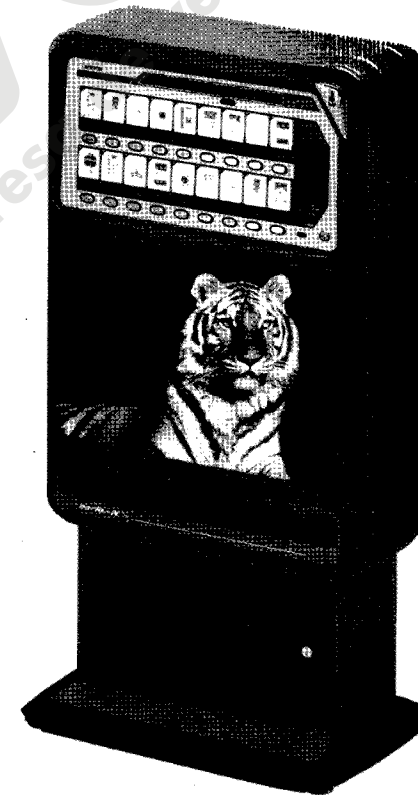




**MÁQUINAS EXPENDEDORAS DE TABACO
LÍNEAS N y NB**



MANUAL DEL USUARIO



AZKOYEN

Este documento contiene información de propiedad privada protegida por la legislación sobre la propiedad intelectual.

Quedan reservados todos los derechos. No se permite fotocopiar, reproducir o traducir a otro idioma parte alguna de este documento sin el consentimiento previo por escrito de **AZKOYEN**.

AZKOYEN se reserva el derecho a introducir los cambios derivados de su constante investigación en el presente modelo, sin previo aviso.

©1997 **AZKOYEN**, RESERVADOS todos los derechos.



AZKOYEN garantiza que estas máquinas cumplen con las siguientes directivas:

Directiva CE de máquinas DSM 89/392/CEE y sus modificaciones.


Directiva CE de baja tensión DBT 73/23/CEE y sus modificaciones.


Directiva CE de compatibilidad electromagnética EMC 89/336/CEE y sus modificaciones.


1. Instalación y puesta en marcha:	7
1.1 Instalación eléctrica	7
1.2 Nivelado	7
1.3 Conexión	8
1.4 Carga de monedas de devolución	9
1.5 Carga de productos	9
1.6 Correspondencia entre canales y selecciones	10
1.7 Verificaciones y arranque	10
2. Desarrollo de un servicio	11
3. Descripción de la máquina:	13
3.1 Contenedores del producto	13
3.2 Módulo de extracción. Funcionamiento	15
3.3 Sistemas de admisión y devolución de monedas	16
3.4 Carga de los devolvedores	17
3.5 Publicidad en la máquina	18
4. Programación:	19
4.1 ¿Qué es programación?	19
4.2 ¿Con qué se programa?	19
4.3 Menú básico	21
4.3.1 Acceso y manejo del Menú Básico	21
4.3.2 Configuración del Menú Básico	22
4.4 Programación de cualquier función	23
5. Solución de problemas y mantenimiento:	37
5.1 Averías totales. Máquina fuera de servicio	37
5.2 Averías parciales	38
5.3 Incidencias posibles a lo largo de un servicio	38
5.3.1 Producto agotado	38
5.3.2 No hay cambios	39
5.3.3 Recuperación automática	39
5.3.4 En caso de apagón	39
5.4 Cambio de marca y precio	39
5.5 Adaptación a diferentes formatos de producto	40
5.6 Limpieza exterior	41
6. Características generales:	43
6.1 Productos a la venta	43
6.2 Contenedor del producto	43
6.3 Precios de venta	44
6.4 Especificaciones técnicas	44
6.5 Dimensiones y pesos	44
6.6 Temperatura de funcionamiento	44
6.7 Inclinación de funcionamiento	44


ADVERTENCIAS

Símbolos utilizados a lo largo de este manual


 No manipule ningún elemento de la máquina que esté señalado con el símbolo de alta tensión puesto que puede acarrear riesgos para usted. Estos elementos sólo pueden ser manipulados por el Servicio Técnico.


 Este símbolo le advierte de que el contenido de lo inmediatamente explicado requiere una atención especial.


 Este símbolo le avisa que existen unas explicaciones más detalladas acerca de esa materia en otro punto del manual.


 Este símbolo le indica que hay una referencia a la programación.

Niveles de acceso a la programación


 **Nivel 0.** Funciones de lectura de información.

 **Nivel 1.** Funciones de modificación de programación y configuración de datos.

 **Nivel 2.** Reservado exclusivamente al Servicio Técnico.


 Este símbolo le indica que esas funciones están relacionadas con el tratamiento informático de los datos.

Éste es un equipo de Clase A. En entornos domésticos, este equipo puede causar interferencias de radio, en cuyo caso se puede requerir que el usuario tome las medidas adecuadas.


 Estas máquinas están diseñadas para **USO EXCLUSIVO EN INTERIORES**. No se deben situar en sitios donde puedan quedar expuestas a chorros de agua, ni limpiar por este método. Consulte el punto 5.6 Limpieza exterior.


Capítulo 1. INSTALACIÓN Y PUESTA EN MARCHA


1.1 - Instalación eléctrica

 La tensión de la instalación eléctrica debe corresponder con el voltaje indicado en la placa de las características (trasera de la máquina) y no exceder de $\pm 10\%$.

La potencia máxima consumida se indica también en dicha placa de características. Asegúrese de que tanto la instalación eléctrica como el enchufe y el interruptor automático tengan las dimensiones adecuadas para el consumo de la máquina.

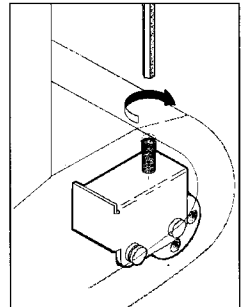
 Importante: La clavija del enchufe de la máquina tiene toma de tierra. Es necesario que la base esté conectada a una toma de tierra que se encuentre instalada correctamente y en perfecto estado. El fabricante declina toda responsabilidad en aquellos casos en que no se cumplan las condiciones anteriores.

 Atención: La máquina tiene elementos con tensiones peligrosas. No manipular ningún elemento indicado con el símbolo de alta tensión. Sólo está autorizado el Servicio Técnico. El cable de alimentación sólo puede ser sustituido por personal técnico autorizado por AZKOYEN.

 Éste es un equipo de Clase A. En entornos domésticos, este equipo puede causar interferencias de radio, en cuyo caso se puede requerir que el usuario tome las medidas adecuadas.

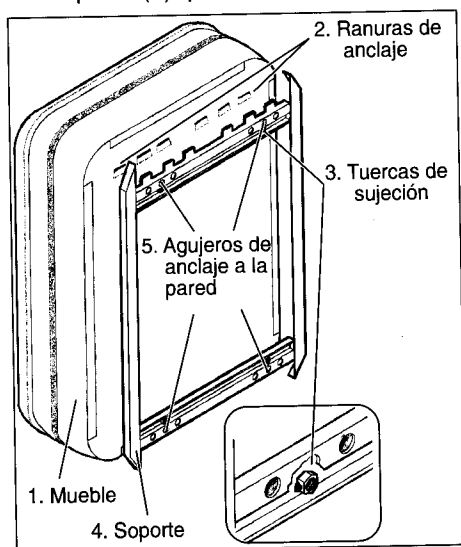
1.2 - Nivelado

Tenga en cuenta que la inclinación máxima de funcionamiento de su máquina es de 5° , tanto frontal como lateralmente. Al instalar su máquina, si es con pie o con consola, una vez ubicada en su emplazamiento final, nivélela enroscando los niveladores traseros con una llave tipo Allen.



Cuando desee instalar su máquina adosada a la pared, fije primero el soporte (4) a la misma, sujetándolo con tirafondos (a través de los agujeros de los travesaños).

A continuación, cuelgue la máquina asegurándose de que las seis patillas del soporte (4) quedan enganchadas al mueble. Fíjela desde el interior del mueble colocando los tornillos de M-8 (que se envían en la bolsa de accesorios) en las tuercas de sujeción (3) que se encuentran soldadas al soporte.

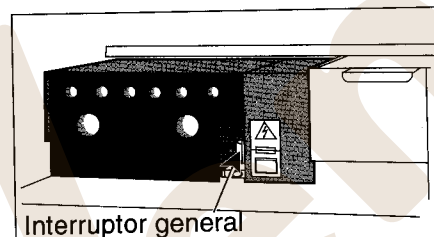


ble colocando los tornillos de M-8 (que se envían en la bolsa de accesorios) en las tuercas de sujeción (3) que se encuentran soldadas al soporte.

