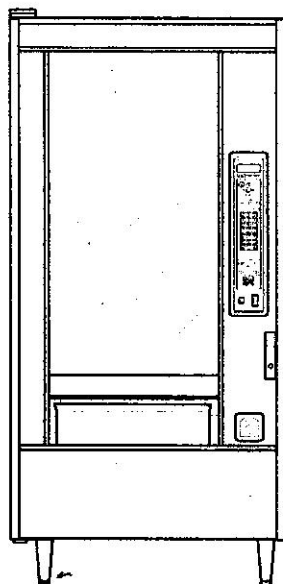


1670085

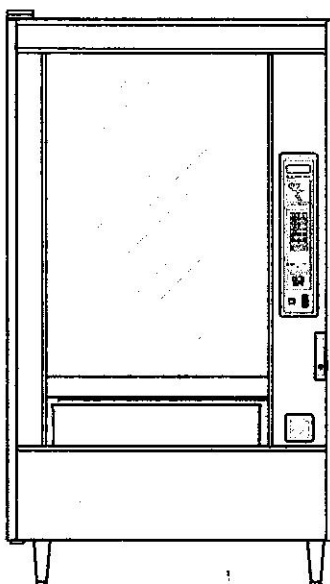
Models 167, 168, 457, 458, 764, 765, 784, 787



Snack Center 1, 2, 3, 4 and Refreshment Center 2



168, 457, 765



167, 458, 764



784, 787

Справочник по программированию

CMS

**PARTS
and
SUPPORT**

The Right Part, Right Now

CRANE

MERCHANDISING SYSTEMS™ A Crane Co. Company

CMS PARTS & SUPPORT

12955 Enterprise Way

Bridgeton, Missouri 63044-1200 USA

(314) 298-3500 / (800) 621-7278

www.CraneMS.com

1670085

Copyright© 7-03

СОДЕРЖАНИЕ

Получение доступа к функции супервайзера.....	9
Изменение кода доступа супервайзера.....	9
Введение кода бесплатных продаж.....	10
Присвоение кода для просмотра данных без открытия двери машины.....	10
Блокировка функциональных ключей кнопок панели управления.....	11
Установка принтера или опции получения данных (DEX).....	12
Выбор скорости принтера (Функция, используемая только для принтера).....	12
Выбор языка.....	13
Выбор механизма монетоприемника.....	13
Выбор механизма купюроприемника.....	14
Выбор устройства считывания карт.....	16
Выбор денежных опций.....	16
Установка функции “Приз” (“Winner”).....	19
Просмотр или установка конфигурации машины.....	20
Идентификация полок машины.....	21
Установка температуры (Модуль используется только супервайзером).....	21
Установка спаренных / одиночных моторов полок.....	22
Установка конфигурации - молотый или растворимый кофе.....	23
Установка размера чашек.....	23
Установка конфигураций горячих напитков.....	25
Установка времени промывания резервуаров.....	26
Установка основных опций системы “SureVend”.....	27
Установка защитной функции “Anti-Jackpot” системы “SureVend”.....	28
Установка опции возмещения денег.....	28
Просмотр версии программного обеспечения.....	29
Установка времени.....	29
Установка даты.....	29
Установка времени Приостановленных продаж.....	30
Установка времени Бесплатных продаж.....	30
Установка времени Продаж со скидкой.....	30
Изменение интервала времени.....	31
Выбор текущих сообщений.....	33
Выбор сообщения о нерабочем состоянии машины.....	33
Выбор сообщения для бесплатных продаж.....	33
Изменение сообщений на дисплее.....	34
Выдача монет.....	36
Установка цен.....	37

Просмотр архивных данных о продажах	38
Три способа просмотра данных	38
Просмотр данных об оплаченных продажах.....	39
Просмотр данных о продажах, оплаченных с помощью карточек.....	39
Просмотр данных о продажах с применением жетонов.....	39
Очистка всех не архивных данных.....	40
Очистка только данных об оплаченных продажах.....	40
Просмотр суммы денег в монетоприемнике.....	40
Просмотр суммы денег в купюроприемнике.....	41
Просмотр данных о бесплатных продажах по периодам	41
Просмотр данных о продажах со скидкой по периодам.....	42
Просмотр данных о бесплатных продажах.....	42
Просмотр данных функции "Приз".....	43
Просмотр данных о времени.....	43
Просмотр данных о неоплаченных продажах.....	45
Просмотр количества пробных продаж.....	45
Просмотр номера машины.....	45
Просмотр данных системы "SureVend".....	46
Тест на совершение продаж и сверка кредита.....	47
Тестирование дисплея.....	47
Тестирование моторов.....	48
Просмотр статуса подключения моторов по полкам.....	49
Тестирование помпы.....	50
Промывка смешивающих резервуаров.....	50
Тестирование выдачи чашки и тестирование переключателей.....	50
Тестирование бака для заваривания кофе.....	51
Тестирование взбивателя(ей).....	51
Тестирование системы "SureVend".....	52
Загрузка данных в PDCD (Переносное устройство для записи данных).....	53
Установка опций бесплатных продаж.....	53
Просмотр диагностических сообщений.....	54

**Алфавитный указатель
процедуры программирования**

Б

Бесплатные продажи, код.....	10
Бесплатные продажи, сообщение.....	33
Блокировка.....	11

В

Время, установка.....	29
Время продажи с использованием:	
Скидок.....	30
Бесплатных продаж.....	30
Приостановленных продаж.....	30
Время промывки.....	26

Г

Горячие напитки.....	25
----------------------	----

Д

Дата, установка.....	29
Денежные опции, выбор.....	16

К

Конфигурация машины, просмотр или установка.....	20
Купороприемник, выбор.....	14

М

Монетоприемник, выбор.....	13
----------------------------	----

Н

Нерабочее состояние машины.....	33
---------------------------------	----

П

Принтер, установка.....	12
“Приз”.....	19
Полки, идентификация.....	21
Программное обеспечение, версия.....	29
Просмотр данных без открытия двери машины, присвоение кода.....	10
Просмотр данных SureVend.....	46
Промывание.....	26

Р

Размер чашек.....	23
-------------------	----

С

Сообщения:	
Бесплатные продажи.....	33
Нерабочее состояние.....	33
Текущие.....	33
Супервайзер, код/функции.....	9

У

Установка опций “SureVend”.....	27
Устройство считывания карт, выбор.....	16

Я

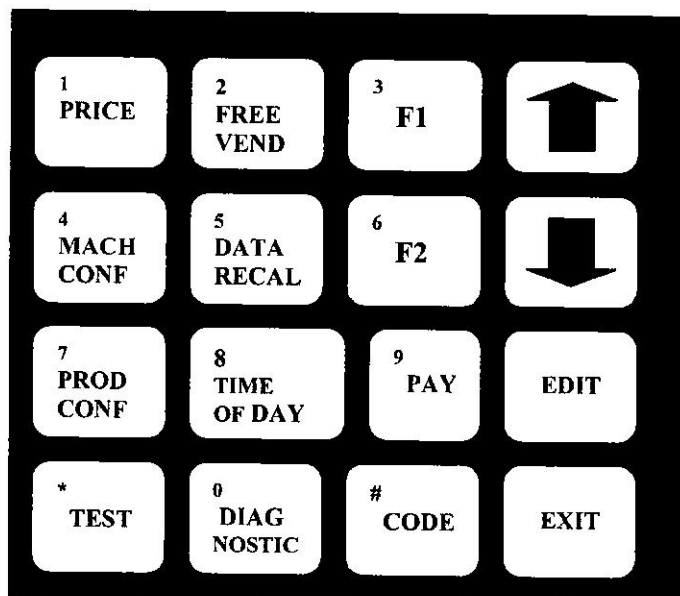
Язык, выбор.....	13
------------------	----

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

Введение

Как запрограммировать Вашу машину?

Некоторые настройки, тесты и операции по обслуживанию управляются компьютером. Кнопки на панели управления и панели выбора регулируют эти операции.



ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ



ПАНЕЛЬ ВЫБОРА

Дисплей

Экран с 10-значными сообщениями на нем выполняет две функции в машине и обозначен в данном справочнике как “дисплей”:

1. Он показывает выбор сделанный покупателем и сумму кредита, имеющегося в машине, а также сообщения о готовности, обслуживании и текущую дату.
2. Он обеспечивает выдачу информации и обратную связь с оператором.



Функциональные кнопки

Каждая кнопка на панели управления может выполнять до 3-х различных задач:



Другие кнопки

Кнопки ПЕРЕМЕЩЕНИЯ (MOVEMENT) на панели управления позволяют Вам перемещаться внутри определенных функций программирования и вперед-назад между функциями. Чтобы понять как данные кнопки позволяют передвигаться, изучите описание на следующей странице.



Кнопки со стрелками “вверх” и “вниз” –это ваши “ноги”, которые позволяют Вам перемещаться вверх и вниз по списку задач. Эти кнопки позволяют Вам перейти от одного шага к другому в процедуре программирования.

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

EDIT

Кнопка “Активизировать” или “Выбор”. Она “открывает дверь” к получению дополнительной информации и позволяет Вам начать программирование, когда Вы находитесь внутри определенной функции. Иногда, данная кнопка используется в качестве переключателя для того, чтобы дать Вам выбор в задачах в процессе программирования.

EXIT

Эта кнопка означает “Выход”. Нажав ее один или более раз Вы перейдете в начало функции программирования или вернетесь к исходному основному (StandBy) сообщению на дисплее.

Последнее:

Когда Вы видите слово ПРОДОЛЖИТЬ в конце функции, это означает, что кнопка EXIT должна быть нажата столько раз, пока Вы не вернетесь к исходному сообщению на дисплее.

Кнопки Панели Управления

Каждая кнопка на панели управления выполняет одну или более задач. Нижеприводимое описание кнопок даст Вам общее представление об их работе:

**1
PRICE**

Кнопка “Цена”. Нажмите эту кнопку, чтобы попасть в функцию установки цены. Вы можете видеть максимальные и минимальные цены, используемые машиной, а также изменить цены для всей машины, отдельной полки или индивидуальной секции полки.

**2
FREE VEND
INSERT**

Кнопка “Бесплатные продажи”. Нажмите эту кнопку, чтобы выбрать функцию бесплатных продаж.

**3
F1**

Нажмите эту кнопку, чтобы увидеть температуру в ячейке или номер версии программного обеспечения.

**4
MACHINE
CONFIG**

Кнопка “Конфигурация машины”. Нажмите эту кнопку, чтобы:

- Выбрать язык для сообщений
- Осуществить выбор монетоприемника, купюроприемника, устройства считывания карт и других опций.
- Выбрать опцию денежных параметров
- Установить параметры для функции “Приз”

**5
DATA RECALL
DELETE**

Кнопка “Вызов данных”. Нажмите эту кнопку для просмотра общей суммы и количества продаж, произведенных всей машиной, отдельной полкой в машине, индивидуальной секцией полки.

6

F2

Нажмите эту кнопку, чтобы:

- Загрузить данные из машины в Ваше переносное устройство для записи данных (PDCP) **ИЛИ**
- Установить скорость принтера (Baud Rate), зависящую от типа устройства, используемого Вами.

7

**PRODUCT
CONFIG.**

Кнопка "Конфигурация продукта". Нажмите эту кнопку, чтобы:

- Установить конфигурацию машины
- Определить статус подключения полок
- Установить функции для горячих напитков
- Осуществить установку парных / одиночных моторов
- Установить время промывки миксера
- Установить "SureVend"

8

**TIME
OF DAY**

Кнопка "Время". Нажмите эту кнопку, чтобы:

- Установить время и дату
- Установить интервалы времени для приостановленных, бесплатных продаж и продаж со скидкой.
- Выбрать сообщение на дисплее
- Изменить сообщение

9

PAY

Нажмите эту кнопку, чтобы заплатить одну или более монет из механизма монетоприемника.

