

GM Vending

Mepamsa
Group

MANUAL DE PROGRAMACIÓN



MODELOS

Elite 8

Elite 12

Elite 16

Elite 24

GM Vending, S.A. 31110 NOAIN Navarra- Spain.

INTRODUCCIÓN

DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA

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 técnicas.

3.1.- Preinstalación eléctrica.

4.- Puesta en marcha.

4.1.- Especificaciones de funcionamiento.

4.1.1.- Temperatura de funcionamiento.

PROGRAMACIÓN DE LA MÁQUINA

5.- Puntos de programación.

5.1.- Pulsador de programación.

5.2.- Pulsador de recuperación.

5.3.- Pulsador de selección de producto.

6.- Opciones de programación.

6.1.- Funciones del primer nivel de acceso.

00.00 Recarga de tubos de devolución.

00.01 Descarga de tubos devolución y hoppers.

00.02 Desactivar / activar visualización reloj.

00.03 Programación precios.

00.04 Manejo manual de motores.

00.05 Programación contabilidades.

00.06 Des/activar iluminación máquina.

00.07 Inhibición de monedas.

00.10 Clave 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 importe exacto y devolución.

00.14 Programación venta obligada.

00.15 Programación mínimo en tubos.

00.16 Opción "V" retentora.

00.17 Valor de crédito/devolución máxima de monedas.

00.18 Des/activar descuento/recargo de ventas.

00.19 Des/activar unión de canales con extractores.

00.20 Cambio clave de acceso a niveles de programación.

00.21 Des/activar hopper 1.

00.22 Des/activar hopper 2.

00.30 Reinicio máquina.

DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA.

1.- Construcción.

1.1.- Generalidades

El material utilizado 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 está iluminado por un fluorescente interior. Las dimensiones del panel son:559mm de ancho x 765mm de alto.

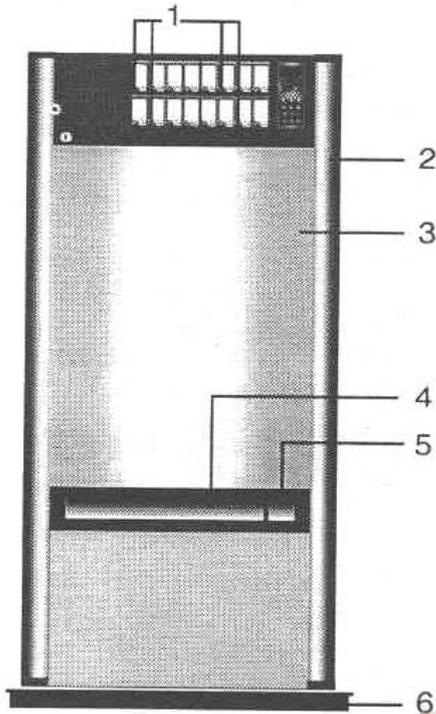


FIGURA 11.

- 1.- Pulsadores para obtener el producto.
- 2.- Mueble
- 3.- Panel para la publicidad.
- 4.- Colector salida producto.
- 5.- Cajetín recuperación.
- 6.- Base

1.2.- Sistema electrónico de control.

Controla los indicadores de agotado cambio, agotado producto y alarma en el funcionamiento, el display de 4 dígitos, los pulsadores de selección y los extractores, además hace de comunicador en el compacto MDB y la placa de control.

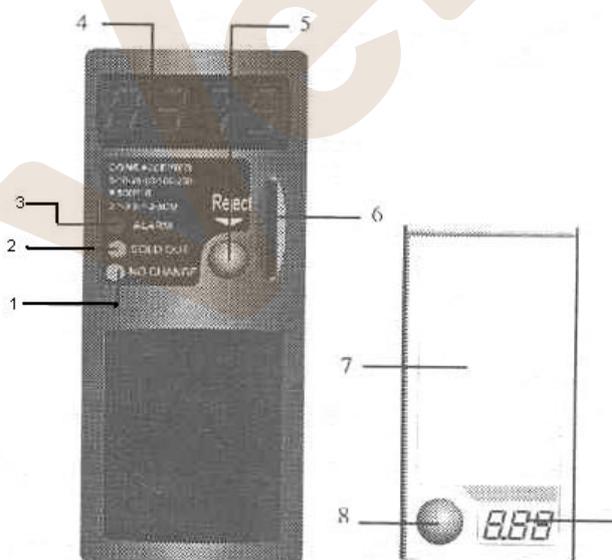


FIGURA 1.2.

- 1.- Indicador de 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 selección de paquete.
- 9.- Precio del paquete.

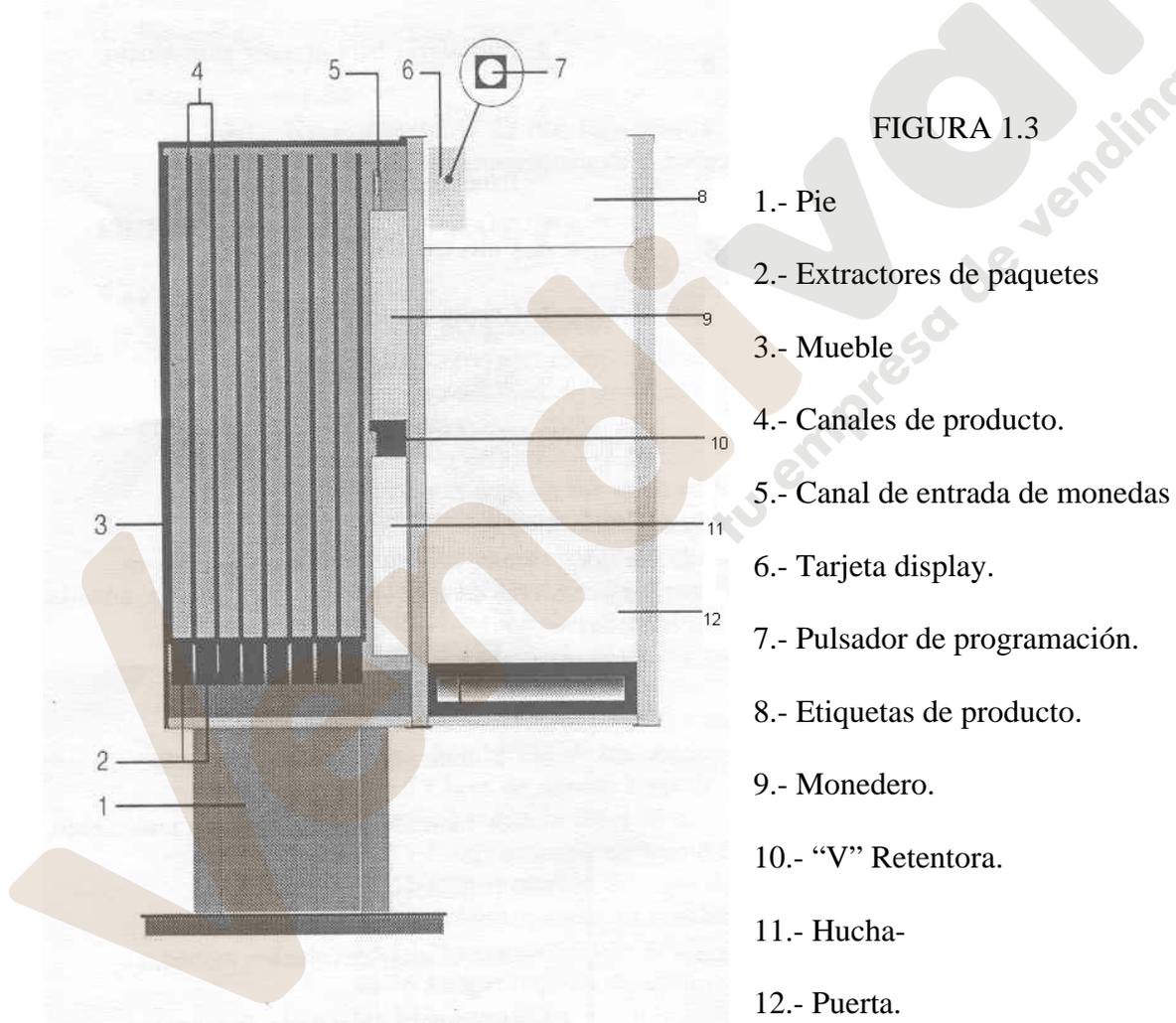
1.3.- Contenedor del producto.

