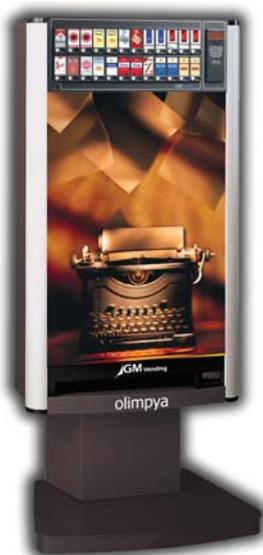




MANUAL DE PROGRAMACIÓN

MODULO VENTA



MODELOS

GACETA

Olimpya



Code 21121-00
GMVending, S.A.
31119 Torres de Elorz
Navarra (Spain)

DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA

1.- Construcción

- 1.1.- Generalidades
- 1.2.- Dimensiones y peso
- 1.3.- Contenedor del producto
 - 1.3.1.- Contenedor del producto Olimpia
 - 1.3.2.- Contenedor del producto Gaceta

2.- Instalación

3.- Especificaciones eléctricas

- 3.1.- Preinstalación eléctrica

4.- Puesta en marcha

- 4.1.- Especificaciones de funcionamiento
 - 4.1.1.- Temperatura de funcionamiento

PROGRAMACIÓN DE LA MÁQUINA

5.- Puntos de programación

- 5.1.- Pulsador de programación
- 5.2.- Pulsador de recuperación
- 5.3.- Pulsador de selección de producto

6.- Opciones de programación

6.1.- Funciones del primer nivel de acceso

- 01.00 Recarga de crédito
- 00.02 Desactivar/activar visualización reloj
- 00.03 Programación de precios
- 00.04 Manejo manual de motores
- 00.05 Programación de contabilidades
- 00.06 Desactivar/activar iluminación máquina
- 00.10 Clave de acceso a niveles de programación

6.2.- Funciones del segundo nivel de acceso

- 00.11 Programación de los códigos de cada producto
- 00.12 Programación del tipo de venta a realizar
- 00.13 Programación sin cambios y sin poder devolver
- 00.14 Programación de la obligación de una venta
- 10.14 Presentación de producto agotado sin crédito
- 00.16 V retentora
- 00.17 Valor de crédito/devolución máximo de monedas
- 00.18 Desactivar/activar descuento/recargo en ventas
- 00.19 Desactivar/activar unión de canales con extractores
- 00.20 Cambio clave de acceso a niveles de programación
- 00.22 Desactivar/activar programación del valor de un billete
- 00.28 Desactivar/activar MODEM
- 02.28 Marcar teléfono por pulsos o tonos
- 03.28 Tipo de MODEM
- 01.29 Identificación de la máquina mediante pulsadores
- 00.30 Programación de la inicialización de la máquina

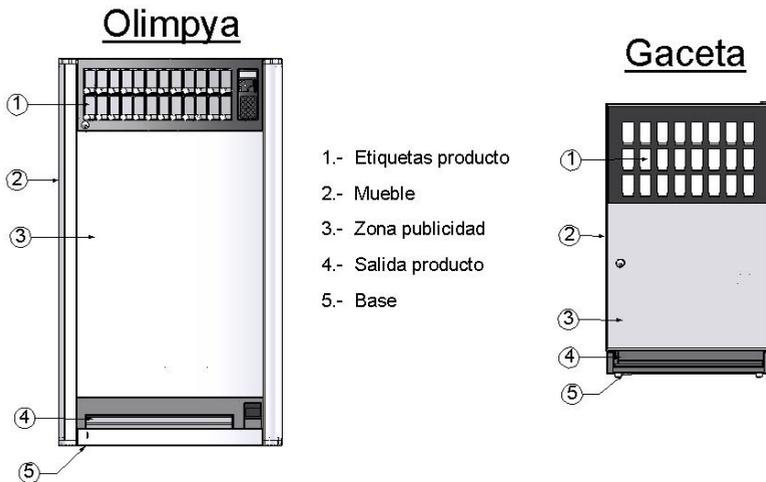
DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA.

1.- Construcción

1.1.- Generalidades

El material empleado ha sido acero de 1.5 mm y 0.8 mm de espesor protegido con un tratamiento anticorrosivo y posteriormente con una capa de pintura.

El panel publicitario se ha fabricado en policarbonato para ambos modelos. Si la máquina lleva iluminación, la zona de publicidad estará compuesto de doble panel.



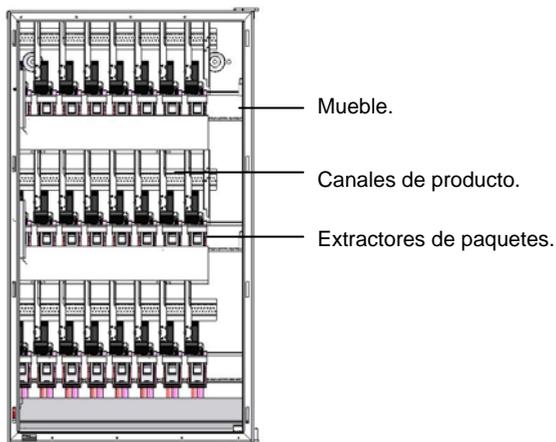
1.3- Contenedor del producto.

1.3.1- Contenedor del producto. (Olimpya)

Una serie de tabiques forman los canales donde va alojado el producto. En su parte inferior van colocados los extractores. Los canales están ubicados en el fondo del mueble.

La posición de los tabiques no es fija, pudiendo obtener en cualquier canal la medida necesaria para la extracción de todo tipo de paquetes.

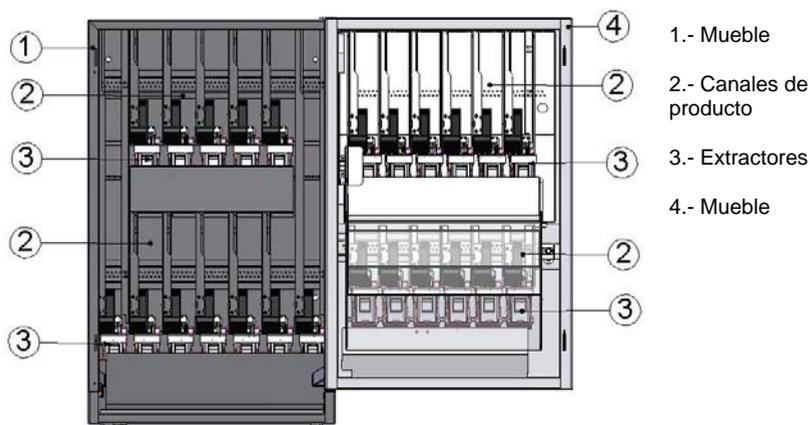
En este modelo el pie es opcional, pudiendo colocar la máquina atornillada en la pared (sin pie), o en el suelo (con pie). Ver apartado 2.- Instalación.



