



- Manuale di Programmazione  
Distributore automatico  
Mod. **Eurosnacky**
  
- Programming Manual for the  
Vending machine  
Mod. **Eurosnacky**
  
- Programmierhandbuch  
für Warenautomat  
Mod. **Eurosnacky**
  
- Manual de Programación  
distribuidor automatico  
Mod. **Eurosnacky**
  
- Manuel de programmation  
du distributeur automatique  
Mod. **Eurosnacky**



MD03201BRev.0 del 01/12/2013

# *Manuel de Programmation du distributeur automatique "EuroSnacky"*

VERS. SOFTWARE E1.17

## TABLEAU DE CONTRÔLE DES DOCUMENTS

Rev.	motivo	Data
00	Prima emissione	01/12/2013
01	Seconda emissione	01/11/2018
02		
03		
04		
05		
Firma		



## INDEX

### Sommario

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>4</b>
<b>1.1 MODALITE' DE PROGRAMMATION.....</b>	<b>4</b>
<b>1.2 COMPTEUR DES PRODUITS DISTRIBUES .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 PROGRAMMATION DES PRIX.....</b>	<b>6</b>
<b>1.4 PROGRAMMATION DE LA MONNAIE.....</b>	<b>6</b>
<b>1.5 PROGRAMMATION LIGNES DU MONNAYEUR .....</b>	<b>7</b>
<b>1.6 PROGRAMMATION TEMPS DE PERMANENCE DU CREDIT RESTANT.....</b>	<b>9</b>
<b>1.8 TYPE D'ALIMENTATION ELECTRIQUE.....</b>	<b>10</b>
<b>1.9 TESTS .....</b>	<b>10</b>
1.9.1 CONTROLE FONCTIONNEMENT SUR BATTERIE .....	11
1.9.2 CONTROLE FONCTIONNEMENT CLAVIER.....	11
1.9.3 CONTROLE LIGNES MONNAYEUR .....	12
1.9.4 CONTROLE FONCTIONNEMENT MOTEURS DISTRIBUTION PRODUITS .....	12
<b>2.0 COMPTABILITE' .....</b>	<b>12</b>
<b>2.1 PROGRAMMATION DU MOT DE PASSE.....</b>	<b>14</b>
<b>2.2 RETABLISSEMENT CONFIGURATION STANDARD .....</b>	<b>15</b>
<b>2.3 PROGRAMMATION DU PROTOCOLE MDB.....</b>	<b>16</b>
<b>2.4 PROGRAMMATION FONCTION MAGASIN .....</b>	<b>17</b>
2.4.1 inventairE DE MAGASIN .....	18
<b>2.5 MESSAGES D'ERREUR.....</b>	<b>18</b>
<b>2.6 OPTION ECLAIRAGE INTERIEUR.....</b>	<b>19</b>
2.6.1 CONFIGURATION A LED AVEC ALIMENTATION SUR SECTEUR.....	19
2.6.2 CONFIGURATION A LED AVEC ALIMENTATION SUR BATTERIE .....	19
<b>3 ACCESSOIRES .....</b>	<b>21</b>
<b>3.1 FONCTION RC .....</b>	<b>21</b>
<b>3.2 FONCTION RC6 .....</b>	<b>21</b>
<b>3.3 PROTOCOLE RS-232 .....</b>	<b>21</b>
<b>3.4 CHARGEUR DE BATTERIE .....</b>	<b>23</b>



## **INTRODUCTION**

Le distributeur EuroSnacky est muni d'un software qui permet d'établir et de visualiser, d'une façon claire et simple, une gamme étendue de paramètres et fonctions. Les opérations de programmation sont effectuées au moyen du display et du clavier normalement utilisés pour la sélection des produits. En modalité de programmation (v. par. 1.2) la fonction des touches prend une valeur différente et le display permet de visualiser les paramètres à modifier.