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 éste 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 etiquetas 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 ésta, 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.

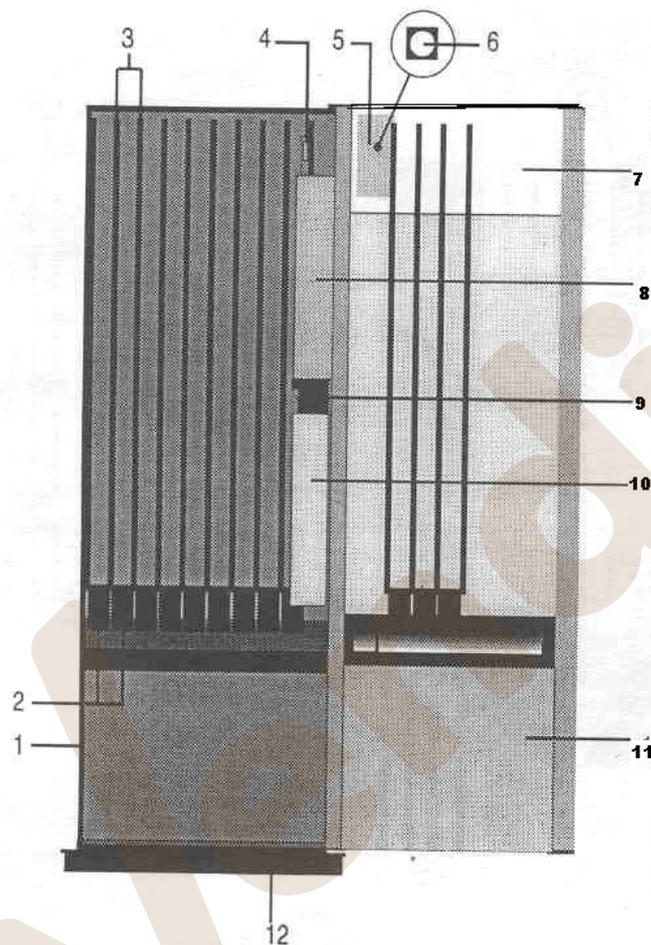


FIGURA 1.4

- 1.- Pie
- 2.- Extractores de paquetes
- 3.- Mueble
- 4.- Canales de producto.
- 5.- Canal de entrada de monedas
- 6.- Tarjeta display.
- 7.- Pulsador de programación.
- 8.- Etiquetas de producto.
- 9.- Monedero.
- 10.- "V" Retentora.
- 11.- Hucha-
- 12.- Base máquina.

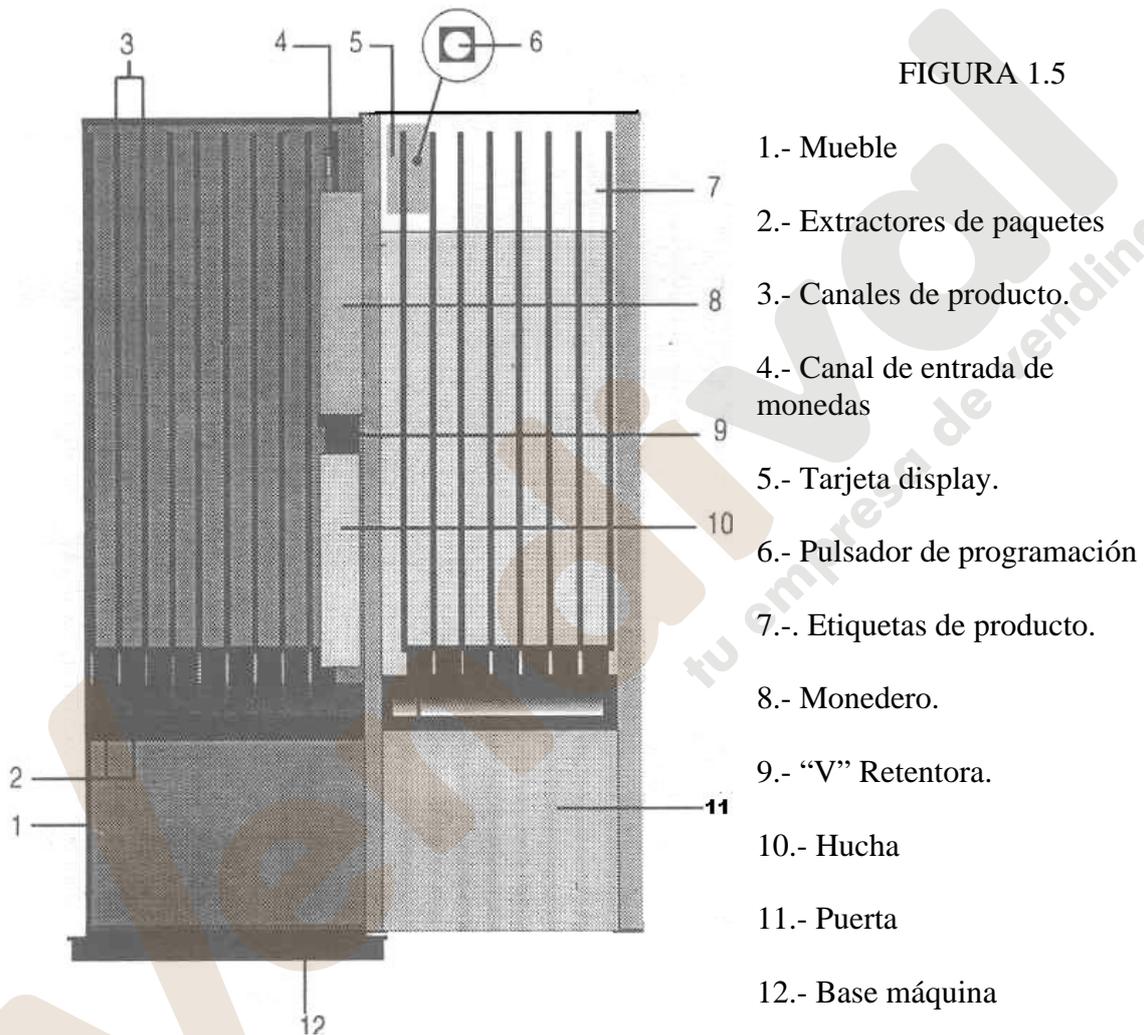
Todas las máquinas llevan una etiqueta, en la que se indica la relación entre los canales y los pulsadores de selección de producto.

