

GM Vending, S.A. 31110 NOAIN Navarra - Spain. Tfno. (948) 31 73 11 Fax (948) 31 84 15

GM Vending

Mepamsa
Group

MANUAL DE PROGRAMACION

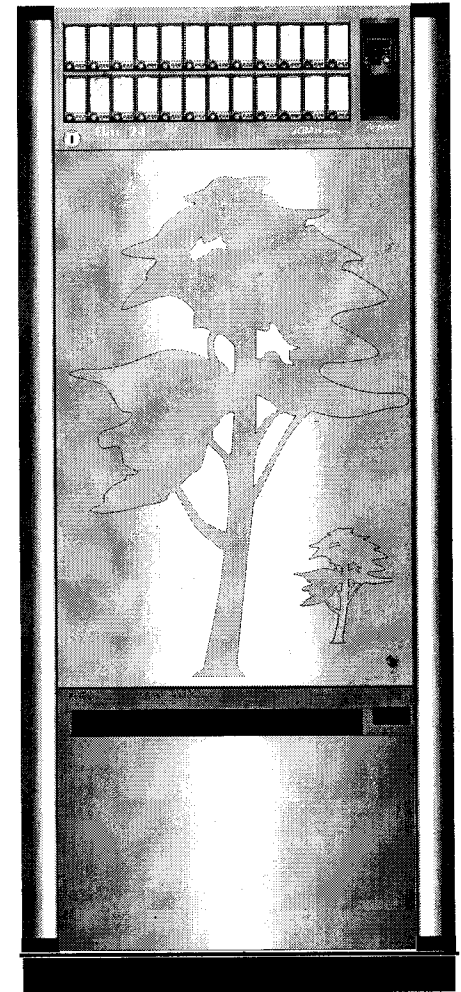
MODELOS

Elite 8

Elite 12

Elite 16

Elite 24



Impreso nº 21.000

INTRODUCCION

DESCRIPCION DE LA MAQUINA

1.- Construcción

1.1.- Generalidades

1.2.- Sistema electrónico de control

1.3.- Contenedor del producto

1.3.1.- Contenedor del producto Elite 8

1.3.2.- Contenedor del producto Elite 12

1.3.3.- Contenedor del producto Elite 16

1.3.4.- Contenedor del producto Elite 24

1.4.- Dimensiones y peso

2.- Instalación

3.- Especificaciones eléctricas

3.1.- Preinstalación eléctrica

4.- Puesta en marcha

4.1.- Especificaciones de funcionamiento

4.1.1.- Temperatura de funcionamiento

PROGRAMACION DE LA MAQUINA

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

00.00 Recarga de tubos de devolución

00.01 Descarga de tubos de devolución y hoppers

00.02 Desactivar/activar visualización reloj

00.03 Programación de precios

00.04 Manejo manual de motores

01.04 Manejo manual de los hoppers y la V retentora

00.05 Programación de contabilidades

00.06 Desactivar/activar iluminación máquina

00.07 Inhibición de monedas

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

00.15 Programación de mínimos

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

00.21 Desactivar/activar hopper 1

01.21 Desactivar/activar hopper 2

DESCRIPCION DE LA MÁQUINA.

1.- Construcción

1.1.- Generalidades

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

El panel publicitario se ha fabricado en metacrilato y esta iluminado por un fluorescente interior. Las dimensiones del panel son: 559 mm. (ancho) x 765 mm. (alto).

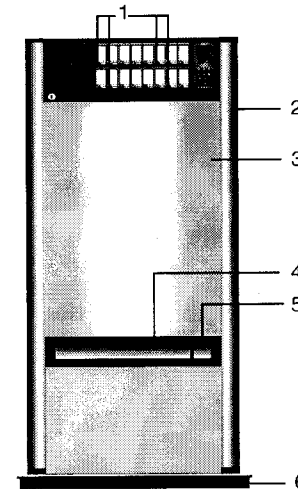


FIGURA.11

1- Pulsadores para obtener el producto.

2- Mueble.

3- Panel para la publicidad.

4- Colector salida producto.

5- Cajetín recuperación monedas.

6- Base.

1.2.- Sistema electrónico de control

Controla: los indicadores de agotado cambio, agotado producto y alarma en funcionamiento; el display de 4 dígitos; los pulsadores de selección y los extractores; además de la comunicación con el selector de monedas.

