



PALMA B

Programación

10043 E 08-2005

INDICE

Programación	1
Caja de programación	1
Uso en modo normal	2
Uso en modo programación	2
Menú personal	6
Configuración del Menú personal	7
Acceso rápido a una función	8
Lista de funciones	11
001 – DESCARGA DE LOS DEVOLVEDORES	12
002 – LLENADO DE LOS DEVOLVEDORES	12
010 – ENVÍA DATOS A LA IMPRESORA	12
041 – INICIALIZACIÓN DE LOS CANALES	13
050 – CALIDAD DE RECEPCIÓN DE SEÑAL	13
099 – INICIALIZACIÓN DE TODA LA MÁQUINA	13
Funciones de contabilidades	14
110 – TOTAL VENTAS POR SELECCIÓN	14
111 – UNIDADES POR SELECCIÓN	14
120 – IMPORTE TOTAL DE LAS VENTAS	14
121 – TOTAL UNIDADES VENDIDAS	14
141 – IMPORTE EXISTENTE EN CAJA	15
142 – IMPORTE EN LOS DEVOLVEDORES	15
145 – IMPORTE DESCARGADO MANUAL	15
146 – IMPORTE NO DADO	15
148 – RECAUDACIÓN EN RECARGAS	16
150 – PRODUCTO NO VENDIDO	16
171 – BORRADO DE LAS CONTABILIDADES	16
174 – BORRADO DE LOS DEVOLVEDORES	16
179 – IMPORTE RECAUDADO EN BILLETES	17
Funciones de contabilidades perpetuas	18
180 – IMPORTE TOTAL DE LAS VENTAS	18
183 – IMPORTE RECAUDADO EN HUCHA	18
184 – IMPORTE DIRIGIDO A TUBOS	18
185 – IMPORTE DESCARGADO DE TUBOS	19
186 – IMPORTE NO DADO POR LOS TUBOS	19
188 – IMPORTE RECARGAS DE TARJETAS	19
189 – IMPORTE RECAUDADO EN BILLETES	19
Funciones de precios y modo de venta	
201 – PRECIOS POR SELECCIÓN	20
202 – UN PRECIO A VARIAS SELECCIONES	20
204 – UN PRECIO ÚNICO A LAS SELECCIONES	20
210 – TIPO DE CANAL DE EXTRACCIÓN	21
220 – VENTA LIBRE	22
221 – VENTA SIMPLE O MULTIPLE	22
222 – VENTA OBLIGADA U OPCIONAL	23
223 – MÁXIMA ADMISIÓN DE MONEDAS	23

Funciones programación de selecciones

300 – ASOCIA CANALES Y SELECCIONES	24
301 – CÓDIGO FAMILIA PRODUCTO	25
303 – PROMOCIONES	25

Funciones programación máquina

401 – CÓDIGO DE PROGRAMA	26
407 – TIEMPO QUE MANTIENE EL CRÉDITO RESTANTE	26
408 – TIEMPO QUE MANTIENE EL CRÉDITO PREVIO	26
412 – TIPOS DE MONEDAS QUE SEVAN ADMITIR	27
416 – Nº MÁXIMO DE MONEDAS A ADMITIR	27
418 – MONEDAS A ADMITIR EN AGOTADO CAMBIO	28
419 – Nº DE MONEDAS PARA AGOTADO CAMBIO	28
425 – TEMPERATURA EN PANTALLA ¿SI o NO?	28
440 – MODIFICACIÓN DEL MENÚ PERSONAL	29
452 – PROGRAMACIÓN ZUMBADOR SÍ O NO.	29
468 – PROGRAMA LA TEMPERATURA DEL PRODUCTO	30
470 – PROGRAMACIÓN DEL NÚMERO DE MÁQUINA	30
472 – PROGRAMACIÓN DEL CÓDIGO OPERADOR	31
483 – PROGRAMACIÓN DEL MÓDEM / G.S.M	32

Funciones programación horarias

510 – AJUSTA LA HORA Y LA FECHA DEL RELOJ	34
520 – SELECCIONAR OPCIONES DEL RELOJ	36
533 – CICLO DIARIO DE ON/OFF PARA LA ILUMINACIÓN	36
534 – CICLO SEMANAL DE ON/OFF PARA LA ILUMINACIÓN	37
535 – CICLO DIARIO DE ON/OFF PARA EL GRUPO DE FRÍO	37
536 – CICLO SEMANAL DE ON/OFF PARA EL GRUPO DE FRÍO	37



► Programación

La máquina puede programarse o reprogramarse tantas veces como sea necesario. Las funciones de programación están agrupadas en 6 grupos diferentes que son:



Grupo 000	►	Acciones
Grupo 100	►	Contabilidades
Grupo 200	►	Programación de precios y modos de venta
Grupo 300	►	Programación de selecciones
Grupo 400	►	Programación de la máquina
Grupo 500	►	Funciones horarias ó de reloj

Hay dos modos de programar la máquina:

Utilizando el denominado Menú personal.

Contiene las funciones de programación más utilizadas. Se puede configurar y admite hasta un máximo de 32 funciones.

Utilizando el denominado Menú general.

Se puede acceder a cada una de las funciones que dispone la máquina de una manera individualizada.

► Caja de programación

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

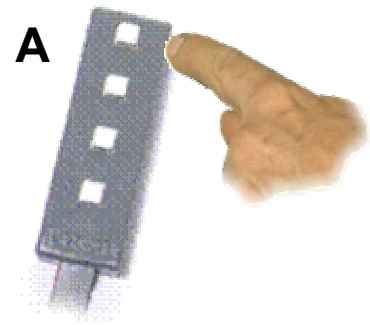


► **Uso en modo normal**

Con la máquina en servicio, el teclado sirve para:

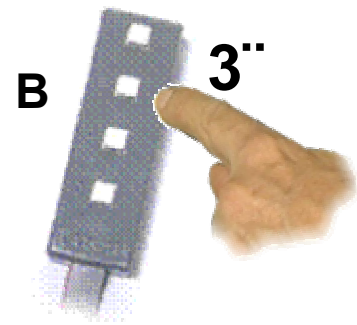
Pulsando la tecla A

Coloca la máquina en posición de **VENTA LIBRE** durante un servicio, al terminar el servicio vuelve al estado de funcionamiento normal.



