



# Manual de Usuario



MÁQUINA EXPENDEDORA DE TABACO DE SOBREMESA  
«Glamour»



### Edición numérica

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

### Edición Alfanumérica

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

### Edición de opciones

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

### Menú Básico

- A** - Para acceder al Menú Básico (una vez dentro):
- A** o **RECUPERACIÓN** - Para avanzar por las funciones.
- B** - Para salir a función normal.
- C** - Para programar la función seleccionada.

### Programación de cualquier función

- C** - (Pulse más de 5 segundos) Para entrar en la programación, aparece en pantalla «**FUNCIÓN 000**», edite la función deseada según el modo de edición numérica.
- RECUPERACIÓN** - Para operar en la función seleccionada.

### Rearme de la máquina

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



## Indice





<b>ADVERTENCIAS .....</b>	<b>2</b>
Símbolos utilizados a lo largo de este manual .....	2
Niveles de acceso a la programación .....	2
Advertencias .....	2
<b>CAPÍTULO 1. Características generales .....</b>	<b>3</b>
1.1.- Productos que vende .....	3
1.2.- Contenedor de producto .....	3
1.3.- Control de la operación .....	3
1.4.- Precios de venta .....	3
1.5 - Especificaciones técnicas .....	3
1.6 - Dimensiones y pesos .....	3
1.7 - Temperatura de funcionamiento .....	4
1.8 - Inclinación de funcionamiento .....	4
1.9 - Nivel sonoro .....	4
<b>CAPÍTULO 2. Instalación y Puesta en Marcha .....</b>	<b>5</b>
2.1.- Instalación eléctrica .....	5
2.2.- ubicación e instalación de la máquina .....	5
2.3.- Puesta en marcha .....	5
<b>CAPÍTULO 3. Descripción de la máquina .....</b>	<b>7</b>
3.1.- Descripción de un servicio .....	7
3.2.- Sistema de Cobro y Devolución. Monedero MDB .....	7
3.3 - Contenedores de producto .....	8
3.2 - Módulo de extracción. Funcionamiento .....	9
3.4.- Expositor de producto .....	9
<b>Capítulo 4. PROGRAMACIÓN .....</b>	<b>11</b>
4.1- ¿Qué es programación? .....	11
4.2 - ¿Con qué se programa? .....	11
4.3 - Menú Básico .....	12
4.3.1 - Acceso y manejo del Menú Básico .....	12
4.3.2 - Configuración del Menú Básico .....	13
4.4 - Programación general de cualquier función .....	14
<b>CAPÍTULO 5. Solución De Problemas Y Mantenimiento .....</b>	<b>25</b>
5.1 - Averías .....	25
5.2 - Adaptación a diferentes formatos de producto .....	26
5.3 - Limpieza exterior .....	27
5.4 - Limpieza de Monedero .....	27
<b>Anexo 2. Guía de los modos de programación y Funcionamiento .....</b>	<b>29</b>





## ADVERTENCIAS

### Símbolos utilizados a lo largo de este manual

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

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

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

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

### Niveles de acceso a la programación




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



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



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

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

### Advertencias

- Este manual es un componente más de la máquina, consérvelo en un lugar que pueda recordar y donde esté protegido contra su deterioro.
- Este documento contiene información de propiedad privada protegida por la legislación sobre la propiedad Intelectual.
- Quedan reservados todos los derechos. No se permite fotocopiar, reproducir o traducir a otro idioma parte alguna de este documento sin el consentimiento previo por escrito de AZKOYEN.
- AZKOYEN se reserva el derecho a introducir las mejoras derivadas de su constante investigación en el presente modelo, sin previo aviso.
- Éste es un equipo de Clase A. En entornos domésticos, este equipo puede causar interferencias de radio, en cuyo caso se puede requerir que el usuario tome las medidas adecuadas.
- Estas máquinas están diseñadas para USO EXCLUSIVO EN INTERIORES. No se deben situar en sitios donde puedan quedar expuestas a chorros de agua, ni limpiar por este método. Consulte el punto 5.5 Limpieza exterior.
- AZKOYEN, garantiza que estas máquinas cumplen con las siguientes directivas:
  - Directiva CE de máquinas DSM 89/392/CEE y sus modificaciones
  - Directiva CE de baja tensión DBT 73/23/CEE y sus modificaciones
  - Directiva CE de compatibilidad electromagnética EMC 89/336/CEE y sus modificaciones



### 5.3 - Limpieza exterior

 **Atención: ¡No use un aerosol!**

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

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

**Secado:** Con un paño suave o gamuza.

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

### 5.4 - Limpieza de Monedero

Ver el manual de instrucciones del monedero instalado.