FIGURA 1.2

1- Indicador: agotado cambio.

2- Indicador: agotado producto.

3- Indicador: alarma en funcionamiento.

4- Display de 4 dígitos.

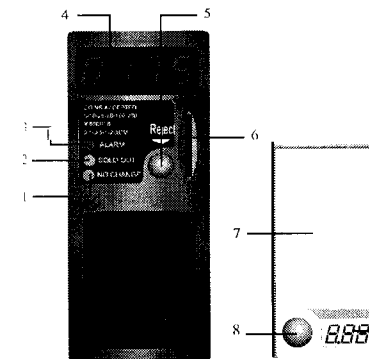
5- Pulsador devolución monedas.

6- Ranura de entrada de monedas.

7- Etiqueta de producto.

8- Pulsador para seleccionar paquete.

9- Precio del paquete.



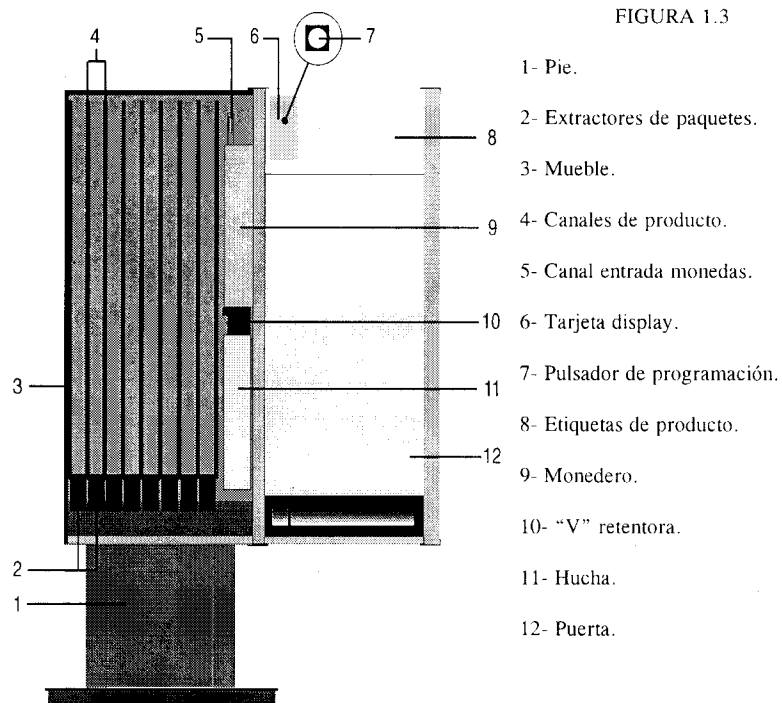
1.3- Contenedor del producto.

1.3.1- Contenedor del producto. (Elite 8)

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.



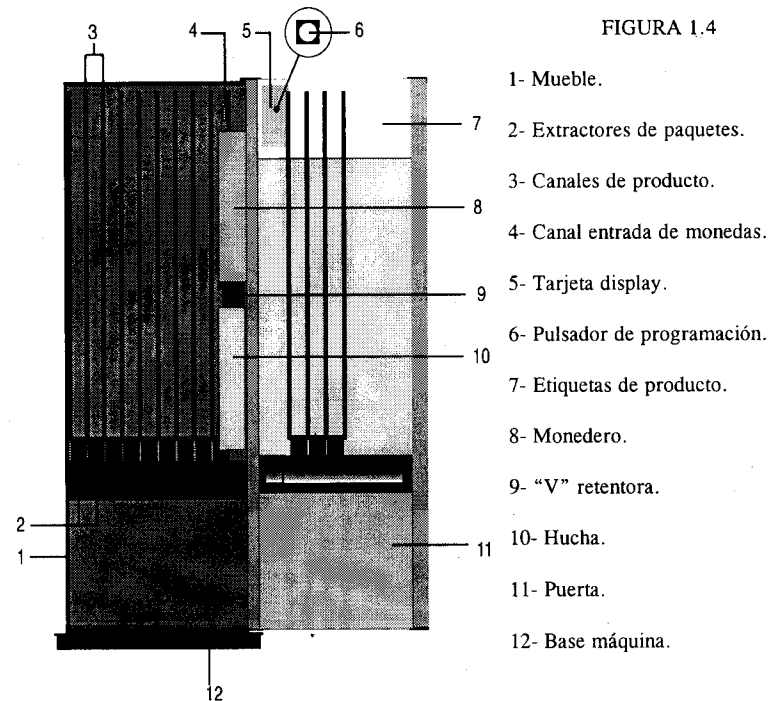
Todas las máquinas llevan una etiqueta, en la que se indica la relación entre los canales y los pulsadores de selección de producto.

