

Dieses Programmiermodul gilt für die folgenden Automatenreihen:

- **Argenta**
- **Avant**
- **Giulia**
- **InTouch PMG**
- **N**
- **Step**
- **XL**
- **Argenta Intouch**
- **Compact**
- **Glamour**
- **Max**
- **Slim**
- **Teide Blue**



Abhängig von der Serie und dem Modell der Maschine, funktionieren einige der Programmierfunktionen, die hier in diesem Dokument nicht beschrieben werden



AZKOYEN Industrial, S.A.

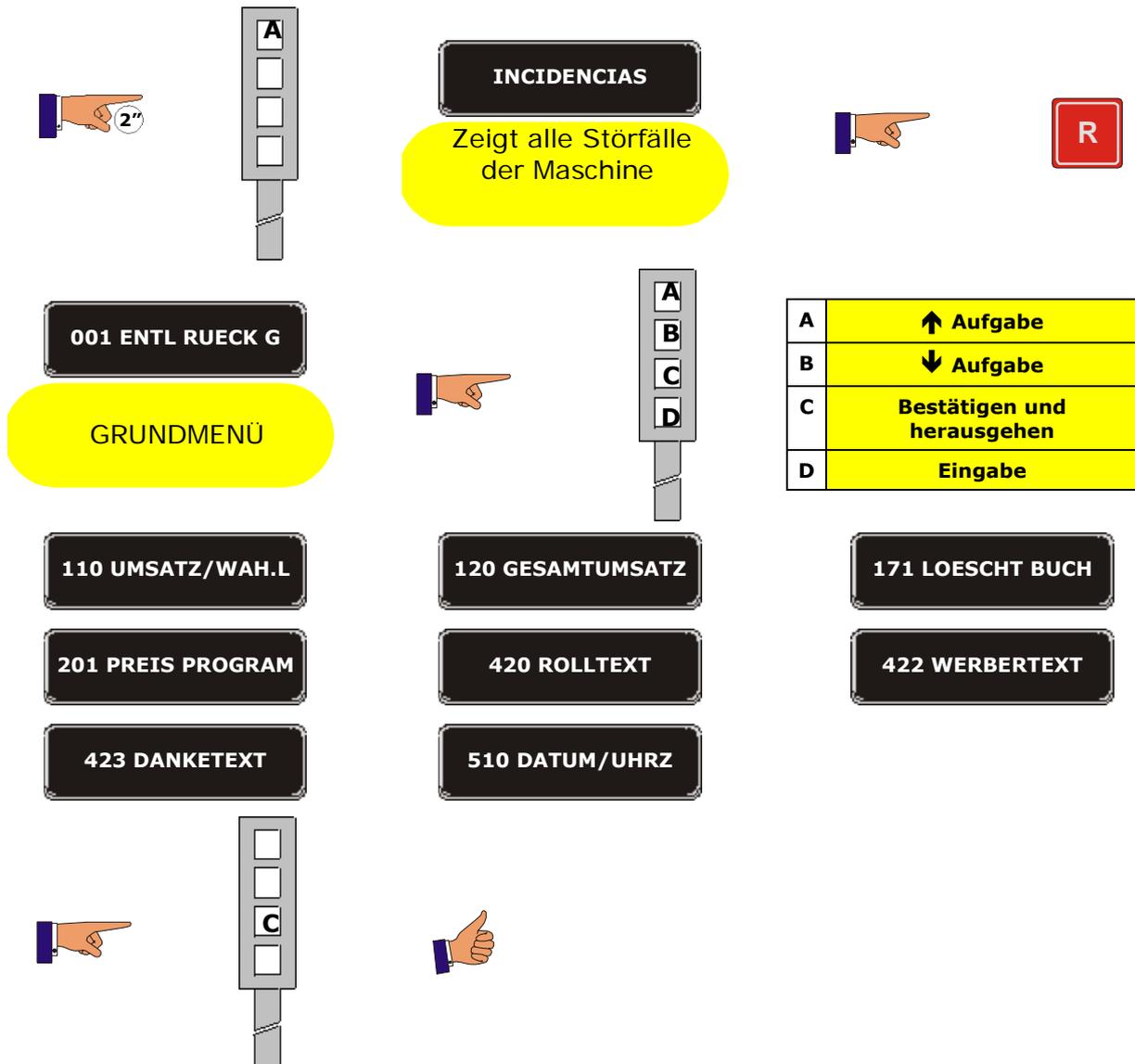
Avda. San Silvestre, s/n
31350 Peralta (Navarra) Spanien
Tel.: +34 948 709 709

PROGRAMMIERMETHODEN

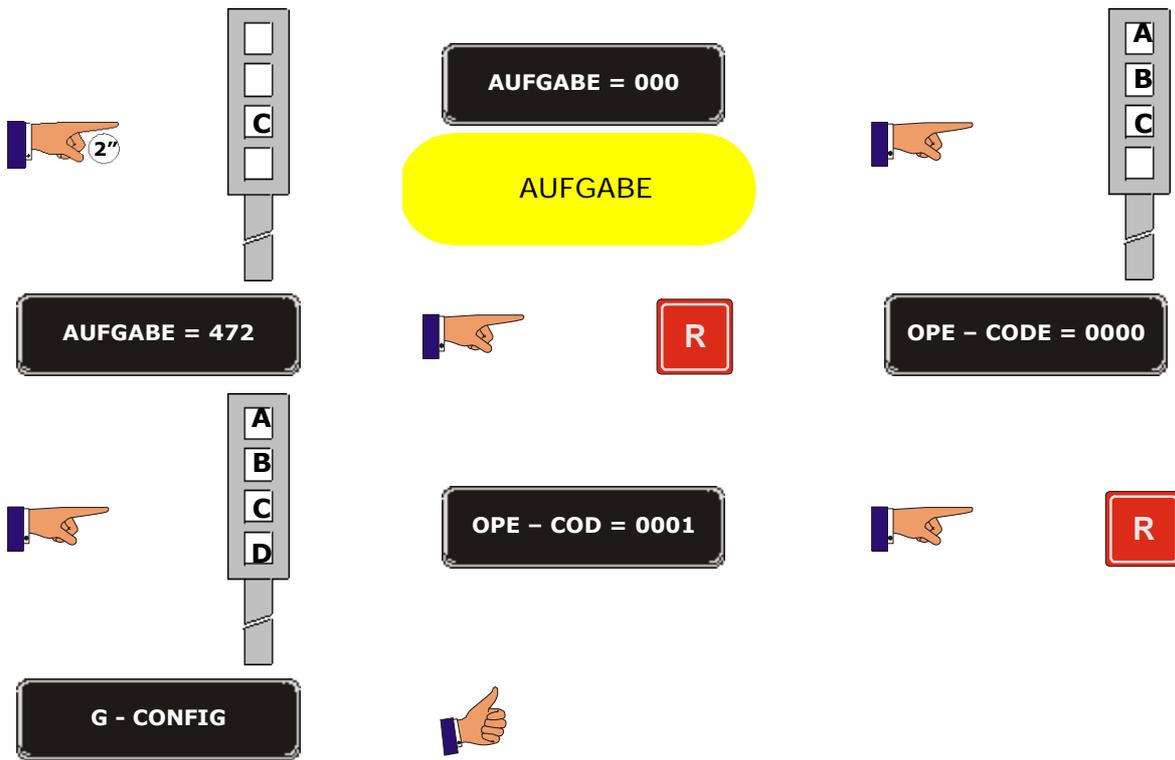
1.1. PROGRAMMIERUNGSPROZESS

Es existieren drei Verfahren zum Programmieren der Maschine.

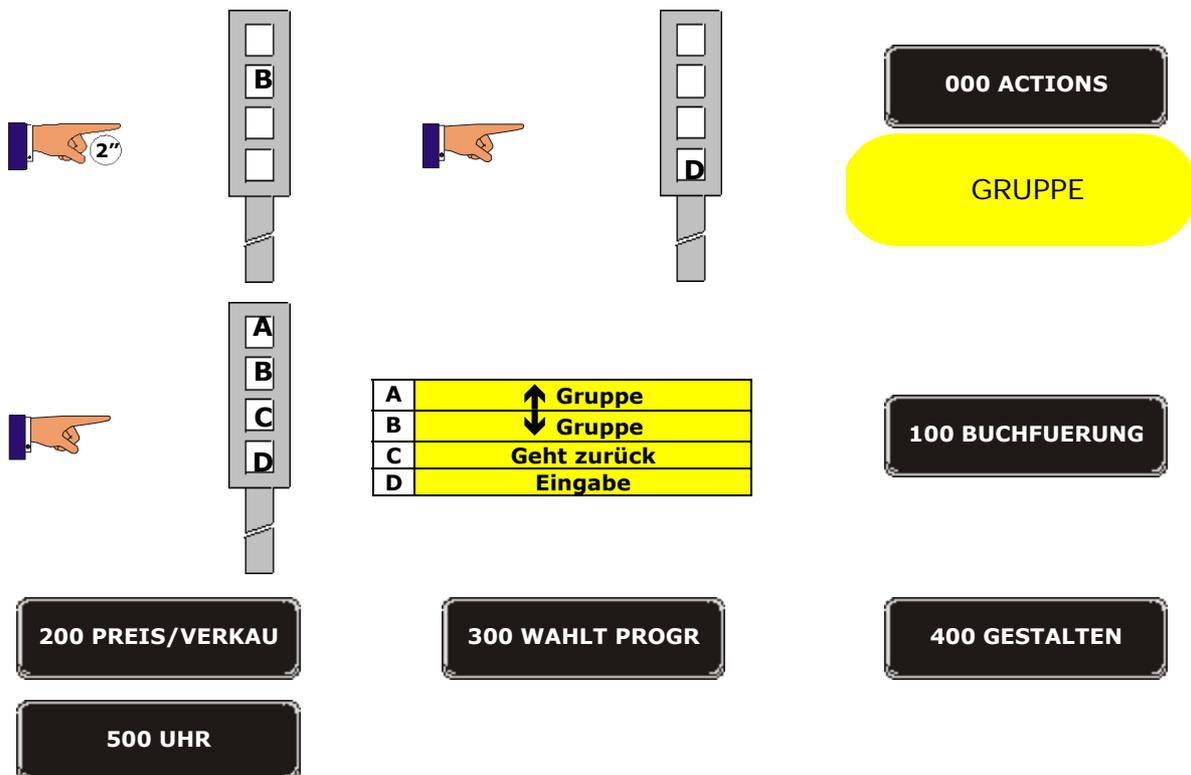
Erste Methode (Diese wird vom Eigentümer der Maschine verwendet)



Zweite Methode (Diese wird von dem Techniker und dem Operator verwendet)

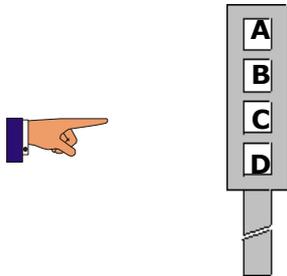


Dritte Methode (Diese wird von dem Techniker oder Operator verwendet)



GRUPPE

000 ACTIONS



A	↑ Untergruppe
B	↓ Untergruppe
C	Geht zurück
D	Eingabe

001 ENT.L RUECK

UNTERGRUPPE

003 ENT.L M. RUECK

004 FUL.L M RUECK

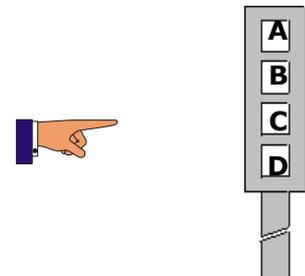
005 RUECK N MUEN

010 DATEN ZU DRU

013 DATEM ZU MOD

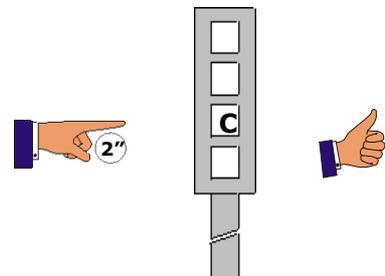
020 BELEUCHT

030 MASCH TEST



A	↑ Aufgabe
B	↓ Aufgabe
C	Geht zurück
D	Eingabe

AUFGABE



GRUPPE

100 BUCHFUERUNG



A	↑ Untergruppe
B	↓ Untergruppe
C	Geht zurück
D	Eingabe

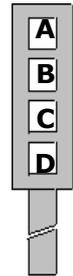
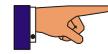
110 BUCH F SEHEN

UNTERGRUPPE

170 LOESCH BUCH

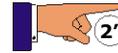
180 KUMULL BUCH F

190 KUM TOKENS



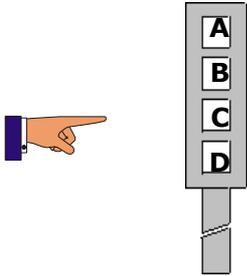
A	↑ Funktion
B	↓ Funktion
C	Geht zurück
D	Eingabe

AUFGABE



GRUPPE

200 PREIS/VERKAUF



A	↑ Untergruppe
B	↓ Untergruppe
C	Geht zurück
D	Eingabe

201 PREIS PROGRAM

UNTERGRUPPE

202 PREISKOPIE

204 EINHEITSPREI

220 FREI VERKAUF

221 MEHR VERKAUF

223 KREDMAX

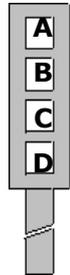
224 UEBERZAHLUNG

226 MAX RUECK.G

227 AUTO RUECK.G

228 ALTER TOKEN

229 TEST GK



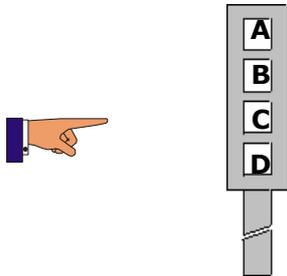
A	↑ Funktion
B	↓ Funktion
C	Geht zurück
D	Eingabe

AUFGABE



GRUPPE

300 WAHLT Progr

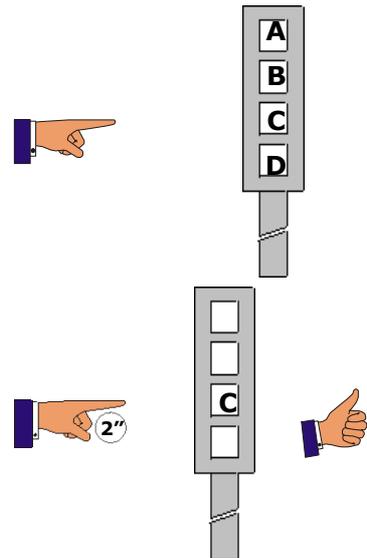


A	↑ Untergruppe
B	↓ Untergruppe
C	Geht zurück
D	Eingabe

300 SCHACHT/WAHL
UNTERGRUPPE

301 PRODUKT CODE

303 PROMOTION



A	↑ Funktion
B	↓ Funktion
C	Geht zurück
D	Eingabe

AUFGABE

GRUPPE

400 GESTALTEN



A	↑ Untergruppe
B	↓ Untergruppe
C	Geht zurück
D	Eingabe

410 MUENZEN

UNTERGRUPPE

420 TEXTPROGRAM

430 VORSTELLUNG

440 GRUNDMEN.UKON

450 MARSCHINENTYP

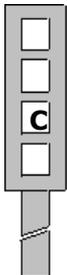
470 ZUGAN-FUNK

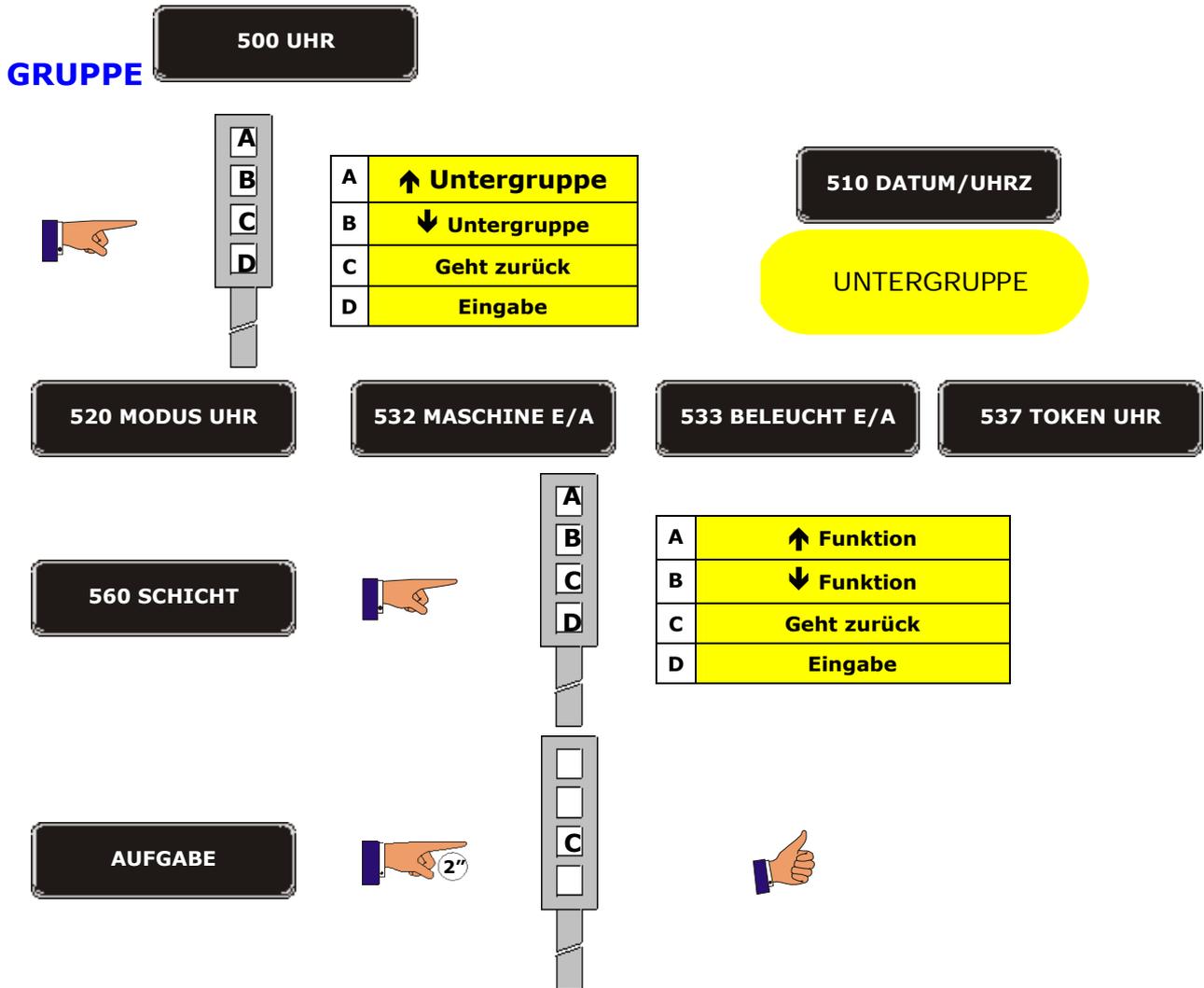
480 VERBINDUNG



A	↑ Funktion
B	↓ Funktion
C	Geht zurück
D	Eingabe

AUFGABE



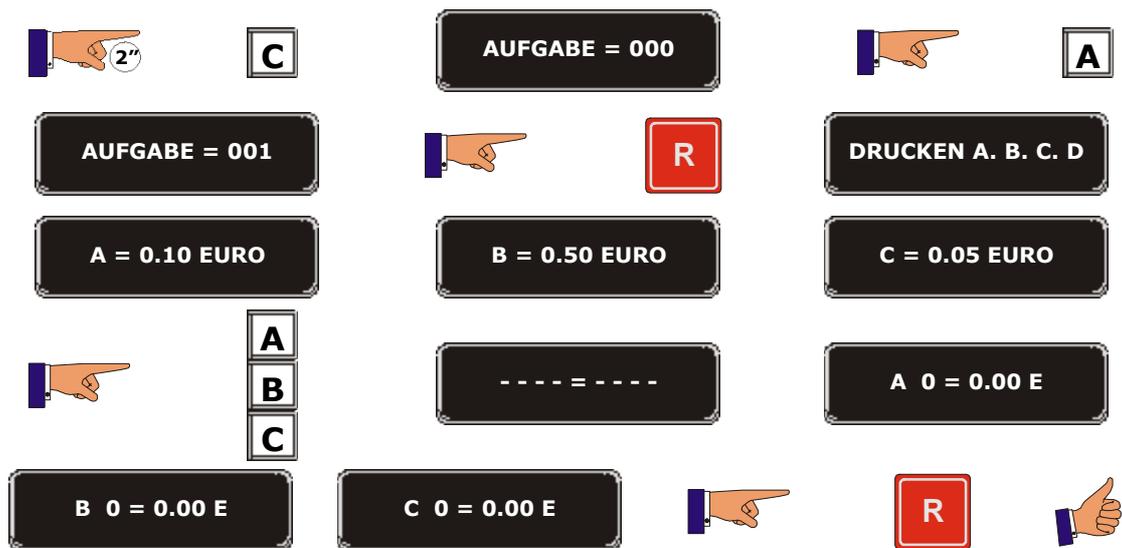


In diesem Manual werden alle Programmierfunktionen erklärt, indem die zweite Methode benutzt wird.

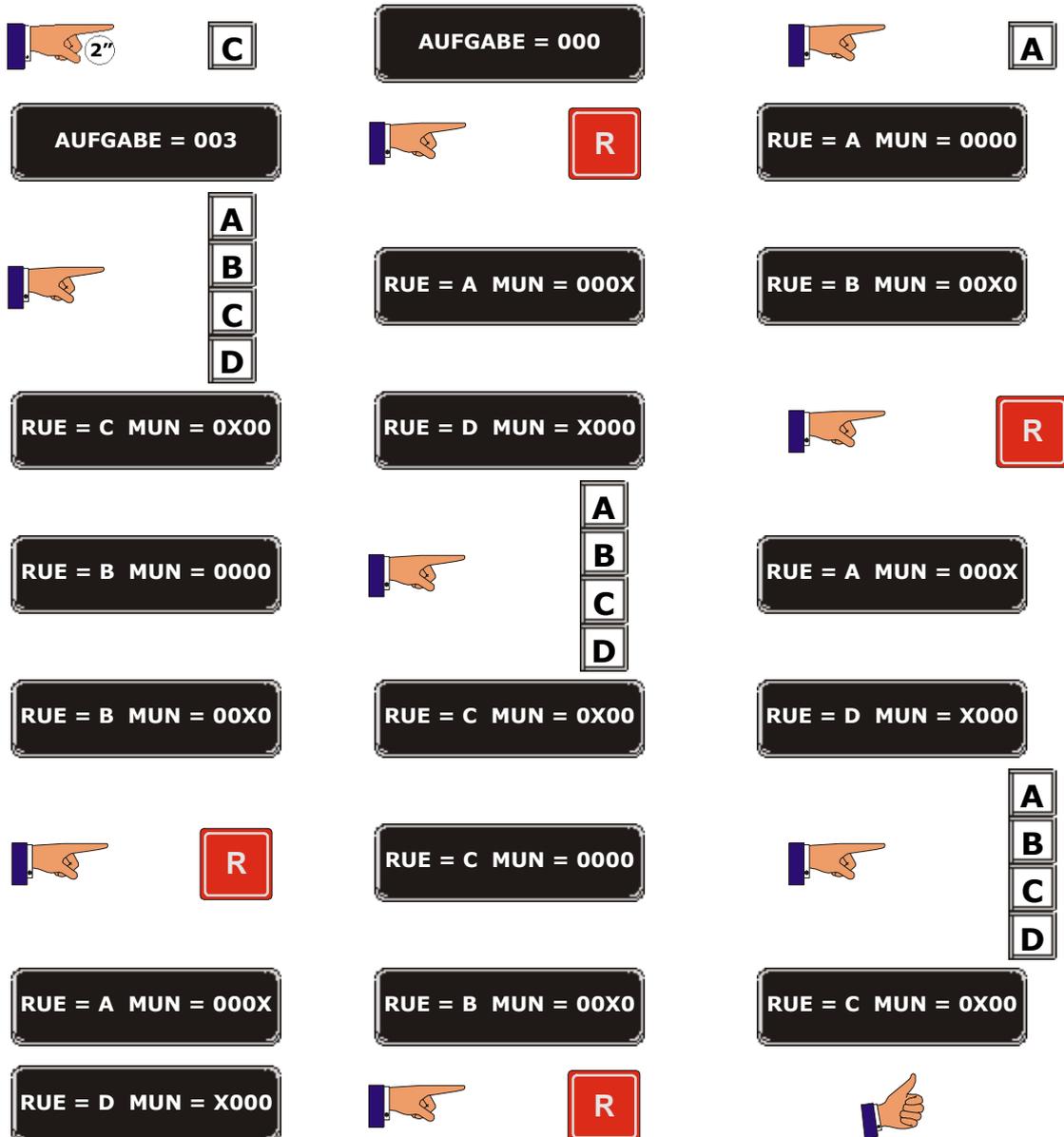
1.2. FUNKTIONEN DES PROGRAMMIERMENÜS

GRUPPE 000 AKTIONEN

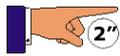
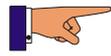
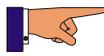
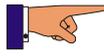
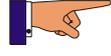
Aufgabe 001	<<ENTL RUECK G>>	Entleerung der Rückgeber.
	Erlaubt das Herunterladen von einer bestimmten Münzmenge von jedem der drei <i>Hopper</i> , indem man sie vollständig entleeren konnte.	

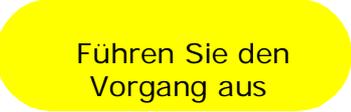


Aufgabe 003	<<ENTL. M RUECK>>	Manuelle Entleerung der Rückgeber.
	<p>Die Maschine wird über die Anzahl der Münzen informiert, die manuell aus irgendeinem der Hopper herausgeholt werden. Dieser Vorgang ist wichtig, wenn man die Buchhaltung der Maschine führen will.</p>	



Aufgabe 005	<<RUECK N MUEN>>	Rückgabe einer Anzahl von Münzen.
	Erlaubt die Anzahl der Münzen zu programmieren, die man aus irgendeinem der drei <i>Hopper</i> herausholen möchte.	