## 5.2 - Adaptación a diferentes formatos de producto

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

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

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

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

(1) posición para tabique tabaco estándar

(2) posición para tabique tabaco extralargo

Para una identificación rápida del largo fijado en cada canal, se ha ideado el siguiente sistema de banderas (colores):

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



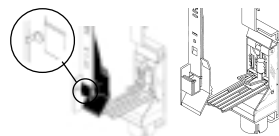
Extra-largo (100 mm)

- Color **BLANCO** = Formato estándar. El formato estándar se comprueba si:

- aparece una pestaña blanca sobre el deflector negro,

o

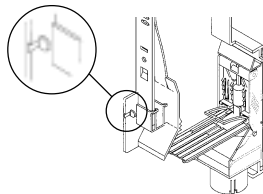
-el deflector es blanco.



standard (85 mm)

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

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



corto (70 mm)

## CAPÍTULO 1. Características generales



### 1.1.- Productos que vende

Cualquier producto estable a temperatura ambiente, susceptible de ser envasado en cajas según las dimensiones indicadas en el punto 3.4.

### 1.2.- Contenedor de producto

El producto se distribuye en seis canales, tres en el mueble y otros tres en la puerta, uno para cada selección. Cada canal es independiente del resto de la máquina y de su módulo de extracción. El contenedor está diseñado para albergar los distintos formatos de producto y permite que la máquina sea flexible a cualquier demanda y sus posibles variaciones. Capacidad: vea el punto 3.3.

### 1.3.- Control de la operación

El sistema de control verifica el funcionamiento de los elementos de la máquina; Cuando detecta una avería, la deja fuera de servicio, lo advierte e identifica en la pantalla de la puerta,

### 1.4.- Precios de venta

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

La máquina incorpora un monedero de muy alta fiabilidad y prolongada vida media.

### 1.5 - Especificaciones técnicas

Vea la placa de características.

Tolerancia de la tensión de alimentación: - 10%, +6%.

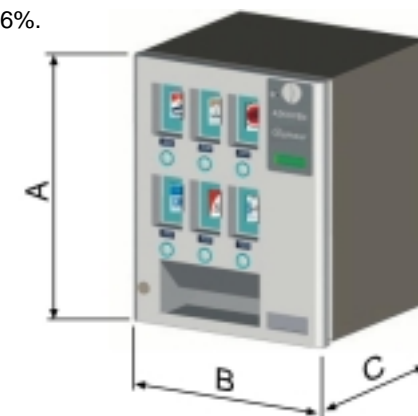
### 1.6 - Dimensiones y pesos

Alto: 485 mm.

Ancho: 380 mm.

Fondo: 360 mm.

Peso: 28 Kg.





## 1.7 - Temperatura de funcionamiento

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

## 1.8 - Inclinación de funcionamiento

La máquina está preparada para funcionar correctamente con un desnivel máximo de 5°, tanto frontal como lateralmente. Tiene instrucciones para el nivelado de la máquina en el punto 2.2.

## 1.9 - Nivel sonoro

El nivel sonoro de esta gama de máquinas no alcanza en ningún caso los 70 dB(A).

## CAPÍTULO 5. Solución De Problemas Y Mantenimiento



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

### 5.1 - Averías

- Averías totales: Máquina fuera de servicio. **Existen algunas averías que dejan la máquina fuera de servicio a la espera de que resuelva el problema**
- Averías parciales. **En estos casos la pantalla indica la avería producida, pero sigue su funcionamiento normal, siempre que no se exija función al elemento averiado.**

En el siguiente cuadro se detallan los mensajes que se visualizan en la pantalla, así como su significado y solución.

	Message	Descripción	Solución
Averías Totales	AVERIA_SELECTOR	El selector está rechazando monedas continuamente.	Avisar al Servicio Técnico.
	AVERIA_RECUPERAC	El módulo de recuperación ha terminado su ciclo de manera anómala.	Rearme manualmente. Si persiste el problema avisar al Servicio Técnico.
	SINERG. PRECIOS	Todos los precios se encuentran sin programar.	Programar el precio de venta de una selección (función <b>201</b> ).
	MONEDAS INHIBID.	Todos los precios se encuentran sin programar.	Programar, la admisión de un código de moneda del selector (función <b>412</b> ).
Averías parciales	AVERIA_LECT. BIL.	Avería en el lector de billetes.	Comprobar que no existe ningún billete enganchado o atascado. Rearme la máquina. Si persiste el problema avisar al Servicio Técnico.
	AV. DEVOLVEDOR X	Se ha atascado una moneda en el devolvedor "X" (A, B, C o D) o el devolvedor indicado ha intentado extraer una moneda sin conseguirlo.	Revisar el devolvedor y deshacer el atasco. Rearme la máquina.
	ACERIA CANAL N	El extractor "N" no ha terminado el ciclo de extracción o bien se ha quedado actuado el detector de agotado canal.	Solucionar el problema colocando el extractor en la posición correcta. Rearme la máquina.
	AGOTADO DEV X	El devolvedor indicado en la pantalla (X= A, B, C o D) ha llegado al nivel mínimo de monedas programado.	Rellenar el devolvedor. La avería desaparece cuando el devolvedor recupera su nivel.

**510 FECHA/HORA** *Ajusta la fecha y la hora del reloj de la máquina.*

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 y pasa a editar el siguiente.

Pulse RECUPERACIÓN para validar la fecha y pasar a editar la hora.