1.3.2- Contenedor del producto. (Gaceta)

Una serie de tabiques forman los canales donde va alojado el producto. En su parte inferior van colocados los extractores. Los canales están ubicados en el fondo del mueble.

La posición de los tabiques no es fija, pudiendo obtener en cualquier canal la medida necesaria para la extracción de todo tipo de paquetes.



Todas las máquinas, tanto del modelo Olimpya como del modelo Gaceta, llevan una etiqueta, en la que indica la relación entre los canales y los pulsadores de selección de producto.

Además, en los extractores, existe un espacio adaptado para la colocación de una etiqueta de producto, consiguiendo así una fácil identificación en caso de encontrarse vacío el canal.

1.4- Dimensiones y peso.

MÁQUINA SIN EMBALAR

	DIMENSIONES (mm)			PESO (kg.)
	ANCHURA	PROFUNDIDAD	ALTURA	
Olimpya	650	210	1100	60
Pie Olimpya	670	407	350	15
			TOTAL 1450	
Gaceta	480	320	800	30

MÁQUINA EMBALADA

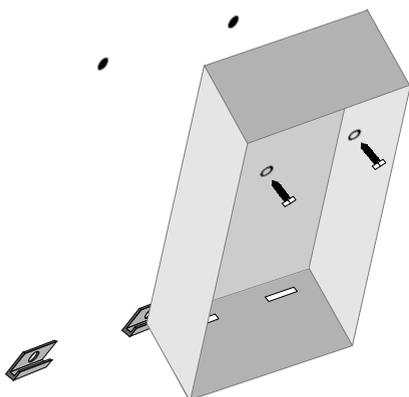
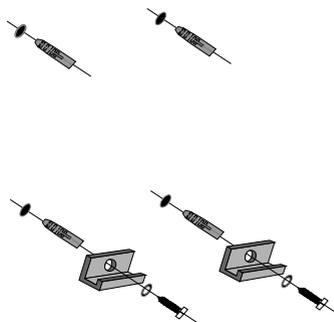
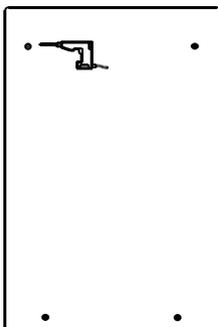
	DIMENSIONES (mm)			PESO (kg.)
	ANCHURA	PROFUNDIDAD	ALTURA	
Olimpya	700	310	1135	62
Pie Olimpya	675	410	355	16
Gaceta	575	420	930	35

2.- INSTALACIÓN.

Todas las máquinas deben ir amarradas por sus dos sujeciones superiores para asegurar su verticalidad. El modelo Olimpya lleva dos ruedas y dos patas reguladoras para el traslado y colocación de la máquina.

Es importante que el asentamiento sea correcto, ya que la máquina debe funcionar en posición vertical. La máquina no puede usarse en el exterior.

El modelo Olimpya puede ir sin base. Se asienta sobre dos escuadras colocadas en la pared y posteriormente se fijan las sujeciones superiores. El modelo Gaceta no incluye las fijaciones. Ambos modelos se comercializan dentro de una caja. En su parte posterior, está impresa una plantilla para facilitar el posicionamiento de los agujeros en la pared.



1. Perforar la pared utilizando tacos para la sujeción superior.
2. Fijar las escuadras inferiores y colocar los plantilla.
3. Introducir las ranuras del mueble en las fijaciones de la pared y colocar los tornillos superiores en los tacos ya colocados.

3.- ESPECIFICACIONES ELÉCTRICAS.

Tensión de alimentación: 220 +/- 10% VAC.

Potencia máxima: 36 W.

Corriente máxima: 1 A.

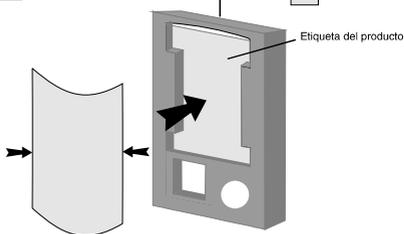
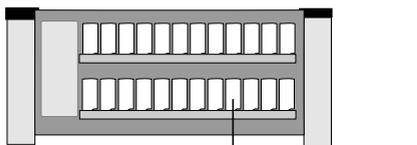
3.1.- Preinstalación eléctrica.

Debe existir una toma de corriente de 220 +/- 10% VAC, 50 Hz y 10 A, con una base de enchufe tipo europeo con toma a tierra (del mismo tipo que la clavija de la máquina). Si el cable de red está dañado ha de sustituirse por otro, con el conector tipo Schuko 10-16 A., 0,75 mm² de sección y 250 V.

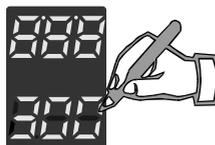
La instalación deberá cumplir el Reglamento de Instalaciones de Baja Tensión. Una vez instalada la máquina, debe comprobarse la efectividad de la toma a tierra.

4.- PUESTA EN MARCHA.

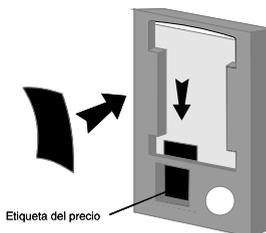
La máquina contiene un sobre con un amplio juego de etiquetas de producto y precios. Seleccione las que necesite y complete las etiquetas de los precios, introduciéndolas después, en la parte posterior de los pulsadores en el caso de la Olimpya, y en los alojamientos correspondientes del adhesivo colocado en la puerta en el caso de la Gaceta. Se conectará el módulo de venta con la máquina mediante el cable de comunicación. Una vez enchufada la máquina y accionando el interruptor general, aparecerá, después de realizarse un test interno, la hora en el display del módulo de venta. A partir de ese momento se puede entrar en modo programación.



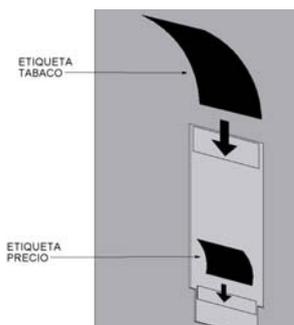
Para colocar la etiqueta de producto, doblar ligeramente los laterales e introducirla en el pulsador.



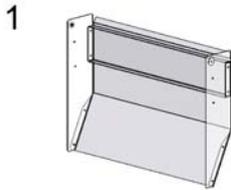
Para indicar el precio basta con tachar en la etiqueta lo sobrante.



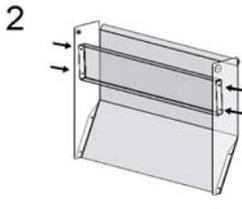
Para colocar la etiqueta de precio, introducirla (de arriba hacia abajo) por la ranura del pulsador.



