visualizar las estadísticas de la máquina clasificadas en ciclos.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



CONTADORES



CONTADORES DE ESTADÍSTICOS DE CICLOS

Utilización:

Con los pulsadores **AUTOAVANCES** y **JUEGO** se selecciona el ciclo que se quiere visualizar.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

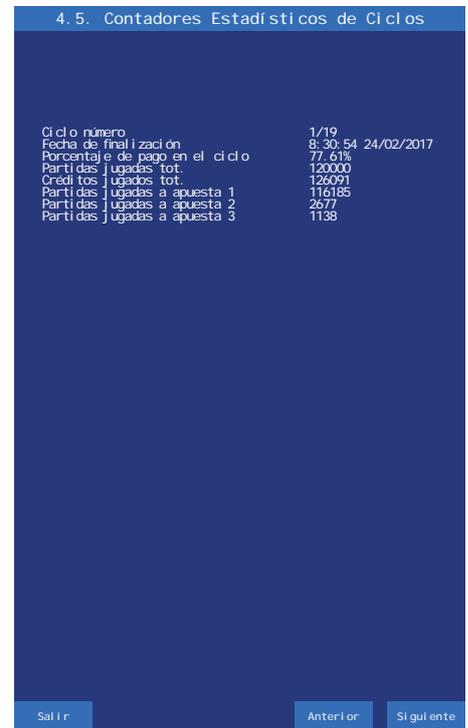


Figura 6.4.5 Contadores Estadísticos de Ciclos

6.5. Últimas Jugadas

Aplicación:

Información de las últimas partidas realizadas en la máquina, visualizando en primer lugar la más reciente.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



ÚLTIMAS JUGADAS

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se secuencia la partida anterior. Con el pulsador **AUTOAVANCES** se secuencia la partida siguiente. Con el pulsador **RETENCIÓN IZQUIERDA** se navega por las partidas anteriores de 10 en 10 y con el pulsador **RETENCIÓN CENTRAL** por las partidas siguientes, también de 10 en 10. Con el pulsador **JUEGO** se conmuta el acceso a la información sistema créditos, juego inferior/superior o juegos adicionales.

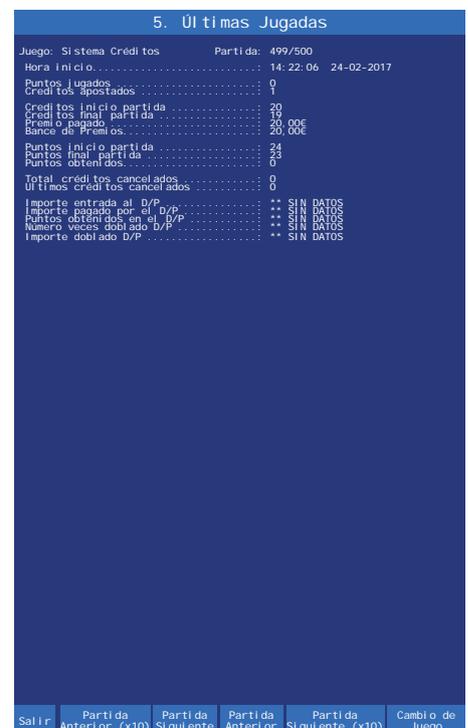


Figura 6.5 Últimas Jugadas

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

6.6. Últimos Pagos

Aplicación:

Información de los últimos pagos realizados por la máquina.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



ÚLTIMOS PAGOS

Utilización:

Active los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** para visualizar los últimos pagos realizados. Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

6. Últimos Pagos			
PAGO 100			
Hora de inicio del pago	10:37:49	03/03/2017	
Hora de fin del pago	10:39:19	03/03/2017	
Tipo de pago	AUTOMÁTICO / CANCELACION		
Estado del pago	FINALIZADO		
Pago recuperado	NO		
Importe del pago	482.40€		
Importe pagado	482.40€		
Pagado con monedas	482.40€		
Pagado con billetes	0.00€		
PAGO 99			
Hora de inicio del pago	09:58:32	03/03/2017	
Hora de fin del pago	10:00:03	03/03/2017	
Tipo de pago	AUTOMÁTICO / CANCELACION		
Estado del pago	FINALIZADO		
Pago recuperado	NO		
Importe del pago	546.40€		
Importe pagado	546.40€		
Pagado con monedas	546.40€		
Pagado con billetes	0.00€		
PAGO 98			
Hora de inicio del pago	09:56:55	03/03/2017	
Hora de fin del pago	09:56:59	03/03/2017	
Tipo de pago	AUTOMÁTICO / PREMIO		
Estado del pago	FINALIZADO		
Pago recuperado	NO		
Importe del pago	0.40€		
Importe pagado	0.40€		
Pagado con monedas	0.40€		
Pagado con billetes	0.00€		
PAGO 97			
Hora de inicio del pago	09:56:04	03/03/2017	
Hora de fin del pago	09:56:08	03/03/2017	
Tipo de pago	AUTOMÁTICO / PREMIO		
Estado del pago	FINALIZADO		
Pago recuperado	NO		
Importe del pago	4.00€		
Importe pagado	4.00€		
Pagado con monedas	4.00€		
Pagado con billetes	0.00€		
PAGO 96			
Hora de inicio del pago	09:52:08	03/03/2017	
Hora de fin del pago	09:52:18	03/03/2017	
Tipo de pago	AUTOMÁTICO / PREMIO		
Estado del pago	FINALIZADO		
Pago recuperado	NO		
Importe del pago	1.60€		
Importe pagado	1.60€		
Pagado con monedas	1.60€		
Pagado con billetes	0.00€		

Figura 6.6 Últimos Pagos

6.7. Últimos Errores

Aplicación:

Identificación mediante un código de error de las incidencias detectadas por la máquina. En la pantalla se visualiza el número de error, el día y hora en que se produce, el estado en que se encuentra y el día y hora que se cancela.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



ÚLTIMOS ERRORES

Utilización:

Mediante los pulsadores **AUTOAVANCES** y **JUEGO** se visualizan los errores en la pantalla. Para borrar todos los códigos de error se utiliza el pulsador **RETENCIÓN IZQUIERDA** y a continuación se confirma o anula operación de borrado con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES**.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

7. Últimos Errores					
Número de errores: 177					
Número	Código	Generado	Estado	Cancelado	
001	FALL 67	16:04:20 02/03/2017	CANCELADO	16:04:20 02/03/2017	
002	FALL 6E	14:48:34 02/03/2017	CANCELADO	14:50:20 02/03/2017	
003	SAT 262	14:48:34 02/03/2017	CANCELADO	14:48:20 02/03/2017	
004	FALL 67	14:48:34 02/03/2017	CANCELADO	14:48:20 02/03/2017	
005	FALL 6E	14:48:01 02/03/2017	CANCELADO POR RESET	14:48:20 02/03/2017	
006	FALL 6E	14:36:37 02/03/2017	CANCELADO	14:45:00 02/03/2017	
007	FALL 67	14:18:05 02/03/2017	CANCELADO	14:36:20 02/03/2017	
008	SAT 262	12:57:05 02/03/2017	CANCELADO	12:57:05 02/03/2017	
009	FALL 67	12:57:05 02/03/2017	CANCELADO	12:57:20 02/03/2017	
0010	FALL 67	09:35:54 27/02/2017	CANCELADO	09:35:54 27/02/2017	
0011	FALL 67	14:29:17 24/02/2017	CANCELADO	14:29:20 24/02/2017	
0012	FALL 67	12:44:00 24/02/2017	CANCELADO	12:44:00 24/02/2017	
0013	FALL 67	12:24:09 24/02/2017	CANCELADO	12:24:09 24/02/2017	
0014	FALL 67	11:32:45 24/02/2017	CANCELADO	11:36:14 24/02/2017	
0015	FALL 67	09:28:20 24/02/2017	CANCELADO	09:28:31 24/02/2017	
0016	SAT 506	09:28:16 24/02/2017	CANCELADO	09:28:30 24/02/2017	
0018	FALL 67	08:27:50 24/02/2017	CANCELADO	08:28:15 24/02/2017	
0019	SAT 506	08:27:46 24/02/2017	CANCELADO	08:28:15 24/02/2017	
0020	RED 650	08:27:46 24/02/2017	CANCELADO	08:28:16 24/02/2017	
0021	FALL 67	17:01:16 23/02/2017	CANCELADO	17:02:22 23/02/2017	
0022	RED 650	17:01:12 23/02/2017	CANCELADO	17:02:27 23/02/2017	
0023	SAT 506	17:01:11 23/02/2017	CANCELADO	17:02:27 23/02/2017	
0024	RED 650	16:39:57 23/02/2017	CANCELADO	16:40:06 23/02/2017	
0025	SAT 506	16:39:57 23/02/2017	CANCELADO	16:40:05 23/02/2017	
0026	SAT 506	16:39:54 23/02/2017	CANCELADO	16:39:54 23/02/2017	
0027	RED 650	16:39:54 23/02/2017	CANCELADO	16:39:55 23/02/2017	
0028	SAT 506	16:39:46 23/02/2017	CANCELADO	16:39:51 23/02/2017	
0029	RED 650	16:39:46 23/02/2017	CANCELADO	16:39:52 23/02/2017	
0030	FALL 67	16:38:03 23/02/2017	CANCELADO	16:39:38 23/02/2017	
0031	RED 650	16:37:58 23/02/2017	CANCELADO	16:39:38 23/02/2017	
0032	SAT 506	16:37:58 23/02/2017	CANCELADO	16:39:37 23/02/2017	
0033	FALL 67	16:17:25 20/02/2017	CANCELADO	16:17:25 23/02/2017	
0034	SAT 605	16:17:17 20/02/2017	CANCELADO	16:18:52 20/02/2017	
0035	FALL 67	16:13:39 20/02/2017	CANCELADO	16:13:36 20/02/2017	
0036	SAT 506	16:13:28 20/02/2017	CANCELADO	16:15:15 20/02/2017	
0037	FALL 67	15:59:11 20/02/2017	CANCELADO	15:59:12 23/02/2017	
0038	FALL 67	15:57:31 20/02/2017	CANCELADO	15:57:31 20/02/2017	
0039	SAT 506	15:57:23 20/02/2017	CANCELADO	15:59:06 20/02/2017	
0040	RED 650	15:55:13 20/02/2017	CANCELADO	15:55:27 20/02/2017	
0041	FALL 67	15:49:05 20/02/2017	CANCELADO	15:49:05 23/02/2017	
0042	SAT 506	15:48:57 20/02/2017	CANCELADO	15:55:19 20/02/2017	
0043	FALL 67	09:31:33 20/02/2017	CANCELADO	09:31:33 20/02/2017	
0044	RED 650	16:58:26 17/02/2017	CANCELADO POR RESET	09:31:18 20/02/2017	
0045	SAT 506	16:59:14 15/02/2017	CANCELADO	16:59:22 15/02/2017	
0046	SAT 506	16:58:20 15/02/2017	CANCELADO	16:58:30 15/02/2017	
0047	FALL 67	16:37:18 15/02/2017	CANCELADO	16:37:18 15/02/2017	
0048	FALL 67	16:49:53 10/02/2017	CANCELADO	16:50:46 10/02/2017	
0049	SAT 506	16:49:48 10/02/2017	CANCELADO	16:50:46 10/02/2017	

Figura 6.7 Últimos Errores

6.8. Visualización de Eventos

Aplicación:

Lista los últimos eventos ocurridos en la máquina. Los eventos son información de interés para solucionar posibles incidencias.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



VISUALIZACIÓN DE EVENTOS

Utilización:

Para cada evento se muestra la fecha y la hora de aparición, una breve descripción y los datos modificados.

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se pasan las páginas de la lista de eventos y con el pulsador **RETENCIÓN IZQUIERDA** se filtra por tipo de evento (**TODOS / GENERAL / PUERTAS / ERRORES / MÁQ. APAGADA / MONÉTICA / GIM / PARÁMETRO**).

Con el pulsador **JUEGO** se accede al detalle del evento (si tiene).

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

8. Visualización de Eventos			
Eventos mostrados: 62		Eventos totales: 1003	
FECHA	TIPO	ALARMA	DETALLES
14: 18: 53 03/03/2017	General	Entrada a Menú Técnico	NO
14: 18: 53 03/03/2017	Puertas	Puerta principal abierta	NO
14: 18: 52 03/03/2017	Puertas	Puerta principal abierta	NO
14: 18: 52 03/03/2017	Puertas	Puerta principal cerrada	NO
14: 17: 17 03/03/2017	General	Entrada a Menú Técnico	NO
14: 17: 17 03/03/2017	Puertas	Puerta principal abierta	NO
14: 15: 30 03/03/2017	General	Entrada a Menú Técnico	NO
14: 15: 29 03/03/2017	Puertas	Puerta principal abierta	NO
14: 12: 08 03/03/2017	General	Entrada a Menú Técnico	NO
14: 12: 08 03/03/2017	Puertas	Puerta principal abierta	NO
14: 07: 26 03/03/2017	General	Entrada a Menú Técnico	NO
14: 07: 25 03/03/2017	Puertas	Puerta principal abierta	NO
12: 45: 19 03/03/2017	General	Entrada a Menú Técnico	NO
12: 45: 19 03/03/2017	Puertas	Puerta principal abierta	NO
12: 42: 37 03/03/2017	General	Entrada a Menú Técnico	NO
12: 42: 36 03/03/2017	Puertas	Puerta principal abierta	NO
12: 42: 35 03/03/2017	Puertas	Puerta principal cerrada	NO
12: 42: 34 03/03/2017	Puertas	Puerta principal abierta	NO
12: 42: 32 03/03/2017	Puertas	Puerta principal cerrada	NO
12: 42: 24 03/03/2017	Puertas	Puerta principal abierta	NO
12: 42: 22 03/03/2017	Puertas	Puerta principal cerrada	NO
12: 42: 21 03/03/2017	General	Salida de Menú Técnico	NO
12: 42: 18 03/03/2017	General	Entrada a Menú Técnico	NO
12: 42: 17 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 42: 16 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 42: 14 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 42: 13 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 42: 12 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 42: 12 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 42: 12 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 42: 10 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 42: 08 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 42: 06 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 42: 06 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 42: 02 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 42: 01 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 42: 00 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 42: 00 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 42: 00 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 41: 58 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 41: 57 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 41: 55 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 41: 53 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 41: 51 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI
12: 41: 50 03/03/2017	Monética	Moneda salida	SI

Figura 6.8 Visualización de Eventos

6.9. Fecha y Hora

Aplicación:

Permite introducir la fecha y hora actual, necesaria para el registro de los distintas operaciones.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



FECHA Y HORA

Utilización:

Mediante el pulsador **JUEGO** se elige el registro, a continuación mediante los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se avanza o retrocede en la secuencia.

