

WORTE



MANUAL TÉCNICO

ÍNDICE

1	DESCRIPCIÓN GENERAL	1
1.1	<i>Precauciones de instalación y mantenimiento</i>	<i>1</i>
2	DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	2
2.1	<i>Coste de la partida</i>	<i>2</i>
2.2	<i>Instrucciones del juego</i>	<i>3</i>
2.2.1	<i>Juego De Bonus Rojo/Verde.....</i>	<i>4</i>
2.2.2	<i>Juego De Riesgo De Los Puntos</i>	<i>4</i>
2.3	<i>Figuras del rodillo.....</i>	<i>5</i>
2.4	<i>Panel de botones.....</i>	<i>5</i>
2.5	<i>Paneles de lámparas.....</i>	<i>5</i>
2.6	<i>Monedas y billetes</i>	<i>5</i>
2.7	<i>Plan de ganancias</i>	<i>6</i>
2.8	<i>Placa CPU.....</i>	<i>7</i>
2.9	<i>Bancos de configuración</i>	<i>8</i>
2.10	<i>Descripción contadores.....</i>	<i>8</i>
3	IMPRESORA.....	9
3.1	<i>Recarga de rodillo de papel</i>	<i>9</i>
3.2	<i>Formato de los Tickets</i>	<i>10</i>
4	MODO TEST	13
4.1	<i>Acceso a modo TEST</i>	<i>13</i>
4.1.1	<i>Selección de menú en modo TEST.....</i>	<i>15</i>
4.2	<i>Desarrollo de los tests (Menú Testeo).....</i>	<i>15</i>
4.2.1	<i>Test de lámparas</i>	<i>15</i>
4.2.2	<i>Test de micros.....</i>	<i>15</i>
4.2.3	<i>Test de rodillo.....</i>	<i>15</i>
4.2.4	<i>Test de sonido.....</i>	<i>16</i>
4.2.5	<i>Test de contadores.....</i>	<i>16</i>
4.2.6	<i>Test de displays</i>	<i>16</i>
4.2.7	<i>Test de aceptación</i>	<i>16</i>
4.2.8	<i>Test de impresora</i>	<i>17</i>
4.2.9	<i>Registro de errores.....</i>	<i>17</i>
4.3	<i>Menú de configuración.....</i>	<i>17</i>
4.3.1	<i>Volumen.....</i>	<i>17</i>
4.3.2	<i>Cambiar fecha</i>	<i>17</i>
4.3.3	<i>Cambiar hora</i>	<i>18</i>
4.3.4	<i>Configurar textos.....</i>	<i>18</i>
4.3.5	<i>Cambiar código de local</i>	<i>18</i>
4.3.6	<i>Configurar número de máquina</i>	<i>18</i>
4.3.7	<i>Configurar caducidad</i>	<i>19</i>
4.3.8	<i>Cambiar número de teléfono</i>	<i>19</i>
4.3.9	<i>Configuración del CIF</i>	<i>19</i>
4.3.10	<i>RESET IPS PWD.....</i>	<i>19</i>
4.4	<i>Menú de contadores</i>	<i>20</i>
4.4.1	<i>Totales</i>	<i>20</i>
4.4.2	<i>Parciales.....</i>	<i>20</i>
4.4.3	<i>Cajón</i>	<i>20</i>
4.4.4	<i>Imprimir contabilidad</i>	<i>20</i>
5	ESQUEMAS TÉCNICOS.....	22
6	TABLA DE CÓDIGO DE ERRORES	33

MEMORIA TÉCNICA

1 DESCRIPCIÓN GENERAL



Atención no instale ni ponga en servicio la máquina sin haber leído antes el contenido de este manual.

Es una máquina recreativa de tipo A, que además de proporcionar un tiempo de uso o de juego puede conceder eventualmente un premio a través de puntos impresos en tickets en función de la habilidad y destreza o conocimiento del jugador.



La máquina permite conseguir puntos que serán impresos en tickets, los cuales podrán ser canjeados por obsequios. Estos tickets podrán ser acumulables.

Esta máquina recreativa de habilidad tipo A está basada en una tarjeta "Pluto 5 de Heber Ltd".

La tensión requerida por la máquina para mantenerse en funcionamiento es 230 V. Debe de ir debidamente conectada a tierra.

El monedero T40C es del fabricante "JOFEMAR" y acepta (dependiendo de la versión de juego) monedas de 20 cts, 0,50, 1 y 2 Euros y un lector de billetes NV8 de "Innovative Technology Limited (ITL)" que acepta billetes de 5 y 10 Euros.

La impresora de tickets **TG558-S58P** de "CUSTOM" la cual dispone de un dispositivo de aviso de final de papel.

Los contadores mecánicos y electrónicos están provistos de un sistema de alarma ante su desconexión.

1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento

◆ Desembalaje:

Antes de desembalar la máquina examinar su embalaje, en caso de detectar deformaciones, examinar cuidadosamente la máquina.

◆ **Transporte:**

Para desplazar la máquina, hágase en posición vertical.

El asa y las ruedas de la parte posterior permiten un desplazamiento cómodo por parte del operador.

◆ **Mantenimiento.**

En caso de necesitar realizar el cambio de alguna lámpara o la desconexión de cualquier dispositivo es necesario **apagar la máquina**, de no seguir esta norma se podrían causar daños a la máquina.

◆ **Instalación:**

La toma de corriente ha de cumplir con las especificaciones que figuran en la placa identificativa. La instalación debe disponer de una toma de tierra adecuada.

◆ **Limpieza de la máquina:**

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

Es conveniente revisar que las partes de ventilación no se encuentren obstruidas, si lo estuviesen, se procedería a su limpieza.

2 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

2.1 Coste de la partida

El precio de la partida (dependiendo de la versión de juego) será de 0,20, 0,50, 1 ó 2 €, pudiéndose acumular un máximo de 200 créditos.

Los premios consisten en puntos otorgados al jugador en el transcurso del juego. Estos puntos podrán ser, bien acumulados, hasta un máximo de 9999 puntos, o bien cobrados (cuando se agote el crédito), ambas opciones a voluntad del jugador. En el momento de cobrar se expenderá un ticket en el que constará la cantidad acumulada de puntos y que podrá ser canjeado por los regalos mostrados en el frontal de la máquina.

2.2 Instrucciones del juego

El juego comienza al pulsar el botón de **“START”** o de forma automática transcurridos 5 segundos.

Mediante un rodillo se irán ofreciendo al jugador diferentes valores numéricos (del 1 al 7) para que el jugador intente sumar 7 en cada una de las 5 manos disponibles a tal efecto. Para ello dispondrá de un máximo de 10 lances por partida para conseguirlo.

Para trasladar el número ofrecido al jugador a una de las manos o bien sumarlo al que ya posea ésta se deberá pulsar el botón correspondiente a la mano elegida: **“MANO1”**, ..., **“MANO5”**.

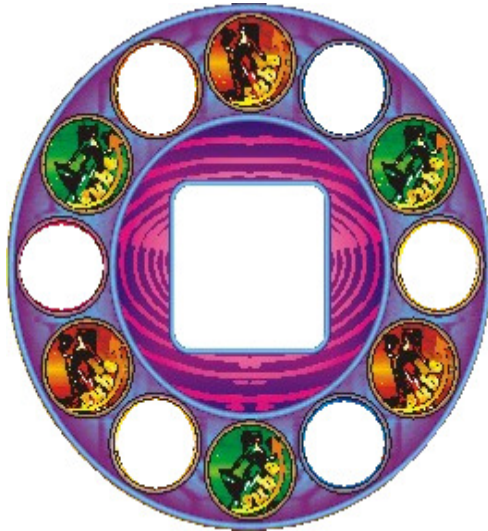
Cada vez que se consigue sumar un 7 se encenderá el indicador luminoso situado debajo de la mano correspondiente.

El premio obtenido estará en función del número de manos que al final de la partida contengan 7. Como mínimo debe haber conseguido dos manos con 7 para obtener premio. Dicho premio consistirá en puntos acumulables que serán impresos en un ticket canjeable por los regalos expuestos.

Si el rodillo nos ofrece un comodín se completarán las cinco manos con 7 y la partida finaliza sin opción a riesgo.

Si se consiguen dos 7 al finalizar la partida se entra en el **Juego De Bonus Rojo/Verde**. Si se consiguen 3 o más se pueden arriesgar en el juego de **Riesgo De Los Puntos**. Estos juegos se describen a continuación.

2.2.1 Juego De Bonus Rojo/Verde



Si al agotarse los 10 lances se consiguieron dos 7, se entrará en el juego de bonus rojo/verde. En este juego se hace un sorteo en el disco central entre bonos rojos y verdes y se iluminará un nuevo indicador en la banda de bonus del color conseguido. Para conseguir los 10 puntos que ofrece este juego es necesario conseguir los seis bonos de la misma columna. En la siguiente figura se muestran los indicadores luminosos que entran sorteo.

