

Grúa

Calamaris



MANUAL DE INSTRUÇÕES

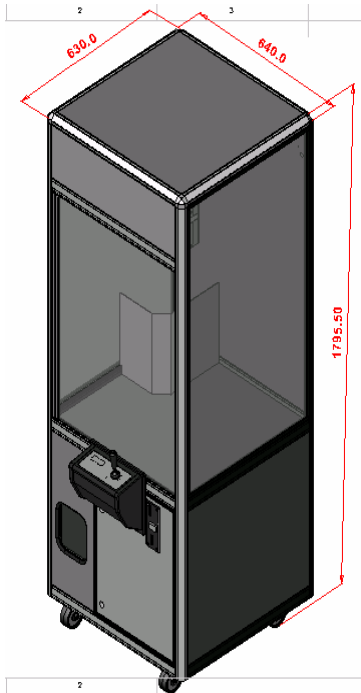
Version 6.04

ÍNDICE

1	DESEMBALAR	4
2	INSTALAÇÃO.....	4
3	PRINCIPAIS COMPONENTES.....	4
4	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	5
5	COMPONENTES.....	6
5.1	Alimentação.....	6
5.2	Interruptor Geral	6
5.3	Chapa de identificação.....	6
5.4	As Fechaduras	6
5.5	O Pêndulo	6
5.6	Sensor de detecção de saída de prémios.....	6
5.7	Carro	7
5.8	Selector de Moedas.....	7
5.8.1	Selector NRI	7
5.8.2	Outros Selector	7
6	AJUSTES DA EXPENDEDOIRA	8
6.1	Instruções para alterar as configurações: Comandos Controlo	8
6.2	Configuração quando posicionado em TEST.....	8
6.2.1	Teste da Máquina (tESt).....	9
6.2.2	Ajustar a bobina / Força da pinça	10
6.2.3	Relação de produtos.....	10
6.2.4	Tempo Máximo por Partida (tiME).....	10
6.2.5	Atribuição de Pins (Pin)	10
6.2.6	Tipo de Moedeiro (coIn).....	10
6.2.7	Contador de entradas (Entr).....	10
6.2.8	Contador de saídas (SaLI)	10
6.2.9	Possibilidade som ocasional (rEcl).....	11
6.2.10	Possibilidade de controlar a descida do gancho (MovE).....	11
6.2.11	Possibilidade de ter som no jogo (MuSi)	11
6.2.12	Demonstração (dEMo)	11
6.2.13	Anular o botão Start (PStA).....	11
6.2.14	Mudar tipo de alimentação (MPIn)	11
6.2.15	Tipo de opto. (opto).....	11
6.2.16	Retroceder (rEto)	11
6.2.17	Tempo da pinça (TiMP)	12
6.2.18	Contador de pins (cPIIn).....	12
6.2.19	Numero de tickets (tLc).....	12
6.2.20	Numero de impulsos. (PuLS)	12
6.2.21	Numero de Créditos. (Cred)	12
6.2.22	Numero de tentativas (cArA)	12
6.2.23	Tempo de jogo (tPIIn).....	12
6.2.24	Tipo de Bobina / Relação Força (coiL)	13
6.2.25	atribuição de Pin	13
6.2.26	Partida Gratuitas (BOnO)	13
6.2.27	Descer Gancho (SALP)	13
6.2.28	Anular Alarme (ALAr).....	13
6.2.29	Musica de Publicidade (MPrE).....	13
6.2.30	Som de premio (MPrE)	13

6.2.31	Fora de serviço por falta de Pins (FSPP).....	14
6.2.32	Bonificação de Créditos (BONI)	14
6.2.33	Paragem da pinça (InST)	14
6.2.34	Reset- Valores test (rESE)......	14
7	CARACTERÍSTICAS GERAIS	14
7.1	Alarme	14
7.2	Proteções.....	14
7.3	Posição Dos Eixos X,Y,Z Em Relação Ao Jogador	14
7.4	Movimentos de Arranque - AUTOTESTE.....	15
7.5	Relação da força ajustada e tipo de bobina.....	15
8	CONSELHOS PRÁCTICOS.....	16
9	AJUSTE STANDARD DE FABRICA.	17
10	ESQUEMAS.....	18
10.1	Placa C.P.U. Gancho New v4.....	18

1 DESEMBALAR



Antes de fazer a instalação da expensora no local deve comprovar se o material que recebeu não se encontra danificado ou com defeito.

Desembalar a grua.

A grua é composta por:

- Máquina tipo grua
- Cabo de alimentação de energia
- Um jogo de chaves

Para deslocar a máquina verifique se as rodas giratórias não tem nenhum tipo de obstáculo.

Segure sempre a máquina pelo chassis “ **Nunca pegar na máquina pelo joystick ou pelo carro**”. Movimentar sempre que possível em zonas planas.

A colocação ideal de uma máquina será encostada a uma parede deixando sempre uns centímetros para a ventilação. Uma boa visibilidade da máquina no local equivale a uma maior rendimento.

2 INSTALAÇÃO

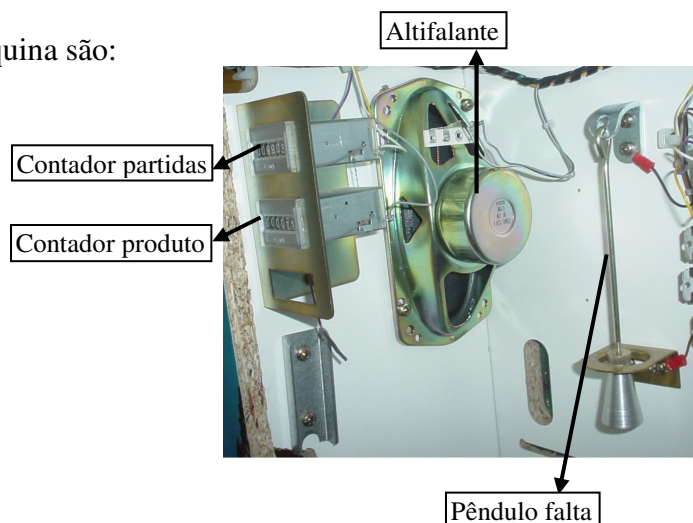
Para a instalação de uma grua devese seguir os seguintes passos:

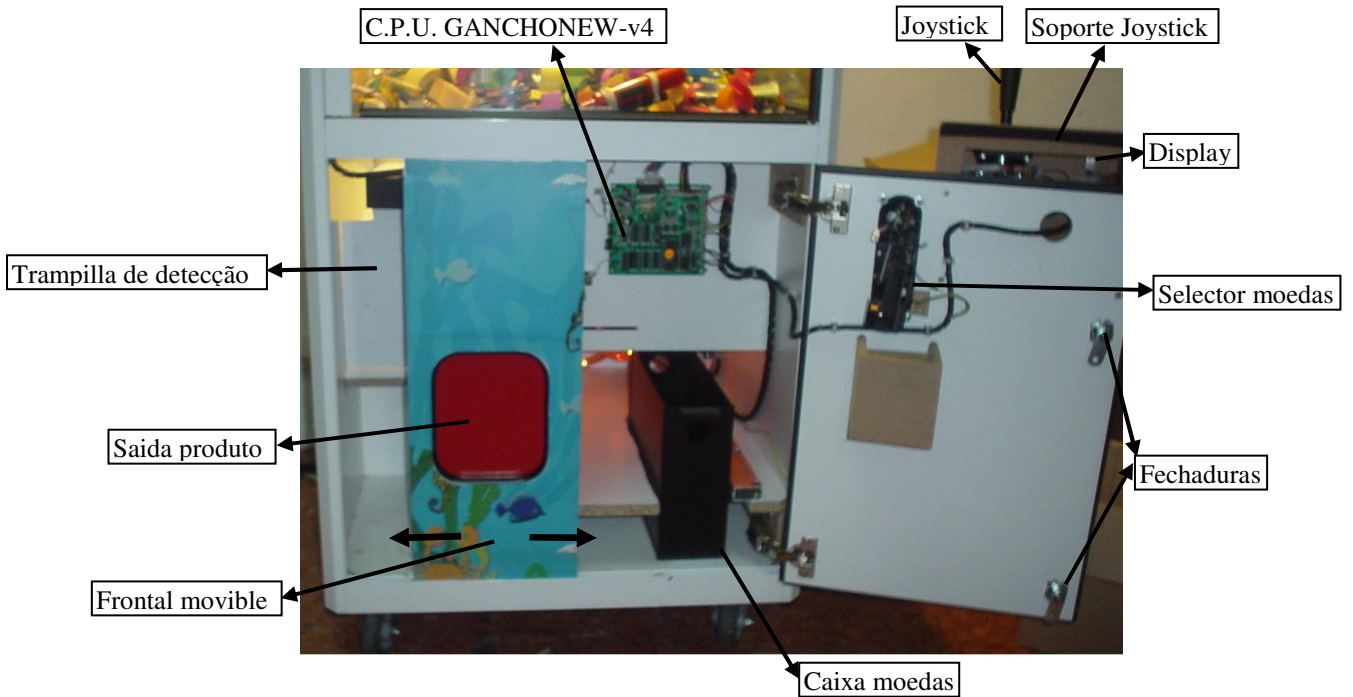
- 1- Desembalar a máquina
- 2- Retirar amarras que seguram as pinças : (Nota: Sempre que transportar a máquina devese imobilizar as pinças da mesma forma.)
- 3- Desaparafusar a base dos peluches, e inspeccionar o interior da máquina
- 4- Recolocar novamente a tampa dos peluches e carregar a máquina com produto
- 5- Para finalizar a instalação rever a programação .

3 PRINCIPAIS COMPONENTES

Os principais componentes da máquina são:

- 1.- Altifalante elíptico
- 2.- Caixa para moedas
- 3.- Carro
- 4.- Fechaduras
- 5.- Contadores
- 6.- Fonte de alimentação
- 7.- Joystick
- 8.- Placa CPU
- 9.- Selector de moedas
- 10.- Pêndulo falta





4 CARACTERISTICAS TECNICAS

Características Técnicas.

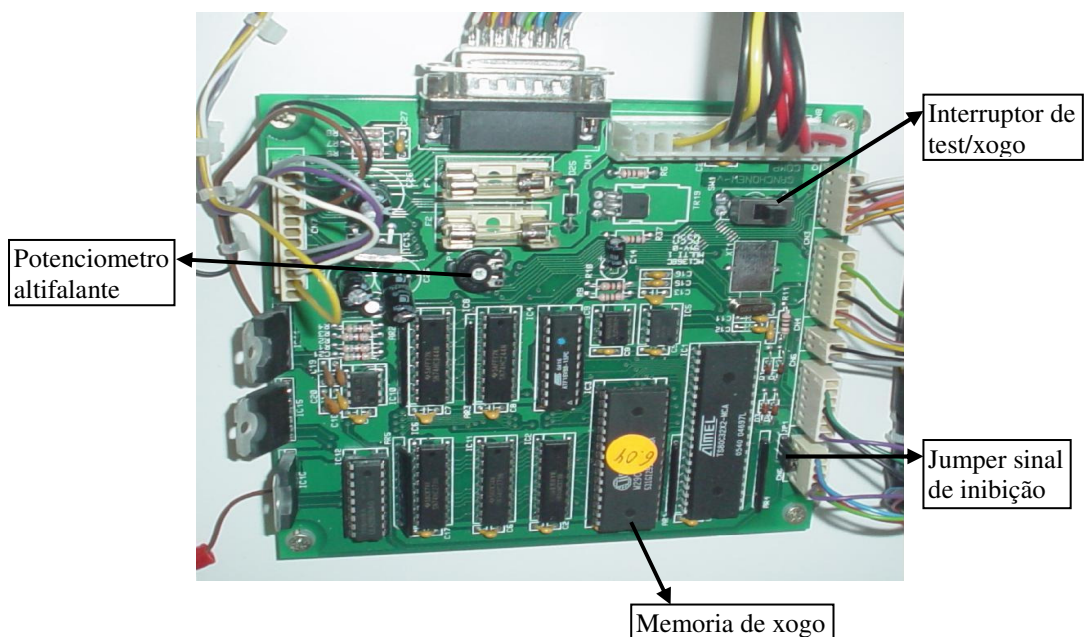
Tensão de funcionamento..... 230 V
Frequência 50Hz/60Hz
Potencia 420 V.A.