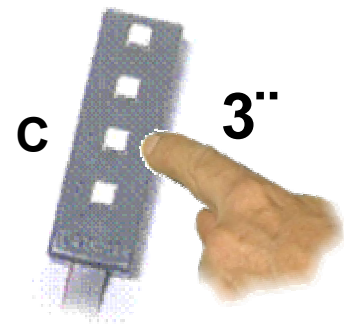
Pulsando la tecla B

Manteniendo pulsada la tecla durante más de 3 segundos, la pantalla mostrará la temperatura actual de la máquina.



Pulsando la tecla C

Accede a programar la máquina.
Manteniendo pulsada la tecla durante más de 3 segundos, la pantalla le solicitará el número de una función para ejecutarla directamente.

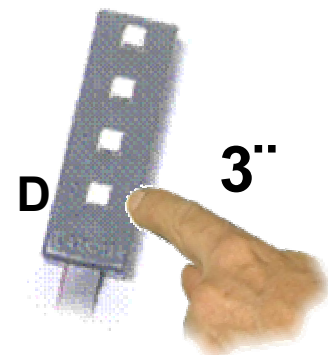


Pulsando la tecla D

Permite cambiar la programación de la máquina por comunicación vía infrarrojos.

Manteniendo pulsada la tecla durante más de 3 segundos, accede a la programación del menú personal.

Si al inicializar la máquina mantiene pulsada esta tecla durante más de 5 segundos borrará la memoria RAM.



► Uso en modo programación

Estando la máquina en el estado de programación se pueden manejar las funciones mediante los siguientes modos de edición:

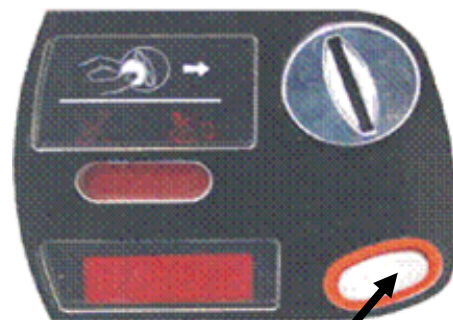
Edición numérica (o introducción de números)

En algunos casos, la máquina solicita que se introduzcan números (por ejemplo, el número de una función o un precio). La forma de hacerlo es

Tecla	Acción	Ejemplo
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, pulsar las siguientes teclas:

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

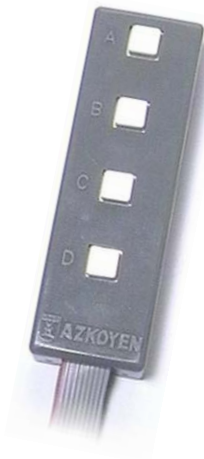


RECUPERACIÓN

Editado el número, y para validarlo, pulsar la tecla de **RECUPERACIÓN** para acceder al siguiente paso.

Edición alfanumérica (o introducción de datos)

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



```
- ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / 0 1  
2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ? @ A B  
C D E F G H I J K L M N O P Q R  
S T U V W X Y Z [ ¥ ] ^ _ ` a b c  
d e f g h i j k l m n o p q r s t u v
```

El carácter que se va a modificar es aquél que está a la derecha de la pantalla, subrayado y está parpadeando.

- 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 hacerlo uno nuevo, a la derecha
- RECUPERACIÓN** ▶ Finaliza la edición del mensaje dando por válida la palabra o frase introducida

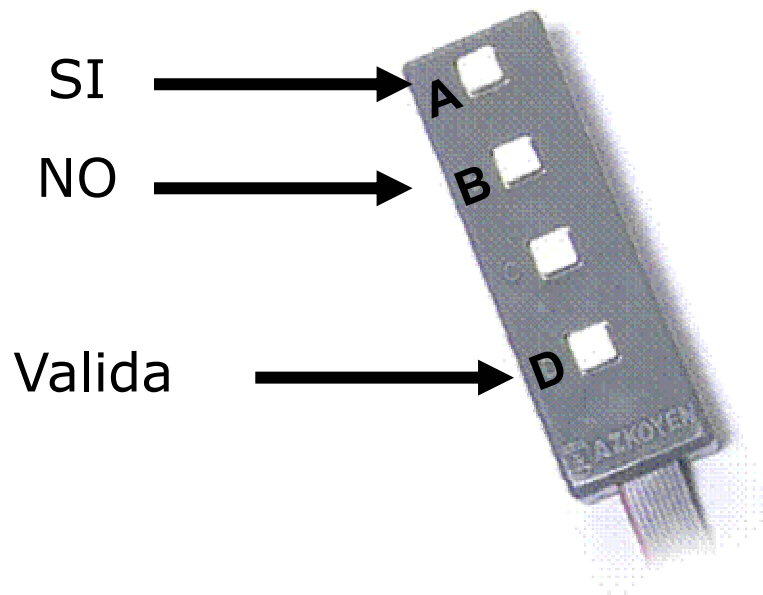
Recuerde que el carácter que esté parpadeando no se incluye en el mensaje.

Edición de opciones

La máquina puede ofrecerle en ocasiones que elija una de dos opciones.