2.2.2 Juego De Riesgo De Los Puntos

Si al finalizar la partida se consiguió completar de tres a cinco 7, los puntos obtenidos se podrán cobrar o arriesgar. Para ello se deberá utilizar el pulsador “**COBRAR**” o el de “**RIESGO**” según el caso.

En este juego entran en juego los indicadores que se destacan en la siguiente imagen, con el significado indicado a continuación.



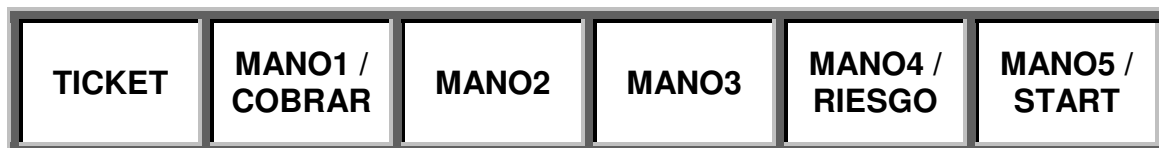
- **DOBLE:** Doblar la puntuación.
- **REPITA:** Repetir la tirada.
- **NADA:** Perder los puntos.
- **PARTIDA GRATIS:** Obtener una partida gratis.

2.3 Figuras del rodillo

Las figuras del rodillo se van mostrando cíclicamente y su distribución es la siguiente:



2.4 Panel de botones



2.5 Paneles de lámparas

En cada lateral de la ruleta se encuentran dos paneles de lámparas compuestos por 6 lámparas cada uno, uno de lámparas rojas y otro de verdes. Éstas son las utilizadas en el denominado “Juego De Bonus Rojo/Verde”. Como ya se indicó, este juego se culmina al conseguir encender las seis lámparas del mismo panel, conservándose para posteriores partidas las de la otra columna.

2.6 Monedas y billetes

El monedero acepta (dependiendo de la versión de juego) monedas de **20 cts., 50 cts., 1 Euro y 2 Euros** y el lector de billetes acepta billetes de **5 y 10 Euros**.

Cuando se introduce un billete y éste es reconocido por la máquina, si no se confirma su aceptación (pulsando “**START**”) antes de 8 segundos, éste será devuelto automáticamente. La máquina sólo acepta billetes cuando no hay créditos.

2.7 Plan de ganancias

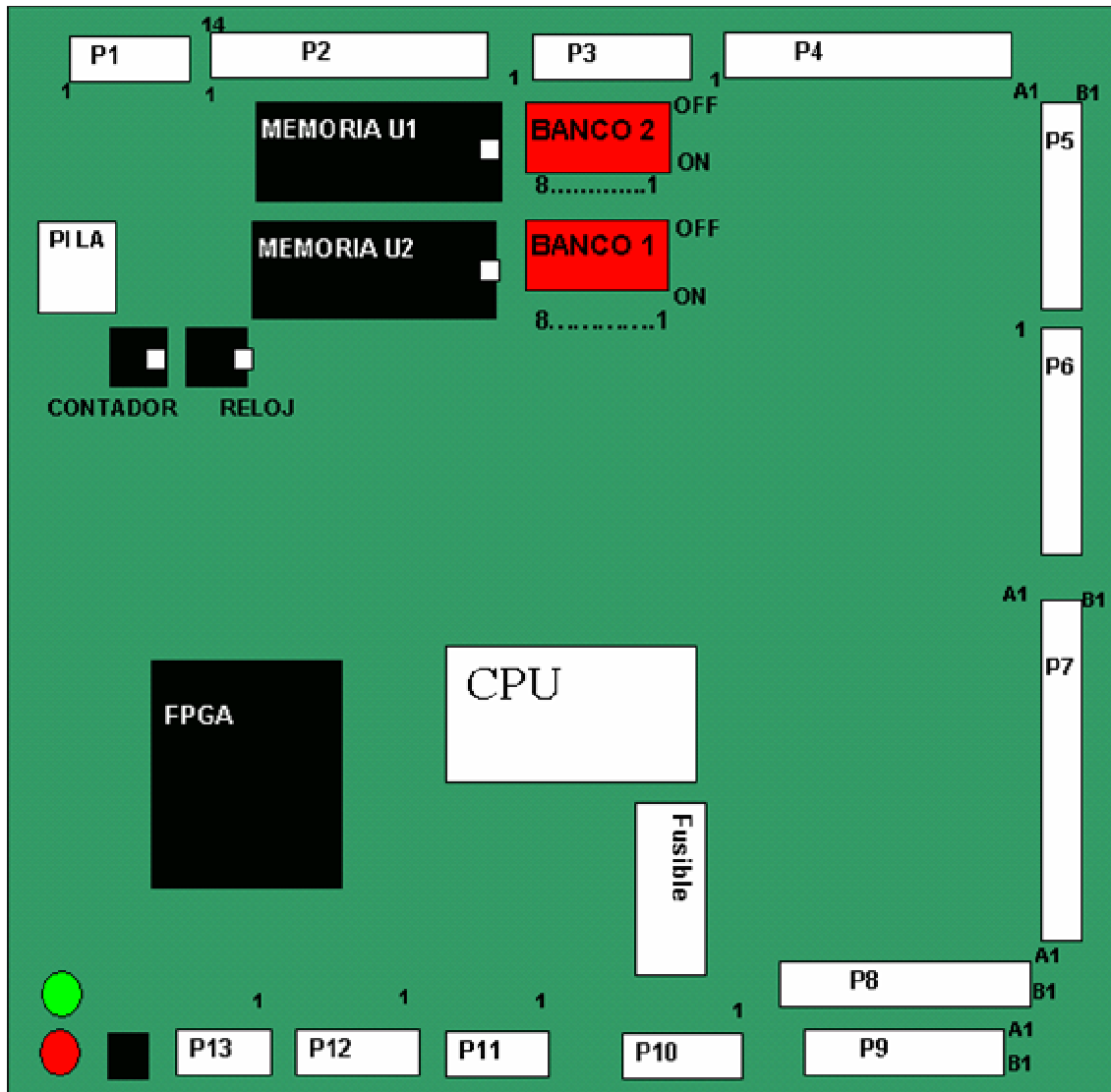
A continuación se detallan la distribución de puntos para cada uno de los casos:

- 2 Sietes \Rightarrow Incrementa en 1 el número de la banda de bonus rojos/verdes.
- 3 Sietes \Rightarrow 20 puntos.
- 4 Sietes \Rightarrow 40 puntos.
- 5 Sietes \Rightarrow 100 puntos.
- Figura “comodín” \Rightarrow 100 puntos (premio directo sin opción a riesgo).
- Completando columna de bonus Rojos/Verdes \Rightarrow 10 puntos.

Los puntos conseguidos durante el transcurso de las partidas realizadas por el jugador podrán ser impresos en un ticket mediante la pulsación del botón “**TICKET**” o cuando éstos alcancen un valor de 9999.

Una vez impresos podrán ser canjeados por los diferentes premios expuestos en la máquina.

2.8 Placa CPU



NOTA: En el conector P5 los pines A1 y B1 se corresponden con el 2º espadín de cada fila respectivamente, el 1º no se tiene en cuenta.

2.9 Bancos de configuración

BANCO 1

Microinterruptor	FUNCIÓN	POSICIÓN	DESCRIPCIÓN
1	No se utiliza	Cualquiera	
2	No se utiliza	Cualquiera	
3	No se utiliza	Cualquiera	
4	No se utiliza	Cualquiera	
5	No se utiliza	Cualquiera	
6	No se utiliza	Cualquiera	
7	No se utiliza	Cualquiera	
8	Modo Demostración	ON	Activado
		OFF	Desactivado

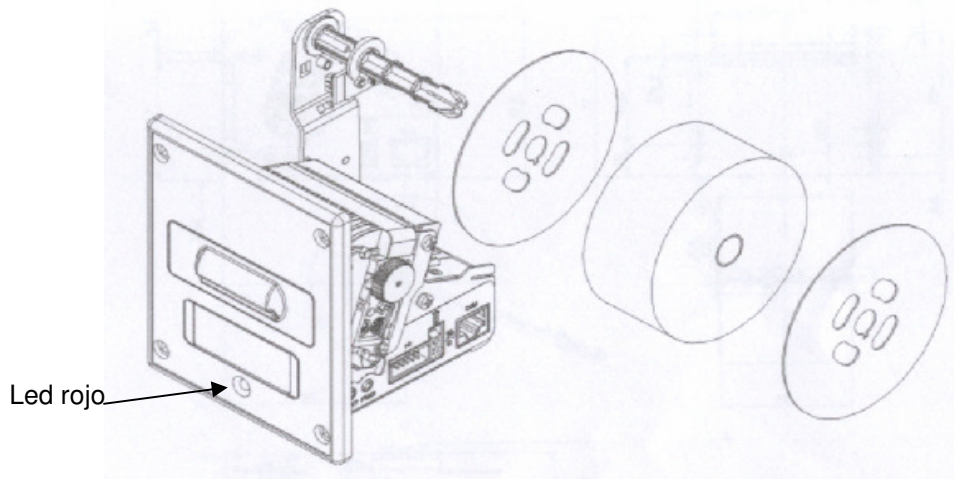
2.10 Descripción contadores

Existen dos tipos de contadores: electrónico y electromecánicos.