 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">C</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">AUFGABE = 005</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">A = 0.10 EURO</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">AUFGABE = 000</div>  <div style="border: 2px solid red; padding: 2px; display: inline-block; color: white;">R</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">B = 0.50 EURO</div>	 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">A</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">DRUCKEN A. B. C. D</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">C = 0.05 EURO</div>
 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">A</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">EINHEIT = 00X</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">EINHEIT = 001</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">EINHEIT = 0X0</div>	 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">A</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">B</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">C</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">EINHEIT = X00</div>
 <div style="border: 2px solid red; padding: 2px; display: inline-block; color: white;">R</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">A = 0.10 EURO</div>	Führen Sie den Vorgang aus	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">DRUCKEN A. B. C. D</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">C = 0.05 EURO</div>
 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">B</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">EINHEIT = 00X</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">EINHEIT = 001</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">EINHEIT = 0X0</div>	 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">A</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">B</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">C</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">EINHEIT = X00</div>
 <div style="border: 2px solid red; padding: 2px; display: inline-block; color: white;">R</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">A = 0.10 EURO</div>	Führen Sie den Vorgang aus	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">DRUCKEN A. B. C. D</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">C = 0.05 EURO</div>
 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">C</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">EINHEIT = 00X</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">EINHEIT = 001</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">EINHEIT = 0X0</div>	 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">A</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">B</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">C</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">EINHEIT = X00</div>

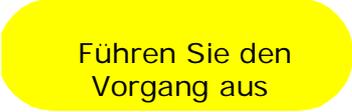
  

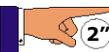
Aufgabe 010	<<DATEN ZU DRU>>	Sendung der Daten zum Drucker
		

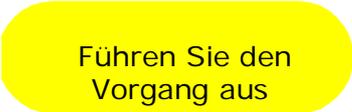
   

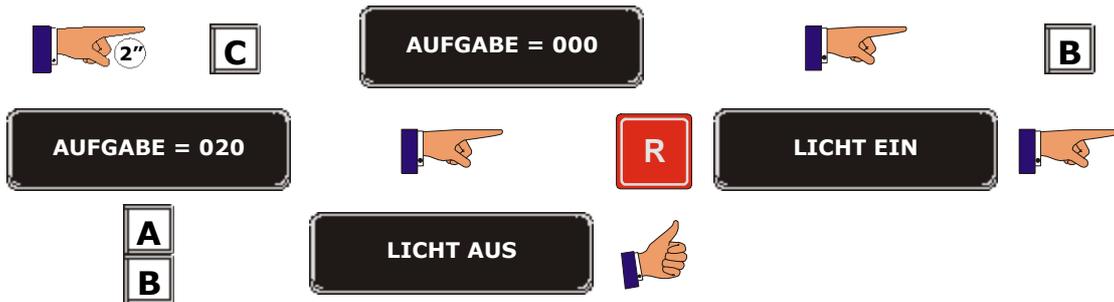
Aufgabe 013	<<DATEN ZU MOD>>	Sendung der Daten zum Modem
	Löst einen Anruf zum Datenerfassungszentrum, zur Telefonnummer, die der Operator festgelegt hat, aus. Dies erfolgt durch das Modem, das in der Maschine installiert ist, indem die entsprechenden Daten übertragen werden.	

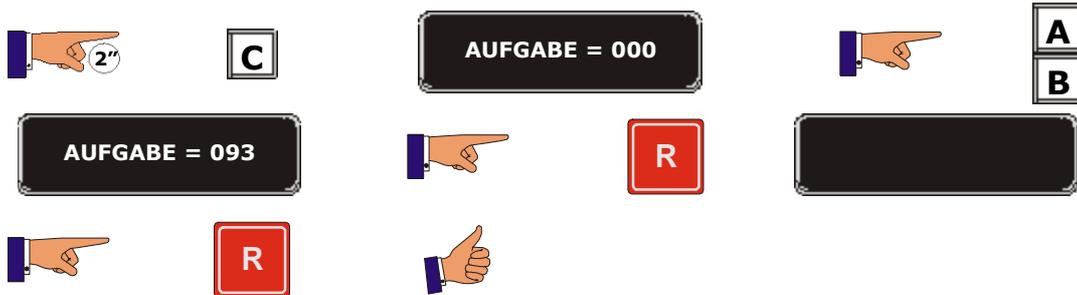
Aufgabe 020	<<BELEUCH EIN>>	Ein-/Ausschalten Auswahlbildschirms des
	Führt ein Ein- und Ausschalten des Werbebildschirms und des Produktauswahlbildschirms aus. Diese Funktion agiert so, als ob sie ein Schalter wäre.	



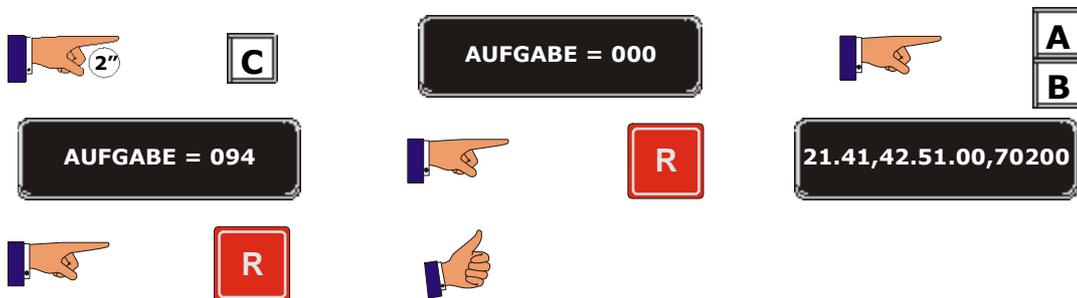
Aufgabe 030	<<MASCH. TEST>>	Test der Funktionsweise der Maschine
	Diese Funktion setzt die Maschine in den TEST-Status. So kann der Techniker Tests durchführen, indem er Münzen, von bestimmten Teilen der Maschine aus, einwirft, um ihre Funktionsfähigkeit zu überprüfen! Die Produktausgaben, die unter dieser Funktion gemacht werden, werden nicht verbucht. Die Buchhaltungen der <i>Hopper</i> werden mit der Anzahl der Münzen, die bei den Tests eingeworfen oder ausgegeben wurden, aktualisiert. Um zur normalen Funktionsweise der Maschine zurückzukehren, müssen wir erneut in die Funktion hineingehen und Test NEIN programmieren.	



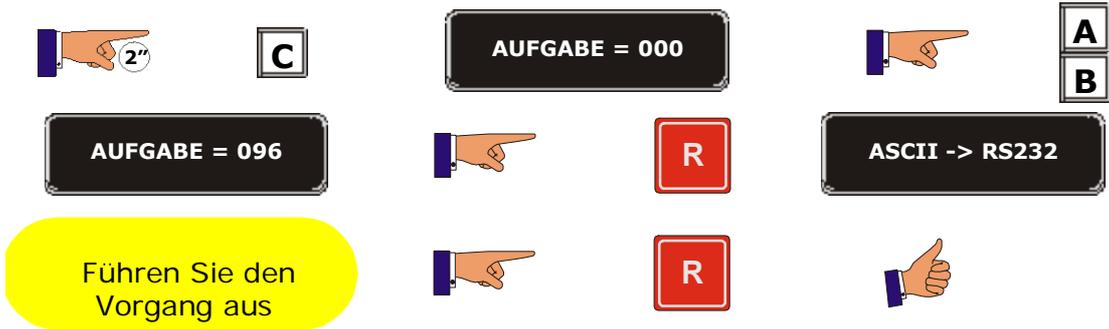
Aufgabe 093	<<ZWEITE WAHL>>	Siehe alternative Registrierung
	Entsprechendes Datenmuster für das Drücken der Produktauswahlen, das die Benutzer als Alternative zu ihrer ersten Auswahl des vergriffenen Produktes gemacht haben.	



Aufgabe 094	<<PREISANDRN>>	Siehe alternative Registrierung
	Zeigt die entsprechenden Daten für das Drücken der Produktauswahlen an, das die Benutzer als Alternative zu ihrer ersten Auswahl des vergriffenen Produktes gemacht haben.	



Aufgabe 096	<<VERTZ DRUC>>	Störfallregister ausdrucken
	<p>Um diese Funktion auszuführen, ist es notwendig, dass der Automat einen Stöbel mit Anschlüssen von 6 und 25 Leitungen besitzt Art.Nr. 43105550 an die der Drucker angeschlossen sein muss, der die Störfalldaten ausdrucken wird.</p> <p>Wenn man diese Funktion ausführt, sendet der Drucker die Daten an das Register für Störfälle der Funktion 098 über den Port RS232.</p>	



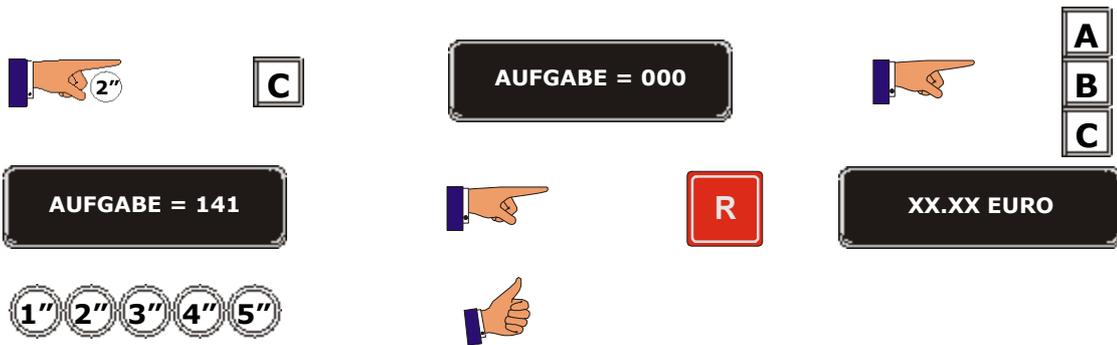
Aufgabe 098	<<VERTZ LEESE>>	Siehe Störfallregister – Codeliste.
	<p>Zeigt auf der <i>Anzeige</i> eine Liste mit Störfällen an, die in dem Automaten vorgefallen sind, indem Datum und Zeit angezeigt werden.</p>	



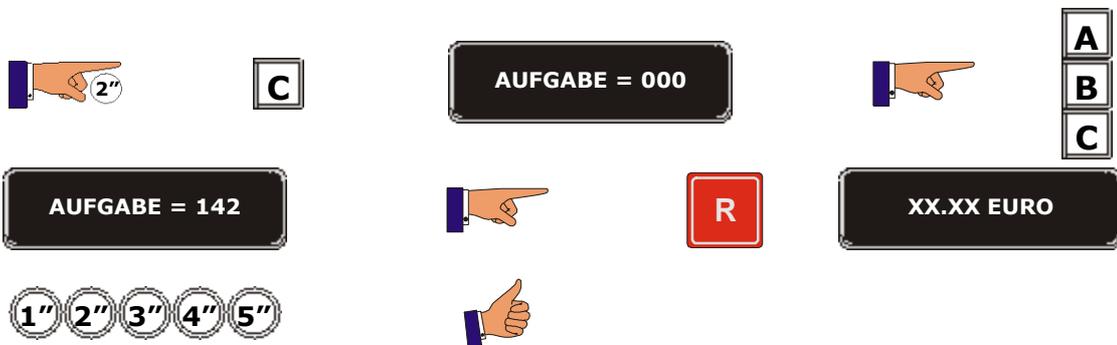
<p>Aufgabe 099</p>	<p><<STARTEN>></p>	<p>Reset der Programmierung des Automaten.</p>
<p style="text-align: center;"></p>	<p>Diese Funktion wurde mit einem Kennwort ausgestattet, um die permanente Buchhaltung zu löschen; wenn die Kennwörter nicht richtig eingegeben werden, dann werden diese Buchhaltungen nicht gelöscht. Das Kennwort für Löschen ist "5678" (drücken Sie 5 mal D, 6 mal C, 7 mal B, 8 mal A und danach Rückgabe).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alle Buchhaltungen werden gelöscht: teilweise und ständig auftretende. das wird erfolgen, wenn dieses durch das Kennwort angegeben wird. • Das Register der Ereignisse löschen (Funktion 098). • Die Preise umprogrammieren; die Kanalauswahlen und die Promotionen werden annulliert. • Löscht den Code der Produktfamilie. • Aktualisiert die Einstellung der Maschine. • Die in der Fabrik programmierten Werte werden für das System der Münzverwaltung restauriert: Inkasso, Rückgabe, Klassifizierung, Maximum und Minimum, ... usw. <p>Restauriert die Nachrichten der Fabrik; löscht die Sprache, die Währung und die Anzahl der Dezimalstellen.</p>	



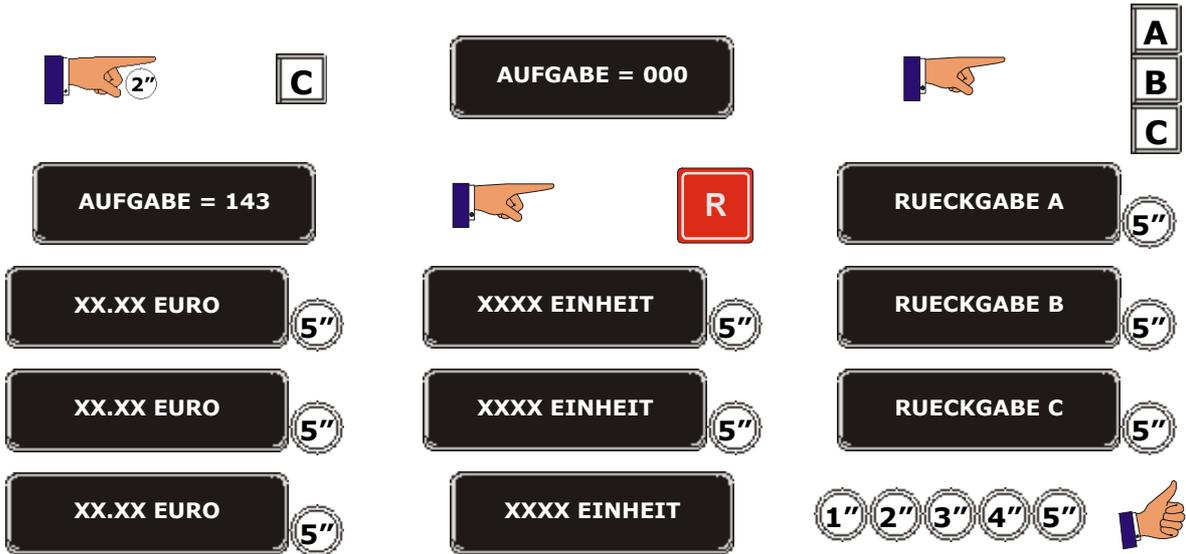
Aufgabe 141	<<MÜNZDEPOT>>	Geld im Münzdepot.
	5 Sekunden lang wird auf der <i>Anzeige</i> der Gesamtbetrag der Verkäufe, im Münzdepot, ab dem Moment der Ausführung der Funktion 171 (Löschung der Buchhaltungen) oder die 099 (Start), angezeigt.	



Aufgabe 142	<<GELD AM RUECK>>	Gesamtbetrag des Geldes im Hopper.
	5 Sekunden lang wird auf der <i>Anzeige</i> der Gesamtbetrag der Verkäufe in den <i>Hoppern</i> angezeigt, ab dem Moment an dem die Funktion 171 (Löschung der Buchhaltungen) oder die 099 (Start) ausgeführt wurde.	



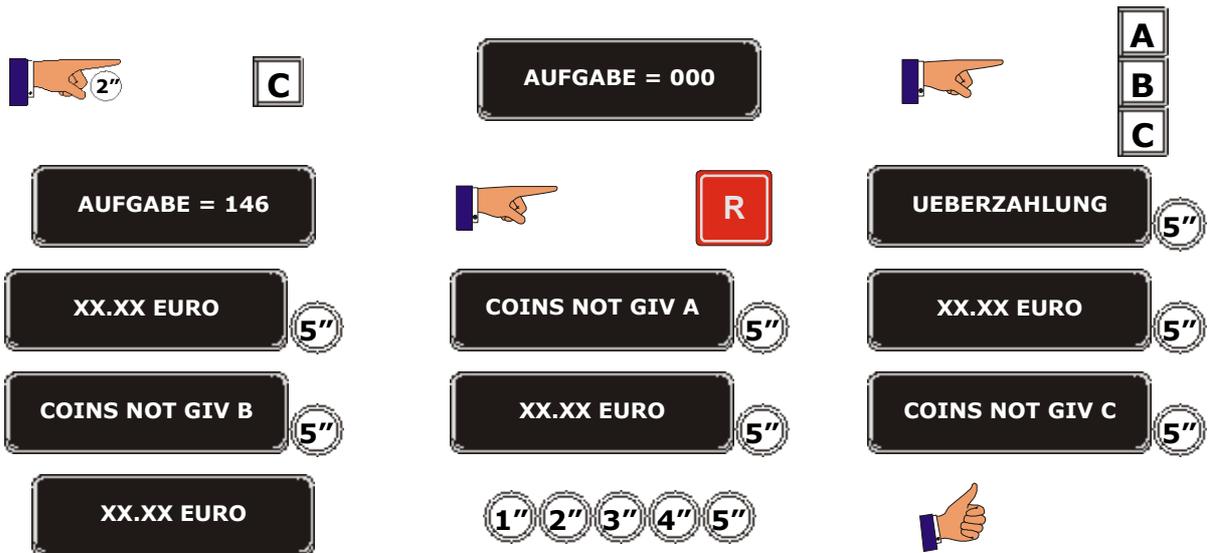
Aufgabe 143	<<MUEN AM RUECK>>	Gesamtbetrag des Geldes in den Hoppfern.
	5 Sekunden lang wird auf der <i>Anzeige</i> der Gesamtbetrag der Verkäufe, ab dem Moment der Ausführung der Funktion 171 (Löschung der Buchhaltungen) oder die 099 (Start) angezeigt.	



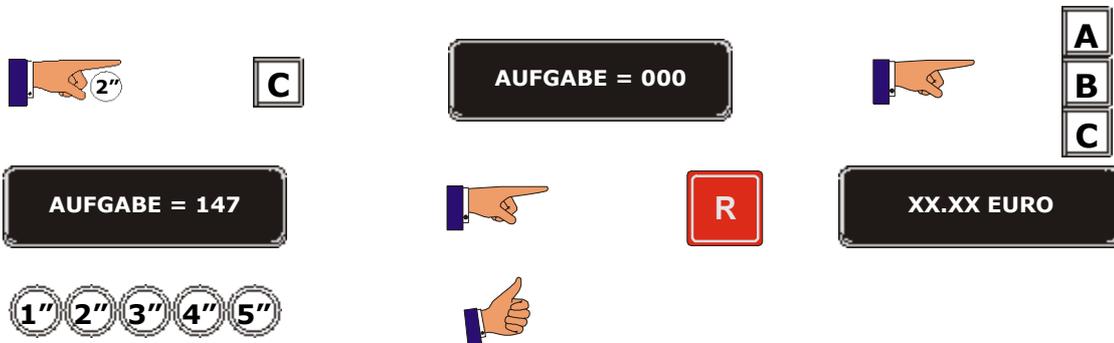
Aufgabe 145	<<GELD ZU HAND>>	Aus den Hoppfern herausgeholt.
	5 Sekunden lang, in jedem Fall, auf der <i>Anzeige</i> der besagte <i>Hopper</i> und der manuell herausgeholt Betrag aus jedem <i>Hopper</i> (Menge die vorher in die Funktion 003 eingegeben wurde) angezeigt, und zwar ab dem Moment, an dem die Funktionen 171 (löschen der Buchhaltung) oder die 099 (Start) ausgeführt wurde.	



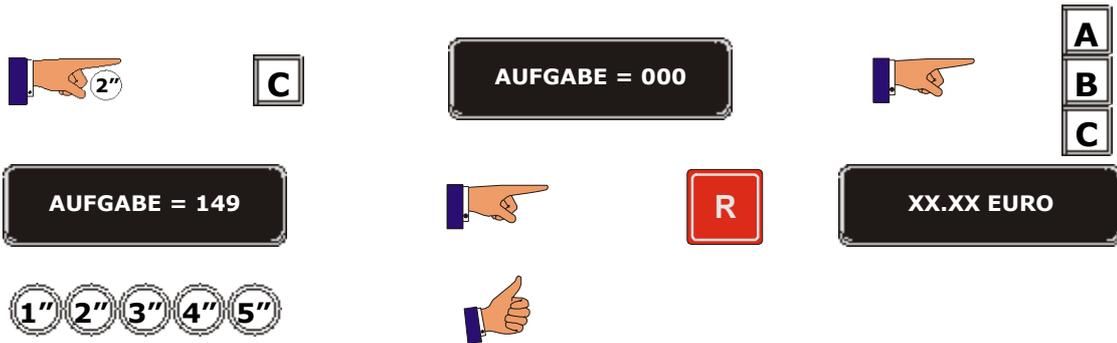
<p>Aufgabe 146</p>	<p><<GELD EINHEIT>></p>	<p>Das Geld, das von der Maschine nicht an den Verbraucher übergeben wurde.</p>
	<p>5 Sekunden, in jedem Fall, wird auf der <i>Anzeige</i> der Betrag angezeigt, der von der Maschine, im Konzept Überpreis oder durch Zurückhaltung in den <i>Hopperrn einbehalten wurde</i>, was durch Störungen hervorgerufen wurde. Die angezeigten Zahlen entsprechen dem Zeitraum, der ab der Funktion 171 (Löschen der Buchhaltungen) oder von 099 (Start) bis zu dem Moment des Lesens dieser Funktion, ausgeführt wurde.</p>	



<p>Aufgabe 147</p>	<p><<KRED. KARTE>></p>	<p>Betrag der Verkäufe mit <i>Prepaid</i>-Karten.</p>
	<p>5 Sekunden lang wird auf der <i>Anzeige</i> der Gesamteinnahmebetrag, der durch Verkäufe mittels <i>Prepaid</i>-Karten abonniert wurde, angezeigt; und zwar ab dem Zeitpunkt wo die Funktion 171 (Löschung der Buchhaltungsdaten oder die Funktion 099 (Start) ausgeführt wurde.</p>	



Aufgabe 149	<<GELDSCHEINE>>	Betrag im Banknotenbehälter.
	<p>5 Sekunden lang wird auf der <i>Anzeige</i> der Gesamtbetrag der vorhandenen Banknoten im Banknotenbehälter angezeigt, und zwar ab dem Zeitpunkt, an dem die Funktion 171 (Löschung der Buchhaltungen) oder die Funktion 099 (Start) ausgeführt wurde.</p>	



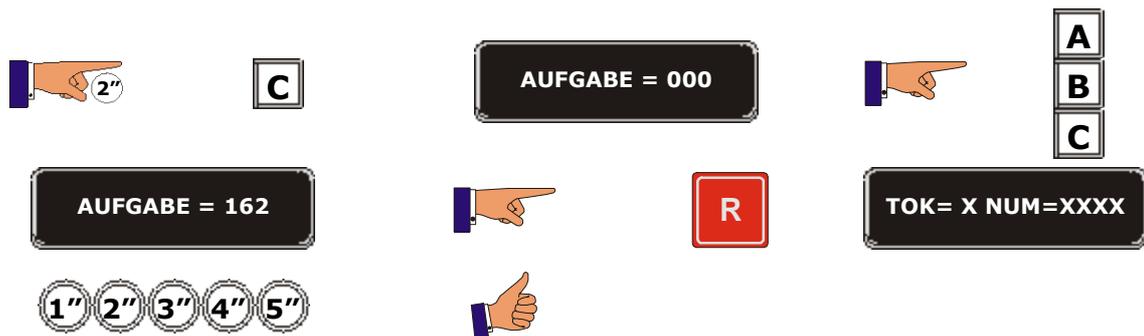
Aufgabe 150	<<VERG. WAHL. >>	Nicht verkaufte Produkte in jedem Kanal.
	<p>Informiert über die Einheiten und den ökonomischen Wert der nicht verkauften Produkte, weil der Kanal leer war, ab dem Moment, an dem die Funktion 171 (Löschung der Buchhaltungen) oder die Funktion 099 (Start) ausgeführt wurde.</p>	



Aufgabe 160	<<UMSATZ / SCHIC>>	Einnahmen pro Arbeitsschicht.
	<p>5 Sekunden lang wird, in jedem Fall auf der Anzeige der ökonomische Betrag angezeigt, der in den Arbeitsschichten eingenommen wurde. Die angezeigten Zahlen entsprechen dem Zeitraum, der ab der Funktion 171 (Löschen der Buchhaltungen) oder von 099 (Start) bis zu dem Moment des Lesens dieser Funktion, ausgeführt wurde.</p>	



Aufgabe 162	<<TOKENS>>	Einnahmen durch Tokens.
 MDB Protokoll	<p>5 Sekunden lang, wird in jedem Fall, auf der <i>Anzeige</i> die Anzahl der Tokens, die sich im Behälter befinden, angezeigt. Die angezeigten Zahlen entsprechen dem Zeitraum, der ab der Funktion 171 (Löschen der Buchhaltungen) oder ab 099 (Start) bis zu dem Moment des Lesens dieser Funktion, ausgeführt wurde.</p>	



Aufgabe 171	<<LOESCHT BUCH>>	Löschen der Buchhaltungen.
	Löscht die gesamte Buchhaltung, die im Speicher der Maschine gespeichert wurde und startet eine neue Buchhaltung.	

Hand pointing to '2'' C AUFGABE = 000 Hand pointing to 'R' BED. KORREKT

AUFGABE = 171 G - CONTAB. 1'' 2'' 3'' 4'' 5'' Thumbs up

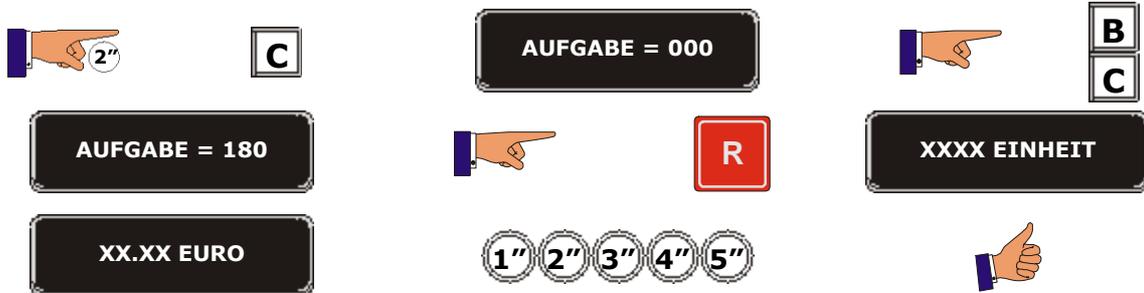
Aufgabe 174	<<LOE.E BUCH RUECK>>	Löschen der Buchhaltung der Hopper.
	Löscht die Buchhaltung der Hopper und beginnt einen neuen den Buchhaltungszeitraum dieser Elemente.	