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

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



► Menú personal

Acceso y manejo del menú personal

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

Las funciones incluidas en el *menú personal* son las que se enuncian en el recuadro

041 INI. CANALES
110 DINERO SEL.
210 PRG. IMPULSOS
120 TOTAL DI NERO
420 MENSA. PUBLIC.
171 BORRA CONTA.
468 GRUPO FRIO
201 PROG. PRECIOS

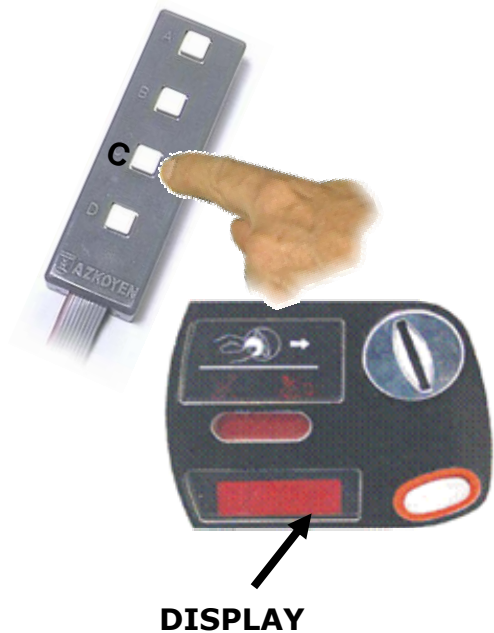
El modo de operar con las funciones del *menú personal* es el siguiente:

1. Abrir la máquina



2. Pulsar la tecla C del teclado de programación ó la tecla roja situada en la parte posterior de la tarjeta display.

Si hubo incidencias durante el servicio (averías, devolvedores agotados, ...) éstas se mostrarán en el display.



Pulse de nuevo la tecla C para acceder al Menú personal (si no hay incidencias, una sola pulsación de la tecla C será suficiente). Aparece la primera función.

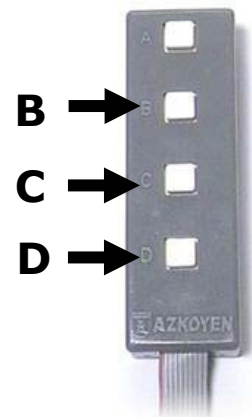
3. Pulse la tecla **A** o **RECUPERACION** para avanzar a la siguiente función del Menú personal.



4. Pulsar la tecla B para retroceder a la función anterior.

5. Pulsar la tecla C para salir de programación.

6. Pulse la tecla D para acceder a programar la función que esté en la pantalla.



La forma de proceder para cada una de las funciones queda debidamente detallada en la lista de funciones que aparece en las páginas sucesivas de este documento.

Configuración del *menú personal*

El menú descrito se puede modificar según las necesidades.

El número máximo de funciones que admite el Menú personal es de 32.

Para programar esta función siga las instrucciones de la función **440 MENU PERSONAL** descrita en el apartado dedicado a funciones.



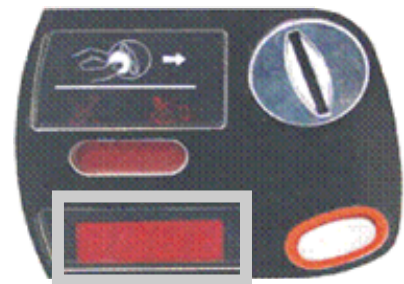
Las funciones que están incluidas, de serie, en el *menú personal*, se pueden modificar a voluntad del usuario en la función 440

► Acceso rápido a una función

Para entrar en una función que no está incluida en el *menú personal* pulsar la tecla **C** durante 3 segundos.

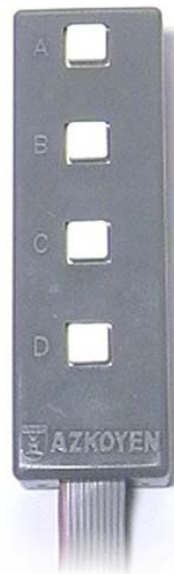


El display muestra los tres dígitos para indicar el número de la función que se quiere ejecutar.



Utilizar la edición numérica para indicar el número de la función y acceder a ella.

- A** Aumenta las unidades ►
- B** Aumenta las dece- ►
- C** Aumenta las cente- ►
- D** Aumenta los millares ►



► Borrado de la memoria RAM

Para realizar un borrado de la memoria Ram seguir las siguientes instrucciones:



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

Cuando se realiza un borrado de la memoria Ram todas las contabilidades se ponen a cero y la máquina se autoprograma con la siguiente configuración:

El menú personal se configura con las siguientes funciones: 041, 110, 120, 171, 201, 210, 420, 468 y 510.

Los precios quedan desprogramados y pasan a ser 9999.

Venta Simple.

Máxima admisión (con Monedero MDB) a 505.

El código de familia y producto se queda 00.

Las promociones se desprograman.

El mensaje publicitario queda en **"* AZKOYEN***"**.**

Muestra el mensaje de temperatura.

La moneda .

Queda activado el zumbador.

Queda programado como una zona de temperatura.

La temperatura queda programada a 5° C.

No se controla la temperatura sanitaria.

El número máquina se queda en 0000000.

El número de operador se queda en 0000.

La fecha y hora no se borra.

Los ciclos de iluminación y grupo de frío quedan desactivados.

Después de realizar un borrado de memoria Ram aparece en el display "OUT".