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.

1.3.2- Contenedor del producto. (Elite 12)

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 y en la puerta. Existe una versión con bastidor. En esta, los canales van en el bastidor y la puerta queda libre.

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



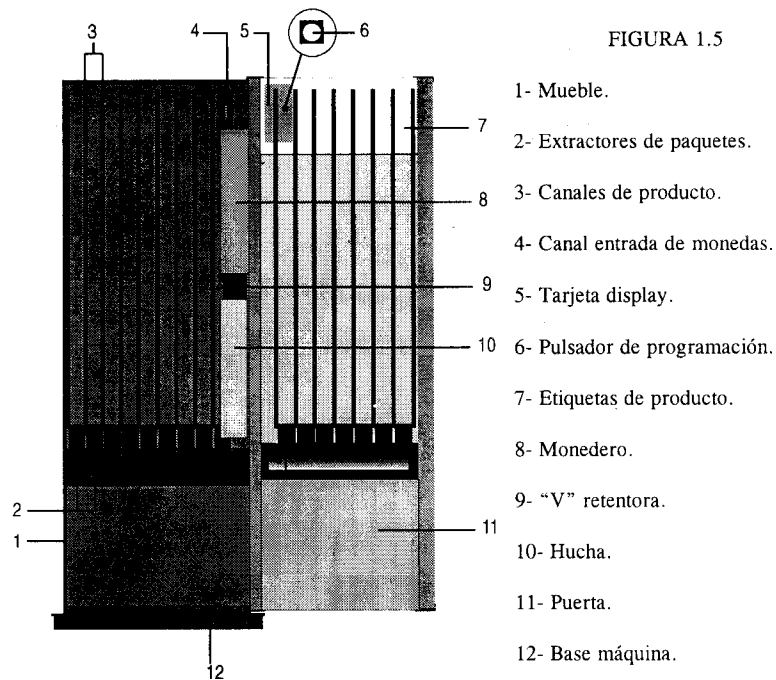
Todas las máquinas llevan una etiqueta, en la que indica la relación entre los canales y los pulsadores de selección de producto.

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.

1.3.3- Contenedor del producto. (Elite 16)

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 y en la puerta. Existe una versión con bastidor. En esta, los canales van en el bastidor y la puerta queda libre.

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



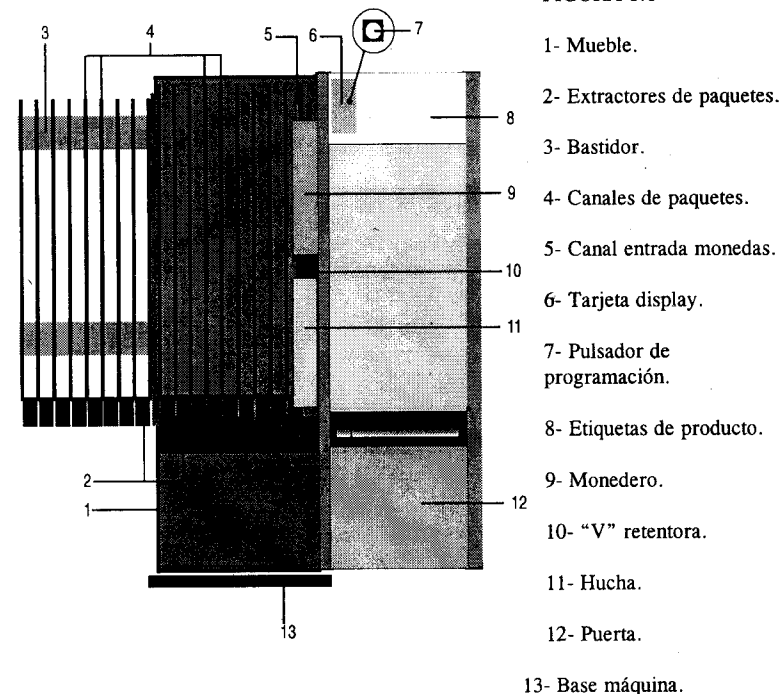
Todas las máquinas llevan una etiqueta, en la que indica la relación entre los canales y los pulsadores de selección de producto.