En el modelo GACETA tanto la etiqueta de tabaco como la de precio se introducirán por sus ranuras correspondientes de arriba abajo por la parte interior de la puerta.

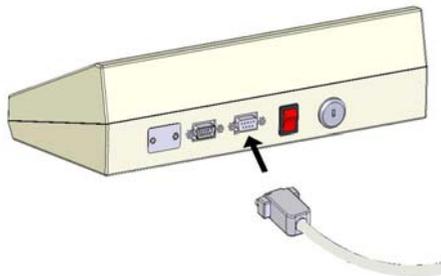


Sin soltar el conjunto, girarlo hacia arriba. Separar las piezas de plástico unidas con cinta adhesiva.



Colocar las piezas en la posición del dibujo de la izquierda (los agujeros deben coincidir) y unirlos mediante los toques de plástico que se incluyen en la bolsita, metiendo dichas piezas de fuera a dentro como indica la dirección de las flechas.

En ambos modelos, es necesario, una vez colocada la máquina, conectar el cable de comunicación al módulo de venta según se indica en dibujo de la derecha.



4.1.- Especificaciones de funcionamiento.

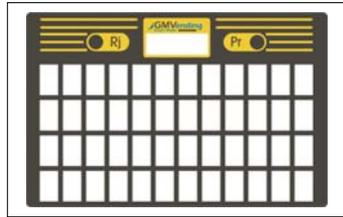
4.1.1.- Temperatura de funcionamiento.

Los niveles adecuados para el funcionamiento de las máquinas son: en temperatura entre -5°C y 60°C y humedad relativa entre 35% y 95%.

PROGRAMACIÓN DE LA MÁQUINA.

5- PUNTOS DE PROGRAMACIÓN

Los puntos de programación se encuentran en el módulo de venta.



5.1- Pulsador de programación (Pr)

Tiene tres funciones:

- 10 Entrar en el modo de Programación.
- 11 Avanzar de opción dentro del programa. Podemos avanzar tanto pulsándolo cada vez o manteniéndolo pulsado constantemente.
- 12 Si estamos en la última opción accesible, salir de programación.

Este pulsador está situado a la derecha del display del módulo de venta.

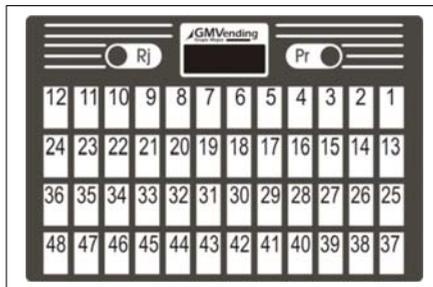
5.2- Pulsador de recuperación.(Rj)

Su función es cambiar datos dentro de cada opción.

Este pulsador está situado a la izquierda del display del módulo de venta.

5.3- Pulsadores de selección de producto. (P1..)

Su función , al igual que el pulsador de recuperación, es cambiar datos dentro de cada opción. Estos pulsadores en el módulo de venta.



6. OPCIONES DE PROGRAMACIÓN

01.00 Recarga de crédito

Esta opción permite recargar crédito a la máquina mediante los pulsadores. Este nuevo crédito será añadido al crédito actual de la máquina, sólo si esta suma no es mayor que 999999.99.

Para entrar en esta opción pulsar el primer botón. El display muestra 00.00 queriendo decir que esta vez no hay crédito. Para introducir crédito, usted debe utilizar los ocho primeros pulsadores comenzando desde el lado derecho de la máquina. Cada botón incrementa un dígito en el display. Para finalizar, pulsar el botón de programación. Ahora si la suma de este crédito y el actual crédito es mayor que 999999.99 el display muestra un mensaje de error ("Einc") queriendo decir que ningún crédito ha sido sumado al actual.

00.02 Desactivar visualización del reloj. Transmisión modem

01.02 Activar visualización del reloj

Si estamos en la opción 00.02, no se visualizará el reloj. En su lugar aparecerá en el display (durante el funcionamiento normal de la máquina) el valor 0000. Para activar la visualización del reloj, basta con pulsar recuperación, con lo que la máquina cambiará a la opción 01.02. Dentro de esta opción, además de permitir la visualización de la hora en funcionamiento normal, nos permite modificar los valores del reloj. Para ello basta con pulsar p1 (pulsador 1, situado en la parte superior derecha de la máquina). En el display aparecen las horas y minutos con estos últimos parpadeando. Para cambiar su valor se utiliza el p1, al pulsarlo se va incrementando su valor, y p2 que al pulsarlo va decrementando el valor. Si se pulsa recuperación parpadean las horas y con p1 y p2 se van modificando los valores.

Pulsando recuperación de nuevo aparece el año actual parpadeando, con p1 y p2 se puede modificar su valor.

Pulsando recuperación otra vez aparece el día y el mes actual, con el primero parpadeando, con p1 y p2 se modifica el día, pulsando recuperación parpadea el mes y con p1 y p2 se modifica su valor, para salir de esta opción, se pulsa programación.

Si en vez de programación se pulsa recuperación se vuelve a empezar con horas y minutos.

Mediante la secuencia de teclas p3,p3+p4,p3,p3+p5,p3 y ninguna tecla pulsada se ordena realizar una transmisión de datos al modem de la máquina indicando que se ha cambiado la hucha (a partir versión 2.11).

Mediante la secuencia de teclas p5,p5+p4,p5,p5+p3,p3 y ninguna tecla pulsada se ordena realizar una transmisión de datos al modem de la máquina.

00.03 Programación de precios con pulsadores

Usted puede ajustar la fijación del precio y asignar este a tantos canales como usted quiera.

- Ajuste del precio fijado:
- Pulsar el botón de RECUPERACION para comenzar con el proceso (El display parpadea el valor actual del precio fijado)
- Con los pulsadores P1 hasta P5, cambiar el valor del precio fijado:
 1. P1 (Primer botón de la derecha de la fila superior): 000.0x
 2. P2 (Segundo botón de la derecha de la fila superior): 000.x0
 3. P3 (Tercer botón de la derecha de la fila superior): 00x.00
 4. P4 (Cuarto botón de la derecha de la fila superior): 0x0.00
 5. P5 (Quinto botón de la derecha de la fila superior): x00.00

- Pulsar el botón de RECUPERACION para finalizar el proceso (El display muestra el nuevo valor del precio fijado).
- Asignación fijación de precios para los canales:
- Presionar los pulsadores para ser programados con el precio fijado. El display muestra el actual precio de este canal.
- Pulsar de nuevo el mismo pulsador para programar este con el precio fijado. El display muestra el nuevo precio programado por este canal.