Además, en los extractores, existe un espacio adaptado para la colocación de una etiquetas 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 ésta, los canales van en el bastidor y la puerta queda libre, suelen ser modelos con canales partidos.

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.

1.3.4.- 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 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.

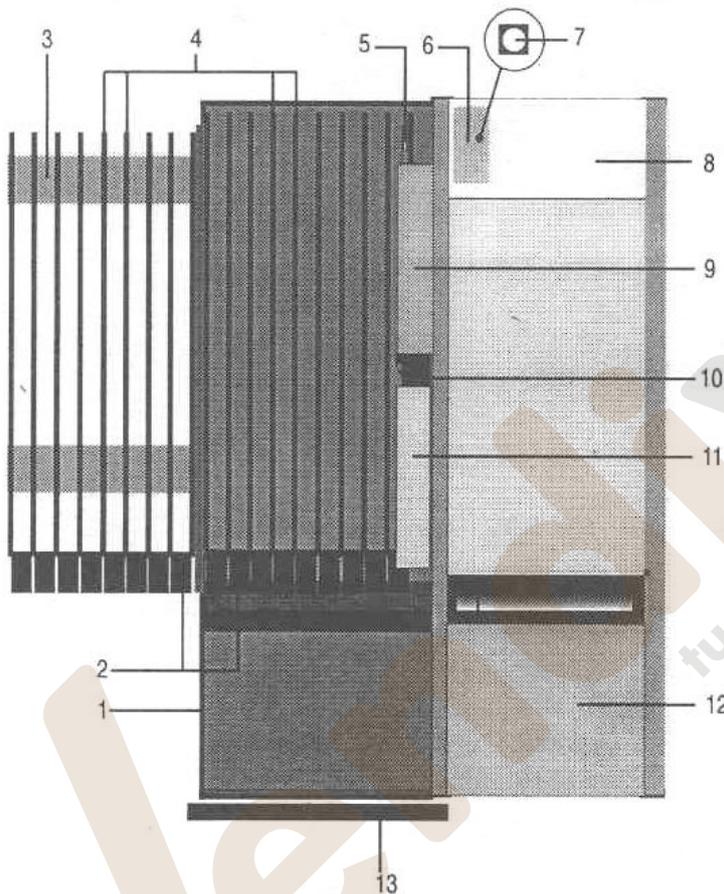


FIGURA 1.5

- 1.- Mueble
- 2.- Extractores de paquetes
- 3.- Bastidor
- 4.- Canales de producto.
- 5.- Canal de entrada de monedas
- 6.- Tarjeta display.
- 7.- Pulsador de programación
- 8.-. Etiquetas de producto.
- 9.- Monedero.
- 10.- "V" Retentora.
- 11.- Hucha
- 12.- Puerta
- 13.- Base máquina

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 etiquetas 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 (Kgs) |
|---------------|------------------|-----|------|------------|
| Elite 8 | 650 | 210 | 1100 | 60 |
| Elite 8 + pie | 670 | 407 | 1450 | 75 |
| Elite 12 | 650 | 360 | 1383 | 85 |
| Elite 12+ pie | 670 | 415 | 1450 | 95 |
| Elite 16 | 650 | 360 | 1383 | 90 |
| Elite 16+ pie | 670 | 415 | 1450 | 100 |
| Elite 24 | 650 | 360 | 1383 | 110 |
| Elite 24+ pie | 670 | 535 | 1450 | 120 |

MÁQUINA EMBALADA

| | Dimensiones (mm) | | | Peso (Kgs) |
|---------------|------------------|-----|------|------------|
| Elite 8 | 700 | 310 | 1135 | 62 |
| Elite 8 + pie | 675 | 410 | 1490 | 78 |
| Elite 12 | 690 | 440 | 1555 | 90 |
| Elite 16 | 690 | 440 | 1555 | 95 |
| Elite 24 | 690 | 560 | 1555 | 110 |

2.- INSTALACIÓN.

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.

Para trasladar cualquier máquina, si tiene puestas las patas de sujeción, inclinando la máquina para la parte trasera, podremos trasladarla con las ruedas traseras de forma lateral hasta el lugar adecuado.

Es importante que el asentamiento sea correcto, ya que la máquina debe de funcionar en posición vertical, porque el monedero es sensible a la inclinación y la bandeja de salida de producto debe de tener una inclinación mínima para deslizarse.

LAS MÁQUINAS NO DEBEN USARSE EN EXTERIORES.

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

Con un taladro y la plantilla, asegurándonos que la plantilla la ponemos en una buena posición horizontal, perforamos los 4 agujeros, con una broca de 8 o de 10 mm.

Normalmente con broca de 8mm y tacos Fisher también de 8mm la máquina quede bien sujeta, pero si no nos fiamos, utilizando los de 10 quedará plenamente sujeta.

Una vez hechos los agujeros ponemos los tacos y fijamos las escuadras inferiores para apoyar la parte inferior de la máquina.

Cogemos la máquina y la levantamos hasta que las ranuras que hay en la base de la máquina entran en las escuadras inferiores que anteriormente hemos atornillado.

Una vez que hemos apoyado la máquina, la acercamos hacia la pared, y con los otros dos tornillos los metemos por los dos agujeros superiores que hay en el fondo de la máquina, que deberían coincidir con los tacos de los agujeros hechos anteriormente.

Antes de apretar bien los tornillos debemos asegurarnos que el cable de alimentación queda hacia el lado donde vamos a enchufar la máquina y que no se pliegue en ningún sitio.

Es muy importante la horizontalidad de la máquina, porque si no a la hora de abrirla, la puerta nunca se quedará quieta en el sitio que la dejemos, sino que se abrirá del todo o estará cerrándose constantemente.

Antes de terminar verificar que la máquina queda bien sujeta a la pared por las 4 esquinas.

3.- ESPECIFICACIONES TÉCNICAS.

Tensión de alimentación: 220 +/- 10% VAC

Potencia máxima: 36 W.

Corriente máxima: 1 A.