Edite de la misma forma la hora. El modo de editarla es en formato de 24h. aunque elija el formato AM/PM para la visualización.

**520 OPCS.RELOJ** *Permite seleccionar opciones de funcionamiento del reloj.*

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

**532 ON/OFF MAQ.** *Programa horario de apagado y encendido de la máquina.***533 ON/OFF ILUM.** *Programa horario de apagado y encendido del panel fotográfico iluminado (si su máquina posee iluminación).*

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.

**537 HORA MENOR** *Programa el periodo en el que se activará la función 228.*

Pulse D para acceder a programar la función

La programación de los horarios se realiza de la misma manera que la de la función del reloj (510)

HORA ACC.MENOR? 00 00, Programación de la hora de activación de la ficha.

HORA APG.MENOR? 00 00, Programación de la hora de desactivación de la ficha.

Si ambas horas están a cero y la FICHA MENOR está programado la máquina funcionará las 24h con ficha.

**560 TURNOS** *Programación de la hora de comienzo de los turnos de trabajo (para llevar contabilidades).*

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

Los turnos deben programarse en orden ascendente de horas del día. El último turno programado podrá finalizar a las 00:00 (12:00 AM).

Si los turnos programados no cubren toda la jornada, las ventas realizadas fuera de los turnos se contabilizarán en el turno 1.

Para desactivar un turno, programe 00:00 en la hora de inicio y final del turno deseado.

**2.1.- Instalación eléctrica.**

La tensión de la instalación eléctrica debe corresponder con el voltaje indicado en la placa de las características (trasera de la máquina) y no exceder del 10% ni disminuir del 6%.

La potencia máxima consumida según la placa de características.

Asegúrese de que la instalación eléctrica, enchufe e interruptor automático tengan las dimensiones adecuadas para el consumo de la máquina.

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



**ATENCIÓN: La máquina tiene elementos con tensiones peligrosas. No manipular ningún elemento indicado con el símbolo de alta tensión. Sólo está autorizado el servicio técnico.**

**El cable de alimentación sólo puede ser manipulado o sustituido por personal técnico cualificado por AZKOYEN**

**2.2.- ubicación e instalación de la máquina**

Estas máquinas deber ser ancladas a una base estable o mediante un anclaje mural.

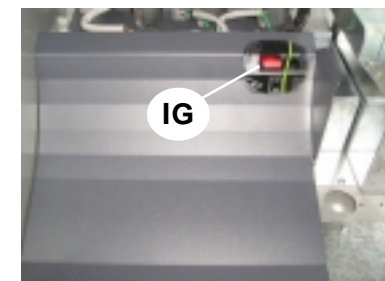
En la base de la máquina hay cuatro orificios mediante los cuales se puede sujetar a una base lo suficientemente firme para evitar el volcado accidental de la máquina.


Para anclarla a una pared dispone de un kit opcional con todos los elementos suficientes para hacerlo.

**2.3.- Puesta en marcha**

Conecte la máquina a la red eléctrica y pulse el interruptor general (IG)

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



 **454 LECT.TARJ.** *Programación de funcionamiento del lector de tarjeta .*

Si su máquina tiene instalado el lector de tarjetas, según el modo de edición de opciones, elija el tipo de lector instalado.

 **455 LECT.BILL .** *Programación de funcionamiento de billetes.*


Si su máquina tiene instalado el lector de billetes, según el modo de edición de opciones, elija el tipo de lector instalado.

  **470 NUM. MAQUINA** *Programación de número de máquina.*

  **472 COD. OPERADOR** *Programación del código de operador.*


**(FUN. 470)** Programe los cuatro primeros dígitos del número identificador de la máquina y posteriormente los otros cuatro. **(FUN. 472)** Programe el número de operador (de 4 dígitos).

Estas funciones permiten la identificación entre el operador y la máquina para autorizar el tratamiento informático de los datos. Más información en el kit correspondiente.

 **474 NIVEL ACCESO** *Sitúa a la máquina en los diferentes niveles de acceso, restringiendo las diferentes funciones «visibles» por cada nivel.*

Elija el nivel de acceso deseado, según el modo de edición numérica.



Si quiere aumentar el nivel de acceso, la máquina le pedirá la contraseña. Pulse las teclas de selección en el orden correcto y pulse RECUPERACIÓN.



 **475 CLAVE ACCESO** *Configura una combinación de teclas de selección para acceder a los niveles de acceso restringidos.*



Elija el nivel de acceso al que quiere cambiar la contraseña, según el modo de edición numérica.

La máquina le pedirá la contraseña vigente de ese nivel. Pulse las teclas de selección en el orden correcto y pulse RECUPERACIÓN.

La máquina pedirá la nueva contraseña. Seguidamente, le pedirá que la repita para confirmarla. Introdúzcalas con el mismo procedimiento.