⚠ Las máquinas equipadas con parrilla en la puerta (sólo modelos de dos y tres parrillas) llevan dos tornillos que la bloquean para el transporte y deben ser retirados para poder acceder a los elementos situados detrás de la misma. Estos tornillos se encuentran localizados en la parte inferior de los laterales de la parrilla (vea el elemento 11 de la ilustración de la página 13).

1.3 - Conexión

Siguiendo las instrucciones de seguridad detalladas anteriormente, conecte la máquina a la red y accione el interruptor general. Compruebe que la pantalla informativa funciona correctamente.



La máquina no funciona si no están programados los precios de venta. En este caso, es posible que la máquina se coloque entonces FUERA DE SERVICIO. En este caso, debe programar los precios de los productos de la máquina como se indica en el capítulo 4 (función **201 PROG. PRECIOS**).



1.4 - Carga de monedas de devolución

Si su máquina dispone de devolvedores, éstos son autoalimentados, es decir, se recargan automáticamente. Aún así, habrá momentos en los que usted tendrá que recargarlos.

Existen tres formas de hacerlo. Las dos primeras registran la contabilidad, mientras que la tercera no lo hace:

- Extraiga los devolvedores e introduzca en ellos las monedas. Posteriormente utilice la función **004 LLEN.MAN.DEV.** para introducir en la contabilidad de la máquina el importe de las monedas introducidas.

- Introduzca monedas por la ranura de entrada de monedas. Posteriormente entre y salga de la programación, pulsando la tecla A y pulsando posteriormente la tecla C hasta volver a estar en servicio, para registrar en la contabilidad de la máquina las monedas introducidas.

- Extraiga los devolvedores e introduzca en ellos las monedas deseadas. En este último caso, la contabilidad de la máquina no registra las cantidades introducidas.

i P Instrucciones más detalladas de la extracción de devolvedores en el punto 3.4 y de programación en el punto 4.1

1.5 - Carga de productos

Tenga presente la correspondencia entre canales y pulsadores. Se denomina canal a cada uno de los departamentos que tiene en su interior la máquina para el almacenaje de los productos.

⚠ **IMPORTANTE:** Si carga tabaco, compruebe que los paquetes no estén pegados entre sí.

Debido a la versatilidad de los canales en esta gama de máquinas, es aconsejable que compruebe, a la hora de cargar el producto, que la regulación, tanto el ancho como la posición de los deflectores, sea la correcta.

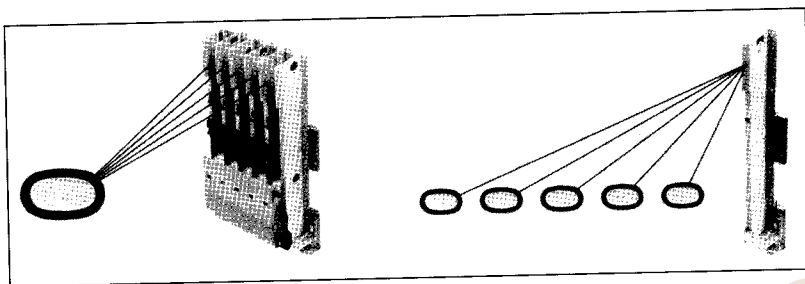
i Instrucciones más detalladas en el punto 5.5
Para la colocación de las etiquetas de los productos, siga las instrucciones del punto 5.4

1.6 - Correspondencia entre canales y selecciones

Se entiende por selección cada una de las opciones que tiene el usuario para elegir un producto. Dependiendo del sistema instalado en su máquina, esta selección puede ser directa, a través de unos pulsadores, o numérica, a través del teclado numérico situado debajo del pulsador de recuperación de monedas.

Como se observa en la ilustración, una selección puede tener asociados varios canales y viceversa, es decir, varias selecciones pueden estar asociadas a un único canal. Siempre que el precio sea el mismo, se puede incluso asociar varias selecciones a varios canales.

P Para asociar canales y selecciones (función **300 CANALES/SEL**)



1.7 - Verificaciones y arranque

P Cierre la puerta y pida, como mínimo, un servicio de cada canal. Compruebe la extracción, la devolución en todos los tipos de moneda y la correcta programación de precios. Terminada esta prueba, pídale las cifras contables (función **120 TOTAL DINERO**) y, una vez verificadas, póngalas de nuevo a cero (función **171 BOR. CONT.**) y salga de las funciones.

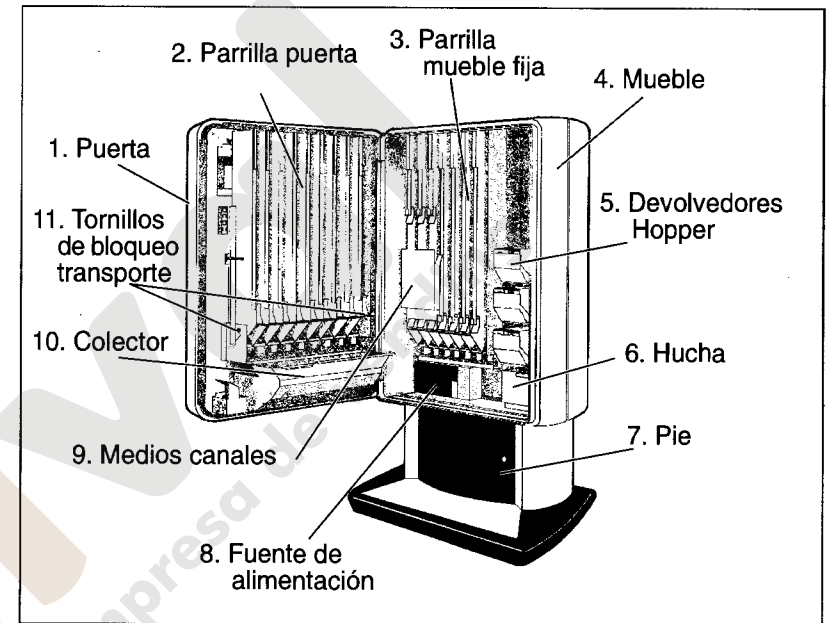
Capítulo 2. DESARROLLO DE UN SERVICIO

A medida que introduzca las monedas (6) por la ranura de entrada (5), la pantalla informativa (4) reflejará el importe de las aceptadas por la máquina. Las rechazadas caerán directamente al cajetín de recuperación (8).

Cuando haya alcanzado (o rebasado) el precio de la selección deseada, oprima el pulsador correspondiente (3) o teclee en el teclado numérico el número de la selección deseada (dependiendo del sistema instalado en su máquina) y la máquina terminará el servicio dejando caer el producto en el colector de salida (9) y el cambio, si procede, en el cajetín de recuperación (8).



Capítulo 3. DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA



3.1 - Contenedores de producto

Los canales están formados por tabiques independientes y regulables en anchura, fijados "en parrilla". Los tabiques están anclados en unos soportes ranurados y milimetrados. Según el ancho del paquete que se va a vender la regulación en el soporte variará.

- Parrilla central

Los modelos triples llevan una parrilla central montada sobre un eje lateral que le permite realizar un movimiento giratorio, facilitando el acceso a los elementos situados en el mueble.

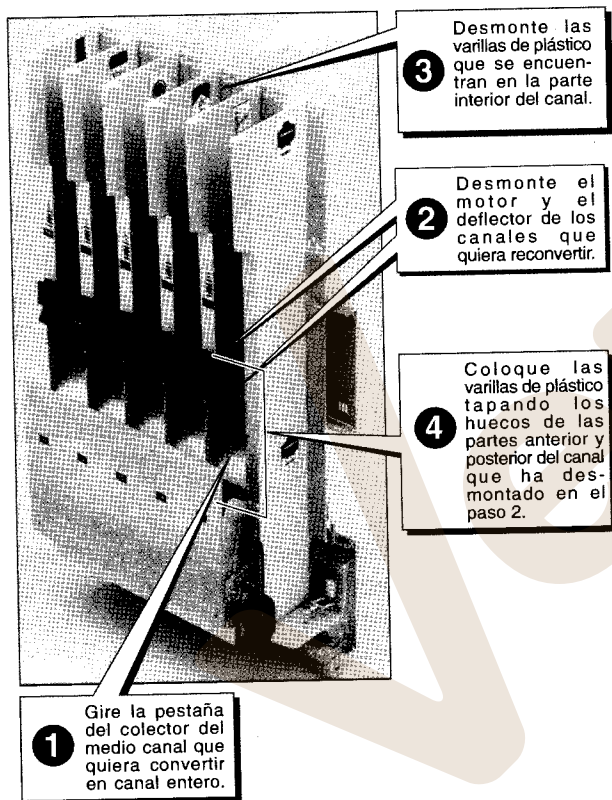
- Medios canales

Toda la gama N tiene la posibilidad de incorporar unos medios canales, que permiten aumentar las selecciones o el número de paquetes que se van a vender en unos determinados canales, dividiendo en dos un canal entero.

