K7 KURSAAL, S.A.L.
C/ URITIASOLO, 10 BAJO
01006 VITORIA
TELEFONO: 945 131 067
FAX: 945 232 184
e-mail:kursaalk7@jet.es

DIANA :

"VICTORY DARTS"

PROGRAMACION DE LA DIANA "KURSAAL DARTS"

MODOS DE TEST

Accionando el interruptor situado entre la placa C.P.U. y el contador mecánico, accedemos al menú de selección que incluye los siguientes test:

1.- COINS TYPE - Para programar la moneda base.(pesetas o escudos

2.- ACC TEST. Acceso a la contabilidad

3.- LOTTO SELECT: Selección de lotería

4.- SOUND SELECT: Para seleccionar el sonido deseado.

5.- COINS PROG: Para determinar cuantos créditos significa cada moneda.

6.- ROUNDS PROG:Para determinar en que ronda finaliza el juego.

7.- PRICES PROG: Para determinar el precio de cada juego.

8.- DISPLA TEST: Para comprobar el funcionamiento de los dígitos.

9.- LEDS TEST: Para comprobar el funcionamiento de los leds.

10.- BULL TARGET: Para comprobar el funcionamiento de la diana.

NORMAS GENERALES DE LOS TEST

1.- Para acceder al modo TEST de la maquina deberá accionarse el interruptor de TEST. Reconoceremos estar en TEST porque en los dígitos de TEMPORAL-RONDA aparecerá la leyenda "TST".

2.- El acceso a los diferentes test enumerados se hará en el orden en que se han descrito pulsando la tecla nº 4 del TECLADO DE JUEGOS (hacia adelante) y la tecla nº 6 (hacia atrás)

3.- Una vez mostrado en dígitos el nombre del test que nos interesa se "ENTRA" en el accionando el pulsador JUGADORES.

4.- Para salir de un test porque no nos interesa modificar nada o porque ya hemos modificado cuanto precisábamos, accionaremos de nuevo JUGADORES.

DESCRIPCION DETALLADA DE CADA TEST

COINS TYPE:

Programación para la moneda base. En puntuación temporal aparecerá "BASE" y en los dígitos del primer jugador se deberá indicar la moneda base a programar.

ACC TEST:

Acceso a la contabilidad. Pulsar "JUGADORES" y aparecerá :
COIN 1 ACCEPT: Contador de 500 ptas en monedas de 100 ptas
COIN 2 ACCEPT: Contador de 200 ptas en monedas de 100 ptas
COIN 3 ACCEPT: Contador de 100 ptas
COIN 4 ACCEPT: No utilizado
TOTAL ACCOUN: Total de monedas de 100 ptas

LOTTO SELECT:

En los dígitos de jugadores aparecerá "Lotto Select", pulsar "jugadores" y en los dígitos del primer jugador se mostrara la cantidad de partidas necesarias a jugar para que la máquina regale un crédito. El sorteo se hará dependiendo de los juegos, es decir, si la lotería coincide con un juego de 1 crédito, la maquina regala 1 crédito, si es con un juego de 2 créditos la máquina regala 2 créditos.
En los dígitos del criquet aparecerá "Lottery on" esto quiere decir que, si hay sorteo de lotería. En caso de no querer utilizar lotería, pulsar el nº 3 del teclado de los juegos y aparecerá "Lottery off".
Para cambiar el valor de los dígitos del primer jugador correspondiente al número de partidas necesarias a jugar para el regalo de 1 crédito, usaremos la diana según describe en como introducir números mediante la diana mas abajo.

SOUND SELECT:

En los dígitos de criquet veremos aparecer "DIGITAL".Pulsando cualquier tecla del TECLADO DE JUEGOS aparecerá la palabra "CLASSIC".
DIGITAL.- Con la maquina en cualquier juego de dardos todos los números tienen sonido
CLASSIC.- Con la maquina en cualquier juego de dardos, solamente tienen sonido los superiores a 50 puntos (17 triple, 18 triple ect..)

COIN PROG:

Los dígitos del primer jugador corresponde a la moneda de 500 ptas., los del segundo jugador corresponde a la moneda de 200 ptas. y los dígitos del tercer jugador corresponde a la moneda de 100 ptas. El cuarto jugador no se utiliza.

Siempre hay que programar con respecto a la moneda base en este caso sobre 25 ptas.

Los dígitos del 2, 4 y 6 jugador corresponden a los pasos del contador por moneda introducida.

Como cambiar los valores:

Veremos parpadear la cifra que editamos en el momento actual.

a) Para cambiar de IN1 a IN2, IN3 o IN4 pulsar cualquier tecla del TECLADO DE JUEGOS.

b) Para introducir una nueva cifra usaremos la diana teniendo en cuenta que_:

<u>como introducir números mediante la diana</u>

1.- Cualquier número tocado en el diana entre 0 y 9 (el cero es el centro de la diana) se interpreta como UNA SOLA CIFRA.

2.- Cualquier número tocado en la diana entre 10 y 20 se interpreta como DOS CIFRAS.

3.- No se tienen en cuenta DOBLES y TRIPLES.

Visto el procedimiento:

Para programar un 5 mediante la diana tocaríamos primero el centro de la diana y luego el 5.

Para programar un 15 tocaríamos el 15 o primero el 1 y luego el 5.

ROUNDS PROG:

Veremos aparecer en dígitos el nombre del juego a programar y en puntuación TEMPORAL-RONDA las rondas en que deberá finalizar el mismo.

Teclado de Juego:

4 : Juego siguiente

6 : Juego anterior

Para cambiar las rondas de juego que tenemos en dígitos usaremos la diana según se describe en <u>como introducir números mediante la diana</u> más arriba.

PRICES PROG:

Veremos aparecer en dígitos el nombre del juego a programar y en puntuación TEMPORAL-RONDA el precio actual del juego.
Teclado de juegos:
4 : juego siguiente
6: juego anterior
Para cambiar el precio del juego que tenemos en dígitos usaremos la diana según se describe en como introducir números mediante la diana mas arriba.
Los precios de los juegos siempre se deben introducir en monedas de 25 ptas:
Ejemplo:
301- 50 ptas partida. En puntuación temporal deberá aparecer 02
301-100 ptas partida. En puntuación temporal deberá aparecer 04
301-200 ptas partida. En puntuación temporal deberá aparecer 08

DISPLA TEST:

Test para comprobar el buen funcionamiento de los dígitos.
Comprende tres tipos de TEST:
1.- Test de segmentos (segmento a segmento)
2.- Test dígito a dígito (aparecen iluminados a la vez los 7 segmentos de cada dígito, dígito a dígito)
3.- Test de todos los dígitos encendidos a la vez

Teclado de juegos:
1: retroceder un paso en el test y detenerse.
2: avance automático
3: avanzar un paso en el test y parar.
5: encender todos los dígitos a la vez.

LEDS TEST

Test para comprobar el buen funcionamiento de lo leds. Comprende tres modos:
1.- test led a led
2.- test automático
3.- test de todos los leds encendidos a la vez

Teclado de juego
1: Retroceder un paso en el test y detenerse
2: Avance automático
3: Avanzar un paso en el test y parar
5: Encender todos los leds a la vez

BULL TARGET

Una vez dentro del "BULL TARGET TEST" podemos ir accionando manualmente los sectores de la diana y se nos mostrara en . puntuación TEMPORAL -RONDA el valor que percibe la máquina. Los sectores dobles se denotan con una "d" en dígitos y los triple con una "t".