0

DIAGNOSTICS

Данная кнопка позволяет Вам определить любые неполадки или условия, которые могут привести машину к нерабочему состоянию.

*

TEST

Кнопка "Тест". Нажмите эту кнопку, чтобы:

- Выполнить тест продаж
- Протестировать различные функции машины
- Протестировать дисплей

#

CODE

CLEAR

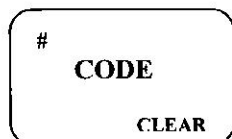
Кнопка "Код". Нажмите эту кнопку, чтобы:

- Ввести функцию Супервайзера
- Изменить код доступа Супервайзера
- Заблокировать/разблокировать доступ к функциям машины

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТУПА К ФУНКЦИИ СУПЕРВАЙЗЕРА

1. Нажмите



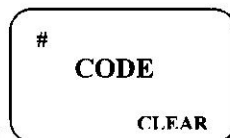
Дисплей показывает: **ENTER CODE** (ВВЕДИТЕ КОД). Вы должны ввести 4-х значный цифровой код супервайзера в течение 6 секунд, чтобы получить доступ.

ПРИМЕЧАНИЕ

Новая машина содержит следующий установленный производителем код "0000".

Когда Вы введете нужный код, Вы услышите два сигнала и увидите надпись **UNLOCKED** (РАЗБЛОКИРОВАННО) на дисплее. Через некоторое время надпись исчезнет и машина вернется к исходному сообщению на дисплее.

2. После появления исходного сообщения, нажмите



, затем



Теперь Вы можете выполнять различные функции супервайзера.

ИЗМЕНЕНИЕ КОДА ДОСТУПА СУПЕРВАЙЗЕРА

1. Следуйте шагам, описанным в разделе "ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТУПА К ФУНКЦИИ СУПЕРВАЙЗЕРА".

2. Нажимайте



пока дисплей не покажет **SUPER XXXX**. Значок "X" обозначает текущий код супервайзера. Используйте кнопки с цифрами для ввода нового кода.

ВНИМАНИЕ

Если Вы ввели новый код, Вы должны быть уверены, что у Вас сохранилась письменная запись нового введенного кода. Получить доступ к функции супервайзера Вы не сможете никаким другим способом.

3. ПРОДОЛЖИТЬ.

ВВЕДЕНИЕ КОДА БЕСПЛАТНЫХ ПРОДАЖ

1. Следуйте шагам, описанным в разделе “ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТУПА К ФУНКЦИИ СУПЕРВАЙЗЕРА”.

2. Нажимайте



пока дисплей не покажет **FREEXXXX**. Значок “X” обозначает текущий код бесплатных продаж. Используйте кнопки с цифрами для ввода нового кода. Данный код используется в типах машин с функцией “СВОБОДНО С КЛЮЧОМ”. Если код иной, чем “0000”, то код должен быть введен только после того, как ключ в замке повернут, для того, чтобы стала возможной одна бесплатная продажа.

3. ПРОДОЛЖИТЬ.

ПРИСВОЕНИЕ КОДА ДЛЯ ПРОСМОТРА ДАННЫХ БЕЗ ОТКРЫТИЯ ДВЕРИ МАШИНЫ

Если соответствующий не нулевой код введен, можно посмотреть данные о продажах, произведенные всей машиной, отдельной полкой или секций полки не открывая двери машины.

1. Следуйте шагам, описанным в разделе “ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТУПА К ФУНКЦИИ СУПЕРВАЙЗЕРА”.

2. Нажимайте



пока на дисплее не появится надпись **NRXXXX**. Значки “X” обозначают текущий присвоенный код. Используйте кнопки с цифрами для ввода нового кода, если это требуется.

3. ПРОДОЛЖИТЬ .

БЛОКИРОВКА ФУНКЦИОНАЛЬНЫХ КЛЮЧЕЙ КНОПОК ПАНЕЛИ УПРАВЛЕНИЯ

1. Следуйте шагам, описанным в разделе “ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТУПА К ФУНКЦИИ СУПЕРВАЙЗЕРА”.

2. Нажмите



пока дисплей не покажет надпись **#.LOCKED** (ЗАБЛОКИРОВАННО) или **#.UNLOCKED** (РАЗБЛОКИРОВАННО). Знак “решетка” # это первый из функциональных ключей, который может быть заблокирован или разблокирован. Чтобы увидеть статус блокировки функциональных ключей кнопок, нажмите на этот ключ на кнопке.

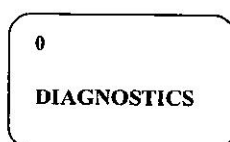
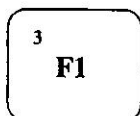
3. Нажмите



, чтобы выбрать между “заблокировать” и “разблокировать”. Если кто-либо другой, кроме супервайзера попытается войти в заблокированную функцию кнопки, дисплей выдаст сообщение **LOCKED** (ЗАБЛОКИРОВАННО).

ПРИМЕЧАНИЕ

Следующие функциональные кнопки не могут быть заблокированы:



4. ПРОДОЛЖИТЬ .

УСТАНОВКА ПРИНТЕРА ИЛИ ОПЦИИ ПОЛУЧЕНИЯ ДАННЫХ (DEX)

1. Следуйте шагам, описанным в разделе “ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТУПА К ФУНКЦИИ СУПЕРВАЙЗЕРА”.

2. Нажимайте



пока дисплей не выдаст следующее:

PRINTER означает, что данные будут напрямую направляться на принтер.

-ИЛИ-

DEXONLY означает, что данные остаются в памяти машины, после того, как они будут загружены в переносное устройство для записи данных.

-ИЛИ-

DEX+CLR означает, что все “не архивные” данные очищаются после того, как они будут загружены в переносное устройство для записи данных.

-ИЛИ-

NR DEX (Это функция DEX, которая будет использоваться в будущем)

3. Нажмите

EDIT

, чтобы сделать выбор между предлагаемыми вариантами.

4. ПРОДОЛЖИТЬ .

ВЫБОР СКОРОСТИ ПРИНТЕРА (BAUD RATE) (ФУНКЦИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ТОЛЬКО ДЛЯ ПРИНТЕРА)

**BAUD
RATE**

Скорость передачи данных, выраженная в байтах за 1 сек.
Ваш принтер может получать данные с определенной скоростью . Вы должны определить эту скорость для Вашего принтера.

1. Нажмите

⁶

F2

Одно из следующих появиться на дисплее:

BAUD 1200, BAUD 2400, BAUD 4800, BAUD 9600

2. Нажмите

EDIT

пока соответствующая Вашему типу принтера скорость не отразиться на дисплее.

3. ПРОДОЛЖИТЬ .

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

ВЫБОР ЯЗЫКА

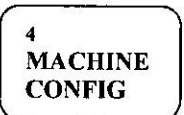
1. Нажмите . Будет показан текущий язык, используемый дисплеем. Нажмите  для выбора желаемого языка.

Вы можете выбрать следующие:

ENGLISH, DEUTSCH, FRANCAIS, ESPANOL, PORTUGUES, SWEDISH, NEDERLANDS или **FINISH.**

2. ПРОДОЛЖИТЬ.

ВЫБОР МЕХАНИЗМА МОНЕТОПРИЕМНИКА

1. Нажмите , затем нажимайте  пока текущий механизм

монетоприемника не появится на дисплее. Нажмите , чтобы выбрать желаемый механизм монетоприемника.

Вы можете выбрать следующие: **DUMB MECH, MOV MECH, EXEC MECH** или **NO MECH.**

2. Перейдите к разделу “ВЫБОР ДЕНЕЖНЫХ ОПЦИЙ”, стр16, чтобы настроить механизм монетоприемника под Ваши условия.

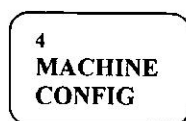
ПРИМЕЧАНИЕ

В зависимости от выбора типа механизма монетоприемника, некоторые опции могут не появляться на дисплее.

3. ПРОДОЛЖИТЬ.

ВЫБОР МЕХАНИЗМА КУПЮРОПРИЕМНИКА

1. Нажмите



, затем нажимайте



пока одно из следующих не появится:

NO DBV

- Купюры не будут приняты или же не установлен механизм купюроприемника (Вы можете выйти из этой функции).

SER.1.2.5.10.20

- Выбран последовательный механизм купюроприемника. Купюры достоинством \$1, \$2, \$5, \$10 и \$20 будут приняты. Используйте описание МЕТОДА ВЫБОРА КУПЮРЫ, приведенный ниже, для настройки достоинства купюр, которые будут приниматься.

MDB.1.2.5.10.20

- Выбран стандартный MDB (Multi Drop Bus) механизм купюроприемника, который принимает купюры достоинством \$1, \$2, \$5, \$10 и \$20. Используйте описание МЕТОДА ВЫБОРА КУПЮРЫ, приведенный ниже, для настройки достоинства купюр, которые будут приниматься.

МЕТОД ВЫБОРА КУПЮРЫ :

Стандартные купюры достоинством \$1, \$2, \$5, \$10 и \$20 вводятся для использования путем нажатия цифр 1, 2, 5, 6 или 7 соответственно, чтобы отразить на дисплее какие из купюр будут приняты.

MDB <*>

Подключен и действует MDB механизм купюроприемника, который принимает нестандартные купюры (купюры достоинством 100, 200, 500, 1000, 2000) или жетоны. Нажмите



, чтобы вывести список купюр.

См. "РАБОТА СО СПИСКОМ КУПЮР". См. "ПЕРВОНАЧАЛЬНАЯ УСТАНОВКА НЕСТАНДАРТНОГО МЕХАНИЗМА КУПЮРОПРИЕМНИКА".

ПЕРВОНАЧАЛЬНАЯ УСТАНОВКА НЕСТАНДАРТНОГО МЕХАНИЗМА КУПЮРОПРИЕМНИКА:

Подсоедините купюроприемник, выберите MDB в окне выбора механизма купюроприемника. Сначала появиться стандартный **MDB.1.2.5.10.20** экран. Выйдите из экрана установки механизма купюроприемника нажатием кнопки. Теперь информация о достоинстве купюр собрана из купюроприемника. Введите заново экран выбора механизма купюроприемника и появиться экран с нестандартным механизмом купюроприемника **MDB <*>**.

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

РАБОТА СО СПИСКОМ КУПЮР:

Пользуйтесь кнопками  и  для просмотра списка купюр.

1.1.00 ON

- Используйте кнопку , чтобы принять (ON) или не принять (OFF) данную купюру.

- Используйте кнопку , чтобы передвинуться на исходное положение на экране.

1. = Путь 1 устройства купюроприемника. Каждая купюра имеет свой путь.

1.1.00 ON - 1.00 = Стоимость купюры
ON= \$1.00 купюра будет принята.

1.1.00 OFF - OFF= \$1.00 купюра не будет принята

TKN – Жетоны (то же самое, что купоны)

PULSE DBV

- Пульсирующий механизм купюроприемника примет купюру достоинством в \$1.

2. Нажмите  для выбора желаемой опции.

3. Перейдите к разделу ВЫБОР ДЕНЕЖНЫХ ОПЦИЙ, стр 16, чтобы настроить механизм купюроприемника под Ваши условия.

ПРИМЕЧАНИЕ

4. В зависимости от Вашего выбора типа механизма купюроприемника некоторые опции могут не появляться на экране.

5. ПРОДОЛЖИТЬ .

ВЫБОР УСТРОЙСТВА СЧИТЫВАНИЯ КАРТ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока текущее устройство считывания карт не появится на дисплее.

Нажмите  для выбора желаемого устройства.

2. Ваш возможный выбор: **NO CARD**, **DUMB CARD** или **MDB CARD**.