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.

1.3.4- Contenedor del producto. (Elite 24)

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 y en el bastidor. Este puede girar en torno a una bisagra interior, dejando así libre el acceso a la máquina.

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 llevan una etiqueta, en la que se 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.

MAQUINA SIN EMBALAR

	DIMENSIONES (mm)			PESO (kg.)
	ANCHURA	PROFUNDIDAD	ALTURA	
Elite 8	650	210	1100	60
Pie Elite 8	670	407	350	15
			TOTAL 1450	
Elite 12	650	360	1383.5	85
Pie Elite 12	670	415	66.5	10
			TOTAL 1450	
Elite 16	650	360	1383.5	90
Pie Elite 16	670	415	66.5	10
			TOTAL 1450	
Elite 24	650	480	1383.5	110
Pie Elite 24	670	535	66.5	10
			TOTAL 1450	

MAQUINA EMBALADA

	DIMENSIONES (mm)			PESO (kg.)
	ANCHURA	PROFUNDIDAD	ALTURA	
Elite 8	700	310	1135	62
Pie Elite 8	675	410	355	16
Elite 12	690	440	1550	90
Elite 16	690	440	1550	95
Elite 24	690	560	1550	115

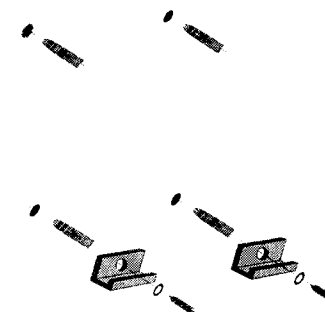
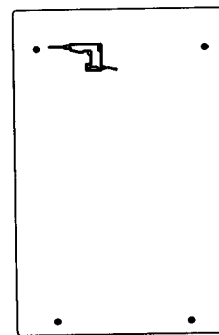
2.- INSTALACION.

Todas las máquinas deben ir amarradas por sus dos sujeciones superiores para asegurar su verticalidad. En la base llevan 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.

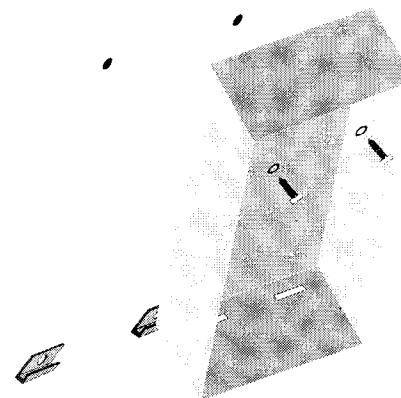
El modelo Elite 8 puede ir sin base. Se asienta sobre dos escuadras colocadas en la pared y posteriormente se fijan las sujeciones superiores. Este modelo se comercializa dentro de una caja. En su parte posterior, esta impresa una plantilla para facilitar el posicionamiento de los agujeros en la pared.

FIGURA 2.1



1. Perforar la pared utilizando plantilla.

2. Fijar las escuadras inferiores y colocarlos la la tacos para la sujeción superior.



3. Introducir las ranuras del mueble en las fijaciones de la pared y colocar los tornillos superiores en los tacos ya colocados.

3.- ESPECIFICACIONES ELECTRICAS.

Tensión de alimentación: 220 +/- 10% VAC.
 Potencia máxima: 36 W.
 Corriente máxima: 1 A.

3.1.- Preinstalación eléctrica.