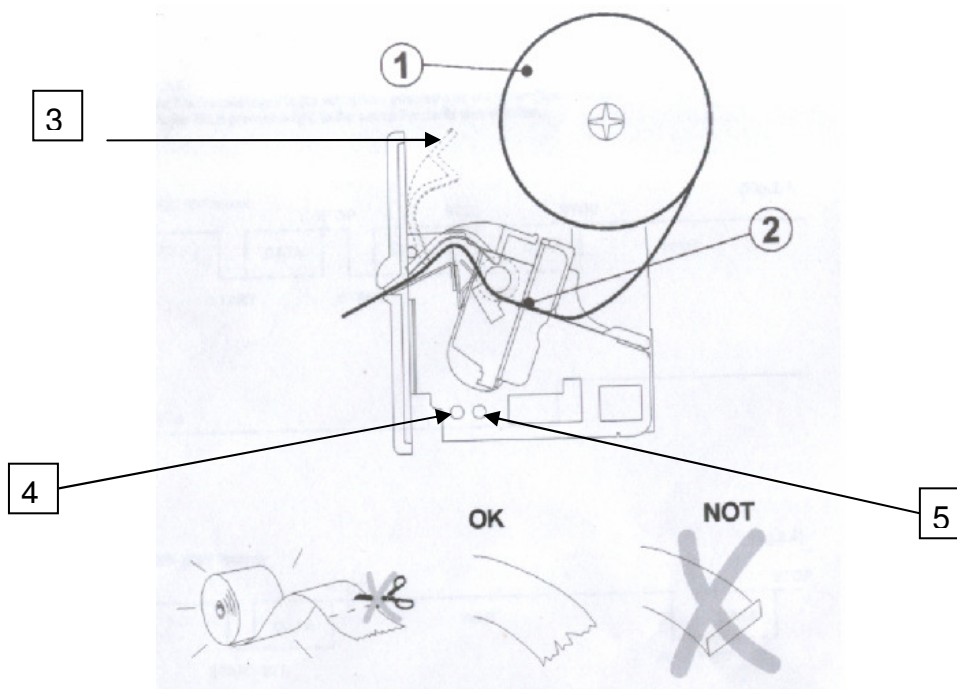
1. El **contador electrónico** se encuentran en el integrado modelo 24C04 situado en la placa de control PLUTO 5 en la parte superior izquierda (junto a la pila). En el se almacenarán las cantidades de tickets, monedas, billetes, partidas y puntos dados.
2. Los dos **contadores electromecánicos** se ubican en la parte inferior del mueble a la izquierda y son visibles al abrir la puerta inferior:
 - **Partidas:** En el contador se reflejarán los créditos jugados en la máquina, así como los pasos que se haya hecho avanzar a los contadores en test para comprobar su funcionamiento. (En unidades de 0,20, 0,50, 1 ó 2 según el precio del crédito).
 - **Puntos:** En el contador se reflejarán los puntos dados por la máquina, así como los pasos que se haya hecho avanzar los contadores en test para comprobar su funcionamiento.

3 IMPRESORA

3.1 Recarga de rodillo de papel



Presionando las pestañas del eje que soporta el rollo de papel se retira el lateral de plástico que aguanta el rollo, lo que permite la extracción del mismo.



Para colocar un nuevo rollo (1) hacerlo como se indica en la figura superior, cortando el papel de la forma adecuada. Al introducir el papel en (2) teniendo la impresora encendida esta lo sacará automáticamente hacia delante.

Una vez repuesto el papel asegurarse de que la tapa (3) queda cerrada contra la impresora, de lo contrario esta no funcionará.

El pulsador (4) permite hacer una impresión de prueba.

El pulsador (5) permite sacar papel sin imprimir.

El led rojo del frontal de la impresora presenta los siguientes estados:

- **Encendido:** la impresora esta imprimiendo o en disposición de hacerlo.
- **Parpadeando:** la impresora está sin papel.
- **Apagado:** la impresora esta cargando el papel o fuera de servicio.

3.2 Formato de los Tickets

La impresora que se encuentra en la parte frontal de la máquina imprimirá tickets en los que conste el nombre de la empresa, logotipo, C.I.F. y teléfono de la empresa y la cantidad de puntos obtenidos. Además se hará constar la hora y fecha del momento en el que ha sido impreso el ticket así como la fecha en la que caducará y una serie de números y un código de barras para la gestión de premios.

- *Ticket de puntos*



En la parte superior del código de barras se incluye para verificación del mismo:

- LLLL**: código del local.
- MMMM**: número máquina.
- PPPP**: puntos.
- TTTT**: fecha caducidad.



Al leer el código de barras con un dispositivo configurado para lectura del formato **EAN13** aparecerá en pantalla un número que debe coincidir con los doce que se encuentren encima del código, más uno de checksum (13 en total). Si el primero de la izquierda es cero, éste no aparecerá (leyendo 12 dígitos en total).

- **Ticket de contabilidad**

```

      W
     / \
    /   \
   /     \
  /       \
 /         \
/           \
V           V
  WORTE
  CIF: B-66480911
  TELF: 966456116

Local: ESTABLECIMIENTO
T.recaud. num: 3
Num. de maquina: 0

Valor > Fecha Act - Fecha Ant - Result
      (11/02/2004) (00/00/00)

Partidas > 1 - 1 - 0
Cajon:
Monedas de 0,20 - 0€
Monedas de 1 - 0€
Monedas de 2 - 0€
Billetes de 5 - 0€

TOTAL----- 0.00€

Tickets:
Hasta 200 puntos - 0
Hasta 400 puntos - 0
Hasta 800 puntos - 0
Hasta 1000 puntos - 0
Mas de 1500 puntos - 0
Total - 0 Tickets.
Total puntos - 0 Puntos.

PORCENTAJES:
Maquina = 0.00%

Local = ____%

-----
OBSERVACIONES:

-----

FIRMA:

```

} CIF y numero de telefono de WORTE

} Cantidad en euros de cada moneda en el cajón y la suma total

} Número de tickets impresos y puntos dados

} Porcentaje parcial de la máquina y porcentaje de local

4 MODO TEST

4.1 Acceso a modo TEST

La máquina, si está en funcionamiento normal, entrará en “**MODO TEST**” cuando se posicione el interruptor de test, que está en la parte interior frontal izquierda de la máquina, en la posición “test” en ese momento la máquina se reiniciará y arrancará en el menú de test.

Si se encuentra fuera de servicio con un código de error, además de posicionar el interruptor de test será necesario apagar y volver a encender la máquina para que ésta entre en test.

Para salir del “**MODO TEST**”, el interruptor de test se sitúa en su posición de juego y la máquina se reiniciará y arrancará en juego.

En modo test los menús principales son:

- ◆ **TESTEO**
- ◆ **CONFIGURACIÓN**
- ◆ **CONTADORES**

Cada uno de estos menús presenta los siguientes submenús:

•TESTEO

- LÁMPARAS
- MICROS
- RODILLO
- SONIDO
- CONTADORES
- DISPLAYS
- ACEPTACIÓN
- REGISTROS ERROR
- TEST IMPRESORA

•CONFIGURACIÓN

- VOLUMEN
- FECHA
- HORA
- CONF TEXTOS
 - Establecimiento
 - Operador
- CONF. COD. LOCAL
- CONF. N. MÁQUINA
- CONF. CADUCIDAD
- CONF. N. TELÉFONO
- CONF. N. CIF
- RESET IPS PWD

•CONTADORES

- GENERALES
 - Partidas
 - Puntos
 - Tickets
 - A.Tickets
 - Test CM
- PARCIALES
 - Partidas
 - Puntos
 - Tickets
 - T200
 - T400
 - T800
 - T1000
 - T+1000
- CAJÓN
 - TOTAL
 - 0,20
 - 0,50
 - 1,00
 - 2,00
 - 5,00
 - 10,00
- IMPRIMIR CONT.

4.1.1 Selección de menú en modo TEST

A continuación se describen las funciones asignadas a los botones para el desplazamiento en los menús.

MANO3: Se utiliza para avanzar a la siguiente opción del menú.

MANO2: Se utiliza para retroceder en las opciones del menú.