Hand pointing to '2'' C AUFGABE = 000 Hand pointing to 'R' BED KORREKT

AUFGABE = 174 G - CONTAB. 1'' 2'' 3'' 4'' 5'' Thumbs up

Aufgabe 180	<<KUM. UMSATZ>>	Gesamtbetrag Verkäufe (Einheiten)
--------------------	------------------------------------	--

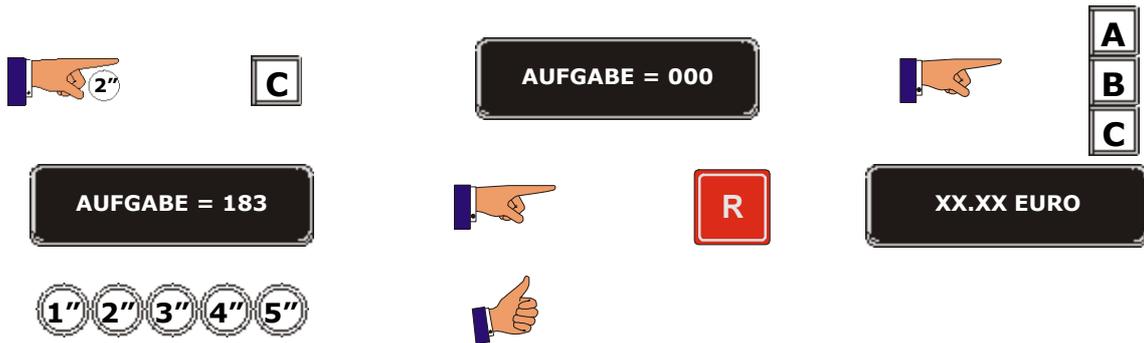
	und Betrag).
	Diese Funktion bricht die Funktionen 170 und 174 ab. Wird die Option LÖSCHEN=NEIN programmiert, obwohl irgendeine der zwei Löschfunktionen ausgeführt wird, dann wird die Maschine nicht die Buchhaltungen löschen.



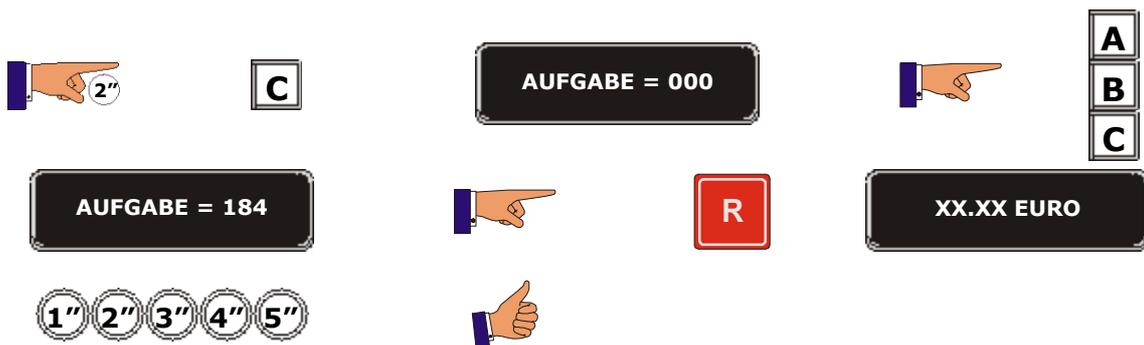
Aufgabe 182	<<KU.UMSATZ/SCHIC>>	Gesamtbetrag Verkäufe pro Schicht (Einheiten und Betrag).
	5 Sekunden lang wird auf der Anzeige der in Banknoten angesammelte Geldbetrag angezeigt, ab der letzten Initialisierung des Automaten, die mit der Funktion 099 ausgeführt wurde (immer dann, wenn diese Funktion programmiert wurde, damit sich die Buchhaltungen permanent löschen).	



<p>Aufgabe 183</p>	<p><<KUM GELD KASSE>></p>	<p>Gesamtbetrag des Geldes im Münzdepot.</p>
	<p>5 Sekunden lang wird auf der Anzeige der in Banknoten angesammelte Geldbetrag angezeigt, ab der letzten Initialisierung des Automaten, die mit der Funktion 099 ausgeführt wurde (immer dann, wenn diese Funktion programmiert wurde, damit sich die Buchhaltungen permanent löschen).</p>	



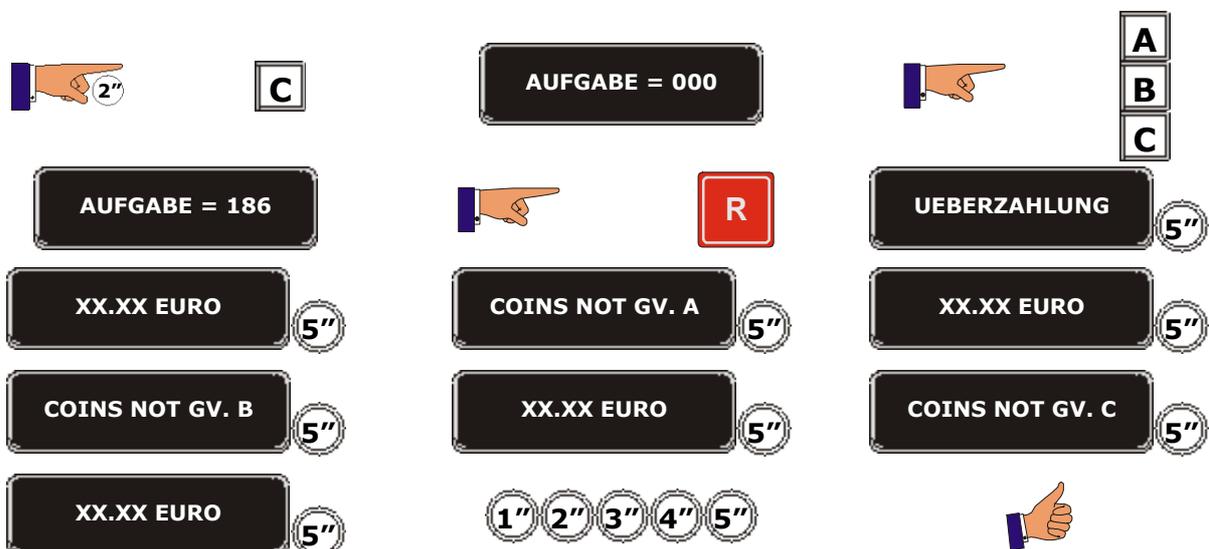
<p>Aufgabe 184</p>	<p><<KUM GELD RUECK>></p>	<p>Gesamtgeld in den Hoppern.</p>
	<p>5 Sekunden lang wird auf der Anzeige, der in Banknoten angesammelte Geldbetrag angezeigt, ab der letzten Initialisierung des Automaten, die mit der Funktion 099 ausgeführt wurde (immer dann, wenn diese Funktion programmiert wurde, damit sich die Buchhaltungen permanent löschen).</p>	



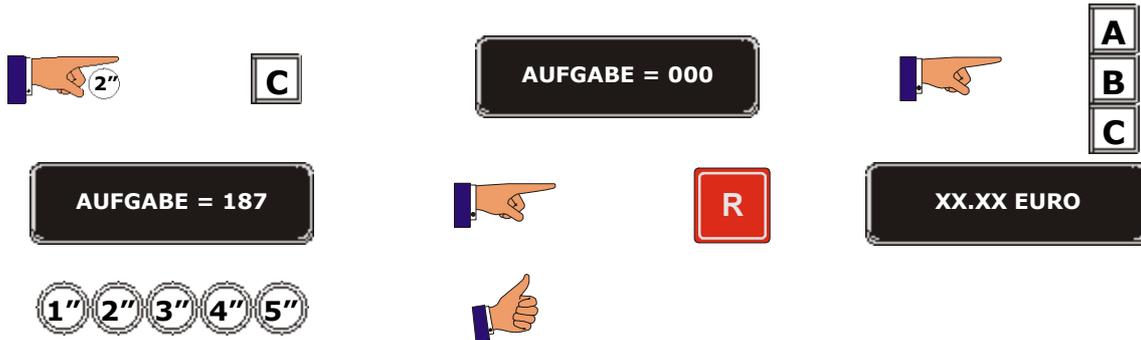
<p>Aufgabe 185</p>	<p><<KUM GELD HAND>></p>	<p>Betrag der aus den <i>Hopperrn</i> herausgeholt wurde.</p>
	<p>5 Sekunden lang wird auf der Anzeige der in Banknoten angesammelte Geldbetrag angezeigt, der manuell aus den Hopperrn herausgeholt wurde, und zwar ab der letzten Initialisierung des Automaten, die mit der Funktion 099 ausgeführt wurde (immer dann, wenn diese Funktion programmiert wurde, damit sich die Buchhaltungen permanent löschen).</p>	



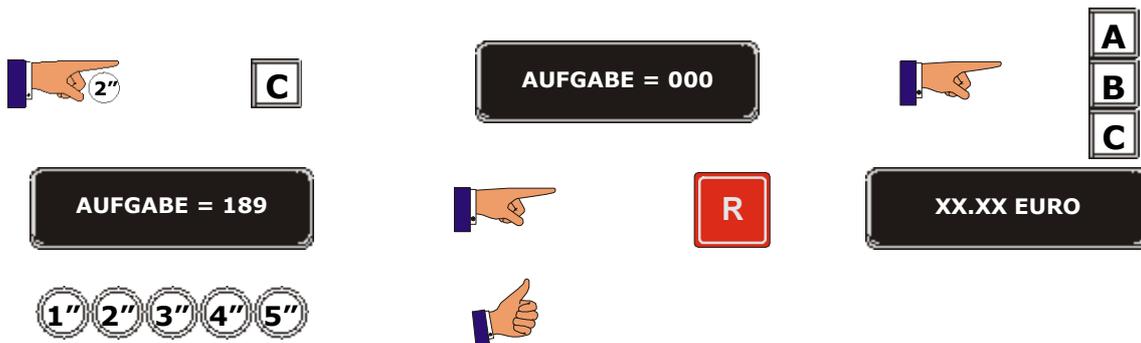
<p>Aufgabe 186</p>	<p><<KUM GELD EIN >></p>	<p>Das Geld, das von der Maschine nicht an den Verbraucher übergeben wurde.</p>
	<p>5 Sekunden, in jedem Fall, wird auf der <i>Anzeige</i> der Betrag angezeigt, der von der Maschine, im Konzept Überpreis oder durch Zurückhaltung in den <i>Hopperrn einbehalten wurde</i>, was durch Störungen hervorgerufen wurde. Die angezeigten Ziffern entsprechen dem Zeitraum, ab der letzten Initialisierung des Automaten, die mit der Funktion 099 ausgeführt wurde (immer dann, wenn diese Funktion programmiert wurde, damit sich die Buchhaltungen permanent löschen).</p>	



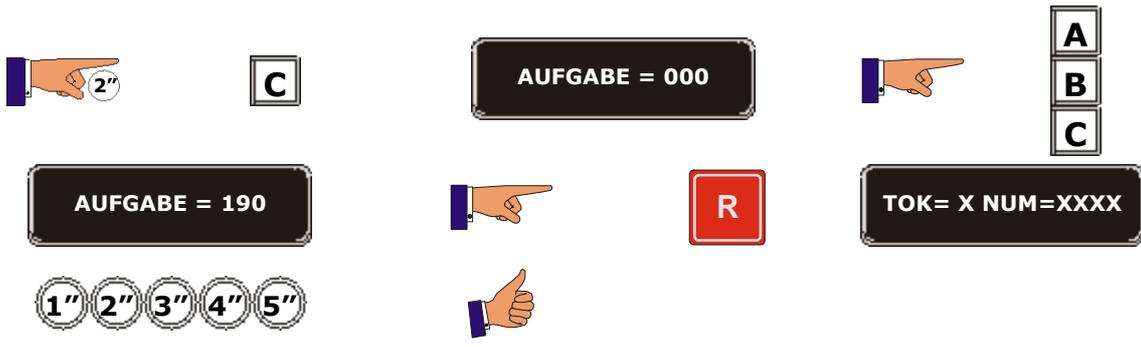
Aufgabe 187	<<KUM KREDKAR>>	Einnahmen durch <i>Prepaid</i>-Karten.
	<p>Auf der <i>Anzeige</i> wird der angesammelte Betrag angezeigt, der durch den Kauf mit <i>Prepaid</i>-Karten erzeugt wurde, und zwar ab der letzten Initialisierung des Automaten, die mit der Funktion 099 ausgeführt wurde (immer dann, wenn diese Funktion programmiert wurde, damit sich die Buchhaltungen permanent löschen).</p>	



Aufgabe 189	<<KUM GELDSCH>>	Gesamtbetrag der Banknoten.
	<p>5 Sekunden lang wird auf der <i>Anzeige</i> der in Banknoten angesammelte Geldbetrag angezeigt, ab der letzten Initialisierung des Automaten, die mit der Funktion 099 ausgeführt wurde (immer dann, wenn diese Funktion programmiert wurde, damit sich die Buchhaltungen permanent löschen).</p>	

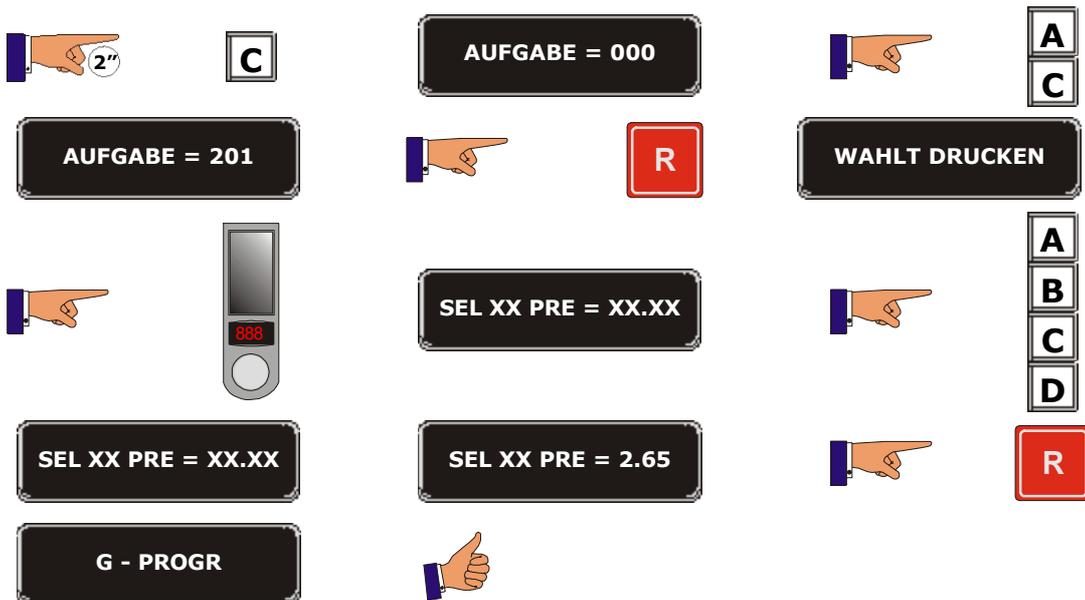


Aufgabe 190	<<KUM TOKENS>>	Gesamtbetrag in den Tokens.
	5 Sekunden lang wird auf der Anzeige der in Banknoten angesammelte Geldbetrag angezeigt, ab der letzten Initialisierung des Automaten, die mit der Funktion 099 ausgeführt wurde (immer dann, wenn diese Funktion programmiert wurde, damit sich die Buchhaltungen permanent löschen).	

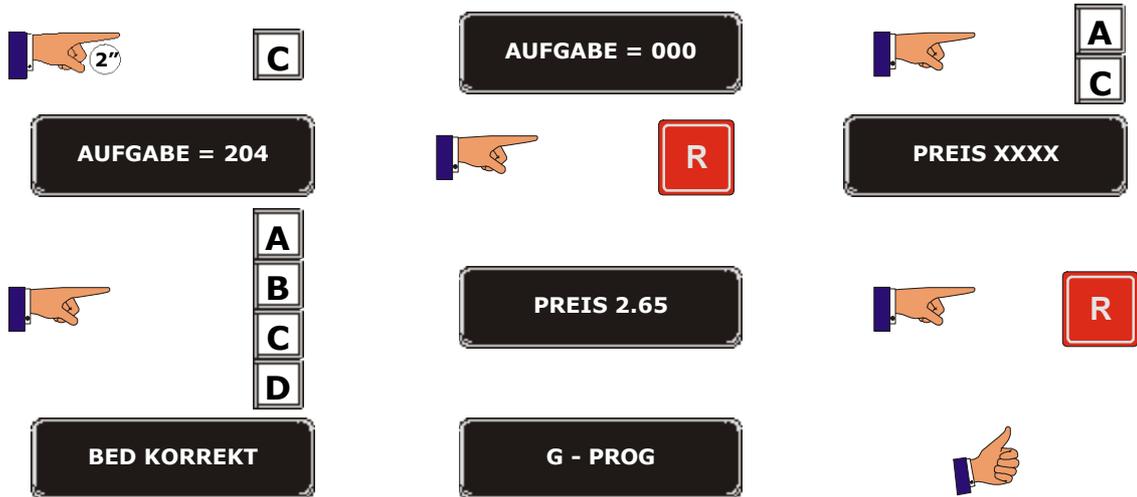


GRUPPE 200 PROGRAMMIERUNG DER PREISE UND ARTEN DES VERKAUFS

Aufgabe 201	<<PREIS PROGRAM. >>	Programmierung eines Preises pro Auswahl.
	Erlaubt die Programmierung der Verkaufspreise für jede einzelne Produktauswahl.	



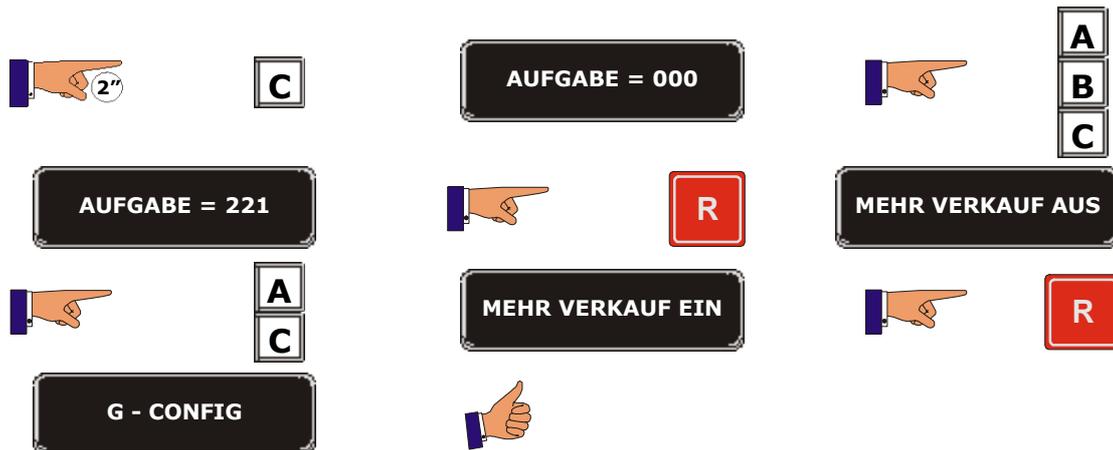
Aufgabe 204	<<EIHETSPREI>>	Programmierung des gleichen Preises für verschiedene Auswahlen.
	Programmiert einen einzigen Preis für alle Produktauswahlen.	



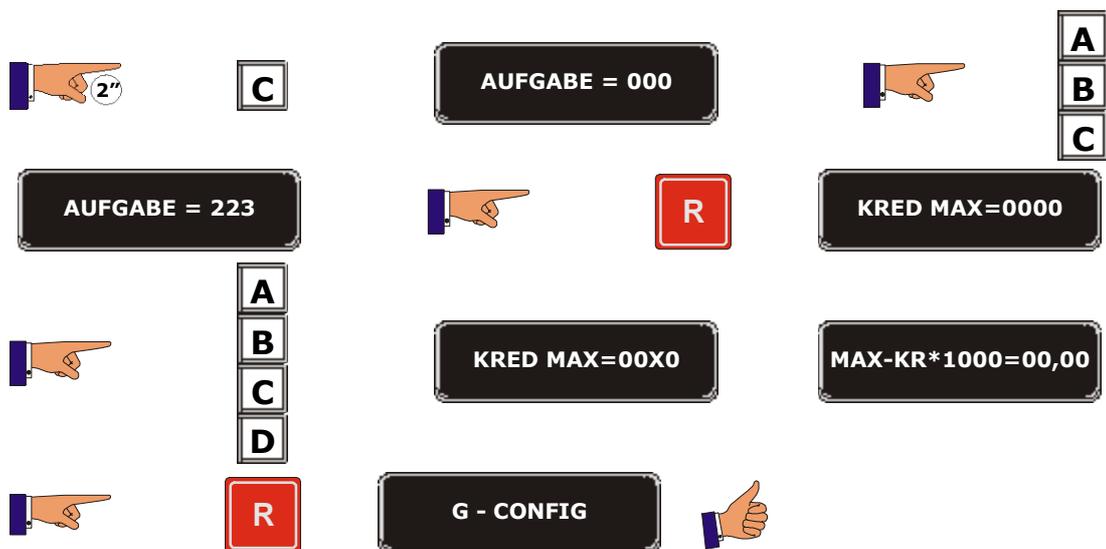
Aufgabe 220	<<FREI VERKAUF>>	Freier Verkauf.
	<p>Erlaubt die Programmierung der Maschine, damit Gratisverkäufe bei allen Auswahlen ausgeführt werden. Die maximale Zeit, die programmiert werden kann, damit die Maschine im Freien Verkauf arbeitet, sind 250 Minuten. Ungeachtet dessen, wenn die Zahl 255 programmiert wird, bleibt die Maschine auf unbestimmte Zeit im Modus Freier Verkauf.</p> <p>Diese Funktion erhöht die Buchhaltungen der Maschine nicht.</p>	



Aufgabe 221	<<MEHR VERKAUF>>	Mehrfachverkauf.
	Verschiedene Dienstleistungen werden aufeinander folgend durchgeführt, und zwar solange, bis der Betrag des eingeworfenen Geldes oder die übrig gebliebene Rückgabesumme, nach dem Verkauf des Produktes wiederhergestellt wird.	



Aufgabe 223	<<KRED. MAX>>	Die maximal zu erreichende Summe des Geldbetrages, den die Maschine zulässt, um ein Produkt zu kaufen.
	Erlaubt die Programmierung des maximalen Geldbetrages, den die Maschine für den Kauf eines Produktes zulässt. Wenn die programmierte Zahl erreicht ist, wird nicht mehr Geld erlaubt, und die eingeworfenen Münzen werden verweigert, indem sie in den Geldrückgabeschacht geleitet werden.	



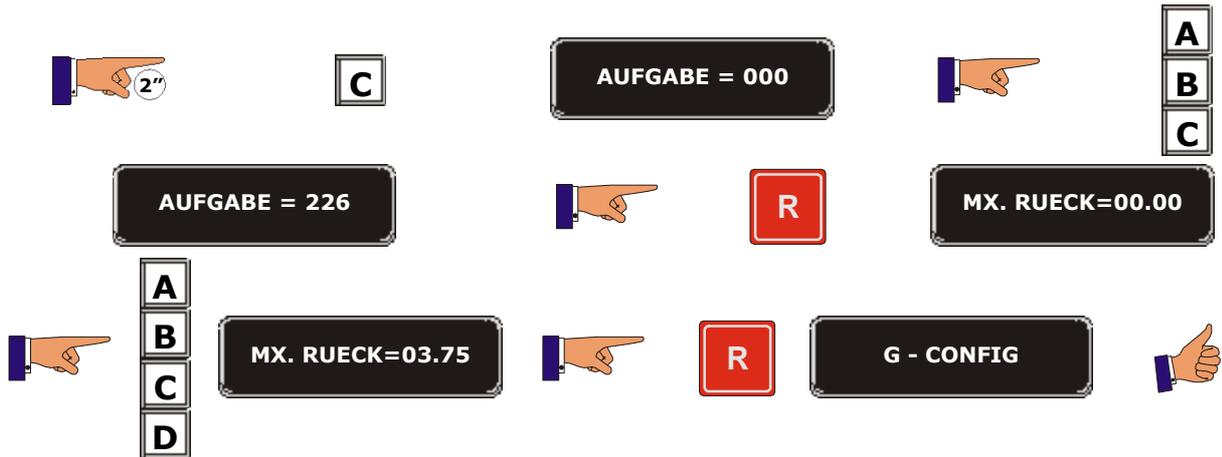


Bei einigen Maschinencodes, verbietet diese Funktion nur die Eingabe von Banknoten – Geldscheinlesegerät parallel-

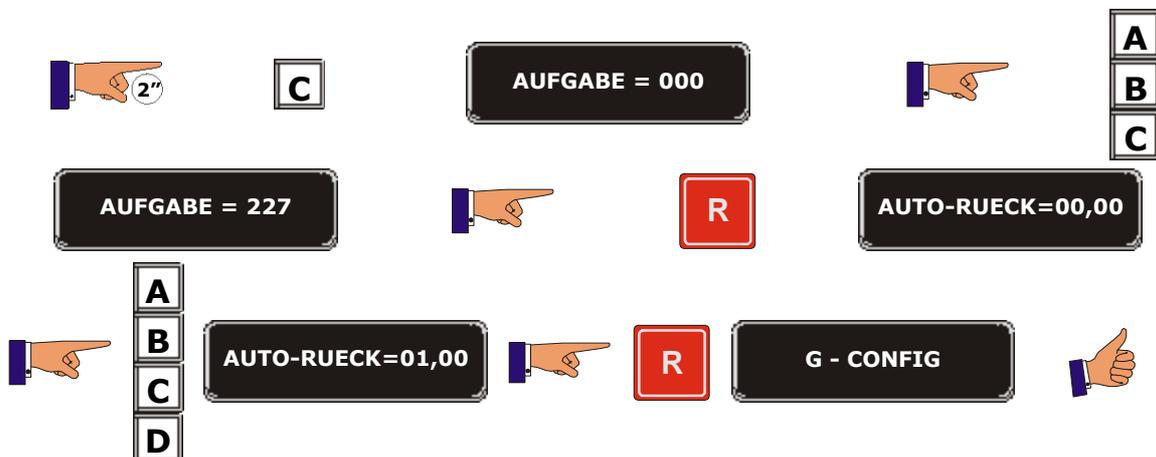
Aufgabe 224	<<UEBERZAHLUNG>>	Tabakverkauf mit einer Überzahlung in Bezug auf den PVP.
	Ist der Geldbetrag, den die Maschine zurückerstatten muss geringer als die programmierte Zahl wie <<UEBERZAHLUNG>> gibt die Maschine diesen nicht an den Benutzer zurück und behält diesen ein.	



