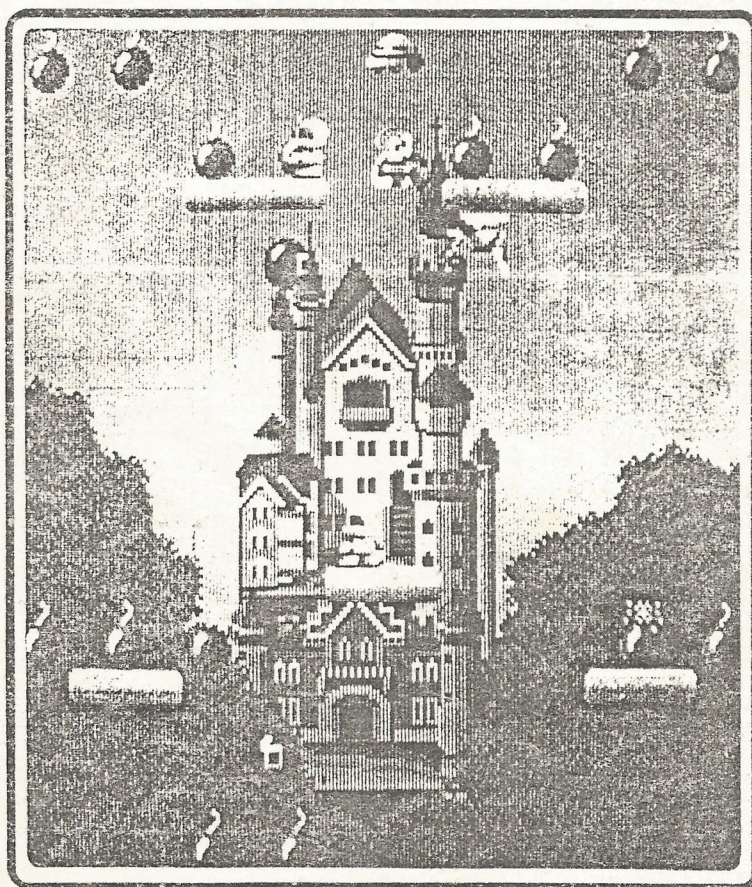


BOMB JACK

A-4

Manual de Servicio

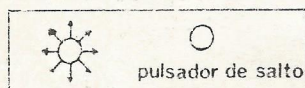


● CONECTOR DE PLACA

CARA SOLDADURA	Nº	CARA COMPONENTES
2P derecha	1	2P izquierda
2P arriba	2	2P abajo
2P salto	3	
	4	
1P derecha	5	1P izquierda
1P arriba	6	1P abajo
1P salto	7	
	8	
Monedero sw1	9	Monedero sw 2
Jugador 1	10	Jugador 2
GND	11	GND
GND	12	GND
GND	13	GND
Altavoz (+)	14	Altavoz (-)
+ 12V	15	+ 12 V
	16	
+ 5V	17	+ 5V
+ 5V	18	+ 5V

Conector KEL-1150-036-009
(3.97mm PITCH)

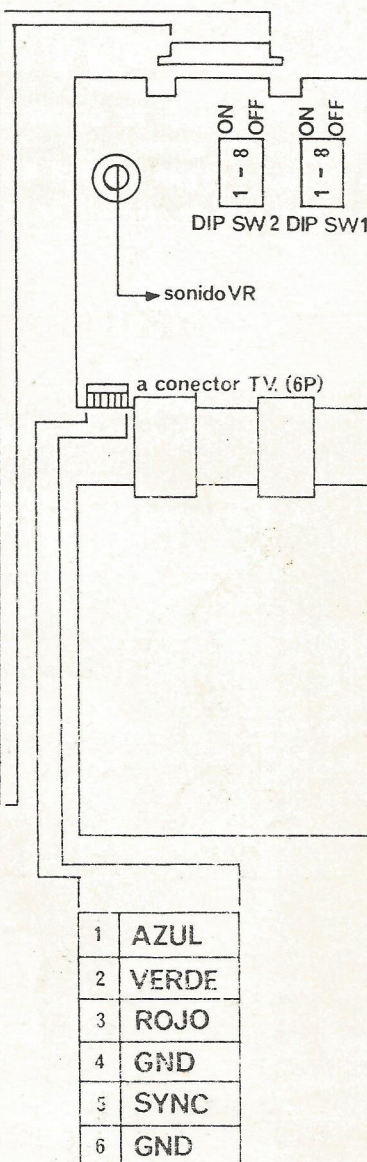
● MANETA DE 8 POSICIONES



FUENTE DE ALIMENTACION

+5V.....5A

+12V.....1A



Conector-S6P-SHE-1
(2,5mm PITCH)