START: Se utiliza para entrar en el menú seleccionado el display.

TICKET: Se utiliza para salir del submenú actual.

4.2 Desarrollo de los tests (Menú Testeo)

4.2.1 Test de lámparas

Este test permite comprobar el funcionamiento de lámparas mediante el encendido de grupos de ellas.

Para seleccionar un grupo de lámparas, se puede utilizar el botón “**START**”, mediante sucesivas pulsaciones de dicho botón se van encendiendo diferentes grupos de lámparas.

Para salir de este test pulsar “**TICKET**”.

4.2.2 Test de micros

Este test permite verificar el correcto funcionamiento del micro de la puerta inferior, así como el sensor de la ruleta. En el display se visualizará el valor “0” ó “1” según esté desactivado o activado (el sensor de la ruleta se da al contrario “0” para activado y “1” para desactivado).

Para salir de este test pulsar “**TICKET**”.

4.2.3 Test de rodillo

Con este test es posible comprobar el funcionamiento del rodillo al presionar el botón de “**START**”. El empezará a girar durante unos segundos, deteniéndose en la figura del Joker.

Para salir de este test pulsar “**TICKET**”.

Si el funcionamiento es correcto aparecerá en el display **“REEL OK”**. En caso contrario muestra el mensaje de error **“REEL 1 OPTO ERR”**.

4.2.4 Test de sonido

En este test se puede verificar el sonido de la máquina.

Pulsando **“START”** se escucha un sonido que indicará el correcto funcionamiento del altavoz.

Para salir de este test pulsar **“TICKET”**.

4.2.5 Test de contadores

Al presionar el botón de **“START”** todos los contadores mecánicos serán activados de arriba abajo, en el siguiente orden:

- **CONTADOR ENTRADAS:** Total partidas.
- **CONTADOR SALIDAS:** Total puntos.

Para salir de este test pulsar **“TICKET”**.

4.2.6 Test de displays

Este test permite inspeccionar si todos los segmentos de los displays funcionan correctamente.

Al pulsar el botón **“START”** cada dígito se iluminará mostrando los números de **9** a **0** y finalmente un **“punto”**.

Para salir de este test pulsar **“TICKET”**.

4.2.7 Test de aceptación

La función de este test es comprobar si la máquina acepta billetes y monedas, además de verificar si el monedero acepta e identifica las monedas correctamente.

Al presionar el botón **“START”** podremos introducir las monedas y billetes que deseemos comprobar y cuando sean aceptados, en el display podremos ver su valor.

Si se pulsa el botón **“TICKET”** se sale de este test.

4.2.8 Test de impresora

La función de este test es comprobar que la máquina imprime correctamente los tickets que se deben dar al jugador.

Al presionar el botón “**START**” se imprimirá un ticket de puntos en el que consten todos los datos mencionados en el apartado 3.2.

Si se pulsa el botón “**TICKET**” se sale de este test.

4.2.9 Registro de errores

- Ver

En este menú se pueden ver los 10 últimos errores sucedidos en la máquina.

- Borrar

En este menú se pueden borrar los errores almacenados en la máquina.

4.3 Menú de configuración

4.3.1 Volumen

En este ajuste se puede ajustar el volumen del sonido de la máquina. Se accede pulsando “**START**”.

El volumen se ajusta pulsando “**MANO3**” para subirlo y “**MANO2**” para bajarlo. El nivel de volumen se refleja por medio de los símbolos “*****”. Durante este test se escucha un sonido que indicará el nivel de volumen fijado.

Una vez alcanzado el volumen deseado, salir del ajuste pulsando “**TICKET**”.

4.3.2 Cambiar fecha

La fecha se ajusta: mediante el botón “**MANO3**” para cambiar entre el día, mes y año y con el botón “**MANO2**” para retroceder de año a mes y a día. Con el botón “**TICKET**” se introduce el valor deseado. La fecha se presenta en el display. Una vez establecida la fecha se pulsa “**START**” para aceptar y salir.

4.3.3 Cambiar hora

La hora se ajusta: mediante el botón “**MANO3**” para cambiar entre hora y minutos y con el botón “**MANO2**” para retroceder de minutos a horas. Con el botón “**TICKET**” se introduce el valor deseado. La hora se presenta en el display. Una vez establecida la hora se pulsa “**START**” para aceptar y salir.

4.3.4 Configurar textos

- **Cambiar establecimiento**

Este ajuste permite cambiar el nombre del local que será impreso en los tickets de puntos. La localización de la máquina se puede cambiar pulsando el botón “**START**”. Para a continuación usando los botones “**MANO2**” y “**MANO3**” para desplazarnos e introducir con el botón “**TICKET**” el valor deseado en el carácter que tengamos seleccionado.

- **Cambiar operador**

Permite cambiar el nombre del operador de la máquina pulsando el botón “**START**”. Para a continuación usando los botones “**MANO2**” y “**MANO3**” para desplazarnos e introducir con el botón “**TICKET**” el valor deseado en el carácter que tengamos seleccionado.

4.3.5 Cambiar código de local

Este ajuste permite cambiar el código de local que será impreso en los tickets de puntos que son dados al jugador. El código del local se puede cambiar pulsando el botón “**MANO3**” para desplazarse hacia la derecha y “**MANO2**” para desplazarse hacia la izquierda por cada uno de los cuatro dígitos o letras. Pulsando “**TICKET**” se incrementa el valor de cada posición.

Para aceptar los cambios y salir de este menú pulse “**START**”.

4.3.6 Configurar número de máquina

Este ajuste permite asignar un número a la máquina. Este número estará reflejado en el código de barras de los tickets de puntos. Consta de cuatro dígitos. Para modificarlo se recorren los dígitos pulsando los botones “**MANO3**” para desplazarse hacia la derecha y “**MANO2**” para desplazarse hacia la izquierda. Pulsando “**TICKET**” se incrementa el valor de cada dígito.

Para aceptar los cambios y salir de este menú pulse “**START**”.

4.3.7 Configurar caducidad

Este ajuste permite modificar el período de validez, en días, de los tickets de premio. Este dato se refleja en los tickets en forma de fecha de caducidad (sumando el valor introducido a la fecha de emisión del ticket). Consta de tres dígitos. Para modificarlo se recorren los dígitos pulsando los botones “**MANO3**” para desplazarse hacia la derecha y “**MANO2**” para desplazarse hacia la izquierda. Pulsando “**TICKET**” se incrementa el valor de cada dígito.

Para aceptar los cambios y salir de este menú pulse “**START**”.

4.3.8 Cambiar número de teléfono

Este ajuste permite cambiar el número de teléfono que será impreso en los tickets de puntos que son dados al jugador. El número de teléfono se puede cambiar pulsando el botón “**MANO3**” para desplazarse hacia la derecha y “**MANO2**” para desplazarse hacia la izquierda por cada uno de los dígitos y accionando “**TICKET**” para incrementar el valor de cada posición.

Para aceptar los cambios y salir de este menú pulse “**START**”.

4.3.9 Configuración del CIF

Este ajuste permite introducir el número del NIF que será impreso en los tickets de puntos que son dados al jugador. El número del NIF se puede cambiar pulsando el botón “**MANO3**” para desplazarse hacia la derecha y “**MANO2**” para desplazarse hacia la izquierda por cada uno de los dígitos y accionando “**TICKET**” para modificar el valor del dígito.

Para aceptar los cambios y salir de este menú pulse “**START**”.

4.3.10 RESET IPS PWD

Permite borrar la contraseña IPS asignada a la máquina. Una vez borrada dicha contraseña, la máquina deberá ser nuevamente configurada antes de su recaudación.

4.4 Menú de contadores

En este apartado podremos consultar el valor que tienen los diferentes contadores electrónicos de la máquina. Pulsando “**MANO3**” nos desplazamos de un tipo de contador a otro y se visualizan al lado sus valores.

Si se pulsa el botón “**TICKET**” se sale al menú anterior.

4.4.1 Totales

- **Partidas:** total de partidas jugadas en la máquina.
- **Puntos:** total de puntos dados.
- **Tickets:** total de tickets impresos.
- **AC.tickets:** total de tickets de contabilidad impresos.
- **Test CM:** total de pasos dados en los contadores electromecánicos en modo test.

4.4.2 Parciales

- **Partidas:** parcial de partidas jugadas.
- **Puntos:** parcial de puntos dados.
- **Num tickets:** parcial de tickets dados.
- **Tickets hasta 200:** parcial de tickets dados por una suma igual o inferior a 200 puntos.
- **Tickets hasta 400:** parcial de tickets dados por una suma igual o inferior a 400 puntos.
- **Tickets hasta 800:** parcial de tickets dados por una suma igual o inferior a 800 puntos.
- **Tickets hasta 1000:** parcial de tickets dados por una suma igual o inferior a 1000 puntos.
- **Tickets más de 1000:** parcial de tickets dados por una suma mayor de 1000 puntos.