00.04 Manejo manual de motores

Para manejar manualmente los motores de cada canal, se entra en esta opción. Al darle a un pulsador se moverán secuencialmente los motores que tenga asociados. Cada vez que se mueva un motor, el display visualizará el número de pulsador que se está moviendo y el número de motor. (ej. **07.07 = pulsador 7, motor 7**). Cuando termina de mover un motor o extractor, si ese motor ha realizado a lo largo de su vida algún ciclo de extracción de producto incorrectamente el display lo reflejará visualizando el número de ciclos erróneos y el número de motor sin parpadeo. (Ej. **03.07 = ciclos erróneos 3, motor 7**). Si un motor defectuoso ha sido sustituido por otro, el número de errores puede borrarse pulsando recuperación cuando finalice su ciclo; en el display aparecerá Borr parpadeando, y si se mueve otra vez se observará que su número de ciclos erróneos es ahora 0. Para pasar a la siguiente opción pulsar el botón de programación.

Contabilidad de la máquina

Esta opción sirve para visualizar o imprimir un ticket con la contabilidad de la máquina, de cada producto, de los tubos del monedero, de la hucha y de fichas utilizadas. (SON LAS OPCIONES DE 0101 A 0905)

Las opciones de visualización son:

00.05 Contabilidad parcial de la cantidad de productos vendidos por canal:

Son las ventas realizadas desde la última vez que se hizo reset de contabilidades parciales.

Cada vez que se pulsa un canal aparece en el display la cantidad de productos vendidos correspondiente a ese canal.

Si la cantidad es un número mayor de 9.999 (los dígitos del display), aparecerá la cifra en el display avanzando de derecha a izquierda.

Para pasar a la siguiente opción pulsar el botón de RECUPERACIÓN.

01.05 Contabilidad parcial de las ventas perdidas de productos por canal:

Son las ventas perdidas desde la última vez que se hizo reset de contabilidades parciales.

Cada vez que se pulsa un canal el display refleja la venta perdida (que no se ha realizado) del número de productos correspondiente a ese canal.

Si la cantidad es un número mayor de 9.999 (los dígitos del display), aparecerá la cifra en el display avanzando de derecha a izquierda.

Para pasar a la siguiente opción se pulsa el botón de RECUPERACIÓN.

02.05 Contabilidad total de la cantidad de productos vendidos por canal:

Son las ventas realizadas desde que compramos la máquina. No pueden ser reseteadas o puestas a cero.

Cada vez que se pulsa un canal aparece en el display la cantidad de productos vendidos correspondiente a ese canal.
Si la cantidad es un número mayor de 9.999 (los dígitos del display), aparecerá la cifra en el display avanzando de derecha a izquierda.

Para pasar a la siguiente opción se pulsa el botón de RECUPERACIÓN.

03.05 Contabilidad total de las ventas perdidas de productos por canal:

Son las ventas perdidas desde que compramos la máquina. No pueden ser reseteadas o puestas a cero.

Cada vez que se pulsa un canal aparece en el display la venta perdida (que no se ha realizado) del número de productos correspondiente a ese canal.

Si la cantidad es un número mayor de 9.999 (los dígitos del display), aparecerá la cifra en el display avanzando de derecha a izquierda.

Para pasar a la siguiente opción se pulsa el botón de RECUPERACIÓN.

04.05 Contabilidad total y parcial de la cantidad de productos vendidos y por máquina:

Son las ventas realizadas desde que compramos la máquina y desde la última vez que se hizo reset de contabilidades parciales.

Si se pulsa p1 aparece en el display la venta total, si se pulsa p2 aparece la venta parcial, siempre en número de productos.

Si la cantidad es un número mayor de 9.999 (los dígitos del display), aparecerá la cifra en el display avanzando de derecha a izquierda.

Para pasar a la siguiente opción se pulsa el botón de RECUPERACIÓN.

05.05 Contabilidad total y parcial de las ventas realizadas por la máquina, devolución total y parcial, y ventas en agotado cambio totales y parciales:

Si se pulsa canal 1 aparece en el display la venta total, si se pulsa canal 2 aparece la venta parcial, siempre en valor del producto.

Si se pulsa canal 3 aparece en el display la devolución total, si se pulsa canal 4 aparece la devolución parcial.

Si se pulsa canal 5 aparece en el display la venta total realizada con el cambio agotado, si se pulsa canal 6 aparece la venta parcial realizada con el cambio agotado.

Si la cantidad es un número mayor de 9.999 (los cuatro dígitos del display), aparecerá la cifra en el display avanzando de derecha a izquierda.

Para pasar a la siguiente opción se pulsa el botón de RECUPERACIÓN.

06.05 Contabilidad total y parcial del dinero almacenado en la hucha, sobrepago total y parcial, ventas realizadas con tarjetas o fichas total y parcial, y descuento o recargo realizado en las ventas total y parcial:

Representa el valor de la venta que se ha dirigido a la hucha. Aquí se recogen diferentes conceptos por los que el dinero que hay en la hucha puede diferir del que marca la máquina (sobrepago, descuento y recargo en ventas)

Si se pulsa canal 1 aparece en el display el valor total desde la compra de la máquina, si se pulsa canal 2 aparece la valor desde la última vez que se hizo reset de contabilidades parciales.

Si se pulsa canal 3 aparece en el display el sobrepago total, si se pulsa canal 4 aparece el sobrepago parcial.

Si se pulsa canal 5 aparece en el display las ventas totales realizadas con tarjetas o fichas, si se pulsa canal 6 aparece las parciales.
Si se pulsa canal 7 aparece en el display el descuento/recargo total, si se pulsa canal 8 aparece el descuento/recargo parcial.
Si la cantidad es un número mayor de 9.999 (los cuatro dígitos del display), aparecerá la cifra en el display avanzando de derecha a izquierda.
Para pasar a la siguiente opción se pulsa el botón de RECUPERACIÓN.

08.05 Reset de las contabilidades parciales de la máquina.

Al pulsar el p1, se realiza un reset (puesta a cero) de las contabilidades parciales de la máquina. Una vez realizado aparecerá en el display el valor **08.05** parpadeando.
Para pasar a la siguiente opción se pulsa el botón de RECUPERACIÓN.

09.05 Impresión de un ticket de contabilidades.

Una vez dentro de esta opción y con la impresora conectada, al pulsar el p1, el display visualizará el valor r232 parpadeando, y empezará a mandar caracteres a la impresora. Cuando termine, volverá a visualizar el valor **09.05**. Se permite la impresión de todos los tickets que se desee.

Se puede salir de la opción de contabilidad pulsando programación o volver a empezar pulsando recuperación.

FIN DE OPCIONES DE CONTABILIDAD

00.06 Desactivar iluminación de la máquina

01.06 Activar iluminación de la máquina

ESTA OPCIÓN APARECERÁ ÚNICAMENTE SI LA MÁQUINA NO TIENE EL MODEM ACTIVO 00.28)

Si estamos en la opción **00.06**, el fluorescente del panel frontal de la máquina, permanecerá siempre apagado. Para activarlo, basta con pulsar recuperación, con lo que la máquina cambiará a la opción **01.06**. Dentro de esta opción, al pulsar el p1 aparecen las horas y minutos de encendido de la iluminación de la máquina, con estos últimos parpadeando. Para cambiar su valor se utiliza p1 al pulsarlo se va incrementando su valor, y si se pulsa p2 disminuye su valor. Si se pulsa recuperación parpadean las horas y con p1 y p2 se va modificando su valor.

