RESET Y PROGRAMACIÓN RÁPIDA

AZKOYEN N · TEIDE · ARGENTA · STEP

Este resumen sirve para hacer un **RESET DE FÁBRICA** o para recuperar la máquina cuando se ha desprogramado.

Para entrar en una función mantenga pulsada la tecla C durante **2 segundos**: el display muestra FUNCION 000. Marque el número de la función con las teclas A B C y entre pulsando la tecla de recuperación R

A	+1	B	+10	C	+100

> Ejemplo: función 410 → 4 pulsaciones de C + 1 de B.



PUESTA EN MARCHA · SOLO 3 PASOS

Para el reset basta con las funciones 099, 410 y 455. El resto es un resumen básico de programación.

PREVIO — 474 — **Nivel de acceso 2**

PASO 1 — 099 — **Reset total**

PASO 2 — 410 — **Devolvedores y cambio**

PASO 3 — 455 — **Billetero MDB**



RESET Y ACCESO

NIVEL DE ACCESO — PASO 0

Antes de empezar hay que **activar el nivel 2**. Entre en la función 474 «NIVEL ACCESO», seleccione **nivel 2** y pulse R dos veces para salir. **No hace falta introducir contraseña**: si la pide, ignórela pulsando R.

> Después del RESET (099) el nivel vuelve a 1: repita esta función antes de seguir con 410 y 455. Si al entrar en una función aparece «ERROR», es que el nivel 2 no está activo.



RESET Y ACCESO

RESET TOTAL DE LA MÁQUINA

PASO 1

Borra todas las contabilidades y deja la máquina **como recién salida de fábrica**: sin precios y con cada tecla unida a su canal (1ª tecla → 1er canal… hasta la última).

1. Inicie la función 099. La máquina muestra información y códigos, el **número de teclas** de la botonera y el **número máximo de canales**.
2. Avance con R hasta **«AUTO CONFIG: SI»** y confirme con R: empieza el movimiento de motores para su autochequeo y la unión de canales. **Los canales deben estar vacíos.**
3. En máquinas con display LCD o STEP preguntará **«MOTOR RECUP?»**: seleccione **SI**.

El número de canales puede ser algo menor que el mostrado si hay conectores libres en las tarjetas de motores. Si muestra **muchos menos** (5, 7, 8 o 9 motores), revise tarjeta de motores, cableado o tarjeta de E/S.

Si un motor no se mueve o no queda bien posicionado, se deshabilita y la numeración de canales se desplaza un número menos por cada motor que no se haya podido asociar.

Para ir más rápido puede elegir **NO** en AUTO CONFIG, pero entonces pueden quedar motores fuera de servicio.

MUY ACONSEJABLE: VERIFICAR EL ÚLTIMO MOTOR

Antes de programar, entre en la función **300** y mire el motor asociado a la **última tecla**. Si sale uno (o varios) números menos de lo que corresponde, hay motores que no se han movido: han quedado sin asociar y eliminados.

Tras el 099 todas las teclas quedan unidas a sus motores (1>1, 2>2, 3>3…). Si va a hacer una unión distinta a la de fábrica, es recomendable **desunir primero todos los motores** en la función 300 (uno a uno, tecla por tecla) y después asociar según capacidad y planograma.



SISTEMAS DE PAGO

TIPO DE DEVOLVEDORES Y TIPO DE CAMBIO

PASO 2

Con la tecla A seleccione el sistema de pago y confirme con R:

ROTATIVOS RODE U	Hopper de conexión frontal, mazo paralelo
ROTATIVOS	Hopper rotativo de conexión lateral
TUBOS	3 tubos de recarga directa
HOPPER CCTALK	Solo máquinas STEP
MDB	Argenta con display LCD o tarjeta FLASH, y STEP

Después elija el tipo de cambio con A y confirme con R:

EURO 1	0,05 € – 0,10 € – 0,50 €
EURO 2	0,05 € – 0,20 € – 0,50 €
EURO 3	0,05 € – 0,20 € – 1,00 € · **recomendado con billetero**

Solo STEP y Teide Blue: MOTOR RECUP? = **SI** · 'V' PALETAS? = **SI** (la «V» estándar de 2 palas) · 'V' DETECT? = **NO**.