Los medios canales se suministran en módulos de 3 ó 5 canales de ancho. Su capacidad varía en función de su posición en la parrilla y del volumen del producto en venta. La capacidad de los situados en la parte superior es de 16 paquetes, mientras que los de la parte inferior tienen capacidad para 10 paquetes, cuando el tamaño de los mismos es de 58 mm. de ancho y 23 mm. de alto.

Cabe la posibilidad de eliminar los canales medios, es decir, convertirlos en canales enteros, para ello **AZKOYEN** suministra con la máquina unos suplementos, que colocados adecuadamente, recuperan la longitud del canal para vender en columna completa. Para convertir un medio canal en un canal entero, opere de la siguiente forma:

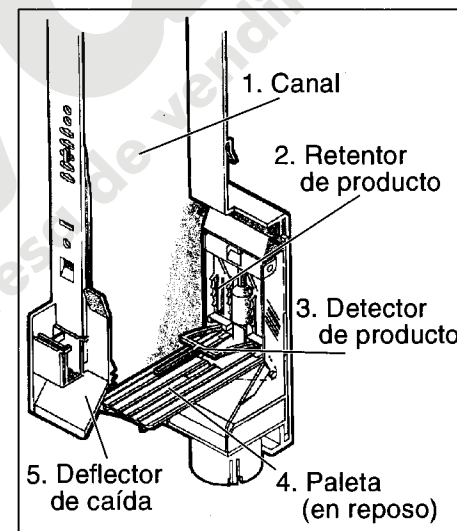
- ⚠ • Desenchufe la máquina por su seguridad.
- ⚠ • Abata el colector de medios canales y de la vuelta a los deflectores de la parte superior, que quiera reconvertir.
 - Desconecte y desmonte los módulos superiores de extracción.
 - Desmonte el deflector superior de caída.
 - Debe tapar los huecos frontal y posterior del canal para que no se salgan los paquetes de tabaco, para ello debe usar las varillas de plástico.
- P • Ahora, tenga en cuenta que al transformar dos medios canales en un solo canal entero, debe programar de nuevo la configuración pulsador de selección/canal (función de programación **300 CANALES/SEL.**).
- Conserve las piezas desmontadas para su posterior reutilización



3.2 - Módulo de extracción. Funcionamiento

Cuando hay producto en el canal (1), el primer paquete reposa sobre la paleta (4) pisando el detector (3). Mientras, el retentor (2) presiona los dos primeros paquetes contra el deflector (5). Para servir el producto, la paleta (4) bascula y el primer paquete cae al colector mientras el siguiente paquete permanece fijo entre el retentor (2) y el deflector (5) evitando un atasco o una doble venta.

Posteriormente, la paleta (4) vuelve a su posición normal, el retentor (2) se retira y los paquetes caen sobre la paleta. La máquina está lista para un nuevo servicio.



3.3 - Sistemas de admisión y devolución de monedas

Las máquinas están dotadas de un sistema que reconoce las monedas introducidas y opera con ellas. Este sistema valida las monedas y las envía a la hucha o a los devolvedores. Si es el caso, devuelve las monedas necesarias para la operación de cambio.

Existen cuatro tipos de sistemas de admisión y devolución de monedas para esta gama de máquinas:



• Sistema de tubos

Almacena las monedas en unos tubos verticales que efectúan la devolución una a una mediante un sistema de tajaderas. El conjunto consta de tres devolvedores para los tipos de moneda que ha de devolver.

• Sistema Hopper o rotativo

Este sistema posee una tolva de almacenaje con más capacidad que el sistema de tubos. Extrae las monedas mediante el movimiento giratorio de un disco con alojamientos. Su capacidad dota a este sistema de una notable autonomía en lo que a recarga se refiere.

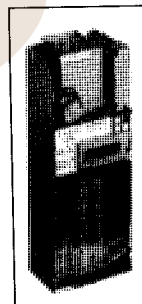


• Sistema sin devolución

Las monedas introducidas quedan retenidas hasta que finaliza el servicio. Si se ha efectuado una compra, las monedas pasan a la hucha, mientras que si se ha pedido la devolución, éstas pasan al cajetín de devolución.

• Sistema de monedero compatible

Si ésta es la opción de su máquina, y el monedero no es **AZKOYEN**, debe comprobar que su sistema cumple la Directiva Europea EMC/89/336/CEE y sus modificaciones. Para su funcionamiento, debe remitirse al manual específico suministrado con el monedero.



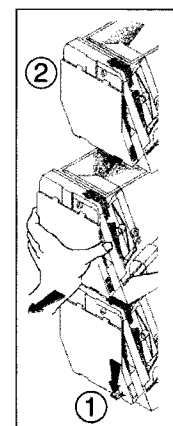
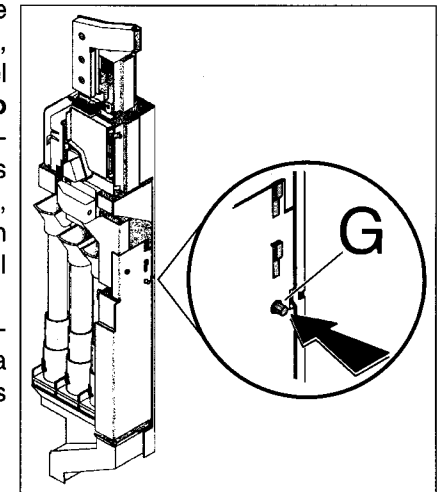
Todos los tipos de devolvedor detectan el nivel de monedas en sus depósitos y se lo comunican a la máquina. Si están vacíos, la máquina desvía automáticamente monedas hacia ellos o avisa de que necesitan cambio.

3.4 - Carga de los devolvedores

Todos los sistemas son autoalimentados, es decir, el selector de moneda se encarga de reponerlos, clasificando las monedas admitidas, bien a la hucha o a los devolvedores. La reposición automática de moneda está condicionada por la introducción durante el servicio de la moneda agotada por parte del usuario. En caso de que no sea así, usted deberá recargar el devolvedor.

• Recarga de los **devolvedores de tubo**. Si su máquina posee devolvedores de tubo y la pantalla le comunica que se encuentra al mínimo de monedas, abra la máquina y observe cuál es el devolvedor agotado. Presione el **gatillo (G)** para extraer el bloque de los devolvedores y recárguelo con las monedas necesarias. Para finalizar la operación, coloque los devolvedores en su posición de servicio, asegurándose de que el anclaje sea correcto.

P Si desea incluir los importes introducidos en la contabilidad de la máquina, siga los pasos descritos en la función **004 LLEN.MAN.DEV.**



• Recarga de los **devolvedores Hopper o rotativos**. Si su máquina posee devolvedores rotativos y se encuentra sin monedas, presione el "clip" de extracción situado bajo el devolvedor (1) que desee recargar y tire de él hacia afuera sin llegar a sacarlo de la máquina. Una vez cargado, vuelva a colocarlo en su posición de servicio (2), asegurándose de que el anclaje sea correcto.

P Si desea incluir los importes introducidos en la contabilidad de la máquina, siga los pasos descritos en la función **004 LLEN.MAN.DEV.**

- Recarga del **sistema compatible AZKOYEN**. Siga las instrucciones descritas en el manual específico del sistema suministrado con el equipo.

i P **NOTA:** En cualquiera de los dos primeros sistemas, si recarga las monedas para cambios a través de la ranura de admisión de monedas, usted registrará en la contabilidad de la máquina los importes introducidos entrando y saliendo de la programación (pulse las teclas A y C del teclado de programación).

3.5 - Publicidad en la máquina

Existen cuatro maneras de incluir publicidad en su máquina.

- En el caso de que la máquina sea de selección directa, el espacio inmediatamente inferior al botón de recuperación está previsto para que pueda incluir en él publicidad.

- En el caso de que su máquina no disponga de lector de billetes, el espacio reservado para este sistema queda habilitado para publicidad. Esta posibilidad existe en los modelos **N 87** y **N 100**.

- El panel frontal puede llevar indistintamente una fotografía o un cartel publicitario.