FUENTE DE ALIMENTAÇÃO COMUTADA.

Saídas disponíveis5 Vcc / 12 Vcc / -5 Vcc / 5A / 15 / 500 mA

PLACA BASE

Gancho New v4 Compumatic



SELECTOR

NRI G-13 mft totalizador

5 COMPONENTES

5.1 Alimentação

A alimentação da máquina, para a iluminação, motores e sistema de ajustes é efectuada mediante um cabo que irá ficar conectado a uma fonte de alimentação. O cabo de alimentação normalizado fornecido conjuntamente com a máquina deverá ser ligado a uma tomada de 220V, sendo o outro extremo conectado na fonte de alimentação.

(Só entra numa posição, não deve ser forçado) .

5.2 Interruptor Geral

Ao activar o interruptor da fonte de alimentação na posição de (Ligar) poderá visualizar no display a versão do software e data. que esta instalada na máquina e em seguida realizara um pequeno teste para comprovar o carro e estará apta para um bom funcionamento. Um sinal sonoro confirmara a sua ligação.

5.3 Chapa de identificação

Na parte detrás junto a fonte de alimentação encontrara uma chapa de identificação contendo os dados técnicos e registro de fabrico.

5.4 As Fechaduras

As fechaduras das máquinas estão localizadas na parte frontal e no vidro que dá acesso ao produto e no painel inferior que dá acesso aos componentes electrónicos e a caixa das moedas. Basta girar a chave 90° para a direita e abrir o painel e na parte do vidro tem que girar 180°.

Nota: Antes de abrir a porta de vidro é necessário abrir o painel inferior.

Comprove que as duas portas se encontram bem fechadas, caso contrario pode facilitar o vandalismo ou a manipulação indevida do produto que a máquina possui. Apesar da máquina ter sido desenhada cuidadosamente para evitar possíveis acções de vandalismo, é fundamental comprovar se as fechaduras estão bem fechadas para que essas medidas resultem efectivas.

O acesso a todos os componentes realiza –se frontalmente para desta forma facilitar o máximo acesso, isto é com uma simples observação tem todos os componentes a vista inclusive a placa CPU caso seja necessário a sua fazer uma substituição rápida por parte do técnico.

5.5 O Pêndulo

Os elementos que garantem uma protecção adequada são diversos mas talvez seja bom destacar o pêndulo de segurança para detectar possíveis acções de vandalismo sempre e quando a opção “ALAR” seja activada na placa CPU pelo técnico.

Caso esteja activado basta um movimento brusco da máquina, ou algum tipo de embate mais forte para que se active um sinal sonoro alertando para uma situação anormal.

5.6 Sensor de detecção de saída de prémios

Outro elemento de protecção a destacar e o sensor de detenção de saídas de prémios. para detectar possíveis acções de vandalismo sempre e quando a opção “ALAR” seja activada na placa CPU pelo técnico.

Caso esteja activado basta um movimento brusco da máquina, ou algum tipo de embate mais forte para que se active um sinal sonoro alertando para uma situação anormal.

Agora só falta carregar a máquina com o produto desejado dentro das especificações correctas (limitação imposta pelo canal de saída de prémios e o tamanho da pinça instalada) desde que estejam homologadas para usar.

Em caso de duvida sobre um produto em específicos contacte um distribuidor.

5.7 Carro

O carro montado nesta máquina é um modelo que lhe oferece uma grande fiabilidade e precisão nos seus deslocamentos, este são feitos por eixos paralelos aproveitando ao máximo os seus movimentos reduzindo as zonas em que o produto poderia ficar a alcance da pinça.

NOTA TECNICA DA MAQUINA.

!!!!!! Muito Importante!!!!!!

Antes de movimentar o carro da máquina de forma manual deves desligar o carro da placa CPU de forma a não a danificar.

Caso contrario poderá danificar a placa mesmo com a máquina desligada.

Caso tenha que se fazer uma substituição de um carrinho na sua expensora deves seguir os seguintes passos:

- Desligar a máquina
- Abrir a porta inferior
- Abrir a porta de vidro da expensora
- Desligar os cabos
- Colocar o carro ao centro da máquina e levanta-lo do lado direito forçando um pouco para o lado esquerdo
- Para instalar o carrinho novo deves proceder de forma inversa.
- Ligar os cabos

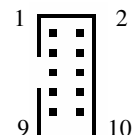
5.8 Selector de Moedas

Este tipo de guias admite vários tipos de selectores de moedas.

Entre os selectores de moedas homologados para este modelo de maquina estão os ("G-13 fnt totalizador da marca NRI ") que são os que equipam de série este modelo.