  **480 CONFIG.IMPRES.** *Configuración de las opciones de comunicación con la impresora.*

  **481 CONFIG.INFRAR.** *Configuración de las opciones de comunicación por medio de infrarrojos.*

  **482 CONF. RS-232** *Configuración de opciones de comunicación por RS-232-C.*

  **483 CONF. MODEM** *Configuración de las opciones de comunicación por módem.*

Información detallada en el manual del kit correspondiente.



**432 NUM. DECIMALES** Programación del número de decimales empleados para la presentación de los valores monetarios.

Programa el número de decimales empleado por la máquina, según el modo de edición numérica. Si programa 0, no se emplea separador decimal.

**440 MENU BASICO** Añade o elimina las funciones disponibles en el Menú Básico.

Pulsando las teclas A y B avanzará o retrocederá por el listado de las funciones.

Pulsando la tecla D validaremos Sí o No para incluir o no esa función dentro del Menú Básico

Pulsando la tecla C finalizaremos la programación.

**450 TECLADOS** Programación del número de teclas de los teclados instalados en la máquina.

En primer lugar, se programa el teclado superior o el «display de precios». Los valores válidos son: 7, 9, 10, 13 ó 16. Si tiene sólo teclado numérico, se programa 128. Si tiene «display de precios» y teclado numérico, se programa el tipo de «display» y se suma 128 (Ej.: display 16 + teclado numérico = 144).

A continuación, se programa el teclado inferior o display de precios. Los valores posibles son: 7, 9, 10, 13 ó 16. Si no hay ningún teclado instalado, programe 255.

Si programa 0, la máquina hará una detección automática al encenderse.

**451 T. EXTRACCION** Programación del número de conectores de las tarjetas de extracción instaladas en la máquina.

Para cada uno de los conectores de parrilla de la máquina, se programa qué tipo de tarjeta está instalada.

El orden de programación es: PUE (puerta), MUE (mueble), CEN (parrilla central), MED (parrilla de medios canales).

ATENCIÓN: Hay que programar el tipo de tarjeta y no el número de canales conectados. Los valores posibles son: 5, 8, 9 y 13 (la tarjeta de 13 es la formada por la tarjeta de 8 conectada con la tarjeta de 5). Si no está conectada la tarjeta, programe 255.

Si programa 0, la máquina hará una detección automática al encenderse.

A continuación, la máquina pregunta «AUTOCONF-CAN?» (Configuración automática de canales). Según el modo de edición de opciones, responda Sí si quiere que la máquina detecte automáticamente qué canales están conectados.

Después, la máquina pregunta «PRUEBA CAN?» (prueba de los motores). Responda Sí si quiere que la máquina haga un ciclo de prueba a cada uno de los motores.

**452 ZUMBAD. SI/NO** Programación de opción de zumbador Sí/No.

Elija si quiere un pitido con cada pulsación en la máquina, según el modo de edición de opciones.

**453 IMPRES. SI/NO** Programación de opción de impresora Sí o No.

Si su máquina tiene instalada impresora, según el modo de edición de opciones, elija si quiere que esté operativa o no.

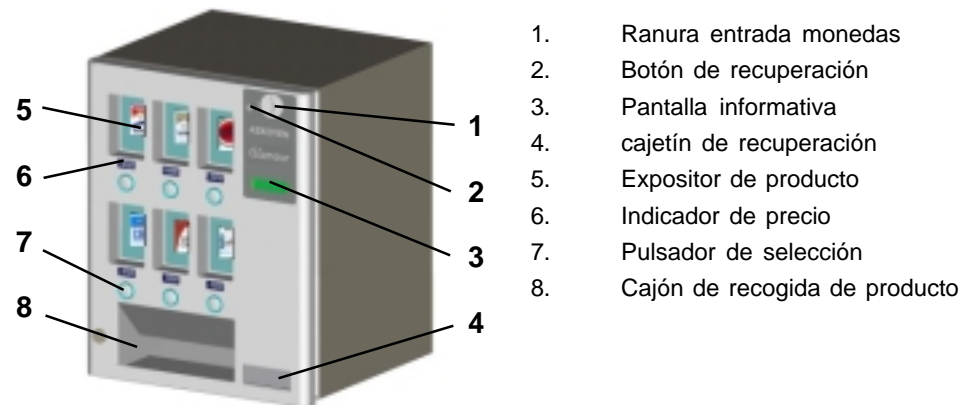
## CAPÍTULO 3. Descripción de la máquina



### 3.1.- Descripción de un servicio

El encargado de autorizar la venta dará la orden, mediante el mando de radio frecuencia, autorizando la venta. En ese momento el cliente podrá realizar una compra procediendo normalmente con la máquina.

Una vez introducido el importe de la venta, seleccione el producto deseado pulsando en el botón correspondiente a esa selección, la máquina extraerá el producto y realizará el cobro del servicio y la devolución si es pertinente.



### 3.2.- Sistema de Cobro y Devolución. Monedero MDB

La venta de producto se realiza mediante monedas y existe la posibilidad de recibir la devolución del cambio si el importe introducido supera la venta.

La admisión y devolución depende del monedero que la máquina tenga instalado.