P • En la pantalla informativa puede programar hasta cuatro mensajes (funciones; **420 MENS. PUBLIC.**, **421 MENS. EFECTO**, **422 MENS. PROMOC.**, **423 MENS. GRACIAS.**) para mostrar un mensaje publicitario cuando la máquina se encuentre en reposo.

Capítulo 4. PROGRAMACIÓN

4.1- ¿Qué es programación?

La máquina está capacitada para realizar una serie de funciones que pueden ser configuradas por usted. Llamamos programación a las acciones que usted ejecuta para determinar cómo funcionará la máquina en determinadas funciones.

Hay dos modos de programar la máquina:

- A través del Menú Básico. Son las funciones más frecuentes y tienen un acceso rápido.
- Por medio del acceso personalizado al resto de las funciones configurables. Usted podrá añadir al Menú Básico algunas de estas funciones (hasta 32).

4.2 - ¿Con qué se programa?

Hay tres modos de "comunicarse" con la máquina para introducir los datos necesarios:

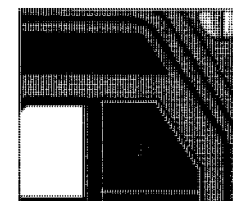
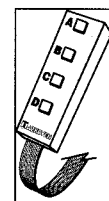
i • **Edición numérica (o introducción de números)**. En algunos casos, la máquina le pedirá que introduzca números (por ejemplo, el número de una función o un precio). La forma de hacerlo es la siguiente:

A	Aumenta las unidades	(0000 + A = 0001)
B	Aumenta las decenas	(0000 + B = 0010)
C	Aumenta las centenas	(0000 + C = 0100)
D	Aumenta los millares	(0000 + D = 1000)

Por ejemplo, para conseguir el número 3142, usted debe pulsar las siguientes teclas:

D + D + D	(3000)
C	(3100)
B + B + B + B	(3140)
A + A	(3142)

Cuando haya terminado de editar el número, para validarlo, pulse la tecla de **RECUPERACIÓN** para acceder al siguiente paso.





• **Edición alfanumérica (o introducción de textos).** En algunos casos, usted tendrá que introducir cadenas de texto o palabras (por ejemplo, para el mensaje promocional).

El conjunto de los caracteres de los que usted dispone es el siguiente:

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X,
Y, Z, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, *, -, /, \, +, =, !, ?, \$, @, &, <, >

El carácter que se va a modificar es aquél que está separado del resto en la derecha de la pantalla y parpadea. Para ello, debe hacer lo siguiente:

A Avanza al siguiente carácter de la lista.

B Retrocede al anterior carácter de la lista

C Borra el carácter que está parpadeando y empieza a parpadear el que esté a su izquierda en la pantalla.

D Valida el carácter que está parpadeando y comienza a parpadear uno nuevo, separado a la derecha.

RECUPERACIÓN Finaliza la edición del mensaje dando por válida la palabra o frase introducida.

Recuerde que el carácter que esté parpadeando no se incluye en el mensaje.

Por ejemplo, para escribir la palabra "GRACIAS", siga los siguientes pasos:

Pulse la tecla A, hasta que aparezca la letra "G" en el carácter que está parpadeando. Pulse D para validar.

Pulse la A hasta que parpadee la letra "R". Pulse D para validar.

Siga con este procedimiento hasta validar la letra "S", es decir, la palabra "GRACIAS" está completada en la pantalla.

Pulse entonces la tecla RECUPERACIÓN para finalizar la operación.

• **Edición de opciones.** La máquina puede ofrecerle en ocasiones que elija una de dos opciones.



Pulsando las teclas A y B cambia de Sí a No.

Pulsando la tecla D valida la opción que aparece en pantalla.

4.3 - Menú Básico

4.3.1 - Acceso y manejo del Menú Básico

El Menú Básico contiene una serie de funciones de su máquina que, por su uso frecuente, están agrupadas y tienen un acceso rápido y sencillo. Las funciones incluidas en el Menú Básico son las siguientes:

001	DESCARGA DEV.
110	DINERO SEL.
120	TOTAL DINERO
171	BORR. CONT.
201	PROG. PRECIOS
420	MENS. PUBLIC.
422	MEN. PROMOC.
423	MEN. GRACIAS
510	FECHA/HORA



El modo de operar con las funciones del Menú Básico es el siguiente:

- Abra la máquina
- Pulse la tecla A del teclado de programación. Si ha habido incidencias durante el servicio (averías, devolvedores agotados...), éstas aparecerán en la pantalla. Pulse de nuevo la tecla A para acceder al Menú Básico (si no hay incidencias, una sola pulsación de la tecla A será suficiente).
- Aparece la primera función (**001 DESCARGA DEV.**)
- Pulse la tecla A o RECUPERACIÓN para avanzar a la siguiente función del Menú Básico.
- Pulse la tecla B para retroceder a la anterior función.
- Pulse la tecla C para salir de programación.
- Pulse la tecla D para acceder a programar la función que esté en la pantalla.

El modo de edición o programación de las funciones se explicará detalladamente en el apartado "Lista de funciones configurables".

4.3.2 - Configuración del Menú Básico

Cuando el uso de otras funciones es frecuente, es posible añadir las al Menú Básico, si le interesa. El número máximo de funciones que admite el Menú Básico es de 31. Modo de hacerlo:

- (1) Abra la máquina
- (2) Pulse la D durante unos segundos hasta que aparezca el mensaje "440 MENU BASICO".
- (3) Pulse D para acceder a la programación de la función 440 MENU BASICO.
- (4) La pantalla muestra "001 SI DESCARGA DE". Esto significa que la función 001 sí está incluida en el Menú Básico.
- (5) Pulse la tecla A o RECUPERACIÓN para avanzar a la siguiente función del listado.
- (6) Pulse la tecla B para retroceder a la anterior función del listado.
- (7) Pulse la tecla D para alternar las palabras "SI" y "NO" (sí incluir o no incluir en el Menú Básico la función visualizada). Recuerde que el máximo de funciones que se pueden incluir en el Menú Básico es de 31.
- (8) Pulse la tecla C para validar lo elegido hasta ahora y salir de la función 440.

4.4 - Programación general de cualquier función

Hasta el momento, se ha explicado la forma de operar en las funciones a partir del Menú Básico. La máquina dispone de gran cantidad de funciones, no incluidas originalmente en el Menú Básico, que tienen una forma de acceso común a todas ellas. A continuación se explicará cuál es la forma general de programación de todas las funciones de la máquina (independientemente de que estén o no incluidas en el Menú Básico).

- Abra la máquina.
- Pulse la tecla C durante unos segundos hasta que aparezca en la pantalla el mensaje "FUNCION 000".
- Mediante el teclado (recuerde la forma de introducir un número descrito en el punto 4.2 o en la hoja desplegable de la contraportada del manual), introduzca el número de la función deseada. Pulse la tecla RECUPERACIÓN para validar el número y entrar en la función.
- Siga los pasos descritos para esa función más adelante en este mismo apartado.

NOTA: El modo de operar con las funciones termina poniendo la máquina en servicio.

La máquina tiene clasificadas las funciones de programación en diferentes niveles de acceso. Estos niveles pueden ser restringidos a voluntad del propietario de la máquina. Esto se hace para proteger ciertas funciones que, si no son usadas correctamente, pueden afectar al funcionamiento de la máquina.

Los niveles son los siguientes:

Nivel 0: Funciones que extraen datos, no modifican nada en la máquina.

Nivel 1: Funciones de programación, configuración o modificación (borrado) de datos.










Nivel 2: Funciones de configuración que pueden ocasionar problemas graves de funcionamiento de la máquina, como perder toda la configuración o dejar la máquina fuera de servicio.

El nivel de acceso instalado por defecto en la máquina es el 1. Para cambiar el nivel de acceso se utiliza la función 474 NIVEL ACCESO. Para proteger con contraseña el acceso a los niveles 1 y/o 2, o cambiar la contraseña una vez programada, se usa la función 475 CLAVE ACCESO.








Los niveles de acceso contienen al anterior, es decir, se puede acceder a las funciones del nivel 0 si se tiene acceso al nivel 1. Con el nivel 2 de acceso se accede también a las funciones de los niveles 0 y 1.



















En la explicación que viene a continuación, aparecerá un icono que le muestra el nivel de acceso requerido para cada una de las funciones. En el caso del nivel 2, aparecerá también un sombreado para distinguirlas, ya que, en principio, está destinado exclusivamente al Servicio Técnico.