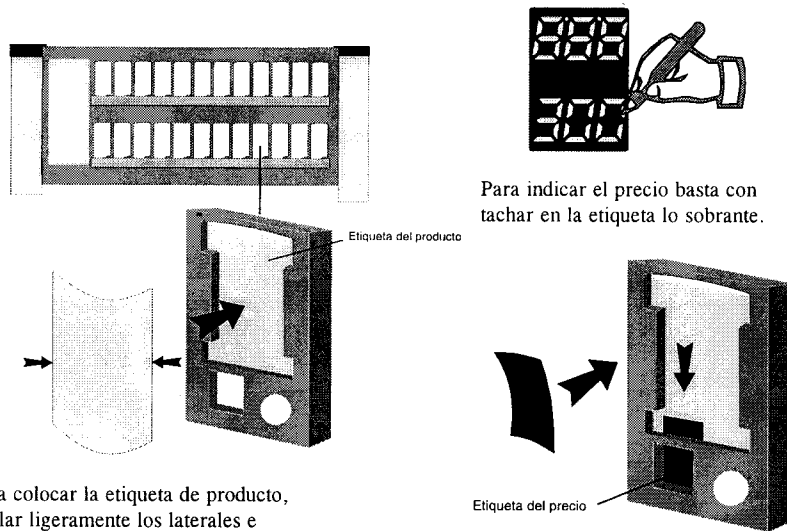
Debe existir una toma de corriente de 220 +/- 10% VAC, 50 Hz y 10 A, con una base de enchufe tipo europeo con toma a tierra (del mismo tipo que la clavija de la máquina). Si el cable de red está dañado ha de sustituirse por otro, con el conector tipo Schuko 10-16 A., 0,75 mm² de sección y 250 V.

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. FIGURA 4.

Una vez enchufada la máquina y accionando el interruptor general, aparecerá, después de realizarse un test interno, la hora en el display. A partir de ese momento se puede entrar en modo programación.



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

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

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

4.1.- Especificaciones de funcionamiento.

4.1.1.- Temperatura de funcionamiento.

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

PROGRAMACION DE LA MAQUINA.

5- PUNTOS DE PROGRAMACION

5.1- Pulsador de programación. (PROG.)

FIGURA 5.1

Pulsador de programación (PROG)

Tiene dos funciones:
 - Entrar y salir del modo de programación.
 - Cambiar de opción dentro del programa.

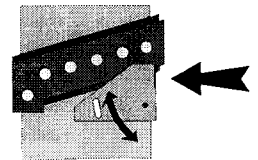
Este pulsador esta situado en la tarjeta display colocada en la parte interior de la puerta.



5.2- Pulsador de recuperación. (REC.)

FIGURA 5.2

Su función es cambiar datos dentro de cada opción. Este pulsador esta situado bajo el canal de entrada de monedas. Se acciona pulsando la palanca recuperación.



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 están en la parte exterior de la puerta.

Pulsadores de selección de producto.

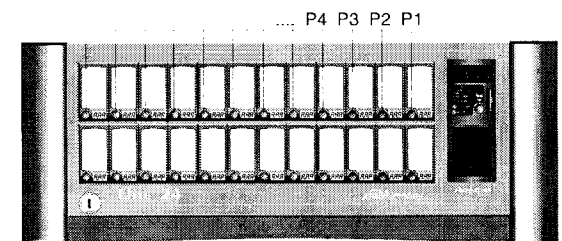


FIGURA 5.3

6. OPCIONES DE PROGRAMACION

00.00 Recarga de tubos de devolución

Al entrar en esta opción se inhiben todos los tipos de monedas que no van a los tubos de devolución. Para recargar los tubos, basta con ir introduciendo monedas. Los tubos se van recargando hasta llegar a su tope, momento en el cual se inhibe esa moneda y aparece su valor parpadeando. Mientras dura el parpadeo, cualquier moneda que se introduzca, será rechazada. Este proceso continua hasta que se llenen todos los tubos o se pulse la tecla de programación para pasar a la siguiente opción. En el display aparece en todo momento el dinero total introducido en los tubos. Si se desea saber el número de monedas de cada tipo introducidas en los tubos, basta con pulsar los primeros canales(p1-p4) dependiendo del numero de tubos que posea el monedero, también se puede ver el total de dinero introducido en cualquier momento, pulsando el siguiente pulsador al último tubo(p4 o p5).

Esta opción sólo está habilitada cuando en la máquina hay un monedero y está en funcionamiento.

00.01 Descarga de tubos de devolución y de hoppers

Para descargar las monedas que tengan los tubos de devolución, basta con pulsar los canales (tres o cuatro dependiendo del monedero) situados en la parte superior derecha de la máquina, cada uno representa un tubo con un tipo de moneda.

Al pulsar uno de ellos, aparece en el display la cantidad de monedas que contiene ese tubo y el numero de tubo separados por un punto (Ej. **100.1 100 monedas del tubo1**). Para descargar monedas, basta con volver a pulsar sobre ese canal. El monedero expulsará cinco monedas cada vez. El display reflejará en todo momento el número de monedas que quedan en el tubo. El proceso se puede repetir hasta que no quede ninguna moneda.