El **máximo crédito** admitido es el precio mayor que se haya programado. La máquina deja de admitir monedas cuando se sobrepasa el **máximo crédito**.

Si los devolvedores no tienen monedas suficientes para devolver el cambio de una venta, la máquina mostrará el mensaje «AGOTADO CAMBIO» y solo admitirá aquellas monedas que pueda destinar a rellenar los devolvedores.

Para que la máquina no esté en **agotado cambio** cada tubo debe almacenar al menos 5 monedas y que se cumpla la siguiente fórmula:

Suma monedas en tubos = máximo crédito + valor moneda mayor - valor moneda menor.





### 3.3 - Contenedores de producto



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

Formato	Grueso	Ancho	Longitud	Capacidad
Standard	20-26	52-60	79-89	10 (23 mm)
Corto	20-26	52-60	65-75	10 (23 mm)
Extra-largo	20-26	52-60	95-104	10 (23 mm)

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

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

- A. Estándar, para formatos hasta 89 mm de longitud (y también menores), con deflector blanco.
- B. Largo, para formatos «Extra-largo» (y también estándar), con deflector negro.

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

La regulación se logra:

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

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

Vea el punto 5.4 para más indicaciones.

**416 MAX. ADMISION** Programación del máximo número de monedas admitidas por servicio.

Programa, código a código, el número máximo de monedas de dicho código que aceptará la máquina en un mismo servicio, según el modo de edición numérica.

**417 MAX. DEVOLUC.** Programación del máximo número de monedas de cada tipo que devolverá la máquina por servicio.

Programa, para cada devolvedor, el número máximo de monedas de dicho devolvedor que devolverá la máquina en un mismo servicio, según el modo de edición numérica.

**419 AGOTADO CAMBIO** Programación del cambio máximo.

Es posible programar la combinación de devolvedores en agotado, para el agotado cambio en reposo. Por ejemplo A&B, C

**420 MENS. PUBLIC.** Programa un mensaje que se visualizará mientras la máquina se encuentre en reposo.

**421 MENS. EFECTO** Programa un mensaje que se muestra con un efecto especial.

**422 MENS. PROMOC.** Programa un mensaje que se mostrará en pantalla al introducir monedas en la máquina.

**423 MENS. GRACIAS** Programa un mensaje que se mostrará tras realizar una venta.

**424 MENS. AVERIA** Programa el mensaje que se mostrará, alternativamente con «FUERA DE SERVICIO», cuando la máquina tenga una avería total.

Programa el mensaje según el modo de edición alfanumérica. Recuerde que la letra que esté parpadeando no se incluye en el mensaje.

**430 IDIOMA** Selección del idioma de los mensajes de la máquina.

Elija el idioma que usará la máquina en programación y en servicio, según el modo de edición de opciones. Los mensajes programables no cambian, hay que reprogramarlos.

**431 NOMBRE MON.** Cambio del nombre de la moneda del país.

Edita el nombre de la moneda utilizada, según el modo de edición alfanumérica.



**410 SIST. MONED.** *Cambio del sistema de moneda utilizado por la máquina.*

Seleccione entre las siguientes opciones, según el modo de edición de opciones:  
Rotativos (o Hopper)  
Tubos (devolvedores de tubo)

**411 DEVOLVEDORES** *Programación del número de devolvedores instalados.*

Introduzca el número de devolvedores instalados en el sistema de monedas según el modo de edición numérica.

**412 MONEDAS ENTR.** *Programación de la admisión y el valor de las monedas de entrada.*

Para cada uno de los códigos de moneda del selector (1 a 31), elija si es admitido o no, según el método de edición de opciones.  
Si se elige que un código sea admitido, se puede modificar el valor de la moneda de ese código, según el modo de edición numérica.

**413 MONEDAS DEV.** *Programación del valor de las monedas de los devolvedores.*

Para cada uno de los devolvedores instalados, se programa el valor de la moneda de cada devolvedor, según el modo de edición numérica.

**414 CLASIF. MON.** *Programación del destino de las monedas (a los devolvedores o a la hucha).*

Para cada uno de los códigos de moneda del selector (1 a 31), seleccione a qué devolvedor debe dirigirse la moneda según el modo de edición de opciones.  
Cuando se selecciona un devolvedor, la máquina pide un destino alternativo para las monedas para el caso de que ese devolvedor esté lleno. Si no quiere destinarlas a otro devolvedor, elija la hucha.

**415 MAX./MIN. DEV.** *Programación del mínimo y máximo número de monedas en cada devolvedor.*

NOTA: Si la cantidad de monedas programada supera el nivel de los detectores de los devolvedores, éstos prevalecerán sobre la programación a la hora de detectar agotados o llenado.

Según el modo de edición numérica, introduzca la cantidad mínima de monedas que debe haber en cada devolvedor (cuando llegue a este número mínimo, la máquina mostrará el mensaje de «AGOTADO CAMBIO»).