Una vez modificada la fecha, la hora o ambas, para salir pulsar **COBRAR** y a continuación pulsar **JUEGO** para validar los cambios o pulsar **COBRAR** para descartar.

9. Fecha y Hora	
Fecha	03/03/2017
Hora	14: 56

Figura 6.9 Fecha y Hora

6.10. Componentes de la Máquina

Aplicación:

Comprobación de las firmas digitales de los diferentes componentes de la máquina.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



COMPONENTES DE LA MÁQUINA

Utilización:

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

10. Componentes de la Máquina	
ARCHIVO	FIRMA MD5
boot	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
core	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
INITO	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
base:	9edc f06e f71a cda1 7660 9a4d b39b 3cf9
Cabi net - NG. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
CredSys2. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
CredSys2B. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
CredSys2MoaB. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
CredSys2NVMem. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
CredSys2NVMemSQLI te. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
CredSys2Sta. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
GM-UtI l s. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
Li neB. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
Li neBBase. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
Li neBase. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
MeterCmp. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
NVMemCmp. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
NVMemSQLI teCmp. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
Perf ibleLuxeB13360. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
Pl atform. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
Pl ay10B02705001. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
RSI 2. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
certi fied:	1658 3761 b47e 9d7a b921 fa58 af68 9ea6
Jur-05-MagB-CAT500-00. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
Perf ibleLuxeB13361. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
system:	4b02 4aa0 1728 e9e5 bd16 0045 cf80 c1e0
ConfigSystem. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
Consol eConfigurati on. uds	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e
system. udr	d41d 8cd9 8f00 b204 e980 0998 ecf8 427e

Figura 6.10 Componentes de la Máquina

6.11. Exportar configuración

Aplicación:

Esta fase permite la exportación de la configuración de parámetros de la máquina en forma de archivo .xml a un dispositivo de almacenamiento externo, siempre y cuando haya uno compatible conectado a la CPU.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



EXPORTAR CONFIGURACIÓN

Utilización:

Activar el pulsador **JUEGO** para guardar la configuración actual. Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

11. Exportar configuración	
Pulse "Exportar" para guardar la configuración actual	
Salir	Exportar

Figura 6.11 Exportar Configuración

6.12. Importar configuración

Aplicación:

Permite cargar en la máquina una configuración de parámetros previamente grabada en un dispositivo de almacenamiento externo.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



IMPORTAR CONFIGURACIÓN

Utilización:

Con los pulsadores **RETENCIÓN DERECHA** y **AUTOAVANCES** se selecciona el archivo que se quiere importar y con el pulsador **JUEGO** se ejecuta la importación.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

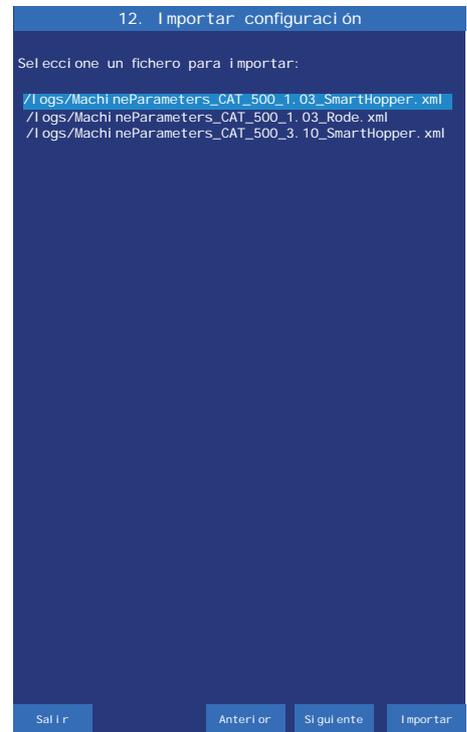


Figura 6.12 Importar Configuración

6.13. Gestión de Excepciones

Aplicación:

El menú **Gestión de excepciones** proporciona acceso a dos fases cuya finalidad es gestionar los mensajes de error de excepciones de la máquina.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



GESTIÓN DE EXCEPCIONES

Utilización:

Con el pulsador **JUEGO** se selecciona la fase, con el pulsador **AUTOAVANCES** se desplaza la selección a la siguiente fase y con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se desplaza a la anterior.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

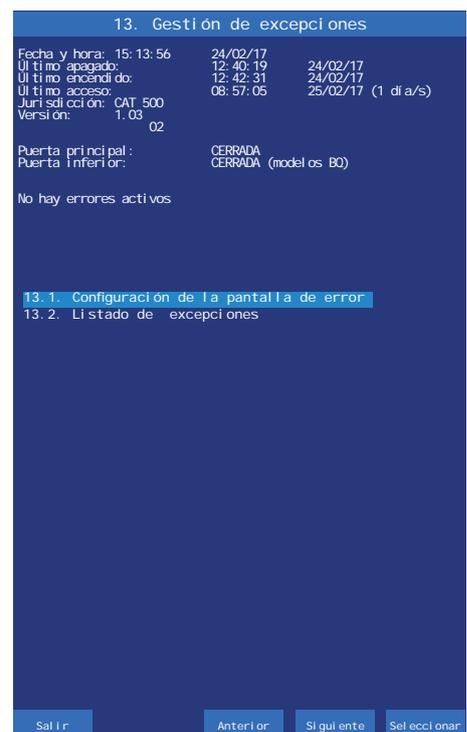


Figura 6.13 Gestión de Excepciones

6.13.1. Configuración de la pantalla de error

Aplicación:

La fase **Configuración de la pantalla de error** permite modificar los siguientes parámetros: **Mostrar la información técnica del error en pantalla** y **Reiniciar la máquina automáticamente tras el error**.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



GESTIÓN DE EXCEPCIONES



CONFIGURACIÓN DE LA PANTALLA DE ERROR

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN CENTRAL** se desplaza la selección al siguiente parámetro y con el pulsador **RETENCIÓN IZQUIERDA** se desplaza al anterior. Con el pulsador **JUEGO** se cambia el parámetro.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.



Figura 6.13.1 Configuración de la Pantalla de Error

6.13.2. Listado de excepciones

Aplicación:

La fase **Listado de excepciones** da acceso a la lista de excepciones que han ocurrido en la máquina.

Ruta de Acceso:

MENÚ PRINCIPAL DE SERVICIO



GESTIÓN DE EXCEPCIONES



LISTADO DE EXCEPCIONES

Utilización:

Con el pulsador **RETENCIÓN DERECHA** se desplaza la selección al siguiente parámetro y con el pulsador **RETENCIÓN CENTRAL** se desplaza al anterior. Con el pulsador **JUEGO** se muestran los detalles del error en pantalla. En caso de haber más de una página de excepciones, con el pulsador **AUTOAVANCES** se accede a la página siguiente y con el pulsador **RETENCIÓN IZQUIERDA** a la anterior.

Para abandonar la fase active el pulsador **COBRAR**.

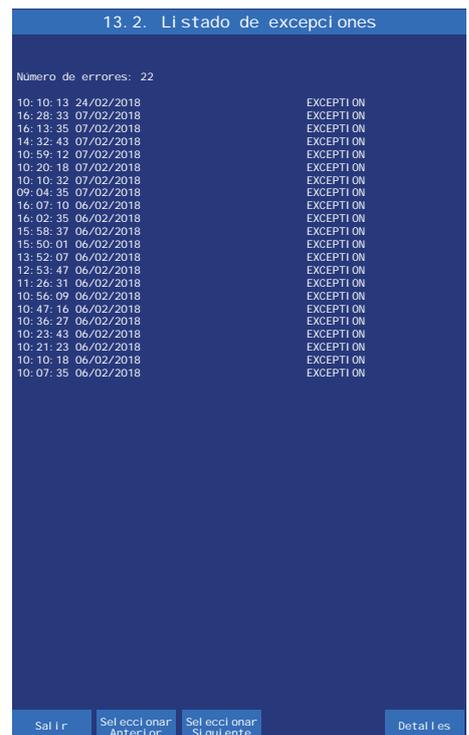


Figura 6.13.2 Listado de Excepciones

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente.

Este capítulo describe el funcionamiento del sistema **GIM** y la configuración de monética.

Contenido

7.1. Definición de Conceptos.....	120
7.2. Configuración del GIM.....	120
7.3. Cómo Acceder al GIM	124
7.4. Operar con Monedas y Billetes.....	125
7.5. Crear el Inmovilizado Inicial.....	125
7.6. Configuración de la Recaudación.....	126
7.7. Desarrollo del Menú del GIM.....	130
7.8. Refill (Recuperación de un error SAT 1).....	144
7.9. Test SCS (Pantalla azul).....	145
7.10. Conexión Sistema GIM.....	146
7.11. Listado de Errores	146
7.12. Anexo. Información adicional.....	148

7.1. Definición de Conceptos

- **Inmovilizado:** Cantidad de dinero que se introduce en la máquina en su primera instalación. Es la cantidad que queda en máquina después de recaudar. Es necesario indicarle este valor a la máquina para que pueda calcular la recaudación automáticamente.
- **Depósitos:** Es una carga de dinero introducida en la máquina en caso de que se quede vacía. Esta cantidad puede ser del operador (**Fase 6.1 Gestión de Depósitos de Operador**) y/o del dueño del local (**Fase 6.2 Gestión de Depósitos Local**). También existe la posibilidad de poder efectuar un **REFILL** sin llave (carga del dueño del local cuando la máquina se queda sin dinero), cuyo depósito sería gestionado en la **Fase 6.2 Gestión de Depósitos Local**. Esta posibilidad sólo se permite si el parámetro "**Depósito Local con SAT1**" ha sido activado.
- **Efectivo Total en máquina:** Todas las monedas y billetes que tiene la máquina incluyendo los cajones.
- **Cambio Pendiente:** Se da en el caso en que se pida cambio a la máquina y se salga de la fase antes de tener el montante completo. Este remanente no es parte de la recaudación.
- **Recaudación = Efectivo Total en máquina, menos Depósitos, menos Cambio Pendiente, menos Inmovilizado.**

El dinero en los cajones es parte de la **RECAUDACIÓN**.

7.2. Configuración del GIM

Los parámetros de configuración del GIM aparecen en la Fase 2 Edición de parámetros del Test (pantalla azul).

Fase 2.4 Configuración de monedas

Configuración de los parámetros relacionados con monética y pagadores.

Tipo de Pagador de Monedas

Configuración del tipo de pagador

Opciones: **SMART**
RODE

Aceptación de Moneda de 10c

Aceptación de la moneda de 10 céntimos

Opciones: **HABILITADO**
DESHABILITADO

Aceptación de Moneda de 20c

Aceptación de la moneda de 20 céntimos

Opciones: **HABILITADO**
 DESHABILITADO

Aceptación de Moneda de 50c

Aceptación de la moneda de 50 céntimos

Opciones: **HABILITADO**
 DESHABILITADO

Aceptación de Moneda de 1€

Aceptación de la moneda de 1 Euro

Opciones: **HABILITADO**
 DESHABILITADO

Aceptación de Moneda de 2€

Aceptación de la moneda de 2 Euros

Opciones: **HABILITADO**
 DESHABILITADO

Fase 2.5 Configuración de pagos con monedas

Configuración de los parámetros relacionados con el pago de monedas.

Pago con moneda de 10c

Configuración del pago con monedas de 10 céntimos

Opciones: **HABILITADO**
 DESHABILITADO

Pago con moneda de 50c

Configuración del pago con monedas de 50 céntimos

Opciones: **HABILITADO**
 DESHABILITADO

Inicio Pago de Monedas de 10 céntimos (%)

Porcentaje de monedas de 10cts respecto al total de monedas en el hopper, a partir del cual se comenzará a pagar la parte decimal de los premios con monedas de 10cts y 20cts simultáneamente.

Por defecto, los pagos de la parte decimal de los premios se realizan solo con monedas de 20cts.

Opciones: **5**
 ...
 7 (Valor por defecto)
 ...
 15

Inicio Pago de Monedas de 50 céntimos (%)

Porcentaje de monedas de 50cts respecto al total de monedas en el hopper, a partir del cual se comenzará a pagar la parte entera de los premios con monedas de 50cts y 1€. En estos casos no se utiliza para el pago la moneda de 2€.

Por defecto, los pagos de la parte entera de los premios se realizan con monedas de 1€ y 2€.

Opciones: **5**
...
7 (Valor por defecto)
...
15

Nivel máximo de Monedas de 10 céntimos

Configuración de la cantidad de monedas de 10 céntimos a partir de la cual cuando se supera el 10% de este valor se desvía este 10% a cajón.

Opciones: **DESHABILITADO**
100
...
130 (Valor por defecto)
...
1000

Nivel máximo de Monedas de 20 céntimos

Configuración de la cantidad de monedas de 20 céntimos a partir de la cual cuando se supera el 10% de este valor se desvía este 10% a cajón.

Opciones: **DESHABILITADO**
100
...
200 (Valor por defecto)
...
1000

Nivel máximo de Monedas de 50 céntimos

Configuración de la cantidad de monedas de 50 céntimos a partir de la cual cuando se supera el 10% de este valor se desvía este 10% a cajón.

Opciones: **DESHABILITADO**
100
...
130 (Valor por defecto)
...
1000

Nivel máximo de Monedas de 1€

Configuración de la cantidad de monedas de 1€ a partir de la cual cuando se supera el 10% de este valor se desvía este 10% a cajón.

Opciones: **DESHABILITADO (Valor por defecto)**
100
...
1000

Nivel máximo Monedas de 2€

Configuración de la cantidad de monedas de 2€ a partir de la cual cuando se supera el 10% de este valor se desvía este 10% a cajón.