NORMAS PARA RESET DE JUEGO Y CREDITOS

Hay dos tipos de RESET que son:
1- Anular juegos en curso
2- Anular juegos y créditos

ANULAR JUEGOS EN CURSO
Para anular el juego en curso y no perder los créditos acumulados apagar y encender la máquina con el pulsador "JUGADORES" presionando.

ANULAR JUEGOS Y CREDITOS
Para hacer un reset de juegos y créditos apagar y encender la máquina y mientras suena la melodía de inicio pulsar los números 1-5-7-2 de la DIANA.

CONTABILIDAD

Accionar el interruptor de test y pulsar los números 2-5-6-4 de la DIANA y aparecerá:

COIN 1 ACCEPT.- Monedas de 500 ptas.
COIN 2 ACCEPT.- Monedas de 200 ptas.
COIN 3 ACCEPT.- Monedas de 100 ptas.
COIN 4 ACCEPT.- No utilizado.
TOTAL ACCOUN.- Total de monedas.

Para cambiar de "Coin" pulsar el nº 3 de teclado de los juegos.
Con el pulsador "New Player" se ponen los contadores a cero.

PROGRAMACION DE LA PUBLICIDAD:

La versión 2.04 de la diana de colgar incluye un nuevo test ,el de la publicidad .

PARA ACTIVARLO : entrar en test y avanzar hasta ver aparecer en dígitos
PUBLI
TXT

Una vez activado con jugadores , veremos aparecer un cursor parpadeante en los leds de Cricket . Este cursor indica la posición de los 50 posibles caracteres que estamos editando .
Funcionamiento del teclado numérico en este test:

1:retroceder a carácter anterior 4	2:Letra o numero anterior 5:Letra o número siguiente 8	3: Avanzar a Carácter siguiente 6
7		9
*	0	#

Para salir pulsar jugadores

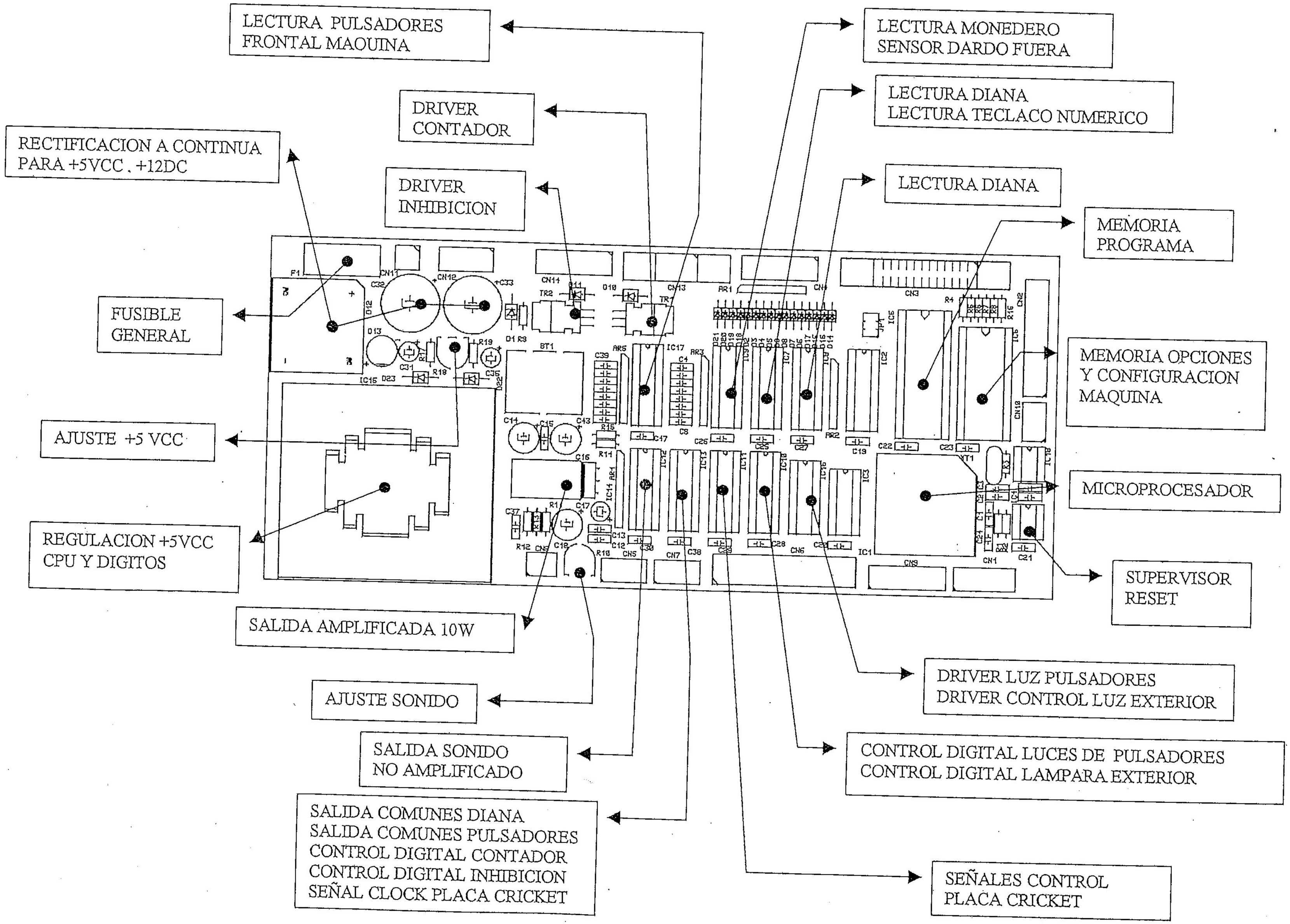
IMPORTANTE:
El número de veces que aparece el texto programado varia en relación a su longitud (aparecerá de 1 a 5 veces).