ACCIONES

001 DESCARGA DEV.	 Nivel 1	Ejecuta el vaciado del devolvedor elegido.	Una vez dentro de la función, mantenga pulsada la tecla con la letra correspondiente al devolvedor deseado hasta vaciarlo. Repita con los otros devolvedores.
003 DESC.MAN.DEV.	 Nivel 1	Introduce en la contabilidad el número de monedas descargadas manualmente de los devolvedores.	Según el método de edición numérica introduzca el número de MONEDAS (no importes) correspondientes al devolvedor mostrado en pantalla y pulse RECUPERACIÓN para validar la cantidad y pasar a otro devolvedor.
004 LLEN.MAN.DEV.	 Nivel 1	Introduce en la contabilidad el número de monedas cargadas manualmente de los devolvedores.	
010 ENV.DAT.IMPR.	 Nivel 0	Envía datos a la impresora.	Envía un listado de los datos de contabilidades a la salida RS-232-C en formato ASCII con líneas de 40 columnas. Esta función se activa automáticamente al conectar el cable de la impresora en la salida RS-232-C (configuración de RS-232-C en la función 482 CONF. RS-232). Más información en el manual del kit de impresora.
013 ENV.DAT.MODEM	 Nivel 0	Envía datos al módem.	Origina una llamada al centro de recogida de datos por medio del módem, según la programación de la función 483 CONF. MODEM . Más información en el kit correspondiente.
020 ENC/APG.PANEL	 Nivel 0	Activa o desactiva la iluminación del panel fotográfico (si su máquina posee iluminación).	Accediendo a la función, si el panel estaba apagado se enciende y viceversa. Esta función no es operativa si se ha programado la función de programación de hora de encendido y apagado de panel (533 ON/OFF ILUM).
030 PRUEBA MAQ.	 Nivel 1	Prueba de la máquina sin contabilizar las ventas.	La máquina se sitúa en el modo de prueba. En pantalla aparece el mensaje "--PRUEBA--". En este modo se pueden realizar ventas de forma normal pero no se contabilizan dichas ventas. ATENCIÓN: Sí se actualizan las contabilidades de los devolvedores.
098 VER REGISTRO	 Nivel 2	Consulta por el registro de incidencias.	Se presenta en pantalla una lista con las incidencias que le han ocurrido a la máquina, con la fecha y hora. Reservado al Servicio Técnico.
099 INICIALIZACION	 Nivel 2	Formatea la memoria programaciones y canales de venta, recupera los valores programados al salir de fábrica.	Sólo con acceder a la función se procede a la inicialización de la máquina. Al terminar, la máquina pregunta si quiere hacer una configuración automática de los canales instalados. Elija Sí o No según el modo de edición de opciones (A o B para decidir y D para validar).

CONTABILIDADES

110 DINERO SEL.	 Nivel 0	Importe de las ventas por cada selección.	Pulse la selección deseada y la pantalla le mostrará el importe de esa selección. Pulse una nueva selección para seguir comprobando los importes.
111 UNIDAD SEL.	 Nivel 0	Total de unidades vendidas por cada selección.	
120 TOTAL DINERO	 Nivel 0	Importe total de las ventas.	La pantalla muestra el importe total de las ventas realizadas.
121 TOTAL UNIDAD	 Nivel 0	Cantidad total de unidades vendidas.	Aparecen en pantalla los datos solicitados
141 DIN. EN CAJA	 Nivel 0	Importe existente en la caja o hucha.	
142 DIN. EN DEV.	 Nivel 0	Importe existente en todos los devolvedores.	
143 MON. EN DEV.	 Nivel 0	Nº de monedas existentes en cada devolvedor.	

145 DIN. D. MANO		Importe descargado manualmente de los devolvedores.
146 DIN. NO DADO		Importe no dado por cada devolvedor.
147 DIN. TARJETA		Recaudación obtenida mediante tarjetas prepago.
148 DIN. REC. TARJ.		Recaudación obtenida en recarga de tarjetas prepago.
149 DIN. BILLETES		Importe existente en la hucha del lector de billetes.
150 PROD. NO VEND.		Producto no vendido por selección.
160 REC. TURNO		Recaudación por turno de trabajo.
171 BOR.CONT.		Borrado de las contabilidades.
174 BOR. CONT. DEV.		Borrado de las contabilidades de los devolvedores.
180 Z/TOTAL VENTAS		Visualización de contabilidad perpetua de total de ventas.
182 Z/REC. TURNO		Visualización de contabilidad perpetua de recaudación por turno de trabajo.
183 Z. D. EN CAJA		Importe no borrrable existente en caja o hucha.
184 Z. D. EN DEV.		Importe no borrrable existente en los devolvedores.
185 Z. D. D. MANO		Contabilidad no borrrable del importe descargado manualmente de cada devolvedor.
186 Z. D. NO DADO		Contabilidad no borrrable del importe no dado por cada devolvedor.
187 Z. D. TARJETA		Contabilidad no borrrable de la recaudación obtenida mediante tarjetas prepago.
188 Z. D. REC. TARJ.		Contabilidad no borrrable de la recaudación obtenida en la recarga de tarjetas prepago.
189 Z. D. BILLETES		Contabilidad no borrrable del importe existente en la hucha del lector de billetes.

Aparecen en pantalla los datos solicitados.

Pulse la selección deseada. Aparece el número de unidades no vendidas de esa selección por encontrarse agotado el producto y, posteriormente, el dinero que habrían supuesto esas ventas.

La pantalla muestra el importe de las ventas realizadas durante el turno (programado por la función **560 TURNOS**).

Pulsando la tecla D, borrará las contabilidades de la máquina, exceptuando las de los devolvedores.





Pulsando la tecla D, borrará las contabilidades de los devolvedores.

La función muestra el número de unidades vendidas y el importe recaudado desde la última inicialización (función **099 INICIALIZACION**). Esta contabilidad no se borra con la función **171 BOR. CONT.** Sólo es posible inicializando la máquina.





La función muestra el importe recaudado por ese turno desde la última inicialización (función **099 INICIALIZACION**). Esta contabilidad no se borra, excepto inicializando la máquina.

Aparecen en pantalla los datos solicitados de la contabilidad perpetua de la máquina (acumulado desde la última inicialización).



PROGRAMACIÓN DE PRECIOS Y MODO DE VENTA

201 PROG. PRECIOS	 Nivel 1	Programación de precios por cada selección.
202 COPIA PRECIO	 Nivel 1	Asigna un precio a varias selecciones.
204 PRECIO UNICO	 Nivel 1	Asigna un precio único a todas las selecciones.
220 VENTA LIBRE	 Nivel 1	Coloca la máquina en modo venta libre, es decir, expende de todas las selecciones gratuitamente.

PROGRAMACIÓN DE SELECCIONES

300 CANALES/SEL.	 Nivel 1	Asocia canales a selecciones (la venta de productos de esa selección se irá haciendo de manera rotativa entre los canales asociados). Máximo de 5 canales por selección.
301 COD.FAM./PROD.	 Nivel 1	 Programación de códigos de familia y producto.
303 PROMOCIONES	 Nivel 1	Programa una selección para que, al efectuar una venta, regale un producto de otros canales. Máximo de 5 canales por selección.

PROGRAMACIÓN DE LA MÁQUINA














401 CODIGO P./MAQ.	 Nivel 2	Cambio del código de programa de funcionamiento. Una misma máquina tiene grabado en la memoria varios programas de funcionamiento, cada uno con un código asignado.
410 SIST. MONED.	 Nivel 2	Cambio del sistema de monedas utilizado por la máquina.






Pulse la selección y a continuación, por medio de la edición numérica, introduzca el nuevo precio. Para programar otra selección basta con pulsarla y repetir los pasos. Pulse RECUPERACIÓN para terminar.
Programa un precio según el modo de edición numérica. Pulse las selecciones que quiera programar con ese precio.
Programa un precio según el modo de edición numérica. Este precio se asigna a TODAS LAS SELECCIONES.
Seleccione la opción según el modo de edición de opciones (A o B para decidir y D para validar).

ASOCIAR: Pulse una selección y la pantalla le indicará sus canales asociados. Para asociar un nuevo canal a esa selección, pulse el detector de "agotado producto" del interior del canal o teclee el número del canal y la tecla de RECUPERACIÓN.
LIBERAR: Pulse una selección y la pantalla le indicará sus canales asociados. Para liberar cualquier canal asignado a una selección, pulse el detector de "agotado producto" del interior del canal o teclee el número de canal y la tecla de RECUPERACIÓN.
Si intenta asociar a una selección un canal con precio distinto al suyo, la pantalla le mostrará "PRECIO DIFERENTE" y no podrá asociarlo.
Para editar los canales de otra selección, pulse la tecla de esa selección.
Programación de los códigos de familia y producto para cada selección. Esta función permite asignar dos números, de 0 a 255, a cada selección para facilitar un tratamiento informático de los datos de las contabilidades.
Los canales de regalo se programan de la misma forma que la función 300 CANALES/SEL.