Opciones: **DESHABILITADO (Valor por defecto)**
100
...
1000

Forzado Pago Billetes (€)

Valor de monedas en el hopper por debajo del cual se pagarán todos los premios con el máximo número de billetes posible

Opciones: **50**
...
200 (Valor por defecto)
...
1300

Forzado Pago Monedas (€)

Valor en monedas en el hopper por encima del cual se pagarán todos los premios en monedas. A partir de 1.000€ en el hopper, la máquina pagará hasta 333€ (30% de 1.000€) en metálico, el resto lo pagará en billetes.

Por ejemplo: Un premio de 300€ lo pagará al completo en monedas. Un premio de 500€, pagará 335€ en monedas y 165€ en billetes.

Opciones: **200**
...
1000 (Valor por defecto)
...
1500

Fase 2.6 Configuración del GIM**Histórico Recaudaciones**

Permite ver las últimas recaudaciones en la fase de **Eventos**.

Opciones: **HABILITADO**
DESHABILITADO (Valor por defecto)

Gestión C1 y C2 Recaudación

Muestra los contadores C1 y C2 en la fase de Recaudación del GIM (Fase 4) y posibilita hacer la recaudación a partir de estos contadores.

Opciones: **HABILITADO**
DESHABILITADO

Depósito Local con SAT 1

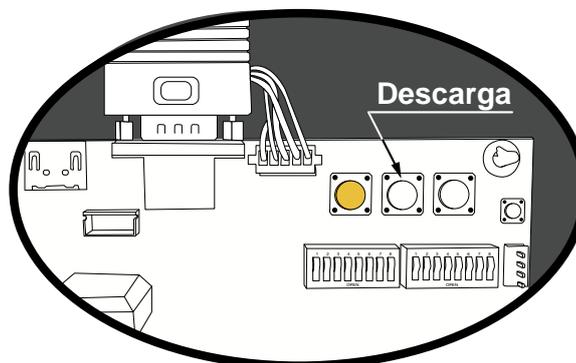
Posibilita la introducción de monedas y billetes en juego por el dueño del local a modo de depósito local, con la puerta cerrada (REFILL) en caso de que la máquina se quede sin monedas

Opciones: **HABILITADO**
DESHABILITADO

7.3. Cómo Acceder al GIM

Procedimiento:

- 1 Abrir la puerta cuando la máquina esté en espera de introducción de monedas o de inicio de partida.
- 2 Activar el pulsador «**Descarga**», situado en la CPU. En el monitor aparece la pantalla de la **Gestión Integral de Monética (GIM)** (pantalla verde).
- 3 Actuar sobre los pulsadores correspondientes para seleccionar la fase.



7.4. Operar con Monedas y Billetes.

Los movimiento de monedas y billetes se deben realizar en las fases del **GIM** (pantalla verde). Si no se realiza así, el efectivo contabilizado por la máquina y la propuesta de recaudación pueden ser erróneos.

La mayoría de las fases del **GIM** permiten introducir billetes y monedas.

La luz de introduzca monedas y la luz en la embocadura de billetes indican en qué fases está permitido introducir monedas y billetes.

ÚNICA REGLA OBLIGATORIA DEL GIM

Para el perfecto funcionamiento de una máquina con el GIM, la única regla que hay que respetar es:

Introducir y sacar las monedas del hopper en la fase de **Descarga y Carga de Monedas**.

NO SE PUEDEN INTRODUCIR NI SACAR MONEDAS DIRECTAMENTE DEL HOPPER

Si se respeta esta regla se puede prescindir del resto de las prestaciones del GIM.

7.5. Crear el Inmovilizado Inicial.

La creación del **inmovilizado** es una parte importante del **GIM**, ya que permite saber a la máquina la recaudación real en todo momento.

El proceso es el siguiente:

- Introducir en la máquina las monedas y billetes que formarán parte del inmovilizado.
- Se pueden introducir en la fase **1 Consulta de Efectivo en Máquina**, aunque sirve cualquier otra fase en las que estén habilitadas la entrada de monedas y billetes.
- Ir a la fase **8 Configuración de Recaudación**, y habilitar el inmovilizado.
- El **GIM** tomará el efectivo total en máquina como valor del inmovilizado. No se tendrá en cuenta las monedas en el cajón como parte del inmovilizado.

Para realizar cambios del inmovilizado se recomienda el siguiente procedimiento:

- Recaudar la máquina.
- Después de recaudar la máquina el efectivo total en máquina volverá a ser el inmovilizado inicial.
- Quitar o añadir monedas de la máquina en la fase correspondiente hasta tener el nuevo valor de inmovilizado deseado.

- Entrar en la fase de **Configuración de Recaudación** y volver a definir como inmovilizado la nueva cantidad en máquina.

7.6. Configuración de la Recaudación.

Entrar en fase 8 Configuración de Recaudación.



Figura 7.6a Configuración de Recaudación

Existen 4 ajustes predefinidos para indicar los tipos de monedas para recaudar, y cuantas monedas mínimas de cada tipo queremos que queden en el Hopper después de recaudar, siempre que sea posible.

Opción 1 -> Todas las monedas.

Se utilizarán para recaudar todas las monedas garantizando, si es posible, la cantidad mínima configurada de 200 monedas de 1€ y 100 de 20cts.

Opción 2 -> Sólo monedas de 2€, 1€ y 20cts.

Se utilizarán para recaudar sólo las monedas de 2€, 1€ y 20cts garantizando, si es posible, la cantidad mínima configurada de 200 monedas de 1€ y 100 de 20cts.

Opción 3 -> Sólo monedas de 1€.

Se utilizarán para recaudar sólo las monedas de 1€, sin garantizar una cantidad mínima de esta moneda.

Opción 4 -> Sólo monedas de 2€ y 1€ (prioridad de 1€)

Inicialmente se dará la recaudación sólo con monedas de 1€, hasta que sólo queden 100 monedas de 1€ en el hopper y si es necesario, se completará la recaudación con monedas de 2€.

Opción 5 -> Monedas de Configuración Avanzada

Para cualquier otra configuración de pago de monedas en recaudación diferente a las anteriores se debe acceder al menú avanzado.



Figura 7.6b Configuración de Recaudación

Existe una configuración avanzada para indicar los tipos de monedas habilitados para el pago y las monedas mínimas después de recaudar.

En esta pantalla se puede configurar un porcentaje mínimo de monedas de un tipo después de recaudar.

Este valor es necesario, ya que retirar todas las monedas de un mismo tipo es un proceso muy largo.

También son configurables el porcentaje del inmovilizado en billetes que quedará en la máquina después de recaudar y el destino de las monedas de recaudación (cajón o bandeja).

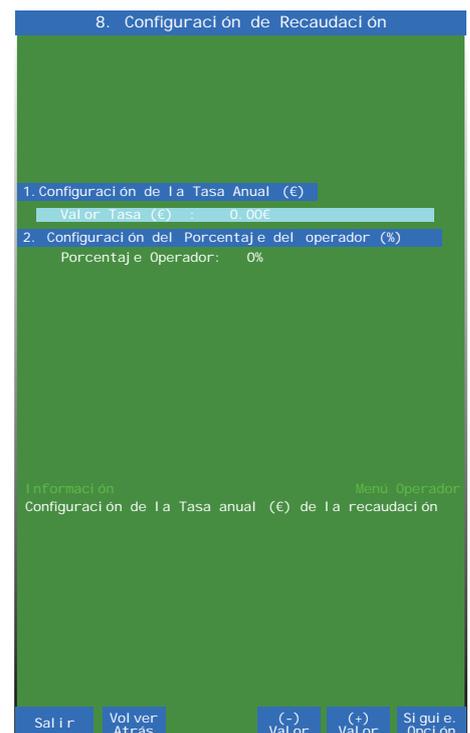


Figura 7.6c Configuración de Recaudación

En la subfase “**Configuración Operador**” se accede a las opciones de operador, en las que se puede modificar el valor de la Tasa Anual (en Euros) y el porcentaje de la recaudación del Operador.

El resto hasta el 100% se tomará como recaudación para el local.

Para realizar un **Reset** en los parámetros del GIM se deberá pulsar el botón “**Reset Fábrica**” de la pantalla de la fase **8 Configuración de Recaudación** durante 9 segundos. En la pantalla aparecerá el siguiente aviso:

Carga de parámetros por defecto GIM en...
8 segundos
PARA CANCELAR, SUELTE LOS BOTONES
(Aviso: Puede requerir un arranque en frío)

Estado de los parámetros configurables del GIM después de un Reset Fábrica
En el menú del GIM:

Fase 8: Configuración de Recaudación:

Monedas utilizadas en recaudación

- Opción 4 : **Sólo monedas de 2€ y 1€ (prioridad de 1€).**

Porcentaje mínimo tras la recaudación: **6%**

Destino de monedas en Recaudación: **a Cajón**

Subfase Configuración Operador:

Configuración de la Tasa Anual (€): **No configurado 0.00€**

Configuración del Porcentaje del Operador: **0% (No configurado)**

En el menú del test:

Fase 2.3: Configuración con Pagos de Billetes

Acepta billetes de **5€, 10€, 20€.**

Inicio de Pago con Billetes (€): **10€**

% Mínimo de Pago con Monedas Tramo 1: **20%**

Inicio Tramo 2 de Pago con Billetes (€): **100€**

% Mínimo de Pago con Monedas Tramo 2: **10%**

Almacenamiento Selectivo de billetes de 20€: **DESHABILITADO**

Almacenamiento Selectivo de billetes de 50€: **HABILITADO**

Límite de billetes en reciclador: **30 billetes**

Fase 2.4 : Configuración de monedas

Aceptación de monedas de 10c: **HABILITADO**

Aceptación de monedas de 20c: **HABILITADO**

Aceptación de monedas de 50c: **HABILITADO**

Aceptación de monedas de 1€: **HABILITADO**

Aceptación de monedas de 2€: **HABILITADO**

Fase 2.5 : Configuración de pagos con monedas

Pago con moneda de 10 céntimos: **HABILITADO**
Pago con moneda de 50 céntimos: **HABILITADO**
Inicio Pago con Monedas de 10 céntimos (%): **7%**
Inicio Pago con Monedas de 50 céntimos (%): **7%**
Nivel máximo de Monedas de 10 céntimos: **130**
Nivel máximo de Monedas de 20 céntimos: **200**
Nivel máximo de Monedas de 50 céntimos: **130**
Nivel máximo de Monedas de 1€: **Inhibido**
Nivel máximo de Monedas de 2€: **Inhibido**
Forzado Pago Billetes (€): **200 euros**
Forzado Pago Monedas (€): **1000 euros**

Fase 2.6 : Configuración del GIM

Histórico recaudaciones: **Deshabilitado**
Gestión C1 y C2 recaudación: **Habilitado**
Depósito Local con SAT1: **Deshabilitado**

NOTA: NO SE BORRARÁ EL INMOVILIZADO INICIAL DE LA MÁQUINA, NI LOS DEPÓSITOS, NI CAMBIOS PENDIENTES, NI NINGÚN ELEMENTO DE CONTABILIDAD DEL GIM.

7.7. Desarrollo del Menú del GIM

El **Test** del **GIM** se divide en diferentes fases, a las cuales se accede a través de un sistema de menús. Cada fase permite realizar una acción determinada.

Al seleccionar el modo **Descarga**, pulsando el botón “**Descarga**” de la **CPU**, en el monitor aparece la pantalla de la **Gestión Integral de Monética (GIM)** (pantalla verde), la cual permite acceder a diferentes submenús.

Todas las pantallas se dividen en tres campos :

- Título del menú o fase, en la parte superior de la pantalla.
- Información relativa al menú o fase.
- Opciones asociadas a los pulsadores en la parte inferior de la pantalla. Las opciones se seleccionan y validan a través de los pulsadores de juego activos (iluminados).

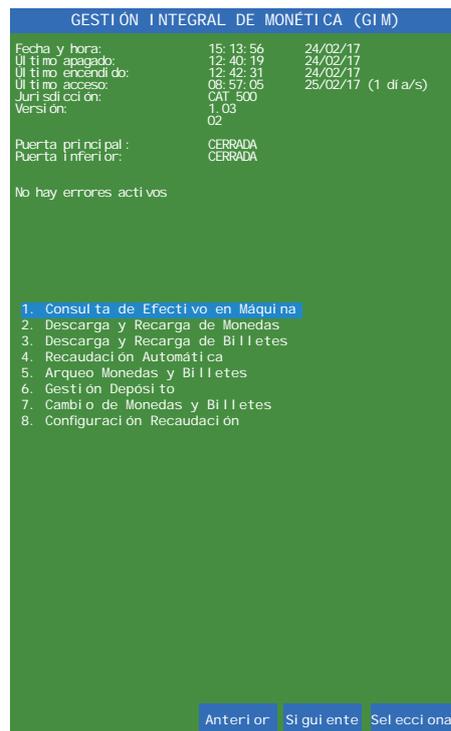


Figura 7.7a Gestión Integral de Monética

En la parte superior de la pantalla aparecen la fecha y hora del último acceso al Servicio/GIM de la máquina y los días transcurridos desde el último acceso.

1. Consulta de Efectivo en Máquina

1. Consulta de Efectivo en Máquina				
Billetes				
	En Reciclador		En Cajón	
	Nivel	Valor	Nivel	Valor
5€	4	20.00€	3	15.00€
10€	5	50.00€	7	70.00€
20€	10	200.00€	12	240.00€
50€	4	200.00€	5	250.00€
Total	23	470.00€	27	575.00€
Monedas				
	En Pagador		En Cajón	
	Nivel	Valor	Nivel	Valor
0.10€	20	2.00€	0	0.00€
0.20€	123	24.60€	0	0.00€
0.50€	23	11.50€	0	0.00€
1€	123	123.00€	0	0.00€
2€	23	46.00€	0	0.00€
Total	314	209.10€		0.00€
Total en Máquina: 1254.10€ En Cajones: 575.00€				
(Depositos: 400.00€)				
Salir Subir Billetes				

Figura 7.7b Consulta de Efectivo en Máquina

En esta fase se puede ver la cantidad de dinero total en la máquina desglosado en: billetes en reciclador, billetes en cajón, monedas en el pagador y monedas en el cajón.