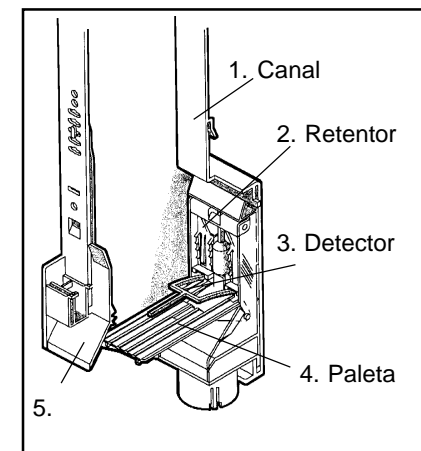
Según el modo de edición numérica, introduzca la cantidad máxima de monedas que debe haber en cada devolvedor (cuando llegue a este número máximo, la máquina desviará las monedas al destino alternativo programado en la función **414 CLASIF. MON.**).

Si usted programa como máximo o mínimo 0 monedas, se deshabilita el control de la contabilidad.

Si ha programado algún mínimo, según el modo de edición de opciones elija si ignora los detectores de agotado.

**3.2 - Módulo de extracción.  
Funcionamiento**

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



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




**3.4.- Expositor de producto**


Accionando el gatillo **G** liberará el expositor para facilitar su apertura y acceder a los expositores de producto y etiquetas.

El expositor se extrae hacia arriba para poder cambiar lo que desee.

Una vez terminada la operación cierre el expositor presionando para que el gatillo vuelva a fijarlo a la puerta.

 **227 CAMBIO AUTO.** *Programación de la recuperación automática.*

Programación del valor por debajo del cual y estando en multiventa, se recupera el dinero sobrante de una compra, automáticamente. En pantalla aparece AUTO-REC=0000.

 **228 FICHA EDAD** *Programa la activación del control de acceso.*

Utilice el modo de edición de opciones para elegir entre:


- LIBRE - Si no esta activa ninguna opción admite monedas normalmente y la ficha es rechazada siempre.
- RF – No admite el uso de la ficha. No admite monedas mientras no se activa la máquina con el mando.
- TOKEN - No admite monedas mientras no se introduce la ficha. Una vez introducida la ficha esta es enviada a la “V” y admitirá las monedas.

La ficha solo se admite cuando el crédito es 0.

- RF+TOKEN - No admite monedas mientras no se introduce ficha o se activa la maquina con el mando. La ficha solo se admite si el crédito es 0 y no se ha activado la maquina con el mando.

En las tres opciones la máquina deja de admitir monedas cuando cobra, recupera o entra en funciones Si desea que el control de acceso se active sólo a un determinado horario utilice la función 537.

## Programación de selecciones


 **300 CANALES/SEL.** *Asocia canales a selecciones (la venta de productos de esa selección se irá haciendo de manera rotativa entre los canales asociados). Máximo de 5 canales por selección.*

ASOCIAR: Pulse una selección y la pantalla le indicará sus canales asociados. Para asociar un nuevo canal a esa selección, pulse el detector de «agotado producto» del interior del canal o teclee el número del canal y la tecla de RECUPERACIÓN.


LIBERAR: Pulse una selección y la pantalla le indicará sus canales asociados. Para liberar cualquier canal asignado a una selección, pulse el detector de «agotado producto» del interior del canal o teclee el número de canal y la tecla de RECUPERACIÓN.

Si intenta asociar a una selección un canal con precio distinto al suyo, la pantalla le mostrará «PRECIO DIFERENTE» y no podrá asociarlo.

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










 **301 COD. FAM./PROD.** *Programación de códigos de familia y producto.*

Programación de los códigos de familia y producto para cada selección. Esta función permite asignar dos números, de 0 a 255, a cada selección y facilita el tratamiento informático de los datos de las contabilidades.

 **303 PROMOCIONES** *Programa una selección para que, al efectuar una venta, regale un producto de otros canales. Máximo de 5 canales por selección.*

Tras pulsar la selección deseada introduzca, mediante el modo de edición numérica, el número de productos que se deben vender antes de regalar una extracción.

Los canales de regalo se programan de la misma forma que la función **300 CANALES/SEL.**