3.1. Preinstalación eléctrica.

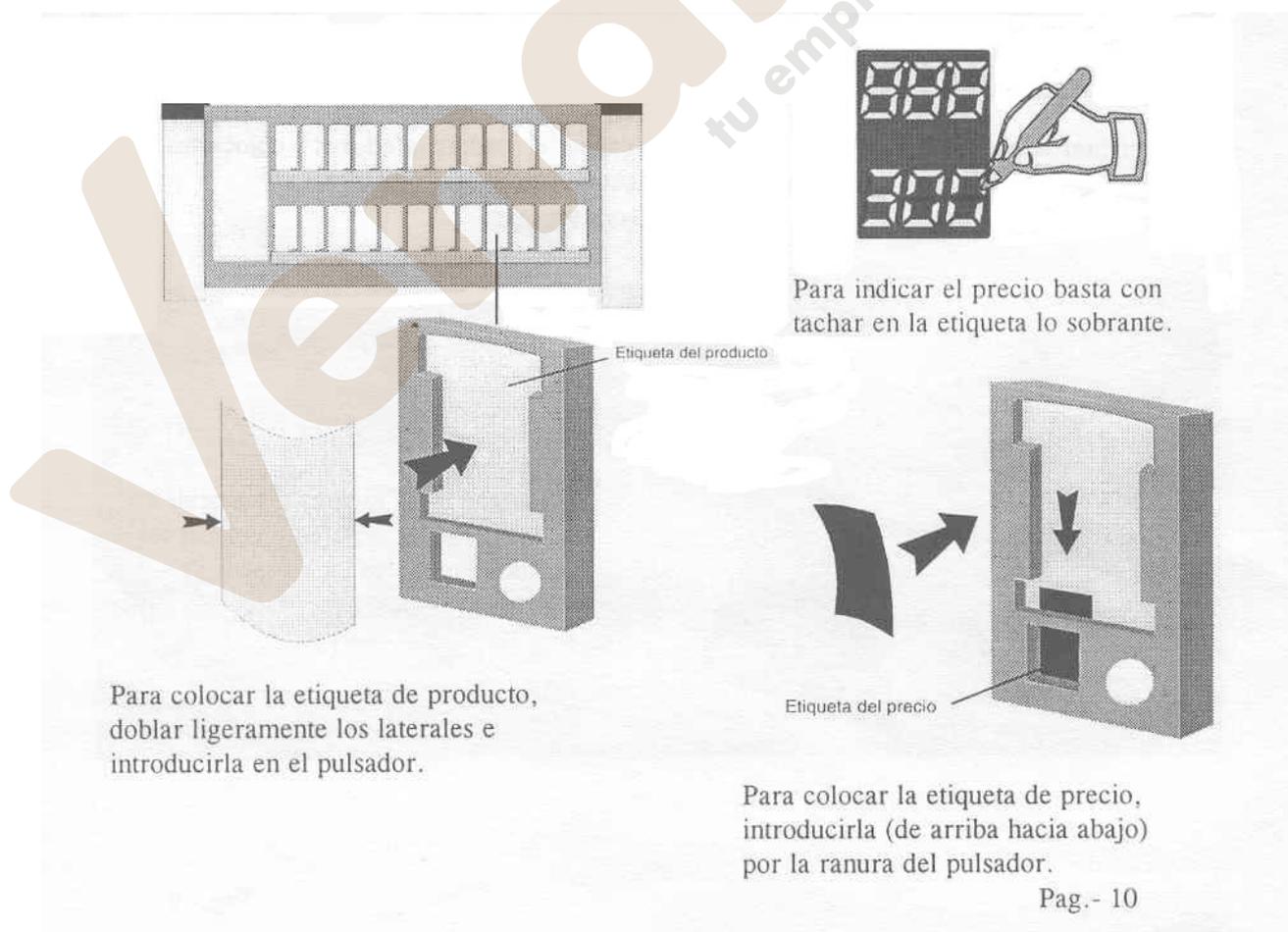
Debe existir una toma de corriente de 220 +/- 10% VAC, 50 Hz y 10 A, con una base de enchufe tipo europeo con toma de tierra del mismo tipo que la clavija de la máquina. Si el cable de red está dañado debe sustituirse por otro, con el conector tipo Schuko 10-16 A., 0,75 de sección y 250 V.

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.

Normalmente no se suelen utilizar las etiquetas de precios, ya que actualmente todas las máquinas muestran los precios al pulsar las teclas.

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



4.1.- Especificaciones de funcionamiento.

4.1.1.- Temperatura de funcionamiento.

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

PROGRAMACIÓN DE LA MÁQUINA.

5.- PUNTOS DE PROGRAMACIÓN.

5.1.- Pulsador de programación. (PROG)

Tiene 2 funciones:

- Entrar y salir del modo de programación.
- Cambiar de opción dentro del programa.

Éste pulsador está situado en el centro de la tarjeta display colocado en el interior de la puerta al lado izquierdo.

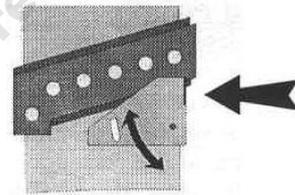
FIGURA 5.1.
Pulsador de programación (PROG)



5.2.- Pulsador de recuperación. (REC).

Su función es cambiar datos dentro de cada opción, de manera que dentro del menú, con el pulsador (REC) avanzamos dentro de los submenús o cambiamos valores de programación. El pulsador se encuentra debajo del canal de entrada de monedas.

FIGURA 5.2

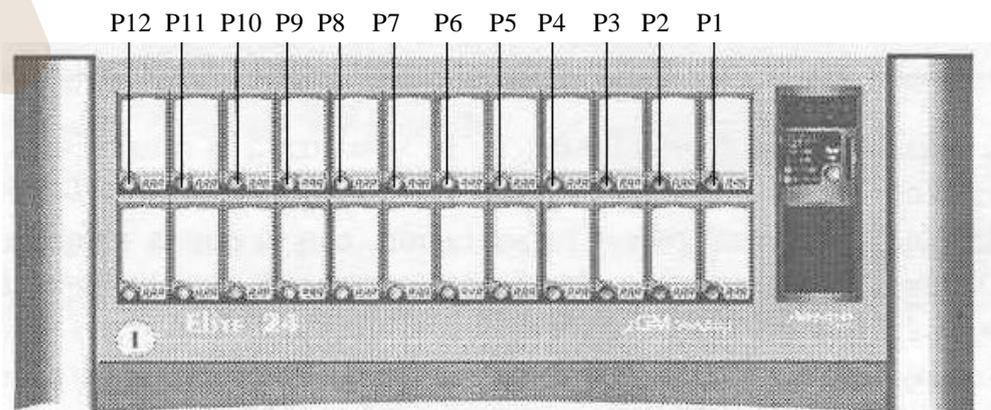


5.3.- Pulsadores de selección de producto. (P1, P2, , P23,P24)

Su cometido es a la hora de comprar, elegir el producto deseado dentro de todas las marcas posibles introducidas en la máquina en función de su tamaño. Además en modo de programación nos sirve para meter datos dentro de cada opción. Están en la parte exterior superior de la puerta.

Pulsadores de selección de producto.

FIGURA 5.3



6.- OPCIONES DE PROGRAMACIÓN.

00.00 Recarga de tubos de devolución.

Al entrar en esta opción se inhiben todas las monedas que no van a los tubos de devolución, así que si tenemos un monedero de 3 tubos sólo aceptará 3 monedas, si es de 4 aceptará de las 3 monedas siempre que no estén llenos. Se van introduciendo monedas hasta que el valor de la moneda metida parpadea en el display y es rechazada, está lleno el tubo devolvedor. En todo momento nos mostrará el display el valor total de las monedas introducidas, y si deseamos saber el número de monedas que hay de cada tubo basta con pulsar las primeras teclas de los canales (P1-P4).

También se puede hacer la recarga de monedas directamente desde el monedero MDB sin entrar en programación, pero no muestra en display ninguna cantidad.