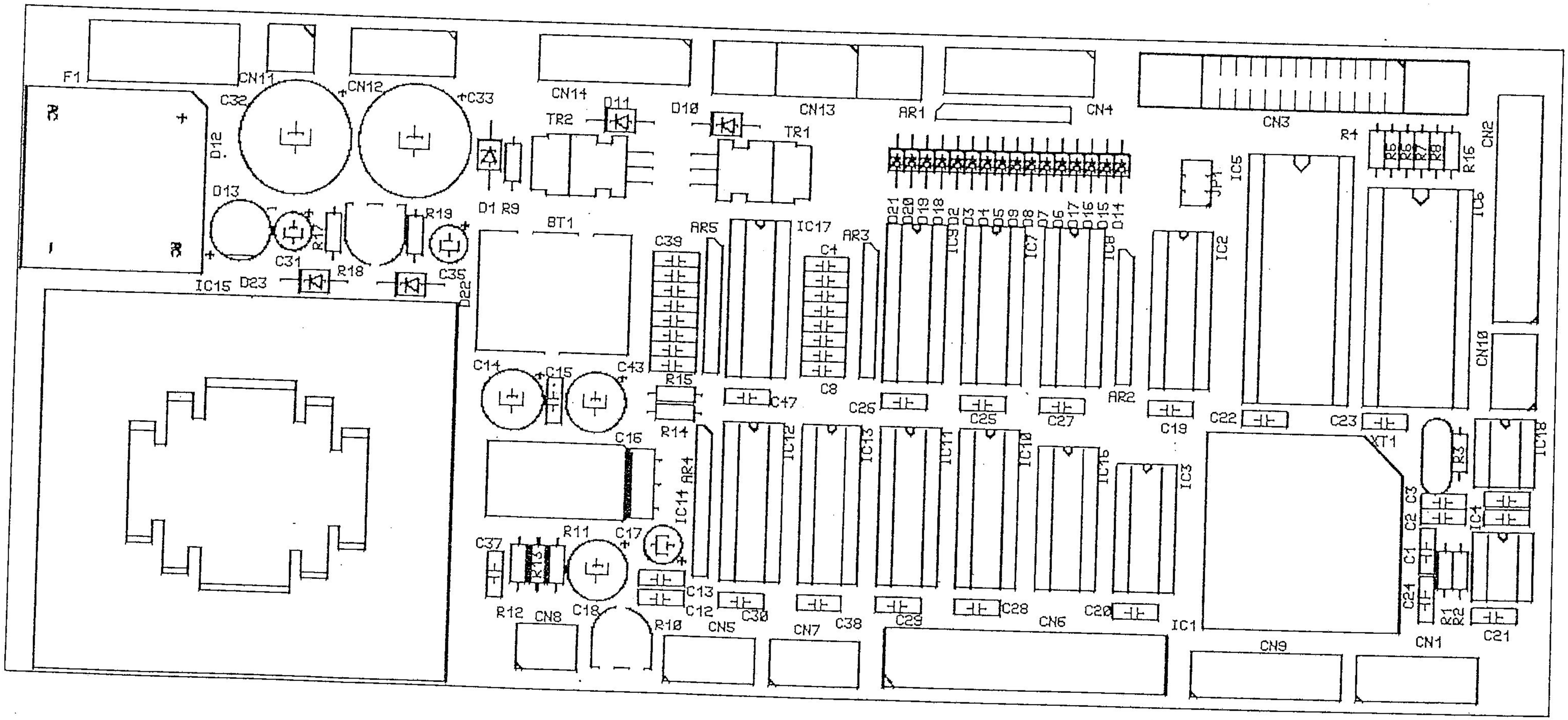
Para indicarle a la diana cual es el final de la cadena programada se usa el RECTÁNGULO que aparece al final de las letras , tras el guión.

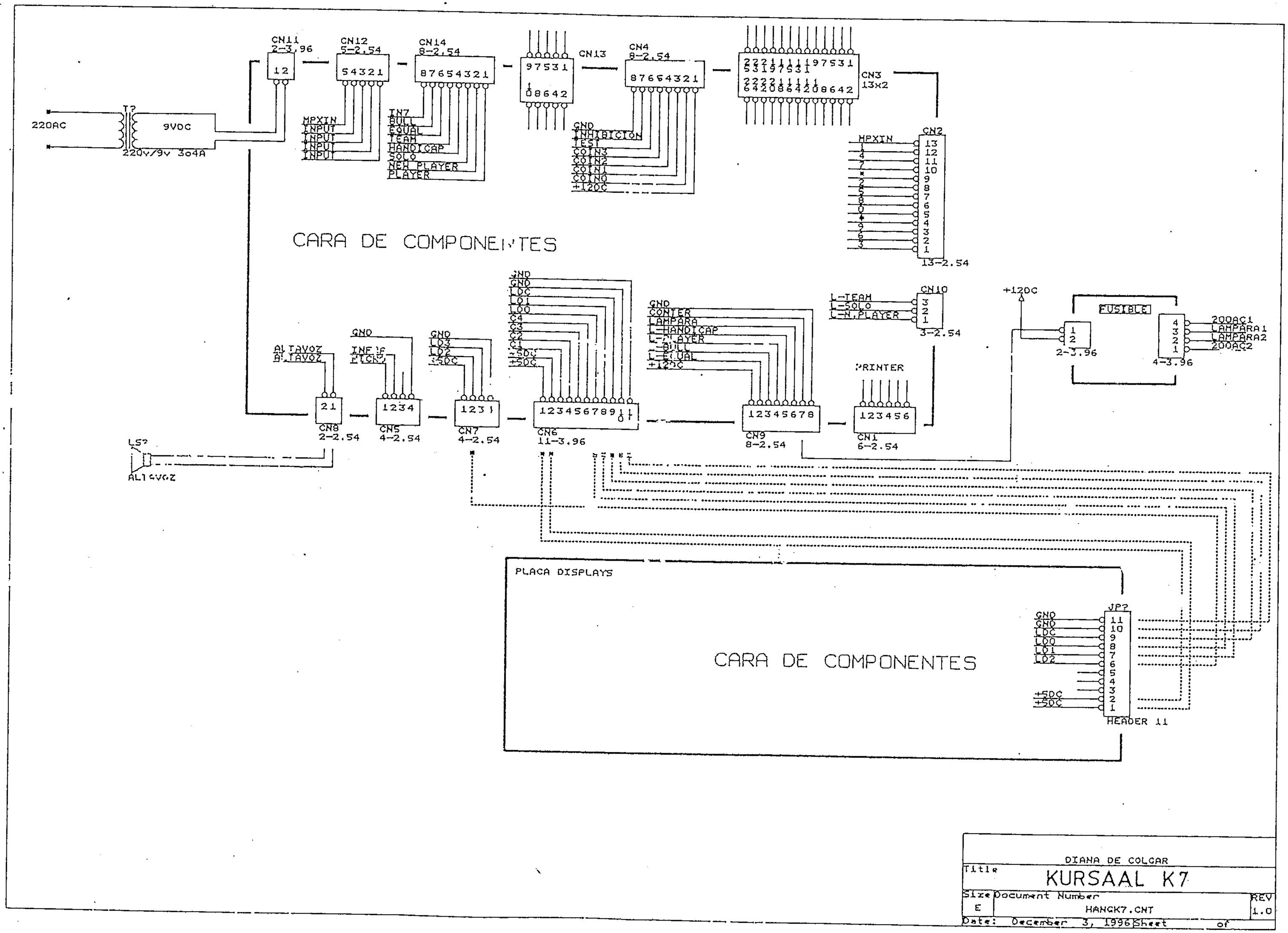
Para desactivar la publicidad poner el RECTANGULO ya citado como carácter de la pt 01 (position 01) .