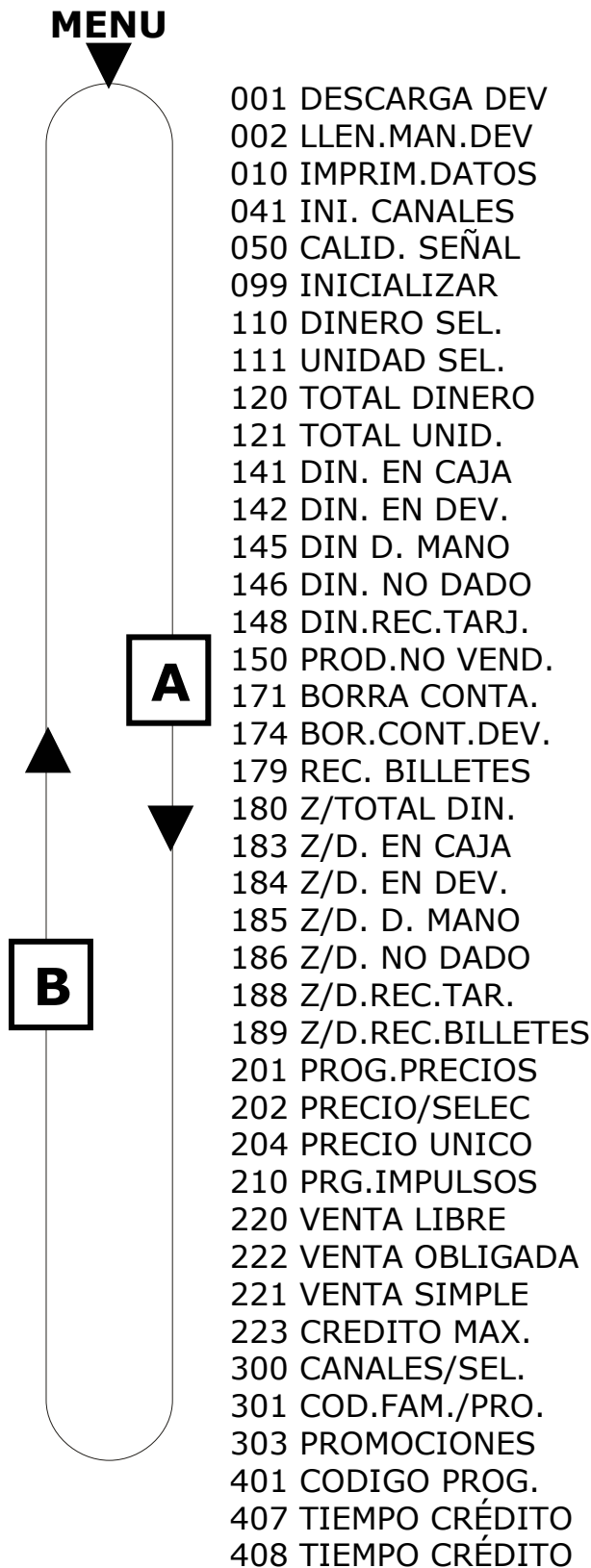
Se debe entrar en programación y en el display aparece "F03", de nuevo hay que salir de programación, y programar todo lo que ha quedado afectado por el borrado de memoria.

Dependiendo de la memoria incluida en la máquina, el idioma y la unidad monetaria se configurarán:

Inglés y libras

O

Español y €

► Lista de funciones

412 MONEDAS ADMIT.
416 MAXIMOS ADMIS.
418 ADMIS. EN AGOTADO
419 NIVEL DE AGOTADO
425 MENSA.TEMPER
440 MENU PERSONAL
452 ZUMBAD. S/N
468 GRUPO FRÍO
470 NUM. MAQUINA
472 COD.OPERADOR
483 PROG. MÓDEM
510 FECHA/HORA
520 OPCS. RELOJ
533 CICLO D.ILUM
534 CICLO S.ILUM
535 CICL.D.GRUPO
536 CICL.S.GRUPO

Pulsando C o la tecla roja de la Tarjeta display entra en programación o sale de programación

Pulsando D accede a programar la función seleccionada

Pulsando B retrocede a la siguiente función.



Pulsando A o RECUPERACIÓN avanza a la siguiente función.

► Lista de funciones (Menú general)

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



001 — Descarga de devolvedores

Permite descargar monedas de los *devolvedores*.

	A-B-C-D	Según el devolvedor que se quiera descargar pulsar A, B, C, o D. Para extraer monedas de forma continua mantener pulsada tecla correspondiente.
	RECUPERACIÓN	Pulsando RECUPERACIÓN sale al menú.




002 — Llenado de devolvedores

Permite introducir en contabilidad el número de monedas que se han cargado manualmente en los devolvedores.

	A - Aumenta las unidades B - Aumenta las decenas C - Aumenta las centenas D - Aumenta las millares	Ejecutando la función y utilizando el modo de edición numérica, se introduce el número de monedas cargadas.
	RECUPERACIÓN	Pulsando RECUPERACIÓN se sale al menú.





010 — Envía datos a impresora

Envía un listado de los datos de contabilidades a la salida RS- 232C en formato ASCII con líneas de 40 columnas.

	A-B	Muestra en el <i>display</i> otras dos opciones: ENV. SUC. IMPRES. y ENV. SUC. DISPLAY. Elegiremos con A o B dependiendo del envío de datos bien por impresora o <i>display</i> .
	D	Ejecuta el suceso mostrado en el <i>display</i> .
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.


041 — Inicialización canales

Esta función posiciona el husillo del canal en su posición de inicio.

	A - Aumenta las unidades B - Aumenta las decenas	Mediante modo numérico (con A y B) el seleccionamos el canal a inicializar
	D	Con D aceptamos el canal apareciendo en pantalla EEEE
	A → 	Vamos pulsando A hasta escuchar un pitido, indicándonos que el canal ha encontrado la posición cero (inicio), estando listo para llenarse.


050 — Calidad recepción de señal

Ejecutando la función, el *display* muestra mediante un número comprendido entre 0 (menos calidad) y 99 (máxima calidad) la señal GSM que se recibe.

	El <i>display</i> muestra la calida de señal GSM.
---	---

099 — Inicialización de la máquina

Ejecutando la función se borran la memoria RAM y la EEPROM; recuperando la programación de fábrica.

	D	Pulsando D borramos la programación.
---	----------	---






Esto implica que es necesario después programar por lo menos las funciones 201 y 210 para dejar la máquina operativa

► Contabilidades




110 — Total de ventas por selección

Muestra el importe de las ventas de cada selección de producto.

		<p>Pulse la selección deseada y el <i>display</i> mostrará el importe total de ventas por esa selección.</p>
	<p>C</p>	<p>Pulsando C retrocede y sale al menú.</p>




111 — Unidades por selección

Muestra el número de ventas realizadas por cada selección de producto.




