





## 1.- ¿Qu3 es programaci3n?

La m3quina est3 capacitada para realizar una serie de funciones que pueden ser configuradas por Vd. Llamamos programaci3n a las acciones que se ejecutan para determinar c3mo debe funcionar la m3quina.

Hay dos modos de programar la m3quina:

**A trav3s del Men3 personal.** Es configurable e inicialmente dispone de una serie de funciones que son la m3s utilizadas habitualmente.

**A trav3s del Men3 general.** Se puede acceder a cada una de las funciones que dispone la m3quina de una manera individualizada.

## 2.- ¿Con qu3 se programa?

La m3quina dispone de un teclado port3til con cuatro teclas con el que puede gobernarla tanto en funcionamiento normal como al programar las funciones.

### Funcionamiento de la caja de programaci3n en modo normal

Con la m3quina en servicio, el teclado sirve para:

Pulsando la tecla **A** ✓ Coloca la m3quina en posici3n de VENTA LIBRE durante un servicio, al terminar el servicio vuelve al estado de funcionamiento normal.

Pulsando la tecla **B** ✓ Manteniendo pulsada la tecla durante m3s de 3 segundos, la pantalla mostrar3 la temperatura actual de la m3quina.

Pulsando la tecla **C** ✓ Accede a programar la m3quina.  
 ✓ Manteniendo pulsada la tecla durante m3s de 3 segundos, la pantalla le solicitar3 el n3mero de una funci3n para ejecutarla directamente.

Pulsando la tecla **D** ✓ Permite cambiar la programaci3n de la m3quina por comunicaci3n v3a infrarrojos.

✓ Manteniendo pulsada la tecla durante m3s de 3 segundos, accede a la programaci3n del men3 personal.

✓ Si al inicializar la m3quina mantiene pulsada esta tecla durante m3s de 5 segundos borrar3 la memoria.



Figura 1



## Funcionamiento de la caja de programación en modo programación

Una vez haya situado a la máquina en estado de programación, usted podrá manejar las funciones principalmente mediante los siguientes modos de edición:

**Edición numérica (o introducción de números).** En algunos casos, la máquina le pedirá que introduzca números (por ejemplo, el número de una función 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)



Figura 2

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

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

El conjunto de los caracteres de los se dispone se muestran en la siguiente tabla.

!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+
,	-	.	/	0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	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	[	¥	]	^	_	`	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									

El car3cter que se va a modificar es aqu3l que est3 a la derecha de la pantalla, subrayado y est3 parpadeando. Para ello, debe hacer lo siguiente:



- A** --- Avanza al siguiente car3cter de la lista
- B** --- Retrocede al anterior car3cter de la lista
- C** --- Borra el car3cter que est3 parpadeando y empieza a parpadear el que est3 a su izquierda en la pantalla.
- D** --- Valida el car3cter que est3 parpadeando y comienza a hacerlo uno nuevo, a la derecha.



Figura 3

**RECUPERACI3N** ---- Finaliza la edici3n del mensaje dando por v3lida la palabra o frase introducida.

Recuerde que el car3cter que est3 parpadeando no se incluye en el mensaje.

**Edici3n de opciones.** La m3quina puede ofrecerle en ocasiones que elija una de dos opciones.

Pulsando las teclas **A** o **B** cambia de **S3** a **No**.

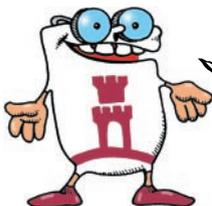
Pulsando la tecla **D** valida la opci3n que aparece en pantalla.

## 3.- Men3 personal

### 3.1 Acceso y manejo del Men3 personal

El Men3 personal contiene una serie de funciones de su m3quina que, por su uso frecuente, est3n agrupadas y tienen un acceso r3pido y sencillo. Las funciones incluidas en el Men3 personal son las siguientes:

110	DINERO SEL.	210	PRG. IMPULSOS
120	TOTAL DINERO	420	MENSA. PUBLIC.
171	BORRA CONTA.	510	FECHA/HORA
201	PROG. PRECIOS	468	GRUPO FRIO



ESTE CONJUNTO DE FUNCIONES PUEDE SER MODIFICADO A VOLUNTAD DEL USUARIO

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



1. Abra la máquina.
2. Pulse la tecla **C** del teclado de programación. Si ha habido incidencias durante el servicio (averías, devolvedores agotados, ...) éstas aparecerán en la pantalla. Pulse de nuevo la tecla **C** para acceder al Menú personal (si no hay incidencias, una sola pulsación de la tecla **C** será suficiente). Aparece la primera función
3. Pulse la tecla **A** o **RECUPERACION** para avanzar a la siguiente función del Menú personal.
4. Pulse la tecla **B** para retroceder a la anterior función.
5. Pulse la tecla **C** para salir de programación.
6. 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 explica detalladamente en el apartado "6.- Menú general".