5.8.1 Selector NRI

Pin 1	OUT	Return line/sorting/wake-up line: active low
Pin 2	IN	Common inhibit line/reset/request line: active low
Pin 3	OUT	Display (DATA)
Pin 4	-	Ground (GND)
Pin 5	OUT	Display (SELECT)
Pin 6	OUT	Price/function line 2/inventory/warning line: active line
Pin 7	OUT	Display (CLOCK)
Pin 8	IN	Reset/request line: active high
Pin 9	OUT	Price/function line 1: active low
Pin 10	-	Operating Voltage U=+12 (10V-16 V DC)



5.8.2 Outros Selector

Qualquer outro selector que se coloque na máquina deves se verificar que o pin out e o adequado, caso contrario teremos que modificar a cablagem para o adaptar. Na máquina o conector do selector tem os seguintes sinais:

Pin 2 Sinal de Inibição

Pin 4 GND

Pin 9 Sinal de Credito

Pin 10 +12V

6 AJUSTES DA EXPENDEDEDORA

Para modificar as configurações da expendedora devese seguir os seguintes passos:
Verificar se a máquina está ligada e que não tenha créditos acumulados.

Abrir a porta frontal da grua e accionar o botão de teste situado na placa “CPU” e posicioná-lo em TEST.

Automaticamente a palavra TEST aparecerá no display indicando que a máquina está preparada para receber as alterações, ou comprovar a configuração.

Para sair do TEST basta accionar o botão de teste situado na placa “CPU” e posicioná-lo em JOGO.

6.1 Instruções para alterar as configurações: Comandos Controlo

Para mudar as configurações o comando controlo deve ser usado da seguinte forma:

As possibilidades são:

A.- Para seleccionar um menu quando a máquina está em TEST

Dirigir o joystick para a direita ou esquerda até localizar o menu que deseja modificar.

B.- Para entrar no menu seleccionado.

Quando encontramos o menu seleccionado temos que premir o botão do joystick para modificar ou comprovar as opções correspondentes a esse menu.

C.- Para alterar o valor que pretendemos em cada menu.

Utilizar o joystick dirigindo para baixo ou vice-versa.

OBSERVAÇÃO:

Caso se trate de um valor numérico este irá aumentando simultaneamente com o número de impulsos dados pelo técnico. Quando o valor máximo possível é alcançado volta ao início e assim sucessivamente.

Caso se trate de uma opção numérica a máquina irá mudando de opção em opção de modo sequencial

Caso se modifique alguma opção no menu seleccionado ao mover o joystick para baixo e não se restabelece a opção programada anteriormente ao sair de TEST iremos visualizar no display a opção em que anteriormente posicionamos.

D.- Para gravar o valor seleccionado:

Para gravar o valor seleccionado premir o botão do joystick.

E.- Para sair do menu

Ao accionar o joystick nas direcções direito / esquerda este passará de menu em menu abandonando assim a opção primeiramente seleccionada.

6.2 Configuração quando posicionado em TEST.

Qualquer tipo de modificação neste apartado pode repercutir negativamente no bom funcionamento da máquina.

Para entrar em TEST deve –se accionar o interruptor que se encontra na placa CPU na posição Test, onde deve permanecer até que se realizem as opções desejadas. Ao entrar irá visualizar a palavra TEST.

Para seleccionar as diferentes opções deve dirigir o joystick para a direita/esquerda até que se visualizem os menus da seguinte forma :

tESt - Teste de funcionamento-motores
APtP –Ajuste de força da bobina.
Mudo – Relação de produtos expandidos
tiMe – Tempo máximo da partida
Pin – Possibilidade de activar ou não a expendedora de pins
coIn – Selecção do tipo de moedeiro montado na maquina
Entr – Contador de partidas
SaLI – Contador de saídas do produto
rEcl – Possibilidade de ter som quando a maquina esta desligada.
Move – Possibilidade de control de baixada do gancho.
MuSi – Possibilidade de ter som durante o jogo
dEMO – demonstração de partidas quando a maquina esta parada
PSta – Possibilidade de anular o pulsador Start
Mpin – Possibilidade de trocar tipo de alimentação
opto – Possibilidade de trocar a lógica e interpretação da leitura da optocelula.Deteção de saída do produto.
rEto – Tipo de movimento de regresso da pinça.
TiMP – Tempo de máximo de activação da pinça
cPin – contador de Pins
tlc – Programação nº de tickets
PuLS – Programação do numero de impulsos do selector para obter um determinado numero de créditos.
Cred – Promoção do numero de créditos obtidos por um determinado nº de impulsos do selector.
cArA – Numero de tentativas por credito por obter produto.
tPin – Tempo máximo do motor da expendedora
coiL – Tipo de bobina utilizada.
PPin – Permite acionar a expendoradora se precionar o botão OK
BOnO – Partida Gratuitas
SALP – Opção que permite baixar o gancho para descarregar o premio
ALAR – Permite activar/desctivar o som anti-vandalismo.
MrEc – Permite seleccionar o tipo de melodia
MprE – Permite seleccionar o tipo de melodia no final da partida
FSSP – Opção que desactiva o serviço da expendoradora por falta de pins
Boni – Bonificação de créditos acumulados
InSt – opção de terminar a subida de pinça antes de se movimentar horizontalmente.
rESE – Repõem os valores de fabrica na placa CPU

Para seleccionar um opção deve –se carregar no botão do joystick até visualizar o valor seleccionado e está pronto para modificar.

Para modificar os valores é necessário movimentar o joystick para baixo (direcção em frente) de forma a incrementar o valor.

Qualquer tipo de modificação nestes valores pode trazer graves problemas no funcionamento da máquina.

6.2.1 Teste da Maquina (tESt)

Ao premir o botão do joystick pode entrar no menu para verificar o estado dos motores da máquina. Estas são as seguintes opções.

dISP – Teste de dígitos
Motl – Teste ao motor lateral
MorF – Teste ao motor frontal

MotS – Teste ao motor de subida
FuEr – Teste a força da pinça
Motp – Teste ao motor de pins na expensora
LuS – Teste as lâmpadas

Para efectuar estes testes basta movimentar o joystick para cima ou para baixo, comprovando assim os motores e os finais de percurso.

6.2.2 Ajustar a bobina / Força da pinça

O valor neste campo varia entre 10 e 100 sendo incrementados de 10 em 10. Se activar a opção 10 a pinça ira trabalhar com a força mínima, em caso de activar a opção 100 esta ira trabalhar com a força máxima.