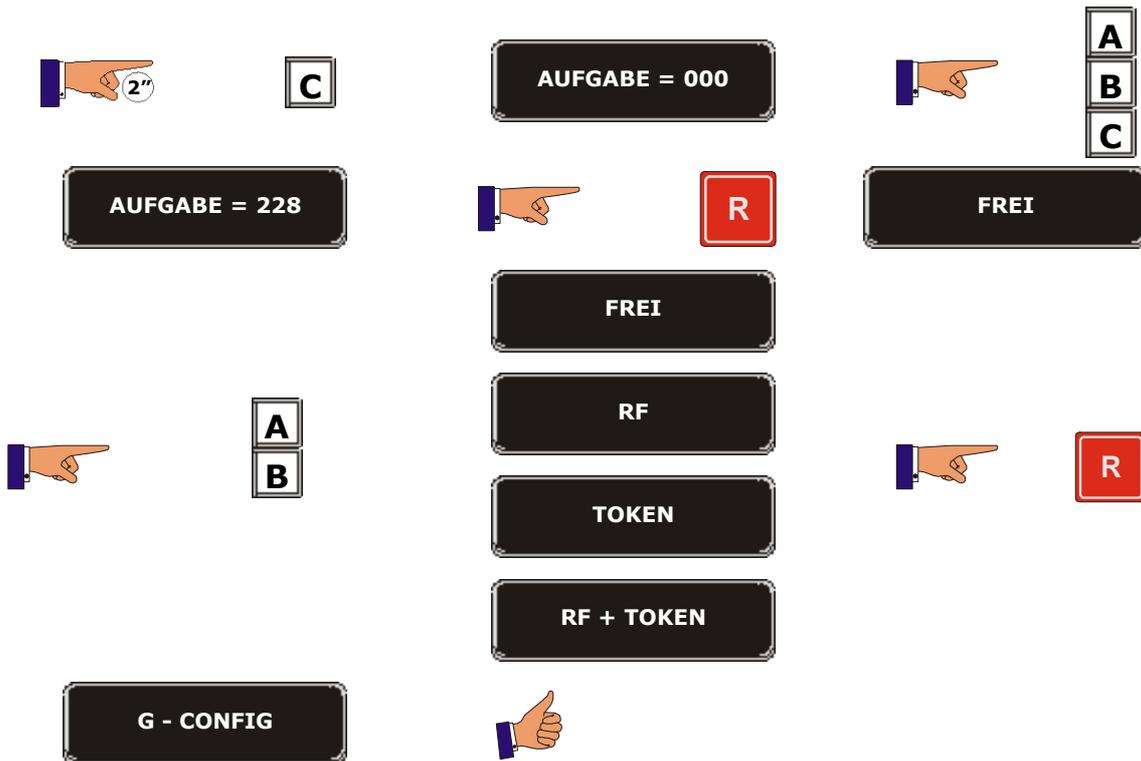
Aufgabe 226	<<MAX. RUECK.G>>	Maximaler Rückerstattungsbetrag.
	<p>Begrenzt den maximalen Kredit, den die Maschine nach dem Verkauf zurückerstatten wird. Ist der Gesamtbetrag, den die Maschine zurückgeben muss, höher als der programmierte Betrag, erscheint beim Drücken der Auswahl auf dem <i>Display</i> die Nachricht Wechselgeld leer.</p> <p>Diese Funktion ist nur bei Maschinen mit Geldbehälter aktiv Maschinen- und Flash-Karte Kontrolle Verweis 43312590.</p>	



Aufgabe 227	<<AUTO. RUECK.G>>	Gibt die automatische Rückgabe frei, abhängig vom Geldbetrag, den die Maschine zurückgeben muss.
	<p>Diese Funktion ist nur freigegeben, wenn die Funktion F221 im Modus "Mehrfachverkauf" programmiert ist.</p> <p>Wenn die Maschine dem Benutzer einen Geldbetrag zurückgeben soll, der geringer als der ist, der unter dieser Funktion programmiert wurde, wird die Rückgabe ausgeführt. Ist der Betrag größer, wird die Rückgabe nicht ausgeführt und verpflichtet den Benutzer neue Verkäufe, mit dem übrigen Guthaben, zu tätigen.</p>	



Aufgabe 228	<<ALTER TOKEN>>	Zugangskontrolle für Minderjährige.
	<p>Diese Funktion wird benutzt, um die Zugangskontrolle von Minderjährigen auszuführen. Man führt dieses durch die Funkfernbedienung aus. Wenn man auf FREI programmiert, dann funktioniert die Maschine ohne Zugangskontrolle für Minderjährige.</p>	



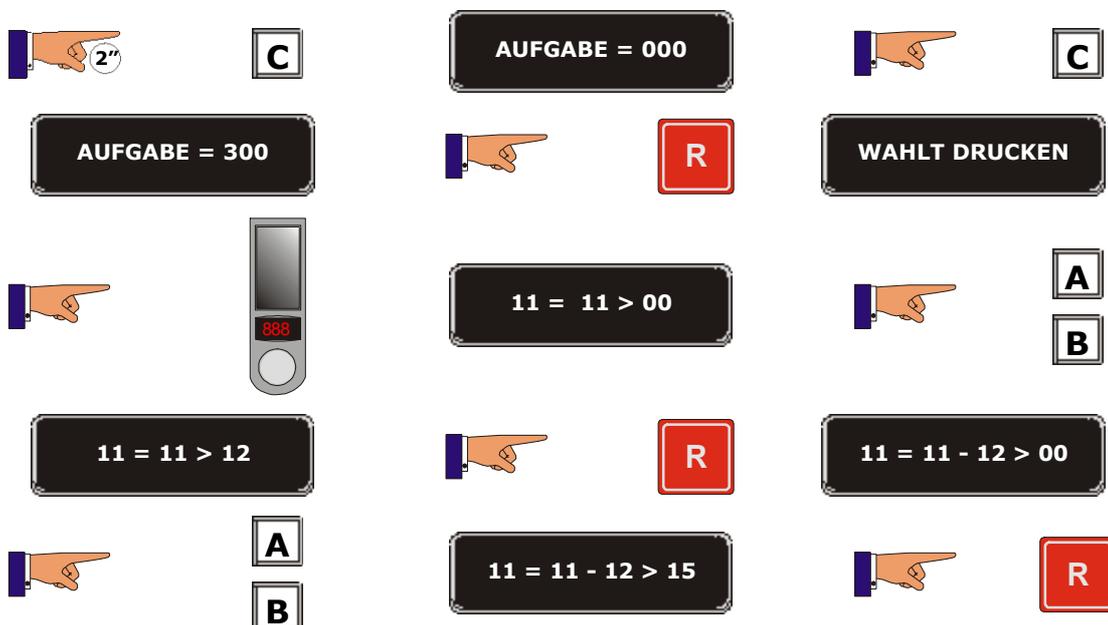
<p>Aufgabe 229</p>	<p><<TEST GK>></p>	<p>Überprüft die Karte, die in die Maschine eingeführt wird.</p>
	<p>Diese Funktion ist immer dann freigegeben, wenn F454 für Kreditkarten programmiert wurde.</p> <p>Unter dieser Funktion werden die Arten der Kreditkarten, die im Kartenlesegerät freigegeben sind – Magnetbandkarten, Chipkarten, usw. erkannt - und danach handelt die Maschine in der folgenden Weise:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wenn der Kartentyp eine <i>Prepaid</i>-Karte ist, verkauft die Maschine das Produkt ohne den Verkaufsbetrag abzuziehen. - Wenn die Karte dem italienischen Markt entspricht, wird auf dem Display angezeigt <i>CARTA VÁLIDA</i> oder <i>CARTA NON VALIDA</i>. 	

Para tarjeta PREPAGO:



GRUPPE 300 PROGRAMMIERUNG DER AUSWAHLEN

Aufgabe 300	<<SCHACHT/WAHL>>	Zuordnung der Auswahlen und Kanäle
	<p>Erlaubt die Zuordnung der Auswahlen zu einem Kanal oder zu verschiedenen Kanälen einer Auswahl (bis zu einem Maximum von fünf) dessen Verkäufe in rotativer Weise zwischen den zugeordneten Kanälen ausgeführt werden. Wenn eine automatische Zuordnung der Kanäle durch die Funktion 099 Initialisierung erfolgt, dann kann folgendes auftreten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dass, wenn es mehr Auswahlen als Kanäle gibt: sich Auswahlen paarweise verdoppeln. • dass, wenn es mehr Kanäle als Auswahlen gibt, es zwei Möglichkeiten gibt: <ul style="list-style-type: none"> - Ohne Mittelkanäle verdoppeln sich die letzten Kanäle paarweise, indem sie mit den Letzten beginnen. - Mit Mittelkanälen, gehen die übriggebliebenen Mittelkanäle vervollständigen die Ersten, die vollständig sind. <p>Die Methode, die in der Grafik erklärt wird, verwendet die Tasten A, B, C und D des Programmierkastens, um in numerischer Weise, die Produktauswahlen und Kanäle anzugeben, die zugeordnet/nicht zugeordnet werden sollen. Eine andere, schnellere Methode, um die Kanäle/Tasten der Auswahl zuzuordnen ist, das Mikrophon, des leeren Produktes des Ausgabemoduls der damit verbundenen/nicht verbundenen Kanäle, zu drücken.</p> <p>Es können keine Kanäle zugeordnet werden, bei denen an den Produktauswahltasten, verschiedene Produktverkaufspreise programmiert wurden.</p>	



11 = 11 - 12 - 15 > 00



A
B

11 = 11 - 12 - 15 > 15

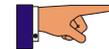
Kanal annullieren



R

11 = 11 - 12 > 00

Kanal annulliert



R

G - CONFIG

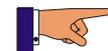


Aufgabe 301	<<PRODUKT CODE>>	Code der Produktfamilie und des Produktes
	Erlaubt die Programmierung der Produktfamilie und des Produktes für jede Auswahl, indem eine Informatik-Behandlung der Buchhaltungsdaten ermöglicht wird.	



C

AUFGABE = 000



A
C

AUFGABE = 301

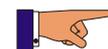


R

WAHLT DRUCKEN



W=11 FAM = 160



A
B
C

SEL 11 FAM = 085

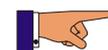


SEL 11 FAM = 222



A
B
C

SEL 11 FAM = 003



WAHLT DRUCKEN



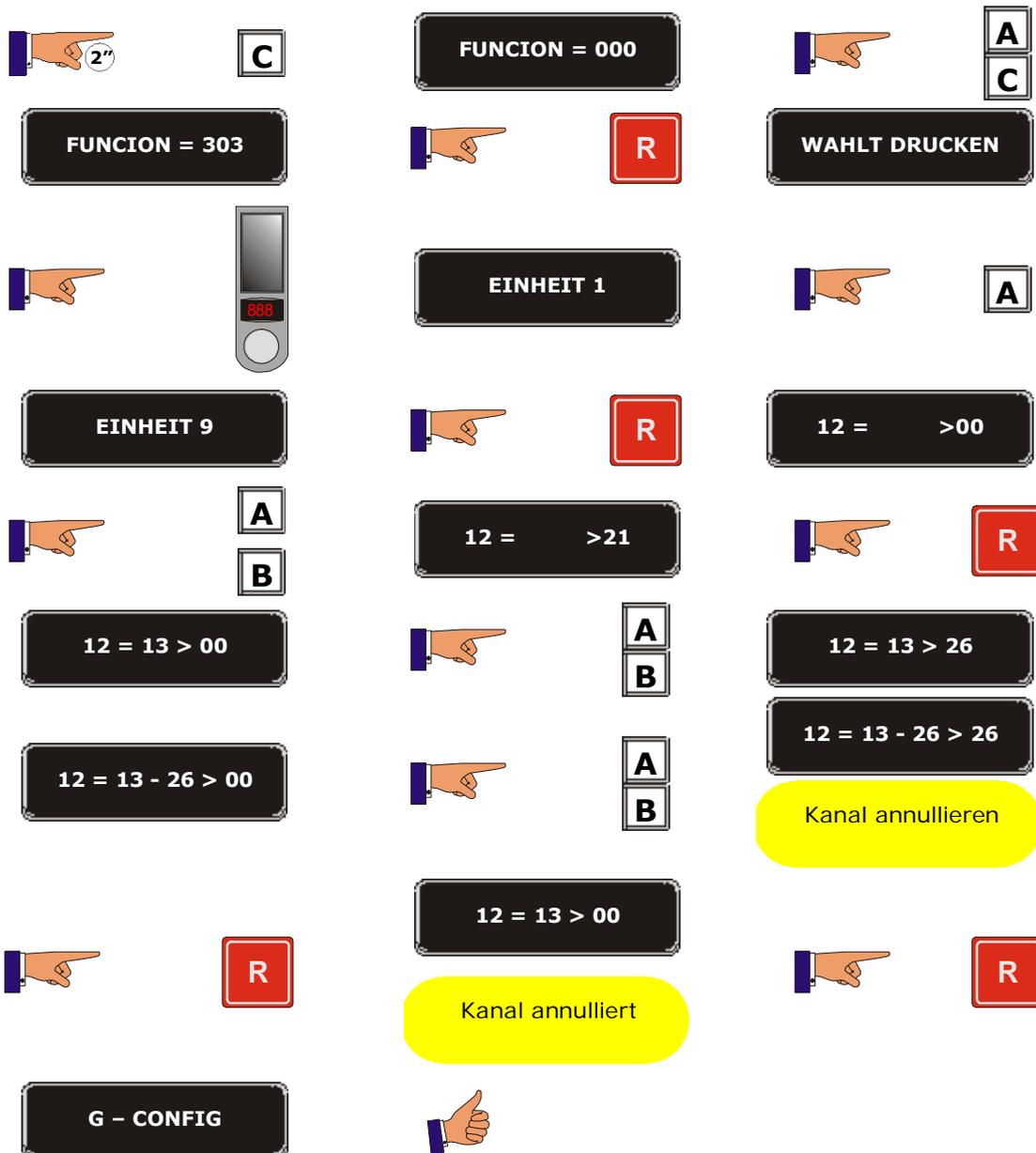
R

AUSLOSCHEN ALTER.

G - PROGR



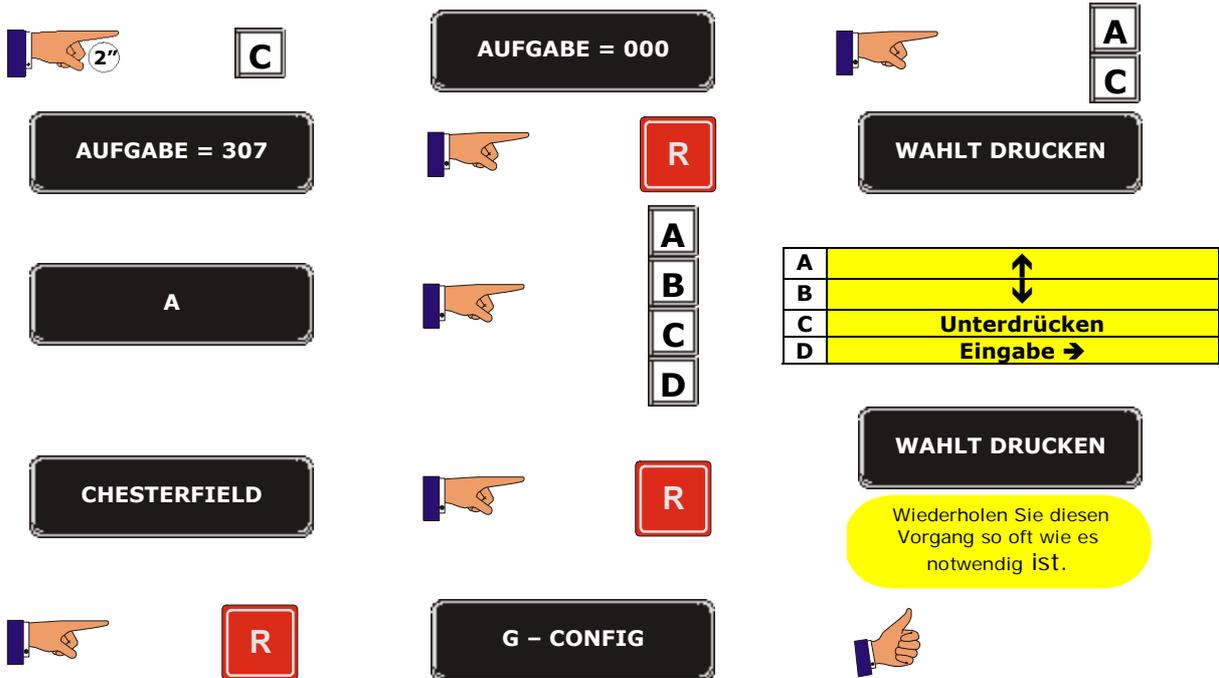
Aufgabe 303	<<PROMOTION>>	Ein Produkt als Geschenk.
	<p>Auswahlprogramm eines Produktes, damit bei der Durchführung einer bestimmten Anzahl an Verkäufen, maximal 9, von dieser Auswahl, ein Produkt eines anderen Kanals geschenkt wird. Es können bis zu einem Maximum von 5 Kanälen zugeordnet werden, aus denen ein Produkt, als Geschenk, durch die Produktauswahl herauskommt. Sind die ersten dieser 5 Kanäle leer, geht er auf den nächsten Kanal weiter und so nacheinander, bis die Vorräte erschöpft sind.</p>	



The interface sequence is as follows:

- Hand icon pointing to a button with "2"
- Indicator light labeled "C"
- Button: "FUNCION = 000"
- Hand icon pointing to a button with "R"
- Indicator lights labeled "A" and "C" stacked vertically
- Button: "WAHLT DRUCKEN"
- Hand icon pointing to a button with "303"
- Hand icon pointing to a vertical device with a display showing "888"
- Button: "EINHEIT 1"
- Hand icon pointing to a button with "R"
- Hand icon pointing to a button with "A"
- Button: "EINHEIT 9"
- Hand icon pointing to a button with "R"
- Button: "12 = >00"
- Hand icon pointing to a button with "A"
- Button: "12 = >21"
- Hand icon pointing to a button with "R"
- Hand icon pointing to a button with "A"
- Button: "12 = 13 > 00"
- Hand icon pointing to a button with "B"
- Button: "12 = 13 > 26"
- Hand icon pointing to a button with "R"
- Button: "12 = 13 - 26 > 00"
- Hand icon pointing to a button with "A"
- Button: "12 = 13 - 26 > 26"
- Hand icon pointing to a button with "B"
- Button: "Kanal annullieren" (highlighted in yellow)
- Hand icon pointing to a button with "R"
- Hand icon pointing to a button with "R"
- Button: "12 = 13 > 00"
- Button: "Kanal annulliert" (highlighted in yellow)
- Hand icon pointing to a button with "R"
- Button: "G - CONFIG"
- Hand icon pointing to a button with "R"

Aufgabe 307	<<WAHLNAME >>	Programmiere einen Namen für jede Produktauswahl.
	Erlaubt die Programmierung eines alphanumerischen Namens für jede der Produktauswahlen, die die Maschine besitzt.	



BUCHSTABEN IN FUNKTION

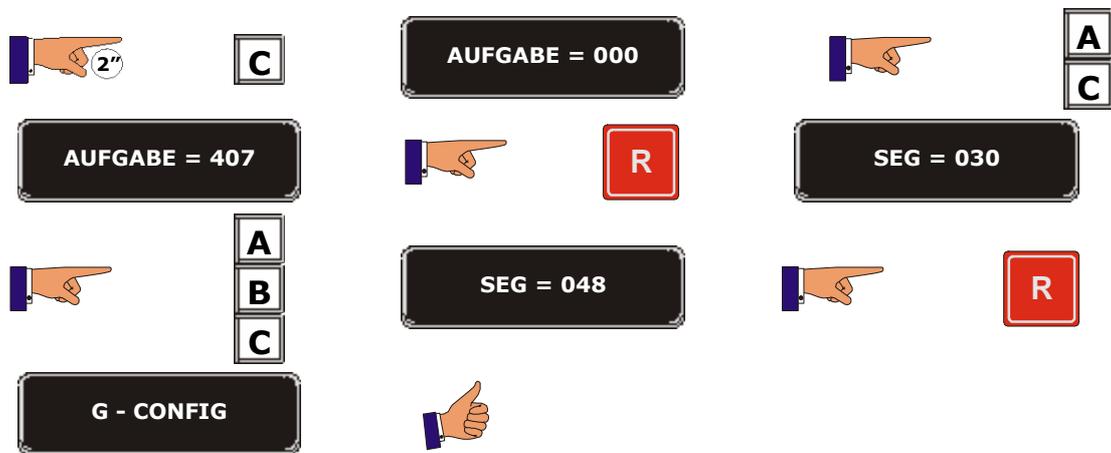
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z,

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,

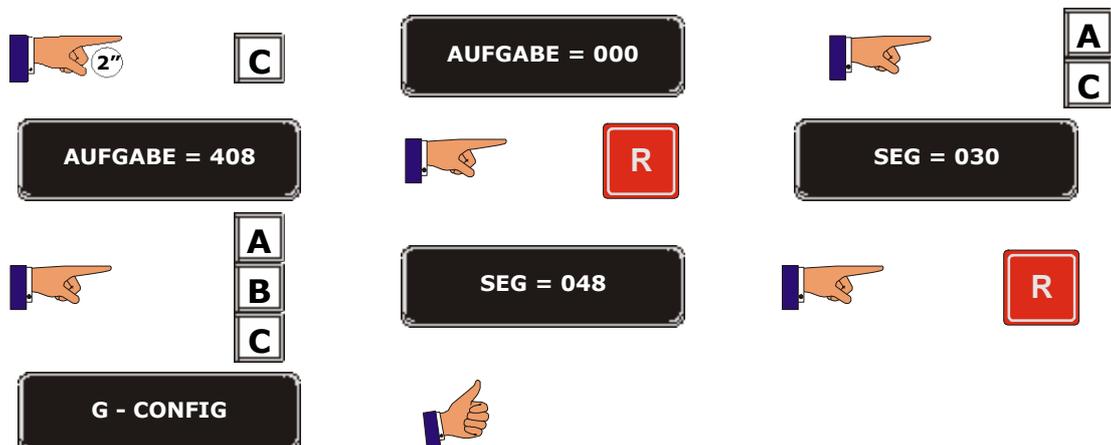
*, -, /, \, +, =, !, ?, \$, @, &, <, >, Leerzeichen.

GRUPPE 400 PROGRAMMIERUNG DES AUTOMATEN

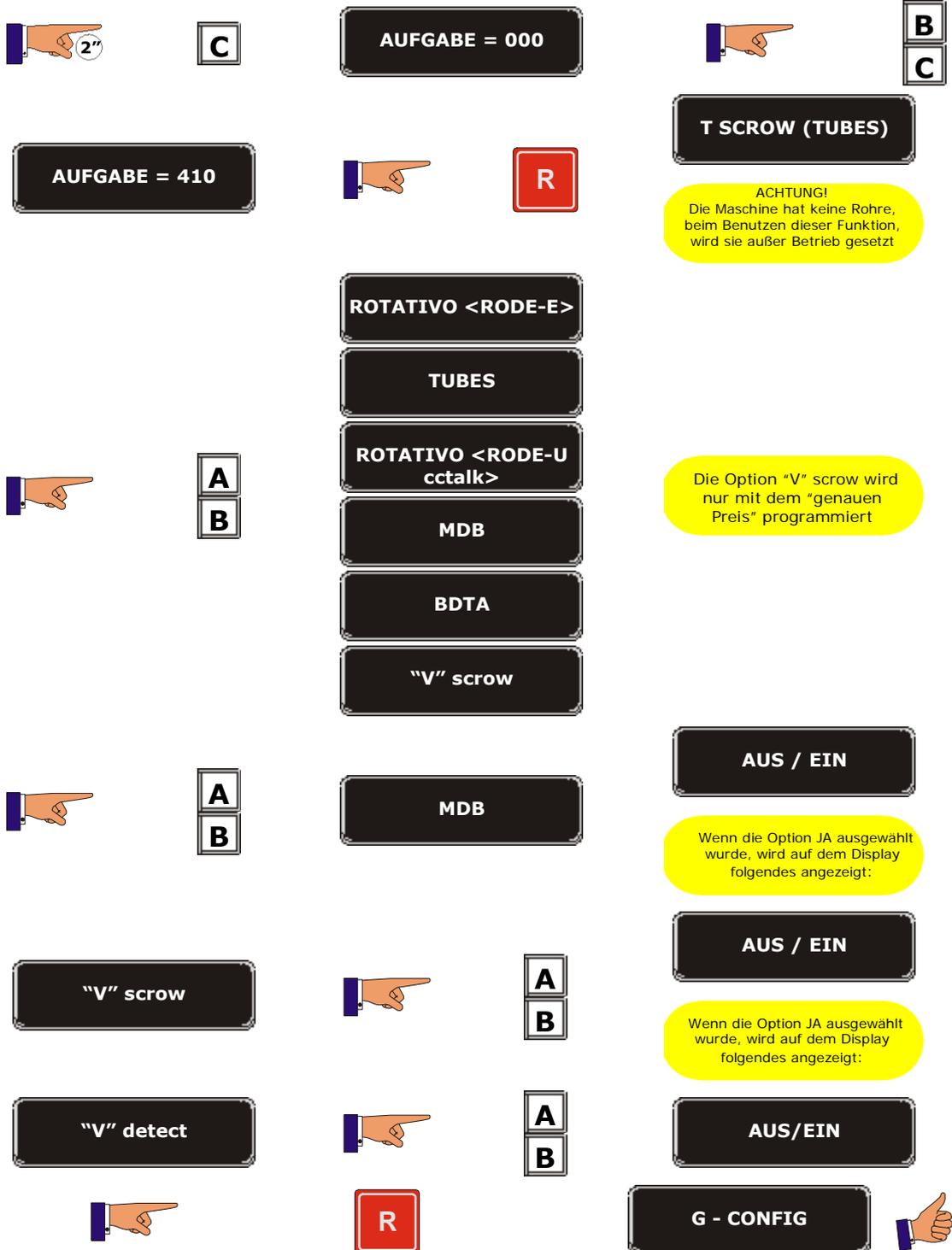
<p>Aufgabe 407</p>	<p><<WECHSELZEIT>></p>	<p>Betrieb im Modus Mehrfachverkauf: Zeit bevor der Rest des Guthabens an den Benutzer ausgegeben wird.</p>
<p></p>	<p>Erlaubt die verfügbare Zeit zu programmieren, um das Restguthaben auszugeben. Ist diese Zeit vorüber, führt die Maschine die automatische Rückholung und Ausgabe an den Benutzer durch.</p> <p>Die Einheit ist die Sekunde.</p>	