### **1.1 MODALITE' DE PROGRAMMATION**

Pour avoir accès aux paramètres de fonctionnement il faut entrer en modalité de programmation au moyen du poussoir "service" placé au milieu de la carte électronique.

Pour retourner à la modalité de fonctionnement normal, il suffit d'appuyer sur la touche ⑦, après ~90 secondes sans appuyer sur aucune touche la machine sortira automatiquement de la modalité de programmation.

En modalité de programmation le display visualisera :

SSSS

La fonction des touches qu'on utilise normalement est la suivante :

Touche ①: ↓ ..... Permet d'entrer dans le menu des fonctions / augmente les valeurs

Touche ②: ↑ ..... Permet d'entrer dans le menu des fonctions / diminue les valeurs

Touche ⑥ : **Enter / Save** ..... Permet d'entrer dans un sous-menu et de confirmer la modification faite

Touche ⑦ : **Esc**..... Permet de sortir d'un menu précédemment sélectionné

Touche ⑧ : **Reset** ..... Permet de mettre au zéro la valeur du paramètre visualisé

### **1.2 COMPTEUR DES PRODUITS DISTRIBUES**

La machine est munie de deux compteurs, **CCII** et **CCtt**, pour compter les produits distribués par chaque plateau.

**CCII** mémorise le nombre de produits distribués avec paiement au comptant.

**CCtt** mémorise le nombre de produits distribués avec paiement par clef de crédit.



MD03201BRev.0 del 01/12/2013

Sélectionner le compteur à visualiser (ex. CCII ) au moyen des touches ① et ②.

Le display visualisera :

C C I I

Appuyer sur la touche ⑥ et choisir au moyen des touches ① et ② le compteur du plateau à visualiser (ex. plateau n. 6 ).

Le display visualisera :

C 6

Confirmer le compteur sélectionné en appuyant à nouveau sur la touche ⑥.

Le display visualisera le nombre de produits distribués :

X X

Le compteur peut être mis au zéro en appuyant sur ⑧. S'il ne doit pas être mis au zéro, il suffit d'appuyer sur ⑦.

Dans le but d'éviter toute mise au zéro non désirée ou d'établir une limitation d'accès, l'opération de mise au zéro peut être subordonnée à un mot de passe. Pour programmer ce mot de passe, se référer au paragraphe 2.1.

Le display visualisera :

- \_ \_ \_

Entrer le mot de passe, composée de quatre numéros. Si l'on n'entre pas le mot de passe d'une façon correcte, le display montrera encore la valeur du compteur précédemment visualisé. Pour confirmer l'opération et retourner au menu précédent, appuyer sur ⑥. Pour sortir de la modalité de programmation appuyer sur ⑦. Suivre les instructions données ci-dessus sélectionnant "CCtt" pour visualiser le compteur des produits distribués, dont le paiement a été fait par des systèmes à clef.



### **1.3 PROGRAMMATION DES PRIX**

Les prix de vente des produits peuvent être programmés indépendamment pour chaque plateau. De plus, on peut distinguer les prix d'achats faits au comptant ( **PPII** ) des prix d'achats faits par clef de crédit ( **PPtt** ). S'il n'y a pas de systèmes de paiement à clef dans la machine, il n'est pas nécessaire de programmer **PPtt**. La programmation des prix sera effectuée de la même façon dans les deux cas.

Sélectionner le menu de prix qu'on veut programmer ( ex. PPII ) utilisant les touches ① et ②.

Le display visualisera :

P P I I

Appuyer sur la touche ⑥ et choisir, au moyen des touches ① et ②, le plateau dont le prix doit être modifié (ex. plateau n. 6 ).

Le display visualisera :

P 6

Confirmer la sélection en appuyant de nouveau sur la touche ⑥.

Le display visualise le prix précédemment établi, qui peut être soit augmenté soit réduit par des augmentations/diminutions égales à la valeur de la pièce programmée ayant valeur inférieure (voir para.1.5) utilisant de nouveau les touches ① et ②. Pour mettre la valeur au zéro appuyer sur ③.