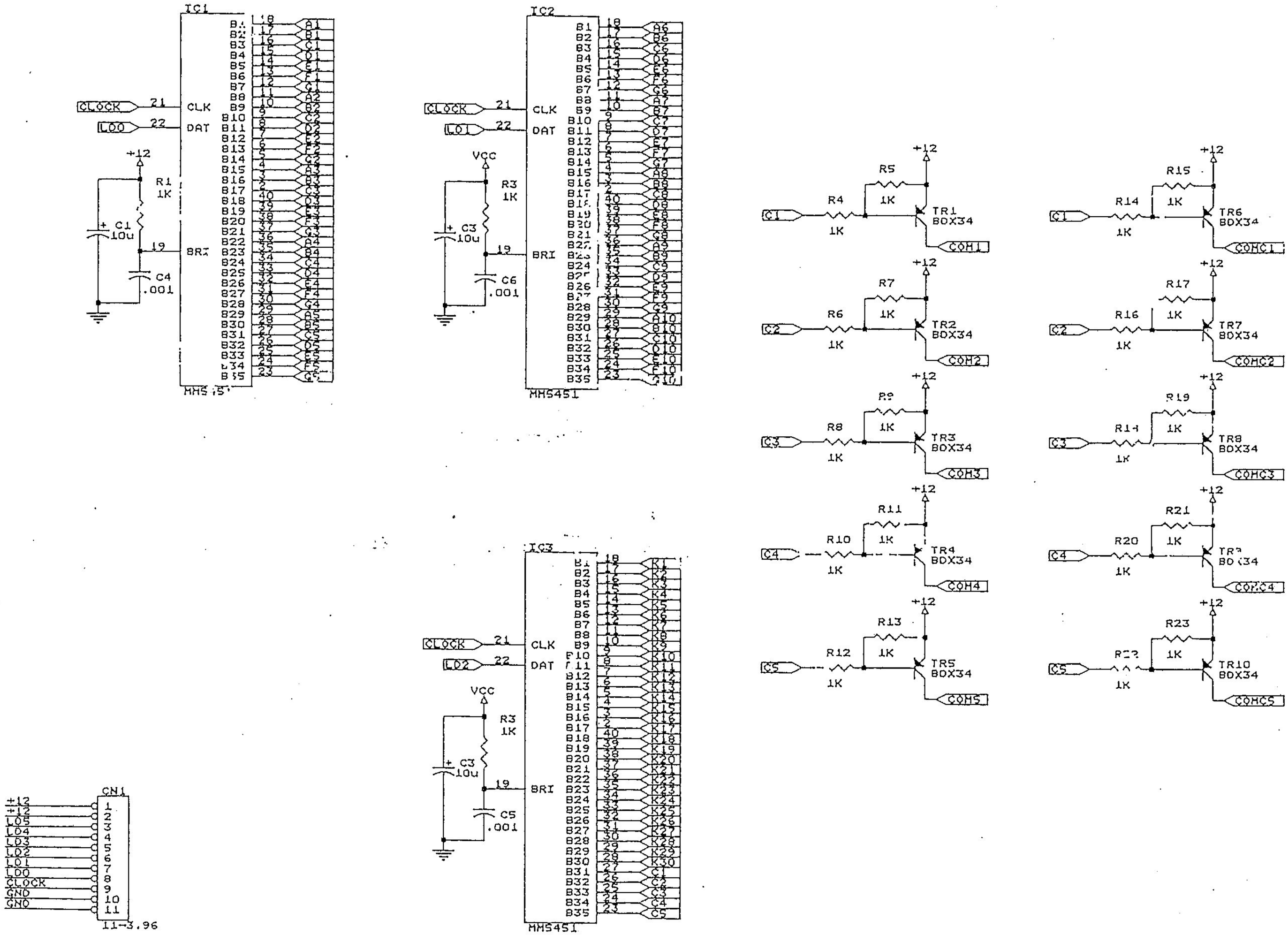
Para poner espacios en blanco usar el carácter que esta entre el 9 y la A

Nota:Sólo hemos incluído de la A a la Z , espacio , guión y números , si queréis más caracteres o símbolos se pueden incluir . Las minúsculas no las incluímos porque no se ven bién .

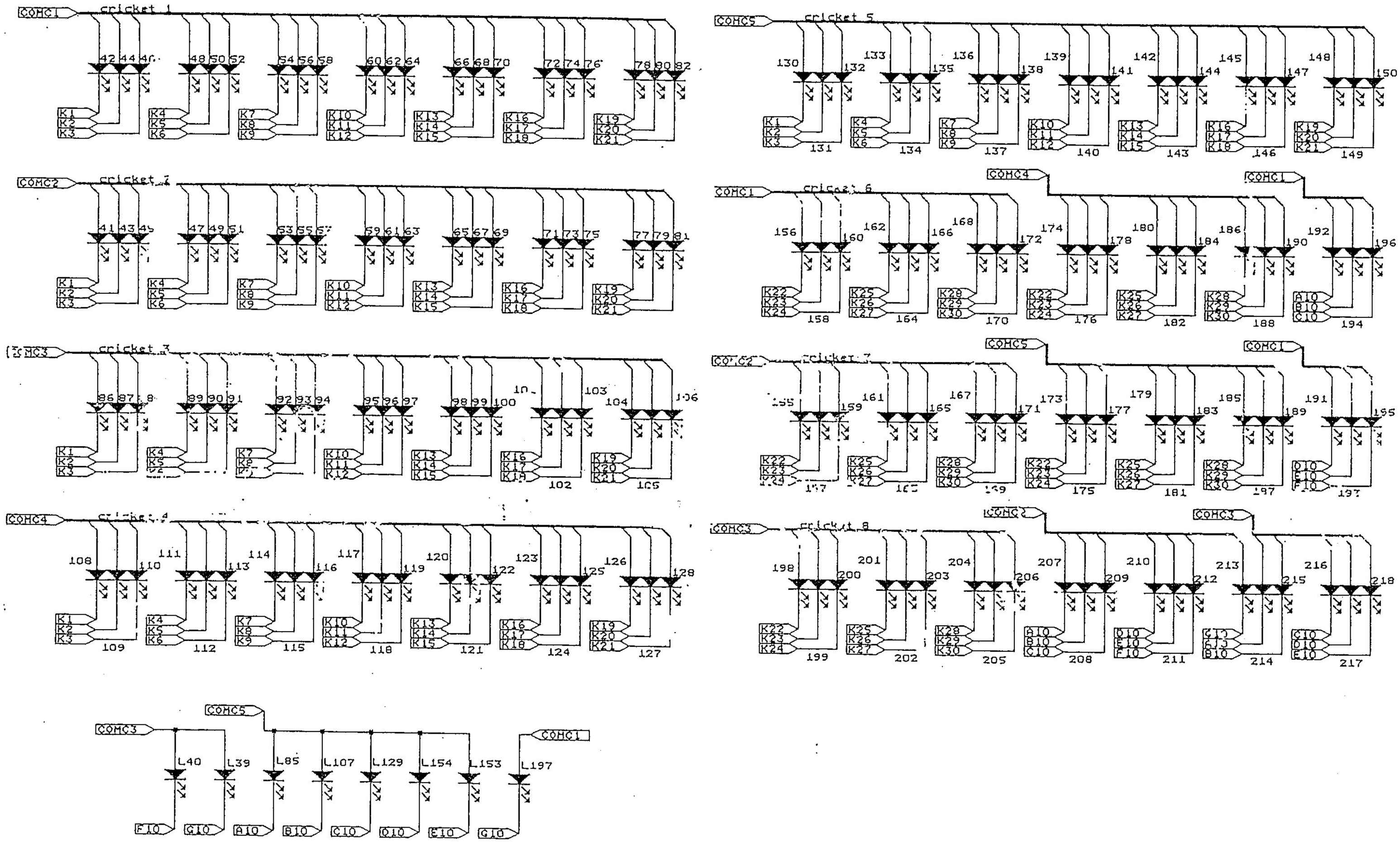

LECTURA PULSADORES FRONTAL MAQUINA
LECTURA MONEDERO SENSOR DARDO FUERA
LECTURA DIANA LECTURA TECLACO NUMERICO
DRIVER CONTADOR
RECTIFICACION A CONTINUA PARA +5VCC , +12DC
DRIVER INHIBICION
LECTURA DIANA
MEMORIA PROGRAMA
FUSIBLE GENERAL
MEMORIA OPCIONES Y CONFIGURACION MAQUINA
AJUSTE +5 VCC
MICROPROCESADOR
REGULACION +5VCC CPU Y DIGITOS
SUPERVISOR RESET
SALIDA AMPLIFICADA 10W
DRIVER LUZ PULSADORES DRIVER CONTROL LUZ EXTERIOR
AJUSTE SONIDO
SALIDA SONIDO NO AMPLIFICADO
CONTROL DIGITAL LUCES DE PULSADORES CONTROL DIGITAL LAMPARA EXTERIOR
SALIDA COMUNES DIANA SALIDA COMUNES PULSADORES CONTROL DIGITAL CONTADOR CONTROL DIGITAL INHIBICION SEÑAL CLOCK PLACA CRICKET
SEÑALES CONTROL PLACA CRICKET