3. Перейдите к разделу “ВЫБОР ДЕНЕЖНЫХ ОПЦИЙ”, стр 16, чтобы настроить устройство считывания карт под Ваши условия.

ПРИМЕЧАНИЕ

В зависимости от выбора типа устройства считывания карт, некоторые опции могут не появляться на экране.

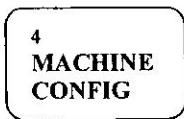
4. ПРОДОЛЖИТЬ .

ВЫБОР ДЕНЕЖНЫХ ОПЦИЙ

В зависимости от того, какие денежные устройства Вы выбрали, могут быть выбраны определенные опции.

Данная функция позволяет:

- Установить критерии размена
- Установить опцию “СНИЖАЕМЫЙ ОСТАТОК” (“DECLINING BALANCE”)
- Установить принятие денег при наличии недостатка в размене
- Установить опции переплаты за продукт
- Установить опцию отправления последней купюры в купюроприемник
- Установить опцию “REVALUE” для устройства считывания карт

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока на дисплее не появится надпись

CHANGE X.XX (РАЗМЕН).

X.XX обозначают максимальную денежную стоимость монеты или купюры, которые могут быть разменяны без осуществления покупки.

Примеры:

CHANGE 0.00 - Обязательная продажа. Размен без покупки не производится.

CHANGE 0.25 - Размен возможен без осуществления покупки для монет достоинством в 5, 10 и 25 центов.

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

CHANGE 1.00

-Монеты и купюры достоинством в \$1 будут разменяны без осуществления покупки. Монеты в 5, 10 и 25 центов также принимаются к размену.



2. Нажмите до тех пор пока одна из следующих опций не появится на дисплее:

3. ACC< \$\$X.XX - Принять любую купюру достоинством \$X.XX или менее. Удерживать последнюю вставленную купюру, которая соответствует или превышает максимальную цену, в протяжном механизме. (Это обычная установка).

-ИЛИ-

4. ACC.STK X.XX -Принять любую купюру достоинством \$X.XX или менее. При такой установке последняя вставленная купюра моментально отправляется в купюроприемник.

5. Пример: Если денежная установка ACC.STK 1.00 и максимальная цена \$1.50. При такой установке вторая купюра достоинством \$1 будет моментально отправлена в купюроприемник.

6. Нажмите  для выбора желаемого результата.

7. Денежная установка "X.XX" имеет две цели:

- а) Денежная установка "X.XX" говорит машине, что купюра или монета с таким достоинством (денежной стоимостью) должна быть принята машиной, даже если в монетоприемнике недостаточно размена, чтобы покрыть все возможные выплаты.

Например, введите 1.00. Таким образом машина примет \$1 купюру или монету, даже если имеется менее, чем \$1 для размена. Введение 5.00 говорит машине принять пять, даже если имеется менее, чем \$5 размен и т.д.

ПРИМЕЧАНИЕ

Это может привести к тому, что покупатель недополучит сдачу.

Введение 0.00 означает, что купюры и монеты будут приняты только, если достаточно размена, чтобы покрыть их.

- б) Денежная установка "X.XX" говорит машине на сколько много допускается покупателю переплатить за покупку. Покупатель недополучит сдачу, когда возникнет переплата.

Пример:

Для установки \$0.25: Если в машине нет размена, а покупатель вставил купюру \$1, покупатель может купить продукт за \$0.75, даже если размен не будет выдан. Покупатель недополучит сдачу. В нормальном режиме покупка не авторизуется до тех пор, пока вся сдача не будет выплачена.

Введение 0.00 означает, что продажа одобряется только, когда верная сумма сдачи может быть возвращена.(запрет переплаты).

8. Нажмите



пока дисплей не покажет **LOW.MSG X.XX**. Дисплей покажет **USE EXACT CHANGE (ИСПОЛЬЗУЙТЕ ТОЧНУЮ СУММУ)**

когда сумма, находящегося в наличии размена в монетоприемнике падает ниже денежной установки "X.XX". Введите стоимость, используя кнопки с цифрами.

Например, если на дисплее установлено **LOW.MSG.1.00**, сообщение

USE EXACT CHANGE появляется, когда сумма размена в монетоприемнике менее, чем \$1.

9. Нажмите



пока одно из следующих сообщений не появится на дисплее:

"СНИЖАЕМЫЙ ОСТАТОК"

Данная функция позволяет осуществлять несколько продаж одновременно до тех пор, пока не будет нажата кнопка выдачи сдачи.

10. **DECLINE.ON** - Допускается более, чем одна покупка с использованием установки "Снижаемый остаток"

-ИЛИ-

11. **DECLINE.OFF** - Снижаемый остаток не применяется.

12. Нажмите



для выбора желаемой установки.

13. Нажмите



пока на дисплее не появится:

14. **REVALUE.ON** - Данная установка позволяет зачислить сумму, причитающуюся покупателю на его карту.

15. **REVALUE.OFF** - Сумма кредита не может быть перечислена на карту покупателя.

16. Нажмите



для выбора желаемой установки.

17. ПРОДОЛЖИТЬ .

УСТАНОВКА ФУНКЦИИ “ПРИЗ” (“WINNER”)

“ПРИЗ” Данная функция позволяет покупателю получить бесплатно покупку на заранее установленном интервале. Вы можете выбрать интервалы и полки для установки функции “Приз”.

1. Нажмите  , затем  пока не появится одна из следующих установок:

2. **WINNER OFF** Функция “Приз” не действует.

-ИЛИ-

3. **WIN XXX** Функция “Приз” используется на определенных интервалах, которые определены знаками “XXX”.

4. Нажмите  для выбора желаемой установки.

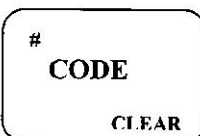
5. Если Вы выбрали **WINNER OFF** Вы можете выйти из данной функции.

6. На дисплее **WIN XXX**. Знаки XXX обозначают количество продаж, которые должны произойти для возникновения одной **призовой** продажи. Например, интервал установлен на 50. Это означает, что приз возникает через каждые 50 продаж, т.е. каждая 51 продажа - призовая. Пользуясь кнопками с цифрами, введите интервал от 10 до 9999.

7. Нажмите  . На дисплее появиться * ----- . Знаки тире определяют какие полки используются для призовых продаж. Нажмите кнопку с соответствующей буквой, чтобы установить полку, нажмите кнопку еще один раз, чтобы убрать полку. Например, нажав кнопки А, С и Е на дисплее появиться : **A-C-E----** . Это означает, что полки А, С и Е используются для функции “Приз”.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ:

Нажмите  , чтобы установить “Приз” на всех полках машины.

Нажмите  , чтобы убрать установку “Приз” на всех полках машины.

ПРИМЕР:

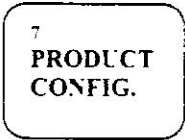
Если Вы хотите установить "Приз" на всех полках, за исключением полок **E** и **F**, сделайте следующее:

- а. Нажмите . На дисплее появятся буквы от **A** до **F** вместо тире.
- б. Нажмите "**E**" и "**F**". На дисплее вместо букв **E** и **F** появятся знаки тире.

ПРОСМОТР ИЛИ УСТАНОВКА КОНФИГУРАЦИИ МАШИНЫ

(Данную функцию можно посмотреть в любое время, но установлена она может быть только в модуле супервайзера).

1. Убедитесь, что Вы правильно ввели код супервайзера. Нажмите



Одна из следующих конфигураций появиться на дисплее:

CNF.0SNACK (Машина с установкой всех возможных полок)

CNF.1CHLLD (Машина для охлажденных закусок)

CNF.2CAN (Машина с баночной ячейкой)

CNF.3CH.CAN (Машина для охлажденных закусок с баночной ячейкой)

CNF.4FOOD (Любая машина с модулем холодильника- включая секцию охлажденных закусок)

CNF.5FRZN (Любая машина с модулем замороженных продуктов- включая секцию охлажденных закусок)

CNF.6NDL (Модель 451 –машина для приготовления лапши)

7.OUTDOOR (Машина, устанавливаемая вне помещений)

2. Нажмите  пока нужная конфигурация не появиться на дисплее.

БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ когда Вы выбираете конфигурацию машины, поскольку выбор неверной конфигурации затронет последующие настройки машины и может создать проблемы.

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

ИДЕНТИФИКАЦИЯ ПОЛОК МАШИНЫ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока на дисплее не появиться следующее:

A.B.C.D.E.F.G.H.J. Этот экран говорит нам о том, что все полки машины (A-J) имеются в наличии для осуществления продаж. Если какая-либо из полок отсутствует, то вместо буквы на дисплее будет пустое место.

2. Нажмите соответствующую букву, чтобы отобразить или удалить ее на дисплее.

ПРИМЕЧАНИЕ

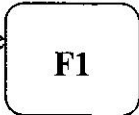
Не идентифицированные полки не появятся на дисплее при осуществлении диагностики.

УСТАНОВКА ТЕМПЕРАТУРЫ (МОДУЛЬ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ТОЛЬКО СУПЕРВАЙЗЕРОМ)

1. Если Ваша машина снабжена холодильным модулем и выбрана соответствующая конфигурация,

Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет +/- +66° F.

Это означает, что текущая температура установлена на +66° F.

2. Нажмите  для установки увеличения температуры

Нажмите  для установки уменьшения температуры.

3. Нажмите  чтобы изменить установки ° F и ° C.

4. ПРОДОЛЖИТЬ .

УСТАНОВКА СПАРЕННЫХ/ОДИНОЧНЫХ МОТОРОВ ПОЛОК

Два мотора могут быть электрически соединены друг с другом, для того, чтобы обеспечить одновременное вращение и применяются для продажи продукта, имеющего широкие размеры.

В некоторых случаях Вам может понадобиться подсоединить или разъединить harness (провода) от определенных моторов. Смотрите Справочник по Установке для большей информации.

ПРИМЕЧАНИЕ: Мотор с четным номером (0, 2, 4...) может быть подсоединен только к мотору с нечетным номером (1,3,5...).

1. Нажмите  , затем  пока на дисплее не появится **CLPMTRS**.

2. Нажмите букву, соответствующую букве полки, где Вы собираетесь установить спаренные моторы или нажмите  для установления спаренных моторов на полке **A**, затем нажмите  , чтобы перейти к нужной полке.

СОЕДИНЕНИЕ СМЕЖНЫХ МОТОРОВ:

- Дисплей показывает **+A.+A.+A.+A.** Это означает, что на полке с буквой **A** все соседние моторы (0, 1, 2 и 3...) являются спаренными. **ПРИМЕЧАНИЕ:** + и A показывают расположение моторов от 0 до 9.
- На **ПАНЕЛИ УПРАВЛЕНИЯ** нажмите **ЧЕТНЫЙ** номер мотора из пары, которую Вы хотите соединить между собой. В нашем примере, чтобы разъединить моторы 0 и 1 между собой, нажмите "0". Дисплей теперь покажет: **A.A.+A.+A.+A.**

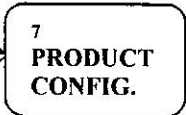
СОЕДИНЕНИЕ НЕ СМЕЖНЫХ МОТОРОВ:

- Отсоедините мотор(ы), находящиеся между двумя, которые Вы хотели бы соединить между собой. Получите консультацию как это лучше сделать в Справочнике по Установке. Дисплей показывает **A.A.+ .A.+A.+A.** Это означает, что на **A** полке соседние моторы 0 и 1 **НЕ** соединены между собой, 2 соединен с 5, 6 соединен с 7. и 8 соединен с 9. **ПРИМЕЧАНИЕ:** + и A показывают расположение моторов от 0 до 9. Если мотор не подсоединен или отсутствует (3 и 4 в нашем примере), его место на дисплее будет пустым.
- На **ПАНЕЛИ УПРАВЛЕНИЯ** нажмите четный номер мотора из пары, которую Вы хотите соединить/ разъединить между собой. Например, чтобы разъединить моторы 2 и 5, нажмите 2. Знак +, показывающий номер мотора 2 измениться на "C". Имейте ввиду, что в паре моторов, соединенных между собой, левый мотор должен быть **ЧЕТНЫМ**.