		<p>Pulse la selección deseada y el <i>display</i> mostrará las unidades de producto vendidas por esa selección.</p>
	<p>C</p>	<p>Pulsando C retrocede y sale al menú.</p>

120 — Importe total de ventas

La pantalla muestra el importe total de las ventas realizadas.




	<p>D → </p>	<p>Pulsando D el <i>display</i> muestra el importe económico de todas la ventas realizadas.</p>
	<p>C</p>	<p>Pulsando C retrocede y sale al menú.</p>

121 — Total unidades vendidas

	<p>D → </p>	<p>Pulsando D el <i>display</i> muestra el total de unidades vendidas</p>
	<p>C</p>	<p>Pulsando C retrocede y sale al menú.</p>




141 — Importe existente en caja

Muestra el importe económico que tiene la hucha. La cifra máxima que puede mostrar es de 999.999

	D → 	Pulsando D el display muestra la cantidad de dinero que contiene la hucha.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.




142 — Importe en revolvedores

Muestra el importe económico que contienen los tubos devolvedores.

	D → 	Pulsando D el <i>display</i> muestra la cantidad de dinero que contiene los devolvedores.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.




145 — Importe descargado manualmente

Muestra el importe económico del dinero extraído manual mediante la función: **"001 DESCARGA DE LOS DEVOLVEDORES"**

	D → 	Pulsando D el <i>display</i> muestra la cantidad de dinero extraído de los devolvedores.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.




146 — Importe no dado

Muestra el importe económico total de los cambios que la máquina tenía que entregar a los usuarios y, por diversos motivos, no lo ha entregado.

	D → 	Pulsando D el <i>display</i> muestra el importe total del dinero no dado.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.




148 — Recaudación en recargas

Muestra el importe económico total que ha recaudado la máquina en operaciones hechas por los usuarios para recargar sus tarjetas "pre-pago".

	D → 	Pulsando D el <i>display</i> muestra el importe el importe económico total efectuado en recargas.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.



150 — Producto no vendido

Muestra el número de unidades no vendidas de esa selección por encontrarse agotado el producto.

		Pulse la selección deseada y el <i>display</i> mostrará el número de unidades no vendidas por esa selección.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.




171 — Borrado de contabilidades

Borra los datos contables de todas las funciones dependientes de contabilidad a excepción de la contabilidad de devolvedores.

	D	Pulsando D borrará las contabilidades.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.




174 — Borrado de devolvedores

Borra los datos contables de los devolvedores.

	D → 	Pulsando D borrará las contabilidades de los devolvedores.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.

179 – Importe recaudado en billetes

Muestra el importe económico total que ha recaudado la máquina utilizando billetes para pagar los servicios.

	D → 	Pulsando D el <i>display</i> muestra importe económico total mediante el pago con billetes.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.






Todas las funciones pertenecientes a contabilidades, que se preceden con Z/, permanecen inalteradas aunque se efectúe un borrado de contabilidades. Por ello se denominan PERPETUAS. A continuación se describen todas ellas

► Contabilidades perpetuas

Las funciones que describimos a continuación se les denomina **perpetuas** ya no son borradas mediante las funciones de borrado, para el borrado es necesario **inicializar** la máquina mediante la **función 099**.




180 — Importe total de las ventas

Muestra el importe total de ventas recaudado por la máquina.

	D → 	Pulsando D el <i>display</i> muestra el importe económico total recaudado por la máquina.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.




183 — Importe recaudado en la hucha

Muestra el importe económico total dirigido a de la hucha.

	D → 	Pulsando D el <i>display</i> muestra la cantidad de dinero que dirigido a la hucha.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.




184 — Importe dirigido a los tubos

Muestra el importe económico dirigido a los tubos de los devolvedores.

	D → 	Pulsando D el <i>display</i> muestra la cantidad de dinero que dirigido a los tubos devolvedores.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.




185 — Importe recargado en tubos

Muestra el importe económico total dispensado manualmente desde los *devolvedores*.

	D → 	Pulsando D el <i>display</i> muestra el importe total dispensado manualmente desde los devolvedores.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.




186 — Importe dado por los tubos

Muestra el importe económico total de los cambios que la máquina tenía que entregar a los usuarios y, por diversos motivos, no lo ha entregado.

	D → 	Pulsando D el <i>display</i> muestra el importe total del dinero no dado.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.




188 — Importe recarga en tarjetas

Muestra el importe económico total que ha recaudado la máquina en operaciones hechas por los usuarios para recargar sus tarjetas "pre-pago".

	D → 	Pulsando D el <i>display</i> muestra el importe económico total efectuado en recargas.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.

189 — Importe recaudado en billetes

Muestra el importe económico total que ha recaudado la máquina utilizando billetes para pagar los servicios.





	D → 	Pulsando D el <i>display</i> muestra importe económico total mediante el pago con billetes.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.

► Precios y modo de venta

Mediante las funciones descritas continuación realizaremos la programación de precios así como la forma de venta.



201 — Precios por selección

Muestra el importe total de ventas recaudado por la máquina.

		<p>Pulse una selección el <i>display</i> muestra el precio de venta de la selección de producto.</p>
	<p>A - Aumenta las unidades B - Aumenta las decenas C - Aumenta las centenas D - Aumenta las millares</p>	<p>Ejecutando la función y utilizando el modo de edición numérica, introduciremos el importe de la selección.</p>
	<p>RECUPERACIÓN</p>	<p>Pulsando RECUPERACIÓN sale al menú.</p>



202 — Un precio en varias selecciones

Esta función permite copiar un precio a varias selecciones de producto.

	<p>A - Aumenta las unidades B - Aumenta las decenas C - Aumenta las centenas D - Aumenta las millares</p>	<p>Ejecutando la función y utilizando el modo de edición numérica, introduciremos el importe de la selección.</p>
	<p>RECUPERACIÓN</p>	<p>Pulsando RECUPERACIÓN sale al menú.</p>

204 — Precio único para todas las selecciones

Esta función permite asignar un único precio a todas selecciones de producto.