4.4.3 Cajón

- **TOTAL:** Total de dinero que ha ido a caja en la máquina. Se mide en unidades de 0,20 €.
- **Monedas 0,20 €:** Monedas de 0,20 € que han ido a caja en la máquina.
- **Monedas 0,50 €:** Monedas de 0,50 € que han ido a caja en la máquina.
- **Monedas 1,00 €:** Monedas de 1,00 € que han ido a caja en la máquina.
- **Monedas 2,00 €:** Monedas de 2,00 € que han ido a caja en la máquina.
- **Billetes 5,00 €:** Billetes de 5,00 € que han ido a caja en la máquina.
- **Billetes 10,00 €:** Billetes de 10,00 € que han ido a caja en la máquina.

4.4.4 Imprimir contabilidad

Se imprime una copia con la contabilidad parcial de la máquina.

**PLANOS
Y
ANEXOS**

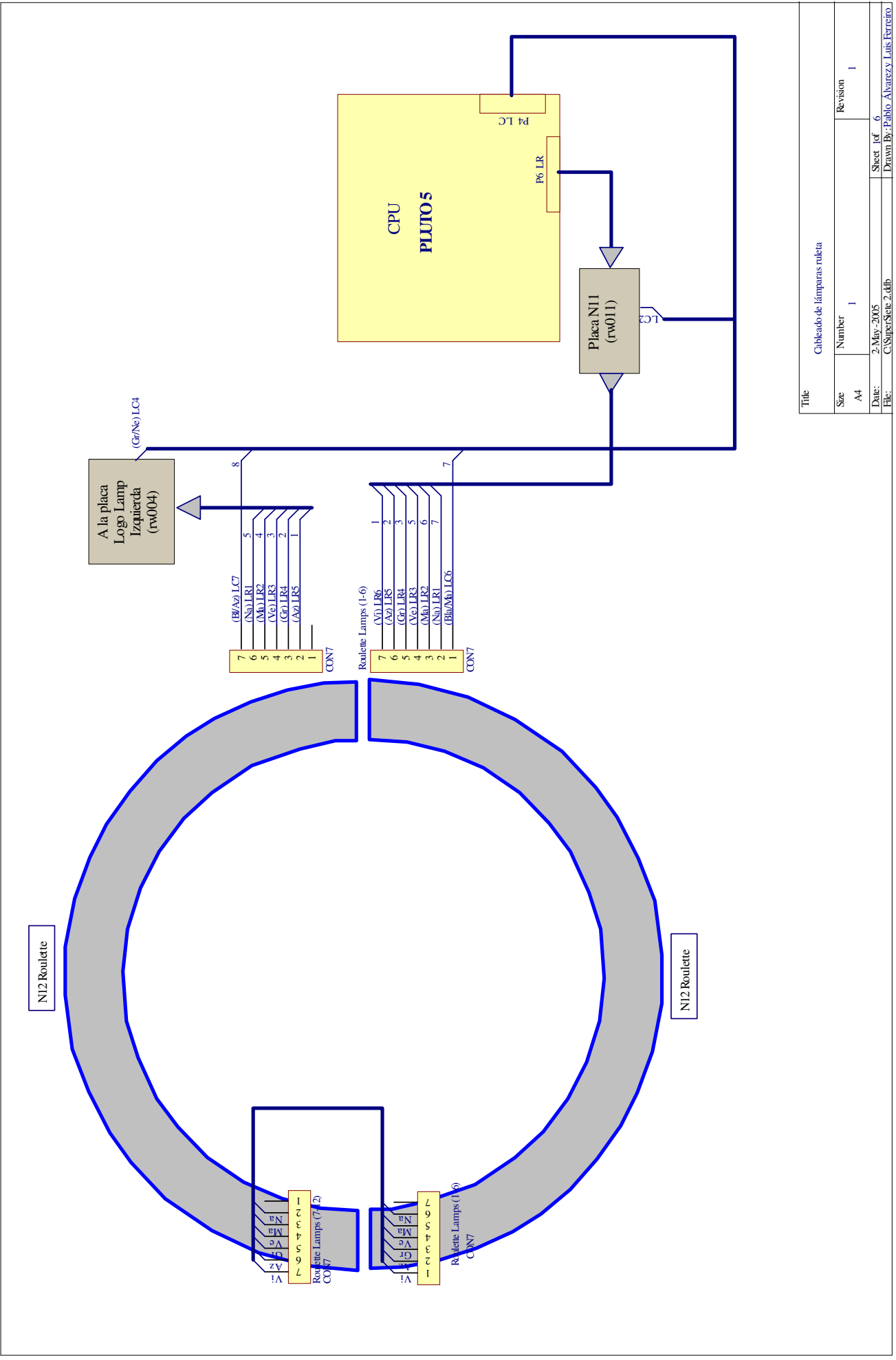
5 *Esquemas Técnicos*

Los esquemas de cableado son:

- Esquema cableado de luces de la ruleta (pag 23).
- Esquema cableado alimentaciones y tomas de tierra (pag 24).
- Esquema cableado luces de botones (pag 25).
- Esquema cableado display VFD, botones, micros, contadores y selectores monedas/billetes (pag 26).
- Esquema de cableado del rodillo y comunicaciones (pag 27).
- Lámparas de logos y rodillo (pag 28).

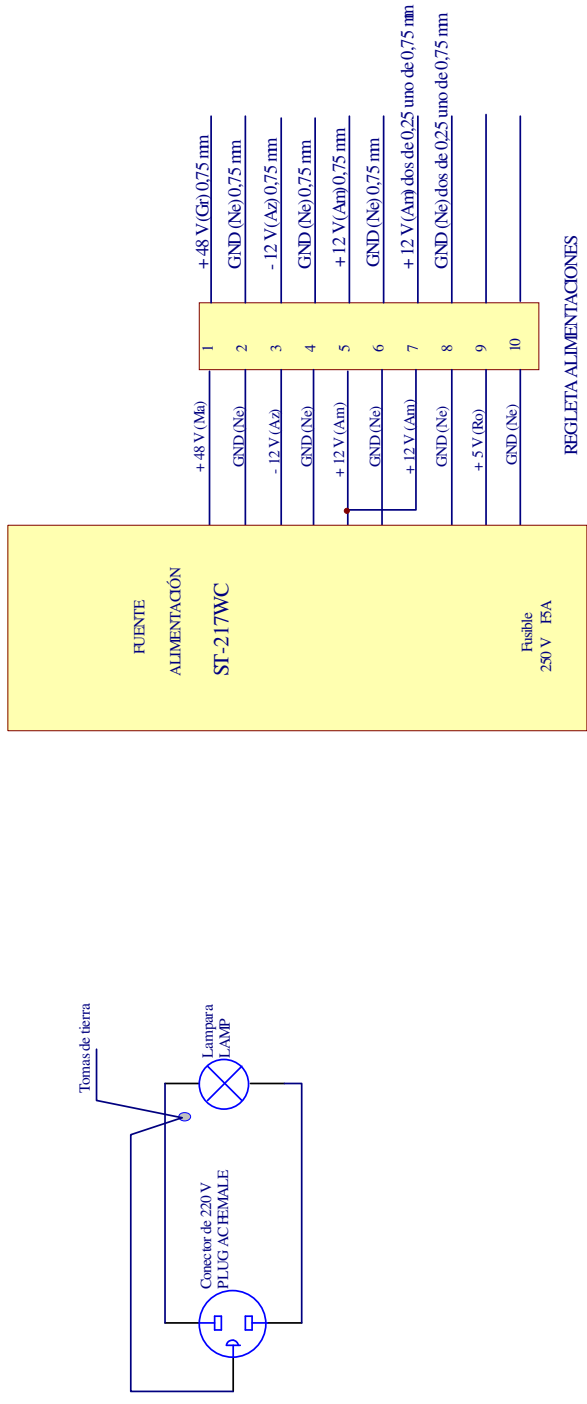
Los esquemas técnicos que se adjuntan son:

- Esquema placa ruleta N° 12 (pag 29).
- Esquema placa lámparas N° 11 (pag 30).
- Esquema placa lámparas N° 4 (pag 31).
- Esquema placa lámparas N° 1 (pag 32).