Pour mémoriser la programmation du prix établi appuyer sur ⑥. Suivre les instructions mentionnées ci-dessus pour programmer les prix de tous les autres plateaux qu'on veut modifier.

Appuyer sur ⑦ pour retourner au menu initial PPII.

### **1.4 PROGRAMMATION DE LA MONNAIE**

La programmation de la monnaie permet de fixer un facteur d'échelle pour visualiser le crédit. Cette option permet d'utiliser dans le distributeur la plupart des monnaies existantes. En effet 8 options sont disponibles (0.01 - 0.05 - 0.1 - 0.5 – 1 – 5 – 10 – 50 ) parmi lesquelles identifier la valeur minimale de la pièce qu'on veut utiliser.

La sélection du facteur d'échelle détermine la valeur d'augmentation avec laquelle on pourra établir les prix ( PPII - PPtt ) ainsi qu'une correcte visualisation des compteurs ( CCII – CCtt - tttt ).



**Dans tous les distributeurs qui sont livrés munis de systèmes de paiement la programmation de la monnaie a déjà été effectuée.**

Pour modifier la monnaie établie, en modalité de programmation sélectionner le paramètre EEEE utilisant ① et ②.

Le display visualisera :

EEEE

Ensuite, appuyer sur la touche ⑥ pour visualiser la valeur du facteur d'échelle précédemment établi (ex. "1"):

Le display visualisera :

1

Utilisant ① et ② sélectionner la valeur qu'on veut établir. Pour confirmer le choix et retourner au menu précédent appuyer sur ⑥. Pour sortir sans modifier la programmation actuelle, appuyer sur ⑦.

*Exemple : Concernant l'Euro, la pièce ayant la valeur inférieure généralement utilisée est celle de 5 centimes. Il faudra donc programmer la valeur de EEEE à 0,05. Cette valeur permettra d'établir les prix des produits avec une augmentation/diminution de 50 centimes d'Euro.*

### **1.5 PROGRAMMATION LIGNES DU MONNAYEUR**

Pour faire une correcte interface entre le monnayeur et le distributeur il est indispensable de programmer le paramètre "LLLL". Par cette programmation on associe une valeur aux lignes d'entrée des systèmes de paiement. Il y a 6 lignes pour le monnayeur électronique ( L1+ L6 ). Dans ce but, il est indispensable de connaître le type de programmation du système de paiement à utiliser.



**Avant d'effectuer la programmation des lignes il faut programmer la valeur de la monnaie( EEEE ) para. 1.5.**



**Dans tous les distributeurs qui sont livrés munis de systèmes de paiement la programmation des lignes du monnayeur a déjà été effectuée.**



Pour modifier la programmation des lignes du monnayeur, en modalité de programmation sélectionner le paramètre LLLL utilisant ① et ②.

Le display visualisera :

LLLL

Appuyer sur la touche ⑥ et choisir, au moyen des touches ① et ②, la ligne dont la valeur doit être modifiée ( ex. ligne 2 ).

Le display visualisera :

L 2

Appuyer sur la touche ⑥ pour visualiser la valeur précédemment établie ( ex. 0,10):

Le display visualisera :

0,10

Au moyen des touches ① et ② on peut modifier la valeur de la ligne visualisée. Si nécessaire, mettre la valeur au zéro utilisant la touche ⑧. Pour confirmer la modification et retourner au menu précédent appuyer sur ⑥.

Pour sortir sans modifier la valeur appuyer sur ⑦.