Este campo encontra-se relacionado directamente com o campo (coiL)

6.2.3 Relação de produtos

Este valor não se pode modificar porque indica a quantidade de prémios obtidos sobre o numero de partidas jogadas.

6.2.4 Tempo Máximo por Partida (tiME)

O tempo máximo de partida pode ser modificado entre 5,10, ..., 60 Seg., com incrementos de 5 Seg. Também se pode por tempo infinito que se visualizara com as letras In.

6.2.5 Atribuição de Pins (Pin)

Esta função pode ser seleccionada caso se deseje activar ou não a saída e pins. Esta função é activada por um motor e caso no menu esteja activado Sim/ Não

6.2.6 Tipo de Moedeiro (coIn)

Selecciona -se o tipo de moedeiro. Existem as opções: n50 ou MECA. No obstante todos os moedeiros fabricados correspondem à interface do tipo MECA.

6.2.7 Contador de entradas (Entr)

O número de créditos é visualizado da seguinte forma. Deve-se observar o valor em 2 partes, sendo a primeira acompanhada por um **E** seguida de um numero que corresponde ao valor mais significativo do numero apresentado no contador, o segundo aparecem 4 números que correspondem ao valor menos significativo do numero apresentado no contador.

Exemplo:

E 01

2345

O valor 012345 representa o número de créditos jogados.

6.2.8 Contador de saídas (SaLI)

O número de créditos é visualizado da seguinte forma. Deve-se observar o valor em 2 partes, sendo a primeira acompanhada por um **S** seguida de um numero que corresponde ao valor mais significativo do numero apresentado no contador, o segundo aparecem 4 números que correspondem ao valor menos significativo do numero apresentado no contador

Exemplo:

S 01

2345

O valor 012345 representa o número de prémios extraídos.

6.2.9 Possibilidade som ocasional (rEcl)

Pode se seleccionar um tipo de musica quando a maquina não esta a jogar através das opcoes Sim ou Não.

6.2.10 Possibilidade de controlar a descida do gancho (MovE)

Pode se seleccionar o control do motor da descida enquanto os eixos se movem transversal ou longitudinal .Isto tudo pode ser modificados seleccionando as opcoes SIM, NÃO ou LO.

SiM - Permite controlar o movimento de descida, lateral ou frontal

NÃO – Permite controlar o movimento lateral ou frontal antes de primir OK

LO – Permite controlar o movimento de descida depois de primir OK

rE – Esta opcao consiste no seguinte, enquanto estiver a primir o botão OK o gancho baixa, caso contrario este sobe. Enquanto gancho não estiver totalmente em cima o movimento dos outros motores não e possível.

SIM – O mesmo modo de funcionamento que o ponto SiM mas com um percurso maior.

6.2.11 Possibilidade de ter som no jogo (MuSi)

Este valor possibilita ter musica enquanto joga. Tem 2 opções Sim ou Não

6.2.12 Demonstração (dEMo)

Poderá seleccionar esta opção para simular um situação de jogo, mas sem créditos. Esta opção ira reproduzir uma partida de forma periódica num determinado tempo. Para activar esta opção deve se seleccionar SIM.

6.2.13 Anular o botão Start (PStA)

Poderá seleccionar esta opção para activar ou não um botão START mediante as opções sim ou não .Se tiver o botão do joystick premido e seleccionado a opção Sim devera colocar o interruptor da placa CPU em teste e mover o joystick para trás para nudar para a opção No.

6.2.14 Mudar tipo de alimentação (MPIn)

Os motores da expendedora podem trabalhar com alimentação de +12V ou +6V mediante as opções P 06(+6V) ou P 12 (+12V).Se desejar usar uma expendedora de tickets é necessário programar o valor +12V.

6.2.15 Tipo de opto. (opto)

Poderá seleccionar o tipo de lógica a saída do produto (activo por 1,0 ou por flanco).
Recomenda-se a opção por flancos, oPto=OPFL

E possível comprovar o funcionamento do sensor óptico observando um ponto decimal do digito da direita da programação da maquina de forma que quando passe um objeto pelo sensor o ponto decimal deve se apagar funcionamento do sensor de saída de produto é vital para o bom funcionamento da maquina.

6.2.16 Retroceder (rEto)

Poderá seleccionar o tipo de movimento de retorno uma vez que finalize a partida.

“LF “, indica o retrocesso provocado pelo movimento sucessivo das motorizações lateral e frontal.

“FL “, indica o retrocesso provocado pelo movimento sucessivo das motorizações frontal e lateral.

“ Tod “,indica o retrocesso provocado pelo movimento simultaneo das motorizações lateral e frontal.

6.2.17 Tempo da pinça (TiMP)

Poderá seleccionar o tempo máximo de activação da pinça.

6.2.18 Contador de pins (cPIn)

Poderá visualizar o numero de pins extraídos da seguinte forma. Deve-se observar o valor em 2 partes, sendo a primeira acompanhada por um **P** seguida de um numero que corresponde ao valor mais significativo do numero apresentado no contador, o segundo aparecem 4 números que correspondem ao valor menos significativo do numero apresentado no contador

P01

1024

Este valor representa o numero de pins extraídos.

6.2.19 Numero de tickets (tLc)

Permite programar o numero de tickest que se pode dar durante uma partida, o valor e programado e situa-se entre 1 e 10 tickets por partida.Se programar o valor (t no) o programa usa a opção de atribuição de pins.Para activar a impressora de tickets é nessecario que o valor esteja em Sim.

6.2.20 Numero de impulsos. (PuLS)

Poderá modificar o numero de impulsos de entrada desejados para obter um determinado numero de créditos.O valor pode variar entre 1 a 10 impulsos.