Las monedas remarcadas en amarillo avisan de que hay menos monedas que las configuradas para dejar en la máquina después de recaudar.

Es un aviso al recaudador por si quiere introducir más para evitar vaciados.

En esta fase se pueden introducir las monedas y billetes que interesen.

En algunas ocasiones puede interesar subir billetes almacenados en el cajón al reciclador. Esta operativa no se puede realizar directamente ya que la contabilidad de la máquina sería errónea. Si se sacan billetes del cajón para introducirlos en el reciclador, hay que indicárselo a la máquina para que la contabilidad sea exacta y las propuestas de recaudación sean correctas.

Procedimiento:

- Solo se pueden subir billetes que estén en el cajón.
- Pulsar **“Subir Billetes”**. Aparecerá la siguiente pantalla:

Recarga de Billetes desde Cajón			
Billetes	En Reciclador	En Cajón	
5€	0(0.00€)	3(15.00€)
10€	0(0.00€)	1(10.00€)
20€	0(0.00€)	2(40.00€)
50€	0(0.00€)	1(50.00€)
Total	0(0.00€)	7(115.00€)
(Botón COBRAR para salir)			

- A continuación, retirar los billetes del cajón que interese e introducirlos en el billettero.
- Los tipos de billetes que no sean del cajón serán rechazados.

- Al finalizar dejar los billetes sobrantes en el cajón.
- La máquina irá descontando billetes del cajón y los incrementará en billetes en el reciclador. De esta forma la contabilidad de la máquina no variará.

2. Descarga y Recarga de Monedas

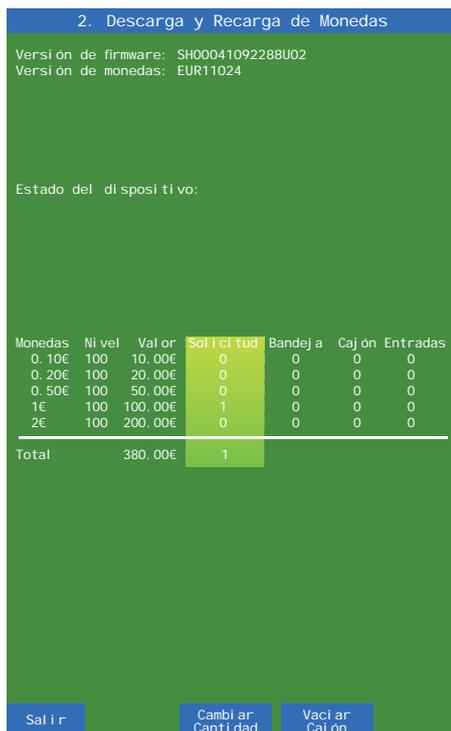


Figura 7.7c Descarga y Recarga de Monedas

En esta fase se pueden descargar y recargar monedas en el hopper. Para recargarlas solo hay que introducirlas en el hopper por la entrada habilitada.

En la pantalla se visualizan las monedas disponibles en el Smart Hopper.

Al introducir monedas, éstas se contabilizan, según su valor, en los columnas **“Nivel”**, **“Valor”** y **“Entradas”**.

La opción **Vaciar Cajón** sirve para poder borrar los datos de las monedas existentes en el cajón de las monedas. Este proceso afectará en la recaudación propuesta por la máquina.

Si se desea escoger las monedas a descargar, seleccionar **Cambiar Cantidad**.

Para descargar monedas, seleccionar **Seleccionar Moneda** para escoger el valor de la moneda a descargar, a continuación mediante los botones Descargar +1, +10 o +100 monedas se solicita el número de monedas a descargar en unidades, múltiplos de 10 o múltiplos de 100.

Seleccione la cantidad con el pulsador correspondiente. La cantidad elegida se visualiza en la columna **“Solicitud”**. Es posible seleccionar diferentes monedas a la vez para realizar una descarga.

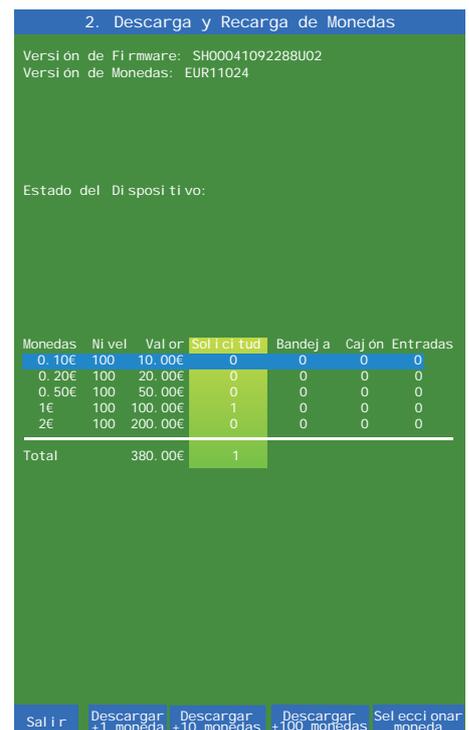


Figura 7.7d Descarga y Recarga de monedas

Para seleccionar la descarga en pantalla, seleccione **Salir** y luego **Pagar**. A continuación aparece una nueva pantalla con unos nuevos botones de selección para elegir el destino de la descarga:

PAGAR A BANDEJA

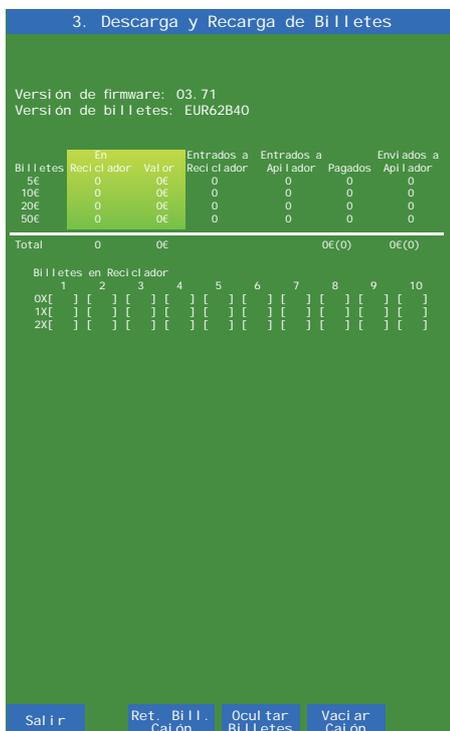
Envía las monedas a la bandeja recogemonedas.

DESCARGAR A CAJÓN

Envía las monedas al cajón de recaudación.

En la pantalla se contabiliza la descarga realizada.

3. Descarga y recarga de billetes



3. Descarga y Recarga de Billetes

Versión de firmware: 03.71
 Versión de billetes: EUR62B40

Billetes	En Reciclador	Valor	Entrados a Reciclador	Entrados a Apl.ador	Pagados	Enviados a Apl.ador
5€	0	0€	0	0	0	0
10€	0	0€	0	0	0	0
20€	0	0€	0	0	0	0
50€	0	0€	0	0	0	0
Total	0	0€	0€(0)	0€(0)		

Billetes en Cajón

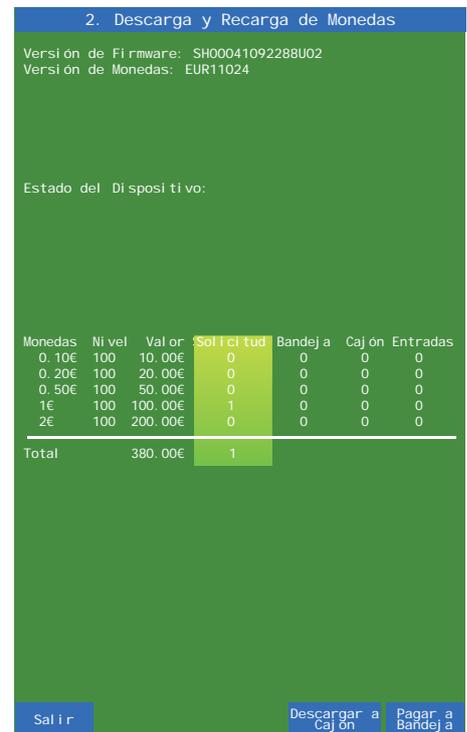
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
0x[]	[]	[]	[]	[]	[]
1x[]	[]	[]	[]	[]	[]
2x[]	[]	[]	[]	[]	[]

Buttons: Salir, Ret. Bil. Cajón, Ocul tar Billetes, Vaciar Cajón

Figura 7.7f Descarga y Recarga de Billetes

Valor en cajón

Al disponer de la información de los billetes en el cajón, en caso de un aviso de trago de billetes, sólo habrá que comparar los billetes reales en el cajón con los indicados en esta fase. En caso que haya más billetes en el cajón de los registrado, el trago es real.



2. Descarga y Recarga de Monedas

Versión de Firmware: SH00041092288U02
 Versión de Monedas: EUR11024

Estado del Dispositivo:

Monedas	Nivel	Valor	Solicitud	Bandeja	Cajón	Entradas
0.10€	100	10.00€	0	0	0	0
0.20€	100	20.00€	0	0	0	0
0.50€	100	50.00€	0	0	0	0
1€	100	100.00€	1	0	0	0
2€	100	200.00€	0	0	0	0
Total		380.00€	1			

Buttons: Salir, Descargar a cajón, Pagar a Bandeja

Figura 7.7e Descarga y Recarga de Monedas

Esta fase permite ver todos los billetes almacenados en la máquina. Se puede ver la cola de billetes almacenados en el reciclador, y también los billetes actuales en el cajón.

Vaciar cajón

En casos excepcionales se pueden borrar los billetes en cajón. (Averías, pruebas...) Para ello se debe pulsar el botón de **“Vaciar Cajón”**. Esto afectará en la recaudación propuesta.

Ocultar billetes

Esta opción elimina toda información en pantalla de billetes en máquina para que no sea visible.

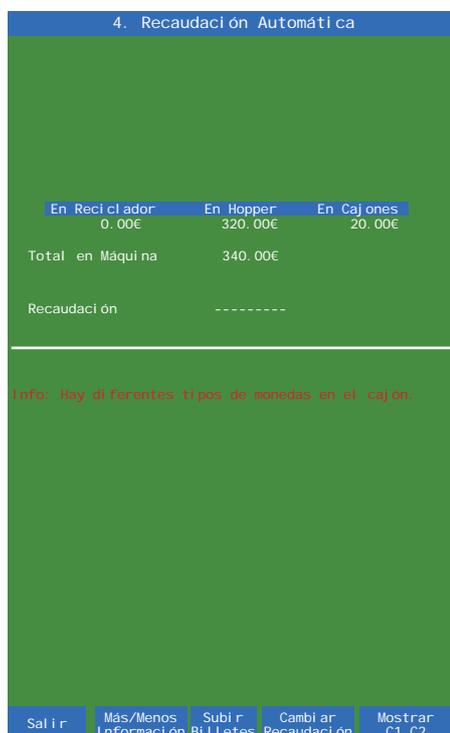
Retirar billetes

Permite retirar billetes directamente del cajón y que quede reflejado en la contabilidad de la máquina.

Vaciar reciclador

Esta opción vacía el reciclador de billetes, enviando los mismos al cajón.

4. Recaudación Automática



Esta fase sirve para recaudar la máquina. Si se ha definido un inmovilizado, la máquina mostrará en esta fase la recaudación exacta acumulada hasta ese momento.

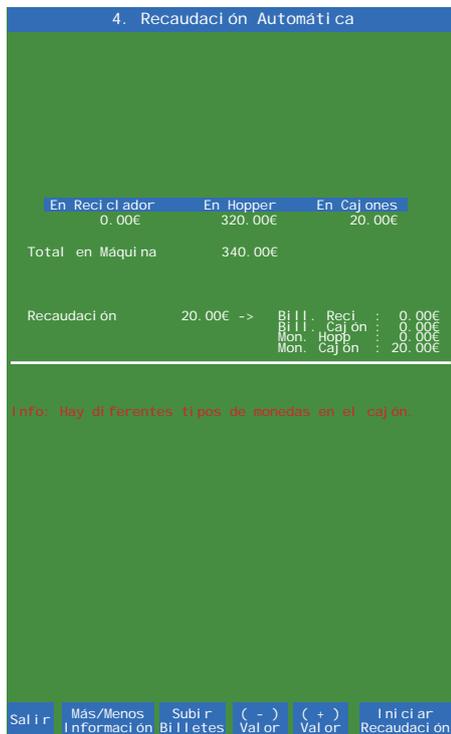
Pulsando **“Más/Menos Información”** se puede ver la contabilidad completa de la máquina o eliminar la información de la pantalla para que no sea visible.

La opción **“Mostrar C1 C2”** muestra el estado de los contadores C1 y C2 (total de jugadas y premios, respectivamente). Si se selecciona esta opción la máquina permite recaudar a partir de estos contadores.

En caso de no definir un inmovilizado, la máquina no podrá mostrar la recaudación acumulada, con lo que se deberá introducir manualmente la cantidad de se quiere recaudar.

Pulsar **“Cambiar Recaudación”** e indicar qué cantidad se quiere que entregue la máquina.

Figura 7.7g Recaudación Automática



En caso de tener definido el inmovilizado, y si se desea una cantidad diferente a la propuesta, hay que pulsar “**Cambiar Recaudación**” y con los pulsadores “**(-) Valor**” y “**(+) Valor**” indicar el valor exacto que se quiere recaudar.

Figura 7.7h Recaudación Automática

En la parte inferior derecha se muestra el desglose de cómo se pagará la recaudación.

BILL. RECI.: Indica cuántos euros en billetes van a bajar del reciclador al cajón para completar la recaudación.

BILL. CAJON: Muestra cuántos euros en billetes hay en el cajón. Todos los billetes en el cajón son parte de la recaudación. Después de la recaudación se deben dejar los cajones vacíos.

MON. HOPP.: Indica cuántas monedas del hopper se van a enviar al cajón para completar la recaudación.

MON. CAJON: Es la cantidad de monedas que hay actualmente en el cajón. Todas las monedas del cajón son parte de la recaudación. Después de recaudar se deben dejar los cajones vacíos.