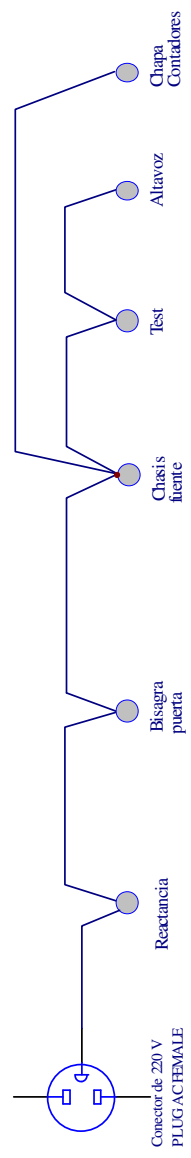


Title		Cableado de lámparas ruleta	
Size	Number	Revision	
A4	1	1	
Date:	2-May-2005	Sheet of	6
File:	C:\Super\Scie 2.dfb	Drawn By:	Pablo Alvarez y Luis Ferrerito

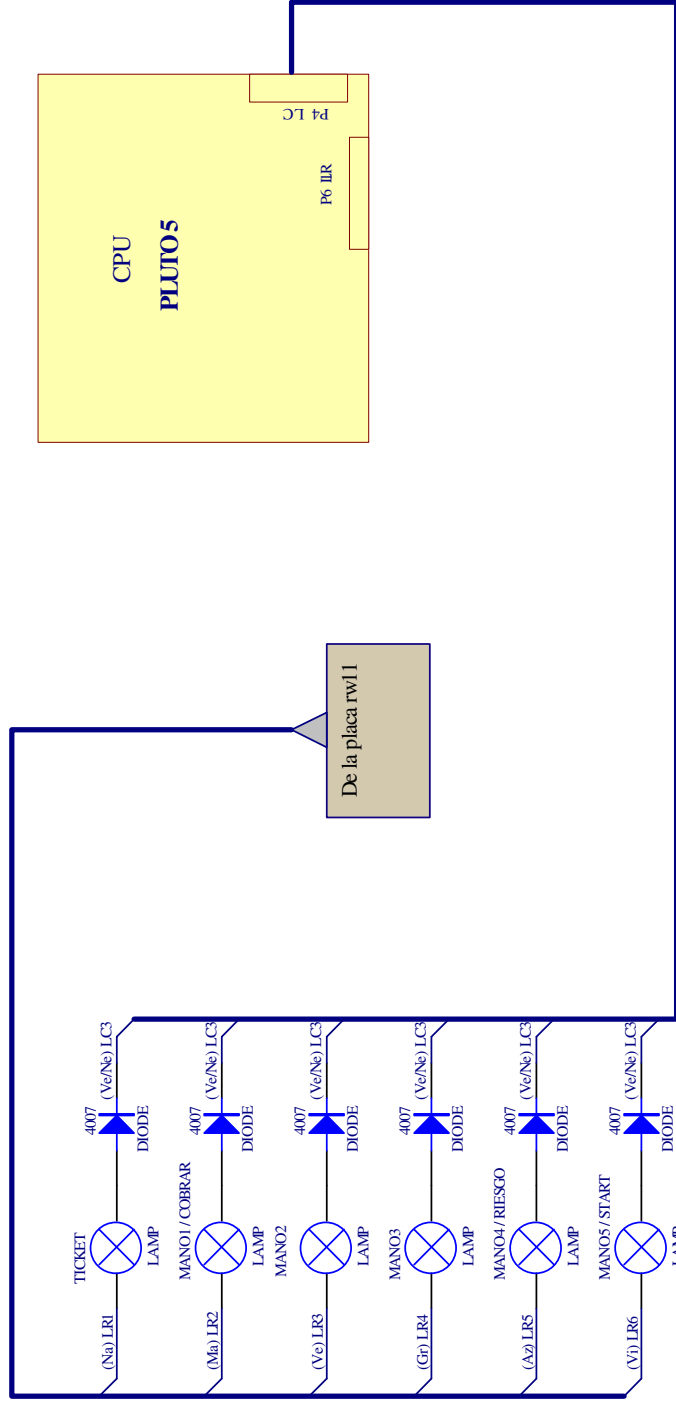
ALIMENTACIONES



TOMAS DE TIERRA (0,75 mm)

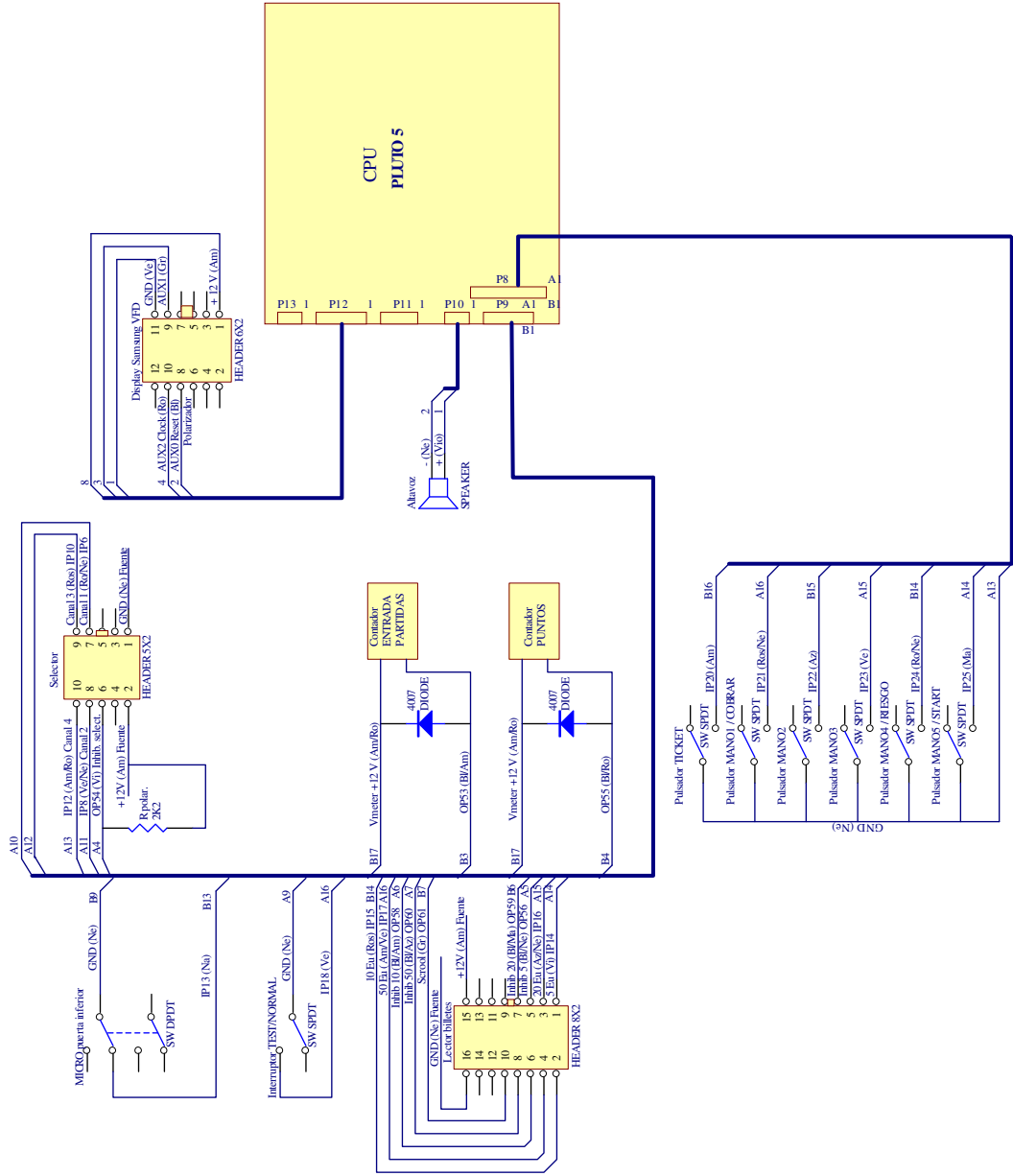


Title		Cableado alimentaciones y tomas de tierra	
Size	Number	Revision	
A4	2		2
Date:	2-May-2005		Sheet 2 of 6
File:	C:\Super\Scie 2.dfb		Drawn By: Pablo Alvarez