	<p>A - Aumenta las unidades B - Aumenta las decenas C - Aumenta las centenas D - Aumenta las millares</p>	<p>Ejecutando la función y utilizando el modo de edición numérica, introduciremos el importe de la selección.</p>
	<p>RECUPERACIÓN</p>	<p>Pulsando RECUPERACIÓN sale al menú.</p>







Si usted programa 9999 en las funciones 201, 202 y 204, eliminará el precio programado

210 – Tipo de canal de extracción

Esta función permite elegir el tipo de canal de extracción.

Los tipos de mecanismos de extracción a programar son:






- 0 Norias**
1 Latas y botellas en simple profundidad
2 Latas y botellas en doble profundidad
3 Latas y botellas en triple profundidad
4 Latas y botellas en cuádruple profundidad

	A - B	Pulsando las teclas A y B selecciona: (C01, C02, etc.)
	D	Pulsando D se valida el canal a programar.
	A	Una vez seleccionado el canal, pulsando la tecla A se seleccionará el tipo de canal (C01.0,C01.1, C01.2, etc.).
	D	Pulsando la tecla D se valida el tipo de canal elegido y se sale de la función.

En el caso de los tipos 1, 2, 3 y 4 la máquina (si se ha cambiado el tipo de canal), antes de salirse de la función, lo moverá hasta la posición inicial de carga. Si no logra llegar a la posición inicial de carga, el tipo de canal quedará programado y fuera de servicio.






220 – Venta libre

Programando esta función la máquina elaborará servicios de forma gratuita.

	D → 	Pulsando D el diplay muestra la programación actual. (VENTA LIBRE SI–VENTA LIBRE NO)
	A – Venta Libre SI B – Venta Libre SI	Pulsando A– B seleccionamos venta libre SI –NO
	D	Pulsando la tecla D validamos la opción
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.

221 – Venta simple / múltiple






Esta función sitúa a la máquina en modo “**venta simple**” o “**venta múltiple**”. La máquina dará los cambios al finalizar cada servicio (venta simple) o podrá efectuar varias ventas y recuperar los cambios posteriormente pulsando la tecla de recuperación (venta múltiple).

	D → 	Pulsando D el <i>diplay</i> muestra la programación actual. (VENTA SIMPLE–VENTA MÚLTIPLE)
	A – Venta simple B – Venta múltiple	Pulsando A– B selecciona: VENTA SIMPLE–VENTA MÚLTIPLE
	D	Pulsando la tecla D valida la opción
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.

222 – Venta obligada / opcional



Coloca a la máquina en modo “**venta obligada**”.

Una vez introducido el importe es obligatorio hacer una compra para recuperar el dinero. (Solamente con sistema MDB)

	D → 	Pulsando D el <i>diplay</i> muestra la programación actual. (VENTA OBLIGADA – VENTA OPCIONAL)
	A – Venta obligada B – Venta opcional	Pulsando A – B selecciona: Venta Obligada u opcional
	D	Pulsando la tecla D valida la opción
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.

223 – Máxima admisión de monedas

Programa el importe máximo de admisión con un monedero **mdb/icp** instalado.


	A - Aumenta las unidades B - Aumenta las decenas C - Aumenta las centenas D - Aumenta las millares	Ejecutando la función y utilizando el modo de edición numérica, introducir el importe del crédito máximo que debe admitir la máquina.
	RECUPERACIÓN	Pulsando RECUPERACIÓN sale al menú.

► Programación de selecciones




Mediante estas funciones programaremos las selecciones de producto.

300 — Asocia canales y selecciones

Permite asociar canales a selecciones de modo que si existen varios canales asociados a una misma selección, expenderán rotativamente ante la demanda de esa selección (el máximo es 6 canales por selección)

	<p>SELECCIÓN CANAL</p>	<p>Pulse la selección que desea programar, la pantalla le indicará la selección que está programando (primera línea del <i>display</i>) y los canales asociados a ella (segunda línea del <i>display</i>) sucesivamente.</p>
	<p>SELECCIÓN SIN CANAL</p>	<p>Si la pantalla muestra "SIN CANAL" en la segunda línea del <i>display</i> significa que la selección que está programando no tiene ningún canal asociado.</p>

Para asociar canales programaremos:

	<p>A - B</p>	<p>Utilice las teclas A y B del teclado de programación y el carácter avanzará o retrocederá respectivamente entre los canales.(*)</p>
	<p>D</p>	<p>Una vez programado el canal deseado, pulse D y la asociación quedará registrada.</p>
	<p>C</p>	<p>Pulsando C retrocede y sale al menú.</p>



*También puede utilizar las lengüetas de detección para los canales de selección



Para LIBERAR un canal asociado, debe proceder de la misma manera que al programarlo, es decir, si asocia un canal ya asociado a una selección, lo liberará. Para editar los canales de otra selección, pulse la tecla correspondiente a dicha selección


301 – Código familia producto

Permite la programación de los códigos de familia y producto para cada selección.





	<p>A - Aumenta las unidades B - Aumenta las decenas C - Aumenta las centenas D - Aumenta las millares</p>	<p>Mediante la edición numérica, asignamos los números de 0 a 99 a cada selección para facilitar un tratamiento informático de los datos de las contabilidades.</p>
	<p>RECUPERACIÓN</p>	<p>Pulsando RECUPERACIÓN sale al menú.</p>

303 – Promociones

Programa una selección para que, al efectuar la venta, regale un producto de otros canales. La asociación puede ser de un máximo de 2 canales por selección.