Seleccione el código de programación según el modo de edición numérica.
Seleccione entre las siguientes opciones, según el modo de edición de opciones: Rotativos (o Hopper) Tubos (devolvedores de tubo) Monedero ANP (monedero AZKOYEN ANP)

411 DEVOLVEDORES		<i>Programación del número de devolvedores instalados.</i>	Introduzca el número de devolvedores instalados en el sistema de monedas según el modo de edición numérica.
412 MONEDAS ENTR.		<i>Programación de la admisión y el valor de las monedas de entrada.</i>	Para cada uno de los códigos de moneda del selector (1 a 31), elija si es admitido o no, según el método de edición de opciones. Si se elige que un código sea admitido, se puede modificar el valor de la moneda de ese código, según el modo de edición numérica.
413 MONEDAS DEV.		<i>Programación del valor de las monedas de los devolvedores.</i>	Para cada uno de los devolvedores instalados, se programa el valor de la moneda de cada devolvedor, según el modo de edición numérica.
414 CLASIF. MON.		<i>Programación del destino de las monedas (a los devolvedores o a la hucha).</i>	Para cada uno de los códigos de moneda del selector (1 a 31), seleccione a qué devolvedor debe dirigirse la moneda según el modo de edición de opciones. Cuando se selecciona un devolvedor, la máquina pide un destino alternativo para las monedas para el caso de que ese devolvedor esté lleno. Si no quiere destinarlas a otro devolvedor, elija la hucha.
415 MAX/MIN. DEV.		<i>Programación del mínimo y máximo número de monedas en cada devolvedor.</i> <i>NOTA: Si la cantidad de monedas programada supera el nivel de los detectores de los devolvedores, éstos prevalecerán sobre la programación a la hora de detectar agotados o llenado.</i>	Según el modo de edición numérica, introduzca la cantidad mínima de monedas que debe haber en cada devolvedor (cuando llegue a este número mínimo, la máquina mostrará el mensaje de "AGOTADO CAMBIO"). Según el modo de edición numérica, introduzca la cantidad máxima de monedas que debe haber en cada devolvedor (cuando llegue a este número máximo, la máquina desviará las monedas al destino alternativo programado en la función 414 CLASIF. MON.). Si usted programa como máximo o mínimo 0 monedas, se deshabilita el control de la contabilidad. Si ha programado algún mínimo, según el modo de edición de opciones elija si ignora los detectores de agotado.
416 MAX. ADMISION		<i>Programación del máximo número de monedas admitidas por servicio.</i>	Programa, código a código, el número máximo de monedas de dicho código que aceptará la máquina en un mismo servicio, según el modo de edición numérica.
417 MAX. DEVOLUC.		<i>Programación del máximo número de monedas de cada tipo que devolverá la máquina por servicio.</i>	Programa, para cada devolvedor, el número máximo de monedas de dicho devolvedor que devolverá la máquina en un mismo servicio, según el modo de edición numérica.
420 MENS. PUBLIC.		<i>Programa un mensaje que se visualizará mientras la máquina se encuentre en reposo.</i>	Programa el mensaje según el modo de edición alfanumérica. Recuerde que la letra que esté parpadeando no se incluye en el mensaje.
421 MENS. EFECTO		<i>Programa un mensaje que se muestra con un efecto especial.</i>	Seleccione el idioma que usará la máquina, tanto en programación como en servicio, según el modo de edición de opciones.
422 MENS. PROMOC.		<i>Programa un mensaje que se mostrará en pantalla al introducir monedas en la máquina.</i>	Los mensajes programables no cambian, hay que reprogramarlos.
423 MENS. GRACIAS.		<i>Programa un mensaje que se mostrará tras realizar una venta.</i>	Edite el nombre de la moneda utilizada, según el modo de edición alfanumérica.
430 IDIOMA.		<i>Selección del idioma de los mensajes de la máquina.</i>	
431 NOMBRE MON.		<i>Cambio del nombre de la moneda del país.</i>	

432 NUM. DECIMALES	 Nivel 1	Programación del número de decimales empleados para la presentación de los valores monetarios.	Programe el número de decimales empleado por la máquina, según el modo de edición numérica. Si programa 0, no se emplea separador decimal.
440 MENU BASICO	 Nivel 1	Añade o elimina las funciones disponibles en el Menú Básico.	Pulsando las teclas A y B avanzará o retrocederá por el listado de las funciones. Pulsando la tecla D validaremos Sí o No para incluir o no esa función dentro del Menú Básico Pulsando la tecla C finalizaremos la programación.
450 TECLADOS	 Nivel 2	Programación del número de teclas de los teclados instalados en la máquina.	En primer lugar, se programa el teclado superior o el "display de precios". Los valores válidos son: 7, 9, 10, 13 ó 16. Si tiene sólo teclado numérico, se programa 128. Si tiene "display de precios" y teclado numérico, se programa el tipo de "display" y se suma 128 (Ej.: display 16 + teclado numérico = 144). A continuación, se programa el teclado inferior o display de precios. Los valores posibles son: 7, 9, 10, 13 ó 16. Si no hay ningún teclado instalado, programe 255. Si programa 0, la máquina hará una detección automática al encenderse.
451 T. EXTRACCION	 Nivel 2	Programación del número de conectores de las tarjetas de extracción instaladas en la máquina.	Para cada uno de los conectores de parrilla de la máquina, se programa qué tipo de tarjeta está instalada. El orden de programación es: PUE (puerta), MUE (mueble), CEN (parrilla central), MED (parrilla de medios canales). ATENCIÓN: Hay que programar el tipo de tarjeta y no el número de canales conectados. Los valores posibles son: 5, 8, 9 y 13 (la tarjeta de 13 es la formada por la tarjeta de 8 conectada con la tarjeta de 5). Si no está conectada la tarjeta, programe 255. Si programa 0, la máquina hará una detección automática al encenderse. A continuación, la máquina pregunta "AUTOCONF-CAN?" (Configuración automática de canales). Según el modo de edición de opciones, responda Sí si quiere que la máquina detecte automáticamente qué canales están conectados. Después, la máquina pregunta "PRUEBA CAN?" (prueba de los motores). Responda Sí si quiere que la máquina haga un ciclo de prueba a cada uno de los motores.
452 ZUMBAD. SI/NO	 Nivel 1	Programación de opción de zumbador Sí/No.	Elija si quiere un pitido con cada pulsación en la máquina, según el modo de edición de opciones.
453 IMPRES. SI/NO	 Nivel 1	Programación de opción de impresora Sí o No.	Si su máquina tiene instalada impresora, según el modo de edición de opciones, elija si quiere que esté operativa o no.
454 TARJ. SI/NO	 Nivel 1	Programación de funcionamiento del lector de tarjeta Sí ó No.	Si su máquina tiene instalado el lector de tarjetas, según el modo de edición de opciones, elija si quiere que esté operativo o no.
455 BILL. SI/NO	 Nivel 1	Programación de funcionamiento de billetes Sí o No.	Si su máquina tiene instalado el lector de billetes, según el modo de edición de opciones, elija si quiere que esté operativo o no.
470 NUM. MAQUINA	 Nivel 1	 Programación de número de máquina.	(FUN. 470) Programe los cuatro primeros dígitos del número identificador de la máquina y posteriormente los otros cuatro. (FUN. 472) Programe el número de operador (de 4 dígitos).
472 COD. OPERADOR	 Nivel 1	 Programación del código de operador.	Estas funciones permiten la identificación entre el operador y la máquina para autorizar el tratamiento informático de los datos. Más información en el kit correspondiente.
474 NIVEL ACCESO	 Nivel 1	Sitúa a la máquina en los diferentes niveles de acceso, restringiendo las diferentes funciones "visibles" por cada nivel.	Elija el nivel de acceso deseado, según el modo de edición numérica. Si quiere aumentar el nivel de acceso, la máquina le pedirá la contraseña. Pulse las teclas de selección en el orden correcto y pulse RECUPERACIÓN.