3. ПРОДОЛЖИТЬ .

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

УСТАНОВКА КОНФИГУРАЦИЙ МОЛОТЫЙ ИЛИ РАСТВОРИМЫЙ КОФЕ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока на дисплее не появится или

J = FB.0.4.6.8.9

-ИЛИ-

J = FD.0.4.6.8.9

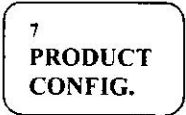
FB означает машину с конфигурацией “молотый кофе”, **FD** означает машину с конфигурацией “растворимый кофе”.

2. Нажмите  , чтобы сделать выбор между двумя конфигурациями.

Убедитесь, что Вы выбрали верную конфигурацию для Вашей машины.

3. ПРОДОЛЖИТЬ .

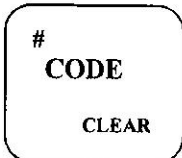
УСТАНОВКА РАЗМЕРА ЧАШЕК

1. Нажмите  , затем  пока на дисплее не появится **CUP=XOZ**.

“X”- текущий размер чашки, с установленным для него временем подачи ингредиентов.

2. Нажмите  , чтобы сделать выбор размера чашек в 5, 7, 8 и 9 унций (**OZ**). При выборе размера с помощью переключателя на дисплее появится **CUP?XOZ**.

Вопросительный знак означает, что Вы можете выбрать заводские установки времени подачи ингредиентов для нового размера (“X”) чашки, или Вы можете загрузить заводские установки для уже существующего размера. Чтобы это сделать, нажмите и удерживайте кнопку

 . На дисплее моментально появиться надпись **CLEARING**, затем два звуковых сигнала и надпись **FINISHED**. Смотрите нижеприводимые таблицы заводских установок времени подачи ингредиентов.

3. ПРОДОЛЖИТЬ .

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

Заводские установки времени подачи ингредиентов (Машина с конфигурацией “молотый кофе”)

Ингредиенты	Время подачи (секунды) / размер чашки			
	5 OZ	7 OZ	8 OZ	9 OZ
Кофе	2.60	2.70	2.90	3.40
Крепкий кофе (добавить к вышеустановленному времени)	0.25	0.30	0.30	0.20
Вода для кофе	4.30	5.00	5.90	6.40
Сахар	1.70	1.60	1.80	2.10
Сахар-дополнит. (добавить к вышеустановленному времени	0.35	0.60	0.60	0.60
Сливки	0.35	0.40	0.55	0.65
Сливки-дополнит. (добавить к вышеустановленному времени)	0.15	0.15	0.10	0.15
Шоколад	2.60	2.90	3.40	3.80
Шоколад-дополнит. (добавить к вышеустановленному времени	0.30	0.35	0.65	0.65
Вода для шоколада	8.65	10.20	12.00	13.00
Время заваривания	3.00	3.00	3.00	3.00
Время заваривания –дополнит.(добавить к вышеустановленному времени)	2.00	2.00	2.00	2.00
Время работы помпы	8.00	9.00	10.00	11.00

Заводские установки времени подачи ингредиентов (Машина с конфигурацией “растворимый кофе”)

Ингредиенты	Время подачи (секунды) / размер чашки			
	5 OZ	7 OZ	8 OZ	9 OZ
Кофе	1.00	1.10	1.50	1.90
Крепкий кофе (добавить к вышеустановленному времени)	0.25	0.30	0.30	0.35
Вода для кофе	6.80	8.00	9.45	10.25
Сахар	1.70	1.60	1.80	2.10
Сахар-дополнит. (добавить к вышеустановленному времени	0.35	0.60	0.60	0.60
Сливки	0.35	0.40	0.55	0.65
Сливки-дополнит. (добавить к вышеустановленному времени)	0.15	0.15	0.10	0.15
Шоколад	2.60	2.90	3.40	3.80
Шоколад-дополнит. (добавить к вышеустановленному времени	0.30	0.35	0.65	0.65
Вода для шоколада	8.65	10.20	12.00	13.00

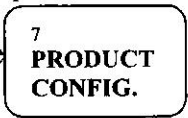
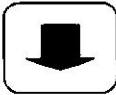
Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

УСТАНОВКА КОНФИГУРАЦИЙ ГОРЯЧИХ НАПИТКОВ

Убедитесь, что размер чашек, выбранных Вами на этапе “Установка размера чашек” стр. 22, соответствует размеру чашек в действительности применяемых для Вашей машины.

В машине “Refreshment Center” программирование горячих напитков базируется на концепции “семейство”. В меню имеется выбор кофе: J0 (черный кофе), J1(кофе с сахаром) и т.д. Все конфигурации в “семействе” кофе группируются под “0”. Аналогично, конфигурации для кофе - эспрессо группируются под цифрой “4”, а кофе- капучино под цифрой “6”.

Процедура установки конфигураций горячих напитков одинакова для каждого “семейства”. Таким образом, приводимый ниже пример продемонстрирует как установить конфигурацию для молотого кофе, “0”.

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока на дисплее не появится: **J=FB.0.4.6.8.9.**
2. Нажмите 0. Дисплей покажет 0=ON. Это подтверждает, что выбор сделан для “0”.
3. Нажмите  Дисплей покажет 0.PROD 2.70. Это означает, что время подачи сухого продукта для “0” составляет 2.70 секунд. Если выбрана другая конфигурация, “0” будет заменен на выбранную цифру. Если требуется, введите новое время подачи.
4. Нажимайте  для перехода от одного экрана к другому:

0.PROD+	Просмотр и изменение установок крепкого кофе
0.WTR	Просмотр и изменение установок времени подачи воды
0.STP	Просмотр и изменение времени заваривания продукта
0.STP+	Просмотр и изменение времени заваривания крепкого кофе
0.AIR	Просмотр и изменение времени работы помпы
0.SUG	Просмотр и изменение установок времени подачи сахара
0.SUG+	Просмотр и изменение установок времени подачи дополнит. сахара
0.LTR	Просмотр и изменение установок времени подачи сливок
0.LTR+	Просмотр и изменение установок времени подачи дополнит. сливок

0.WHP XXX Нажмите для просмотра и изменения установок взбивателя следующим образом:

ON - Напиток взбивается автоматически, если не нажата J

OFF - Напиток не взбивается, пока не нажата J

РАЗЛИЧИЯ:

При выборе другого продукта не все установки будут представлены. Примеры: машина с конфигурацией “растворимый кофе” не будет иметь установку для заваривания, выбор “8” (только чашка) не имеет установок, выбор “9” (шоколад) имеет установки только для времени подачи продукта и воды. В дополнении к опции взбивателя, выбор “6” (капучино) покажет только следующую установку:

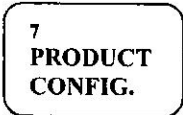
- 6.RATIO 14** Просмотр и установка коэффициента отношения шоколада к кофе. Коэффициент, установленный заводом-производителем -14, который означает, что 14% напитка составляет шоколад, 86% -кофе.

ВОЗМОЖНОСТИ:

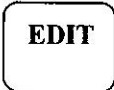
- а. В любом из предыдущих дисплеев, Вы можете нажать  чтобы протестировать данную установку.
- б. В любом из предыдущих дисплеев, Вы можете нажать * или # (на панели выбора) , чтобы просмотреть установки времени подачи для другого
Например, нажав # , когда на дисплее 0WTR, Вы сможете просмотреть установки времени выдачи для 4WTR. Это легкий путь перехода от одной конфигурации к другой не заходя сначала в экран J=FB.0.4.6.8.9.

5. ПРОДОЛЖИТЬ .

УСТАНОВКА ВРЕМЕНИ ПРОМЫВАНИЯ РЕЗЕРВУАРОВ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока на дисплее не появится RINSE XX.

“XX” – текущее выбранное время (в часах), установленное для промывания смешивающих резервуаров после последней продажи горячего напитка.

2. Нажмите  для выбора количества часов промывания резервуаров , которое необходимо Вам.

3. ПРОДОЛЖИТЬ .

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

УСТАНОВКА ОСНОВНЫХ ОПЦИЙ СИСТЕМЫ "SUREVEND"

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока на дисплее не появится одна из следующих опций:

SURE.V OFF Выберите данную опцию, если Вы не хотите пользоваться системой SureVend.
SURE.V ON Действует опция SureVend

Нажмите  , чтобы сделать выбор между этими опциями. Если Вы выбрали опцию **SURE.V OFF** , Вы закончили работу со всеми функциями системы SureVend. В ином случае перейдите к следующему шагу.

2. Нажимайте  пока на дисплее не появится одна из следующих опций:

OPT'N SURE.V Если в системе SureVend имеется какой-либо сбой, машина вернется к своей нормальной оперативной функции, идя в обход технических особенностей системы SureVend.

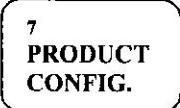
MUST SURE.V Если в системе SureVend имеется какой-либо сбой, возникший в основных Секциях продаж (кроме секции для жвачек & леденцов), машина выйдет временно из строя, пока сбой не будет устранен.

3. ПРОДОЛЖИТЬ.

УСТАНОВКА ЗАЩИТНОЙ ФУНКЦИИ "ANTI-JACKPOT" СИСТЕМЫ "SUREVEND"

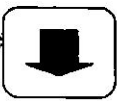
Программируемая функция Anti-Jackpot защищает от непредвиденного обмана системы SureVend, определенными формами вмешательства. Условие "неудачной продажи" в системе SureVend возникает, когда поступление продукта не обнаружено и деньги покупателя восстановлены или возвращены. Если определенное (программируемое пользователем) количество "неудачных продаж" возникнет, машина либо вернется к своей нормальной рабочей функции, либо выйдет из рабочего состояния (в зависимости от того, какая опция была выбрана Вами на этапе "Установка основных опций системы SureVend, стр 27).

Такое состояние сохранится в течение установленного количества минут, чтобы "отбить интерес" у возможного вора продолжать оставаться рядом с машиной.

1. Нажмите  , затем нажимайте  , пока на дисплее не появится : **ANTI@XX**

"XX"- количество "неудачных продаж", которые произошли до того, как система SureVend вышла из рабочего состояния на определенное количество минут.

2. Введите число "неудачных продаж", пользуясь цифрами на панели управления. Ввод 00 сделает данную функцию не действующей).

3. Нажмите  . Дисплей показывает **AJP.TMR XXM**. "XX"- количество минут, в течение которых система SureVend остается в нерабочем состоянии после возникновения условия anti-jackpot.

4. Введите количество минут, пользуясь цифрами на панели управления. Ввод 99 сохранит систему SureVend в нерабочем состоянии до момента ее сервисного обслуживания.

5. ПРОДОЛЖИТЬ .

УСТАНОВКА ОПЦИИ ВОЗМЕЩЕНИЯ ДЕНЕГ

В случае возникновения "неудачной продажи", деньги покупателя могут быть ему возвращены или же кредит покупателя может быть восстановлен в машине для получения возможности сделать другой выбор.

1. Нажмите  , затем нажимайте  , пока на дисплее не появится одно из следующего.

FAIL=CASH Это означает, что покупатель автоматически получит возмещение в случае, если продажа продукта не состоится.

FAIL=CRDT Это означает, что кредит покупателя будет восстановлен в машине при условии "неудачной покупки", позволяя тем самым сделать покупателю другой выбор. Дополнительно, покупатель может нажать кнопку возврата денег для получения возмещения.