	<p>SELECCIÓN CANAL</p>	<p>Pulse la selección que desea programar, la pantalla le indicará la selección que está programando (primera línea del <i>display</i>) y los canales asociados a ella (segunda línea del <i>display</i>) sucesivamente.</p>
--	-------------------------------	--

Si desea ASOCIAR un canal a la selección escogida programaremos:

	<p>A - B</p>	<p>Utilice las teclas A y B del teclado de programación y el carácter avanzará o retrocederá respectivamente entre los canales.(*)</p>
	<p>D</p>	<p>Pulse D para validar y pasar a programar el otro carácter.</p>
	<p>D</p>	<p>Una vez programado el canal deseado, pulse D y la asociación quedará registrada.</p>
	<p>C</p>	<p>Pulsando C retrocede y sale al menú.</p>

*También puede utilizar las lengüetas de detección para los canales de selección





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

► Programación de la máquina

Mediante estas funciones programaremos los parámetros personales de la máquina.



401 — Código de programa

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

	<p>A - Aumenta las unidades B - Aumenta las decenas C - Aumenta las centenas D - Aumenta las millares</p>	<p>Mediante la edición numérica programe el código de programa (4 dígitos)</p>
	<p>RECUPERACIÓN</p>	<p>Pulsando RECUPERACIÓN sale al menú.</p>



407 — Tiempo que mantiene el crédito restante

Se programa el tiempo que se mantiene el resto (dinero restante después de una compra) en el *display* antes de que la máquina lo borre. (Solamente con sistema MDB)

	<p>A - Aumenta las unidades B - Aumenta las decenas C - Aumenta las centenas D - Aumenta las millares</p>	<p>Mediante la edición numérica programe el tiempo en segundos, que se mantendrá el resto del dinero en el <i>display</i> antes de ser borrado.</p>
	<p>RECUPERACIÓN</p>	<p>Pulsando RECUPERACIÓN sale al menú.</p>







408 — Tiempo que mantiene el crédito previo

Se programa el tiempo que se mantiene el crédito (dinero introducido previo a una compra) en el *display* antes de que la máquina lo borre. (Solamente con sistema MDB)

	<p>A - Aumenta las unidades B - Aumenta las decenas C - Aumenta las centenas D - Aumenta las millares</p>	<p>Mediante la edición numérica programe el tiempo en segundos, que se mantendrá el crédito en el <i>display</i> antes de ser borrado.</p>
	<p>RECUPERACIÓN</p>	<p>Pulsando RECUPERACIÓN sale al menú.</p>



412 – Tipo de monedas que se van admitir

Se programan las monedas admitidas por el sistema de monedas MDB cuando **NO ESTÁ** en agotado cambio.

	D → 	Pulsando D el <i>display</i> muestra la programación actual
	A – B	Pulsando A o B en el <i>display</i> el resto de monedas.
	D	Pulsando D habilita la modificación.
	A – B	Pulsando A o B seleccionamos SI – NO .
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.




416 – Nº máximo de monedas que se van admitir

Se programan el máximo número de monedas de cada tipo que se admiten antes de un servicio con sistema de monedas MDB.

	A - Aumenta las unidades B - Aumenta las decenas C - Aumenta las centenas D - Aumenta las millares	Mediante la edición numérica programe el número de monedas que desee que se admitan del tipo de moneda que aparece en el <i>display</i> .
	RECUPERACIÓN	Pulsando RECUPERACIÓN sale al menú.



418 — Monedas a admitir en agotado cambio

Se programan las monedas admitidas por el sistema de monedas MDB cuando **ESTÁ** en agotado cambio.

	A - B	Pulsando las teclas A y B seleccionamos la opción
	D	Pulsando D validamos la opción. Cada vez que se valide la programación de una moneda, se pasará a la programación de la siguiente.
	RECUPERACIÓN	Pulsando RECUPERACIÓN sale al menú.

419 — Nº de monedas para agotado cambio




Se programan el número mínimo de monedas de debe haber en cada tubo de devolución para que no se considere la condición de **AGOTADO CAMBIO** con sistema de monedas MDB.

	A - Aumenta las unidades B - Aumenta las decenas C - Aumenta las centenas D - Aumenta las millares	Mediante la edición numérica programe el número mínimo de monedas que debe de haber en el tubo de devolución que aparece en el <i>display</i> .
	RECUPERACIÓN	Pulsando RECUPERACIÓN sale al menú.

Cada vez que se valide la programación de uno de los tubos de devolución, se pasará a la programación del siguiente de los tubos del monedero.




425 — Temperatura en pantalla ¿SI o NO?

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

	A - B	Pulsando las teclas A o B seleccionamos la opción SI - NO
	D	Pulsando D validamos la opción
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.




440 — Modificación menú personal

Añade o elimina las funciones disponibles en el menú personal.

	A - B	Pulsando las teclas A y B avanzará o retrocederá por el listado de las funciones.
	D	Pulsando la tecla D incluiremos o no esa función en el menú personal. Una letra P (Programada) a la izquierda de la función indicará que está programada.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.





452 — Programación de zumbador ¿SÍ o NO?

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

	A - B	Pulsando las teclas A o B seleccionamos la opción SI - NO
	D	Pulsando D validamos la opción
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.

468 — Programa la temperatura del producto





Añade o elimina las funciones disponibles en el menú personal.

	A - B	Pulsando las teclas A y B avanzará y retrocederá entre los números del 0 al 9.
	C	Pulsando la tecla C borra el último número editado y pasa a editar el anterior.
	D	Pulsando la tecla D valida la cifra que esté parpadeando.
	RECUPERACIÓN	Pulsando RECUPERACIÓN sale al menú.

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



470 — Programación del número de máquina

Programaremos el número de máquina par su identificación.

	A - B	Pulsando las teclas A y B avanzará y retrocederá entre los números del 0 al 9.
	C	Pulsando C valida la cifra que está parpadeando y pasa a editar el dígito situado a la derecha.
	D	Pulsando la tecla D valida la cifra que esté parpadeando.
	RECUPERACIÓN	Pulsando RECUPERACIÓN sale al menú.

472 – Programación del código de operador

Introducimos el número personalizado del operador de la máquina.