On peut utiliser indifféremment des monnayeurs à sortie type "Pulse" ou "Parallèle". Dans les deux cas la programmation des lignes est la suivante :

**A) Programmation de systèmes de paiement à sortie type "Pulse".**

Si un monnayeur à sortie "pulse" est utilisé, il suffit de programmer la ligne 3 ( L3 ) avec la valeur assignée par la dite ligne à l'impulsion ( vérifier les caractéristiques spécifiées par le fabricant ). Les lignes restantes ( L1 – L2 – L4 – L5 – L6 ) doivent être programmées à zéro. Dans cette modalité, à chaque impulsion provenant du monnayeur la valeur établie en "L3" sera donnée.

**B) Programmation de systèmes de paiement à sortie type "Parallèle"**





Si un monnayeur à sortie "parallèle" est utilisé, il faut programmer toutes les lignes affectées ( L1÷ L6 ) avec la valeur respective ( vérifier les caractéristiques spécifiées par le fabricant ). Les lignes pas utilisées doivent être programmées à zéro.

*Exemple : Pour faire l'interface d'un monnayeur en Euro ayant la configuration suivante :*

*CH1=0,05 €; CH2=0,10 €; CH3=0,20 €; CH4=0,50 € il faut programmer le distributeur de la façon suivante: L1=0,05; L2=0,10; L3=0,20; L4=0,50; L5=0; L6=0.*

### **1.6 PROGRAMMATION TEMPS DE PERMANENCE DU CREDIT RESTANT**

Il est possible d'utiliser de façons différentes tout éventuel crédit restant par suite d'une vente faite au comptant. Essentiellement il y a deux possibilités : laisser le crédit restant pour des achats successifs ; éliminer le crédit restant. Dans ce dernier cas, la valeur sera encaissée et comptabilisée par le compteur "rES"( voir para. 2.0 ). Si on choisit la première option, on peut déterminer le temps de permanence du crédit restant.



**Tous les distributeurs sont livrés avec un temps de permanence du crédit restant infini ( buCr=240 )**

Pour établir le temps de permanence du crédit d'une façon différente, en modalité de programmation sélectionner le paramètre "buCr" utilisant ① et ②.

Le display visualisera :

b u C r

Appuyer sur la touche ⑥ pour visualiser la valeur précédemment établie ( ex. 120 secondes ):

Le display visualisera :

1 2 0

Utilisant ① et ② sélectionner la valeur à programmer. Pour mettre la valeur au zéro appuyer sur ⑧.

Pour confirmer le choix et retourner au menu précédent appuyer sur ⑥. Pour sortir sans modifier la programmation actuelle appuyer sur ⑦.

Le tableau ci bas résume les différentes possibilités :

buCr	Temps de permanence du crédit restant
------	---------------------------------------



MD03201BRev.0 del 01/12/2013

0	Nul
1 ÷ 239	Inclus entre 1 ÷ 239 secondes
240	Infini

En modalité de vente multiple aussi (  $1 < buCr < 239$  ) tout éventuel crédit restant pas utilisé est comptabilisé par le compteur "rES" ( voir para.2.0 ).

### **1.8 TYPE D'ALIMENTATION ELECTRIQUE**

Le distributeur peut être branché sur secteur ou bien sur batterie, installée à l'intérieur de la machine. Au moyen de cette fonction on peut sélectionner la type d'alimentation à utiliser. En modalité de programmation sélectionner le paramètre "POtE" utilisant ① et ②.

Le display visualisera :

PotE

Appuyer sur la touche ⑥ et choisir, au moyen des touches ① et ② ( rEtE - bAtt ), le type d'alimentation. Pour confirmer le choix appuyer sur la touche ⑥. Pour sortir sans modifications appuyer sur ⑦.

### **1.9 TESTS**

Au moyen de la fonction TEST on peut vérifier le bon fonctionnement de quelques parties dont la machine est composée. Ce contrôle ne cause aucune augmentation aux compteurs, ni la fonction de magasin n'est compromise. Les tests disponibles sont indiqués dans le tableau ci bas.