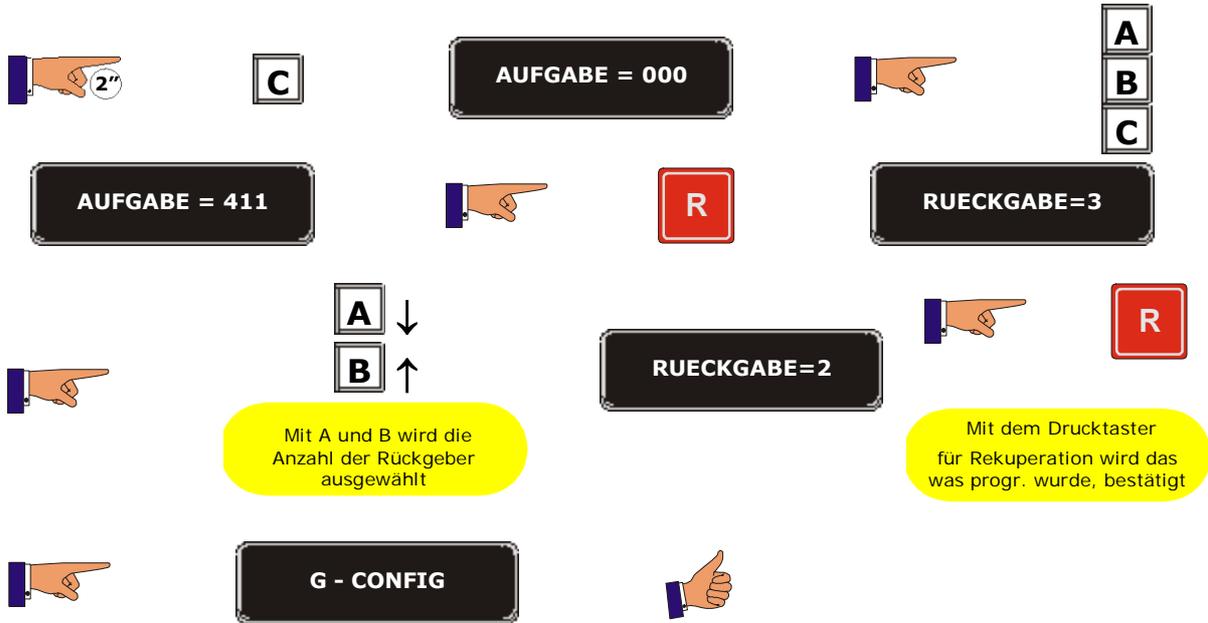
<p>Aufgabe 408</p>	<p><<KREDITZEIT >></p>	<p>Die Zeit, bevor die automatische Rückgewinnung durchgeführt wird.</p>
<p></p>	<p>Erlaubt die Programmierung einer Zeit, die vergeht, bevor eine automatische Rückgewinnung, nach der Eingabe von einer oder mehr Münzen in die Maschine erfolgt.</p> <p>Die Einheit ist die Sekunde. Immer einen Betrag in Sekunden festgelegt . Es sollte nie 0 sein.</p>	



<p>Aufgabe 410</p>	<p><<MUENZENSYSTEM>></p>	<p>System der Zulassung/Rückgabe der Münzen.</p>
<p>1</p>	<p>Das System, welches die Maschine benutzt, wird programmiert, um Münzen und die Rückgabe von Wechselgeld an den Benutzer der Maschine zuzulassen.</p>	



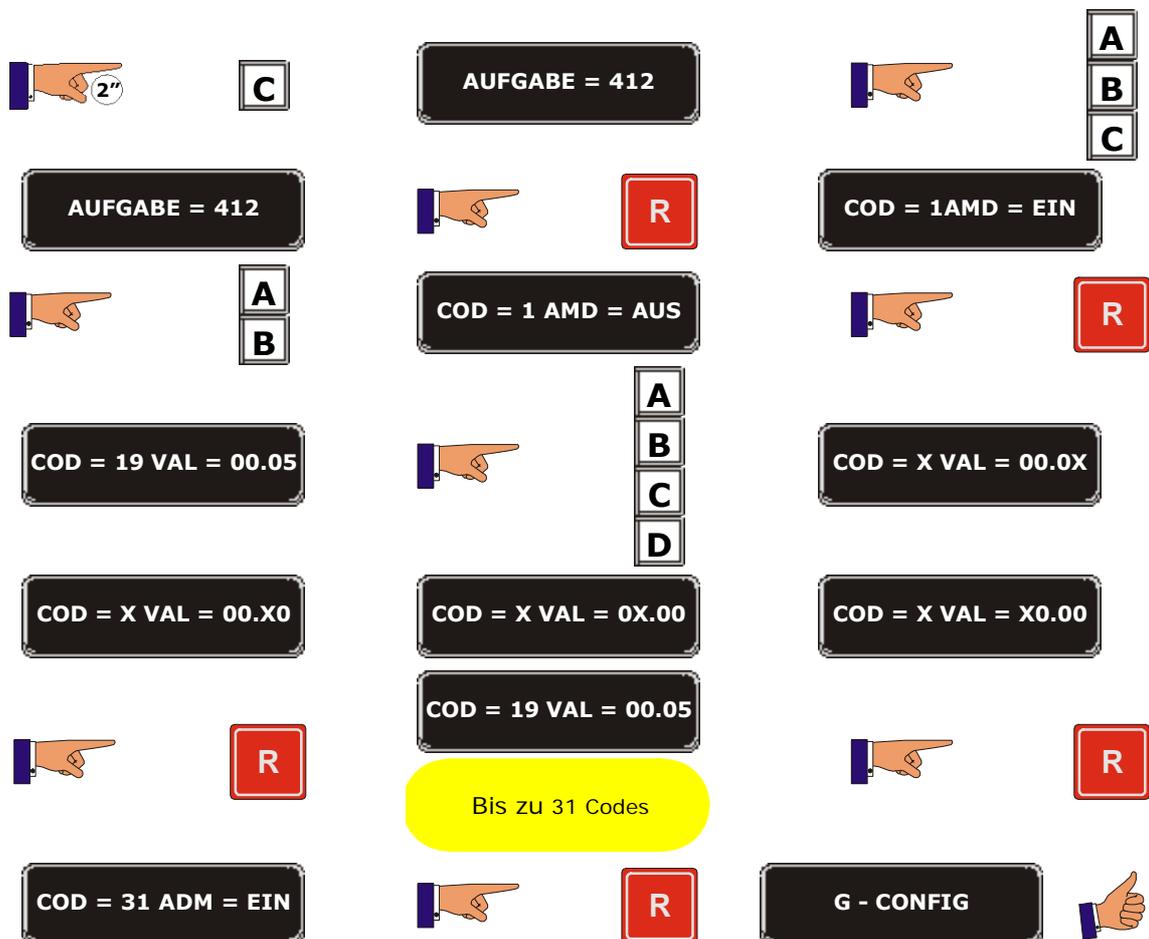
Aufgabe 411	<<RUECKGABE>>	<i>Hopper.</i>
	Die Anzahl der <i>Hopper</i> , die die Maschine besitzt, wird programmiert.	



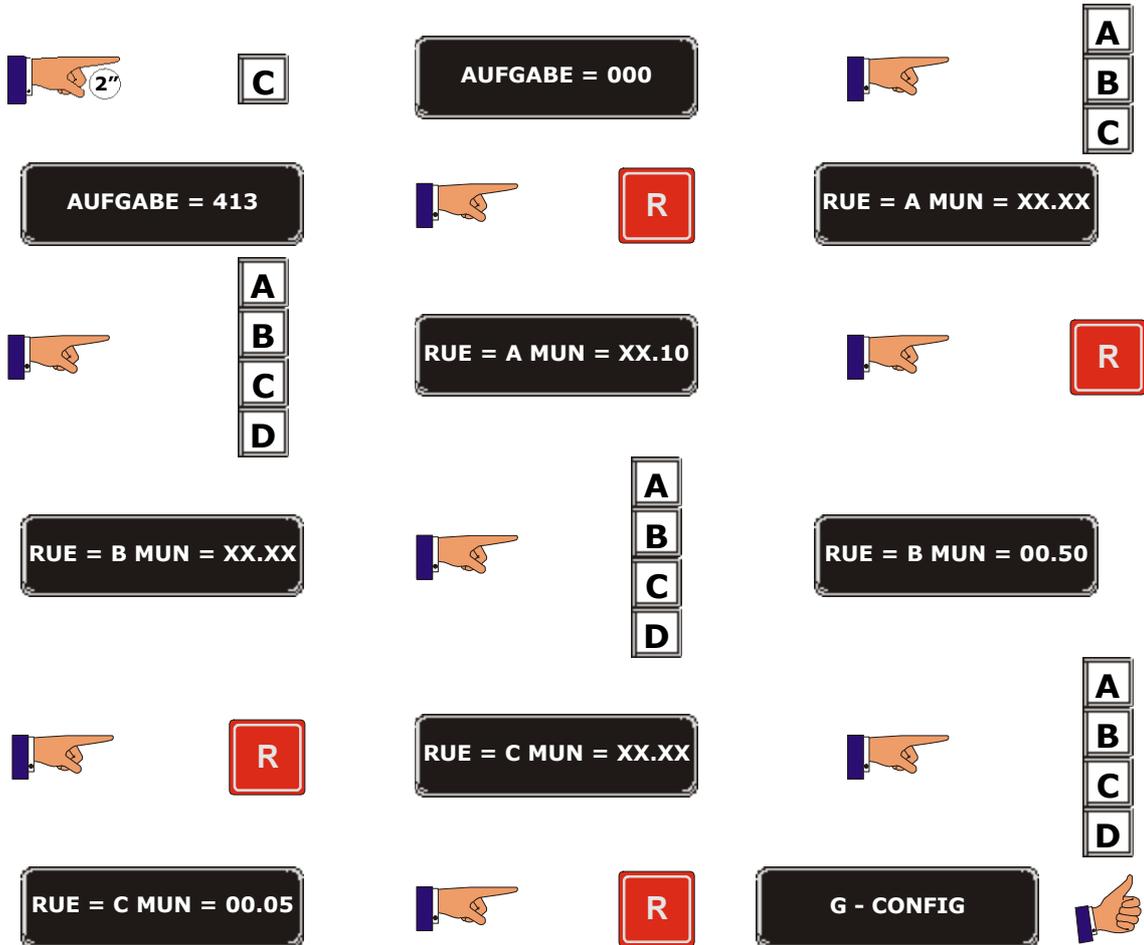
Aufgabe 412	<<MUENZSIGNAL >>	Zugelassene Münzen
	Erlaubt die Programmierung der Münzarten, die von der Maschine zugelassen werden und den Wert, den jede einzelne von ihnen darstellt.	

MÜNZE	CODE
-	1
-	2
-	3
-	4
-	5
-	6
-	7
-	8
-	9
-	10
-	11
Token	12
-	13
Datenblatt 1	14
Datenblatt 1	15

MÜNZE	CODE
-	16
-	17
-	18
5 Cent	19
10 Cent	20
20 Cent	21
50 Cent	22
1 Euro	23
2 Euro	24
-	25
-	26
-	27
-	28
-	29
-	30
-	31

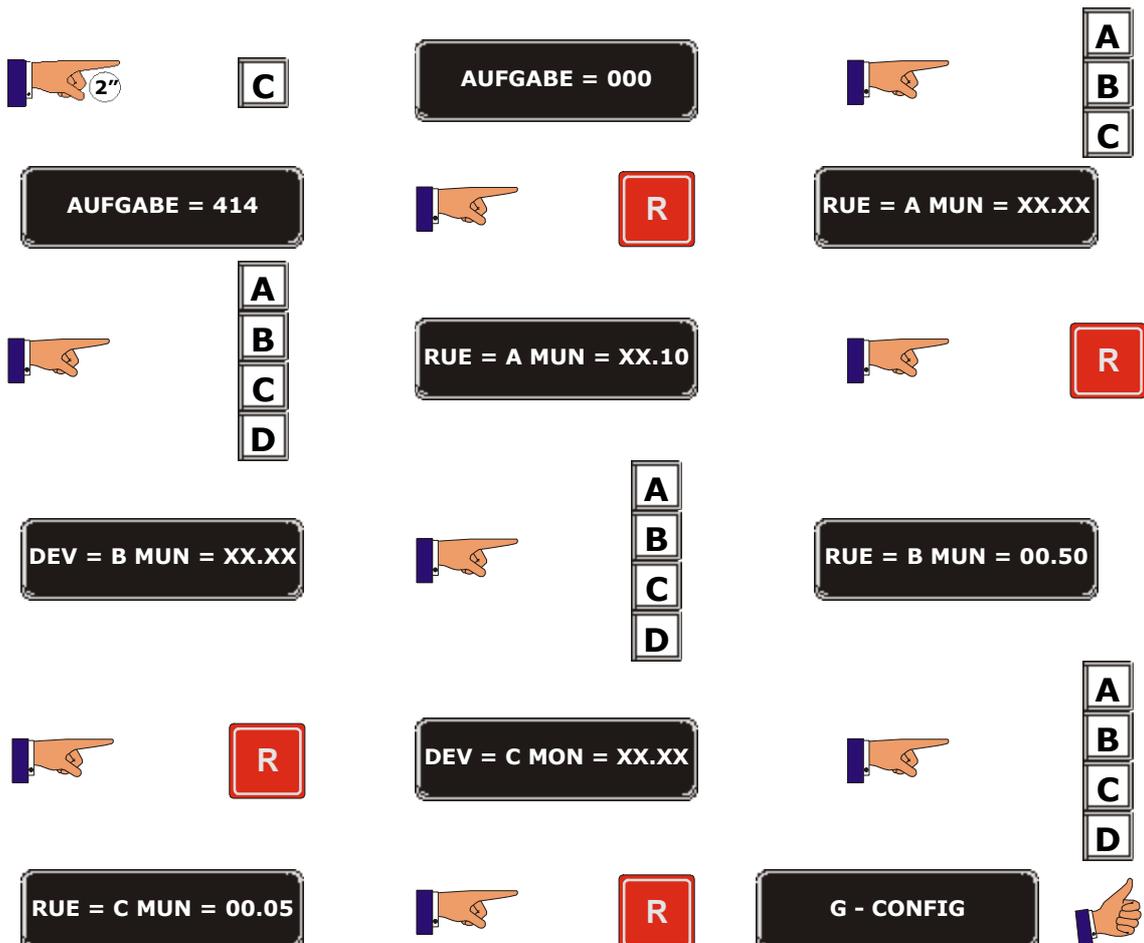


Aufgabe 413	<<MUENZ RUECKG. >>	Wert der Rückgabemünzen.
	Es werden die Werte der Münzen programmiert, die zu den <i>Hopperrn</i> geleitet werden.	

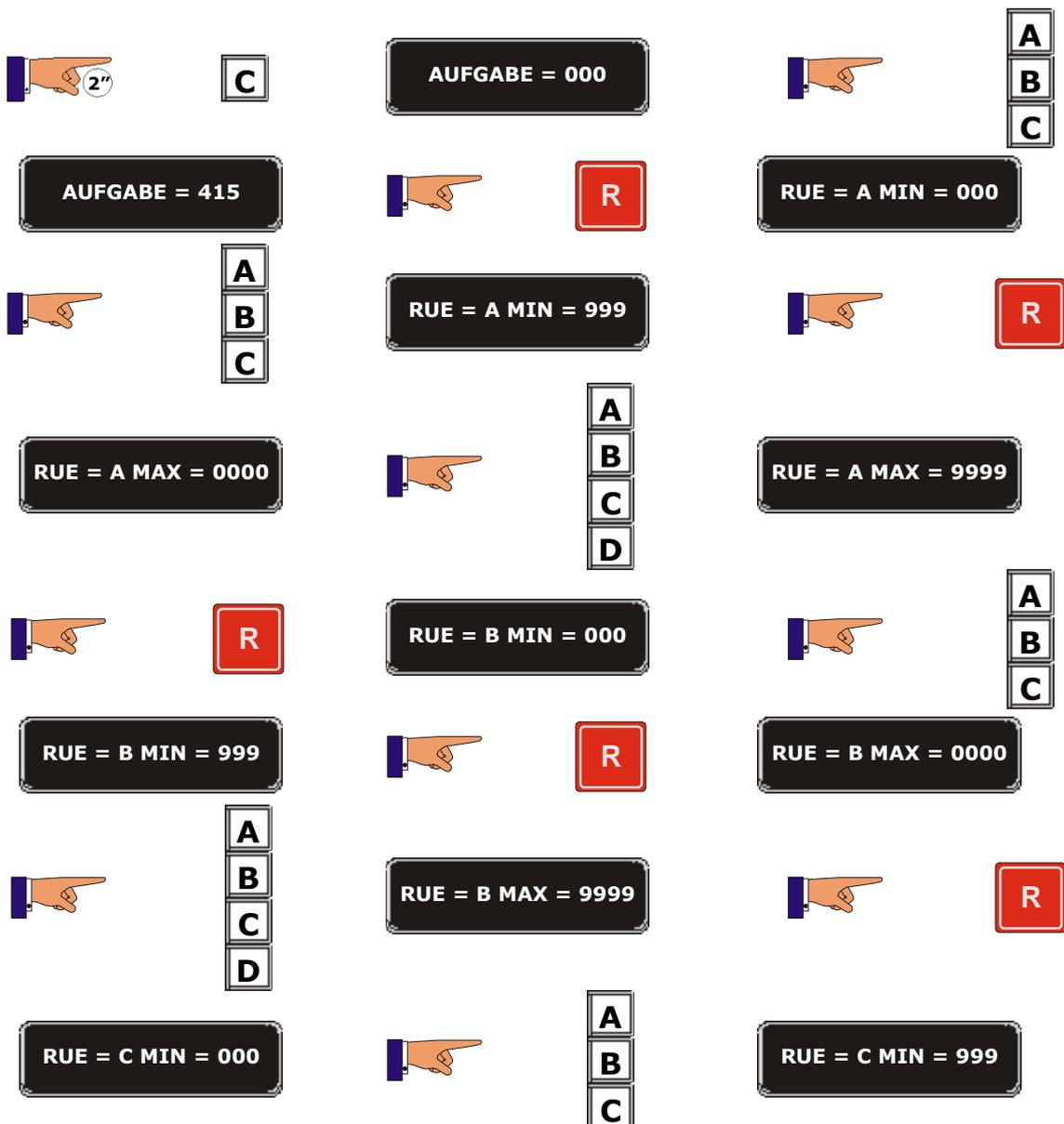


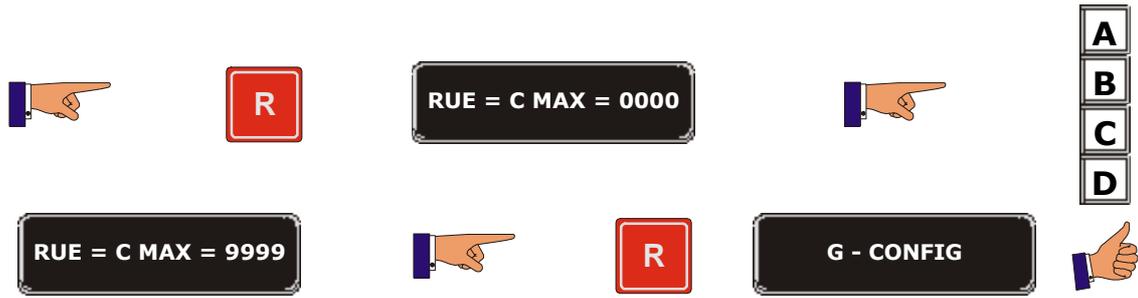
Aufgabe 414	<<MUENZSORTIER>>	Klassifizierung der zugelassenen Münzen.
	<p>Der Bestimmungsort jeder Münze wird programmiert.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hopper A, B, C. • Geldcontainer • Nicht zugelassene 	

MÜNZE	CODE
5 Cent	19
10 Cent	20
20 Cent	21
50 Cent	22
1 Euro	23
2 Euro	24
Datenblatt 1	12
Datenblatt 2	13

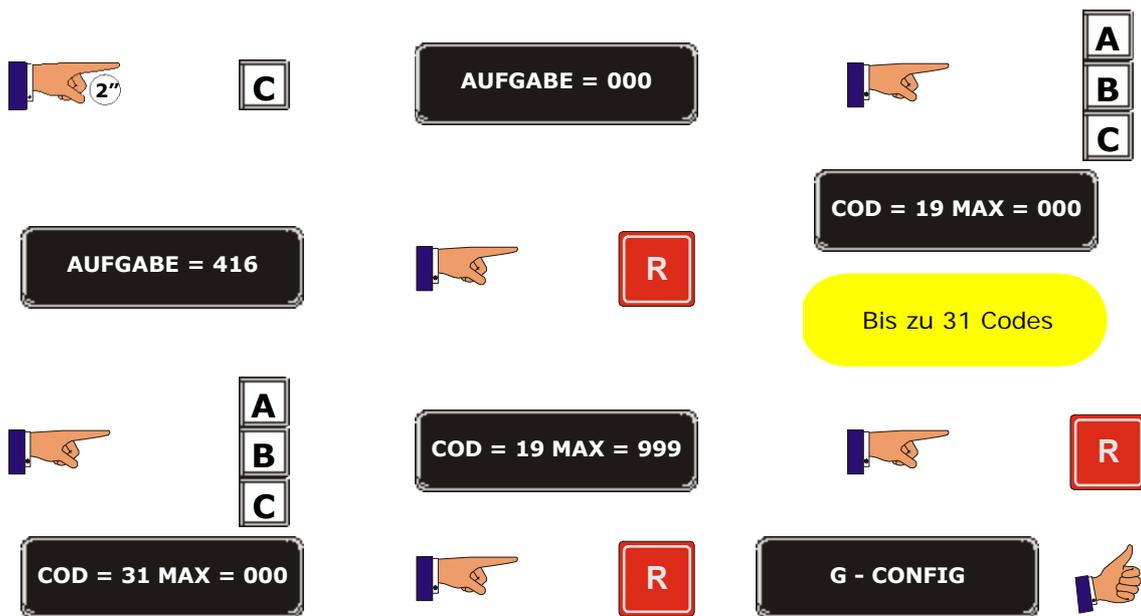


<p>Aufgabe 415</p>	<p><<MAX RUECK>></p>	<p>Maximum und Minimum der Münzen in jedem Hopper oder Rohr des Rückgebers.</p>
<p>1</p>	<p>Erlaubt die Programmierung der minimalen und maximalen Anzahl an Münzen im Behälter für jeden <i>Hopper</i> oder Rückgeberrohr.</p> <p>Wenn die Menge der programmierten Münzen die Detektoren für den Zustand Leer oder Voll überschreiten, das was im Detektor angegeben ist hat Vorrang vor der programmierten Menge; außer wenn das Gegenteil ausgewählt wird: den Detektor für Leer ignorieren.</p> <p>Wenn bei der Funktion F410 die Option MDB programmiert ist, wird unter dieser Funktion nur das maximale Niveau der gewünschten Münzen programmiert.</p>	

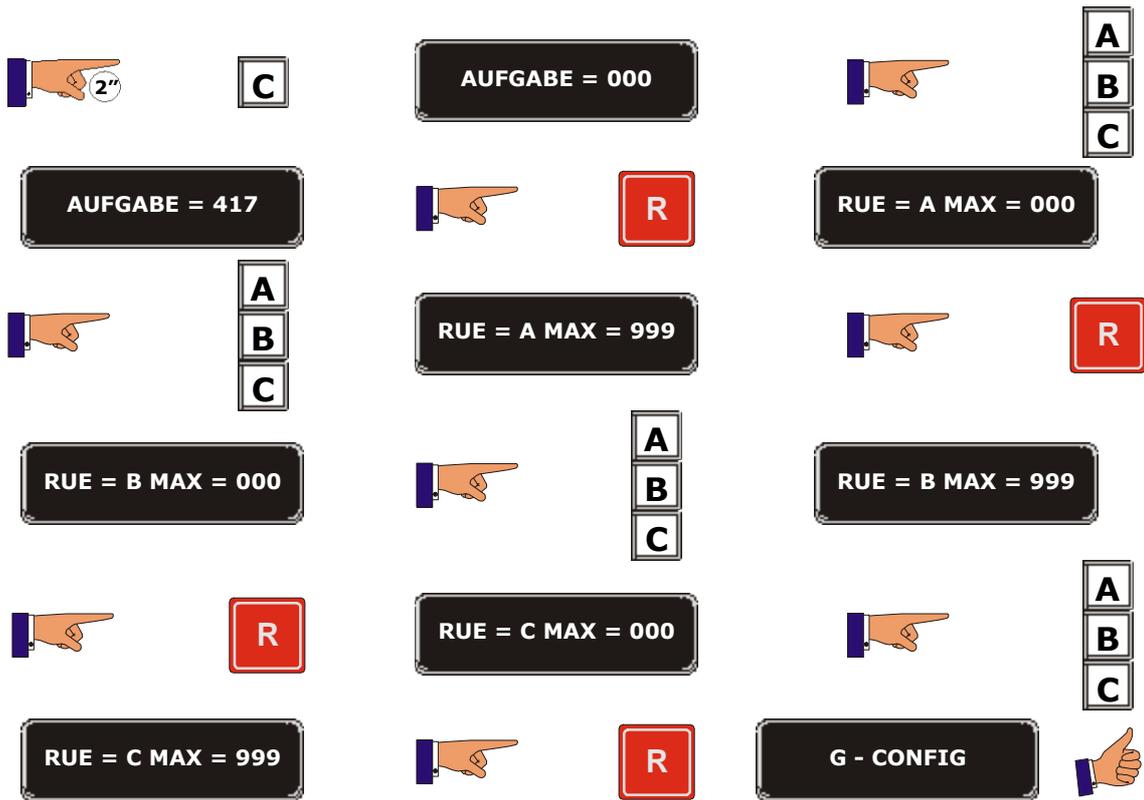




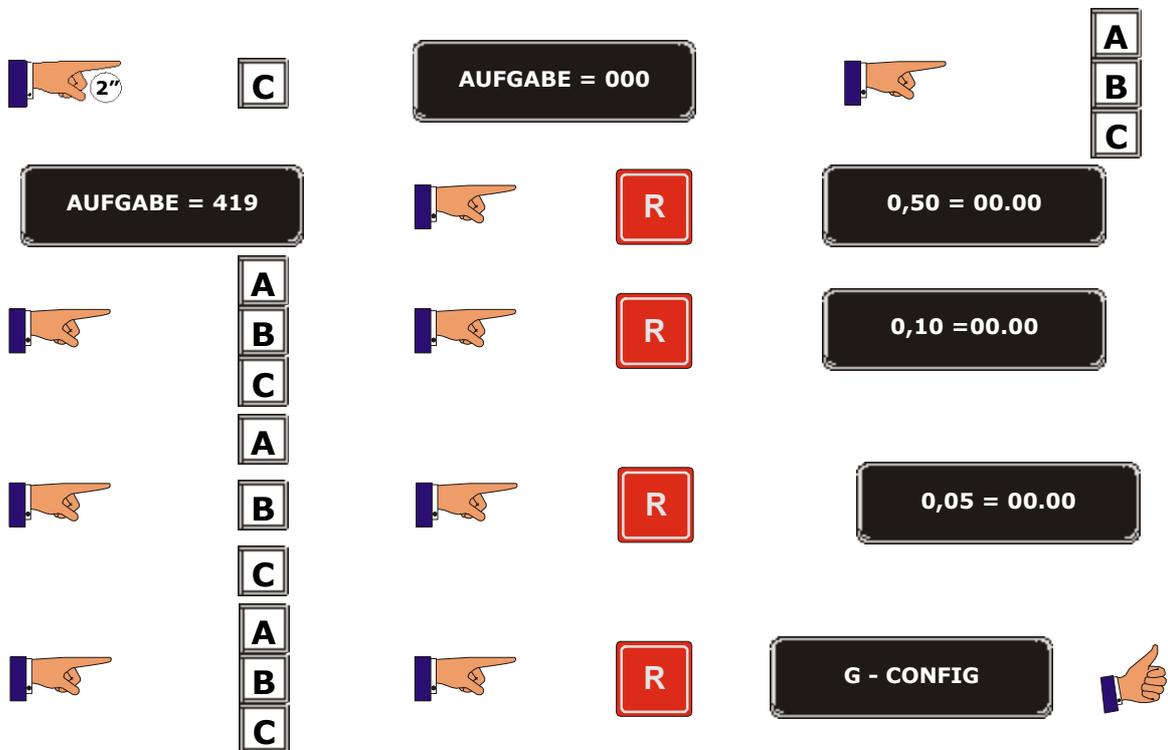
Aufgabe 416	<<MUENZANNAHME >>	Zugelassene Münzen pro Dienstleistung (Maximum).
	<p>Erlaubt die Begrenzung der maximalen Münzanzahl von jedem Typ der beim gleichen Service zugelassen ist.</p> <p>Die maximale Anzahl der Münzen, die in "V" Rückhaltevorrichtung hinein gehen ist 30.</p>	