2. Нажмите  , чтобы сделать выбор между этими двумя вариантами.

3. ПРОДОЛЖИТЬ .

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

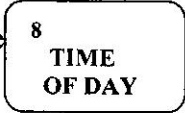
ПРОСМОТР ВЕРСИИ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

1. Нажмите **F1**, затем нажимайте  пока на дисплей не покажет **VER XXXXXX**.

“XXXXXX” –номер текущей версии программного обеспечения.

2. ПРОДОЛЖИТЬ .

УСТАНОВКА ВРЕМЕНИ

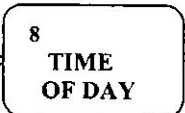
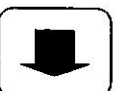
1. Нажмите . Дисплей покажет **TIME HH.MM**. “HH.MM”-время в 24-часовом формате.
2. Введите текущее время, пользуясь цифрами на панели управления.

ПРИМЕЧАНИЕ

9:00 утра вводится с нулем впереди, т.е. **0900**; **9:00** вечера вводится как **21:00**.

3. ПРОДОЛЖИТЬ .

УСТАНОВКА ДАТЫ

1. Нажмите  и нажимайте  пока дисплей не покажет **MM/DD/YY X**.

“MM”-месяц, “DD”-число, “YY”- год и “XX”- номер дня недели.

2. Введите текущий месяц, число и год, пользуясь кнопками с цифрами. Номер дня недели будет высчитан машиной автоматически, базируясь на введенной Вами дате. Например, нажмите следующие цифры, чтобы ввести Июнь 22, 2001: **0,6,2,2,0,1**. Во время ввода даты знак “X” изменится на знак тире (-) пока Вы не закончите ввод месяца, числа и года.

Не вводите номер дня недели самостоятельно!

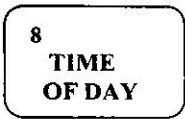
3. Нажмите  чтобы перейти от формата MM/DD к формату DD/MM и обратно.

ВНИМАНИЕ!

Первым днем недели является Воскресение, соответственно Понедельник-второй день недели.

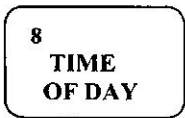
4. ПРОДОЛЖИТЬ .

УСТАНОВКА ВРЕМЕНИ ПРИОСТАНОВЛЕННЫХ ПРОДАЖ

1. Нажмите , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **INHIB—**.
 2. Следуйте процедуре “ИЗМЕНЕНИЕ ИНТЕРВАЛА ВРЕМЕНИ” (стр. 30) как примеру для установки периода времени приостановленных продаж.
-

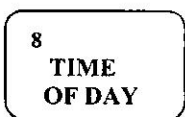
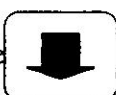
УСТАНОВКА ВРЕМЕНИ БЕСПЛАТНЫХ ПРОДАЖ

Бесплатные продажи могут осуществляться до четырех раз в день.

1. Нажмите , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **FREEV—**.
 2. Следуйте процедуре “ИЗМЕНЕНИЕ ИНТЕРВАЛА ВРЕМЕНИ” (стр. 30) как примеру для установки периода времени бесплатных продаж.
-

УСТАНОВКА ВРЕМЕНИ ПРОДАЖ СО СКИДКОЙ

Продажи могут осуществляться со скидками до четырех раз в день.

1. Нажмите , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **DISCT—**.
2. Следуйте процедуре “ИЗМЕНЕНИЕ ИНТЕРВАЛА ВРЕМЕНИ” (стр. 30) как примеру для установки периода времени продаж со скидкой.

8

**TIME
OF DAY**

ИЗМЕНЕНИЕ ИНТЕРВАЛА ВРЕМЕНИ

Каждый из специальных периодов продаж может быть установлен Вами до четырех раз в день.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если два или более из этих периодов времени совпадают, то период с наивысшим приоритетом будет иметь превосходство над другими.

Порядок старшинства следующий:

ПРИОСТАНОВЛЕННЫЕ БЕСПЛАТНЫЕ СО СКИДКОЙ

Например, если период продаж со скидкой установлен до окончания срока действия периода приостановленных продаж, то период со скидкой не вступит в действие, пока не закончится период действия приостановленных продаж.

Процедура корректировки интервала времени почти одинакова для интервалов ПРИОСТАНОВЛЕННЫХ продаж, БЕСПЛАТНЫХ продаж и продаж СО СКИДКОЙ. Есть одно отличие для интервала продаж СО СКИДКОЙ и мы покажем это в нашем примере. Допустим, Вы только что закончили УСТАНОВКУ ВРЕМЕНИ ПРОДАЖ СО СКИДКОЙ. Шаг 1 возвращает Вас туда, где Вы остановились:

1. Дисплей показывает **DISCT----**. Нажмите номер временного интервала, который Вы хотите изменить или  , чтобы изменить временной интервал 1 (для нашего примера мы используем интервал 1).
2. Дисплей показывает **1.DISCT ON** или **1.DISCT OFF**. Данный экран показывает используется или не используется интервал 1 (нашего примера) в работе. Нажмите  , чтобы поменять условие интервала.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если Вы сделаете интервал действующим (ON) —он должен быть отредактирован. Вы можете отредактировать интервал сейчас, затем отключить его (OFF) до установки другого времени.

3. Нажмите  . Дисплей показывает **1.DISCT X**. "X"- процент скидки, установленный для данного периода. Введите процент скидки в размере 25% пользуясь кнопками с цифрами. (Допускается размер скидки от 0% до 99%).Машина применит 25% скидку к каждой цене, округляя цену до ближайших 5 центов (или до любой самой мелкой монеты, принимаемой машиной).
4. Нажмите  . Дисплей покажет **1.STRT X.XX**. "X.XX"-текущее установленное время начала действия периода . Введите новое время начала действия (в 24-часовом формате) для данного интервала. Чтобы ввести 3ч:30мин дня, введите 1530.

5. Нажмите  . Дисплей показывает 1.STOP X.XX. "X.XX"-текущее установленное время окончания действия периода. Введите новое время окончания действия (в 24-часовом формате) для данного интервала. Для ввода 6:00мин вечера, введите 1800. Теперь Вы установили скидку в размере 25%, которая действует с 15:30 до 18:00.

6. Нажмите  . Дисплей показывает 1.@----- . Знаки тире означают дни недели . в течение которых данный интервал времени действует. Нажатие кнопок с цифрами от 1 до 7 позволит ввести номер дня или отменить установленный день. Например, нажмите "2", "4", "6". Теперь дисплей показывает 1.@-M-W-F-. Данный интервал со скидкой действует только в Понедельник (Monday-"M"), Среду (Wednesday-"W") и Пятницу (Friday-"F").

7. Нажмите  . Дисплей показывает *----- . Знаки тире означают полки, задействованные в данном интервале. Нажмите соответствующую букву на кнопке, чтобы ввести в действие полку, нажмите букву еще раз, чтобы отменить ввод. Например, нажав A, C и E, на дисплее появится следующее: A-C-E—, означающее, что все секции полок A, C и E задействованы для данного интервала.

Нажмите

*
TEST

, чтобы задействовать все полки машины; нажмите

*
CODE

CLEAR

чтобы отменить действие на всех полках.

8. Нажмите  . Дисплей показывает 1.MESG OFF или 1.MESG X "OFF" —означает, что не выбрано сообщение на дисплее, и "X"— означает номер сообщения на дисплее, установленного для данного интервала. Нажмите номер сообщения, пользуясь кнопками с цифрами от 1 до 8, которое Вы хотите вывести на дисплее. Чтобы изменить сообщение, нажмите и следуйте процедуре, описанной в разделе "ИЗМЕНЕНИЕ СООБЩЕНИЙ НА ДИСПЛЕЕ" (стр 32).
Нажмите "0", чтобы отменить сообщение на экране для данного временного интервала.

EDIT

9. ПРОДОЛЖИТЬ.

ТЕКУЩИЕ СООБЩЕНИЯ

Сообщения, которые появляются на дисплее в течение нормального периода продаж, когда нет сбоев в работе машины. «STANDBY MESSAGES»

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

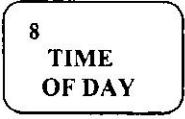
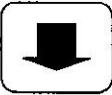
ВЫБОР ТЕКУЩИХ СООБЩЕНИЙ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока на дисплее не появится **STANDBY XX**.

“XX”- означают номер действующего сообщения, выбранного в качестве текущего. Два знака тире означают, что выбрано сообщение, установленное заводом-производителем.

2. Для того, чтобы выбрать сообщение, просто нажмите соответствующий номер (от 0 до 8).
Чтобы появилось сообщение, установленное заводом, нажмите 0.
3. Выбранное сообщение (за исключ. установленного заводом) можно изменить. Чтобы это сделать, нажмите  и далее следуйте процедуре, описанной в разделе ИЗМЕНЕНИЕ СООБЩЕНИЙ НА ДИСПЛЕЕ (стр 34).
4. ПРОДОЛЖИТЬ.

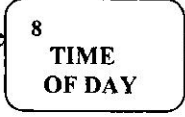
ВЫБОР СООБЩЕНИЯ О НЕРАБОЧЕМ СОСТОЯНИИ МАШИНЫ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока на дисплее не появится **SERVICE XX**.

“XX”- означают номер действующего сообщения о нерабочем состоянии машины. Два знака тире означают, что выбрано сообщение, установленное заводом-производителем.

2. Для того, чтобы выбрать сообщение, просто нажмите соответствующий номер (от 0 до 8).
Чтобы появилось сообщение, установленное заводом, нажмите 0.
3. Выбранное сообщение (за исключ. установленного заводом) можно изменить. Чтобы это сделать, нажмите  и далее следуйте процедуре, описанной в разделе ИЗМЕНЕНИЕ СООБЩЕНИЙ НА ДИСПЛЕЕ (стр 34).
4. ПРОДОЛЖИТЬ.

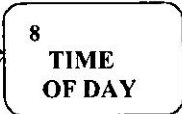
ВЫБОР СООБЩЕНИЯ ДЛЯ БЕСПЛАТНЫХ ПРОДАЖ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока на дисплее не появится **FREEVEND XX**.

“XX”- означают номер действующего сообщения, установленного для функции бесплатных продаж в машине.

2. Для того, чтобы выбрать сообщение, просто нажмите соответствующий номер (от 0 до 8).
Чтобы появилось сообщение, установленное заводом, нажмите 0.
3. Выбранное сообщение (за исключ. установленного заводом) можно изменить. Чтобы это сделать, нажмите  и далее следуйте процедуре, описанной в разделе ИЗМЕНЕНИЕ СООБЩЕНИЙ НА ДИСПЛЕЕ (стр 34).
4. ПРОДОЛЖИТЬ.

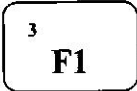
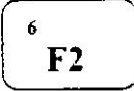
ИЗМЕНЕНИЕ СООБЩЕНИЙ НА ДИСПЛЕЕ

1. Нажмите  и нажимайте  пока дисплей не покажет **EDIT MSG'S**.

Нажмите номер сообщения, которое Вы хотите изменить. **MESSAGE X** появится на дисплее (X- означает номер сообщения, выбранного Вами).

2. Нажмите  . Текст сообщения появляется на экране. Первая буква в сообщении "мигает".

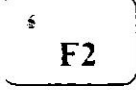
3. Чтобы посмотреть сообщение, нажмите  . Сообщение в виде "бегущей строки" выйдет на экран. Чтобы остановить "бегущую строку", нажмите  .

4. Чтобы изменить сообщение, на место "мигающего" знака введите соответствующий знак либо напрямую, либо используйте клавиши  и  , чтобы выбрать нужный знак из набора знаков.