Exemplo:

2P1c

2P – indica o valor programada em 2 impulsos.(valor Variável)

1c – indica que o moedeiro envia 2 impulsos para obter 1 credito.

O valor 0 equivale ao número 10

6.2.21 Numero de Créditos. (Cred)

Poderá modificar o número de créditos desejados para um determinado valor de impulsos no moedeiro. Pode se modificar o valor 1 a 10 créditos.

Exemplo:

1P3C

1P – indica que detectou 1 impulso que corresponde a 3 créditos.

O valor equivale ao número 10

6.2.22 Numero de tentativas (cArA)

Esta opção permite programar um numero de tentativas em caso de não obter produto. Caso atinja o numero máximo programado e não se conseguiu nenhum produto poderá-se programar a maquina para que atribuía um pin. Se seleccionar o valor (c no) a maquina não ira atribuir nenhum pin grátis. Os valores programados são 2,5,10,20,35,50,e75.

6.2.23 Tempo de jogo (tPIn)

E possível modificar a duração de tempo que activa o motor da grua. Poder escolher entre 10 e 20 segundos de tempo máximo a partir do qual se produzira um erro a saída que será indicado por uma luz intermitente de Algarismos decimais.

6.2.24 Tipo de Bobina / Relação Força (coil)

Existem 8 tipos de bobinas que podem ser programadas. Conforme o tipo de bobina seleccionada, utilizar um grupo de tenção.

- LowP- (lowpower)-Bobina com pouca força
- BigP – (Bigpower)-Bobina de maior potencia
- ÍMAN-(utiliza um íman)-Bobina com força somente no caso de objetos pesados
- cLOc- (clock)-Utilizada para objectos caros que devem ser difíceis de pegar.
- BOB1-(bobina tipo 1)-Bobina com maior potencia que BIGP
- BOB2-(bobina tipo 2)-Bobina com maior potencia que BIG1
- BOB3-(bobina tipo 3)-Bobina com maior potencia que BIG2
- BOB4-(bobina tipo 4)-Bobina com maior potencia que BIG3

Seleccionar a opção mais adequada a pinça em função do tipo de bobina é realizado um controlo diferente da força que deve ser aplicada. Para comprovar se a escolha é correta podemos observar a abertura do gancho ao seleccionar uma opção. A tensão deve ser suficiente para que a pinça não abra e para que não tenha demasiada força caso contrario seleccionar outro tipo de bobina mais adequada. Muito cuidado ao seleccionar o tipo de bobina pode afectar o ajuste da força.

6.2.25 atribuição de Pin

Poderá seleccionar o botão OK para obter um PIN quando não se obtem produto opção (P SI). Também se usar o modo de dar pin sempre que se obtenha premio sem ter que precionar o botão OK (P NO),Se estiver seleccionado o modo de uso de botão Ok soar um toque.

6.2.26 Partida Gratuitas (BOnO)

Permite jogar depois de 5 partidas sem tirar produto uma partida grátis.A opção é activada al programar (B SI).O número de partidas sem produto pode-se visualizar no display através de números decimais dos dígitos.

6.2.27 Descer Gancho (SALP)

Esta opção ermite a descida do gancho da grua durante 2 segundos antes de abrir o gancho assim modera os golpes que os objetos delicados possam sofrer,por exemplo relógios.

6.2.28 Anular Alarme (ALAr)

Programar o alarme da maquina quando um objecto e detetado pelos sensores de saída quando não é o momento: anular “sim” activar “não”.Também existe a opção SO para activar o alarme sonoro quando a partida não esteja finalizada e existe credito.

6.2.29 Musica de Publicidade (MPrE)

Opção para seleccionar um dos dois tipos de som disponíveis: melodia ou publicidade. Existe a opção “APLA” som de aplausos e a opção “LFG” melodia de inicio “I feel Good”.

6.2.30 Som de premio (MPrE)

Para seleccionar um dos dois tipos de som disponíveis: melodia ou som de premio. Existe a opção “Mul” voz “muito bem amigo” e a opção “LFG” melodia de inicio “I feel Good”.

6.2.31 Fora de serviço por falta de Pins (FSPP)

Caso esteja activada a opção “Sim” no momento em que terminem os pins a maquina fica for a de serviço, no caso de se encontrar activada a opção “Não” a grua continua a jogar.

6.2.32 Bonificação de Créditos (BONI)

Pode-se ajustar o numero de créditos de bonificação por cada 5 impulsos de moeda seguidos.

- B no – Não há bonificação
- B 1- Bonifica 1 credito
- B 2- Bonifica 2 credito
- B 3- Bonifica 3 credito

6.2.33 Paragem da pinça (InST)

Ao activar a opção Sim o carro efectua uma paragem de uns segundos ao terminar de subir a pinça, antes de iniciaar um novo deslocamento horizontal, deste modo evita-se o balanceamento deste modo que o produto recolhido pela pinça se solte antes que o carro chegue a posição do inicio. Se a opção seleccionada for Não, a paragem não será efectuada.

6.2.34 Reset- Valores test (rESE).

Depois de entrar em teste primir o botão do joystick, neste momento ira aparcer no dysplay “ SET ” o que ira originar o re-arranque automático da maquina,desta forma termina o processo que inicializa os valores de teste programadas por defeito,excepto os contadores eletronicos de entrada e saídas.

7 CARACTERÍSTICAS GERAIS

7.1 Alarme

No caso de ser detectada a saída de um produto no momento inadequado será activado um alarme sonoro, produzindo-se um efeito luminoso e no display aparece a mensagem “ALA”,este tipo de aviso ocorre também em caso da maquina ser abanada.

7.2 Proteções

A maquina avisa que os optos não se encontram alinhados piscando de forma intermitente os pontos decimais dos dígitos da direita e da esquerda.

7.3 Posição Dos Eixos X,Y,Z Em Relação Ao Jogador

Eixo X- Corresponde Ao Motor De Movimento Direita Esquerda

X+ - Movimento Para Esquerda.