Aufgabe 417	<<MAX. RUECK>>	Zurückgegebene Münzen pro Dienstleistung (Maximum).
	<p>Erlaubt die maximale Münzanzahl von jedem Typ, zu definieren, den die Maschine beim gleichen Service zurückgeben kann.</p> <p>Diese Funktion ist nur bei Maschinen aktiv, die ein Rückgabesystem mit <i>Hoppertn</i> oder Rohren vom Typ A besitzen.</p>	

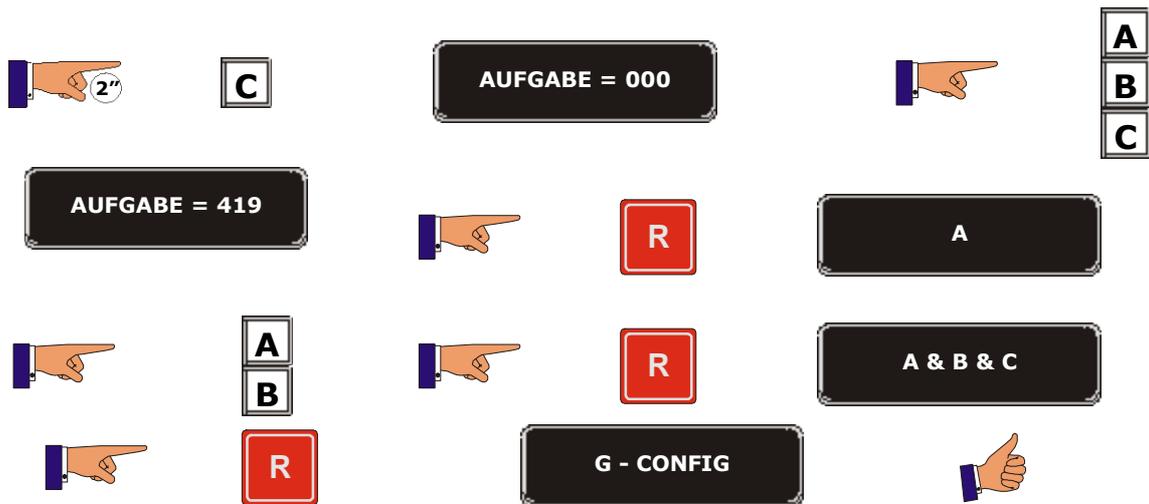


Aufgabe 419	<<KEIN WECHS >>	Minimumniveau der Münzen im Rückgabesystem.
	<p>In den Münzbehältern mit MDB Protokoll, kann die minimale Anzahl der Münzen in jedem <i>Rückgaberohrrohr</i> aktiviert werden, wenn dies erfüllt ist, aktiviert die Maschine das System mit "Wechselgeld leer" und arbeitet mit dem genauen Betrag.</p> <p>In den <i>Hoppern</i>, oder in den Rohren, wird bei Typ A erlaubt, dass die Kombinationen zwischen ihnen programmiert werden. Wenn diese erfüllt werden, aktiviert die Maschine das System "Wechselgeld leer" und arbeitet mit dem "genauen" Betrag.</p>	



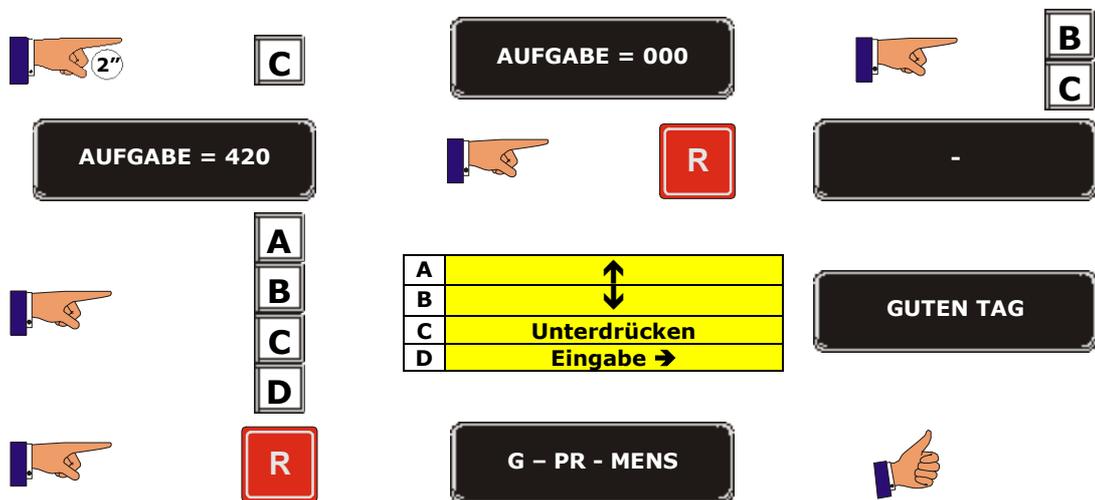
System der *Hopper* oder Rohre Typ A

Kombination <i>Hopper</i>	Bedingung für Wechselgeld leer
A	A leer
A / B	A oder B leer
A / B / C	A oder B oder C leer
A & B	A und B leer
A / C	A oder C leer
B & C	B und C leer
B	B leer
B / C	B oder C leer
C	C leer
A / B & C	A oder B und C leer
A & B & C	A und B und C leer
A & B / C	A und B oder C leer

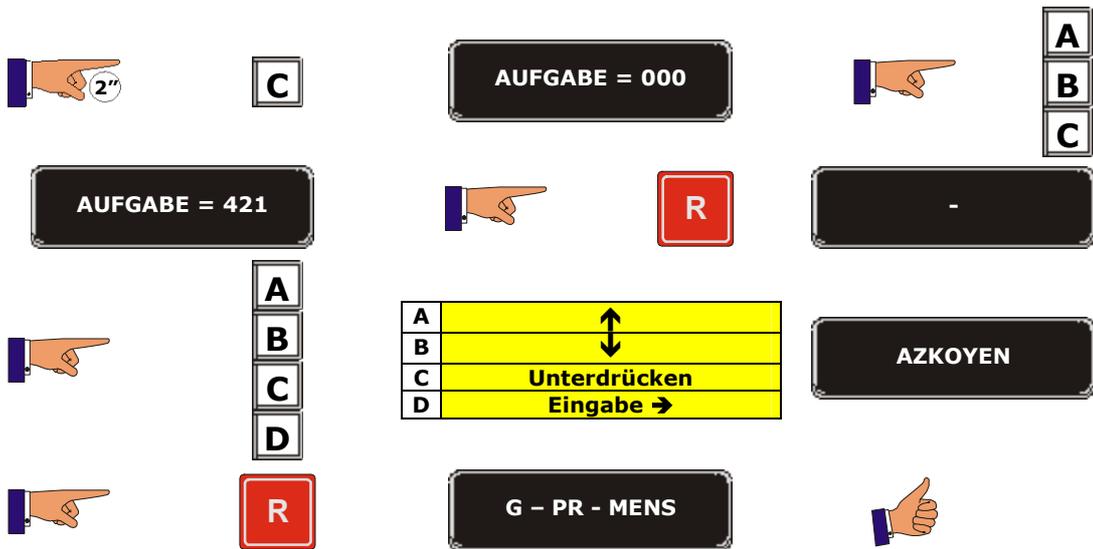


Bei diesem Beispiel, müssen die drei *Hopper* leer sein, damit die Bedingung WECHSELGELD LEER erfüllt wird.

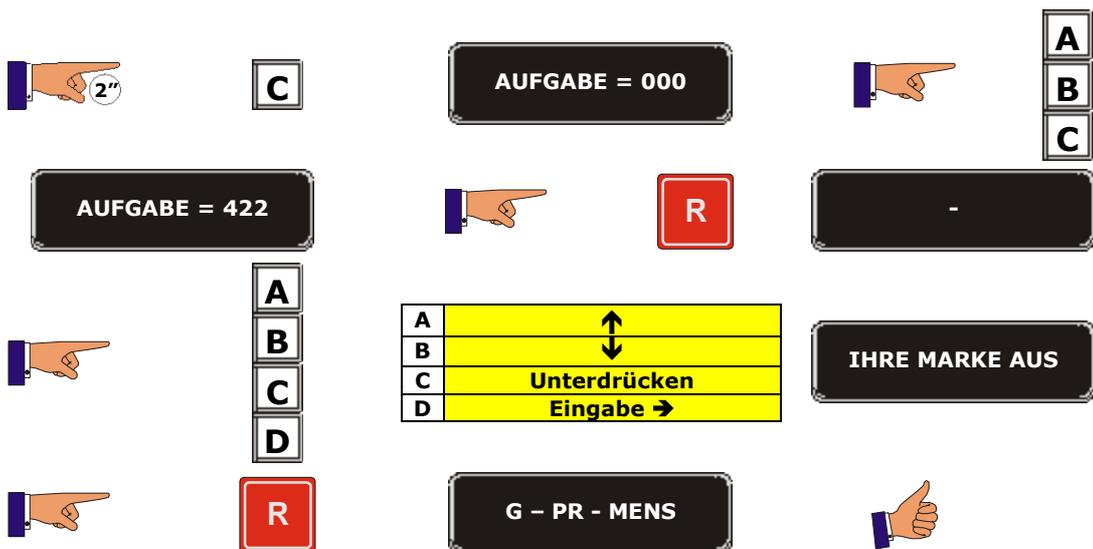
Aufgabe 420	<<ROLLTEXT >>	Werbenachricht (im Ruhezustand).
	Erlaubt eine Nachricht auf dem Display zu verbreiten, die sichtbar gemacht wird, wenn sich die Maschine im Ruhezustand befindet. Bis zu einem Maximum von 100 Zeichen.	



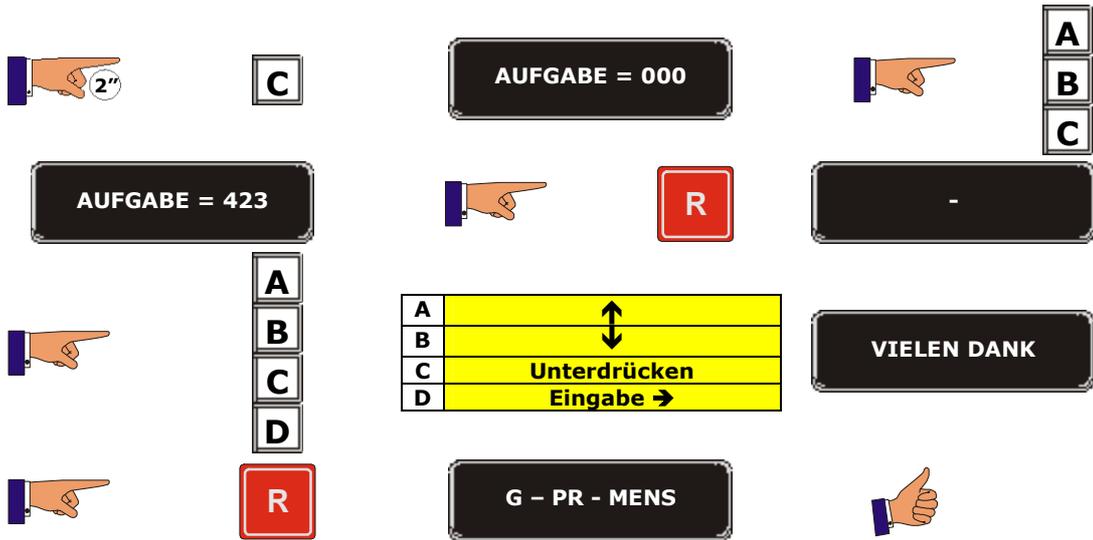
Aufgabe 421	<<EFFEKTTEXT >>	Nachricht mit Effekt (pulsierend).
	<p>Erlaubt eine Nachricht zu senden, die auf der Anzeige erscheint und wieder auf dem <i>Display</i> verschwindet; diese wird angezeigt, wenn der Automat im Ruhezustand bleibt. Bis zu einem Maximum von 16 Zeichen.</p>	



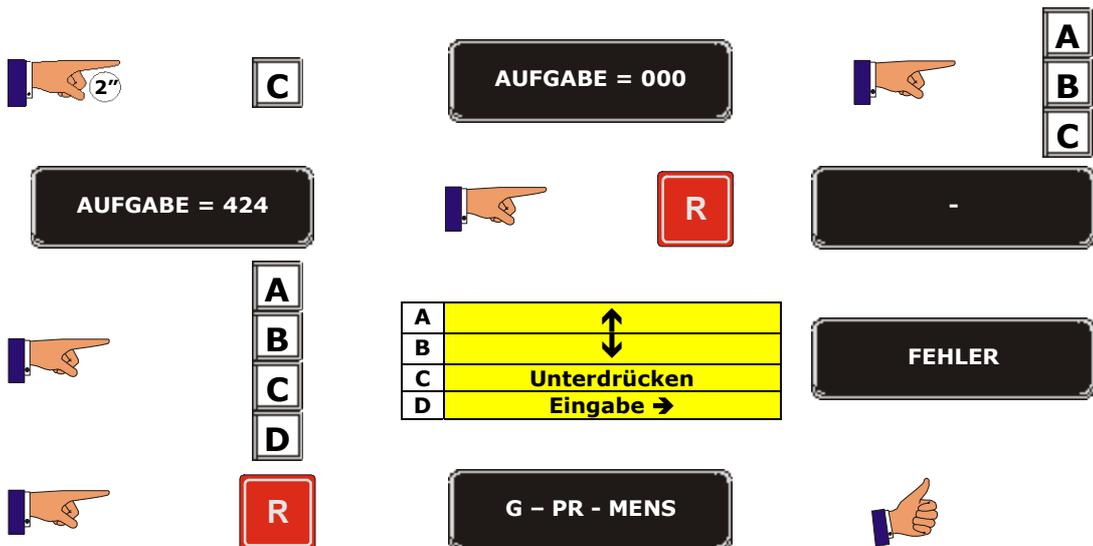
Aufgabe 422	<<WERBETEXT >>	Nachricht mit Effekt (pulsierend).
	<p>Erlaubt, dass eine Nachricht auf dem <i>Display</i> verbreitet wird, die erscheint, wenn die Münzen in die Maschine eingeworfen werden. Bis zu einem Maximum von 50 Zeichen.</p>	



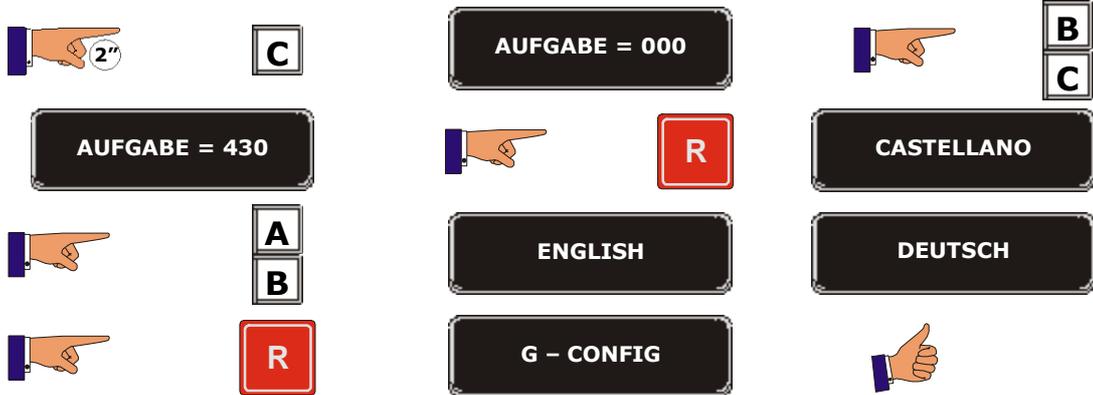
Aufgabe 423	<<DANKETEXT>>	Nachricht "DANKE"
	Erlaubt eine Nachricht auf dem <i>Display</i> zu verbreiten, die angezeigt wird, wenn ein Verkauf ausgeführt wird. Bis zu einem Maximum von 16 Zeichen.	



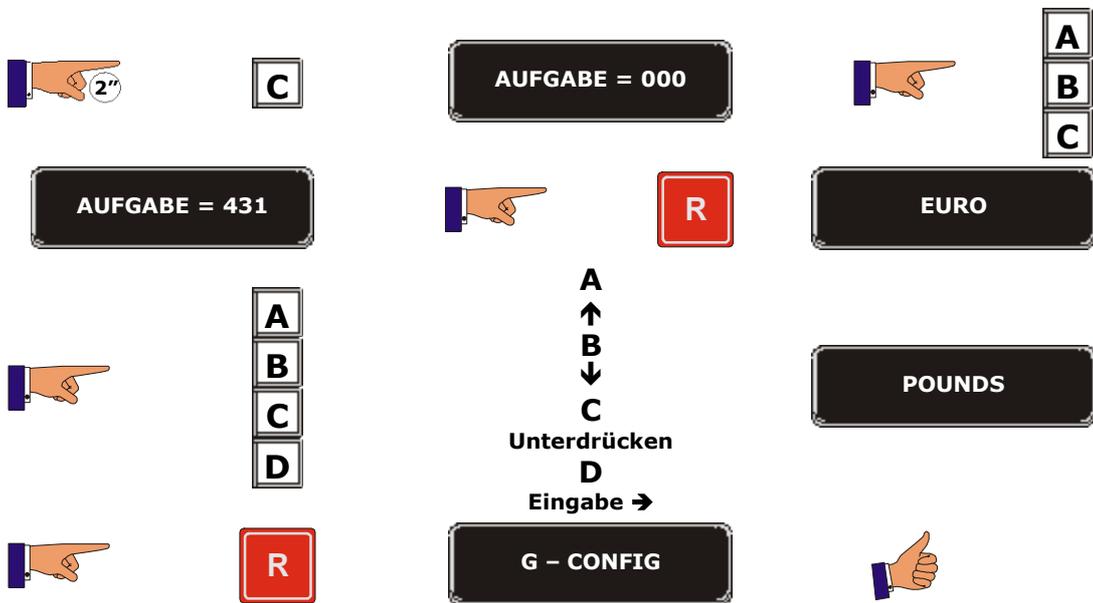
Aufgabe 424	<<FEHLER TEXT>>	Nachricht, die auf dem <i>Display</i> angezeigt wird, wenn die Maschine "außer Betrieb" ist.
	Zeigt eine Nachricht auf dem <i>Display</i> an, wenn die Maschine sich im Zustand "Außer Betrieb" befindet.	



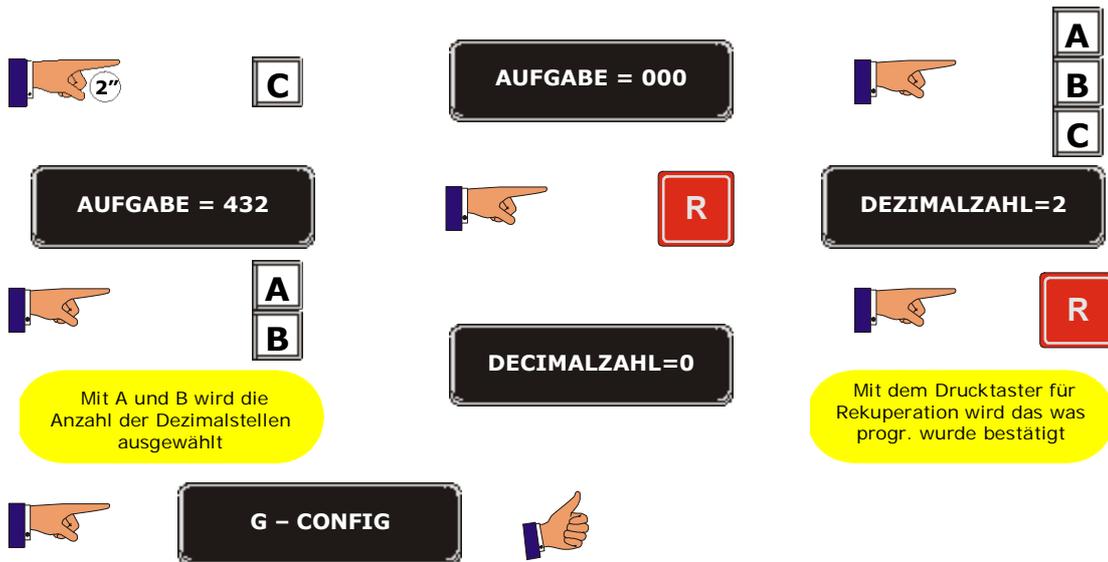
Aufgabe 430	<<SPRACHE>>	Sprachauswahl.
	Erlaubt den Automaten mit einer dieser Sprachen zu personalisieren: Spanisch, Englisch, Französisch.	



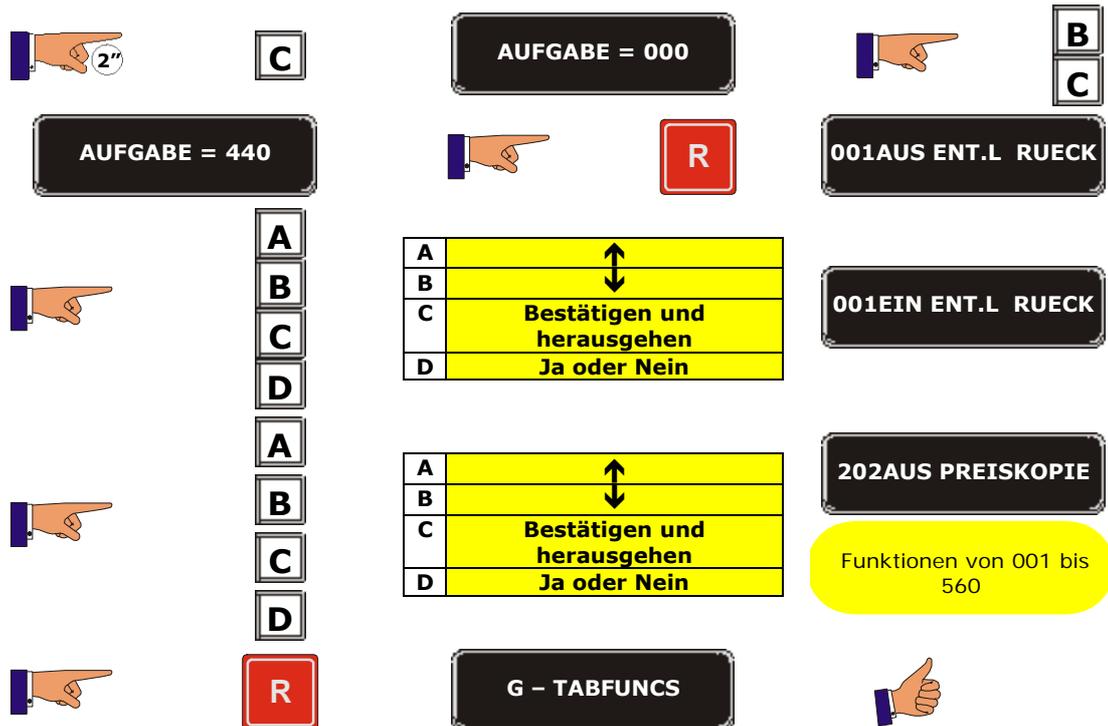
Aufgabe 431	<<WAEHRUNG>>	Name der Währung.
	Erlaubt den Namen der Währung zu personalisieren.	