	<p>A - Aumenta las unidades B - Aumenta las decenas C - Aumenta las centenas D - Aumenta las millares</p>	<p>Mediante la edición numérica programe el número de operador.</p>
	<p>RECUPERACIÓN</p>	<p>Pulsando RECUPERACIÓN sale al menú.</p>






Las funciones 470 y 472 permiten la identificación entre operador y la máquina para autorizar el tratamiento informático



483 — Programación modem / G.S.M

Se programa la configuración del módem para la comunicación de datos.




Programe según el modo de edición de opciones (A o B para decidir y D para validar) si desea respuesta automática del módem a las llamadas de datos.

	A - B	Pulsando las teclas A o B seleccionamos la opción SI - NO
	D	Pulsando D validamos la opción
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.




Si se desea la respuesta automática programe según el modo de edición numérico el número de RINGS a esperar antes de responder.

	A - Aumenta las unidades B - Aumenta las decenas C - Aumenta las centenas D - Aumenta las millares	Mediante la edición numérica programe el número de RINGS o llamadas del módem antes de decolgar.
	RECUPERACIÓN	Pulsando RECUPERACIÓN sale al menú.




Programe según el modo de edición de opciones si la comunicación va a ser por mensajería corta SMS o por módem.

	A - B	Pulsando las teclas A o B seleccionamos la opción SMS - módem
	D	Pulsando D validamos la opción
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.

Programe según el modo de edición de opciones si se envía un aviso en caso de fuera de servicio de la máquina.

	A - B	Pulsando las teclas A o B seleccionamos la opción SI - NO
	D	Pulsando D validamos la opción
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.

Programe según el modo de edición de opciones si se envía un aviso en caso de avería de la máquina.

	A - B	Pulsando las teclas A o B seleccionamos la opción SI - NO
	D	Pulsando D validamos la opción
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.

► Reloj





Mediante estas funciones programaremos las funciones horarias de la máquina.

510 — Ajusta la hora y fecha del reloj





Con esta función se programa la fecha y hora del reloj interno de la máquina. La programación se realiza en varios pasos:

- 1- Programación de a hora.
- 2- Programación del día.
- 3- Programación del Mes.
- 4- Programación del año.





Programación de la hora

	A - B	Pulsando las teclas A o B avanza o retrocede entre los números del 0 al 9.
	C	Pulsando C borra el último número editado y pasa a editar el anterior.
	D	Pulsando D validamos la cifra que esté parpadeando y pasa a editar el siguiente.
	RECUPERACIÓN	Pulsando RECUPERACIÓN valida el hora y pasa a editar el día.





Programación del día

	A - B	Pulsando las teclas A o B avanza o retrocede entre los números del 0 al 9.
	C	Pulsando C borra el último número editado y pasa a editar el anterior.
	C	Pulsando D validamos la cifra que esté parpadeando y pasa a editar el siguiente.
	RECUPERACIÓN	Pulsando RECUPERACIÓN valida el día y pasa a editar el mes.

Programación del mes




	A - B	Pulsando las teclas A o B avanza o retrocede entre los números del 0 al 9.
	C	Pulsando C borra el último número editado y pasa a editar el anterior.
	D	Pulsando D validamos la cifra que esté parpadeando y pasa a editar el siguiente.
	RECUPERACIÓN	Pulsando RECUPERACIÓN valida el mes y pasa a editar el del año.

Programación del año

	A - B	Pulsando las teclas A o B avanza o retrocede entre los números del 0 al 9.
	C	Pulsando C borra el último número editado y pasa a editar el anterior.
	D	Pulsando D validamos la cifra que esté parpadeando.
	RECUPERACIÓN	Pulsando RECUPERACIÓN salir del menú

520 — Seleccionar opción del reloj




Mediante el modo de edición programaremos el formato de hora que aparece en el display de la máquina (24h. o AM/PM) y el ajuste automático del horario de verano.

	A - B	Pulsando las teclas A o B selecciona la opción 24 h. - AM/PM * Horario verano SI-NO
	D	Pulsando D valida la opción
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.

* Para la programación del cambio automático de horario realizaremos los mismos pasos que el ajuste de formato de hora.

533 — Ciclo diario de ON/OFF para iluminación

Programaremos el encendido o apagado diario de la iluminación de la máquina.

	A - B	Pulsando las teclas A o B avanza o retrocede entre los números del 0 al 9.
	C	Pulsando C borra el último número editado y pasa a editar el anterior.
	D	Pulsando D validamos la cifra que esté parpadeando y pasa a programar el siguiente.




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



Esta función fija las horas de encendido y apagado para la iluminación de la máquina, que se harán efectivas entre los días que se programen en la función 534

534 — Ciclo semanal ON/OFF para iluminación

Programaremos el encendido o apagado semanal de la iluminación de la máquina.

	A - B	Pulsando las teclas A o B avanza o retrocede entre los días de la semana.
	D	Pulsando D validamos la cifra que esté parpadeando.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.

Si desea desactivar la función, basta con programar la hora de encendido y apagado a 00:00. **función 534.**

535 — Ciclo diario de ON/OFF para grupo de frío




Programaremos el encendido o apagado diario del grupo frigorífico de la máquina.

Para la programación de esta función realizaremos los mismos pasos que la función -510- AJUSTA LA HORA Y LA FECHA DEL RELOJ-

Si desea desactivar la función, basta con programar la hora de encendido y apagado a 00:00. que se harán efectivas.

536 — Ciclo semanal de ON/OFF para grupo de frío

Programaremos el encendido o apagado semanal del grupo frigorífico de la máquina.

	A - B	Pulsando las teclas A o B avanza o retrocede entre los días de la semana.
	D	Pulsando D validamos la cifra que esté parpadeando.
	C	Pulsando C retrocede y sale al menú.

Si desea desactivar la función, basta con programar la hora de encendido y apagado a 00:00. **función 534.**



Marcas del Grupo Azkoyen

AZKOYEN
AZKOYEN MEDIOS DE PAGO S.A.

AZKOYEN
HOSTELERÍA

Teidde