Пользуйтесь кнопками со стрелкой, чтобы придать контрастность различным знакам. Смотрите объяснения специальных кнопок и набора знаков на следующей странице.

БЫСТРЫЙ СПОСОБ ВВОДА

Вместо просматривания всего списка знаков для введения буквы, которой нет на панели, введите букву, находящуюся ближе к той, которую Вы хотите ввести; затем идите к нужной букве.

Пример: Если Вы хотите ввести L, сначала нажмите  , затем нажмите  .

шесть раз. L теперь появиться на дисплее.

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

ЗНАК В КОНЦЕ СООБЩЕНИЯ

Это наиболее важный знак в Вашем сообщении, потому что он говорит машине об окончании сообщения. Если Вы не будете использовать этот знак, Ваше сообщение сменится набором нулей. Этот знак может быть выбран или из существующего набора знаков, или путем прямого ввода.



ВВОД СООБЩЕНИЙ

Большинство знаков на панели управления имеют специальную цель- помощь в создании и редактировании Ваших сообщений.

1
PRICE

Вводит букву R вместо
“мигающего” знака

2
FREE VEND

Вводит интервал(пропуск)
вместо “мигающего” знака

INSERT

4
MACHINE
CONFIG

Вводит букву S вместо
“мигающего” знака

5
DATA RECALL

Удаляет текущий знак и
убирает интервал

DELETE

7
PRODUCT
CONFIG.

Вводит букву T вместо
“мигающего” знака

CODE

Удаляет текущий знак и
оставляет интервал

CLEAR

8
TIME
OF DAY

Повторяет букву слева от
“мигающего” знака

9
PAY

Вводит специальный
знак в конце сообщения,
который указывает на
конец сообщения

EDIT

Пролистывает сообщения, 10 знаков (1 экран) одновременно.



Проходят по тексту сообщения вперед и назад, 1 знак за раз.

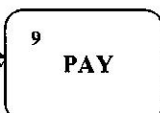
3
F1

6
F2

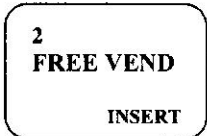
Проходят по списку знаков вперед и назад, 1 знак за раз.
Смотрите список знаков на следующей странице.

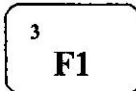
0					
1	A	K	U	{	
2	B	L	V	}	
3	C	M	W	#	
4	D	N	X	P	
5	E	O	Y	+	
6	F	P	Z	-	
7	G	Q	(пропуск)	/	
8	H	R	-	.	
9	I	S	\$	<	
	J	T	.	/	
					> ? @ 

ВЫДАЧА МОНЕТ

1. Нажмите . Если выбран механизм MDB, дисплей покажет **PAY 123**.

2. Нажмите . MDB механизм заплатит монету из туба 1.

Нажмите . MDB механизм заплатит монету из туба 2.

Нажмите . MDB механизм заплатит монету из туба 3.

3. Чтобы непрерывно выдавать монеты, удерживайте соответствующую кнопку.

4. ПРОДОЛЖИТЬ.

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

УСТАНОВКА ЦЕН

1. Нажмите . Дисплей показывает **** 2.50 .25**. Этот дисплей показывает max и min цены, установленные в машине. В примере max цена \$2.50 и min \$0.25
2. Введите цены, пользуясь одним из следующих методов:

УСТАНОВИТЬ ОДНУ ЦЕНУ ДЛЯ ЦЕЛОЙ МАШИНЫ

- a. Нажмите . Дисплей показывает ****X.XX**. Введите цену, пользуясь кнопками с цифрами. Ко всем секциям машины теперь установлена данная цена.

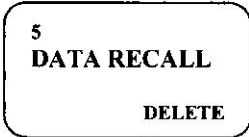
УСТАНОВИТЬ ОДНУ ЦЕНУ ДЛЯ ЦЕЛОЙ ПОЛКИ

- a. Нажмите букву (A-J), соответствующую полке, для которой вы хотите установить цену. Дисплей показывает **B*X.XX.YY**. Этот дисплей показывает max (X.XX) и min (.YY) цены, установленные для полки B.
- b. Нажмите . Дисплей показывает **B*X.XX**. Введите цену, пользуясь кнопками с цифрами. Ко всем секциям полки теперь установлена данная цена.
- c. Нажмите другую букву, или , чтобы установить цену для следующей полки.

УСТАНОВИТЬ ЦЕНУ ДЛЯ ОТДЕЛЬНОЙ СЕКЦИИ

- a. Нажмите номер секции полки, где вы собираетесь установить цену (Например: B1). Дисплей показывает **B1 X.XX**. Введите цену, пользуясь кнопками с цифрами. Цена теперь установлена для отдельной секции.
- d. Нажмите другую букву, или , чтобы установить цену для следующей секции полки.

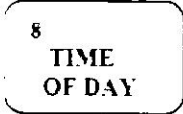
ПРОСМОТР АРХИВНЫХ ДАННЫХ О ПРОДАЖАХ

1. Нажмите . Дисплей показывает **NRS XX.XX**. "XX.XX"- цифра в долларах и центах, показывающая общую сумму продаж в целом по машине. Это архивные данные о продажах, которые не подлежат очистке и всегда показаны как общая сумма всех продаж, произведенных машиной.
2. Нажмите . Дисплей показывает **NR X**. "X"- общее количество продаж, произведенных всей машиной. Это архивные данные о продажах, которые не подлежат очистке и всегда показаны как общее количество всех продаж, произведенных машиной.
3. ПРОДОЛЖИТЬ.

ТРИ СПОСОБА ПРОСМОТРА ДАННЫХ

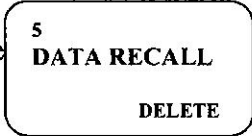
Сумма и количество оплаченных продаж можно посмотреть тремя различными способами: В целом по всей машине, по полкам и отдельным секциям.

Первый экран, содержащий данные о продажах, показывает продажи в целом по всей машине.

- Для просмотра данных по полкам машины, нажмите соответствующую букву полки, которую Вы хотите увидеть. Затем вы можете нажимать  и  для просмотра данных для всех рабочих полок машины.
- Для просмотра данных для каждой индивидуальной секции полки, нажмите соответствующую букву и номер секции, которую Вы хотите увидеть. Затем вы можете нажимать  и  для просмотра данных для всех рабочих секций машины.
- Если осуществляется просмотр данных по секциям машины, нажмите чтобы посмотреть дату и время последней продажи, произведенной данной секцией машины. 

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

ПРОСМОТР ДАННЫХ ОБ ОПЛАЧЕННЫХ ПРОДАЖАХ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет ****\$ XX.XX**.

“XX.XX”- цифра в долларах и центах, показывающая общий итог всех **ОПЛАЧЕННЫХ** продаж по машине (противоположно неоплаченным продажам, таким как “приз” или бесплатные продажи).

Это общий итог с момента последней очистки данных.

2. Нажмите  . Дисплей покажет **** XX**. “XX”-общее количество всех оплаченных продаж в целом по машине.

3. Если требуется, посмотрите эти же данные по полкам машины и индивидуальным секциям.

4. ПРОДОЛЖИТЬ.

ПРОСМОТР ДАННЫХ О ПРОДАЖАХ, ОПЛАЧЕННЫХ С ПОМОЩЬЮ КАРТОЧЕК

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет ****\$ XX.XX**. (Не появляется на экране, если итог равен нулю).

2. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **DBT XX.XX**. “XX.XX”-сумма денег, собранная от продаж через устройство считывания карт.

Также, см. **ПРОСМОТР ДАННЫХ О ПРОДАЖАХ СО СКИДКОЙ ПО ПЕРИОДАМ**, стр.42

3. ПРОДОЛЖИТЬ.

ПРОСМОТР ДАННЫХ О ПРОДАЖАХ С ПРИМЕНЕНИЕМ ЖЕТОНОВ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет ****\$ XX.XX**. (Не появляется на экране, если итог равен нулю).

2. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **TKN XX.XX**. “XX.XX”-сумма денег, собранная от продаж с применением жетонов.

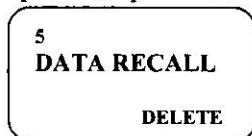
Также , см. **ПРОСМОТР ДАННЫХ О ПРОДАЖАХ СО СКИДКОЙ ПО ПЕРИОДАМ**, стр. 42

3. ПРОДОЛЖИТЬ.

ОЧИСТКА ВСЕХ НЕ АРХИВНЫХ ДАННЫХ

Все данные в машине подлежат периодической очистке. Это те данные, которые не архивируются в машине ("не архивные") и к ним относятся все данные, за исключением данных об общей сумме и количестве продаж, произведенных в целом по машине ("архивные").

1. Нажмите



. Дисплей показывает **RS XX.XX**.

2. Нажмите и удерживайте



. Два звуковых сигнала и на дисплее мгновенно появляется сообщение **CLEARING**, говорящее о том, что идет процесс очистки данных, сменяемое затем сообщением об окончании очистки данных **FINISHED**.

Все данные очищены.

3. ПРОДОЛЖИТЬ.

ОЧИСТКА ТОЛЬКО ДАННЫХ ОБ ОПЛАЧЕННЫХ ПРОДАЖАХ

1. Нажмите



, затем нажимайте



пока дисплей не покажет

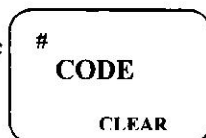
****\$ XX.XX**

"XX.XX"- цифра в долларах и центах, показывающая общий итог

всех **ОПЛАЧЕННЫХ** продаж по машине (противоположно неоплаченным продажам, таким как "приз" или бесплатные продажи).

Это общий итог с момента последней очистки данных.

2. Нажмите и удерживайте



Два сигнала и дисплей покажет **CLEARING**, затем **FINISHED**. Все данные об оплаченных продажах очищены, остальные данные остались нетронутыми.

3. ПРОДОЛЖИТЬ.

ПРОСМОТР СУММЫ ДЕНЕГ В МОНЕТОПРИЕМНИКЕ

1. Нажмите



, затем нажимайте



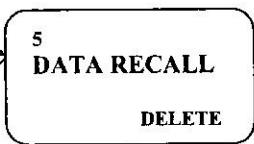
пока дисплей не покажет **CBX XX.XX**. (Появляется на экране, если только итог не равен нулю).

2. "XX.XX"- сумма денег в долларах и центах, находящаяся в монетоприемнике.

3. ПРОДОЛЖИТЬ.

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

ПРОСМОТР СУММЫ ДЕНЕГ В КУПЮРОПРИЕМНИКЕ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **DBV XX.XX**. (Появляется на экране, если только итог не равен нулю).

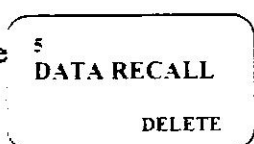
“XX.XX” - сумма денег в долларах и центах, находящаяся в купюроприемнике.

2. Нажмите  чтобы посмотреть количество купюр с различным денежным достоинством, находящихся в купюроприемнике.
Например, дисплей показывает **\$01 20**, что означает, что в купюроприемнике имеются купюры достоинством в \$20.

Нажмите  еще раз, чтобы посмотреть количество других купюр, таких как \$5, \$10 или \$20.

3. ПРОДОЛЖИТЬ.

ПРОСМОТР ДАННЫХ О БЕСПЛАТНЫХ ПРОДАЖАХ ПО ПЕРИОДАМ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **-0\$ XX.XX**. (Это общая сумма неоплаченных продаж и появляется на экране, только если итог не равен нулю.)

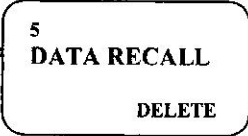
2. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **1.FR.V .00**. Это общая сумма продаж для интервала бесплатных продаж 1.

Показывается на экране, даже если итог равен нулю.

3. Нажмите  чтобы посмотреть интервалы со 2 по 4.