En el caso de que se hayan definido las tasas y el porcentaje del operador, la información se visualiza de la siguiente forma:

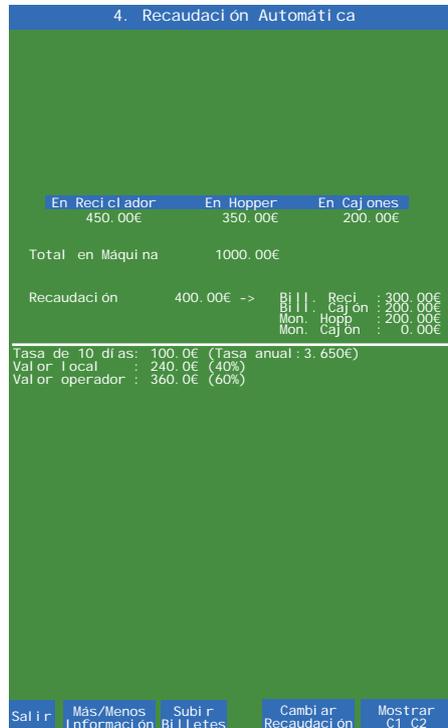


Figura 7.7i Recaudación Automática

El GIM descuenta de la recaudación la Tasa correspondiente a los días desde la última recaudación, y luego reparte el resto de la recaudación entre el operador y el dueño del local.

En caso de modificar la recaudación, y si se retira más cantidad de la propuesta, se estará retirando parte del inmovilizado inicial y aparecerá un mensaje indicando esta circunstancia. En este caso aparecerá el siguiente mensaje:

REPONGA XX€ DEL INMOVILIZADO

La próxima recaudación quedará compensada reduciendo la propuesta de recaudación, para dejar el inmovilizado en el valor inicial.

En el caso de solicitar una recaudación menor que la propuesta, la próxima recaudación se verá compensada e incrementada con esa misma cantidad.

Durante la recaudación, pulsando “**Más/Menos Información**” se puede ver el desglose de monedas y billetes en la máquina u ocultar toda la información.

SI EN LOS CAJONES HAY MÁS DINERO QUE LA RECAUDACIÓN PROPUESTA.

Después de recaudar, los cajones de monedas y billetes han de quedar vacíos.
 En el caso de que la cantidad de dinero en los cajones de billetes y monedas sea superior a la recaudación propuesta por el GIM, para dejar los cajones vacíos después de recaudar, el GIM mostrará el siguiente mensaje:

REPONGA XX€ PARA RECAUDAR.

En este caso se deberá traspasar como mínimo la cantidad indicada en el mensaje anterior de los cajones a los pagadores.

OPCIÓN 1 --> Introducir billetes en el Reciclador

Para subir billetes del cajón al reciclador presionar el boton de “**Subir Billetes**” y aparecerá la siguiente imagen.

Recarga de Billetes desde Cajón		
Bi l l .	En Recí cl ador	En Caj ón
5€	0(0.00€)	3(15.00€)
10€	0(0.00€)	1(10.00€)
20€	0(0.00€)	2(40.00€)
50€	0(0.00€)	1(50.00€)
Total	0(0.00€)	7(115.00€)
(Botón COBRAR para salir)		

En el lado derecho aparecen los billetes que hay actualmente en el cajón, y a la izquierda los billetes en el reciclador.

Se deberán ir retirando billetes del cajón e introducirlos en el billetero para que vayan al reciclador hasta completar como mínimo la cantidad requerida.

Una vez conseguido que la cantidad de billetes y monedas en los cajones sea inferior o igual a la recaudación, se podrá continuar con el procedimiento habitual de recaudación.

OPCIÓN 2 --> Introducir monedas en el Hopper

Para introducir monedas en el Hopper entrar en la fase de **7. Cambio de Monedas y Billetes** e introducir las monedas necesarias en el mismo para cambiar esas monedas por billetes del cajón.

En caso de que la máquina no tenga reciclador de billetes se deberá introducir como mínimo la cantidad indicada en monedas.

MENSAJES ANTES DE RECAUDAR

- 1.- En el caso de que hayan monedas de diferentes tipos en los cajones antes de recaudar, por ejemplo porque el Hopper se ha llenado, o porque hay monedas con las que no se quieren realizar pagos, aparecerá el siguiente mensaje antes de recaudar.

Info: Hay diferentes tipos de monedas en el cajón

Este mensaje es un aviso por si se quieren sacar estas monedas para que no se mezclen con la recaudación.

- 2.- La recaudación propuesta estará redondeada al valor más pequeño de la moneda configurada para recaudar y se indicará con un mensaje.

Info: Recaudación Redondeada a 1€.

Info: Recaudación Redondeada a 20cts.

MENSAJES DESPUÉS DE RECAUDAR

- 1.- Si hay monedas mezcladas en el cajón debido a la configuración de la recaudación. Por ejemplo, hay habilitadas para recaudar monedas de 1€ y 2€, aparecerá el siguiente mensaje:

Info: Recaudación con diferentes tipos de monedas

- 2.- Si con las monedas habilitadas para recaudar no hay suficiente cantidad para toda la recaudación, se utilizan monedas no habilitadas para completar el proceso. Esta incidencia se indica con este mensaje:

Info: Recaudación con monedas NO HABILITADAS

Si se cambia la recaudación y no se mantiene el redondeo de la moneda más pequeña habilitada para pagar, se obligará a sacar una moneda de las no habilitadas para poder cumplir con la recaudación solicitada. Al final saldrá un mensaje avisando de esta incidencia.

Info: Recaudación con monedas NO HABILITADAS

Entrega de la recaudación al dueño del local en un tipo de moneda

Si conviene entregar al dueño del local su parte de la recaudación **antes de recaudar** en un tipo concreto de moneda, se procederá a entrar en la fase **2 Descarga y Recarga de Monedas** y realizar una descarga de monedas equivalente a la parte de recaudación del dueño del local. Ejemplo: Si se deben sacar 95€, se pueden pedir 100 monedas de 1€ e introducir 5 monedas de 1€ en esa misma fase para devolver los 5€ de más sacados del Hopper.

Al entrar en la fase de **Recaudación Automática**, la recaudación presentada por el GIM corresponderá a las tasas y a la parte de la recaudación del operador, ya que el sistema ya habrá tenido en cuenta la parte entregada al dueño del local.

5. Arqueo de Monedas y Billetes

5. Arqueo de Monedas y Billetes					
En Reciclador			Billetes Descargados		
Billetes	Ni vel	Val or	Ni vel	Val or	
5€	0	0.00€	0	0.00€	
10€	0	0.00€	0	0.00€	
20€	0	0.00€	0	0.00€	
50€	0	0.00€	0	0.00€	
Total	0	0.00€	0	0.00€	
En Paqador			Monedas Descargadas		
Monedas	Ni vel	Val or	Ni vel	Val or	
0.10€	20	2.00€	0.10€	20	2.00€
0.20€	40	8.00€	0.20€	40	8.00€
0.50€	20	10.00€	0.50€	20	10.00€
1€	140	140.00€	1€	140	140.00€
2€	90	180.00€	2€	90	180.00€
Total	0	340.00€	0	340.00€	

Con esta fase se puede realizar el arqueo de monedas y billetes, con el que la máquina envía todas las monedas y billetes a los cajones y los contabiliza, avisando de descuadres.

Una vez salidas todas las monedas, el hopper permanecerá en marcha durante unos segundos más para comprobar que no quedan monedas dentro. Después de este proceso hay que volver a introducir las monedas y billetes en la máquina.

Con el pulsador **“Más/Menos Inform.”** se conmuta el acceso a la pantalla del detalle del arqueo y pantalla sin información. Con el pulsador **“Arquear Monedas”** se arquean las monedas. Con el pulsador **“Arquear Billetes”** se arquean los billetes. Con el pulsador **“Arquear Todo”** se arquea todo.

Al finalizar el arqueo la máquina informará si el arqueo es correcto, si sobra o falta dinero y del desglose de monedas en el cajón. Si falta dinero, la máquina dará la opción de volver a arquear por si alguna moneda no llegó a salir en el arqueo anterior.

Figura 7.7j Arqueo de monedas y Billetes

6. Gestión de Depósitos

Un depósito es la cantidad de dinero que hay que introducir en una máquina para que siga funcionando en los casos de vaciados.

Esta cantidad **no es parte de la recaudación** con lo que aparecerá desglosado en la fase de recaudación.

La fase de gestión de depósitos se divide en dos subfases, del Operador o Local.

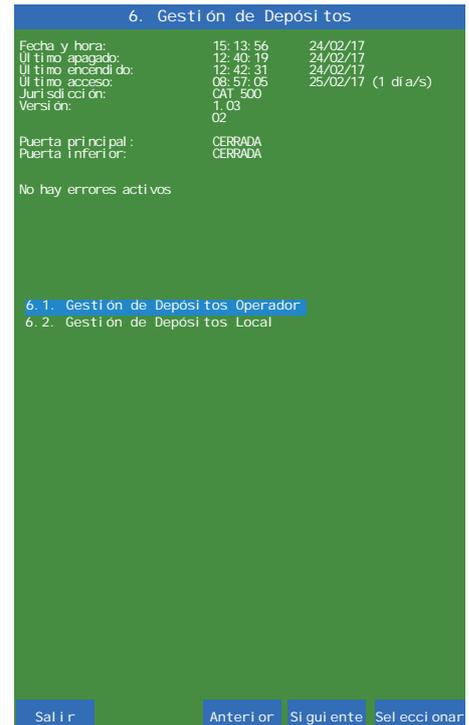


Figura 7.7k Gestión de Depósitos

Crear un Depósito de Operador

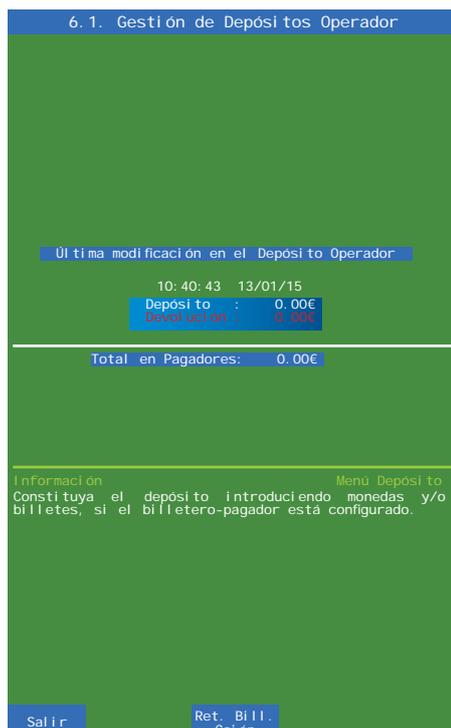


Figura 7.7i Gestión de Depósitos Operador

Dentro de esta fase, introducir la cantidad de depósito (en monedas y/o billetes) necesario.

Crear un Depósito Local

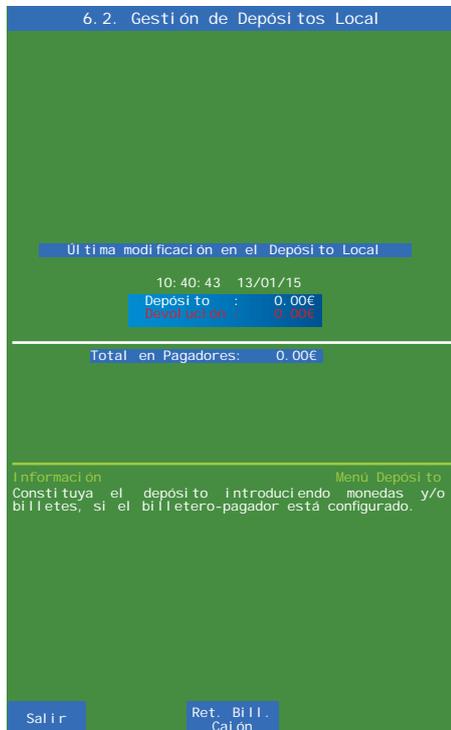


Figura 7.7m Gestión de Depósitos Local

Esta fase se utiliza para recuperar el dinero introducido por el dueño del local cuando la máquina se queda sin dinero para pagar (SAT1).

También se puede introducir una cantidad de depósito que pertenezca al dueño del local directamente en esta fase.

Recuperación de un Depósito.

Un depósito se puede recuperar en parte o totalmente. Antes de recuperar el depósito la máquina indicará cómo lo pagará:

- Siempre será con monedas y billetes de los pagadores.
- Si es necesario se pueden subir billetes del cajón al reciclador en la fase de Descarga y Recarga de Billetes.
- La monedas utilizadas para devolver el depósito serán las mismas que las configuradas en la recaudación.

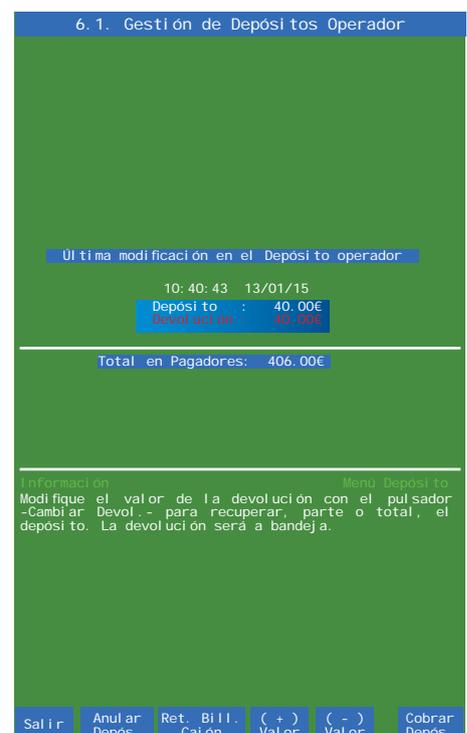
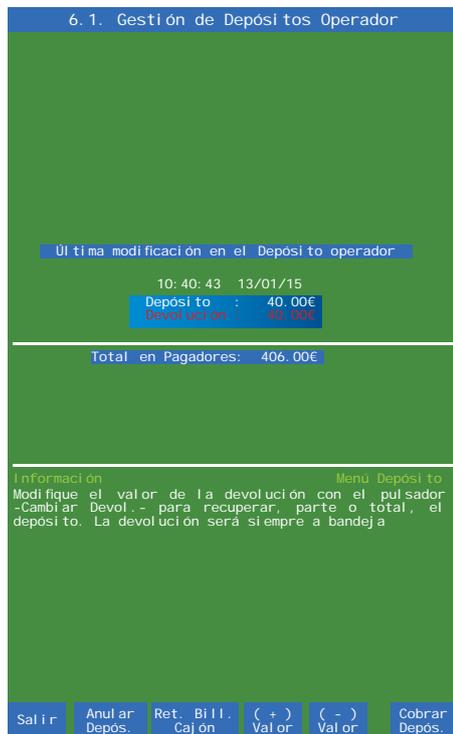


Figura 7.7n Recuperación de un Depósito



En el caso de que se quiera recuperar un depósito con billetes del cajón, se deberá seleccionar la opción **“Retornar Billeto Cajón”**. Existe la posibilidad de anular directamente el valor de un depósito sin tener que rescatarlo a nivel monetario.