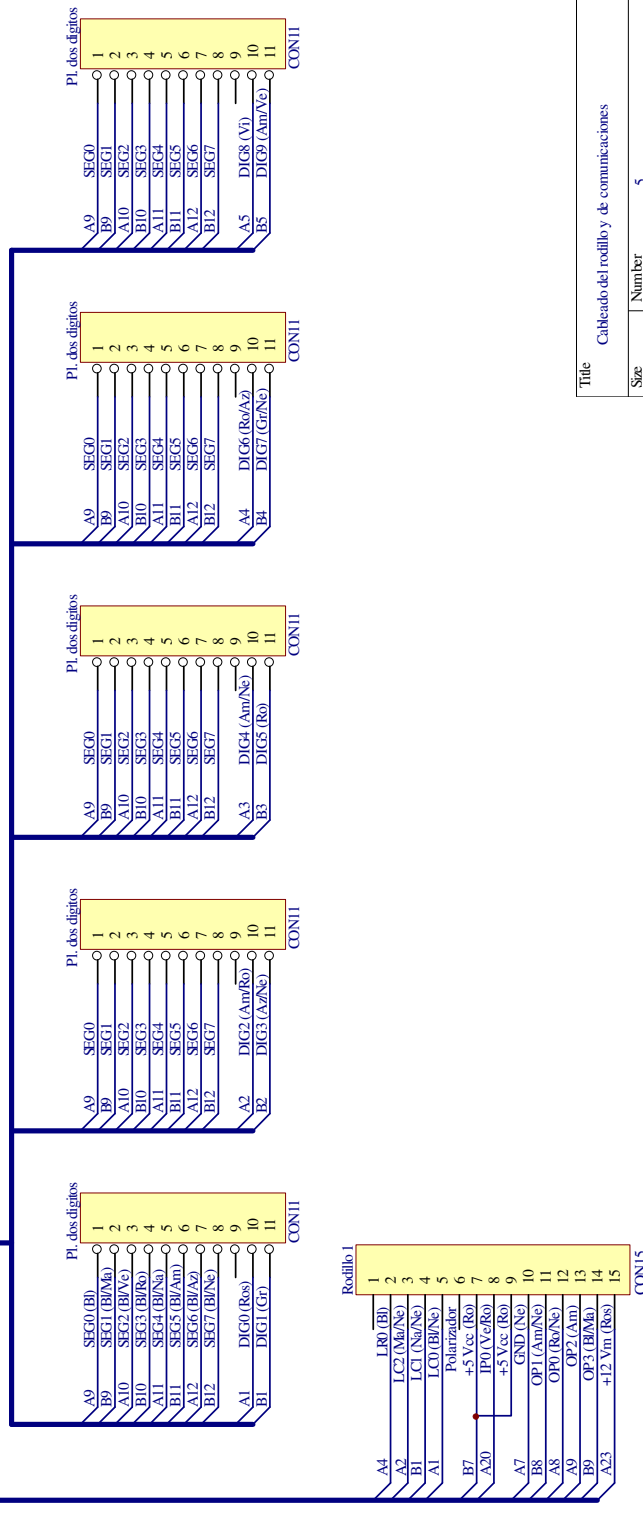
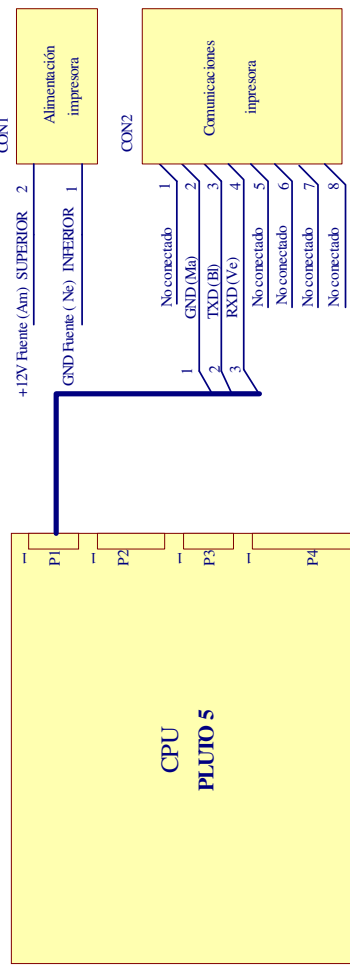


Title: Cableado limparas de los botones

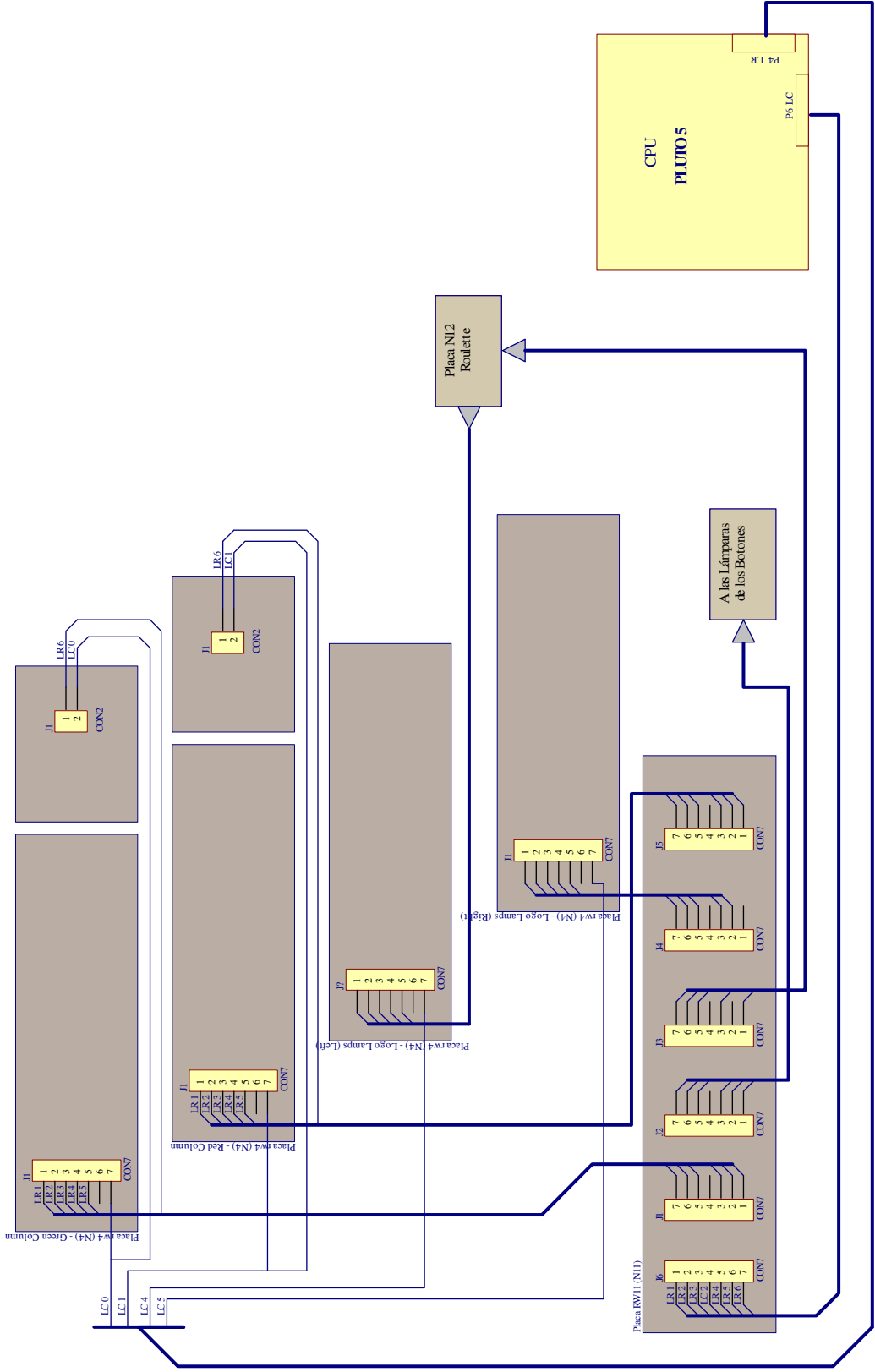
Size	Number	Revision
A4	3	1
Date:	29-Apr-2005	
File:	C:\Shper\Stee.dbb	
	Sheet 3of 6	
	Drawn By: Pablo Alvarez	