Si se pulsa programación se pasa a la siguiente opción de programación, si se pulsa otro canal (que contenga un tubo) se repite el proceso. Una vez descargadas todas las monedas de los tubos, sólo se podrá salir con la tecla de programación.

En el caso de que la máquina posea hoppers y estén activados, también se podrán descargar estos con los canales siguientes al último tubo (p4 y p5 o p5 y p6), el hopper descargará en cada pulso cinco monedas y el display indicará el número total de monedas que descargue.

Esta opción sólo está habilitada cuando en la máquina hay un monedero y está en funcionamiento.

00.02 Desactivar visualización del reloj

01.02 Activar visualización del reloj

Puesta en hora del reloj : Opción de programación 01.02

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. En el display aparecen las horas y minutos con estos últimos parpadeando. Para cambiar su valor se utiliza 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.

00.03 Programación de precios

Para programar los precios de los productos de cada canal, se entra en la opción de programación **00.03**. Al pulsar un canal el precio del producto aparecerá en el display. Si no se desea modificarlo, basta con pulsar cualquier otro canal para que aparezca el precio del canal pulsado 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. Si el precio de un canal aparece parpadeando, esto significa que está desprogramado y que la máquina no permite venderlo. Para corregir esta desprogramación basta con programar el precio de ese canal.

Para modificar un precio basta con pulsar una segunda vez sobre el canal en cuestión. El precio de ese producto se pone al valor determinado por el usuario con la tecla de recuperación (por defecto 30 U.M.B.) y cada vez que se vuelva a pulsar lo va incrementando en una U.M.B. hasta que llegue al precio que deseamos. Si se pulsa otro canal o el botón de programación, sin terminar de ajustar el precio, el precio del canal que se estaba modificando será el último valor que hubiera aparecido en el display.

Si se desea determinar el valor por el que se empezará a incrementar el precio de un canal, basta con pulsar en cualquier momento el pulsador de recuperación, aparece su valor actual, en la siguiente pulsación se pone a cero y en sucesivas pulsaciones, se va incrementando hasta alcanzar el valor deseado.

Esta opción sólo está habilitada cuando en la máquina hay un monedero y está en funcionamiento.

01.03 Programación de precios con teclado

Para programar los precios de los productos de cada canal, se entra en la opción de programación **01.03**. Al pulsar un canal el precio del producto aparecerá en el display. Si no se desea modificarlo, basta con pulsar cualquier otro canal para que aparezca el precio del canal pulsado 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 modificar un precio basta con pulsar un numero de hasta 8 dígitos con el tecladillo. Con la letra "C" se borra la última tecla pulsada. Una vez introducido su valor se almacena cambiando de canal o saliendo de la opción con el pulsador de programación. Si el numero introducido no es múltiplo del factor de escala del monedero, se anula su valor y queda el anterior. Si se introducen valores con decimales, siempre que el valor termine en cero este se debe introducir también.

Esta opción sólo está habilitada cuando en la máquina hay un monedero y está en funcionamiento.

02.03 Programación de precios con dinero

Para programar los precios de los productos de cada canal en esta opción, basta con introducir el precio de un producto (conviene empezar con el más inferior de todos), en el display se reflejará en todo momento el valor del dinero introducido y la máquina irá devolviendo la moneda introducida. Cualquier precio reflejado en el display, se puede almacenar en los canales que se desee apretando sus pulsadores correspondientes. Si se desea volver a empezar basta con pulsar el botón de recuperación. Para salir, basta con apretar el pulsador de programación.

Esta opción sólo está habilitada cuando en la máquina hay un monedero y está en funcionamiento.

00.04 Manejo manual de motores

Para manejar manualmente los motores de cada canal, se entra en la opción de programación **00.04**. Al pulsar un canal 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**). Este valor aparecerá parpadeando lentamente si el motor que está moviendo es un motor lento y si es uno rápido el parpadeo será mayor. Una vez 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 ese motor defectuoso ha sido sustituido por otro, se permite el borrado del número de errores pulsando cuando finaliza su ciclo el pulsador de recuperación. En el display aparecerá **Borr** parpadeando, y si se mueve otra vez se observará que su número de ciclos erróneos es ahora 0. Para salir de esta opción y pasar a la siguiente pulsar el botón de programación.