475 CLAVE ACCESO		<i>Configura una combinación de teclas de selección para acceder a los niveles de acceso restringidos.</i>
480 CONFIG.IMPRES.		<i>Configuración de las opciones de comunicación con la impresora.</i>
481 CONFIG.INFRAR.		<i>Configuración de las opciones de comunicación por medio de infrarrojos.</i>
482 CONF. RS-232		<i>Configuración de las opciones de comunicación por RS-232-C.</i>
483 CONF. MODEM		<i>Configuración de las opciones de comunicación por módem.</i>

RELOJ

510 FECHA/HORA		<i>Ajusta la fecha y la hora del reloj de la máquina.</i>
520 OPCS. RELOJ		<i>Permite seleccionar opciones de funcionamiento del reloj.</i>
532 ON/OFF MAQ.		<i>Programa horario de apagado y encendido de la máquina.</i>
533 ON/OFF ILUM.		<i>Programa horario de apagado y encendido del panel fotográfico iluminado (si su máquina posee iluminación).</i>
560 TURNOS		<i>Programación de la hora de comienzo de los turnos de trabajo (para llevar contabilidades).</i>

<p>Elija el nivel de acceso al que quiere cambiar la contraseña, según el modo de edición numérica.</p> <p>La máquina le pedirá la contraseña vigente de ese nivel. Pulse las teclas de selección en el orden correcto y pulse RECUPERACIÓN.</p> <p>La máquina pedirá la nueva contraseña. Seguidamente, le pedirá que la repita para confirmarla. Introdúzcalas con el mismo procedimiento.</p> <p>Información detallada en el manual del kit correspondiente.</p>
<p>Información detallada en el manual del kit correspondiente.</p>
<p>Información detallada en el manual del kit correspondiente.</p>
<p>Información detallada en el manual del kit correspondiente.</p>

<p>Pulsando las teclas A y B avanzará y retrocederá entre los Números del 0 al 9.</p> <p>Pulsando la tecla C borra el último número editado y pasa a editar el anterior.</p> <p>Pulsando la tecla D valida la cifra que esté parpadeando y pasa a editar el siguiente.</p> <p>Pulse RECUPERACIÓN para validar la fecha y pasar a editar la hora.</p> <p>Edite de la misma forma la hora. El modo de editarla es en formato de 24h. aunque elija el formato AM/PM para la visualización.</p>
<p>Según el modo de edición de opciones, programe si quiere que el reloj aparezca en pantalla, el formato de la hora (24h. o AM/PM) y el ajuste automático del horario de verano.</p>
<p>La programación de los horarios es igual que la programación del reloj (detallada en la función 510 FECHA/HORA).</p> <p>Si desea desactivar la función, basta con programar la hora de encendido y apagado a 00:00.</p>
<p>La programación del horario de los turnos es igual que la programación del reloj (detallada en la función 510 FECHA/HORA).</p> <p>Los turnos deben programarse en orden ascendente de horas del día. El último turno programado podrá finalizar a las 00:00 (12:00 AM).</p> <p>Si los turnos programados no cubren toda la jornada, las ventas realizadas fuera de los turnos se contabilizarán en el turno 1.</p> <p>Para desactivar un turno, basta con programar 00:00 en la hora de inicio y final del turno deseado.</p>

Capítulo 5. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y MANTENIMIENTO

P **Rearme:** Si encuentra su máquina fuera de servicio, tal vez necesite rearmarla, es decir, volver a ponerla en servicio manualmente. Para ello basta con que entre y salga de la programación pulsando la tecla A y pulsando posteriormente la tecla C hasta volver a estar en servicio.

5.1 - Averías totales: Máquina fuera de servicio

Existen algunas averías que dejan la máquina fuera de servicio a la espera de que resuelva el problema. En el siguiente cuadro se detallan los mensajes que se visualizan en la pantalla, así como su significado y solución.

Mensaje	Significado	Solución
AVERIA COM. MONED	Fallo en la comunicación entre la máquina y el monedero. La máquina ha realizado tres intentos de restablecerlo sin éxito.	Rearme manualmente. Si persiste el problema avise al Servicio Técnico.
AVERIA MONED	Atasco en el monedero.	Compruebe el monedero y elimine el atasco. Rearme.
AVERIA SELECTOR	El selector está rechazando monedas continuamente.	Avise al Servicio Técnico.
AVERIA RECUPERAC	El módulo de recuperación ha terminado su ciclo de manera anómala.	Rearme manualmente. Si persiste el problema avise al Servicio Técnico.
AVERIA V RETENT	Ha sucedido alguna anomalía en el sistema de retención de monedas.	Compruebe que no hay atasco en la "V" Retentora. Rearme. Si persiste el error avise al Servicio Técnico.
AVERIA CLASIFIC	Atasco en el clasificador de monedas.	Desatasque y rearme.
SIN PRG.PRECIOS	Todos los precios se encuentran sin programar.	Programa el precio de venta de una selección (función 201).
MONEDAS INHIBID.	Todos los códigos de moneda del selector están inhibidos.	Programa, la admisión de un código de moneda del selector (función 412).

5.2 - Averías parciales

En estos casos la pantalla indica la avería producida, pero sigue su funcionamiento normal, siempre que no se exija función al elemento averiado. A continuación detallamos dichas averías parciales:

Mensaje	Significado	Solución
AVERIA LECT. BILL	Avería en el lector de billetes.	Compruebe que no existe ningún billete enganchado o atascado. Rearme la máquina. Si persiste el problema avise al Servicio Técnico.
RV. DEVOLVEDOR X	Se ha atascado una moneda en el devolvedor "X" (A, B, C o D) o el devolvedor indicado ha intentado extraer una moneda sin conseguirlo.	Revise el devolvedor y deshaga el atasco. Rearme la máquina. En el caso de que estén averiados los tres devolvedores, la máquina se colocará fuera de servicio.
AVERIA CANAL N	El extractor "N" no ha terminado el ciclo de extracción o bien se ha quedado actuado el detector de agotado canal.	Solucione el problema colocando el extractor en la posición correcta. Rearme la máquina.
AGOTADO DEV X	El devolvedor indicado en la pantalla (X= A, B, C o D) ha llegado al nivel mínimo de monedas programado.	Rellene el devolvedor. La avería desaparece cuando el devolvedor recupera su nivel.

5.3 - Incidencias posibles a lo largo de un servicio

5.3.1 - Si un producto está agotado: Al pulsar la selección agotada, la máquina lo advierte mostrando en la pantalla durante unos instantes el mensaje:

AGOTADO PRODUCTO

volviendo a mostrar inmediatamente el crédito disponible. El usuario puede elegir otra marca (agregando monedas si fuera preciso), o recuperar su dinero.

5.3.2 - No hay cambios: Antes de realizar un servicio que exija cambios, el sistema de control de la máquina comprobará las existencias de monedas.

Si no puede completar la devolución, aparece en la pantalla el mensaje:

AGOTADO CAMBIO

5.3.3 - Recuperación automática: Cuando hayan transcurrido 30 segundos sin pulsar ninguna selección desde que se introdujo la última moneda, la máquina devuelve automáticamente el importe introducido.

5.3.4 - En caso de apagón: El sistema de control guarda el importe de las monedas introducidas y, al restablecerse la corriente de red, termina el servicio normalmente.

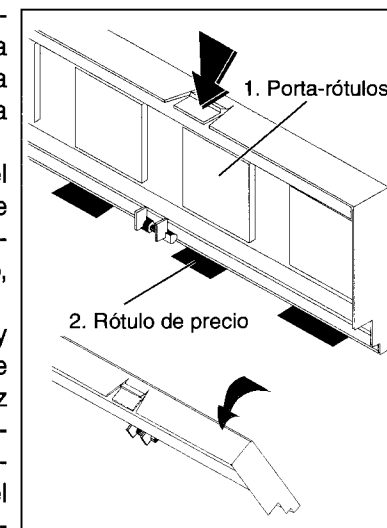
5.4 - Cambio de marca y precio

⚠ DESENCHUFE LA MÁQUINA y levante la caja de iluminación hasta librarla de los tornillos de anclaje y vuélvela hasta que repose en posición horizontal, apoyada sobre las patillas.

Presione en los "clips" de anclaje del porta-rótulos y vuélvelo de manera que tenga acceso a los rótulos de producto y precio. Para cambiar un rótulo de producto, basta con extraerlo e introducir el nuevo.

Si su máquina no posee precio digital y desea actualizar o cambiar un precio, tire de la pestaña del rótulo y extráigalo. Una vez realizado el cambio de rótulo, vuelva a introducirlo en la máquina de manera que la pestaña inferior del rótulo sea presionada por el porta-rótulos al devolverlo a su posición normal. Para finalizar la operación, vuelva a colocar la caja de iluminación en la posición de trabajo y cierre la máquina.