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 P1-P4 de los pulsadores de producto. Cada pulsador corresponde a un tubo de devolución. El orden es de P1=>0.05€, P2=> 0.10€, P3=> 0.50€ y en los monederos de 4 tubos P4=> 0.20€.. Al pulsar la primera vez nos muestra las monedas que hay en ese tubo de forma que la primera cifra es el N° de monedas y seguidamente de un punto en N° del tubo. Para descargar monedas hay que volver a pulsar la misma tecla y sacará 5 monedas, si pulsamos repetidamente sacará de 5 en 5 hasta vaciarse.

En caso que la máquina disponga de hoppers de devolución y estén activados (OP 01.21) las teclas para descargar monedas serán contiguas a las de descarga de tubos, P5,P6 en caso de tener monedero de 4 tubos, o P4,P5 con monedero de 3 tubos. El hopper devolverá 5 monedas y nos mostrará en el display las monedas descargadas. Si no nos devuelve monedas los tubos o hoppers habiendo monedas, es que tiene alguna moneda atascada y está averiado, así que en la opción de recarga de monedas (00.00) no nos aceptará monedas ni nos mostrará contabilidad de monedas de ese tubo.

00.02 Des/activar visualización del reloj

01.02 Puesta en hora del reloj. Opción de programación.

Si estamos en la OP “00.02” no se visualizará el reloj. En su lugar aparecerá el valor 0000. Para activar la visualización basta con pulsar recuperación, mostrando “01.02”. Aparte de permitir la visualización nos permite la programación de sus valores, pulsando **P1**, mostrando en el display las horas y los minutos parpadeando. Para cambiar los valores incrementamos con P1 y P2 para decrementarlos. Pulsamos recuperación para cambiar de minutos a las horas y seguimos con P1 Y P2 para actualizar los valores. Pulsando de nuevo recuperación aparece el año parpadeando y volviendo a pulsar recuperación nos mostrará el día y el mes. Para salir pulsar el botón de programación.

00.03 Programación de precios

Para programar los precios de los productos de cada canal basta con pulsar una tecla y nos mostrará el precio actual en el display, si no se desea modificar basta con pulsar otra tecla, pero si deseamos cambiarlo volviendo a pulsar esa misma tecla incrementaremos su valor de 5 en 5 céntimos, o según monederos de 1 en 1 céntimo.

Si es de 1 en 1 céntimo, lo ideal sería programar los precios con dinero, explicado dos secciones más adelante. Para programar otra tecla una vez programado un precio simplemente basta con pulsar la siguiente tecla a programar y alcanzar el valor deseado. Una vez programado si pulsamos el botón de programación nos programará en es último canal el valor que marcaba en el display. Hay una opción para programar precios más deprisa y es programar un valor mínimo para incrementar los precios de todos los canales. Lo ideal es programar el valor más bajo de todos los precios que se van a utilizar y se hace pulsando recuperación, en éste momento se pondrá a “0000” e incrementaremos el valor pulsando recuperación hasta conseguir el valor deseado, una vez llegado hasta aquí cualquier tecla que pulsemos por dos veces nos mostrará el valor anteriormente programado.

Hay máquinas con versiones más nuevas en la que podemos programar éste valor directamente con monedas.

01.03 Programación de precios con teclado.

Al pulsar en canal el precio se nos mostrará en el display, si no se desea modificar se pulsa otro canal para que aparezca el precio de ese canal en el display o pulsar el botón de programación para salir. Para modificar un precio basta con teclear la cifra deseada con un máximo de 8 dígitos y pulsar otra tecla para modificar otro precio. Con la letra “C” borramos el último valor introducido. Si el valor introducido no es múltiplo de la base de moneda del monedero se anula en valor y almacenará el valor anterior. Si se utilizan decimales, hay que introducirlos aunque su valor sea “00”.

02.03 Programación de precios con dinero.

Para programar los precios debemos de preparar variedad de monedas, por lo menos 2 de cada una y empezaremos a programar el precio menor para llegar hasta el precio mayor incrementándolo añadiendo monedas. Empezamos introduciendo monedas y alcanzado el precio deseado pulsamos todas las teclas que deseamos programar a ese precio, y una vez terminado con ese precio, añadimos monedas hasta que el display marque el nuevo precio deseado y volvemos a pulsar las otras teclas que deseamos poner a ese nuevo precio. Si nos hemos pasado o deseamos programar un precio menor pulsamos recuperación y el valor se pondrá a “0000” y volvemos a empezar introduciendo monedas.

Cada vez que echamos una moneda el monedero nos la devolverá, pero si está vacío se la quedará. **¡¡Si la máquina no tiene “V” retentora el monedero rechazará las monedas de 1€ y 2€ para la programación, sólo se utilizarán las monedas que van a los tubos de cambio!!!**

00.04 Manejo manual de motores.

Una vez entrado en ésta opción pulsando la tecla deseada se moverán los extractores que tenga asociados secuencialmente. Mientras el motor está en movimiento el display visualizará el N° de pulsador que se ha pulsado y el N° de motor que está en movimiento y la velocidad del parpadeo del display va en función de la velocidad del motor. Una vez terminado el ciclo del extractor, si ha habido alguna anomalía en su funcionamiento en el manejo manual o anteriormente en el modo de venta lo mostrará en el display visualizando el N° de ciclos erróneos con el N° de motor. Ej. “03.07” son 3 ciclos erróneos en el motor N° 7. Para eliminar los errores basta con pulsar recuperación, y mostrará el display el mensaje “Borr” parpadeando. Si hay motores que no se mueven hay que comprobar que tiene asociado alguna tecla antes de sustituirlo.

Cuando un motor se muestra lento, es aconsejable sustituirlo por otro en breve.

01.04 Manejo manual de los hoppers y de la “V” retentora.

Dentro de ésta opción tenemos 4 posibilidades de manejos manuales, y están activos sólo si se disponen de dichos elementos. Hay modelos que no disponen de “V” ni de hoppers así que ésta opción es posible que no aparezca ésta función.

01.04 Mueve hopper 1 pulsando P1.

11.04 Mueve hopper 2 pulsando P2.

21.04 Mueve retentora 1 pulsando P3.

31.04 Mueve retentora 2 pulsando P4.

También puede ser que la máquina tenga éstos elementos y no estén activados.

CONTABILIDADES DE LA MÁQUINA

Se utiliza para visualizar todas las posibles contabilidades de ventas por canal, ventas totales, cantidades totales parciales, pérdidas y dinero en tubos y hucha. Estos datos se pueden imprimir en un ticket.

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

Son las ventas (unidades) realizadas desde la última vez que se hizo el reset de contabilidades parciales. Pulsando cada canal nos muestra el N° de paquetes de dicho canal. Si ésta cantidad es superior a 9.999 se nos mostrará ésta cantidad avanzando de derecha a izquierda. Si hemos cambiado desde el último reset la unión de canales, las contabilidades siguen sumándose, con lo que la contabilidad mostrada de dicho canal puede parecerse errónea, no siendo así teniendo en cuenta los movimientos de teclas.

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

01.05 Contabilidad parcial de la cantidad de las ventas perdidas por canal.

Son las ventas perdidas (unidades) desde la última vez que se hizo el reset de contabilidades parciales. Pulsando cada canal nos mostrará los intentos de compra en canales vacíos y éstos se pueden sumar dentro de una misma compra si se pulsan varios canales. Para pasar a la siguiente opción pulse el botón de RECUPERACIÓN.