F1
CN11
CN12
C32
C33
CN14
D11
D10
CN13
AR1
CN4
CN3
R4
R5
R6
R7
R8
R16
CN2
TR2
TR1
D12
D13
D1
R9
R19
R17
C31
R18
C35
IC15
D23
D22
BT1
C39
AR5
IC17
C4
AR3
IC9
IC7
IC8
IC2
JP1
IC5
IC6
CN10
C14
C15
C43
R15
C8
C47
C26
C25
C27
AR2
C19
C22
C23
XT1
R3
IC18
C16
R14
AR4
IC14
IC12
IC13
IC11
IC10
IC16
IC3
C3
C2
IC4
C37
R11
C17
R13
C13
C12
C30
C38
C29
C28
C20
IC1
C1
C24
R1
R2
C21
R12
CN8
C18
R10
CN5
CN7
CN6
CN9
CN1

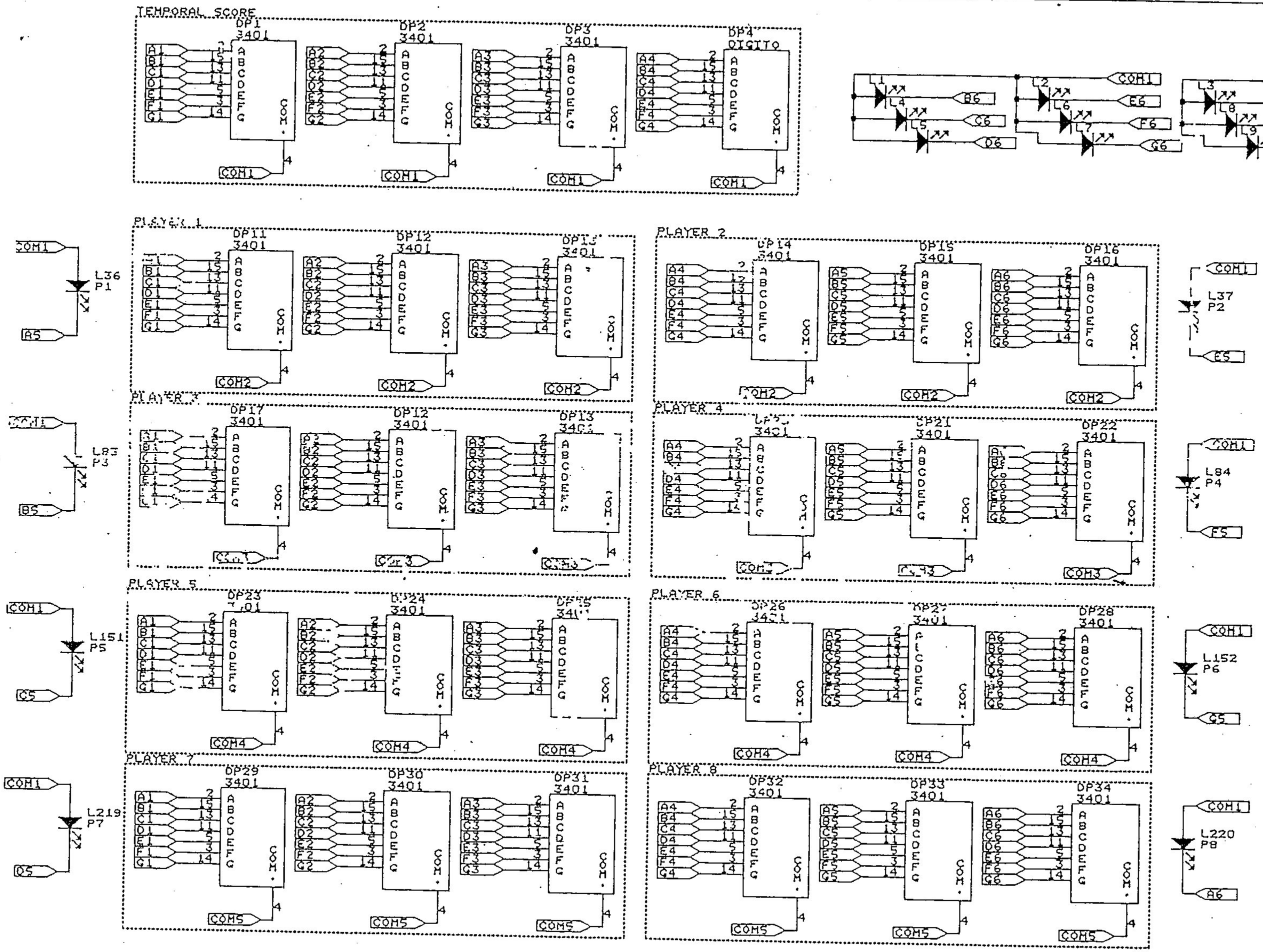

CN11
2-3.96
CN12
5-2.54
CN14
8-2.54
CN13
CN4
8-2.54
CN3
13x2
220AC
T?
9VDC
220v/9v 3o4A
MPXIN
INPUT
INPUT
INPUT
INPUT
IN7
BULL
EQUAL
TEAM
HANDICAP
SOLO
NEW PLAYER
PLAYER
GND
INHIBICION
TEST
COIN3
COIN2
COIN1
COIN0
+12DC
CN2
13-2.54
CARA DE COMPONENTES
ALTAVOZ
ALTAVOZ
GND
INFORMACION
GND
LD3
LD2
+5DC
GND
GND
LDC
LD1
LD0
C4
C3
C2
C1
+5DC
+5DC
GND
CONTER
LAMPARA
L-HANDICAP
L-N.PLAYER
L-BULL
L-EQUAL
+12DC
CN10
L-TEAM
L-SOLO
L-N.PLAYER
3-2.54
+12DC
FUSIBLE
2-3.96
4-3.96
200AC1
LAMPARA1
LAMPARA2
200AC2
PRINTER
CN8
2-2.54
CN5
4-2.54
CN7
4-2.54
CN6
11-3.96
CN9
8-2.54
CN1
6-2.54
LS?
ALTAVOZ
PLACA DISPLAYS
CARA DE COMPONENTES
JP?
GND
GND
LDC
LD0
LD1
LD2
+5DC
+5DC
HEADER 11
DIANA DE COLGAR
Title
KURSAAL K7
Size
E
Document Number
HANGK7.CNT
REV
1.0
Date: December 3, 1996
Sheet
of