⚠ P Recuerde que debe programar el nuevo precio siempre (función **201 PROG. PRECIOS**).



5.5 - Adaptación a diferentes formatos de producto

Cada canal es independiente para facilitar la adaptación a cada uno de los formatos de paquetes de tabaco.

En función de la longitud, existen dos tipos de tabique:

A. Estándar, para formatos hasta 89 mm de longitud (y también menores), con deflector blanco.

B. Largo, para formatos "Extra-largo" (y también estándar), con deflector negro.

En función del grosor y de la longitud del paquete varía la regulación de los deflectores de caída.


La regulación se logra:

Para regular la longitud del paquete, combine las posiciones A o B.

Para regular el grosor del paquete, combine las posiciones 1, 2, 3, 4 ó 5.

 Las posibles combinaciones entre los anchos y gruesos de los canales se encuentran en el adhesivo instalado en el interior de su máquina.

Para regular la anchura del paquete en el canal, se regula la anchura del mismo mediante el soporte milimetrado que posee el propio canal, encajándolo en la ranura correspondiente.

 **Atención:** Es importante que la regulación del canal sea vertical, para ello debe coincidir la medida en los soportes de los canales.

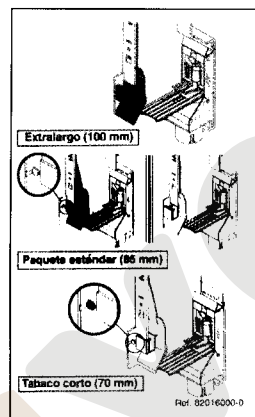
El siguiente cuadro muestra las combinaciones posibles entre longitudes y alturas del producto.

	1-A	1-B	2-A	2-B	3-A	3-B	4-A	4-B	5-A	5-B
Grueso	14-17	14-17	17-22	17-22	20-26	20-26	24-31	24-31	28-36	28-36
Long.⁽¹⁾	79-89	66-76	79-89	66-76	79-89	66-76	79-89	66-76	79-89	66-76
Long.⁽²⁾	94-104	81-91	94-104	81-91	94-104	81-91	94-104	81-91	94-104	81-91

⁽¹⁾ posición para tabique tabaco estándar

⁽²⁾ posición para tabique tabaco extralargo

AZKOYEN ha ideado un sistema de banderas (colores) para que reconozca rápidamente el largo fijado en cada canal.



• Color **NEGRO** = Formato **extralargo**. El formato extralargo se reconoce porque el deflector de caída es negro.

• Color **BLANCO** = Formato **estándar**. El formato estándar se comprueba si,
- aparece una pestaña blanca sobre el deflector negro,
o
- el deflector es blanco.

• Color **AZUL** = Formato **corto**. Se aprecia si hay una pestaña azul sobre el deflector blanco.

En el interior de su máquina hay un adhesivo que explica estas banderas.

5.6 - Limpieza exterior

 **ATENCIÓN: ¡No use un aerosol!**



Limpieza: Utilice agua templada (entre 20° y 40°) con cualquiera de los siguientes productos: lavavajillas, champú neutro para el cabello o un limpia-cristales sin bioalcohol.

Aclarado: Con una solución acuosa de vinagre (ácido acético) al 2% de concentración.

Secado: Con un paño suave o gamuza.

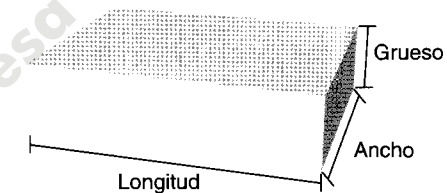
En caso de manchas persistentes (grasa, bebidas, etc.) utilice una disolución de agua y alcohol de uso sanitario (Etanol de 96°) al 1% de concentración.

Capítulo 6. CARACTERÍSTICAS GENERALES

6.1 - Productos a la venta

Tabaco en diferentes formatos, desde el corto al extralargo pasando por los distintos tipos de cajetillas estándar de los diferentes países. En general, todos aquellos paquetes que se encuentren en la siguiente tabla:

Formato	Grueso	Ancho	Longitud	Capacidad
Estándar	20-26	52-60	79-89	30 (23 mm.)
Corto	20-26	52-60	65-75	30 (23 mm.)
Extralargo	20-26	52-60	95-104	30 (23 mm.)
Ancho (25)	20-26	60-75	79-89	30 (23 mm.)
Grueso (30-35)	26-30	60-75	79-89	30 (23 mm.)
Muy grueso (40-50)	30-36	60-75	79-89	23 (36 mm.)
Internacional	16-17,5	95-105	84-89	39 (17,5 mm.)




6.2 - Contenedor de producto

Está dividido en parrillas de varios canales. Los tabiques interiores y los elementos de extracción son móviles, permitiendo de esta manera regular el ancho y el grueso de los canales para adaptarlos a los diferentes formatos de cajetilla de tabaco. Asimismo existen dos tipos diferentes de largura del canal para formatos tipo estándar (y también inferiores) o extralargo (y también estándar).


AZKOYEN ha dotado a estas máquinas también de un sistema de medios canales, permitiendo asignar a una columna de la parrilla dos productos diferentes para la venta. Estos canales se suministran en dos tipos de módulos, de 3 ó 5 medios canales.

i El sistema de parrillas para medios canales tiene la posibilidad de desinstalación, colocando adecuadamente los suplementos suministrados en cada máquina reconvirtiendo las columnas a su tamaño entero. La forma de hacerlo está descrita en el punto 3.1.

6.3 - Precios de venta

 La máquina exige que haya un precio para cada selección. Como norma general, la unidad monetaria debe ser la misma que la moneda de valor mínimo que devuelva la máquina.


6.4 - Especificaciones técnicas

 Vea la placa de características.
Tolerancia de la tensión de alimentación: $\pm 10\%$


6.5 - Dimensiones y pesos

Las dimensiones y peso de su máquina están detallados en el cuadro de dimensiones y pesos (Página 45).

6.6 - Temperatura de funcionamiento

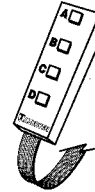
 Los entornos adecuados de funcionamiento son entre 0°C y 60°C de temperatura y entre el 35% y el 95% de humedad relativa.

6.7 - Inclinação de funcionamiento

 La máquina está preparada para funcionar correctamente con un desnivel máximo de 5°, tanto frontal como lateralmente. Tiene instrucciones para el nivelado de la máquina en el punto 1.2.

Relación de medidas y pesos de la serie N

	Serie N											
	N61			N74			N87			N100		
	Pared	Baja	Alta	Pared	Baja	Alta	Pared	Baja	Alta	Pared	Baja	Alta
Alto	1.087	1.345	1.495	1.087	1.345	1.495	1.087	1.345	1.495	1.087	1.345	1.495
Ancho	610			740			870			1.000		
Profundidad	Simple	Doble	Triple	Simple	Doble	Triple	Simple	Doble	Triple	Simple	Doble	Triple
Pared	452	592	592	452	592	592	452	592	592	452	592	592
Pie Alto	57	-	-	64	-	-	70	-	-	81	-	-
Pie Bajo	64	80	97	74	92	113	84	104	155	97	118	186
	62	78	95	72	90	110	81	101	152	93	114	183
	Pesos (Kg.)											
	Medidas (mm.)											



Edición Numérica

- A - Aumenta las unidades.
- B - Aumenta las decenas.
- C - Aumenta las centenas.
- D - Aumenta los millares.
- RECUPERACIÓN** - Finaliza la edición.

Edición Alfanumérica

- A - Avanza un carácter.
- B - Retrocede un carácter.
- C - Borra el carácter en edición y pasa a editar el siguiente
- D - Valida el carácter en edición.
- RECUPERACIÓN** - Finaliza la edición validando la palabra.

Edición de Opciones

- A y B - Varía entre SI o NO.
- D - Valida la opción que aparece en pantalla.

Menú Básico

A - Para acceder al Menú Básico (una vez dentro):

- A o **RECUPERACIÓN** - Para avanzar por las funciones.
- B - Para retroceder por las funciones.
- C - Para salir a función normal.
- D - Para programar la función seleccionada.

Programación de cualquier función

C - (Pulse más de 5 segundos) Para entrar en la programación, aparece en pantalla "FUNCION 000", edite la función deseada según el modo de edición numérica.

RECUPERACIÓN - Para operar en la función seleccionada.

Rearme de la Máquina

- A - Para entrar en la programación.
- C - Pulse varias veces hasta volver a estar en servicio.