## 3.2 Configuración del Menú personal

Cuando el uso de otras funciones es frecuente, es posible añadirlas al Menú personal, si le interesa. El número máximo de funciones que admite el Menú personal es de 32. Para programar esta función siga las instrucciones de la función **440 MENU PERSONAL** en el "6.- Menú general".

## 4.- Acceso rápido a una función

Si desea ejecutar una función que no se encuentre disponible en el menú personal, pulse la tecla **C** durante 3 segundos. Aparecerá en la pantalla los tres dígitos para indicar el número de la función que desea ejecutar. Utilice la edición numérica para indicar el número de la función y accederá a ella.

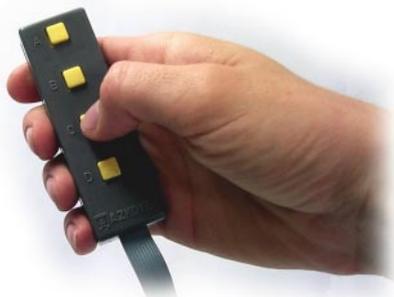


Figura 4

## 5.- Borrado de memoria Ram

Para realizar un borrado de memoria Ram, hay que realizar lo siguiente:

- 1.- Apagar la máquina.
- 2.- Mantener pulsada la tecla **D** de la caja de programación y encender la máquina.
- 3.- Mantener pulsada la tecla **D** hasta que en el display aparezca el mensaje "**BORRADO MEMORIA**".



Figura 5

Cuando se realiza un borrado de memoria sucede lo siguiente:

- ✓ Las contabilidades se ponen a cero y la máquina adquiere la siguiente configuración:
  - \* El idioma pasa a ser el Español.
  - \* Se queda en venta con dinero.
  - \* El reloj aparece en pantalla.
  - \* El reloj pasa a 24 horas.
  - \* El reloj se programa para realizar al ajuste automático a horario de verano.
  - \* Se activa el zumbador.
  - \* Aparece de continuo el mensaje de temperatura.
- ✓ La temperatura de producto se programa a 5 °C.
- ✓ Se programa como una zona de temperatura.
- ✓ La máxima admisión (con Monedero MDB) se programa a 505.
- ✓ Los impulsos se programan todos a dos.
- ✓ Los precios se desprograman y pasan a ser 9999.

Después de realizar un borrado de memoria Ram aparece en el display "**FUERA DE SERVICIO**".

Se debe entrar en programación y en el display aparece "**F03 ERR. CONFIG**", de nuevo hay que salir de programación, y programar todo lo que ha quedado afectado por el borrado de memoria.



## 6.- Menú general

En las siguientes páginas detallamos las diferentes funciones de la máquina, describiendo su utilización así como el modo de operar en cada una de ellas, en el siguiente formato:

MENSAJE FUNCIÓN	Descripción de la función.
MENSAJE FUNCIÓN	Modo de operar en esta o estas funciones.

### 6.1 Acciones

010 IMPRIM.DATOS	Envía datos a la impresora.
	Envía un listado de los datos de contabilidades a la salida RS-232C en formato ASCII con líneas de 40 columnas. Más información en el " <b>Modulo 4: Complementos y Accesorios</b> ".

### 6.2 Contabilidades

110 DINERO SEL.	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.	Total de unidades vendidas por cada selección.
	Pulse la selección deseada y la pantalla le mostrará las unidades vendidas en esa selección. Pulse una nueva selección para seguir comprobando las unidades vendidas.

120 TOTAL DINERO	Importe total de las ventas.
	La pantalla muestra el importe total de las ventas realizadas.

121 TOTAL UNID.	Cantidad total de las unidades vendidas.
	Aparecen en pantalla los datos solicitados.

continua... 