X- - Movimento Para A Direita

Eixo Y – Corresponde Ao Movimento Frente - Trás

Y+ – Movimento Para O Fundo da Maquina

Y- - Movimento Para A Frente da Maquina

Eixo Z – corresponde ao motor cima/baixo

Eixo Z+ - movimento para baixo

Eixo Z- - Movimento para cima

7.4 Movimentos de Arranque - AUTOTESTE

Ao ligar a máquina o programa efectua um teste aos motores e aos finais de curso, para colocar o carro no ponto zero (saída de objecto). No caso de o carro se encontrar no centro da máquina e a um altura media os movimentos que se realizam são os seguintes:

- 1º- Activa o motor Z para ir ate ao fim do curso Z-
- 2º - Activa o motor Z para cima até ao fim do curso Z+
- 3º- Activa o motor X para a direita até ao final do curso X-
- 4º - Activa o motor Y para a frente até ao final do curso Y-
- 5º- Fecha o gancho durante 1 segundo
- 6º- O carro fica situado no ponto zero (saída do objecto)

Se não se realizar esta sequência de movimentos em três tentativas, irá-se produzir um erro que vai ser indicado no display do seguinte modo:

- F do – Final de curso de baixada não detectado
- F up - Final de curso de subida não detectado
- F fr – Final de curso da frente não detectado
- F fi – Final de curso esquerdo não detectado

7.5 Relação da força ajustada e tipo de bobina

A programação correcta da bobina da pinça é fundamental para o correcto funcionamento do ajuste da grua. Existem oito tipos de bobinas que podem ser programadas conforme o tipo de bobina seleccionado. Utilizar um tipo de bobina diferente, são seleccionados em teste CoiL

LowP- (lowpower)-Bobina com pouca força

BigP – (Bigpower)-Bobina de maior potencia

ÍMAN-(utiliza um íman)-Bobina com força somente no caso de objectos metalicos

cLOc- (clock)-Utilizada para objectos caros que devem ser difíceis de pegar.

BOB1-(bobina tipo 1)-Bobina com menor resistência e maior eficácia

BOB2-(bobina tipo 2)- Bobina com menor resistência e maior eficácia que a Big 1

BOB3-(bobina tipo 3)- Bobina com menor resistência e maior eficácia que a Big 2

BOB4-(bobina tipo 4)- Bobina com menor resistência e maior eficácia que a Big 3

Deve-se seleccionar a opção mais adequada a pinça porque em função do tipo de bobina realiza-se um control diferente das voltagens que se aplicam em função dos valores seleccionados na opção PPro. Para se comprovar a idoneidade da selecção deve-se ter em conta a abertura e o fecho do gancho enquanto se tem seleccionado um parâmetro da opção cOIL. A dita tensão deve ser suficiente para que a pinça não se abra quando está fechada, em caso contrário deve-se seleccionar outro parâmetro mais adequado. Deve-se ter muito cuidado na selecção do tipo de bobina.

Para ilustrar melhor a utilização da força na pinça podemos observar a seguinte tabela de tensões em função do tipo de bobina instalada.

Tabela de tensões no rebordo da bobina para a pinça, PPro)(Vcc=12v) Esta tabela utiliza-se para que a pinça se comporte sempre da mesma forma.

Tabela 1

	LouP	BIGP	IMAn	CloC	BOB1	BOB2	BOB3	BOB4
T100	11.4 V	11.4 V	11.4 V	11.4 V	11.4 V	11.4 V	11.4 V	11.4 V
T 90	10.6 V	10.6 V	10.6 V	10.6 V	10.6 V	10.6 V	10.6 V	9.8 V
T 80	10.6 V	9.9 V	9.9 V	9.9 V	9.9 V	9.9 V	9.9 V	9.8 V
T 70	9.9 V	9.1 V	9.1 V	9.1 V	9.1 V	9.1 V	9.1 V	8.4 V
T 60	9.1 V	8.4 V	8.4 V	5.3 V	8.4 V	7.6 V	7.6 V	8.8 V
T 50	8.4 V	7.6 V	8.4 V	4.5 V	7.6 V	6.8 V	6.8 V	5.9 V
T 40	8.4 V	6.8 V	8.4 V	3.8 V	6.1 V	6.1 V	5.3 V	5.1 V
T 30	7.6 V	6.1 V	6.1 V	3.0 V	5.3 V	5.3 V	4.5 V	3.0 V
T 20	6.8 V	5.3 V	6.8 V	2.3 V	4.5V	3.8 V	3.0 V	2.3 V
T 10	6.1 V	4.5 V	6.1 V	1.5 V	3.8 V	3.0 V	2.3 V	1.5 V

8 CONSELHOS PRÁCTICOS

1º Ajuste do nível da força “PPro” opção “t xx” sendo xx o nível no quadro 2 para ajustar a tensão.

2º Ajuste do tipo de bobina “Coil” seleccionar uma das oito opções de bobinas Loup, Bigp, Íman, CloC, Bob 1, Bob 2, Bob3 e Bob4. Verificar se a bobina e a correcta.

3º Verificar o funcionamento do sensor de saída de produto

4º Não ajuste a percentagem real, influi muito a habilidade do jogador e também o peso, volume e forma do prémio.