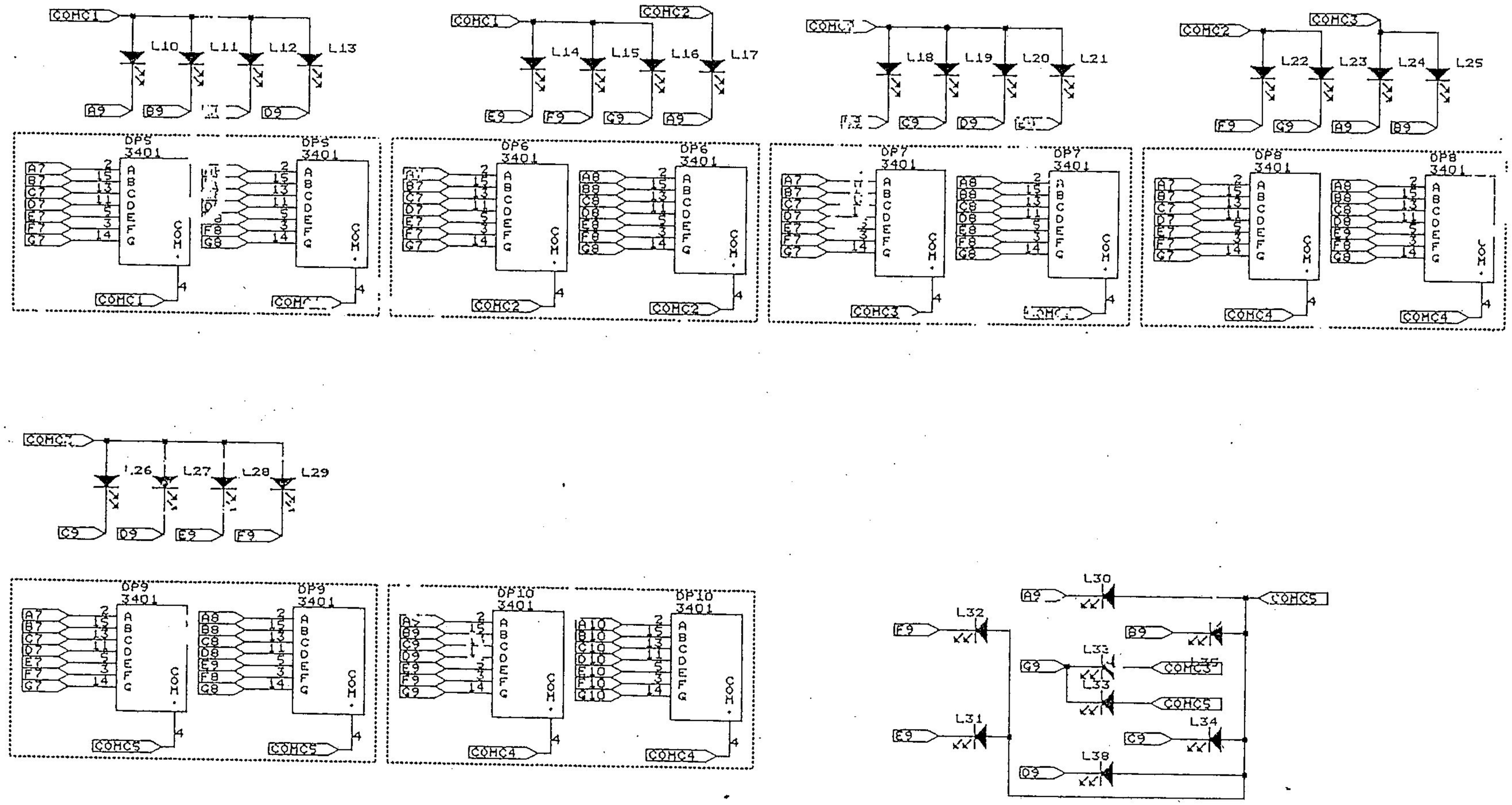
Title	KURSAAL K7	
Size E	Document Number HAN85451.SCH	REV 1.0
Date: April 7, 1997	Sheet of	



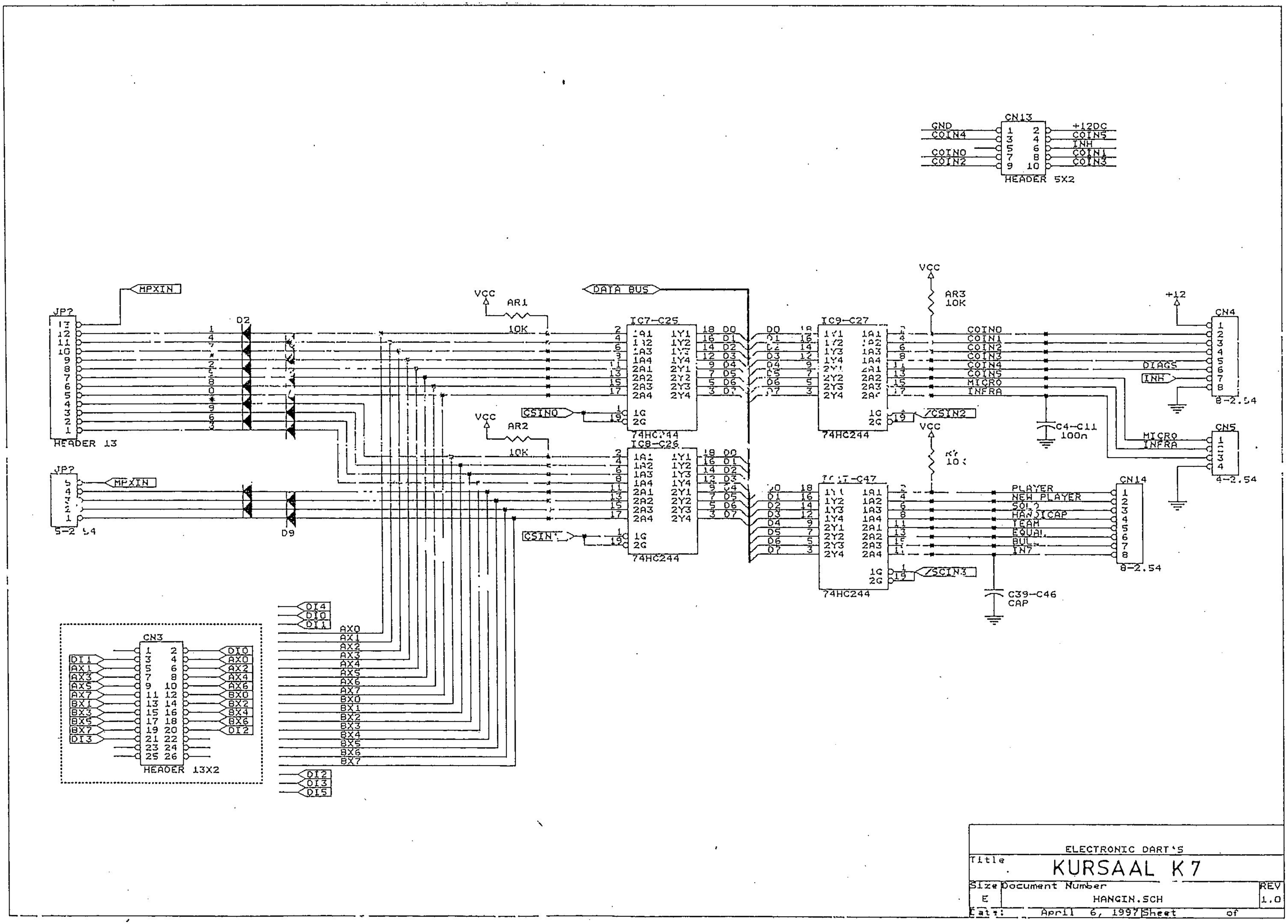
Title	KURSAAL K7	
Size E	Document Number HANBCRIL.SCH	REV 1.0
Date: April 7, 1997	Sheet of	