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

Son las ventas realizadas (unidades) desde que compramos la máquina y que no pueden ser reseteadas a “0000”. Pulsando cada canal nos mostrara dichas cantidades. Si la cantidad es superior a 9.999 aparecerán las contabilidades de derecha a izquierda.

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

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

Son las ventas perdidas (unidades) desde que compramos la máquina y que no pueden ser reseteadas a “0000”. Pulsando cada canal nos mostrara dichas cantidades. Si la cantidad es superior a 9.999 aparecerán las contabilidades de derecha a izquierda.

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

04.05 Contabilidad total y parcial de productos vendidos por máquina.

Son las ventas (unidades) realizadas desde que se compró la máquina o desde que se realizó el reset de contabilidades parciales. Pulsando **P1** aparecen las **ventas totales** de la máquina (suma total de contabilidades de todos los canales) y pulsando **P2** mostrará sólo los **parciales** (desde último reset).

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

05.05 Contabilidad total y parcial de las ventas realizadas por la máquina.

Son las ventas (€uros) realizadas desde que compramos la máquina o desde que hicimos el último reset de contabilidades. Pulsando **P1** mostrará las **ventas totales** hechas por la máquina (Nº de productos*Precio producto) y pulsando **P2 los parciales**. Si la cantidad es superior a 9.999 aparecerán las contabilidades de derecha a izquierda.

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

06.05 Contabilidad total y parcial de el dinero almacenado en hucha.

Nos muestra el dinero que ha sido dirigido a la hucha.

Pulsando P1 nos muestra en el display las monedas a hucha desde la compra de la máquina y con P2 lo hará desde el último reset de contabilidades. Si la cantidad es superior a 9.999 aparecerán las contabilidades de derecha a izquierda.

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

07.05 Contabilidad de el dinero existente en los tubos de cambio.

Al pulsar recuperación mostrará el total existente de los 3 ó 4 tubos de devolución. Si tenemos hoppers de devolución no mostrará contabilidades ya que no se realiza ninguna contabilidad de éstos dispositivos.

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

08.05 Reset de las contabilidades parciales de la máquina.

Al pulsar P1 se realiza el reset, y pone a cero todas las contabilidades parciales anteriormente descritas. Nos mostrará en el display el valor "08.05" parpadeando.

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

09.05 Impresión de ticket de contabilidades

Una vez conectada la impresora pulsamos P1 y el display mostrará el texto:"r232" parpadeando y empezará a imprimir. Cuando termine volverá a visualizar el código "09.05" de impresión de tickets. Se pueden imprimir cuantos tickets se deseen. Pulsando recuperación se vuelve a impresión y pulsando programación se sale al siguiente.

00.06 Des/Activar iluminación de la máquina.

01.06 Programación del encendido y apagado de la máquina.

Estando en la opción “00.06” el fluorescente permanecerá apagado. Pulsando recuperación lo activaremos y dentro de ésta opción programamos el encendido y apagado del mismo. Pulsamos P1 y aparecen las horas y minutos del encendido, parpadeando los minutos, y volviendo a pulsar P1 incrementamos su valor y con P2 lo decrementamos. Pulsando recuperación pasaremos a las horas, que parpadeará y con P1 y P2 modificamos las horas. Volviendo a pulsar recuperación programamos el apagado del fluorescente, primeramente los minutos y pulsando recuperación modificamos la hora. Si queremos que esté siempre encendido ponemos la misma hora en encendido y apagado.

00.07 Inhibición de monedas.

Al pulsar recuperación mostrará el display el primer tipo de moneda, que puede ser 1 céntimo o 5 céntimos (según modelos de compactos MDB) . Si está inhibida aparecerá parpadeando, y para cambiarlo de estado basta con pulsar P1. Pulsando recuperación cambiamos a la siguiente moneda, de menor a mayor.

00.10 Clave de acceso a niveles superiores de programación.

Al pulsar aquí cualquier tecla o recuperación aparecerá en el display el código “0000”, para introducir la clave se utilizan las cuatro primero pulsadores (P1. . . P4) que están junto al display, y cada uno representa a un dígito del display. Cada pulsación de cada pulsador incrementa una unidad correspondiente a su dígito designado, completando con las 4 teclas los 4 dígitos. Si nos pasamos del 9 vuelve a 0 sin sumar el dígito contiguo. Una vez completado el número clave pulsamos recuperación para validarlo, y si la clave es correcta nos dará acceso al siguiente nivel, si no lo es nos pondrá los dígitos a “0000”.

La clave de acceso de serie es:1111.

En caso de desconocimiento de la clave utilizar la siguiente:0596.

00.11 Programación de los códigos de cada producto.

Al pulsar en canal el código del producto aparecerá en el display, un número entre “0000” y “9999”, si no se desea modificar basta con pulsar recuperación o botón de programación. Si deseamos modificarlo pulsamos cualquiera de los pulsadores P1, P2, P3 o P4, y funciona como en el apartado anterior. Una vez introducido el código deseado pulsamos el botón de recuperación. Para modificar otro código pulsamos otra tecla para visualizar el código actual y volvemos a modificar con las teclas P1-P4. Si pulsamos programación mientras programamos un código, su grabará el valor mostrado en el display.

00.12 Programación del tipo de venta a realizar.

Tenemos 3 tipos de venta disponibles, representados por el primer valor del dígito.

Pulsando recuperación cambiamos de un modo a otro.

00.12: Venta simple. (modo normal)

01.12: Venta múltiple.(guarda en display el resto del crédito)

02.12: Venta gratuita. (venta libre)

00.13 Programación del modo de venta con agotado cambio.

El tipo de venta programado es el correspondiente a los dos primeros dígitos del display mostrado, “0X.13”, siendo X los diferentes valores que se explican a continuación, los cuales se cambian con la tecla de recuperación.

- 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 fijar el tipo de venta, hay que pulsar programación una vez elegido el modo con la tecla de recuperación, mostrado en el display.

Si tenemos la máquina programada (apartado anterior) en venta múltiple “01.12” no se podrá programar aquí a precio exacto y se pondrá automáticamente en la opción “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.

Tenemos 2 tipos de venta, pulsando recuperación cambiamos de un modo a otro, éste valor está representado por el valor X en “0X.14”.

- 00.14 No hay venta obligada, se puede recuperar el dinero si hay cambio.
- 01.14 Hay venta obligada, NO se puede recuperar el dinero si no hay venta.

Para salir hay que pulsar programación, se programará el último valor visualizado.

00.15 Programación de mínimos.

Éste valor representa el valor mínimo de los tubos para que la máquina nos pida importe exacto. Los valores se muestran con las 4 teclas de P1 a P4 que representan los tubos Nº1 a Nº4. Al pulsar una tecla nos mostrará el tipo de moneda que hay en ese tubo y volviendo a pulsar nos mostrará el mínimo programado actualmente, volviendo a pulsar la misma tecla nos pondrá el mínimo a 4 monedas y pulsando de repetidamente nos incrementará en una unidad hasta un máximo de 15 monedas. Para programar otro tubo pulsar repetidamente el pulsador correspondiente hasta llegar a el valor deseado.