	<b>201 PRECIOS</b>	<i>Programación de precios por cada selección.</i>
Pulse la selección e introduzca, por medio de la edición numérica, el nuevo precio. Para programar otra selección, púlsela y repita los pasos. Pulse RECUPERACIÓN para terminar.		
	<b>202 COPIA PRECIO</b>	<i>Asigna un precio a varias selecciones.</i>
Programa un precio según el modo de edición numérica. Pulse las selecciones que quiera programar con ese precio.		
	<b>204 PRECIO UNICO</b>	<i>Asigna un precio único a todas las selecciones.</i>
Programa un precio según el modo de edición numérica. Este precio se asigna a todas las selecciones.		
	<b>205 PRECIOS TARJ.</b>	<i>Programación del precio a aplicar en ventas efectuadas mediante tarjeta pre-pago.</i>
Programa los precios de la misma manera que en la función <b>301</b> .		
	<b>220 VENTA LIBRE</b>	<i>Coloca la máquina en modo venta libre, es decir, expende de todas las selecciones gratuitamente.</i>
Seleccione la opción según el modo de edición de opciones (A o B para decidir y D para validar).		
	<b>221 MULTIVENTA</b>	<i>Coloca a la máquina en modo multiventa.</i>
Mediante el modo de edición de opciones, elija si quiere o no que la máquina permita efectuar varias ventas antes de recuperar el cambio.		
	<b>223 CREDITO MAX</b>	<i>Programación del crédito máximo.</i>
Programación del crédito máximo admitido por la máquina. Este no puede ser mayor de 50000 unidades base. Al entrar en la función aparece el mensaje MX-CR*1000=0000, se podrá programar un valor máximo de 0050.		
	<b>224 SOBREPRECIO</b>	<i>Programación del sobreprecio.</i>
Programación del modo de venta de la máquina. Permite seleccionar si se quiere sobreprecio o no, y el valor del mismo. Al entrar a la función, aparece el mensaje SOBREPRECIO= (SI/NO), en el caso de seleccionar SI, posteriormente aparece el mensaje SOBREPRECIO 0000, que permite programar el valor del sobreprecio		
	<b>226 CAMBIO MAX</b>	<i>Programación del cambio máximo.</i>
Programación de cambio máximo. Aparece el mensaje MX-CAMBIO=0000, permite programar la máxima cantidad a dar en un cambio o devolución.		




### 4.1- ¿Qué es programación?

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

Hay dos modos de programar la máquina:

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

### 4.2 - ¿Con qué se programa?

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

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

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

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

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

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





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

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

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

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

**A Avanza al siguiente carácter de la lista.**

**B Retrocede al anterior carácter de la lista**

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

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

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

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

Por ejemplo, para escribir la palabra “gracias”, siga los siguientes pasos:

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

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

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

Pulse entonces la tecla RECUPERACIÓN para finalizar la operación.

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

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

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

## 4.3 - Menú Básico



### 4.3.1 - Acceso y manejo del Menú Básico

El Menú Básico contiene una serie de funciones de su máquina que, por su uso frecuente, están agrupadas y tienen un acceso rápido y sencillo.













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

	<b>150 PROD. NO VEND.</b>	<i>Producto no vendido por selección.</i>
Pulse la selección deseada. Aparece el nº de unidades no vendidas de esa selección al haberse agotado el producto y, posteriormente, el dinero que habrían supuesto esas ventas.		
	<b>160 REC. TURNO</b>	<i>Recaudación por turno de trabajo.</i>
La pantalla muestra el importe de las ventas realizadas durante el turno (programado por la función <b>560 TURNOS</b> ).		
	<b>171 BOR. CONT.</b>	<i>Borrado de las contabilidades.</i>
Pulsando la tecla D, borrará las contabilidades de la máquina, exceptuando las de los devolvedores.		
	<b>174 BOR. CONT. DEV.</b>	<i>Borrado de las contabilidades de los devolvedores.</i>
Pulsando la tecla D, borrará las contabilidades de los devolvedores.		
	<b>180 Z/TOTAL VENTAS</b>	<i>Visualización de contabilidad perpetua de total de ventas.</i>
La función muestra el número de unidades vendidas y el importe recaudado desde la última inicialización (función <b>099 INICIALIZACION</b> ). Esta contabilidad no se borra con la función <b>171 BOR. CONT.</b> Sólo es posible inicializando la máquina.		
	<b>182 Z/REC. TURNO</b>	<i>Visualización de contabilidad perpetua de recaudación por turno de trabajo.</i>
La función muestra el importe recaudado por ese turno desde la última inicialización (función <b>099 INICIALIZACION</b> ). Esta contabilidad sólo se borra inicializando la máquina.		
	<b>183 Z. D. EN CAJA</b>	<i>Importe no borrrable existente en caja o hucha.</i>
	<b>184 Z. D. EN DEV.</b>	<i>Importe no borrrable existente en los devolvedores.</i>
	<b>185 Z. D. D. MANO</b>	<i>Contabilidad no borrrable del importe descargado manualmente de cada devolvedor.</i>
	<b>186 Z. D. NO DADO</b>	<i>Contabilidad no borrrable del importe no dado por cada devolvedor.</i>
	<b>187 Z. D. TARJETA</b>	<i>Contabilidad no borrrable de la recaudación obtenida mediante tarjetas prepago.</i>
	<b>188 Z. D. REC. TARJ.</b>	<i>Contabilidad no borrrable de la recaudación obtenida en la recarga de tarjetas prepago.</i>
	<b>189 Z. D. BILLETES</b>	<i>Contabilidad no borrrable del importe existente en la hucha del lector de billetes</i>
Aparecen en pantalla los datos solicitados de la contabilidad perpetua de la máquina (acumulado desde la última inicialización).billetes.		