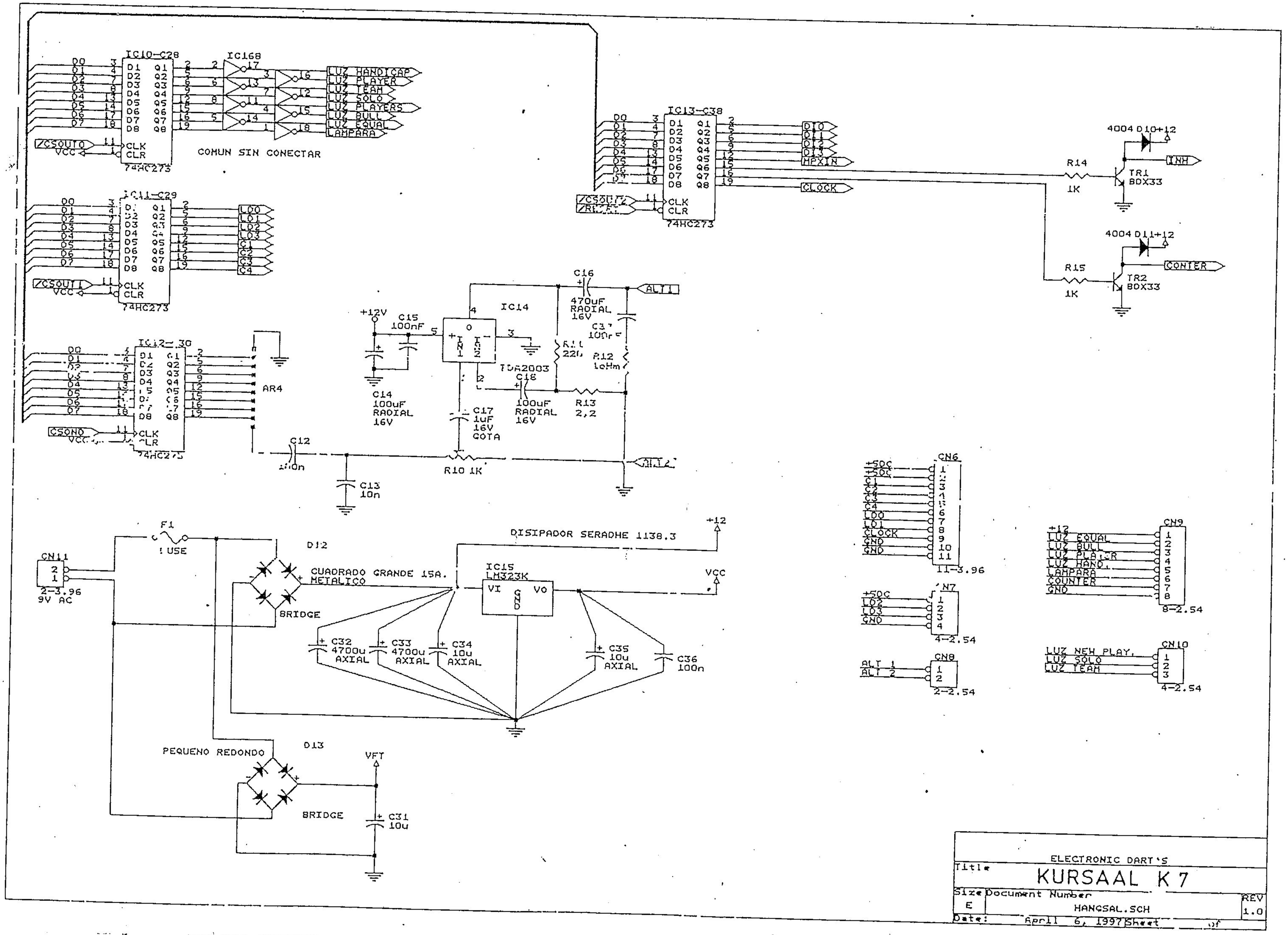


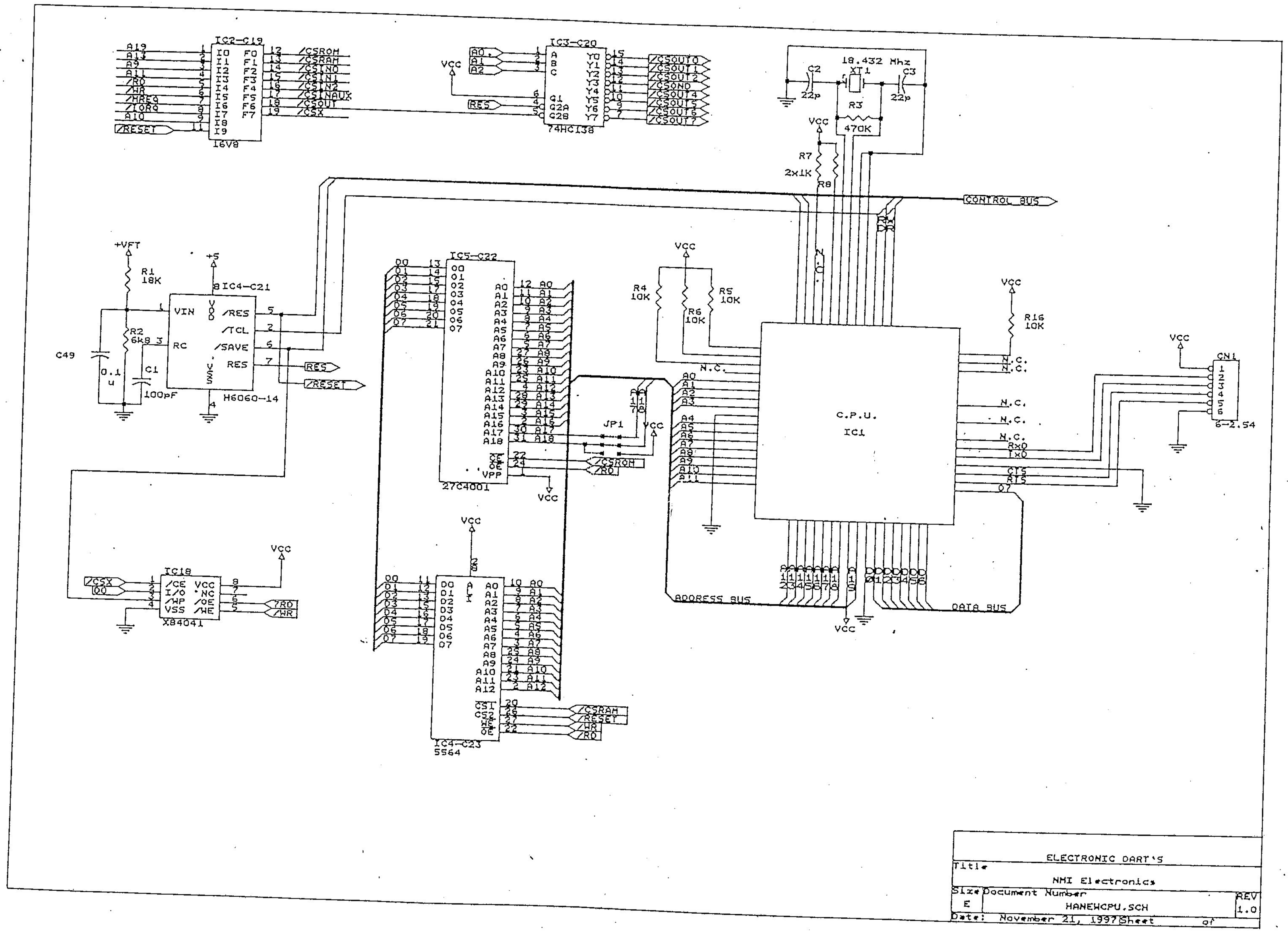
Title	KURSAAL K7	
Size E	Document Number HANBDIG.SCH	REV 1.0
Date: April 6, 1997	Sheet of	