00.16 “V” Retentora.

El valor X representado por “0X.16” nos indica el modo de utilización de la “V” retentora, pulsando recuperación pasamos de un modo a otro.

- 00.16: No hay “V” retentora.
- 01.16: Hay “V” retentora, pero no se utiliza.
- 02.16: Hay “V” retentora y sí se utiliza.

Es importante programar bien éste valor, ya que de él dependen muchas variables en el resto del funcionamiento de la máquina. Si no se va a utilizar y sí la tenemos, hay que quitar un tornillo de la paleta derecha y dejarla abierta, para luego atornillar de nuevo y fijarla para que las monedas vayan directamente a hucha.

00.17 Valor de crédito/devolución máximo de monedas.

Éste valor nos permite programar el crédito máximo que admitirá la máquina así como el máximo de monedas que podremos recuperar en cada operación. Pulsando recuperación nos mostrará el valor actual y pulsando de nuevo se pondrá a “0000”, pulsando repetidamente incrementaremos su valor hasta el deseado. Es conveniente poner el valor algo superior al precio máximo del producto a vender, para que puedan meter moneda fraccionaria.

-Las últimas máquinas con versiones mejoradas permiten programar éste valor introduciendo monedas directamente al monedero, mostrando el total del valor en el display, siendo éste el valor que se programará cuando pulsemos el botón de programación.

00.18 Desactivar descuento/recargo en ventas

01.18 Activar descuento/recargo en ventas. Programación del horario y porcentaje de aplicación del descuento/recargo.

Programado el valor “00.18” no aplicará ningún tipo de descuento ni de recargo.

Pulsando recuperación mostrará el display “01.18”, con lo que quedará activado. -----

-Pulsando P1 aparecerán las horas y minutos del inicio del descuento/recargo en ventas, parpadeando los minutos. Volviendo a pulsar P1 incrementamos los minutos y con P2 lo decrementamos. Para pasar a las horas pulsamos recuperación y parpadearán las horas. Cambiamos su valor con P1 incrementando y con P2 decrementando.

-Pulsando recuperación de nuevo aparecen los minutos del fin del descuento/recargo en ventas. P1 y P2 cambiarán sus valores y con recuperación cambiaremos las horas del fin del descuento/recargo. Si queremos que siempre esté activado deberemos programar el inicio y el fin del descuento/recargo a la misma hora.

-Pulsando recuperación de nuevo mostrará en el display el valor actual, pulsando P1 incrementará el valor en una unidad y con P2 lo decrementará. Se considerará **descuento** el valor de **0 a 100** y **recargo** cuando el valor sea de **101 a 255**. Para saber el precio final al que quedará el producto se utiliza la siguiente fórmula:

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

Salir pulsando programación, si pulsamos recuperación volveremos al inicio de programación del descuento/recargo.

00.19 Desactivar unión de canales de extractores

01.19 Activar unión de canales de extractores. Programación de la unión de pulsadores con extractores.

Estando éste valor a “00” la unión de canales será la programada por defecto según vino de fábrica. Pulsando recuperación activaremos la unión de canales para hacer las uniones que deseemos oportunas. Estando la máquina mostrando el display “01.19” pulsaremos la tecla P1 y mostrará un segmento vertical, con lo que ya podemos iniciar la unión de canales. Pulsaremos las teclas que deseamos unir y seguidamente los detectores de producto que están en los extractores, y para finalizar la unión pulsaremos recuperación. No es necesario utilizar ningún orden a la hora de unir teclas y extractores aunque sí hay que asegurarse que las teclas y extractores pulsados son realmente lo deseados. Para hacer otra unión volvemos a pulsar las teclas deseadas con los extractores deseados y seguidamente validamos pulsando recuperación.

No es necesario asignar todas las teclas ni todos los extractores. Las teclas que no tengan ningún extractor asignado mostrará en el display “E-” para indicar que no sabe qué extractor mover. Es conveniente si no estamos seguros de la unión realizada ir a la opción “00.04” de manejo manual de motores para verificar las últimas uniones hechas. La máquina no permite unir canales que ya estén unidos ni tampoco unir canales con precios diferentes. Si deseamos desunir un canal ya unido y dejarlo sin servicio basta con pulsar el pulsador deseado y seguidamente recuperación.

¡¡NUNCA PULSAR 2 VECES SEGUIDAS RECUPERACIÓN!!

Si lo hacemos dejaremos la máquina en la unión estándar que viene de fábrica y no podremos realizar las uniones como nosotros creamos oportuno. Si así ha sido pulsamos recuperación de nuevo hasta que el display muestre “01.19”.

00.17 Cambio de la clave de acceso a niveles de programación.

En ésta opción sólo se puede cambiar la clave introducida en la opción “00.10” que nos ha permitido llegar hasta éstos niveles superiores. Al pulsar cualquier tecla o recuperación se pondrá el valor a “0000” y para cambiarla lo haremos con las teclas P1 a P4 del mismo modo que en la opción anterior de introducción de clave “00.10”. Una vez visualizada la nueva clave pulsaremos recuperación para validarla.

La máquina no pide verificación de la nueva clave, por lo que no debemos equivocarnos ni olvidarnos de la clave.

La clave de fábrica es “1111”. Clave maestra: “0596”.

Si pulsamos programación antes de pulsar recuperación permanecerá la clave original.

00.21 Des/Activar hopper 1.

10.21 Programación del valor de la moneda del hopper 1.

Pulsando recuperación activaremos el hopper 1 de devolución de monedas. Pulsando P1 visualizará la moneda asignada, pulsando repetidamente P1 cambiaremos el valor de la moneda, pasando desde 5 céntimos hasta 2 €. Es conveniente no equivocarnos el valor asignado ya que la máquina considerará que está devolviendo la moneda programada aunque nosotros lo llenemos de otro tipo de moneda. Pulsar programación para salir.

01.21 Des/Activar hopper 2.

11.21 Programación del valor de la moneda del hopper 2.

Pulsando recuperación activaremos el hopper 2 de devolución de monedas. Pulsando P1 visualizará la moneda asignada, pulsando repetidamente P1 cambiaremos el valor de la moneda, pasando desde 5 céntimos hasta 2 €. Es conveniente no equivocarnos el valor asignado ya que la máquina considerará que está devolviendo la moneda programada aunque nosotros lo llenemos de otro tipo de moneda. Pulsar programación para salir.

¡¡Si no se van a utilizar los hoppers y están activados es muy conveniente desactivarlos o desconectarlos!!

ANTES DE LLAMAR AL SERVICIO TÉCNICO:

Apague y encienda la máquina y memorice el código de error.

Mientras es display parpadea pulse el botón de programación y verifique en la siguiente lista a qué corresponde el error mostrado.

E – 15 -La máquina indica canal agotado y tiene producto.
-Muestra extractor averiado, el N° que aparece el el N° de motor afectado.

U – Pc -La máquina no acepta ninguna moneda.
-Anomalía. No se puede activar la paleta de cobro de la “V” retentora.

U – Pr -La máquina no acepta ninguna moneda.
-Anomalía. No se puede activar la paleta de devolución de la “V” retentora.