 <b>098 VER REGISTRO</b>	<i>Sirve para ver el registro de incidencias.</i>
Se presenta en pantalla una lista con las incidencias que le han ocurrido a la máquina, con la fecha y hora. Reservado al Servicio Técnico.	
 <b>099 INICIALIZACION</b>	<i>Borra toda la memoria: programaciones y contabilidades; recupera los valores programados al salir de fábrica.</i>
Sólo con acceder a la función se procede a la inicialización de la máquina. Al terminar, la máquina pregunta si quiere hacer una configuración automática de los canales instalados. Elija Sí o No según el modo de edición de opciones (A o B para decidir y D para validar).	

## Contabilidades

 <b>110 DINERO SEL.</b>	<i>Importe de las ventas por cada selección.</i>
 <b>113 UNIDAD SEL.</b>	<i>Total de unidades vendidas por cada selección.</i>
Pulse la selección deseada y la pantalla le mostrará el importe de esa selección. Pulse una nueva selección para seguir comprobando los importes.	
 <b>120 TOTAL DINERO</b>	<i>Importe total de las ventas.</i>
 <b>121 TOTAL UNIDAD</b>	<i>Cantidad total de unidades vendidas.</i>
La pantalla muestra el importe total de las ventas realizadas.	
 <b>141 DIN. EN CAJA</b>	<i>Importe existente en la caja o hucha.</i>
 <b>142 DIN. EN DEV.</b>	<i>Importe existente en todos los devolvedores.</i>
 <b>143 MON. EN DEV.</b>	<i>Nº de monedas existentes en cada devolvedor.</i>
Aparecen en pantalla los datos solicitados	
 <b>145 DIN. D. MANO</b>	<i>Importe descargado manualmente de los devolvedores.</i>
 <b>146 DIN. NO DADO</b>	<i>Importe no dado por cada devolvedor.</i>
 <b>147 DIN. TARJETA</b>	<i>Recaudación obtenida mediante tarjetas prepago.</i>
 <b>148 DIN. BILLETES</b>	<i>Recaudación obtenida en recarga de tarjetas prepago.</i>
 <b>149 DIN. BILLETES</b>	<i>Importe existente en la hucha del lector de billetes.</i>
Aparecen en pantalla los datos solicitados.	

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

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

**Nota:** La programación de la máquina depende directamente de los elementos incorporados, es posible que determinadas funciones no aparezcan en la pantalla de su máquina.

Por ejemplo, es posible que las máquinas que no tengan sistema de devolución no muestren las funciones relacionadas con los devolvedores.

### 4.3.2 - Configuración del Menú Básico

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

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



## 4.4 - Programación general de cualquier función

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

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

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

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

Los niveles son los siguientes:



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



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



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

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

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

## Acciones

**001 DESCARGA DEV.** *Ejecuta el vaciado del devolvedor elegido.*

Una vez dentro de la función, mantenga pulsada la tecla con la letra correspondiente al devolvedor deseado hasta vaciarlo. Repita con los otros devolvedores.

**003 DESC.MAN.DEV.** *Introduce en la contabilidad el número de monedas descargadas manualmente de los devolvedores.*

**004 LLEN.MAN.DEV.** *Introduce en la contabilidad el número de monedas cargadas manualmente de los devolvedores.*

Según el método de edición numérica introduzca el número de monedas (no importes) correspondientes al devolvedor mostrado en pantalla y pulse RECUPERACIÓN para validar la cantidad y pasar a otro devolvedor.

**005 EXTR. N MONED.** *Extrae un número determinado de monedas.*

Pulse la tecla del devolvedor a vaciar y a continuación, según el modo de edición numérica, introduzca el número de monedas que desea extraer.

**010 ENV.DAT.IMPR.** *Envía datos a la impresora.*

Envía un listado de los datos de contabilidades a la salida RS-232-C en formato ASCII con líneas de 40 columnas. Esta función se activa automáticamente al conectar el cable de la impresora en la salida RS-232-C (configuración de RS-232-C en la función **482 CONF. RS-232**). Más información en el manual del kit de impresora.

**013 ENV.DAT.MODEM** *Envía datos al módem.*

Origina una llamada al centro de recogida de datos por medio del módem, según la programación de la función **483 CONF. MODEM**. Más información en el kit correspondiente.

**020 ENC/APG.PANEL** *Activa o desactiva la iluminación del panel fotográfico (si su máquina posee iluminación).*

Accediendo a la función, si el panel estaba apagado se enciende y viceversa. Esta función no es operativa si se ha programado la función de programación de hora de encendido y apagado de panel (**533 ON/OFF ILUM**).

**030 PRUEBA MAQ.** *Prueba de la máquina sin contabilizar las ventas.*

La máquina se sitúa en el modo de prueba. En pantalla aparece el mensaje "--PRUEBA--". En este modo se pueden realizar ventas de forma normal pero no se contabilizan dichas ventas. ATENCIÓN: Sí se actualizan las contabilidades de los devolvedores.

**096 IMPR. REGIST.** *Imprime el registro de incidencias de la máquina*

Envía por RS-232 un listado del registro (en formato ASCII eliminando espacios).

Conecte el cable de la impresora a la salida RS-232C, y posteriormente acceder a la función. La máquina presenta en pantalla el mensaje ASCII>PRINT, durante la impresión.