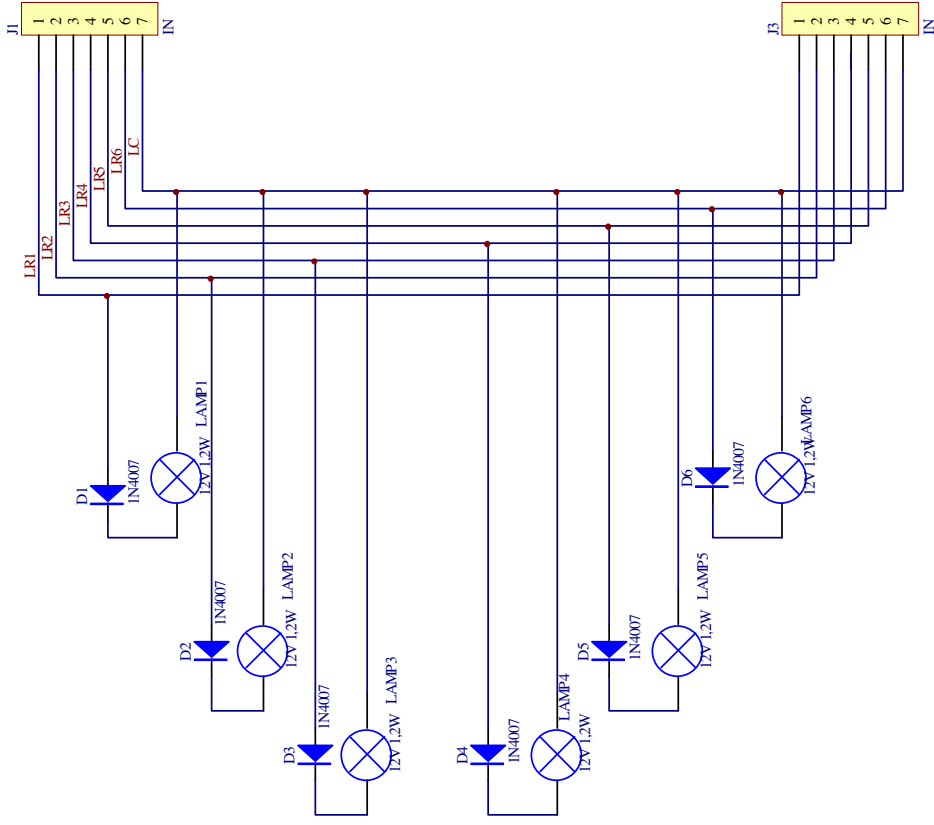
Title: Gabinete display VFD, Botones, Micros, Aceptador, Impresora y contadores			
Size	Number	Revision	
B	4	1	
Date:	2-May-2005	Sheet 4 of 6	
File:	C:\SuperSite_2\ddh	Drawn By: Pablo Alvarez	



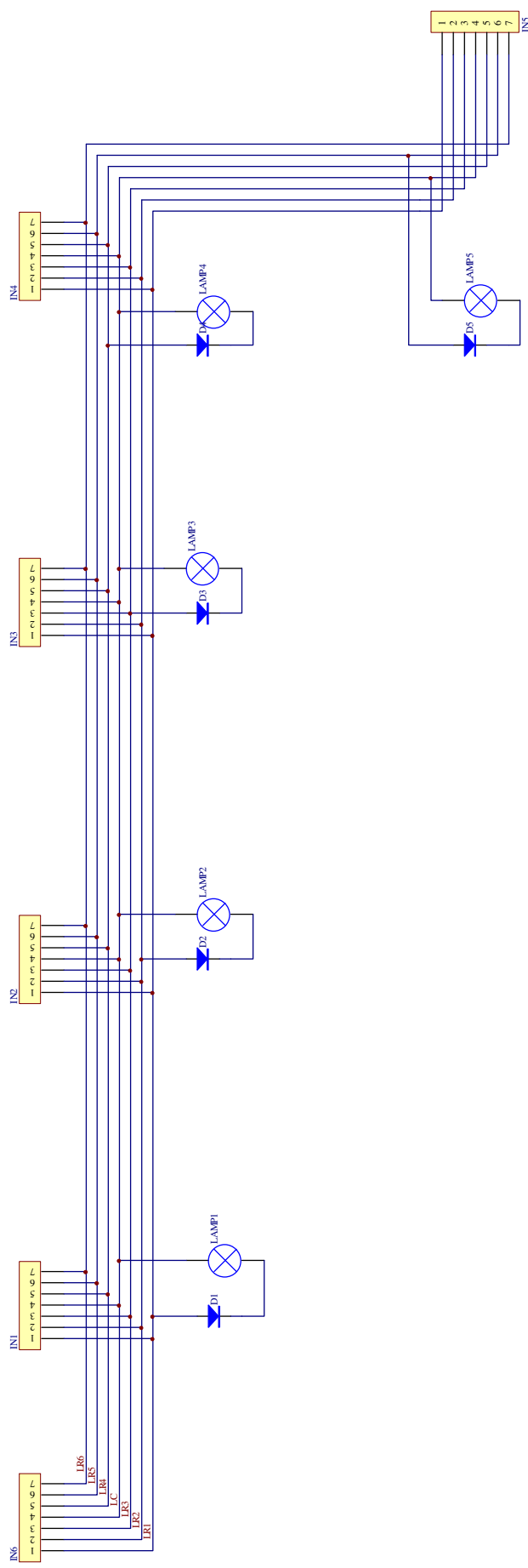
Title		Cableado del rodillo y de comunicaciones	
Size	Number	Revision	
A4	5	1	
Date:	2-May-2005		
File:	C:\Super\Site 2.ddb		
Sheets of 6		Drawn By: Pablo Alvarez	



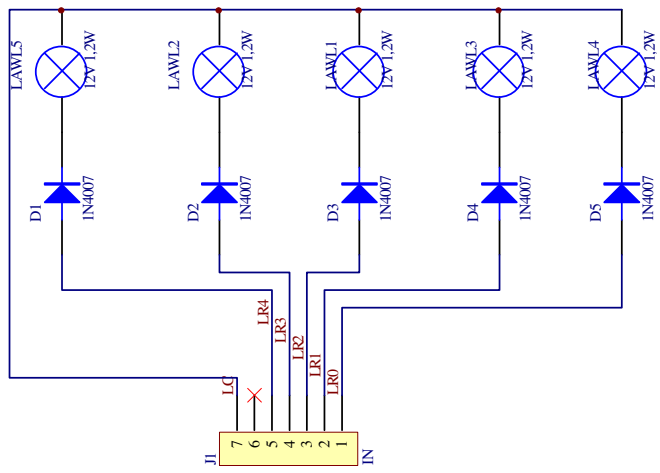
Title		Lámparas de logos, botones y roullo	
Size	Number	Revision	
B	6		
Date:	2-Nov-2005	Sheet 6 of 6	
File:	C:\SAPRO\SE\2.dfb	Drawn By:	



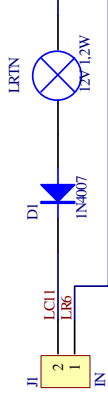
Title			
Size	Number	Revision	
A4	1	1	
Date:	2-May-2005		Sheet 1 of 4
File:	C:\PROYECTOS\DB PLACAS\dlb		Drawn By: Pablo Dergambide



Title		Placa de LAMPARAS01/0	
Size	Number	Revision	
B	2	1	
Date:	10 May 2005	Sheet 2 of 4	
File:	C:\Super\Super.dwg	Drawn By: Pablo Drenthubide	



Title		Placa de LAMPARAS RW0040	
Size	A4	Number	3
Date:	2-May-2005	Sheet 3 of	4
File:	C:\PROYECTOS\8DB_PLACAS.ddb	Drawn By:	Pablo Dorgambide
		Revision	1



Title		Placa de LAMPARASRW0010	
Size	Number	Revision	
A4	4	1	
Date:	Sheet 4 of 4		
File:	C:\PROYECTOS\DB PLACAS\db		Drawn By: Pablo Dorraimble

6 Tabla de código de errores

Código de error BONOS	Texto display VFD Indica dispositivo	Descripción	Acción
1.0	"reel 1 error"	Error del rodillo	Verificar posición del rodillo
	"reel 1 opto err"		
	"reel 1 foul"	Error, por manipulación, en la posición del rodillo 1	Se corrige automáticamente reiniciando los rodillos
3.0	"L6 xxxxx 1"	Error del selector de monedas canal 1 (0,10 €)	Comprobar selector de monedas
3.1	"L6 xxxxx 2"	Error del selector de monedas canal 2 (0,20 €)	Comprobar selector de monedas
3.2	"L6 xxxxx 3"	Error del selector de monedas canal 3 (0,50 €)	Comprobar selector de monedas
3.3	"L6 xxxxx 4"	Error del selector de monedas canal 4 (1,00 €)	Comprobar selector de monedas
3.4	"L6 xxxxx 5"	Error del selector de monedas canal 5 (2,00 €)	Comprobar selector de monedas
3.5	"Acc xxxxx 6"	Error del lector de billetes canal 1 (5,00 €)	Comprobar lector de billetes
3.6	"Acc xxxxx 7"	Error del lector de billetes canal 2 (10,00 €)	Comprobar lector de billetes
3.7	"Acc xxxxx 8"	Error del lector de billetes canal 3 (20,00 €)	Comprobar lector de billetes
3.F	"Acc BAD INPUT"	Error del lector de billetes	Comprobar lector de billetes
5.0	"E2ROM WRITE ERR"	Error de escritura en memoria	
	"E2ROM READ ERR"	Error de lectura en memoria	
6.0	"RTC WRITE ERR"	Error de escritura en el reloj en tiempo real	
	"RTC READ ERR"	Error de lectura en el reloj en tiempo real	
7.0	"CONT MEC 1 ERR"	Error en el contador mecánico de entradas	Comprobar el funcionamiento del contador mecánico de entradas
7.1	"CONT MEC 2 ERR"	Error en el contador mecánico de salidas	Comprobar el funcionamiento del contador mecánico de salidas
9.0	"FUERA SERVICIO"	Error no clasificado	