Pulsando recuperación otra vez, aparece la hora y minutos de apagado de la máquina con estos últimos parpadeando, con p1 y p2 se modifican los minutos y pulsando recuperación de nuevo, parpadea la hora, pudiendo modificar su valor con p1 y p2. Si se desea que la máquina permanezca siempre encendida, el horario de encendido y apagado deberá coincidir. Para salir de esta opción, se pulsa programación.

Si en vez de programación se pulsa recuperación se vuelve a empezar con horas y minutos de encendido.

00.10 Clave de acceso para el nivel superior de programación

Para acceder a otras opciones de programación situadas en un nivel superior, se entra en la opción de programación **00.10**. Al pulsar cualquier canal o pulsador de recuperación, el código 0000 aparecerá en el display. La clave está comprendida 0 y 9999.

Para introducir una clave de acceso, se utilizan los cuatro primeros pulsadores situados en la esquina superior derecha de la máquina. Cada uno de ellos representa un dígito del display. Por cada pulsación del pulsador, se va incrementando el dígito

correspondiente en una unidad, cuando se llega a 9, se pasa a 0 y así sucesivamente. Una vez visualizada la clave que deseamos introducir, se pulsa el botón de recuperación para validarla.

Si la clave no es correcta, la máquina permite intentarlo hasta un máximo de tres veces, a partir de las cuales se sale de programación. Si es correcta, la máquina entra en la primera opción de programación del siguiente nivel. La clave de acceso por defecto es 1111.

00.11 Programación de los códigos de cada producto

Para programar los códigos de los productos de cada canal, se entra en la opción de programación **00.11**. Al pulsar un canal el código del producto aparecerá en el display. Este código de producto está comprendido entre 0 y 9999. Si no se desea modificarlo, basta con pulsar recuperación o también se puede pulsar el botón de programación. Esta última acción hace que se pase a la siguiente opción dentro de las posibles en el modo de programación.

Para ver un nuevo código, basta con pulsar sobre otro canal.

En el caso de que se desee modificar un código, y una vez aparece en el display, se puede modificar su valor con los cuatro primeros pulsadores p1,p2,p3 y p4. Cada uno de ellos representa un dígito del display. Por cada pulsación de cada canal, se va incrementando el dígito correspondiente a ese canal en una unidad, cuando se llega a 9, se pasa a 0 y así sucesivamente. Una vez visualizado el código que deseamos, se pulsa el botón de recuperación para modificar otro código. Si se pulsa recuperación o programación sin terminar de ajustar el código, el valor del código de ese canal que se estaba modificando será el último valor que aparece en el display.

0X.12 Programación del tipo de venta a realizar

Al entrar en esta opción, en el display aparecerá el valor **0X.12**. El valor **X** representa la opción actual del tipo de venta.

Cada vez que se pulse recuperación, se cambia el tipo de venta a realizar según la tabla siguiente:

01.12: Venta múltiple.

02.12: Venta gratuita.

0X.13 Programación de lo que debe hacer la máquina cuando no hay cambios

Al entrar en esta opción, en el display aparecerá el valor **0X.13**. El valor **X** representa la opción actual. Para estas máquinas sólo existe la opción **03.13**:

03.13: Venta guardando el crédito siempre.

Para salir de esta opción y pasar a la siguiente almacenando el valor, se debe pulsar programación, el valor que queda almacenado es el último visualizado en el display.

0X.14 Programación de la obligación de una venta

Al entrar en esta opción, en el display aparecerá el valor **0X.14**. El valor **X** representa la opción actual de la obligación de una venta.

Cada vez que se pulse recuperación, se cambia el tipo según la tabla siguiente:

00.14: No hay venta obligada. Se puede recuperar el dinero si hay cambio en los tubos.

01.14: Hay venta obligada. No se puede recuperar el dinero si no hay venta.

Para salir de esta opción y pasar a la siguiente almacenando el valor, se debe pulsar programación, el valor que queda almacenado es el último visualizado en el display.

1X.14 Presentación de producto agotado sin crédito.

Si la máquina no tiene crédito, al pulsar un botón de producto, en el display se visualiza agotado. (sólo si está activada la opción)

Por defecto esta opción está activada.

Al entrar en esta opción, en el display aparecerá el valor 1X.14. El valor X representa la opción actual de visualizar o no agotado producto.

Cada vez que se pulse recuperación, se cambia el valor de X según la tabla siguiente:

10.14: No se visualiza agotado producto.

11.14: Se visualiza agotado producto.

Para salir de esta opción y pasar a la siguiente almacenando el valor, se debe pulsar programación, el valor que queda almacenado es el último visualizado en el display.

00.16 V retentora

Al entrar en esta opción, en el display aparecerá el valor **0X.16**. El valor **X** representa la opción actual .

Cada vez que se pulse recuperación, se cambia la opción según la tabla siguiente:

00.16: No hay V retentora.

01.16: Hay V retentora pero no se utiliza.

02.16: Hay V retentora y se utiliza.

Para salir de esta opción y pasar a la siguiente almacenando el valor, se debe pulsar programación, el valor que queda almacenado es el último visualizado en el display.

00.17 Valor de crédito / devolución máximo de monedas

Al entrar en esta opción, en el display aparecerá el valor **00.17**. Si se pulsa recuperación, en el display se visualizará el valor máximo de dinero que se puede recuperar o admitir como crédito en cada operación

A partir de la versión de programa 2.16, para las máquinas ELITE se ha modificado la operativa para la programación del Crédito/Devolución, siendo a partir de ahora de la siguiente manera; Para programar con dinero, se debe entrar en la opción pulsando P1.

Aparece el valor actual de **crédito/devolución** en el display de la máquina y si se introduce una moneda o billete se resetea y se empieza a programar su valor. Para salir de esta opción y pasar a la siguiente, se debe pulsar PROGRAMACION. Las funciones de la teclas utilizadas son:

P1: Visualiza valor actual.

P_REC: Borrar valor actual.

P_PROG: Salir grabando valor actual.

Si persisten las dificultades de cambio, recomendamos la colocación de un hopper de 5 céntimos de €

00.18 Desactivar descuento / recargo en ventas

01.18 Activar descuento / recargo en ventas

Programación del horario y porcentaje de aplicación del descuento / recargo.