9 AJUSTE STANDARD DE FABRICA.

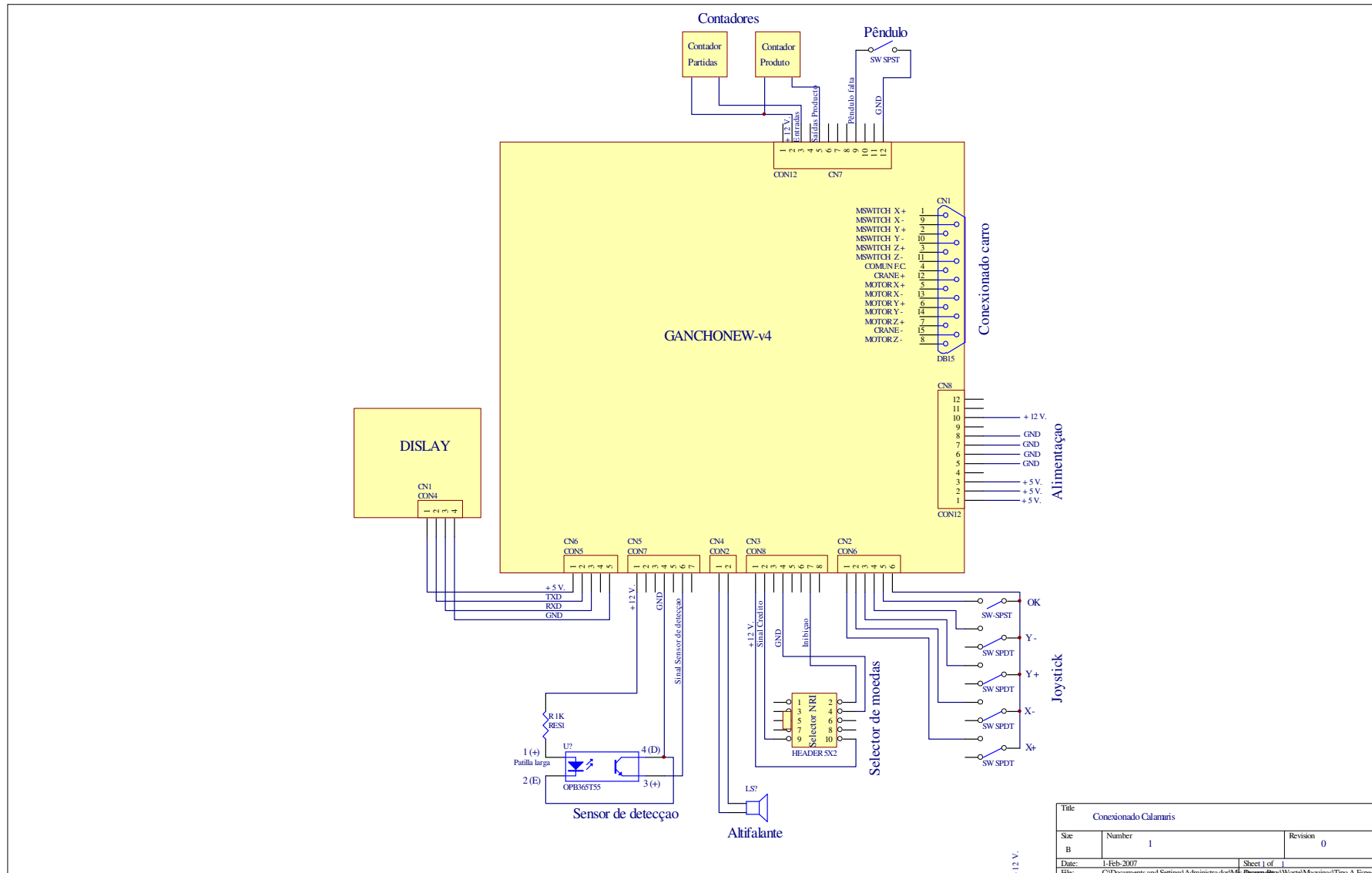
“RECOMENDADO EN CASO DE MAU FUNCIONAMENTO”

*Usado pelo programa 6.04:

OPÇÃO DE MENU	DESCRIÇÃO	VALOR POR DEFEITO
tEst	Test de funcionamento dígitos-motores	
APtP	Ajuste bobina	t100
MrPo	Relação de produtos expendidos (Não modificável)	%
tiMe	Tempo máximo de uma partida	T30
Pin	Possibilidade de activar ou não a expendedora de pins	SI (se leva expend)
coIn	Tipo de moedeiro montado na máquina	MECA
Entr	Contador de moedas entradas	
SaLI	Contador de vendas realizadas	
rEcL	Possibilidade de ter som ocasionalmente	t no
MovE	Possibilidade de control da baixada de gancho	M no
MuSI	Possibilidade de ter som durante o jogo	M Si
dEMo	Partida de demonstração quando não há créditos	NO
PStA	Pulsador START	no
MPin	Mudar a alimentação da expendedora	P 12
oPto	Mudar a lógica de trabalho da opto célula de detecção de saída de produto	PLF
rEto	Tipo de movimento de regresso do gancho	tod
TIMP	Tempo máximo de activação do gancho	t 14
cPin	Contador de pins	
tIc	Nº de tickets ou expendedora	no
PuLS	Programação de Nº de impulsos para obter um determinado Nº de créditos	1P1c
Cred	Programação do Nº de créditos obtidos por certo nº de impulsos	1P1c
cArA	Número de tentativas	no
tPin	Tempo máximo do motor da expendedora	10
coiL	Seleção do tipo de bobina usada na máquina	BIGP
PPin	Accionar expendedora com “OK” no final de partida	no
BOnO	Opção de bonos para partida gratuita	no
SALP	Opção que permite baixar a pinça na parte final da expedição de um objecto	t NO
ALAr	Permite activar/anular o alarme	SI
MrEc	Permite a selecção da melodía ocasional	
MprE	Permite a selecção do som de expedição do producto	MuI
FSPP	Fora de serviço por falta de pins	no
Boni	Bonificação de créditos acumulados	no
InSt	Paragem depois de subir a pinça, antes do deslocamento horizontal	no
rESE	Reset valores por defeito	

10 ESQUEMAS

10.1 Placa C.P.U. Gancho New v4



Title		
Conexiomado Calamaris		
Size	Number	Revision
B	1	0
Date:	1-Feb-2007	
File:	C:\Documents and Settings\Administrador\Meu Desktop\Bran\Worce\Maquinas\Tipo A Espes	