Figura 7.7o Recuperación de un Depósito

En pantalla aparecerá un cuadro con todos los billetes disponibles en el cajón.

Retirar Billetes de Cajón			
Bill.	En Cajón	Retirar de Cajón	
5€	0(0.00€)	3(15.00€)	
10€	0(0.00€)	1(10.00€)	
20€	0(0.00€)	2(40.00€)	
50€	0(0.00€)	1(50.00€)	
Total	0(0.00€)	7(115.00€)	

(Botón COBRAR para salir)

Se deberá seleccionar la cantidad y el valor de los billetes de la lista que se quieran recuperar y pulsar el botón **“Validar Operación”**. Los billetes ya pueden ser retirados del cajón. De esta forma se informará al GIM del nuevo valor existente en el cajón de billetes, evitando descuadres en la recaudación ofrecida.

7. Cambio de Monedas y Billetes

Esta fase sirve para cambiar monedas y billetes de un tipo por otro.



- Inicialmente se introduce el dinero que se quiere cambiar.
- Después se elige el tipo de moneda o billete que se quiere recibir a cambio.
- Es posible que se tenga que hacer en más de un paso, si el valor introducido no se puede pagar con un solo tipo de moneda/billete.

Figura 7.7p Cambio de Monedas y Billetes

Inicialmente solo se puede cambiar por billetes que estén en el reciclador y en el orden del mismo. Es posible utilizar billetes del cajón pulsando “**Ret. Bill. Cajón**” e indicando a la máquina qué billetes del cajón se han retirado.

Si se deja una cantidad pendiente por cambiar, quedará guardada indefinidamente como cambio pendiente y en el momento de recaudar quedará reflejado y separado de la recaudación, ya que ese dinero es del operador y no es parte de la recaudación.

Cambio de monedas del cajón por otro tipo para reintroducirlas en el hopper

En el caso de no pagar con monedas de 10 y 50cts puede interesar cambiar estas monedas del cajón por otro tipo de monedas e introducirlas en el hopper. Para ello se deberá entrar en la fase **2 Descarga y Recarga de Monedas** y comprobar la cantidad total en euros del cajón.

Retirar todas las monedas del cajón y pulsar “**Vaciar Cajón**” con lo que se borrarán todas las monedas del mismo.

A través de la misma fase se introducirán en el hopper la cantidad sacada de los cajones en los nuevos tipos de monedas deseados.

Por ejemplo: Si en los cajones hay 40,60€ en monedas de 10 y 50 céntimos, se retira esta cantidad, se pulsa “**Vaciar Cajón**” y se introducen en el hopper a través de la fase **2**, 40 monedas de 1€, 1 moneda de 50cts y otra de 10cts.

7.8. Refill (Recuperación de un error SAT 1)

Para poder recuperar un error **SAT1** (falta de dinero para realizar un pago) sin la intervención de un técnico, la opción **Depósito Local con SAT1** en la fase 2.6 de parámetros configurables tiene que estar activada.

Cuando la máquina genere un error de pago, en pantalla aparecerá un aviso con el pago pendiente y con el botón de **RETENCIÓN/AVANCE IZQUIERDA** se podrá visualizar el error.



Figura 7.8a Error SAT 1 Falta de Dinero para realizar Pago

Para entrar en la fase de recuperación del pago se deberán pulsar simultáneamente los pulsadores **COBRAR + JUEGO** durante 5 segundos.

Se accederá a la siguiente pantalla, desde la cual se podrá proceder a introducir las monedas o billetes necesarios para completar el pago.

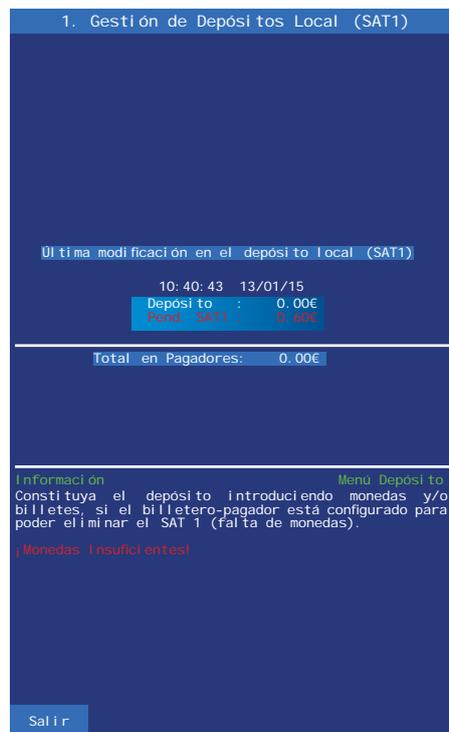
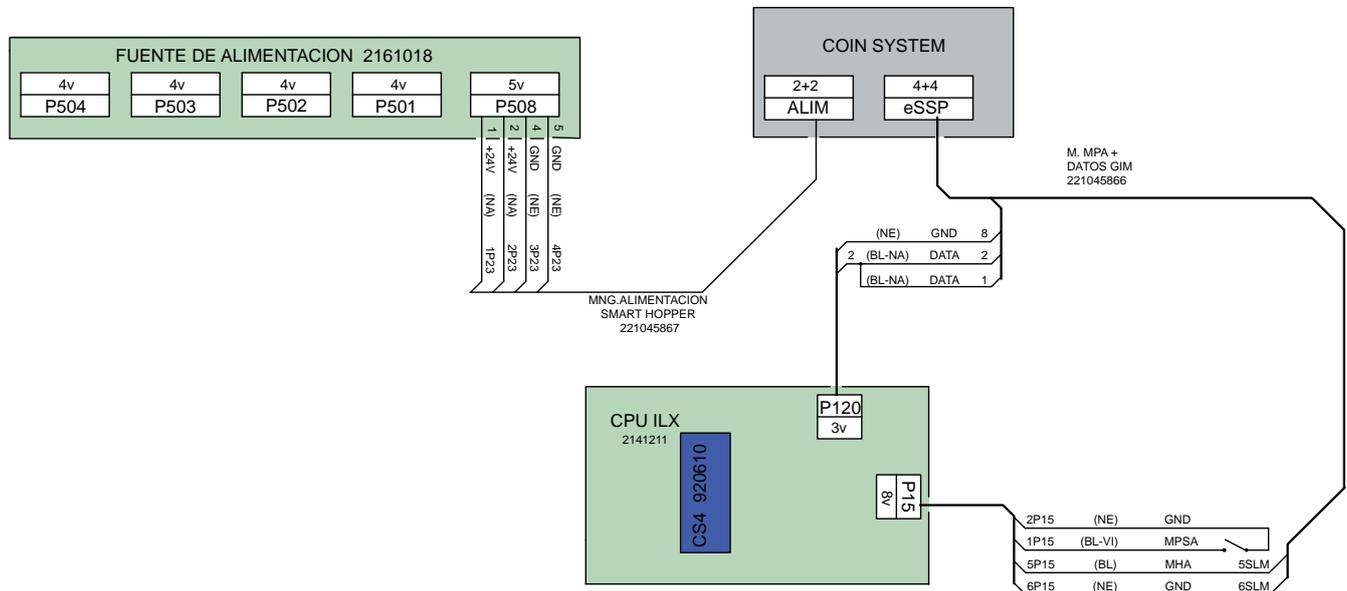


Figura 7.8b Recuperación SAT1

7.9. Test SCS (Pantalla azul)

- Se ha diseñado una fase específica para probar el **SCS**. Para más información, consultar el capítulo **6.3.4 Test Sistema de Monedas (SCS)** de este mismo manual.
- Todas las monedas y billetes que se introduzcan en fases de test se han de sacar después para que el resultado final no cambie la recaudación.
- Se introducen varias monedas de diferentes tipos en el **SCS**. Una vez validadas, el hopper enviará la mitad a la bandeja y la otra mitad al cajón de recaudación.
- Las monedas enviadas al cajón **NO** contarán como contabilidad.

7.10. Conexión Sistema GIM



7.11. Listado de Errores

FALL 24: Tapa del coin feeder del SCS levantada. Cerrar la tapa.

FALL 264: El coin feeder (parte superior) no hace contacto con el hopper. Sacar el coin feeder y volverlo a conectar al hopper. Revisar que hacen buen contacto.

SAT 275: Intento de fraude en el hopper. Revisar salida monedas del hopper.

SAT 276(n): Error en Smart Coin System.

- Si (n) es un valor entre 1 y 8: Uno de los sensores del hopper no funciona correctamente.
- Si (n) es un valor entre 9 y 19: Uno de los sensores del coin feeder no funciona correctamente.

SAT 276 (20): El sensor de reconocimiento de monedas del hopper no funciona correctamente y tiene problemas para reconocer algunas monedas. Este problema puede generar pagos lentos. Si el error ocurre en mitad de un arqueo el hopper descargará todas las monedas que ha reconocido, quedando las que no reconoce dentro del hopper. La máquina indicará que el arqueo es erróneo, que faltan monedas y acabará dando un error **SAT 276 (20)**. Al encender y apagar la máquina el error desaparecerá y saldrán todas las monedas restantes del hopper. En este caso se deberá cambiar el hopper por otro.

SAT 277: Pagador de monedas fuera de servicio. Revisar hopper.

RED 18: Pago pendiente. Existen monedas para pagar pero no las encuentra. Apagar/encender.

SAT 1: No hay monedas para pagar en el Hopper. Introducir monedas.

SAT 907: Firmware del Smart Hopper incompatible. Cambiar firmware.

7.12. Anexo. Información adicional

Fase de mínimos. Optimización del inmovilizado

El sistema GIM registra automáticamente, después de cada recaudación, el momento más bajo de monedas en el hopper entre recaudaciones. El sistema guarda los mínimos de las últimas recaudaciones y el mínimo histórico y de esta forma se puede optimizar el inmovilizado de la máquina

Después de un cambio de inmovilizado los valores se resetean.

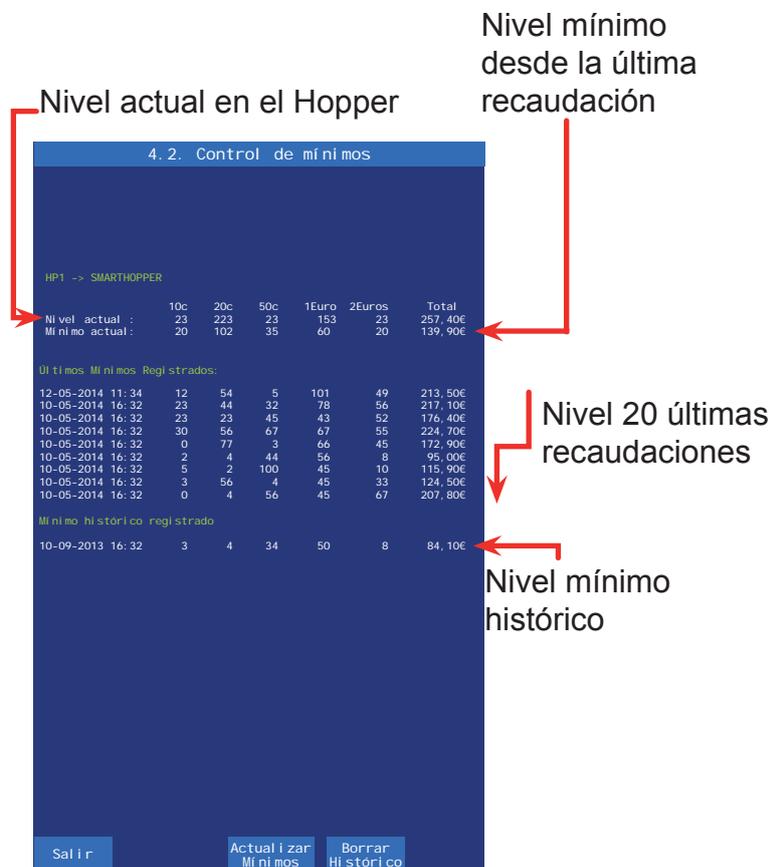


Figura 7.12a Control de Mínimos

Manipulación del SmartHopper

En caso de que el Smart Coin System se desconecte de la máquina o se abra para acceder a las monedas de su interior, aún con la máquina apagada, aparecerá el siguiente mensaje en el menú de GIM:

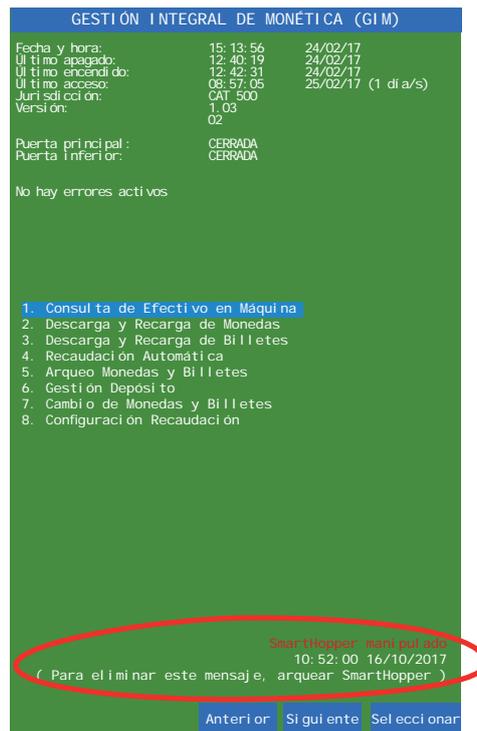


Figura 7.12b Gestión Integral de Monética

Este mensaje es sólo informativo, el arqueo no es obligatorio.