Si estamos en la opción **00.18**, la máquina nunca aplicará descuento/recargo en sus ventas. Para activarlo, basta con pulsar recuperación, con lo que la máquina cambiará a la opción **01.18**. Dentro de esta opción, al pulsar p1 aparecen las horas y minutos de comienzo de la aplicación del descuento/recargo en ventas, con estos últimos parpadeando. Para cambiar su valor se utiliza el p1, al pulsarlo se va incrementando su valor, y si se pulsa p2, disminuye su valor. Si se pulsa recuperación parpadean las horas y con p1 y p2 se van modificando.

Pulsando recuperación otra vez, aparece la hora y minutos de finalización del descuento/recargo en ventas con estos últimos parpadeando, con p1 y p2 se modifican los minutos y pulsando recuperación de nuevo, parpadea la hora ,pudiendo modificar su valor con p1 y p2.

Si se desea que la máquina venda siempre con descuento/recargo, el horario de comienzo y finalización deberá coincidir. Si se pulsa otra vez recuperación aparecerá en el display el porcentaje a aplicar de descuento/recargo en la venta. Al pulsar p1, este valor se va incrementando unitariamente. Este porcentaje admite valores de hasta 255. Se considera descuento hasta un valor de 100 y por encima de este se considera recargo en ventas.

Para saber el precio final al que quedará el producto se utiliza la siguiente fórmula:

$$\text{Precio final} = \text{Precio Inicial} * (\text{porcentaje} / 100)$$

Para salir de esta opción, se pulsa programación.

Si en vez de programación se pulsa recuperación se vuelve a empezar con horas y minutos de comienzo de aplicación del descuento/recargo en ventas.

00.19 Programación de la unión de canales con extractores

01.19 Activar unión de canales con extractores

Si estamos en la opción **00.19**, la máquina moverá los motores que tenga asociados a cada pulsador por defecto según el tipo de máquina que sea (8, 12, 16 o 24, la 36 no tiene unión predefinida) es decir, según vino de fábrica. Para verlos, entrar en la opción **00.04**. Si se desea por algún motivo cambiar esta asignación, basta con pulsar recuperación, con lo que la máquina cambiará a la opción **01.19**. Dentro de esta opción, al pulsar p1 aparece en el display un segmento en vertical que nos indica que la máquina está en modo de lectura. Para unir canales, basta con pulsar los pulsadores correspondientes a ese canal, los switches detectores de producto de los motores que se quieran unir (no importa el orden, se puede empezar por switches o pulsadores o mezclarlos) y validarlos pulsando recuperación. Se permite modificar sólo lo que se desee, sin necesidad de tener que unir todos los canales y los pulsadores. A partir de la versión de memoria 2.21, dispensará un paquete de cada canal que se encuentre unido de forma alternativa. En funcionamiento normal si un canal ha quedado sin asignar en vez de visualizar su precio, en el display aparecerá E-__ para indicar que no sabe que extractor mover. Se debe tener presente lo siguiente, la máquina no permite unir canales que ya estén unidos, tampoco permite unir canales que tengan diferente precio. Para salir de esta opción pulsar programación.

A partir de la versión 2.0 esta opción (01.19) debe estar siempre activada para que la máquina mueva los extractores.

IMPORTANTE: Para salir de esta opción se debe pulsar programación.

00.20 Cambio de la clave de acceso al nivel superior de programación

Para cambiar la clave de acceso a otras opciones de programación situadas en un nivel superior, se entra en la opción de programación **00.20**. Esta opción sólo permite

cambiar la clave que se introdujo en la opción **00.10**. Al pulsar cualquier canal o pulsador de recuperación, el código 0000 aparecerá en el display. La clave está comprendida 0 y 9999.

Para introducir una clave de acceso, se utilizan p1,p2,p3 y p4. Cada uno de ellos representa un dígito del display. Por cada pulsación de cada canal, se va incrementando el dígito correspondiente a ese canal en una unidad, cuando se llega a 9, se pasa a 0 y así sucesivamente. Una vez visualizada la clave que deseamos introducir, se pulsa el botón de recuperación para validarla. La máquina no pide verificación de esa clave por lo que conviene no equivocarse al introducirla. Una vez introducida la máquina cambia a la siguiente opción de programación. Si se pulsa programación sin validarla con recuperación permanece la clave original.

00.22 Desactivar la programación del valor de los billetes.

10.22 Activar programación del valor de los billetes.

(OPCIÓN VALIDA ÚNICAMENTE CON BILLETERO SMILEY)

Esta opción se usa para cambiar el valor asignado a cada billete. Para activarla se pulsa recuperación y la opción cambia a **11.22**.

Una vez activada se entra con p1. El display visualiza **"bILL"** para indicar que espera que se introduzca un billete.

Cada vez que se introduzca un billete aparecerá su valor actual. Se permite modificar este valor dígito a dígito con los 5 primeros pulsadores. Para guardar, se valida con recuperación volviendo a visualizarse **"bILL"**.

Para salir de esta opción pulsar programación.

00.28 Desactivar el módem.

01.28 Activar el módem. Programación del número teléfono.

Esta opción se usa para activar el módem y programar el número de teléfono al que debe llamar. Para activarlo o desactivarlo se pulsa recuperación.

Una vez activada, se entra con p1 para programar el número de teléfono. El número aparece en el display en tandas de 4 dígitos. Cada dígito puede tener valores nulo o blanco (sin número), signo "-", pausa "P" y valores entre 0 y 9.

Los cuatro primeros pulsadores sirven para incrementar los 4 dígitos que se ven en el display. Los cuatro pulsadores siguientes sirven para seleccionar la tanda de dígitos deseada de las cifras del número de teléfono:

	Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4
p8----->	0123	xxxx	xxxx	xxxx
p7----->	xxxx	4567	xxxx	xxxx
p6----->	xxxx	xxxx	8901	xxxx
p5----->	xxxx	xxxx	xxxx	2345
	pppp	pppp	pppp	pppp
	4321	4321	4321	4321

Una vez se ha terminado de programar el número, se pulsa recuperación para validarlo y se podrá observar ese número en pantalla.

Para salir de esta opción se pulsa el botón de programación.

A partir de la versión 2.11 de memoria, estando activado el módem (01.28), al realizar la secuencia de teclas que se describe a continuación, la máquina establece una llamada con el PC para informar de que se ha cambiado de monedero a uno con

EUROS. Si se vuelve a realizar la secuencia, la máquina se vuelve a cambiar a un monedero sin **EUROS**.

Forzar transmisión de cambio de monedero:
p8,p8+p7,p8,p8+p6,p8 y ninguna tecla pulsada.

02.28 Marcar número teléfono por tonos.

12.28 Marcar número teléfono por pulsos.

(OPCIÓN VALIDA SOLO CON MODEM)

Esta opción sirve para configurar la forma de marcar un número telefónico por el modem. Para cambiar entre una forma u otra de marcación pulsar recuperación. Para salir de esta opción pulsar botón de programación.

X3.28 Tipo de módem.

Esta opción sirve para seleccionar el tipo de módem que va a utilizar la máquina.