● SWICH DE AJUSTE

DIP SWITCH 1		1	2	3	4	5	6	7	8
MONEDERO 1	1moneda - 1partida	OFF	OFF						
	1moneda - 2partidas	ON	OFF						
	1moneda - 3partidas	OFF	ON						
	1moneda - 6partidas	ON	ON						
MONEDERO 2	1moneda - 1 partida			OFF	OFF				
	2monedas - 1 partida			ON	OFF				
	1moneda - 2 partidas			OFF	ON				
	1moneda - 3 partidas			ON	ON				
Nº DE JACK	3 JACKS					OFF	OFF		
	4 JACKS					ON	OFF		
	5 JACKS					OFF	ON		
	2 JACKS					ON	ON		
TIPO de JUEGO	mesa							OFF	
	vertical							ON	
SONIDO EXHIBICION	sin sonido								OFF
	con sonido								ON

DIP SWITCH 2		1	2	3	4	5	6	7	8
1ª DIFICULTAD	moderado				OFF	OFF			
VELOCIDAD DEL PAJARO MECANICO	dificil				ON	OFF			
	muy dificil				OFF	ON			
	maxima dificultad				ON	ON			
2ª DIFICULTAD	facil						ON	OFF	
NUMERO Y VELOCIDAD DE ENEMIGOS	moderado						OFF	OFF	
	dificil						OFF	ON	
	muy dificil						ON	ON	
OBTENCION JACK EXTRA	facil								OFF
	dificil								ON

● SW 1, SW 2, SW 3 del Dip SW 2, no se utilizan, asegurense de dejarlos en la posicion OFF.

CHEQUEO DISPLAY

PULSADOR PARA CHEQUEO

ROM 0	OK	RAM 0	OK
ROM 1	OK	RAM 1	OK
ROM 2	OK	RAM 2	OK
ROM 3	OK	RAM 3	OK
ROM 4	OK	RAM 4	OK

COLOR (RGBW)

☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐

1P ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

2P ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

MONEDAS ☐ ☐ ☐ ☐

DIP SW 1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

DIP SW 2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CHEQUEO DE ROM-RAM

Aparece en pantalla ROM 0-4 (nº 9-13) y RAM 0-4 seguido de "OK" si el chequeo es correcto o de "ERROR" si es incorrecto.

Si una vez terminado el chequeo ROM-RAM se desea hacer un test de pulsadores y switches, pulsar "salto". Cuando se pulse nuevamente "salto", se pasará la siguiente pantalla (enrejado).

TEST DE COLORES

Soldrán en la pantalla los colores rojo, verde, azul y blanco, en una forma no graduada. Hay que hacer los ajustes necesarios para que cada uno de estos colores estén equilibrados.

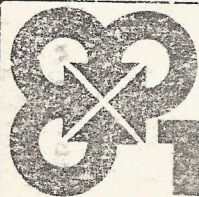
TEST DE SWITCHES

Cuando un SW está seleccionado "ON", aparece un "1" en pantalla. Si está seleccionado "OFF" aparece un "0". Un "0" de color rojo significa que el SW no se utiliza.

PRECAUCIONES

Todos los circuitos de control están compuestos de ICs y aunque tienen una larga vida de servicio, pueden ser inutilizados instantáneamente por descuido en su transporte, por lo que hay que observar las siguientes precauciones:

- 1- Estar seguro de desconectar de la red cuando se cambian piezas o se conecta la placa.
- 2- No usar el tester para revisar la placa porque es posible que un IC pueda inutilizarse a causa del voltaje interno del tester.
- 3- Asegurarse que la placa se conecta por la cara adecuada.
- 4- Cuando se transporte una placa se debe usar una alfombra de PCV, de aire, etc. para que no reciba golpes directos.



TECFRI

BERLIN 11-13 TEL 3219669-3219404, TELEX 97967 JCAA-E
BARCELONA 14 ESPAÑA