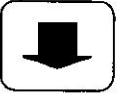
4. ПРОДОЛЖИТЬ.

ПРОСМОТР ДАННЫХ О ПРОДАЖАХ СО СКИДКОЙ ПО ПЕРИОДАМ

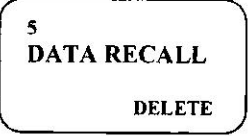
1. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет ****\$ XX.XX.**
2. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **1.DSC .00.** Это общая сумма продаж для интервала продаж со скидкой 1.

Показывается на экране, если только итог не равен нулю.

См. также раздел **ПРОСМОТР ДАННЫХ О ПРОДАЖАХ, ОПЛАЧЕННЫХ С ПОМОЩЬЮ КАРТОЧЕК**, стр.39.

3. Нажмите  чтобы посмотреть интервалы со 2 по 4.
4. ПРОДОЛЖИТЬ.

ПРОСМОТР ДАННЫХ О БЕСПЛАТНЫХ ПРОДАЖАХ

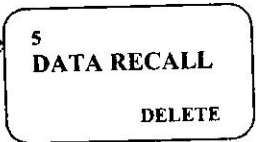
1. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **-0\$ XX.XX** (Появляется на экране, если итог не равен нулю.)
2. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **FRV XX.XX.**

“XX.XX”- общая сумма бесплатных продаж в целом по машине.
Показывается на экране, даже если итог равен нулю.

3. ПРОДОЛЖИТЬ

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

ПРОСМОТР ДАННЫХ ФУНКЦИИ “ПРИЗ”

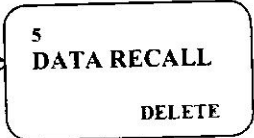
1. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **-0\$ XX.XX** (Появляется на экране, если итог не равен нулю.)

2. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **WIN XX.XX**.

“XX.XX”- общая сумма призовых продаж в целом по машине.
Показывается на экране, даже если итог равен нулю.

3. ПРОДОЛЖИТЬ

ПРОСМОТР ДАННЫХ О ВРЕМЕНИ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **TIME DATA**.

2. Нажмите  . Следующее сообщение выйдет на дисплее:
MAIN.1 237M 01/30 10.13

Данный пример показывает наиболее поздний интервал времени, когда основная дверь машины была открыта (1). Она была открыта в течение 237 минут, 30 января (01/30) в 10 ч. 13 мин. (10.13).

Аналогичные дисплеи появятся для интервалов 2, 3 и 4, если они использовались.
В противном случае перейдите к следующему шагу.

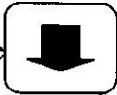
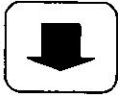
3. Нажмите  Следующее сообщение выйдет на дисплее:
AUX.5 33M 01/30 10.58

Пример показывает наиболее поздний интервал времени, когда внутренняя дверь машины была открыта (5). Она была открыта в течение 33 минут, 30 января (01/30) в 10 ч. 58 мин. (10.58).

Аналогичные дисплеи появятся для интервалов 6, 7 и 8, если они использовались.
В противном случае перейдите к следующему шагу.

4. Нажмите  . Следующее сообщение выйдет на дисплее:
LASTPOWER 01/30 13.51 FOR 00. 0.23

5. Данный пример показывает, что последний раз электричество отключалось в машине 30 января (01/30) в 13 ч. 51 мин. (13.51) на ноль дней, ноль часов и 23 минуты (00. 0.23).

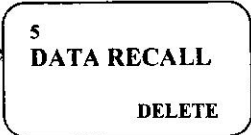
6. Нажмите  . Следующее сообщение выйдет на дисплее:
LONGS.T POWER 01/30 10.58 FOR 00. 2.47
Данный пример показывает самое длительное время в, течение которого машина была без электричества -30 января (01/30), в 10 ч. 58 мин. (10.58), в течение нуля дней, 2-ух часов и 47 минут (00. 2.47).
7. Нажмите  . Следующее сообщение выйдет на дисплее:
FULL CLEAR 01/30 8.58
Данный пример показывает, что последний раз “не архивные” данные были полностью очищены в машине 30 января (01/30), в 8 ч. 58 мин. (8.58).
8. Нажмите  . Следующее сообщение выйдет на дисплее:
TIME SET 01/30 9.15
Данный пример показывает, что последний раз время или дата были установлены 30 января (01/30), в 9 ч.15 мин. (9.15).
9. Нажмите  . Следующее сообщение выйдет на дисплее:
PRICE SET 01/30 9.42
Данный пример показывает, что последний раз цены были установлены 30 января (01/30), в 9 ч.42 мин. (9.42).
10. Нажмите  . Следующее сообщение выйдет на дисплее:
LAST.VND C1 06/02 9.42
Данный пример показывает, что последняя продажа была сделана из секции C1(C1), 2 июня (06/02) в 9 ч.42 мин. (9.42).
11. ПРОДОЛЖИТЬ.

ПРИМЕЧАНИЕ

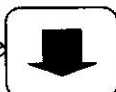
Обратитесь к разделу **ТРИ СПОСОБА ПРОСМОТРА ДАННЫХ** (стр.38), чтобы посмотреть дату и время последней продажи из данной секции машины.

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

ПРОСМОТР ДАННЫХ О НЕОПЛАЧЕННЫХ ПРОДАЖАХ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **_0\$ XX.XX** (Появляется на экране, если итог не равен нулю.)

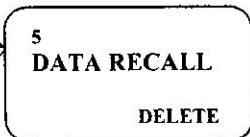
“XX.XX”-общая сумма неоплаченных продаж (бесплатные продажи, “призы”, 100% скидки, продажи с нулевой ценой) в целом по машине.

2. Нажмите  . Дисплей покажет **_0 XX**. “XX”- общее количество неоплаченных продаж в целом по машине.

3. Если требуется, посмотрите эти данные по каждой полке и индивидуальной секции.

4. ПРОДОЛЖИТЬ.

ПРОСМОТР КОЛИЧЕСТВА ПРОБНЫХ ПРОДАЖ

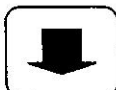
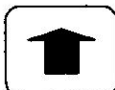
1. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **TST X**. (Появляется на экране, если итог не равен нулю.)

“X”- количество пробных продаж.

2. Если требуется, посмотрите эти данные по каждой полке и индивидуальной секции.

4. ПРОДОЛЖИТЬ.

ПРОСМОТР НОМЕРА МАШИНЫ

1. Нажмите  , затем нажимайте  или  пока дисплей не

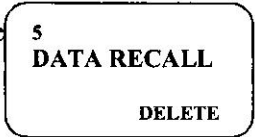
покажет **I.D. XXXXXX**. Знаки X означают 8-цифровой идентификационный номер машины.

2. Вы можете изменить номер машины, если код доступа СУПЕРВАЙЗЕРА был предварительно введен.

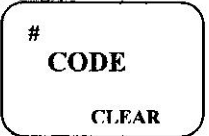
3. ПРОДОЛЖИТЬ.

ПРОСМОТР ДАННЫХ СИСТЕМЫ SUREVEND

Определенные данные системы SureVend доступны для просмотра, если значения не равны нулю.

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **SV.EMPT XXXX**.

“XXXX” - означают число раз, когда кредит был восстановлен или возвращен покупателю, потому что сработала система SureVend.

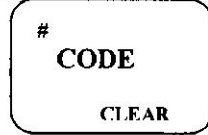
Нажмите и удерживайте  чтобы очистить эти данные.

2. Нажмите  . Дисплей показывает ****SV XXXX**. “XXXX” - означают общее количество исправленных продаж, которые можно посмотреть по секциям. Это такие продажи, которые обычно не сопровождаются продажей продукта, если система SureVend не использовалась.

Нажмите и удерживайте  чтобы очистить эти данные.

- a. Введите букву/номер секции, чтобы посмотреть подсчет для данной секции.
- b. Введите букву/номер следующей секции, или нажимайте  для поочередного просмотра всех секций машины.

3. Нажмите  . Дисплей показывает **WO.SV XXXX**. “XXXX” - означают общее количество продаж, которые можно посмотреть по секциям, и которые произошли пока система SureVend не использовалась.

Нажмите и удерживайте  чтобы очистить эти данные.

- c. Введите букву/номер секции, чтобы посмотреть подсчет для данной секции.
- d. Введите букву/номер следующей секции, или нажимайте  для поочередного просмотра всех секций машины.

4. ПРОДОЛЖИТЬ.

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

ТЕСТ НА СОВЕРШЕНИЕ ПРОДАЖ И СВЕРКА КРЕДИТА

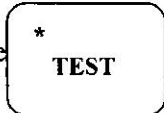
1. Нажмите . Дисплей показывает **TST.00**. Теперь Вы можете протестировать секции продаж в машине. Если Вы вставите деньги в машину, нули на дисплее сменятся кредита. После продажи продукта, Ваши деньги будут возвращены.

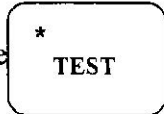
ПРИМЕЧАНИЕ

Вы можете сделать еще одну пробную продажу, если закроете дверь машины находясь все еще в функции пробных продаж.

2. ПРОДОЛЖИТЬ.

ТЕСТИРОВАНИЕ ДИСПЛЕЯ

1. Нажмите , затем нажимайте  пока дисплей не покажет **DSPLY TEST**.

2. Нажмите  для высвечивания всех секторов дисплея.

Нажмите , чтобы отключить их.

3. Нажатие **ЦИФРЫ НА ПАНЕЛИ УПРАВЛЕНИЯ** приведет к тому, что все секторы дисплея высветят эту цифру.
4. ПРОДОЛЖИТЬ.

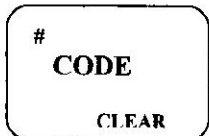
ТЕСТИРОВАНИЕ МОТОРОВ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока на дисплее не появится **TEST MTRS.**

2. Нажмите  чтобы запросить все моторы. Дисплей остановится на первом моторе с распознанной ошибкой или покажет общее количество моторов, находящихся в “исходном” положении (моторы, на которых переключатель находится в стартовом положении).

3. Нажмите  , чтобы запустить одновременно все моторы в основных секциях машины. Дисплей покажет любой из моторов, содержащих ошибку.

-ИЛИ-

Нажмите  , чтобы запустить только те моторы, которые не находятся в “исходном” положении или те моторы, где произошло “заедание” продукта (продукт был зажат). После того, как мотор заработает, сообщение об ошибке на дисплее покажет находятся ли моторы все еще не в “исходном” положении или заедают.

СООБЩЕНИЯ ОБ ОШИБКЕ

На дисплее	Возможная причина
QUK.CYCL.id	Мотор (с указанным идентификац. номером (id)) вращается слишком быстро; возможно произошло эл. повреждение мотора
CPL.ERR.id	Неправильное соединение мотора с другим мотором (с указанным id номером мотора)
TEST id	Мотор (с указанным id номером) не работает , протестируйте его отдельно
TIMEOUT id	Мотор (с указанным id номером) не начал вращаться или не вернулся в “исходное” положение в назначенное время; возможно произошло зажатие продукта.

4. ПРОДОЛЖИТЬ.

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

ПРОСМОТР СТАТУСА ПОДКЛЮЧЕНИЯ МОТОРОВ ПО ПОЛКАМ

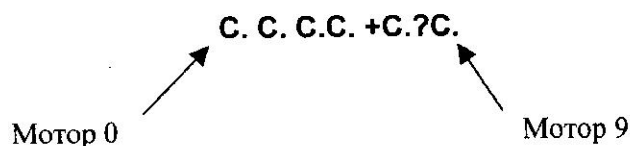
1. Нажмите  , затем  пока дисплей не покажет TST MTRS.