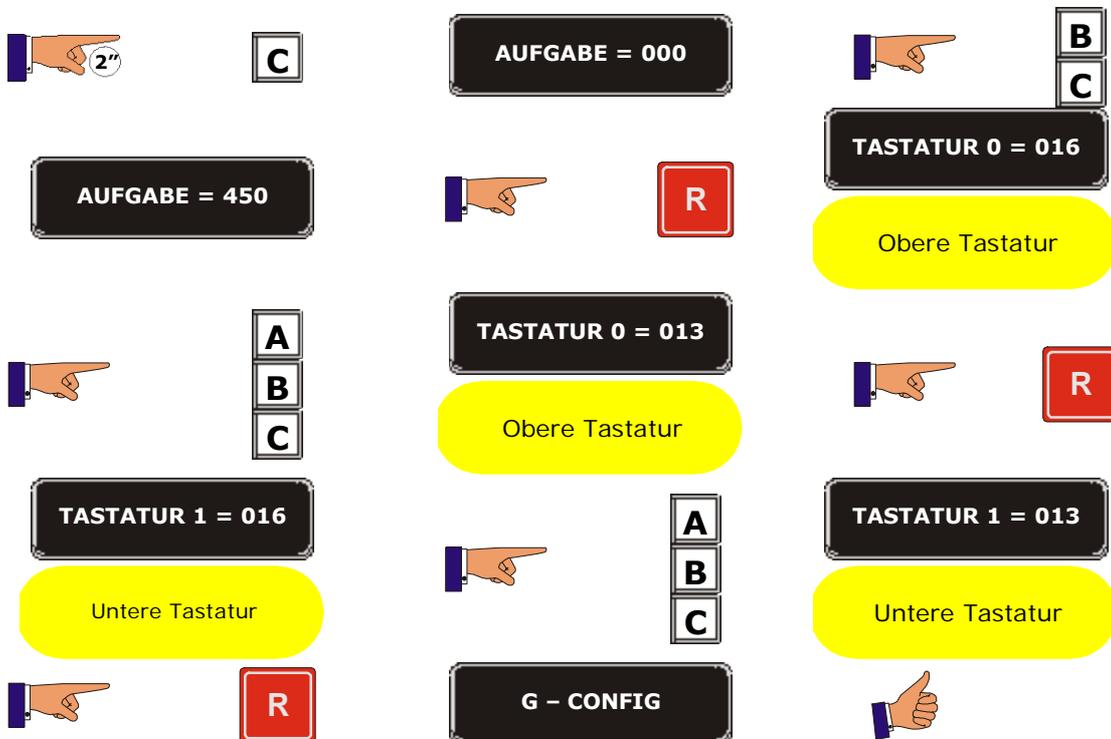
Aufgabe 432	<<DEZIMALPUNKT>>	Anzahl der Dezimalstellen.
	<p>Erlaubt die Konfigurierung der Maschine mit der Anzahl der Dezimalstellen, mit denen gearbeitet werden soll, in Abhängigkeit von der Art der Münzen.</p>	



Aufgabe 440	<<GRUNDMEN. UKON>>	Persönliches Menü
	<p>Erlaubt die Einstellung des persönlichen Menüs, indem die Funktionen geändert werden, aus denen es sich zusammensetzt; dies geschieht durch die Programmier Tasten. In diesem Menü können bis zu einem Maximum von 31 Funktionen sichtbar gemacht werden.</p>	



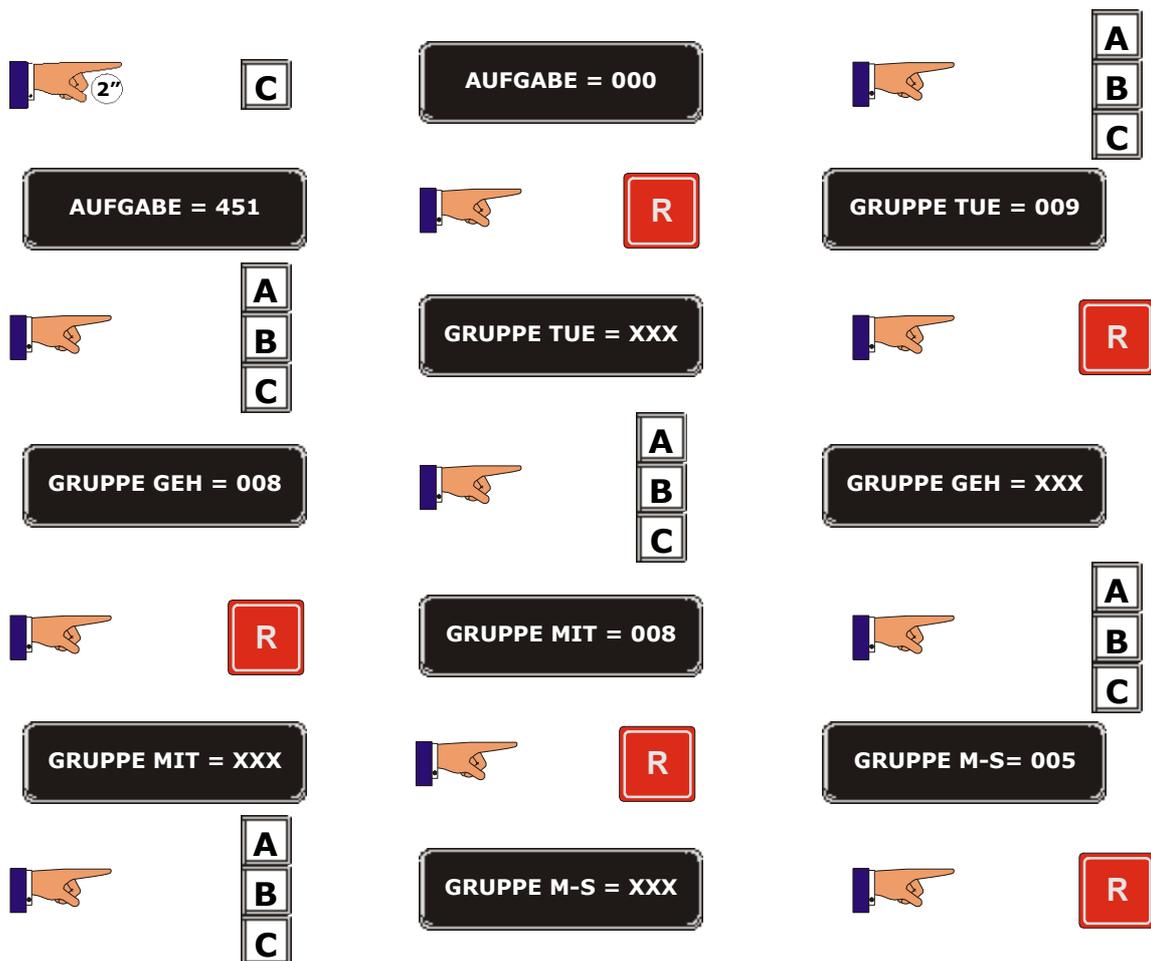
Aufgabe 450	<<TASTATUR>>	Tastaturen.
		<p>Die Anzahl der Auswahltaster für das Produkt, die jede Tastatur hat, wird programmiert. Die Maschinen können eine Tastatur besitzen, welche die obere wäre, Tastatur 0 oder zwei Tastaturen (0 obere und 1 untere) mit ihren entsprechenden Auswahltaster für das Produkt, je nach Version der Maschine.</p> <p>Wenn eine Tastatur nicht in der Maschine installiert ist, wird 255 programmiert.</p> <p>Die Tastaturen können 6, 10, 13, 16, oder 19 Produktauswahltasten besitzen.</p>

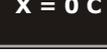


Aufgabe 451	<<AUSWUR. F.PLA.T>>	Nummerierung der Auswahlvorlagen.
	Erlaubt die Definition der Anschlüsse der Kartenausgabe(n) die an dem Gitterrost der Maschine installiert sind.	

GITTERROST	LAGE
TUE	TUER
SCHR	Schrank
ZEN	Zentraler Gitterrost
MIT	Gitterrost der Mittelkanäle

Es wird die Kartenart und nicht die Anzahl der angeschlossenen Kanäle programmiert Die möglichen Werte sind: 5, 8, 9 oder 13. Die Karte mit 13 wird gebildet aus der Karte mit 8 in Verbindung mit der 5. Wenn irgendein Gitterrost nicht existiert, wird auf diesem Gitterrost 255 programmiert.

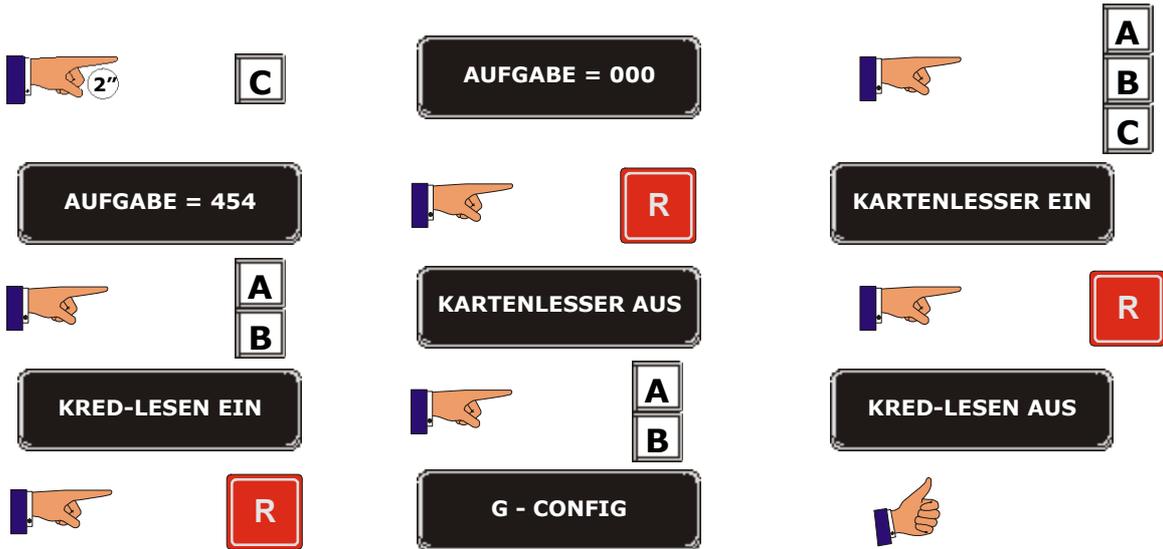


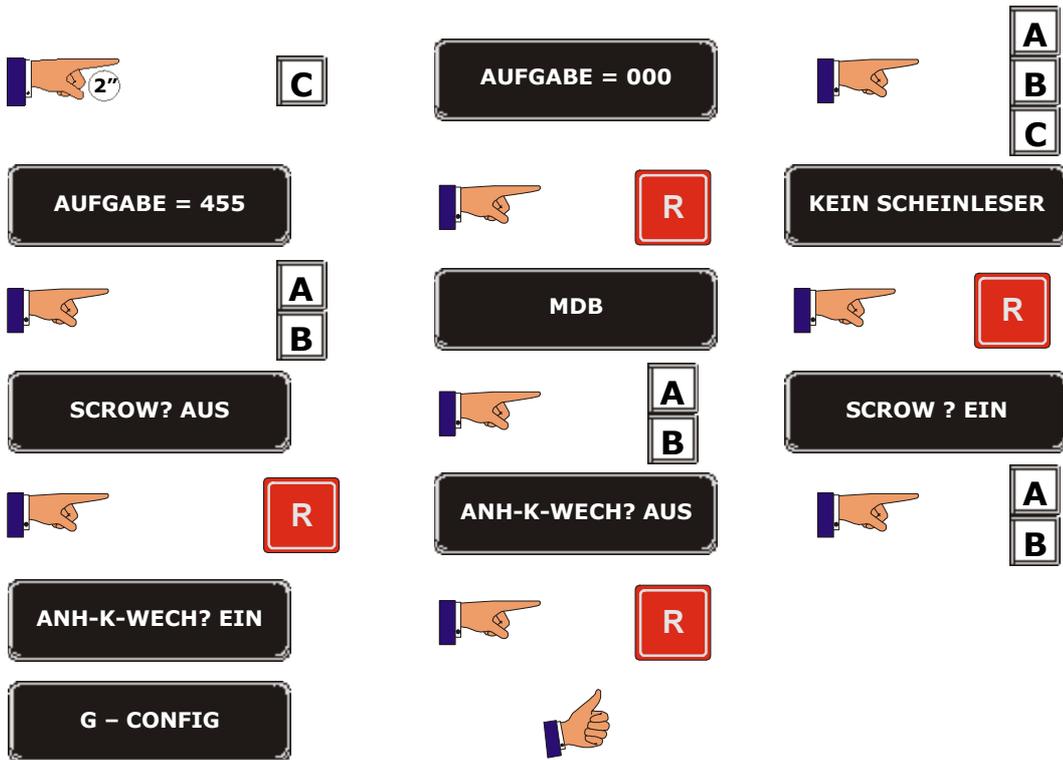
Aufgabe 452	<<SUMMEN J/N>>	Den Summer aktivieren oder unterdrücken.
	Programmieren Sie die Maschine, damit der Summer erklingt oder nicht.	

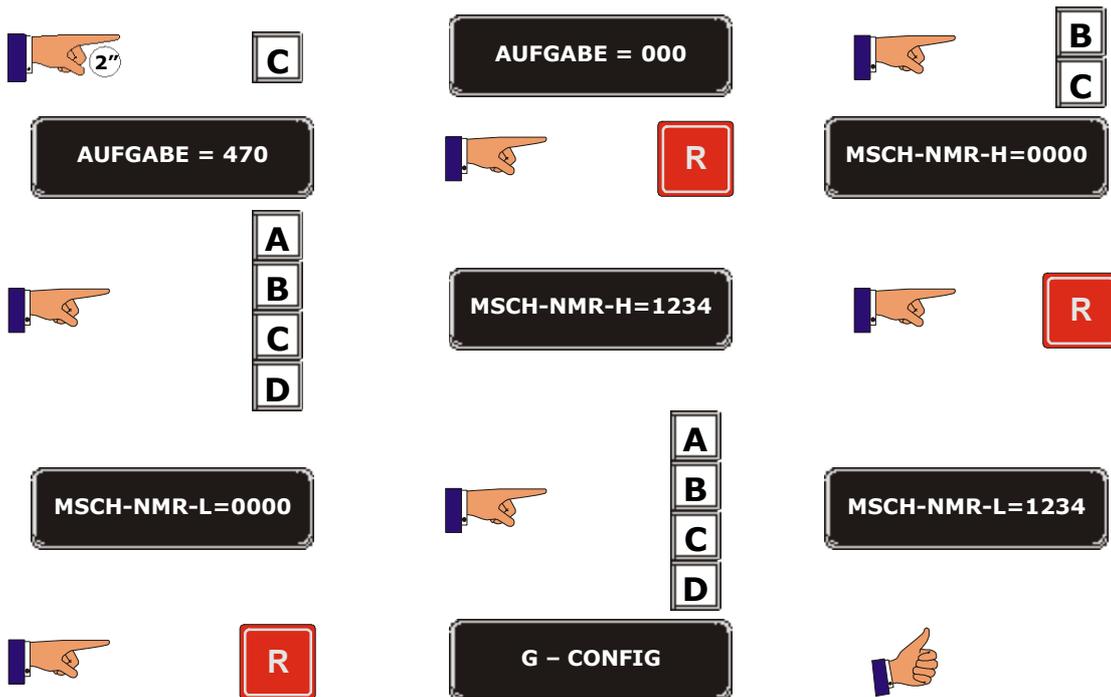
<p>Aufgabe 454</p>	<p><<KARTE J/N >></p>	<p>Aktiviert das System der Prepaid-Karten.</p>
<p>1</p>	<p>Das System der <i>Prepaid</i>-Karten wird aktiviert oder nicht aktiviert, vorausgesetzt, dass die Maschine über ein solches System verfügt. Außerdem wird die Standardkarte erkannt.</p>	



<p>Aufgabe 455</p>	<p><<SCHEINLESER>></p>	<p>Aktiviert das System des Geldscheinlesegerätes.</p>
<p>1</p>	<p>Das System des Geldscheinlesegerätes wird aktiviert oder nicht aktiviert, vorausgesetzt, dass die Maschine über ein solches System verfügt.</p>	



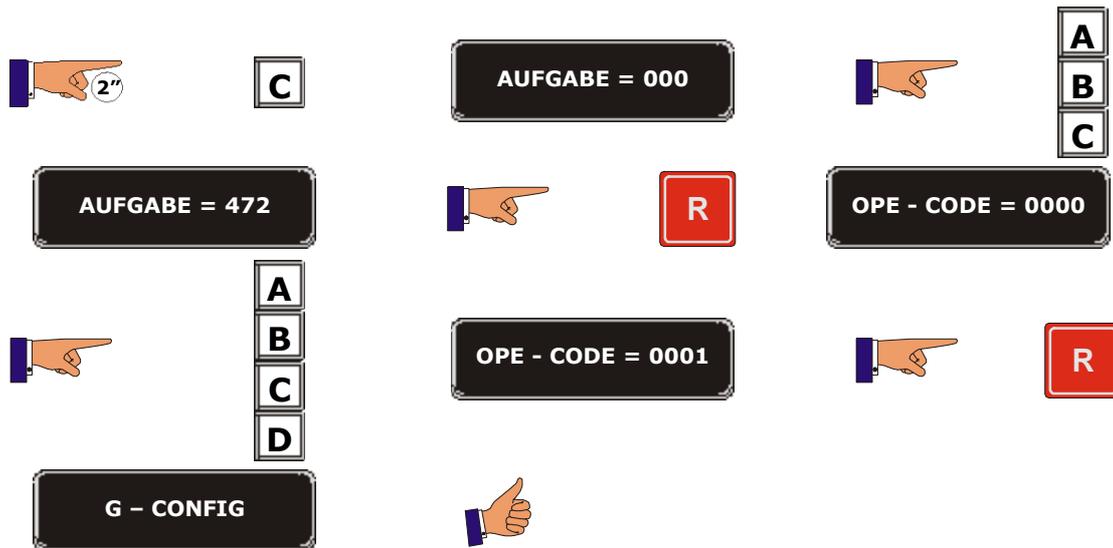
<p>Aufgabe 470</p>	<p><<MASCH. NUMMER>></p>	<p>Programmieren Sie eine Zahl, um die Maschine zu identifizieren.</p>
<p></p>	<p>Eine 8-stellige Nummer wird programmiert, die zum identifizieren der Maschine dient. Die Programmierung dieser Funktion ist unvermeidbar, wenn GSM-Kommunikationen aufgestellt werden, damit die Kommunikationssysteme die Maschine erkennen.</p>	



The image contains the following graphical elements:

- A hand pointing to a button labeled "2"
- A button labeled "C"
- A button labeled "AUFGABE = 000"
- A hand pointing to a button labeled "R"
- A button labeled "MSCH-NMR-H=0000"
- A hand pointing to a button labeled "AUFGABE = 470"
- A hand pointing to a button labeled "R"
- A button labeled "MSCH-NMR-H=1234"
- A hand pointing to a button labeled "R"
- A vertical stack of buttons labeled "A", "B", "C", and "D"
- A button labeled "MSCH-NMR-L=0000"
- A hand pointing to a button labeled "R"
- A button labeled "MSCH-NMR-L=1234"
- A vertical stack of buttons labeled "A", "B", "C", and "D"
- A button labeled "G - CONFIG"
- A hand pointing to a button labeled "R"
- A hand pointing to a button labeled "R"
- A hand pointing to a button labeled "R"

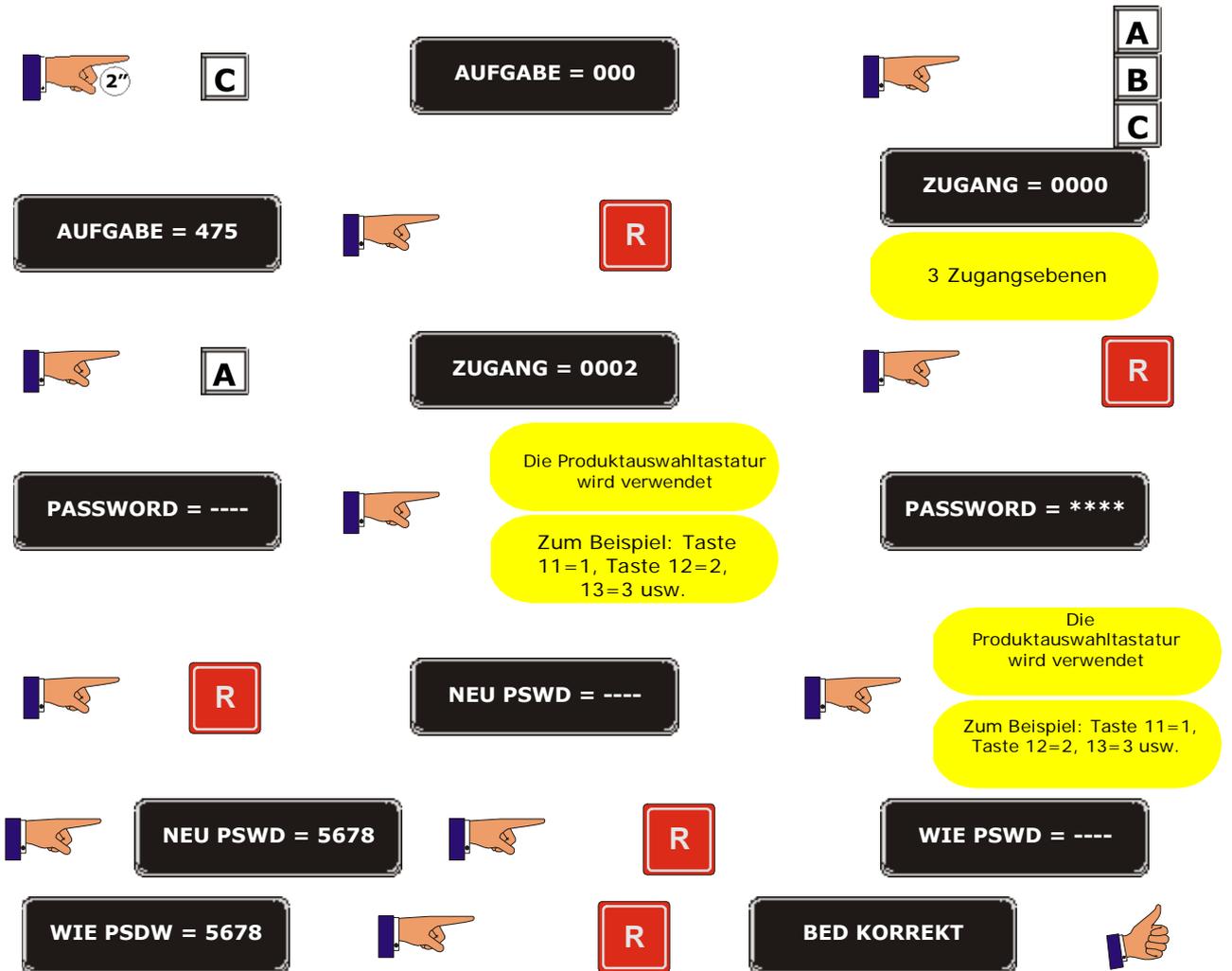
Aufgabe 472	<<HANDLERCODE>>	Identifizierung des Operators
	<p>Es wird eine vierstellige Nummer programmiert, durch die der Operator identifiziert wird. Die Programmierung von dieser Funktion ist unvermeidbar, wenn GSM Kommunikationen aufgestellt werden oder wenn <i>Prepaid</i>-Karten benutzt werden.</p>	



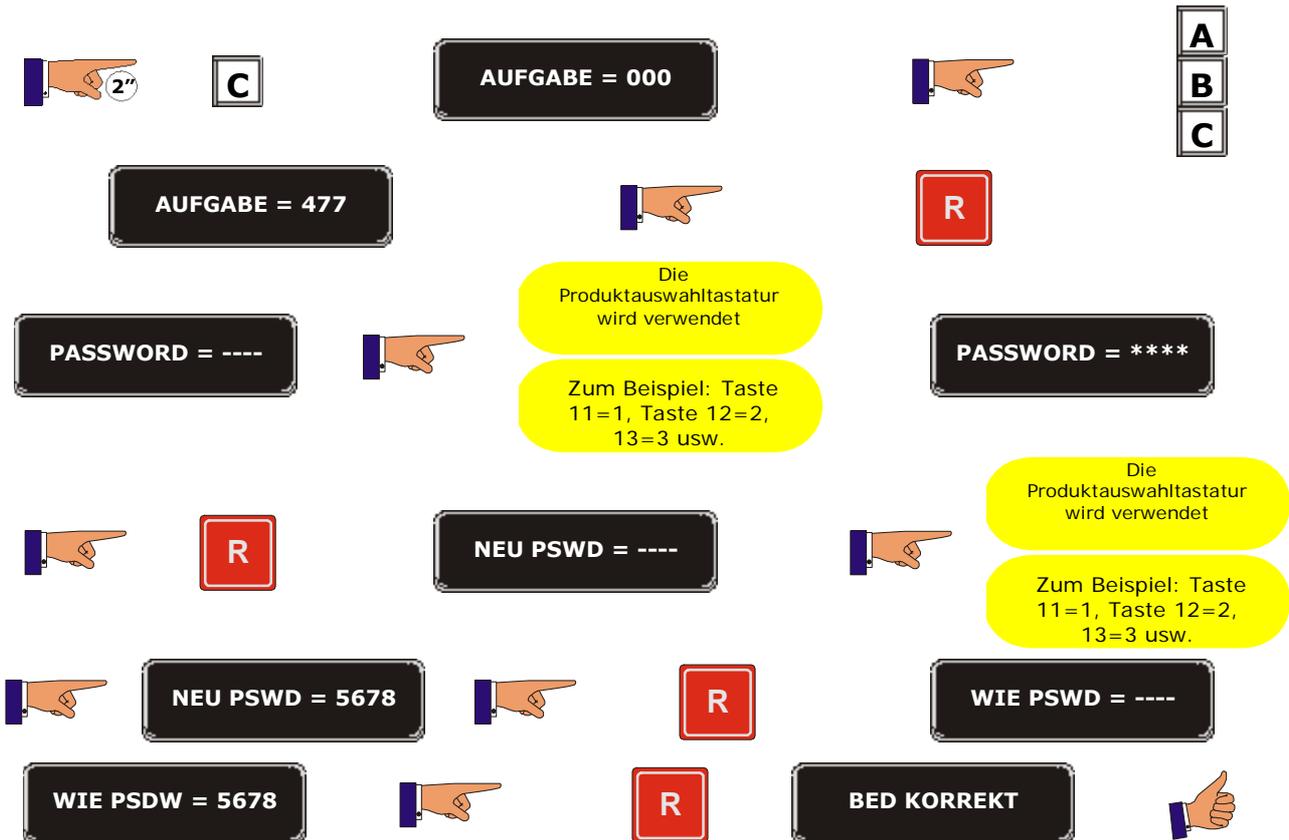
Aufgabe 474	<<ZUGANGSEBENE>>	Zugangsebenen zu versteckten Funktionen.
	<p>Erlaubt, dass zwischen den verschiedenen Zugangsebenen ausgewählt wird. So werden die sichtbaren Funktionen auf dem <i>Display</i> begrenzt.</p>	



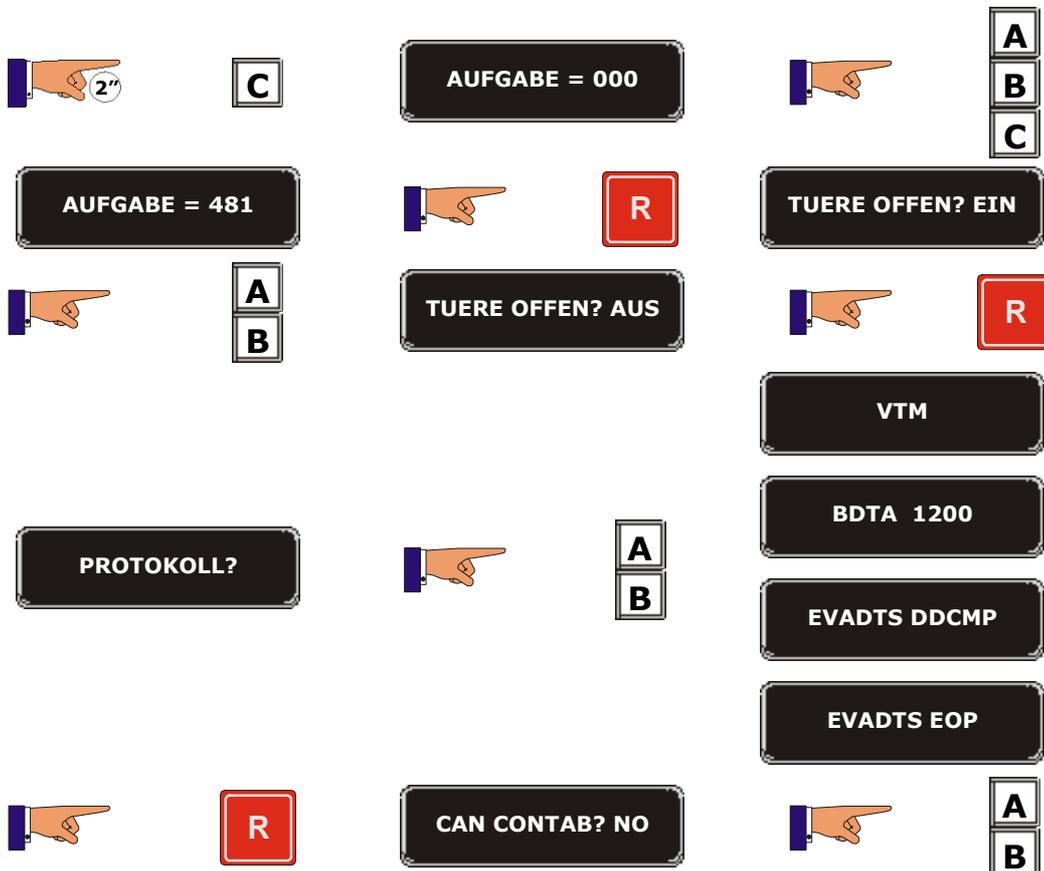
Aufgabe 475	<<EBENE PASWT>>	Änderung der Zugangspassworte
	Konfigurieren Sie ein neues Passwort, um auf die Änderung der unter Funktion 474 programmierten Zugangsebene zuzugreifen.	