141 DIN. EN CAJA

\*

**Importe existente en la caja o hucha.**

Aparecen en pantalla los datos solicitados.

142 DIN. EN DEV.

\*

**Importe existente en todos los devolvedores.**

Aparecen en pantalla los datos solicitados.

145 DIN D. MANO

\*

**Importe descargado manualmente de los devolvedores.**

Aparecen en pantalla los datos solicitados.

146 DIN. NO DADO

\*

**Importe no dado por cada devolvedor.**

Aparecen en pantalla los datos solicitados.

148 DIN.REC.TARJ.

\*

**Recaudaci3n obtenida en recarga mediante tarjetas pre-pago.**

Aparecen en pantalla los datos solicitados.

150 PROD.NO VEND.

**Producto no vendido por selecci3n.**

Pulse la selecci3n deseada. Aparece el n3mero de unidades no vendidas de esa selecci3n por encontrarse agotado el producto.

171 BORRA CONTA.

\*\*

**Borrado de las contabilidades.**Pulsando la tecla **D**, borrar3 las contabilidades de la m3quina, exceptuando las de los devolvedores.

174 BOR. CONT. DEV.

\*\*

**Borrado de las contabilidades de los devolvedores.**Pulsando la tecla **D**, borrar3 las contabilidades de los devolvedores.

(\*) Cuando el Monedero es de tipo **Ejecutivo** para que muestre estas funciones de contabilidad deber3 estar programado en el Monedero la funci3n "**F28 AUDIT SYSTEM**" a **ON**, de esta manera el monedero env3a a la m3quina los datos de contabilidad.

(\*\*) Cuando el Monedero es de tipo **Ejecutivo** el borrado de contabilidad tambi3n hay que realizarlo en el Monedero para que la contabilidad de este coincida con la de la m3quina.



## 6.3 Programación de precios y modos de venta

### 201 PROG. PRECIOS

#### *Programación de precios por cada selección.*

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.

### 202 PRECIO/SELEC

#### *Asigna un precio a varias selecciones.*

Programe un precio según el modo de edición numérica. Pulse las selecciones que quiera programar con ese precio.

Pulse **RECUPERACIÓN** para programar otro precio. Si pulsa de nuevo **RECUPERACIÓN** sin haber programado ningún valor finalizará la programación de la función.

### 204 PRECIO UNICO

#### *Asigna un precio único a todas las selecciones.*

Programe un precio según el modo de edición numérica. Pulse **RECUPERACIÓN** y este precio se asigna a TODAS LAS SELECCIONES de que disponga la máquina.

**NOTA:** Si Vd. programa 9999 en las funciones 201, 202 y 204 eliminará el precio programado.

### 210 PRG. IMPULSOS

#### *Programa el número de impulsos del motor de extracción por cada canal.*

Pulse el canal a programar. Pulsando **A** programe el número de impulsos deseado.

Los impulsos para cada tipo de mecanismo de extracción son:

- 1 ----- Husillo de 1/2 vuelta.
- 2 ----- Husillo de 1 vuelta.
- 9 ----- Para desprogramar el canal.

### 220 VENTA LIBRE

#### *Coloca la máquina en modo venta libre, es decir, expende de todas las selecciones gratuitamente.*

Seleccione la opción según el modo de edición de opciones (**A** o **B** para decidir y **D** para validar).

continua...

**221 VENTA SIMPLE**

**Coloca a la m3quina en modo «Venta simple» o «Venta m3ltiple». La m3quina dar3 los cambios al finalizar cada servicio o podr3 efectuar varios servicios y recuperar los cambios posteriormente pulsando RECUPERACI3N. S3lo es operativa con un monedero tipo MDB/ICP instalado.**

Seleccione la opci3n seg3n el modo de edici3n de opciones (A o B para decidir y D para validar la elecci3n).

**223 CREDITO MAX.**

**Programa el importe m3ximo de admisi3n con un monedero MDB/ICP instalado.**

Seg3n el modo de edici3n num3rica, introduzca el importe del cr3dito m3ximo que debe admitir la m3quina.

## 6.4 Programaci3n de selecciones

**300 CANALES/SEL.**

**Asocia canales a selecciones (la venta de productos de esa selecci3n se ir3 haciendo de manera rotativa entre los canales asociados).**

No est3 disponible.