Para cambiar entre uno u otro, basta con pulsar Recuperación.

Para salir de esta opción pulsar botón de programación.

Opción 03.28 Módem Tellink 1200/2400. Multitech D.

Opción 13.28 Módem WAVECOM WM02 GSM 900/1800/1900/9600.

Opción 23.28 Módem Tellink 14400. Multitech F.

Opción 33.28 Módem analógico Smartlink 56k.

Opción 43.28 Módem SIEMENS TC35 ó M20T.

Opción 53.28 Teléfono móvil GSM (Bosch GSM 908 ó Bosh 909 GSM Dual).

Opción 63.28 Conexión vía canble con el GCom.

Esta opción sólo está habilitada cuando hay un módem activo.

01.29 Identificación de la máquina mediante pulsadores.

Para programar el valor de identificación de la máquina, se entra en la opción de programación **01.29**. Al pulsar cualquier pulsador, aparece en el display el valor actual. Con los seis primeros pulsadores se introduce un número de siete cifras como máximo. Cada pulsador representa un dígito del display. Por cada pulsación de cada canal se va incrementando el dígito correspondiente a ese canal en una unidad, cuando se llega a 9, se pasa a 0 y así sucesivamente. Dado que el display solo permite visualizar cuatro dígitos, los valores superiores a 9999 se visualizarán desplazándose de derecha a izquierda.

Pulsar programación para salir de la máquina.

Consultar el número o cambiarlo implica poner la frecuencia de llamada de la máquina al PC a 0, con lo cual la única forma de llamar es mediante la opción de programación 00.02 o 01.02

00.30 Programación de la inicialización de la máquina.

Para activarla, basta con pulsar recuperación. Lo primero que solicita la máquina es que el usuario le indique el tipo de botonera que posee.

En el display aparece parpadeando "**P-__**", el signo "**__**" indica que espera la secuencia de teclas necesaria para identificar la botonera. Para identificar la botonera basta con pulsar el primer pulsador de cada fila empezando por la izquierda, en cualquier orden de fila. Se valida con recuperación y en el display, si la identificación ha sido correcta, se refleja "**P-XX**".

La XX es un número que identifica las diferentes botoneras según la tabla siguiente:

DISPLAY	PULSADORES	DESCRIPCIÓN
"P-36"	p12+p24+p36	3 filas 12
"P-48"	p12,p24,p36,p48	4 filas de 12

Si la combinación de teclas pulsadas no es válida se continúa visualizando en el display "**P-__**".

En todo momento se puede volver a repetir la pulsación de teclas pulsando recuperación por si el usuario se ha confundido al pulsar las teclas. El sistema cada tres teclas pulsadas las anula y deja como válida únicamente las que se pulsen a partir de ese momento. Sólo se comprueba la validez de la opción cuando el usuario pulsa recuperación.

Para continuar realizando la inicialización se debe pulsar el botón de programación. Después de detectar el tipo de botonera, la máquina moverá todos los motores que encuentre para situarlos en posición correcta. Detectará el tipo de máquina de que se trata (nº de motores que tiene), el tipo de motor (rápido o lento), inicializará todas las variables necesarias para su funcionamiento, y verificará el tipo de memoria (r-02, r-08, r-32) y si funciona correctamente, mostrando en pantalla el mensaje "BIEN" o "ERROR". En este último caso la tarjeta estará estropeada. Cuando haya terminado, aparecerá parpadeando la opción **00.30**.

- Si se entra en esta opción y se pulsa **p8** antes de pulsar recuperación se detectará el tipo de botonera, el tipo de máquina y se asignará una unión de canales si procede, en el display aparece **P-__**, cuando se valida con recuperación aparece **P-XX** y para salir se pulsa de nuevo programación, apareciendo **00.30**.
- Si se pulsa **p7** detectará el tipo de memoria, parpadeando mientras tanto en el display la opción **00.30**, verificará el tipo de memoria (r-02, r-08, r-32) y si funciona correctamente, mostrando en pantalla el mensaje "BIEN" o "ERROR". En este último caso la tarjeta estará estropeada. Cuando termine dejará de parpadear.
- Si se pulsa **p6** inicializará todas las variables de la máquina excepto los precios, códigos y uniones de la máquina.
- Si se pulsa **p5** inicializarán los precios.
- Si se pulsa **p4** se inicializarán los códigos de la máquina.

Si se pulsa **p1** después de que haya sido pulsado recuperación la máquina realizará un ciclado de los extractores, moviéndolos 50 veces cada uno. Si se desea interrumpir este ciclado, pulsar recuperación hasta que la máquina termine la vuelta que esté dando y detecte ese pulsador. El display reflejará el valor "Err" si ha habido algún error o "blEn" si no ha habido errores. Cuando termina el ciclado y si ha habido errores, al pulsar un pulsador cualquiera de la máquina que no sea Recuperación o Programación se observarán qué extractores han cometido errores (se visualizan secuencialmente E-XX). Para salir de esta opción se debe pulsar programación. Si se vuelve a pulsar recuperación, se inicializará de nuevo la máquina.

ANEXO MENSAJES INFORMATIVOS

Son mensajes que la máquina presenta al usuario en su display y que le informan de determinadas características.

A continuación se describen los mensajes informativos. Los tres primeros se presentan en este orden cada vez que se enciende la máquina, el cuarto cuando se encuentra agotado un producto y el quinto solo si se activa la ficha de adultos:

- Versión del programa de la máquina, por ejemplo: 02.12.
- Versión del programa del monedero, por ejemplo: 11.05.
- Las máquinas cuyos países entren en la zona Euro presentarán en el display: "Euro".
- Si el producto de la máquina está agotado se visualiza en el idioma de cada país o en inglés y en dos pantallas la frase "Agotado".
- Si la ficha de compra para adultos está activada, cada vez que se introduzca una moneda sin haber introducido previamente la "ficha de compra para adultos", aparece el mensaje : "no Coin" en dos pantallas y se devuelve la moneda introducida.

Antes de llamar al servicio técnico



Apague y encienda la máquina

Si el display parpadea, pulse el botón de programación y compruebe si el problema ha desaparecido.

Si todavía no funciona, la siguiente lista le muestra los mensajes que la máquina puede mostrar en el display para ayudarle a solucionarlo.

ANEXO a los códigos de error

La mayoría de ellos son mensajes que aparecen en el display de la máquina únicamente cuando se enciende y la máquina ha sido incapaz de corregir el error. Se presentan después de los mensajes informativos y alguna de ellos dentro del funcionamiento normal de la máquina (venta).

Precios desprogramados

Si los precios de algún canal están desprogramados, la máquina evita vender y al pulsar el canal correspondiente aparece parpadeando su precio.

E-XX

INDICA QUE EL EXTRACTOR NUMERO XX ESTA AVERIADO.