Aufgabe 477	<<PROGR. PASSWT.>>	Passwort
	<p>Konfigurieren Sie das Passwort, um auf die Programmierfunktionen zuzugreifen, indem die Taste A des Programmierkastens 2 Sekunden lang gedrückt wird.</p> <p>Ist bei Maschinen des Kunden TOBACCOLAND aktiviert.</p>	



Aufgabe 481	<<VERDINDUNG>>	Auswahl des Kommunikationssystems.
	<p>Erlaubt die Auswahl der Kommunikationen, mit denen die Maschine arbeiten soll. Es gibt vier Optionen:</p> <p>Tür AB: wird die Option JA programmiert, bedeutet dies, dass es notwendig ist, die Tür geöffnet zu lassen, um die Kommunikation durchzuführen. Auf NEIN programmiert, dann ist es egal, in welcher Position sich die Tür befindet, um Kommunikationen aufzustellen.</p> <p>Protokoll:</p> <p>VTM BDTA 1200 EVADTS DDCMP EVADTS EOP</p> <p>Can Buchhaltg: wird JA programmiert, werden die Buchhaltungen für jeden einzelnen der Produktkanäle programmiert.</p> <p>IRPWD neu einstellen: wird die Option JA programmiert, wird der Code des Operators gelöscht. wird NEIN programmiert, bleibt der Code des Operators bestehen, der schon programmiert war.</p>	



The control panel layout includes the following elements:

- Top Left:** A hand icon pointing to a button labeled "2".
- Top Center:** A button labeled "AUFGABE = 000".
- Top Right:** A hand icon pointing to a vertical stack of three buttons labeled "A", "B", and "C".
- Middle Left:** A button labeled "AUFGABE = 481".
- Middle Center:** A hand icon pointing to a red button labeled "R".
- Middle Right:** A button labeled "TUERE OFFEN? EIN".
- Below Middle Left:** A hand icon pointing to a vertical stack of two buttons labeled "A" and "B".
- Below Middle Center:** A button labeled "TUERE OFFEN? AUS".
- Below Middle Right:** A hand icon pointing to a red button labeled "R".
- Bottom Left:** A button labeled "PROTOKOLL?".
- Bottom Center:** A hand icon pointing to a vertical stack of two buttons labeled "A" and "B".
- Bottom Right (Top):** A button labeled "VTM".
- Bottom Right (Middle):** A button labeled "BDTA 1200".
- Bottom Right (Bottom):** A button labeled "EVADTS DDCMP".
- Bottom Right (Very Bottom):** A button labeled "EVADTS EOP".
- Very Bottom Left:** A hand icon pointing to a red button labeled "R".
- Very Bottom Center:** A button labeled "CAN CONTAB? NO".
- Very Bottom Right:** A hand icon pointing to a vertical stack of two buttons labeled "A" and "B".

CAN CONTAB? SI   IRPWD RESET? NO

   IRPWD RESET? SI  

G - CONFIG 

Aufgabe 483	<<MODEM AUS.L>>	Konfiguration des Modems
	Konfiguriert die Optionen der Kommunikation durch das Modem.	

Zugang zur Telefonleitung durch eine Telefonzentrale

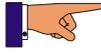
   **AUFGABE = 000**    

AUFGABE = 483   **MODEM RESET**

A     

A	↕	
B		
C		Unterdrücken
D		Eingabe →

&DOX1   **AUTO - ANTW? EIN**

   **AUTO - ANTW? AUS**  

RINGS? 00    **RINGS? 03**

  **A-B RUFFEN? EIN**   

A-B RUFFEN? AUS   **DIAS LL = -----**

A	↕	
B		
C		Unterdrücken
D		Eingabe →

DIAS LL = LMMJVSD

7 Tage pro Woche

NUM. MARC. MODEM

Nur wenn
LL-F- SERV aktiviert
wird? JA

A	↑
B	↓
C	Unterdrücken
D	Eingabe →

MODEM

R

A

B

C

D

948316363

R

G - CONFIG

ZEICHEN, DIE IN BETRIEB SIND

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,
 *, -, /, \, +, =, !, ?, \$, @, &, <, >, Leerzeichen.

Direkter Zugang zur Telefonlinie

C

AUFGABE = 000

A

B

C

AUFGABE = 483

R

MODEM RESET

A

A

B

C

D

A	↑
B	↓
C	Unterdrücken
D	Eingabe →

&D0

R

AUTO - ANTW? EIN

A

B

AUTO - ANTW? AUS

R

RINGS? 00

A

B

RINGS? 03

R

A-B RUFFEN? EIN

A

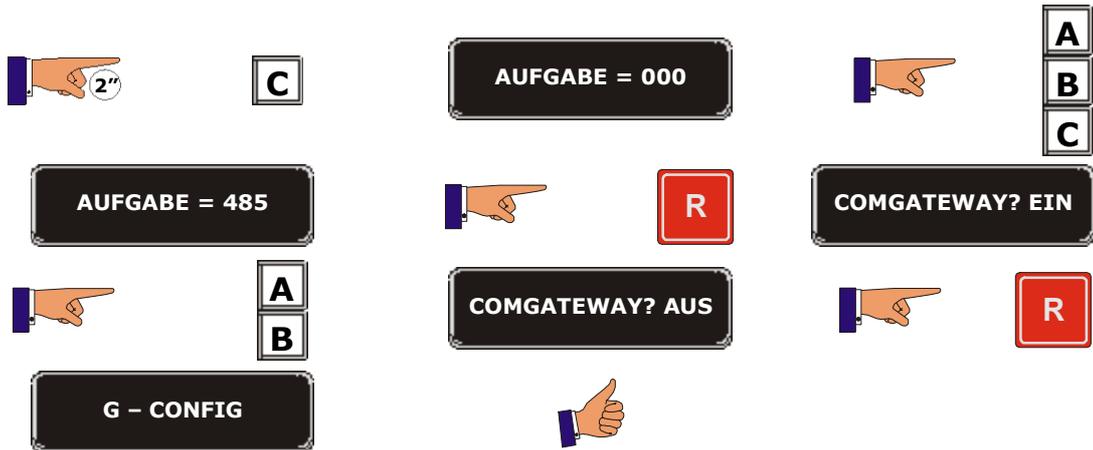
B

A-B RUFFEN? AUS

R

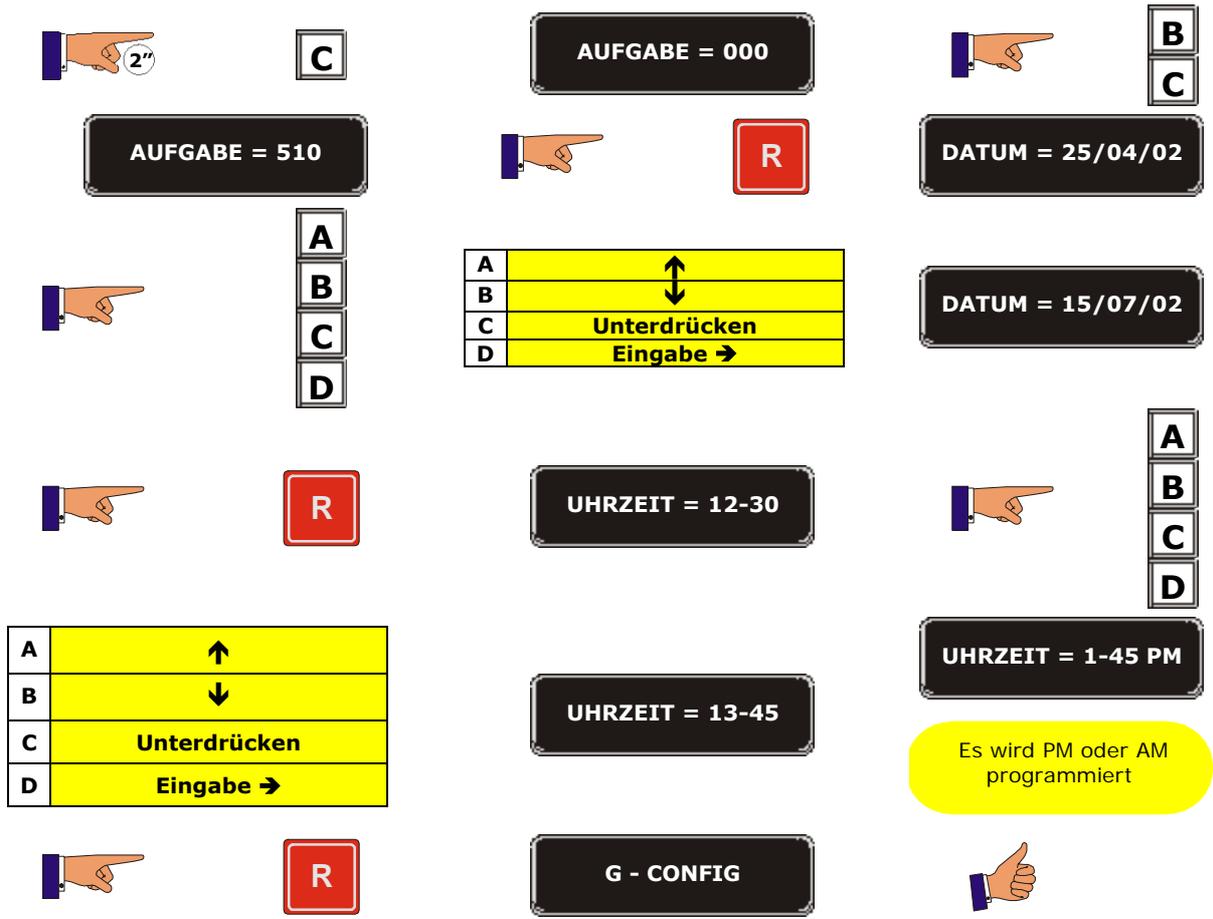
DIAS LL = -----

Aufgabe 485	<<COM GATEWAY>>	Konfiguration des COM GATEWAY
 MDB Protokoll	Unter dieser Funktion wird der Port COM GATEWAY aktiviert, der für Kommunikationen benutzt wird, wenn in der Maschine ein Geldbehälter mit MDB-Protokoll enthalten ist.	



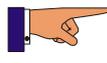
GRUPPE 500 UHR

Aufgabe 510	<<DATUM/UHRZ>>	Datum und Uhrzeit ändern
	Erlaubt das Datum und die Uhrzeit der Maschine einzustellen.	

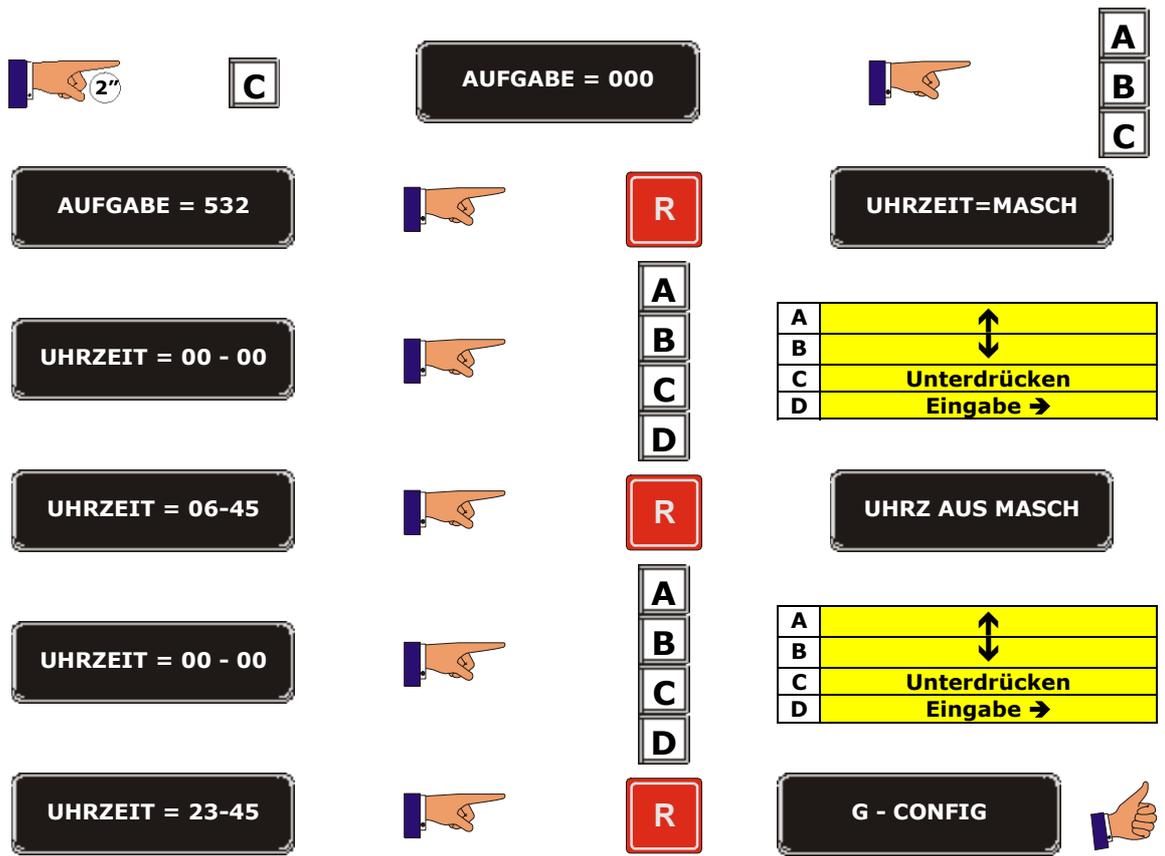


The diagram illustrates the sequence of button presses to set the date and time on the machine. It includes icons for buttons A, B, C, D, R, and G, and displays for 'AUFGABE = 000', 'AUFGABE = 510', 'DATUM = 25/04/02', 'DATUM = 15/07/02', 'UHRZEIT = 12-30', 'UHRZEIT = 13-45', and 'UHRZEIT = 1-45 PM'. A yellow callout box states 'Es wird PM oder AM programmiert'.

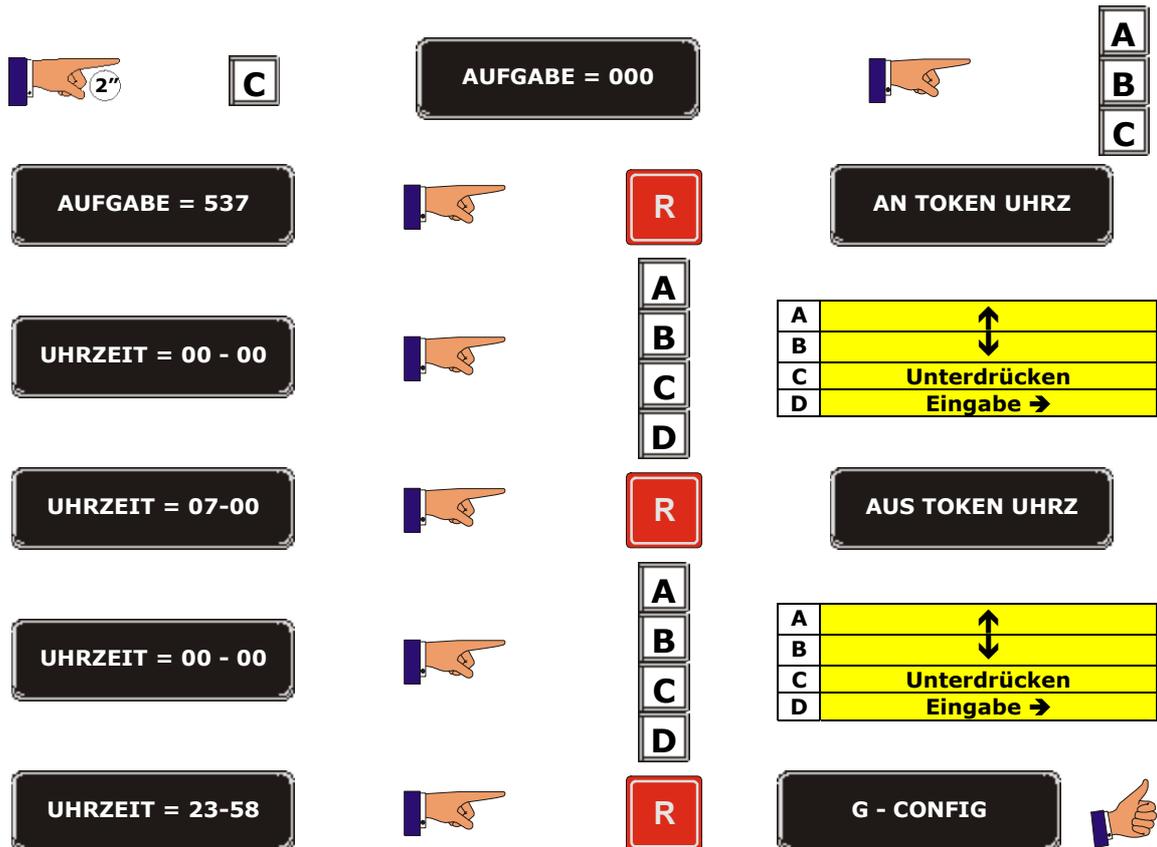
Aufgabe 520	<<MODUS UHR>>	Optionen der Funktionsweise der Uhr
	<p>Erlaubt die Optionen der Funktion der Uhr auszuwählen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf dem <i>Display</i> anzeigen. • Uhrzeitformat 12Std./24Std. • Automatische Einstellung der Uhr auf die Winter-oder Sommerzeit. 	

 2" C	AUFGABE = 000	 B C
AUFGABE = 520	 R	UHR EIN
 A B	UHR AUS	 R
UHR 24 H EIN	 A B	UHR 24 H AUS
Auf dem Display wird das Format PM oder AM angezeigt	Auf dem Display werden Sie das Format 19-12-44 sehen	
 R	A-SOMMERZEIT EIN	 A B
A-SOMMERZEIT AUS	 R	G - CONFIG 

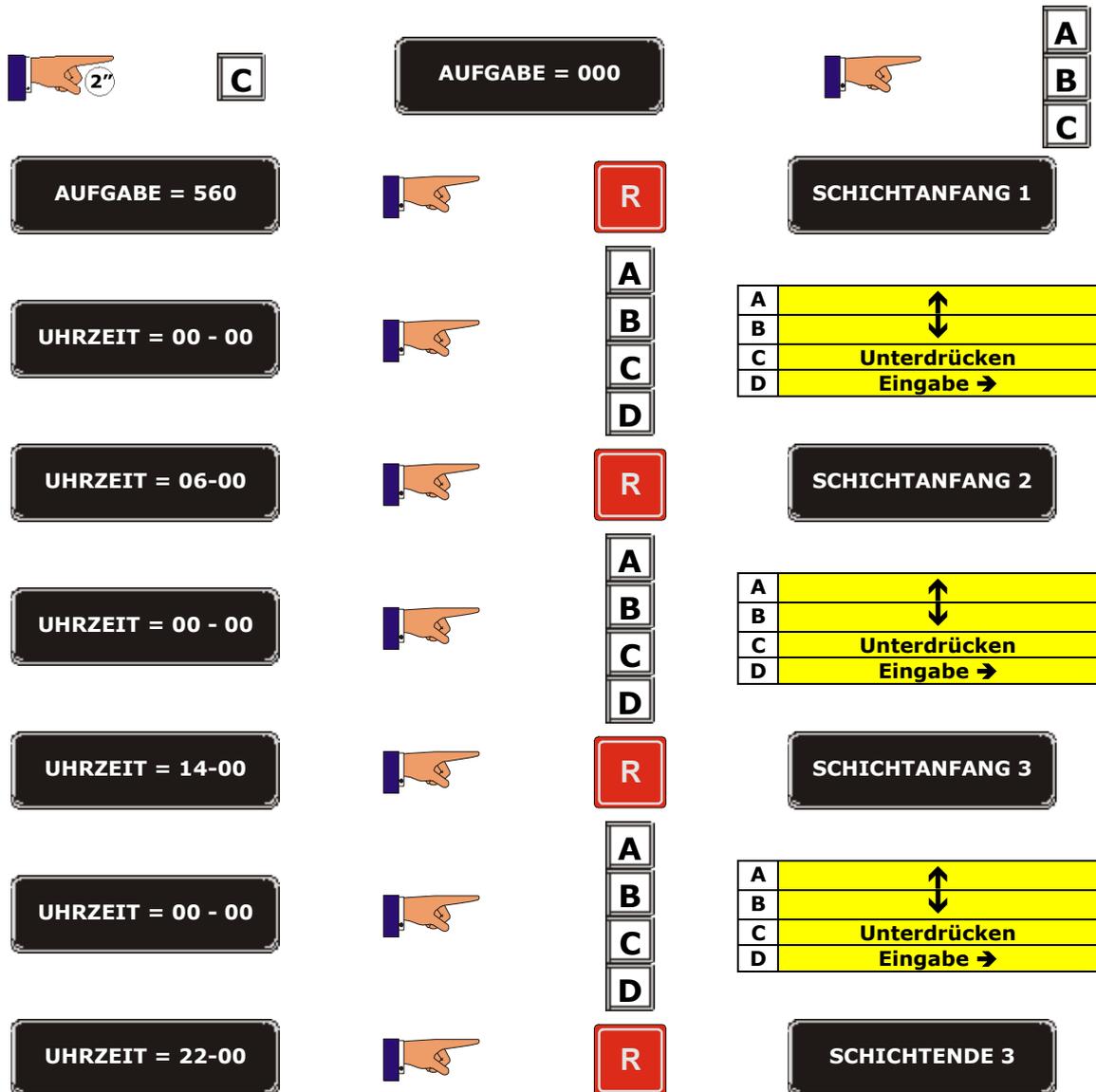
Aufgabe 532	<<MASCHINE E/A>>	Maschine automatisch ein-und ausschalten.
	Durch die Programmierung der Uhr wird erlaubt, dass der Werbepanel Ein-und Aus geschaltet wird.	



Aufgabe 537	<<TOKEN UHR>>	Kontrolliert den Betriebszeitplan für den Zugang von Minderjährigen.
	<p>Erlaubt anhand der Uhr, die Aktivierung und Desaktivierung der Kontrolle des Zugangs für Minderjährige. Die Maschine wird mit der Zugangskontrolle für Minderjährige innerhalb des programmierten Zeitplans funktionieren, der unter dieser Funktion programmiert wurde und wird für den Rest des Tages frei verkaufen.</p>	



Aufgabe 560	<<SCHICHT>>	Aufstellung der Arbeitsschichten.
	<p>Erlaubt, dass drei verschiedene Schichten festgelegt werden (Arbeitstag) an dem gleichen Tag, und programmiert dessen Beginnzeiten.</p> <p>Die Schichten müssen in aufsteigender Ordnung der Stunden des Tages programmiert werden. Die letzte programmierte Schicht, könnte um 00:00 (12:00AM) beendet sein.</p> <p>Wenn die programmierten Schichten nicht den ganzen Arbeitstag abdecken, werden die Verkäufe außerhalb der Schichten unter Schicht 1 verbucht.</p> <p>Um die Schicht zu deaktivieren, reicht es bei Start- und Endzeit der Schicht 00:00 zu programmieren.</p>	



HORA = 00 - 00



A
B
C
D

A	
B	
C	Unterdrücken
D	Eingabe →

HORA = 08 - 00



R

G - CONFIG



AZKOYEN

Vending for life