SISTEMAS DE PAGO

TIPO DE MONEDAS (SOLO STEP)

Solo máquinas STEP.

En las STEP, cada pulsación de R cambia de moneda, de menor a mayor. Con A asigne a cada moneda el hopper (**A, B o C**) o la **hucha**.



SISTEMAS DE PAGO

ACTIVACIÓN DEL BILLETERO MDB — PASO 3

1. Aparece «SIN LECTOR»: cambie con A hasta **«MDB»** y pulse R.
2. **SCROW** (retención del billete): en **SI** el billete se puede devolver; en **NO** pasa directamente al apilador y, si el cliente recupera, se le devuelve en monedas. R
3. **ADM AGO CAMB**: admitir billetes sin cambio. Mejor **SI**. R
4. **VENT. OBLIGADA**: seleccione **NO**. R
5. El billetero hace un **parpadeo rápido** y la máquina pasa al siguiente menú.
6. Billetes aceptados, con A SI / NO y R: **500** (5 €) · **1000** (10 €) · **2000** (20 €). Después la máquina sale de programación.

Si en el paso 5 se queda un rato parada y sale de programación, el billetero no comunica: revise cables, interface mal colocado o billetero averiado.

PROGRAMACIÓN BÁSICA

Precios, unión de canales, mando, lector de tarjetas y prueba de motores.



PRECIOS

PROGRAMACIÓN DE PRECIOS

Pulse cualquier tecla de producto y ponga el precio con el teclado de programación:

A	sube 1 céntimo	B	sube 10 céntimos	C	sube 1 €

Toda la máquina al mismo precio: vaya a la función **204**, ponga el precio y salga con R.



MOTORES Y CANALES

UNIÓN DE CANALES

Al pulsar una tecla, el display muestra el **número de tecla**, los canales asociados (solo caben 2) y 00 parpadeando: el canal que se va a asociar. Antes de asociar compruebe que ese canal **no esté ya asociado a otra tecla**.

Asociar un canal (2 formas)	
1	Pulse la tecla y después el **micro de «agotado»** del motor: suena un pitido y aparece el nuevo canal asociado.
2	Pulse la tecla, marque el **número de canal** en el teclado de programación y pulse R una vez.

Para desunir se hace exactamente igual: pulse la tecla que tiene el canal y, después, el micro de ese motor o su número de canal.



CONTROL Y VENTA

MANDO DE CONTROL DE ADULTOS

Con A cambie entre las 3 opciones (la versión con billetero aparece en inglés):

FREE	No usar mando (sin billetero aparece «NE»)
RF	**Usar mando**
RF + TOKEN	Usar mando + ficha



SISTEMAS DE PAGO

LECTOR DE TARJETAS

Al activarlo es recomendable dejar:

MOSTRAR CRÉDITO	**NO**
ACEPTAR TARJETA + EFECTIVO	**NO**



CONTROL Y VENTA

VENTA LIBRE (TEST DE MOTORES)

Antes hay que desactivar el mando (228); si no, no funciona.

VENTA LIBRE?	Elija **SI** con A y pulse R
MINUTOS?	Minutos que estará en venta libre y R

Para probar un motor debe estar pulsado su micro de producto: si el canal no tiene tabaco, pulse el sensor de producto y la tecla correspondiente. Una vez arranca el motor ya puede soltar… ¡los motores no muerden!

ACCESO A LOS MENÚS

Dos formas de entrar en programación.

MENÚ BÁSICO

Reúne las funciones de uso más frecuente con acceso rápido.

- Abra la máquina y pulse A. Si hubo incidencias (averías, devolvedores agotados…) se muestran primero; pulse A de nuevo.
- Aparece la primera función: **001 DESCARGA DEV.**

A / R	Siguiente función
B	Función anterior
C	Salir de programación
D	Programar la función en pantalla

MENÚ DIRECTO

Mantenga pulsada C unos **3 segundos**, hasta que el pitido suene más rápido: aparece FUNCTION 000.

Teclee el número de función y entre con R.

> **Si sale «ERROR», vuelva a poner el nivel 2 en la función 474.**

NEW VENDING MACHINES

WWW.MAQUINASDETABACO.COM

SOLUCIONES VENDING