Para que la máquina intente corregir el error, se debe pulsar programación. Esta acción elimina la avería de ese extractor siempre que no esté físicamente estropeado.

dES0

INDICA UNA DESPROGRAMACION DE ALGUNO DE LOS PRECIOS.

La máquina asigna a los canales desprogramados el precio por defecto (5000 U.M.B.). Si el error persiste, se debe corregir en la programación de precios. Para averiguar que canal es el que está desprogramado, basta con ir pulsando dentro de la opción 00.03 cada pulsador para saber su precio. Si un canal está desprogramado parpadeará su precio.

dES1 INDICA UNA DESPROGRAMACION DE LOS CÓDIGOS ASIGNADOS A CADA CANAL.

Para que la máquina intente corregir el error, se debe pulsar programación. Esta opción asigna a los códigos de los canales que no se utilizan en la máquina el valor 0. Si el error persiste se debe corregir en la programación de códigos.

dES2 INDICA UNA DESPROGRAMACION EN LAS UNIONES DE LOS CANALES.

Para que la máquina intente corregir el error, se debe pulsar programación. Esta acción desasigna los motores del pulsador que esté desprogramado es decir, ese pulsador no moverá ningún extractor.

dES3 INDICA UNA DESPROGRAMACION DEL TIPO DE MAQUINA.

Para que la máquina intente corregir el error, se debe pulsar programación. Esta acción corrige el error volviendo a detectar el tipo de máquina.

Si alguno de los motores clave está fuera de posición, detectará un tipo de máquina erróneo.

dES4 INDICA UNA DESPROGRAMACION DEL TIPO DE VENTA DE LA MAQUINA.

Para que la máquina intente corregir el error, se debe pulsar programación. Esta acción corrige el error dejándolo como la última vez que estaba. Si por cualquier razón la máquina no pudiera reconstruir el valor anterior, se dejaría esta en venta simple.

dES5 INDICA UNA DESPROGRAMACION DE LA CONTABILIDAD DE LA MAQUINA.

Para que la máquina intente corregir el error, se debe pulsar programación. Esta acción resetea el valor contable que no coincida.

P-rE INDICA QUE EL PULSADOR DE RECUPERACIÓN ESTÁ CONTINUAMENTE PULSADO.

Para corregir el error comprobar que no esté pulsado.

rAn FALLO DE LA MEMORIA RAM.

Fallo del componente RAM situado en la tarjeta control. Hay que cambiar dicho componente. Ocasiona pérdida de datos y de configuración de la máquina.

E- INDICA QUE EL PULSADOR NO TIENE ASIGNADO EXTRACTOR

Si la máquina trabaja con uniones y en el caso de que algún canal quede sin asignarle un extractor, al pulsarlo aparece E-
___ para indicar que no tiene asignado ningún extractor.

Cuando se intenta establecer una llamada telefónica desde la máquina al PC, la máquina puede presentar una serie de mensajes indicativos del proceso en el que se encuentra.

Los mensajes se detallan a continuación:

	ENCENDIDO DEL MÓDEM.
   	iniX: ini: Proceso de inicialización del módem. x: Numero de reintentos de inicializar el módem (1 a 4).
	ERROR EN LA INICIALIZACIÓN
	PROCESO ESPECIAL DE INICIALIZACIÓN CUANDO LA MÁQUINA LLEVA UN MÓDEM G.S.M.
  	rPcX: rPc: Reintentos de llamada del PC a la máquina con código acceso erróneo. x: Número de reintento (1 a 3).
   	CALX: CAL: Marcación o llamada de la máquina al PC x: Número de reintentos de llamar (1 a 4).
	ERROR DE TIEMPO DE ESPERA EN ALGUNA RESPUESTA.
	MANDAR COLGAR AL MÓDEM.
	OK Respuesta del módem a la máquina. (Esta respuesta puede variar en función del módem que lleve la máquina.)

	CONNECT Respuesta del módem a la máquina. (Esta respuesta puede variar en función del módem que lleve la máquina.)
	RING Respuesta del módem a la máquina. (Esta respuesta puede variar en función del módem que lleve la máquina.)
	NO CARRIER Respuesta del módem a la máquina. (Esta respuesta puede variar en función del módem que lleve la máquina.)
	ERROR Respuesta del módem a la máquina. (Esta respuesta puede variar en función del módem que lleve la máquina.)
	CONNECT 1200 Respuesta del módem a la máquina. (Esta respuesta puede variar en función del módem que lleve la máquina.)
	NO DIALTONE Respuesta del módem a la máquina. (Esta respuesta puede variar en función del módem que lleve la máquina.)
	BUSY Respuesta del módem a la máquina. (Esta respuesta puede variar en función del módem que lleve la máquina.)
	NO ANSWER Respuesta del módem a la máquina. (Esta respuesta puede variar en función del módem que lleve la máquina.)
 a	CONNECT Respuesta del módem a la máquina. (Esta respuesta puede variar en función del módem que lleve la máquina.)
	
	PEDIR STATUS Comando enviado desde el PC a la máquina
	PROGRAMAR PRECIO Comando enviado desde el PC a la máquina
	PROGRAMAR UNIONES Comando enviado desde el PC a la máquina
	PROGRAMAR OPCIONES Comando enviado desde el PC a la máquina
	PROGRAMAR HORA Comando enviado desde el PC a la máquina
	RESET Comando enviado desde el PC a la máquina
	PEDIR DATOS MONEDERO Comando enviado desde el PC a la máquina

	PEDIR DATOS VENTA PERDIDAS Comando enviado desde el PC a la máquina
	PROGRAMAR PROMOCIONES Comando enviado desde el PC a la máquina
	PROGRAMAR CRÉDITO Comando enviado desde el PC a la máquina
	PROGRAMAR LLAMADAS EN AGOTADO PRODUCTO Comando enviado desde el PC a la máquina
	PROGRAMAR RESTRICCIONES Comando enviado desde el PC a la máquina
	PROGRAMAR PUBLICIDAD Comando enviado desde el PC a la máquina
	PEDIR CONTABILIDADES ADICIONALES Comando enviado desde el PC a la máquina
	PROGRAMAR NOMBRES PRODUCTOS Comando enviado desde el PC a la máquina
	PROGRAMAR CÓDIGO DE BARRAS Comando enviado desde el PC a la máquina
	PROGRAMAR UNIONES AMPLIADO Comando enviado desde el PC a la máquina
	PROGRAMAR PROMOCIONES AMPLADO Comando enviado desde el PC a la máquina
	FINALIZAR COMUNICACIÓN MÁQUINA Comando enviado desde el PC a la máquina
	ERROR DE CHECSUM EN LA COMUNICACIÓN



Se reserva el derecho a modificar el producto o las especificaciones del mismo sin previo aviso. Así mismo, no asume responsabilidades por cualquier tipo de pérdida debida al uso incorrecto de la información recogida en este manual.