**301 COD.FAM./PRO.**

**Programaci3n de c3digos de familia y producto.**

Programaci3n de los c3digos de familia y producto para cada selecci3n. Esta funci3n permite asignar, por medio de la edici3n num3rica, dos n3meros de 0 a 99 a cada selecci3n para facilitar un tratamiento inform3tico de los datos de las contabilidades.

continua... 



303 PROMOCIONES



*Programa una selección para que, al efectuar la venta, regale un producto de otros canales. Máximo de 2 canales por selección.*

Pulse la selección que desea programar, la pantalla le irá indicando los canales que tiene asociadas sucesivamente. Si no tiene ningún canal asociado la pantalla le indicará "SIN CANAL". Si desea **ASOCIAR** un canal a la selección escogida programe según se indica a continuación:

Utilice las teclas **A** y **B** del teclado de programación y el carácter situado a la izquierda avanzará o retrocederá respectivamente. Pulse **D** para validar y pasar a programar el otro carácter. Una vez programado el canal deseado, pulse **D** y la asociación quedará registrada.

Si está programando el carácter de la derecha y pulsa **C**, validará el valor y volverá a programar el carácter de la izquierda.

Para **LIBERAR** un canal asociado, debe proceder de la misma manera que al programarlo, es decir, *si asocia un canal ya asociado a una selección, lo liberará.*

Para editar los canales de otra selección, pulse la tecla de dicha selección.

## 6.5 Programación de la máquina

401 CODIGO PROG.

*Código de programa preprogramado para los diferentes clientes con combinaciones de funciones.*

Programe el código de programa (4 dígitos) mediante el modo de edición numérica.

420 MENSA. PUBLIC.

*Programa un mensaje que se visualizará mientras la máquina se encuentre en reposo. Max. 105 caracteres.*

Seleccione si desea borrar el mensaje actual. Si selecciona **NO**, se editará dicho mensaje. Seleccione **SI** o **NO** mediante el modo de edición de opciones.

Para modificar el mensaje actual o crear uno nuevo siga el modo de edición alfanumérico.

Recuerde que la letra que parpadea no se incluye en el mensaje mientras no la valide.

continua... 

## 425 MENSA . TEMPER

**Programa la opci3n de visualizar el mensaje de la temperatura del producto en la pantalla.**

Elija si desea visualizar el mensaje de la temperatura de producto en pantalla o no seg3n el modo de edici3n de opciones.

## 430 IDIOMA

**Selecci3n del idioma de los mensajes de la m3quina.**

Seleccione el idioma que usar3 la m3quina, tanto en programaci3n como en servicio, seg3n el modo de edici3n de opciones.

Los mensajes programables no cambian, hay que reprogramarlos.

## 431 MONEDA

**Cambio del nombre de la moneda del pa3s.**

Edite el nombre de la moneda utilizada, seg3n el modo de edici3n alfanum3rica.

## 440 MENU PERSONAL

**A3ade o elimina las funciones disponibles en el men3 personal. M3ximo 32 funciones.**

Pulsando las teclas **A** y **B** avanzar3 o retroceder3 al listado de las funciones.

Pulsando la tecla **D** incluiremos o no esa funci3n en el men3 personal. Una letra "**P**" (Programada) a la izquierda de la funci3n indicar3 que est3 programada.

Pulsando la tecla **C** finalizaremos la programaci3n.

## 452 ZUMBAD . S/N

**Programaci3n de opci3n de zumbador S3 o No.**

Elija si quiere un pitido con cada pulsaci3n en la m3quina, seg3n el modo de edici3n de opciones.

## 467 CONF . TEMPER .

**Selecciona la opci3n de una o dos zonas de temperaturas en la m3quina.**

Escoja si su m3quina es de una o dos zonas de temperaturas, seg3n el modo de edici3n de opciones.

continua... 



468 GRUPO FRÍO



**Programa la temperatura del producto.**

Pulsando las teclas **A** y **B** avanzará y retrocederá entre los números del 0 al 9.

Pulsando la tecla **C** borra el último número editado y pasa a editar el anterior.

Pulsando la tecla **D** valida la cifra que esté parpadeando.

El parámetro de **temperatura** se programa en °C.