El arqueo es la única forma de eliminar este mensaje, volviendo a asegurar la cantidad en su interior. Este sistema asegura el dinero dentro del hopper, evitando realizar arqueos.

Verificación del Smart Coin System

Para realizar una verificación del funcionamiento del SCS, en la fase **3.3 Descarga y Recarga de Monedas** del menú de test de la máquina (fondo azul) se descargan las monedas necesarias para probarlo.

Desde la fase **3.4 Test Sistema de Monedas (SCS)** se introducen las monedas en el SCS que, una vez validadas, se enviarán una mitad a la bandeja y la otra mitad al cajón de recaudación. Una vez realizado el test, se volverán a introducir las monedas en la máquina mediante la fase **3.3 Descarga y Recarga de Monedas**.

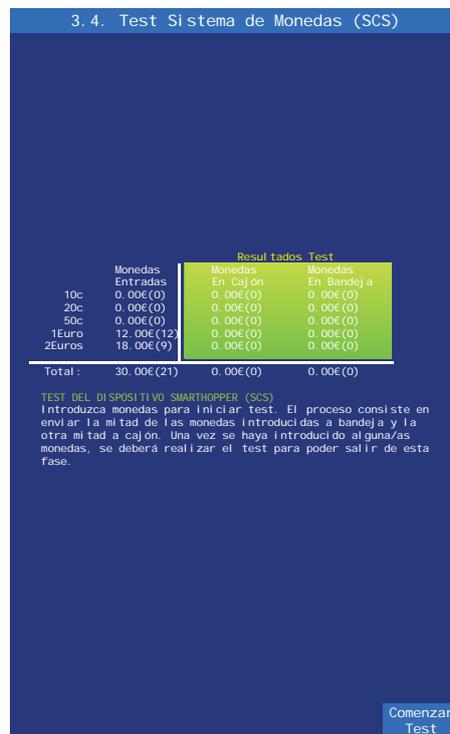


Figura 7.12c Test del Sistema de Monedas (SCS)

Verificación del reciclador de billetes

En la fase **3.2 Test de Reciclador de Billetes** del menú de test de la máquina (fondo azul), se descargará un billete del reciclador. A través de la misma fase se introducirá otra vez el billete en la máquina. Una vez realizada esta comprobación la contabilidad de billetes en el reciclador no debe haber cambiado.

Si se realiza la verificación con un billete del cajón, se deberá volver a introducir en la máquina a través de la fase **3.2 Test de Reciclador de Billetes** para enviarlo de nuevo al cajón.

Avería del reciclador

Si un reciclador se avería, se deberán sacar manualmente los billetes del mismo e introducirlos en un nuevo reciclador. Si no se dispone de uno, el GIM detectará la falta del reciclador y no contará con esos billetes a la hora de recaudar ya que han sido retirados.

Avería del SCS

En caso de avería del SCS descargar manualmente las monedas de la unidad averiada, colocar un nuevo SCS en la máquina y cargar las monedas en la fase **2 Descarga y Recarga de Monedas**, o en la fase **1 Consulta de Efectivo en Máquina**.

Cómo inicializar la contabilidad del GIM

En casos excepcionales (fallos en los hoppers, manipulaciones erróneas de billetes y monedas por parte del operario...) puede ser interesante borrar todos los datos contables que tiene la máquina.

El procedimiento es el siguiente:

- Recaudar la máquina. Se borrarán los cajones de monedas y billetes.
- El dinero restante será el inmovilizado.
- Arquear la máquina. Se borrarán los contadores de monedas y billetes en máquina.
- Volver a cargar la máquina con el dinero y crear de nuevo un inmovilizado en la **Fase 8**.
- Si es necesario, el depósito pendiente se puede borrar.

Cambio de máquina de local

Para cambiar una máquina de local, primero se deberá recaudar la máquina y borrar los cajones de monedas y billetes.

Luego se arqueará la máquina, obteniendo el inmovilizado de la misma. Si hay un depósito pendiente y no hay suficiente dinero para recuperarlo, se borrará en la fase de **Gestión de Depósitos**.

En el nuevo local se deberá introducir de nuevo el inmovilizado correspondiente mediante la fase **1 Consulta de Efectivo en Máquina** y activarlo en la fase **8 Configuración de Recaudación**. Si el local tenía un depósito pendiente de una máquina anterior, antes de introducir el inmovilizado, se introducirá la cantidad pendiente en la fase de **Gestión de Depósitos**.

El resto del inmovilizado que no es depósito se introducirá mediante la fase **1 Consulta de Efectivo en Máquina** y se activará mediante la fase **8 Configuración de Recaudación**.

Al introducir parte del inmovilizado en la fase de **Gestión de Depósitos**, éste quedará registrado.

Cómo probar la máquina en juego con dinero

En ocasiones puede ser necesario probar la máquina en juego real con monedas del hopper. Para que no varíe la recaudación del GIM se deberán sacar las monedas necesarias de la fase **2 Descarga y Recarga de Monedas**.

Con estas monedas se jugarán las partidas, con lo que los contadores de entradas y salidas quedarán descompensados como pasa actualmente en las máquinas sin GIM.

La recaudación **NO** se habrá modificado ya que el dinero que hay dentro de la máquina es el mismo. Se han vuelto a introducir las monedas sacadas.

Recaudación = Total efectivo menos inmovilizado.

Si la máquina diera un premio no se deberá rejugarse, se deberá entrar en la fase **2 Descarga y Recarga de Monedas** e introducir las monedas de nuevo.

Todos estos movimientos de monedas en descarga y juego quedarán registrados en la fase **8. Visualización de Eventos**.

Este capítulo describe los **códigos de error** que pueden aparecer en la máquina, la asistencia requerida y los procedimientos de recuperación.

Contenido

8.1. Introducción	154
8.2. Lista de Fuera de Servicio	155

8.1. Introducción

La máquina dispone de un sistema de control inteligente capaz de detectar las incidencias que pueden producirse e identificarlas mediante un código de incidencia.

Las incidencias se clasifican en tres tipos según su gravedad :

AVISOS

Indican posibles funcionamientos anormales. Permiten el juego y la entrada en modo Test.

FUERAS DE SERVICIO MÁQUINA

La máquina queda bloqueada para jugar pero es posible acceder al modo Test.

FUERAS DE SERVICIO CARTA CPU

La máquina permanece bloqueada para jugar y no es posible acceder al modo Test.

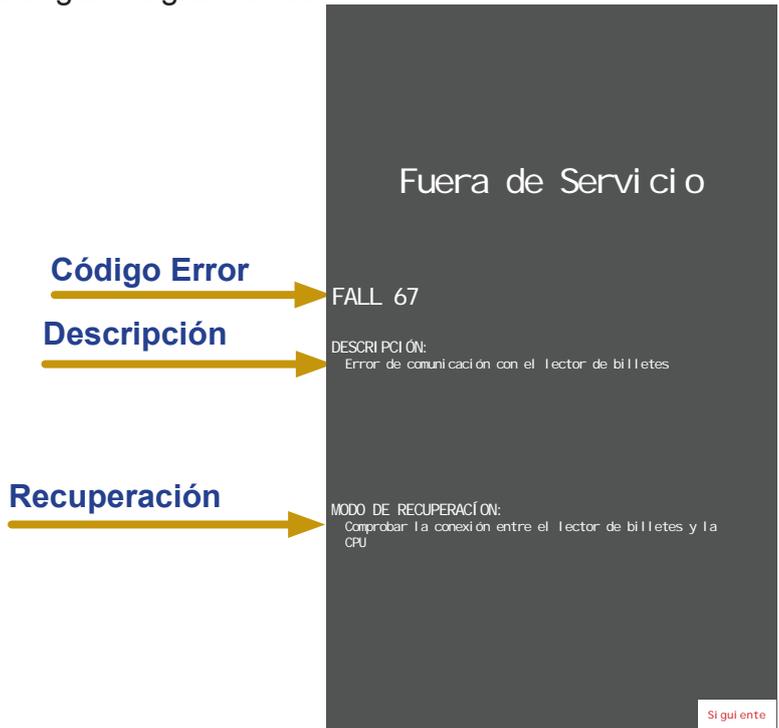


Figura 8.1a Ejemplo Fuera de Servicio

La tabla siguiente muestra, para cada tipo de incidencia, el mensaje que aparece cuando ésta se produce, como visualizar el código de incidencia, los prefijos de los códigos asociados a cada tipo de incidencia y la forma de recuperar la incidencia.

Tipo de incidencia	Mensaje en modo JUEGO	Visualización código de incidencia	Prefijo código de incidencia	Recuperación
AVISO		Abrir puerta	FALL	Consultar apartado 8.2 Lista de F.S.
FUERA DE SERVICIO MÁQUINA	FUERA DE SERVICIO de forma fija	Abrir puerta. Si hay más de un error pulsar JUEGO	SAT o RED excepto RED10-12	Consultar apartado 8.2 Lista de F.S
FUERA DE SERVICIO CPU	OUT OF ORDER de forma fija	Abrir puerta y acciona el pulsador « TEST »	SIS y RED10-12	Accionar « ARRANQUE » mientras se visualiza el código.

Tabla 8.1b Identificación Tipos Fuera de Servicio

8.2. Lista de Fuera de Servicio

TIPO	CÓD	DESCRIPCIÓN	RECUPERACIÓN / SALIDA
FALL	20	Irregularidad en el selector (antipesca)	Recuperación automática
	21	Primer aviso por falta de monedas en el descargador de valor facial medio (mayor si 2HPS)	(Introducir 20 monedas o Cargar monedas) y Pulsar "Arranque"
	22	Tercer aviso por falta de monedas en el descargador de valor facial medio (mayor si 2HPS)	(Subsanar avería o Cargar monedas) y Pulsar "Arranque"
	23	Atasco de monedas	Recuperación automática
	24	AZKOYEN: Mecanismo de recuperación activado	Recuperación automática
		GIM: Tapa del Coin Feeder levantada	Cerrar la tapa
	26	Micro salida monedas permanentemente activado en el descargador de valor facial medio (mayor si 2HPS)	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
	27	Salida de monedas extras al final de un pago en el descargador de valor facial medio (mayor si 2HPS) (estándar:3er fallo de 1 moneda cada 50 pagos)	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
	60	Intento de fraude en el lector de billetes	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
	61	Apilador del lector de billetes lleno	(Vaciar apilador o subsanar avería) y Desconectar y conectar máquina
	62	Atasco en el selector de billetes	Subsanar avería y Desconectar y conectar máquina
	67	Fallo de comunicación con el lector de billetes serie	Subsanar avería
	68	5 billetes rechazados consecutivamente	Aceptación de un billete
	121	Primer aviso por falta de monedas en el descargador de mayor valor facial (Sólo si Bandeja = 3HPS N)	(Introducir 20 monedas o Cargar monedas) y Pulsar "Arranque"
	122	Tercer aviso por falta de monedas en el descargador de mayor valor facial (Sólo si Bandeja = 3HPS N)	(Subsanar avería o Cargar monedas) y Pulsar "Arranque"
	126	Micro salida monedas permanentemente activado en el descargador de mayor valor facial (Sólo si Bandeja = 3HPS N)	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
127	Salida de monedas extras al final de un pago en el descargador de mayor valor facial (estándar:3er fallo de 1 moneda cada 50 pagos) (Sólo si Bandeja = 3HPS N)	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"	
139	Pulsos de salida de moneda menores de 30 ms. en el descargador de mayor valor facial	(Reparar configuración o subsanar avería) y Pulsar "Arranque"	