2. Нажмите  или букву соответствующей полки, которую Вы хотите посмотреть:

3. Дисплей покажет статус моторов на полке:

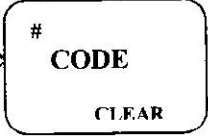
(Буква соответствующей полки)	(Мотор подключен)
+	(Мотор подключен и соединен со следующим нечетным мотором)
(пустое место)	(Мотор не подключен и не соединен с др. мотором)
?	(Мотор соединен с др. мотором, но не подключен)
.....	(Мотор находится в "исходном" положении)
'	(Произошла ошибка, такая как "зажатие" продукта, полка не установлена или не определена)

Следующий пример продемонстрирует статус моторов для полки С, у которой 7 моторов подключены и находятся в "исходном" положении и в 7 моторах не было зажатия продукта. Моторы 1 и 3 не подключены, 6 и 7 соединены друг с другом, 8 соединен с 9, но не подключен и не находится в "исходном" положении.



4. Нажмите  для запуска моторов на данной полке

-ИЛИ-

Нажмите  для запуска только тех моторов, где произошла ошибка

-ИЛИ-

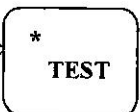
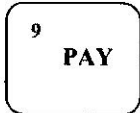
Нажмите соответствующую цифру, чтобы запустить только данный мотор.

5. ПРОДОЛЖИТЬ.

ТЕСТИРОВАНИЕ ПОМПЫ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока на дисплее не появится AIR TEST.
2. Нажмите  для запуска помпы.
3. ПРОДОЛЖИТЬ.

ПРОМЫВКА СМЕШИВАЮЩИХ РЕЗЕРВУАРОВ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока на дисплее не появится RINSE*9.
2. Нажмите  для промывания кофейного резервуара; нажмите  чтобы начать промывку смешивающего резервуара для шоколада.
3. ПРОДОЛЖИТЬ.

ТЕСТИРОВАНИЕ ВЫДАЧИ ЧАШКИ И ТЕСТИРОВАНИЕ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЕЙ

1. Нажмите  , затем нажимайте  пока дисплей не покажет CUP T.P.?.M.

T= Недостаточно воды в баке

P= Бак для отходов- полный

?= Нет чашек

M= Включены переключатели

Если включены переключатели (M), то данные коды сообщений появятся на дисплее.

2. Нажмите  чтобы протестировать выдачу машиной чашки.
3. ПРОДОЛЖИТЬ.

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

ТЕСТИРОВАНИЕ БАКА ДЛЯ ЗАВАРИВАНИЯ КОФЕ

1. Нажмите  затем нажимайте  пока дисплей не покажет **BREWER 1**.

Цифра 1 означает, что бак для заваривания находится в “исходном” положении.

2. Нажмите  один раз. Бак перейдет в следующую позицию. Продолжайте нажимать  пока цифра 1 снова не появится на дисплее, означающая, что

бак вернулся в “исходное” положение.

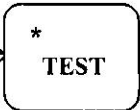
ТЕСТИРОВАНИЕ ВЗБИВАТЕЛЯ(ЕЙ)

1. Нажмите , затем  пока дисплей не покажет **WHIP**.

2. Нажмите  . Взбиватель заработает в течение одного цикла. Если установлены несколько взбивателей, то каждый из них произведет один цикл взбивания.

3. ПРОДОЛЖИТЬ.

ТЕСТИРОВАНИЕ СИСТЕМЫ SUREVEND

1. Нажмите  затем нажмите  пока дисплей не покажет одно из следующих:

SV.TST OK Система SureVend работает соответствующим образом

SV.TST XX XX означают наличие блокирующего предмета. На дисплее могут появиться номера сенсорной зоны от 1 - до 9 (1 — когда предмет ближе всего расположен к стеклу), или буква H, говорящая о наличии “блокировки” в секции для жвачек & леденцов. Цифры на дисплее меняются одновременно с изменением положения блокирующего предмета и сопровождаются звуковым сигналом. Находясь в этом экране Вы можете протестировать насколько продукт покрывается зоной чувствительности SureVend, но точность может быть несколько ниже, чем в реальной ситуации.

SV.TST CAL Это означает, что калибрационные значения высокие. Нажмите  для просмотра калибрационных значений. Данная ситуация может быть вызвана загрязненностью сенсоров; сенсоры не выровнены по отношению к друг другу или имеется частичная “блокировка” сенсоров каким-либо предметом.

- В любом из предыдущих экранов нажмите , чтобы увидеть текущие калибрационные значения.

Нажмите  для возврата в экран SV.TST.

- Калибрационное значение 0 говорит об эл. повреждении детектора. Обычно это требует замены РС, расположенного на двери машины (где петли двери).
- Калибрационное значение 1 означает, что отсутствует зона видимости из-за “блокировки” сенсора каким-либо предметом или, если сенсор поврежден.
- Калибрационные значения выше А считаются отклонением от нормы и могут потребовать выравнивания сенсоров или их очищения от загрязнения.

SV.TST COMM Это означает потерю связи с системой SureVend. Проверьте все провода (их подсоединение) между главным контролером и контролером SureVend.

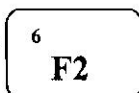
2. ПРОДОЛЖИТЬ.

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

ЗАГРУЗКА ДАННЫХ В PDCD (ПЕРЕНОСНОЕ УСТРОЙСТВО ДЛЯ ЗАПИСИ ДАННЫХ)

1. Подсоедините Ваше переносное устройство для записи данных (PDCD) согласно инструкции.
2. Если данные не будут загружены в Ваше переносное устройство после его подсоединения,

нажмите



. Теперь данные загружены в переносное устройство для записи данных.

ПРИМЕЧАНИЕ

В зависимости от выбранной установки в разделе УСТАНОВКА ПРИНТЕРА ИЛИ ОПЦИИ ПОЛУЧЕНИЯ ДАННЫХ (DEX) (стр.12) данные в машине могут быть очищены после того, как они будут загружены в переносное устройство для записи данных.

УСТАНОВКА ОПЦИЙ БЕСПЛАТНЫХ ПРОДАЖ

1. Нажмите



пока на дисплее не появится следующее:

FREE OFF – Обычная функция продаж. Бесплатные продажи не осуществляются.

-ИЛИ-

FREE ON – Все продукты продаются бесплатно. Дисплей показывает сообщение **NO MONEY REQUIRED** (“БЕСПЛАТНО”).

Нажмите



для установки бесплатных продаж для отдельных полок машины. Нажмите букву полки, где Вы хотите установить бесплатные продажи. Например, дисплей показывает ***.A C-----**. Для полок A и C установлены бесплатные продажи.

-ИЛИ-

FREE ONCE – Продажа возможна после установки оператором только одной бесплатной продажи и только после закрытии основной двери машины. Ошибки механизма монетоприемника игнорируются. Обычные продажи за деньги также осуществляются.

2. Нажмите



пока на дисплее не появится нужная Вам опция.

3. ПРОДОЛЖИТЬ.

ПРОСМОТР ДИАГНОСТИЧЕСКИХ СООБЩЕНИЙ

1. Нажмите . Дисплей покажет любое из приводимых ниже диагностических сообщений, в зависимости от существующего сбоя в работе:

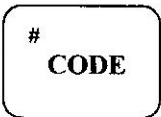
Сообщения об ошибке:

**NO ERRORS
ROM ERROR**

Ошибок нет.
Ошибка в программировании памяти машины EPROM (Electrically Programmable Read Only Memory).
МАШИНА НЕ БУДЕТ РАБОТАТЬ.

RAM ERROR

Память машины RAM (Random Access Memory) не откалибрована или не совместима с действующей программным обеспечением. Если сообщение появилось, запустите Вашу RAM выполняя следующую процедуру:
ПРИМЕЧАНИЕ: Калибровка RAM приведет к потере данных. Убедитесь, что данные были предварительно записаны.

Нажмите и удерживайте  пока Вы не услышите 2 звуковых сигнала и на дисплее не появится **FINISHED**.

CHK PRICE

Найдена ошибка цены и цена изменена на максимальную. проверьте цены.

CHK CONFIG

Значения **КОНФИГУРАЦИЙ ПРОДУКТОВ** вышли за пределы и установлены по номиналу – проверьте все **КОНФИГУРАЦИИ ПРОДУКТОВ**

ERR A B C (и т.д.)

Ошибка на полках A, B, C, и т.д. Возможно произошло зажатие продукта или возникла ошибка соединения моторов друг с другом.

CUP T.P.?

Ошибки: T= мало воды в баке; P= бак для отходов полный; ?= нет стаканов.

BREW ERR
NO MECH**

Бак для заваривания заедает или открыт
Не найден механизм монетоприемника- машина не будет работать, если она настроена на механизм монетоприемника.

MECH.COMM

Неправильная связь с механизмом монетоприемника- проверьте подсоединение.

MECH.SENSOR

Механизм монетоприемника сообщает о наличии повреждения сенсора туба- замените механизм.

**MECH. ROM
MECH.JAM**

Замените механизм монетоприемника.
В одном или более тубов механизма произошло застревание монет. Заплатите по монете из каждого туба пока пробка не ликвидируется.

-ИЛИ-

Монета застряла в секции приема. Проверьте механизм на “застревание” на этом участке. Вставьте монеты и отключите, а затем подключите машину к электричеству.

Справочник по программированию Snack / Refreshment Center

MECH.ACCEPT	Секция приема денег механизма монетоприемника отсоединена от Основного тела механизма. Подсоедините кабель и отключите, а затем подключите машину к электричеству.
	-ИЛИ-
DBV.COMM	Машина говорит механизму монетоприемника не принимать монеты. Неправильная связь с механизмом купюроприемника- проверьте подсоединение.
DBV.SENSOR	Один из сенсоров купюроприемника не работает. Блок выведет сам себя из рабочего состояния до тех пор, пока ошибка не будет устранена. Проверьте не застряла ли купюра в секции приема денег, если нет- замените купюроприемник. Отключите, а затем подключите машину к электричеству.
DBV.ROM	Замените механизм купюроприемника.
DBV.JAM	Купюра застряла в секции приема денег. Блок выведет сам себя из рабочего состояния до тех пор, пока ошибка не будет устранена. Очистите секцию приема от застрявшей купюры. Если купюра не обнаружена, -замените купюроприемник. Отключите, а затем подключите машину к электричеству.
DBV.MOTOR	Один из моторов не работает. Блок выведет сам себя из рабочего состояния до тех пор, пока ошибка не будет устранена. Очистите секцию приема от застрявшей купюры. Если купюра не обнаружена, -замените купюроприемник. Отключите, а затем подключите машину к электричеству.
DBV.STACKER	Блок для приема купюр открыт или вынут . Блок выведет сам себя из рабочего состояния до тех пор, пока ошибка не будет устранена. Установите блок правильно.
	-ИЛИ-
DBV.ACCEPT	Блок для приема денег переполнен купюрами. Выньте купюры из блока.
SV.EMPTY NN	Машина говорит механизму купюроприемника не принимать купюры. Проверьте подсоединение механизма.
SV.TST XX	В секции NN машины произошла "неудачная продажа", потому что поступление продукта не было обнаружено системой SureVend. Данная ошибка устраняется после того как будет закрыта главная дверь машины.
AJP.TMR XX.XM	Данное диагностическое сообщение автоматически вводит экран тестирования системы SureVend. См. ТЕСТИРОВАНИЕ СИСТЕМЫ SUREVEND , стр.52.
AJP XXX MN/DY	Данное сообщение появляется, если установлен таймер защитной функции (anti-jackpot) системы SureVend, показывающий оставшееся время. Этот таймер стирается после закрытия главной двери машины.
	Это сообщение показывает сколько раз срабатывала защитная функция (anti-jackpot) плюс день и месяц последнего возникновения.

Нажмите

CODE

чтобы очистить эти данные.