Si desea que en su máquina no se active el grupo de frío, basta con programar la temperatura a 50 °C.

470 NUM. MÁQUINA



**Programación del número de máquina.**

Pulsando las teclas **A** o **B** avanzará o retrocederá por una lista de números del 0 al 9.

Pulsando **C** valida la cifra que está parpadeando y pasa a editar el dígito situado a la derecha.

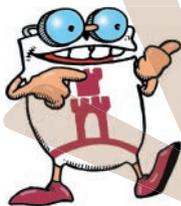
Pulsando **D** valida la cifra que está parpadeando y pasa a editar el dígito situado a la izquierda.

Pulsando **RECUPERACION** finaliza la programación.

472 COD. OPERADOR

**Programación del código de operador**

Programe el número de operador (4 dígitos) según el modo de edición numérica.



**LAS FUNCIONES 470 Y 472 PERMITEN LA IDENTIFICACIÓN ENTRE EL OPERADOR Y LA MÁQUINA PARA AUTORIZAR EL TRATAMIENTO INFORMÁTICO DE LOS DATOS.**

## 6.6 Reloj

### 510 FECHA/HORA



#### *Ajusta la hora y la fecha del reloj de la m3quina.*

Pulsando las teclas **A** y **B** avanzar3 y retroceder3 entre los n3meros del 0 al 9.

Pulsando la tecla **C** borra el 3ltimo n3mero editado y pasa a editar el anterior.

Pulsando la tecla **D** valida la cifra que est3 parpadeando y pasa a editar el siguiente.

Pulse **RECUPERACI3N** para validar la hora y pasar a editar el d3a. Edite de la misma forma el d3a.

Pulse **RECUPERACI3N** para validar el d3a pasar a editar el mes. Edite de la misma forma el mes.

Pulse **RECUPERACI3N** para validar el mes y pasar a editar el a3o. Edite de la misma forma el a3o.

### 520 OPC3. RELOJ

#### *Permite seleccionar opciones de funcionamiento del reloj.*

Seg3n el modo de edici3n de opciones, programe si quiere que el reloj aparezca en pantalla, el formato de la hora (24h. o AM/PM) y el ajuste autom3tico del horario de verano.

### 533 CICLO D. ILUM

#### *Programa horario de apagado y encendido de la iluminaci3n de la m3quina.*

Pulsando las teclas **A** y **B** avanzar3 y retroceder3 entre los n3meros del 0 al 9.

Pulsando la tecla **C** borra el 3ltimo n3mero editado y pasa a editar el anterior.

Pulsando la tecla **D** valida la cifra que est3 parpadeando y pasa a editar el siguiente.

Pulse **RECUPERACI3N** para validar la hora y pasar a editar el d3a. Edite de la misma forma el d3a.

Pulse **RECUPERACI3N** para validar el d3a pasar a editar el mes. Edite de la misma forma el mes.

Pulse **RECUPERACI3N** para validar el mes y pasar a editar el a3o. Edite de la misma forma el a3o.

Si desea desactivar la funci3n, basta con programar la hora de encendido y apagado a **00:00**.

continua...



534 CICLO S.ILUM



*Programa el día y hora de apagado y el día y hora de encendido de la iluminación de la máquina.*

Pulsando las teclas **A** o **B** avanzará o retrocederá entre los días de la semana.

Pulsando **D** valida el día que esté parpadeando.

La programación de los horarios es igual que la programación del reloj (detallada en la función **510 FECHA/HORA**).

Si desea desactivar la función, basta con programar la hora de encendido y apagado a **00:00**.

535 CICL.D.GRUPO

*Programa horario de apagado y encendido del grupo de frío.*

La programación de los horarios es igual que la programación del reloj (detallada en la función **510 FECHA/HORA**).

Si desea desactivar la función, basta con programar la hora de encendido y apagado a **00:00**.

536 CICL.S.GRUPO



*Programa el día y hora de apagado y el día y hora de encendido del grupo de frío.*

Pulsando las teclas **A** o **B** avanzará o retrocederá entre los días de la semana.

Pulsando **D** valida el día que esté parpadeando.

La programación de los horarios es igual que la programación del reloj (detallada en la función **510 FECHA/HORA**).

Si desea desactivar la función, basta con programar la hora de encendido y apagado a **00:00**.