01.04 Manejo manual de los hoppers y de la V retentora

Para manejar manualmente los hoppers y la V retentora, se entra en la opción de programación **X1.04**. Siendo la X un valor que indica lo que movemos en cada instante según la tabla siguiente:

01.04	Mover hopper 1 (pulsar p1).
11.04	Mover hopper 2 (pulsar p2).
21.04	Mover retentora 1 (pulsar p3).
31.04	Mover retentora 2 (pulsar p4).

Se recomienda no usar el movimiento de los hoppers para descargar sus monedas, ya que no se llevaría una contabilidad correcta.

Esta opción sólo estará habilitada cuando estén activados los hopper o la retentora.

Contabilidad de la máquina

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.

Dentro de las opciones posibles para visualizar tenemos las siguientes:

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 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 RECUPERACION.

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 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 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 RECUPERACION.

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 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 RECUPERACION.

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 con la opción **00.08**. 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 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 RECUPERACION.

04.05 Contabilidad total y parcial de la cantidad de productos vendidos 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 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 RECUPERACION.

05.05 Contabilidad total y parcial de las ventas realizadas por la 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 valor del producto.

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 RECUPERACION.

06.05 Contabilidad total y parcial del dinero almacenado en la hucha:

Representa el valor de la venta que se ha dirigido a la hucha.

Si se pulsa p1 aparece en el display el valor total desde la compra de la máquina, si se pulsa p2 aparece la valor desde la última vez que se hizo reset de contabilidades parciales.

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 RECUPERACION.

07.05 Contabilidad del dinero existente en los tubos de devolución:

Al pulsar recuperación aparece el total del dinero existente en los tubos de devolución.

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 RECUPERACION.

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 RECUPERACION.

09.05 Impresión de un ticket de contabilidades:

Una vez dentro de esta opción y con la impresora conectada, al pulsar 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.

Para salir de la opción de contabilidad se pulsa programación o para volver a empezar se pulsa recuperación.

00.06 Desactivar iluminación de la máquina

01.06 Activar iluminación de la máquina

Programación del encendido y apagado de la iluminación de la máquina

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 canal 1 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 puede modificar 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 hora 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.

00.07 Inhibición de monedas

Al pulsar recuperación, aparece en el display el primer tipo de moneda. Si está inhibida, aparece parpadeando. Para cambiar de un estado a otro, basta con pulsar y soltar p1. Para cambiar de tipo de moneda, pulsar recuperación de nuevo. Después de visualizar el último tipo de la lista, se vuelve a empezar con el primero. Cuando existen dos tipos de moneda con el mismo valor, la más antigua de ellas se representa con su valor y con un punto. Para salir pulsar botón de programación.

Esta opción sólo está habilitada cuando en la máquina hay un monedero y está en funcionamiento.

00.10 Clave de acceso a niveles 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 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. Si la clave es correcta, la máquina entra en la primera opción de programación del siguiente nivel (segundo nivel), sino, se pone el número a cero.

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 hubiera aparecido en el display.

01.11 Programación de los códigos de cada producto con teclado

Para programar los códigos de los productos de cada canal, se entra en la opción de programación 01.11. 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 programación u 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 el teclado. Si el número introducido es mayor de cuatro cifras, el valor se anula automáticamente y el display visualiza un 0000. En este caso tendremos que volver a introducir el valor que deseamos. Si se pulsa un canal distinto o programación sin terminar de ajustar el código, el valor del código de ese canal que se estaba modificando será el último valor que hubiera aparecido en el display. Para salir pulsar programación.

00.12 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:

- 00.12: Venta simple.
- 01.12: Venta múltiple.
- 02.12: Venta gratuita.

Para salir 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.

00.13 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.

Cada vez que se pulse recuperación, se cambia el modo de trabajo de la máquina cuando no tiene cambios según la tabla siguiente:

- 00.13: Venta a precio exacto.
- 01.13: Venta sin devolución
- 02.13: Venta guardando el crédito un tiempo.
- 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.

Se recuerda que en venta múltiple (01.12) no existe la venta a precio exacto por lo que la máquina, en esa opción, salta automáticamente a venta guardando el crédito un tiempo, situándose en la 02.13. Si se cambia a venta simple, esta opción permanece en el valor dejado por venta múltiple.

00.14 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.