P – rE -La máquina no acepta ninguna moneda.
-Anomalía. El pulsador de recuperación se ha quedado pulsado.

des0 -Al pulsar algún canal el display mostrará le precio parpadeando.
-Anomalía. Precio desprogramado, reprogramar precio.

des1 -Anomalía. Código de producto desprogramado, reprogramar de nuevo.

des2 -Anomalía. Unión de canales desprogramado, reprogramar de nuevo.

des3 -Anomalía. Tipo de máquina desprogramada. Pulsar programación.

des4 -Anomalía. Tipo de venta desprogramada, reprogramar de nuevo.

des5 -Anomalía. Algún valor de contabilidad saturado. Pulsar programación.

Si la máquina sigue teniendo diversos tipos de averías, en la página siente vamos a detallar pequeños errores, problemas y averías comunes, así como las consecuencias de haber programado mal alguno de los valores de la máquina.

Antes de verificar averías en el monedero es muy conveniente saber si tenemos “V” retentora instalada, y verificar que hay cambio en el monedero (mínimo 10 monedas en cada tubo)

La máquina no me coge monedas de ningún tipo.

Apagar y encender la máquina, si no hay errores probamos a hacer descarga manual de cada tubo. Si no descarga monedas es que está averiado el monedero, para verificar que tiene comunicación entrar en la opción de descarga/recarga de monedas. Si no aparece éstas funciones es que no comunica, si éstas opciones aparecen y sigue sin funcionar la descarga estará averiado. Avisar servicio técnico.

-Verificar el display, ya que comunica el monedero con la tarjeta de control

La máquina sólo coge algunas monedas.

Verificar la opción OP 00.17, Si está a un valor menor al precio máximo de los productos a vender, la máquina aceptará un crédito insuficiente para su correcto funcionamiento.

Intentar hacer descarga manual, si es un monedero NRI G46, es posible que estén atascados los tubos de 5 y 10 céntimos, comprobar qué tubos funcionan y cuáles no. Si vamos a descarga de monedas (OP 00.01) y nos muestra la contabilidad de monedas de algún tipo a “0000”y hay monedas y no descarga lo tenemos atascado. Desmontar, hacer prueba en vacío y volver a montar. Si la contabilidad de monedas no coincide con la mostrada en el display, vaciar del todo, poner a cero y volver a llenar.

Si es un monedero CashFlow probar a descargar alguna moneda, luego hacer una compra y verificar si esas monedas van a tubos o van a “V” retentora o hucha. Si las monedas no van a tubos es que hay una avería. **El reset de averías en en CashFlow se realiza sacando el cartucho de los tubos y pulsando 2 veces la tecla amarilla.** Si sólo acepta monedas que van a tubos pero no acepta monedas de 1€ y/o 2€ el problema está en que puede estar la “V” retentora averiada, habría que apagar la máquina y verificar los errores. Si la máquina no tiene “V” retentora y no está en importe exacto no aceptará moneda ni de 1 ni de 2 €.

Introduzco monedas y no me vende tabaco ni marca el importe en el display

Verificar la entrada de monedas al monedero, hay una guía-monedas que lleva las monedas hasta la entrada del selector, las monedas tienen que circular sin elemento extraños en su camino. Puede haber suciedad o palillos en el selector, incluso en el clasificador.

Introduzco monedas y no me vende tabaco y tengo el importe en el display.

Verificar la opción OP 00.14

Si pulso recuperación y me reintegra el importe, verificar si hay producto en ese canal, si está bien hecha la unión de canales de ese pulsador y si tiene cambio la máquina. Sería bueno hacer una compra con el dinero justo y otra con sobre precio y comparar si realiza la venta o no.

Si pulso recuperación y no me reintegra el importe, y sigue mostrándolo en el display, hay alguna avería en la tecla de recuperación, o está programada la máquina en venta obligatoria y puede ser que no haya ni tabaco ni cambio.

Si he pulsado recuperación, no me reintegra el importe y ha desaparecido el crédito del display, puede haber fallos en la devolución y en los extractores. Verificar si las monedas llegaron a la “V” retentora o a hucha.

También habría que verificar si las monedas se han atascado en el clasificador, esas monedas se muestran en el display pero no son devueltas.

La máquina me vende pero no me ha dado el cambio

Verificar las monedas que hay en los tubos y compararlas con las monedas mostradas en la opción OP 00.01 pulsando las teclas P1 a P4. Si la contabilidad está bien verificar los precios o hacer una descarga manual de cada tubo para comprobar que funcionan.

Si la contabilidad no corresponde con las monedas que hay, debemos vaciar los tubos en descarga manual, pudiéndolo hacer directamente desde el monedero o desde la OP 00.01 hasta que no haya ninguna moneda en los tubos y nos muestre en el display que están a “0000” los tubos de contabilidad incorrecta. Una vez hecho esto realizar la carga de monedas y verificar que las monedas llegas el tubo correspondiente.

Verificar la opción OP 00.13

Me pide importe exacto y tengo monedas.

Verificar el apartado anterior, ir a la opción OP 00.15 y verificar los valores.
Verificar los tubos de devolución.

Pulso un canal y no me vende, el display no muestra nada

Puede estar dañado el extractor. Apagar y encender la máquina y ver posibles errores mostrados parpadeando al inicio. **Pulsar recuperación para resetear errores** Ir a la opción “OP00.04” y pulsar el canal correspondiente al extractor averiado. Si sigue sin funcionar o lo hace defectuosamente sustituirlo por otro. Si vuelve a funcionar vigilarlo en otras ocasiones el extractor para ver posibles errores. En el manejo manual de motores podemos eliminar errores por cada extractor pulsando recuperación después de moverlo cada uno.

Verificar en todo caso la unión de canales. Antes de ir a la opción “OP01.19” basta con pulsar la tecla correspondiente (sin introducir importe alguno), y si muestra el precio la asociación de canal está correcta, si no mostrará en el display “E - _”.

Pulso un canal y me vende de otro ocasionalmente.

La unión de canales no es la correcta. Repasar la unión de los canales y teclas afectados. Normalmente estarán asociados canales con el mismo precio.

Pulso un canal y me saca varios paquetes seguidos.

Extractor averiado, micro de venta estropeado. Dejarlo vacío momentáneamente hasta ser sustituido.

Introduzco un importe, no quiero comprar, pido devolución y me devuelve de más

Hopper activado y vacío. Si tenemos hoppers en funcionamiento deben estar con monedas, si no se va a utilizar debemos ir a la opción “OP10.21” y desactivarlo.

También es posible que esté mal programada la “V” retentora. Si la máquina la programamos que no está activada, pero sí está conectada y la paleta de cobro funciona, puede devolver el importe que debía de ir a hucha.

En el menú de programación me falta las opciones “00.00”, “00.01” y “02.03”.

El monedero de la máquina no comunica, revise el cableado y el conector y observe si los “LEDS” del monedero se iluminan.

La unión de canales no se programa bien, unión imposible de programar.

Fallo en la tarjeta de motores o de control. Sustituir. Verificar el micro de recuperación el el cable al display (2 hilos, negro y rojo)

No me acepta monedas, no entra en programación pero pulso canal y suena pitido.

Display averiado. Sustituír. Puede mostrar la avería “P – rE”