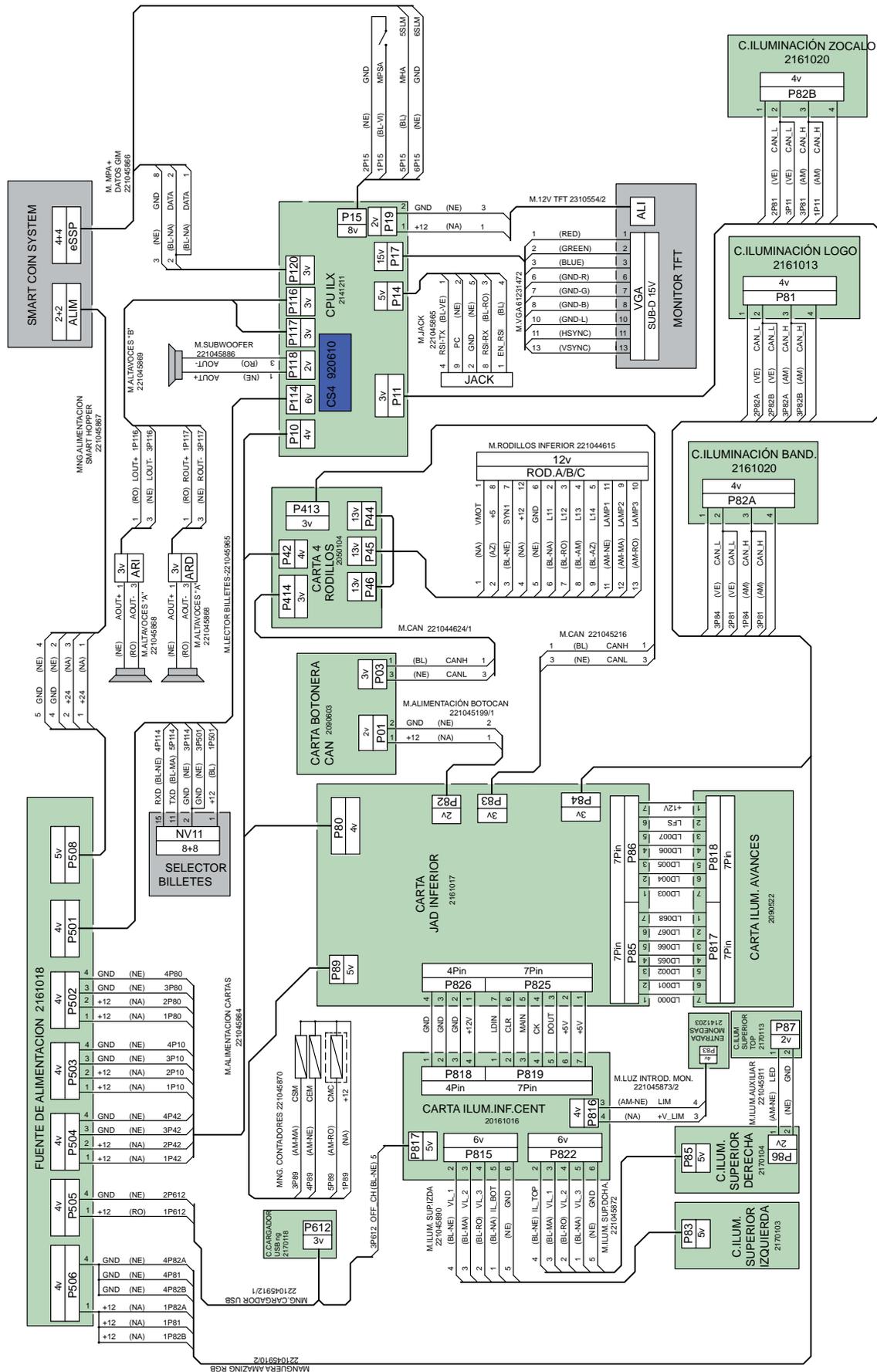
TIPO	CÓD	DESCRIPCIÓN	RECUPERACIÓN / SALIDA
FALL	264	AZKOYEN: Error de comunicación en el Selector de Monedas CCTALK	Subsanar avería y desconectar/reconectar máquina
		GIM: El Coin Feeder no hace contacto con el Hopper	Sacar el Coin Feeder y volver a conectarlo Revisar que hagan buen contacto
	267	Error de comunicación HP1, solo si no es el Hopper de menor valor facial	Subsanar avería y Reiniciar máquina
	270	Error de comunicación HP2 , solo si no es el Hopper de menor valor facial	Subsanar avería y Reiniciar máquina
	273	Error de comunicación HP3 , solo si no es el Hopper de menor valor facial	Subsanar avería y Reiniciar máquina
	280	Error de Comunicación con el pagador de billetes	Subsanar avería y Pulsar Arranque
	281	Pagador de billetes inhibido	Subsanar avería / Desconectar/ Conectar máquina
	282	Atasco de billete en pagador de billetes	Retirar el billete atascado por la puerta trasera del pagador / PULSAR BOTON ROJO SITUADO EN EL FRONTAL DEL PAGADOR
	283	Pagador de billetes se ha descargado	Recuperación automática
	502	Aviso de errores en el Bus Can	Desconectar / Conectar máquina
	905	Detectado Smart Hopper sin encriptación	Cambio firmware
RED	06	Pago pendiente recuperable por el descargador	Pulsar "Arranque" o (Desconectar / Conectar máquina)
	10	Error de checksum de los contadores parciales	Pulsar "Arranque"
	12	Fallo de RAM	Pulsar "Arranque"
	18	AZKOYEN: Primer aviso por falta de monedas en el descargador de menor valor facial	Pulsar "Arranque" o (Desconectar / Conectar máquina)
		GIM: Pago pendiente. Existen monedas pero no las encuentra	(Desconectar / Conectar máquina)
	31	Error de versión de PIC en carta rodillos (juego básico)	Cambiar PIC y (Pulsar "Arranque" o Desconectar / Conectar máquina)
	32	Error de detección de sincronismo en partida (juego básico)	(Desconectar / Conectar máquina o pulsar "Arranque" o subsanar posible avería)
	38	Segundo aviso por falta de monedas en el descargador de valor facial medio (mayor si 2 HPS)	(Subsanar avería o Cargar monedas) y (Pulsar "Arranque" o Desconectar y Conectar máquina)
85	Encontrado dispositivo LOKI no vinculado	Pulsar "Arranque" para vincular el dispositivo Loki	

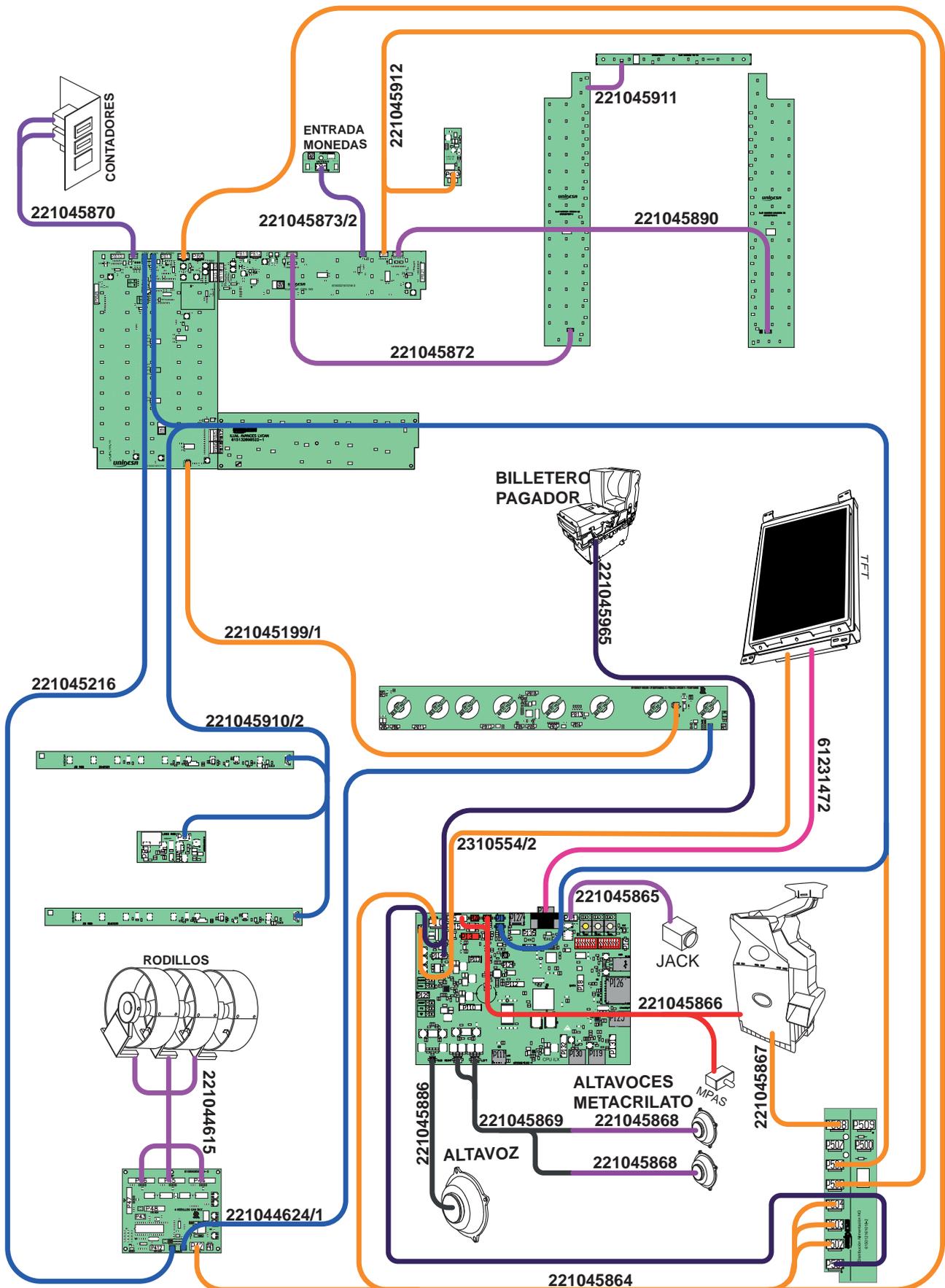
TIPO	CÓD	DESCRIPCIÓN	RECUPERACIÓN / SALIDA
RED	138	Segundo aviso por falta de monedas en el descargador de mayor valor facial	(Subsanar avería o Cargar monedas) y (Pulsar "Arranque" o Desconectar y Conectar máquina)
	152	Error de checksum de las incidencias, o Incompatibilidad de las mismas con la versión de memoria.	Pulsar Arranque
	153	Error de coherencia del CS4 detectado.	Pulsar Arranque
	650	Error de comunicación entre CPU y Carta de Rodillos inferiores	Subsanar avería
SAT	01	AZKOYEN: Segundo aviso por falta de monedas en el descargador de menor valor facial	(Subsanar avería o Cargar monedas) y Pulsar "Arranque"
		GIM: No hay monedas para pagar en el Hopper	Cargar monedas
	02	Micro salida monedas permanentemente activado en el descargador de menor valor facial	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
	03	Salida de monedas extras al final de un pago en el descargador de menor valor facial (estándar:3er fallo de 1 moneda cada 50 pagos)	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
	05	Salida de monedas con el descargador parado en el descargador de menor valor facial (estándar : 3 monedas)	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
	E5	Sistema de parámetros en E2PROM incompatible con versión de memoria	Accionar los pulsadores indicados
	E10	Configuración de los descargadores no disponible	Configurar correctamente
	E11	Premio mínimo del juego, no pagable por descargador	Configurar correctamente
	E12	Incompatibilidad entre la configuración de los descargadores y la configuración del juego de 10 cent	Configurar correctamente
	E13	Cambio de moneda habilitado y ningún descargador configurado a 10 o 20 cent	Configurar correctamente
	E14	Lector de billetes habilitado y ningún descargador configurado a 10 o 20 cent	Configurar correctamente
	E15	Imposibilidad de aceptar monedas de 10c y 50c, no hay hopper configurado a 10c ni juego PLAY10 activo.	Configurar correctamente o activar parámetro SALTA15
	16	Modificación en los parámetros de configuración	Restablecer configuración o Pulsar "Arranque"
	25	Salida de monedas con el descargador parado en el descargador de valor facial medio (mayor si 2HPS) (estándar : 3 monedas)	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
	40	Ausencia o fallo de acceso a los contadores totales (CS4)	Subsanar avería

TIPO	CÓD	DESCRIPCIÓN	RECUPERACIÓN / SALIDA
SAT	43	Error de coherencia de datos en los contadores totales (CS4)	Cambiar CS4
	45	Error genérico en el reloj Falta de puesta en hora del reloj	Subsanar avería Poner en hora el reloj
	46	Fallo de escritura en los contadores totales (CS4)	Subsanar avería
	48	Contadores totales (CS4) incompatibles con versión de memoria	Cambiar CS4 o memoria de juego
	50	Contadores totales (CS4) incompatibles con versión de máquina	Cambiar CS4
	125	Salida de monedas con el descargador parado en el descargador de mayor valor facial (estándar : 3 monedas) (Sólo si Bandeja = 3HPS N)	Subsanar avería y Pulsar "Arranque"
	140	Ausencia o fallo de acceso a los contadores en (BBOX)	Subsanar avería
	143	Error de coherencia de datos en los contadores (BBOX)	Cambiar BBOX
	146	Fallo de escritura en los contadores totales (BBOX)	Subsanar avería
	148	Contadores (BBOX) incompatibles con versión de memoria.	Cambiar BBOX o versión de memoria
	150	Contadores (BBOX) incompatibles con versión de máquina.	Cambiar BBOX
	250	Error en la detección del sensor doble contaje HP1	(Reparar configuración o subsanar avería) y Desconectar y conectar máquina
	251	Error en la detección del sensor doble contaje HP2	(Reparar configuración o subsanar avería) y Desconectar y conectar máquina
	252	Error en la detección del sensor doble contaje HP3	(Reparar configuración o subsanar avería) y Desconectar y conectar máquina
	253	Intento de fraude detectado en el sensor de doble contaje HP1	Pulsar Reset
	254	Intento de fraude detectado en el sensor de doble contaje HP2	Pulsar Reset
	255	Intento de fraude detectado en el sensor de doble contaje HP3	Pulsar Reset
	262	Avería general o cortocircuito en el bus de comunicación CCTalk	Subsanar avería y Desconectar/ Conectar máquina
	267	Error de comunicación HP1, solo si es el Hopper de menor valor facial	Subsanar avería y Reiniciar máquina
	270	Error de comunicación HP2, solo si es el Hopper de menor valor facial	Subsanar avería y Reiniciar máquina

TIPO	CÓD	DESCRIPCIÓN	RECUPERACIÓN / SALIDA
SAT	273	Error de comunicación HP3, solo si es el Hopper de menor valor facial	Subsanar avería y Reiniciar máquina
	275	Intento de fraude en pagador de monedas	Revisar salida de monedas del hopper
	276	Error de calibración en pagador de monedas	Cambiar hopper
	277	Pagador de monedas fuera de servicio	Revisar hopper
	300	Error de comunicación entre Black Box y CPU	Subsanar avería
	302	Black Box no serializada (falta nº de serie)	Cambiar módulo Black Box
	305	Batería baja CPU	Recarga automática / Sustitución batería
	500	Error genérico Bus Can	Desconectar / Conectar máquina
	501	Error genérico Bus Can (Probablemente CPU)	Desconectar / Conectar máquina
	503	Error de Bus Can debido a carta auxiliar o conexionado	Desconectar / Conectar máquina
	504	Error genérico Bus Can	Desconectar / Conectar máquina
	505	Detección de periféricos con el mismo identificador Can	Subsanar avería (Revisar PICs)
	506	Error de comunicación con la placa CAN de entradas y salidas (botonera)	Revisar la conexión entre la botonera CAN y la CPU
	602	Error de comunicación entre Carta Puerta y CPU	Subsanar avería
	603	Error de comunicación entre Carta JAD y CPU	Subsanar avería
	900	Error de autenticación del Smart Hopper	Subsanar avería
	906	Error de configuración de la clave	Subsanar avería
	907	Firmware del Smart Hopper incompatible	Cambiar firmware
908	Atasco de moneda en pagador de monedas	Subsanar avería	

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente.





CIRSA

UNIDESA

Universal de Desenvolups Electrònics S.A.

C/ Sena, 2-10, 08174 Sant Cugat del Vallès

Tel. +34 937 360 100

comercial-unidesa@unidesa.com

spv-unidesa@cirsa.com

www.unidesa.com