00.15 Programación de mínimos

Una vez dentro de la opción 00.15, para programar el mínimo de monedas que deben tener los devolvedores por debajo del cual la máquina indica que no tiene cambio, basta con pulsar p1, p2, p3 y p4 (tres a cuatro pulsadores dependiendo del monedero), cada uno representa un tubo con un tipo de moneda.

Al pulsar uno de ellos, aparece en el display el tipo de moneda que contiene (valor de esa moneda), si se vuelve a pulsar, aparece el mínimo programado actualmente. Para modificarlo basta con volver a pulsar sobre ese canal, el mínimo se pone a 4 monedas y en cada pulsación posterior sobre ese canal se va incrementando unitariamente, hasta que alcancemos la cantidad de monedas que deseamos (estos valores van apareciendo en el display y están comprendidos entre 4 y 15 monedas).

Si se pulsa tecla programación se pasa a la siguiente opción de programación, si se pulsa otro canal (que contenga un tubo), se repite el proceso, quedando como mínimo de monedas el último valor 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. Si se desea modificar este valor, basta con pulsar recuperación de nuevo para ponerlo a cero, y en sucesivas pulsaciones, se va incrementando este valor en una U.M.B. hasta alcanzar el deseado. Para salir de esta opción y pasar a la siguiente almacenando el valor, se debe pulsar programación de nuevo.

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 el canal 1 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 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 canal 1 se van incrementando.

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, y con p2 disminuye. Este porcentaje admite valores de hasta 255. Se considera descuento hasta un valor de 100 y por encima de este 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 Desactivar unión de canales con extractores 01.19 Activar unión de canales con extractores Programación de la unión de canales con extractores

Si estamos en la opción 00.19, la máquina moverá en funcionamiento normal los motores que tenga asociados a cada pulsador según el tipo de máquina que sea (8, 12, 16 o 24 canales) por defecto, 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. 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. 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.

00.20 Cambio de la clave de acceso a niveles 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.

00.21 Desactivar hopper 1 10.21 Activar hopper 1 Programación del valor de la moneda del hopper 1

Si estamos en la opción **00.21**, la máquina no utilizará el hopper 1 para la devolución de monedas. Al pulsar recuperación se pasa a la opción **10.21** que activa el hopper 1. Pulsando p1 se visualiza la moneda que tiene asignada en ese momento, si se desea cambiar su valor, basta con pulsar p1 repetidamente, apareciendo en el display los valores que se le pueden asignar. El último valor visualizado será el que se asigne al hopper.
Para salir de esta opción pulsar programación.

01.21	Desactivar hopper 2
11.21	Activar hopper 2
Programación del valor de la moneda del hopper 2	

Si estamos en la opción **01.21**, la máquina no utilizará el hopper 2 para la devolución de monedas. Al pulsar recuperación se pasa a la opción **11.21** que activa el hopper 2. Pulsando p1 se visualiza la moneda que tiene asignada en ese momento, si se desea cambiar su valor, basta con pulsar p1 repetidamente, apareciendo en el display los valores que se le pueden asignar. El último valor visualizado será el que se asigne al hopper.
Para salir de esta opción pulsar programación.



Antes de llamar al servicio técnico:

Apague y encienda la máquina

Si el display parpadea, pulse el botón de programación mientras el display parpadea 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.

E-15

La máquina indica canal agotado teniendo producto.
Indica una anomalía en alguno de los extractores. El número en display puede ser desde 1 hasta 32 e indica el número de extractor.

U-Pr

La máquina no acepta ninguna moneda.
Anomalía: La máquina no puede activar la paleta de cobro de la Uve retentora.

U-Pr

La máquina no acepta ninguna moneda.
Anomalía: La máquina no puede activar la paleta de devolución de la Uve retentora.

P-rE

La máquina no acepta ninguna moneda.
Anomalía: El pulsador de recuperación está continuamente pulsado.

dE50

Al pulsar algún canal, el display muestra precio parpadeando.
Anomalía: Precio desprogramado. Programarlo de nuevo.

dE51

Anomalía: Código producto desprogramado. Pulsar programación.

dE52

Anomalía: Unión de canales desprogramada. Programarla de nuevo.

dE53

Anomalía: Tipo de máquina desprogramada. Pulsar programación.

dE54

Anomalía: Tipo de venta desprogramada. Programar de nuevo.

dE55

Anomalía: Algun valor de contabilidad saturado. Pulsar programación.