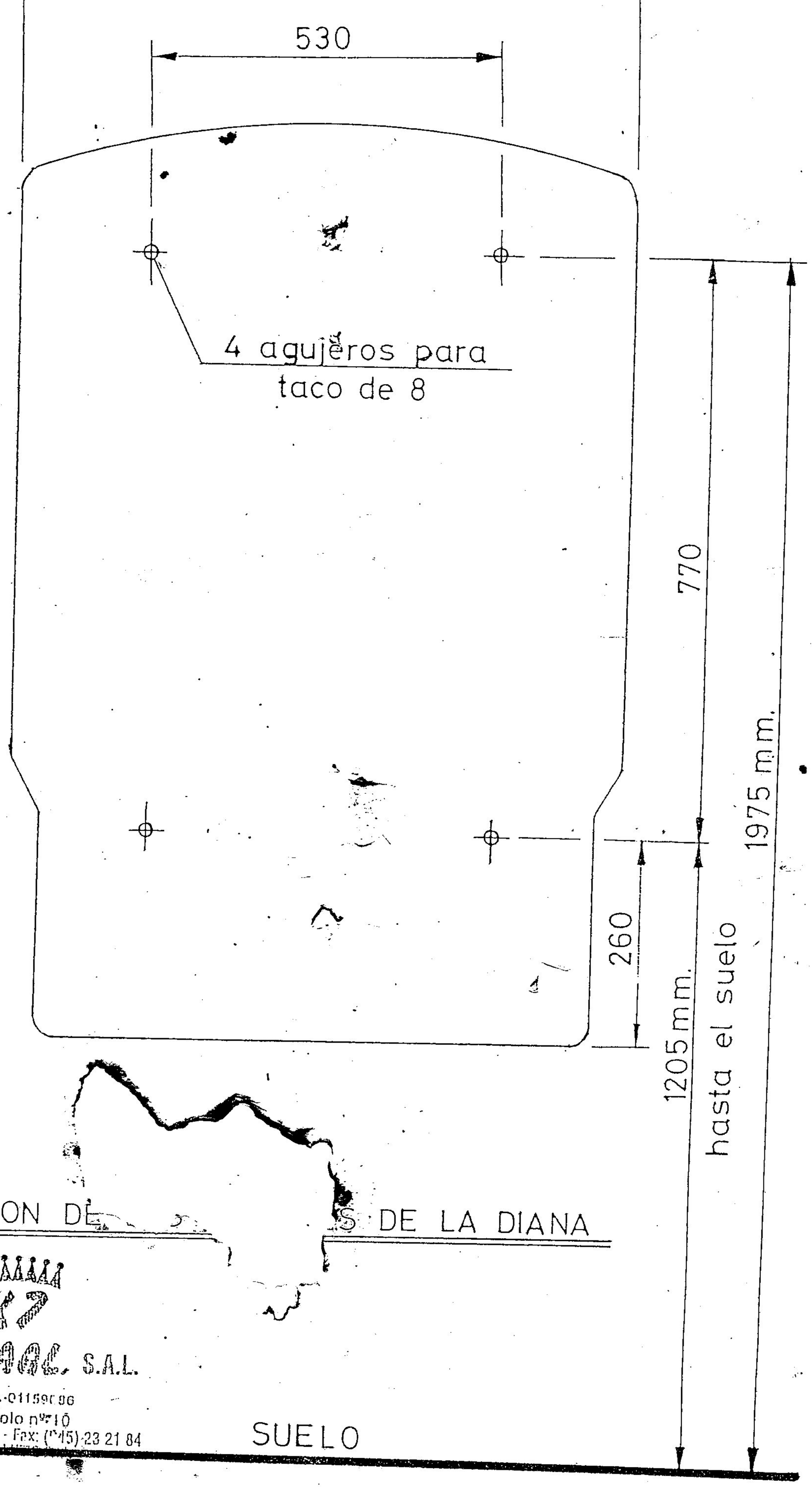


Title	KURSAAL K7	
Size E	Document Number HANBCRI.SCH	REV 1.0
Date: April 6, 1997	Sheet of	


CN13
GND
COIN4
COINO
COIN2
+12DC
COIN5
INH
COIN1
COIN3
HEADER 5X2
JP?
MPXIN
HEADER 13
5-2.54
D2
D9
VCC
AR1
10K
AR2
AR3
DATA BUS
IC7-C25
IC8-C26
IC9-C27
IC10-C47
74HC244
CSINO
CSIN1
/CSIN2
/CSIN3
COINO
COIN1
COIN2
COIN3
COIN4
COIN5
MICRO
INFRA
PLAYER
NEW PLAYER
SOLO
HANDICAP
TEAM
EQUAL
BULL
IN7
+12
CN4
CN5
CN14
8-2.54
4-2.54
DIAGS
INH
C4-C11
100n
C39-C46
CAP
CN3
HEADER 13X2
DI4
DI0
DI1
AX0
AX1
AX2
AX3
AX4
AX5
AX6
AX7
BX0
BX1
BX2
BX3
BX4
BX5
BX6
BX7
DI2
DI3
DI5
ELECTRONIC DART'S
Title
KURSAAL K7
Size
E
Document Number
HANGIN.SCH
REV
1.0
Date:
April 6, 1997
Sheet
of


IC10-C28
74HC273
IC168
LUZ HANDICAP
LUZ PLAYER
LUZ TEAM
LUZ SOLO
LUZ PLAYERS
LUZ BULL
LUZ EQUAL
LAMPARA
COMUN SIN CONECTAR
IC11-C29
LO0
LO1
LO2
LO3
C1
C2
C3
C4
IC12-C30
AR4
IC13-C38
D10
D11
D12
D13
HPXIN
CLOCK
4004 D10+12
4004 D11+12
R14
1K
TR1
BOX33
INH
R15
TR2
CONTER
C16
470uF
RADIAL
16V
ALT1
+12V
C15
100nF
IC14
TDA2003
C14
100uF
RADIAL
16V
C17
1uF
16V
C18
100uF
RADIAL
16V
R13
2,2
R12
10hm
C12
C13
10n
R10 1K
ALT2
CN6
CN7
CN8
CN9
CN10
LUZ NEW PLAY.
LUZ SOLO
LUZ TEAM
F1
1 USE
CN11
2-3.96
9V AC
D12
CUADRADO GRANDE 15A.
METALICO
BRIDGE
DISIPADOR SERADHE 1138.3
+12
IC15
LM323K
VI
Vo
GND
VCC
C32
4700u
AXIAL
C33
4700u
AXIAL
C34
10u
AXIAL
C35
10u
AXIAL
C36
100n
PEQUENO REDONDO
D13
VFT
BRIDGE
C31
10u
ELECTRONIC DART'S
Title
KURSAAL K 7
Size
E
Document Number
HANGSAL.SCH
REV
1.0
Date:
April 6, 1997
Sheet
of


IC2-C19
16V8
IC3-C20
74HC138
18.432 Mhz
XT1
C2
22p
C3
22p
R3
470K
R7
2x1K
R8
CONTROL BUS
IC4-C21
H6060-14
R1
18K
R2
6k8
C1
100pF
C49
0.1
u
IC5-C22
27C4001
R4
10K
R5
10K
R6
10K
R16
10K
C.P.U.
IC1
ADDRESS BUS
DATA BUS
CN1
6-2.54
JP1
IC18
X84041
IC4-C23
5564
ELECTRONIC DART'S
Title
NMI Electronics
Size
E
Document Number
HANEWCPU.SCH
REV
1.0
Date: November 21, 1997
Sheet of



KARSAGL S.A.L.
C.I.F.: A-01159096
Uritiasolo nº10
Tl.: (945) 13 10 67 - Fax: (945) 23 21 84