Code	Description
tbAt	Test fonctionnement sur batterie (pour machines sur batterie)
tASt	Test bon fonctionnement du clavier
LInE	Test lignes monnayeur
tOrE	Test bon fonctionnement moteurs distribution produits

Pour avoir accès aux différents tests, en modalité de programmation sélectionner le paramètre "tESt" utilisant les touches ① et ②.

Le display visualisera :



tESt

Appuyer sur la touche ⑥ et choisir, au moyen des touches ① et ②, le code à sélectionner.

### 1.9.1 CONTROLE FONCTIONNEMENT SUR BATTERIE

Ce test permet de vérifier que la carte électronique s'allume et s'éteint correctement.

Le display visualisera :

tbAt

Appuyer sur la touche ⑥ pour confirmer le choix.

Le display visualisera :

SLSL

A ce point la carte est en modalité "basse consommation"; appuyant sur n'importe quelle touche ou bien introduisant une pièce, la carte s'allume et le display visualisera:

Lon

Après quelques secondes, le display visualisera de nouveau SLSL. Pour sortir appuyer quelques secondes sur la touche ⑦.

### 1.9.2 CONTROLE FONCTIONNEMENT CLAVIER

Ce test permet de vérifier le bon fonctionnement du clavier.

Le display visualisera :

tASt

Appuyer sur ⑥ pour confirmer le choix.



Vérifier sur le display la correspondance des touches sur lesquelles on appuie. Attendre quelques secondes pour retourner au menu précédent.

### 1.9.3 CONTROLE LIGNES MONNAYEUR

Ce test permet de vérifier la correspondance des lignes du monnayeur.

Le display visualisera :

LInE

Appuyer sur la touche ⑥ pour confirmer le choix. Introduisant dans le monnayeur les différentes pièces utilisées, le display visualisera la ligne correspondante. Pour sortir et retourner au menu précédent, appuyer sur ⑦.

### 1.9.4 CONTROLE FONCTIONNEMENT MOTEURS DISTRIBUTION PRODUITS

Ce test permet de vérifier le bon fonctionnement de chaque moteur distribution produits.

Le display visualisera :

tOrE

Appuyer sur la touche ⑥ et choisir, au moyen des touches ① et ②, le moteur à tester (C1÷C12).

En appuyant de nouveau sur ⑥ le moteur choisi fera un tour.

Pour sortir et retourner au menu précédent appuyer sur ⑦.

Comme déjà mentionné, ce test ne fait augmenter aucun compteur, ni la fonction de magasin n'est compromise.

## 2.0 COMPTABILITE'

La carte électronique dont le distributeur est muni mémorise les données relatives au montant encaissé et aux ventes effectuées. Ces informations sont mises à la disposition du gestionnaire au moyen de quelques compteurs. Pour les visualiser, en programmation, sélectionner le paramètre "tttt" par les touches ① et ②.

Le display visualisera :



MD03201BRev.0 del 01/12/2013

t ttt

Appuyer sur la touche ⑥ et choisir, au moyen des touches ① et ②, le compteur à visualiser (se référer au tableau ci bas).

Les compteurs de comptabilité peuvent être mis au zéro individuellement en appuyant sur la touche ③.

Pour confirmer l'annulation et retourner au menu précédent appuyer sur ⑥. Pour sortir sans modifier le compteur appuyer sur ⑦.

Dans le but d'éviter toutes mises au zéro non désirées ou d'établir une limitation d'accès, l'opération de mise au zéro peut être subordonnée à l'insertion d'un mot de passe. Pour programmer ce mot de passe, se référer au paragraphe 2.1. Dans ce cas, le display visualisera :

- \_ \_ \_

Entrer le mot de passe, constituée par quatre numéros. Si l'on n'entre pas le mot de passe correctement, le display montrera la valeur du compteur précédemment visualisé. Pour confirmer l'opération et retourner au menu précédent, appuyer sur ⑥.

Les paramètres des compteurs disponibles sont indiqués dans le tableau ci bas.

Code	Description	Limites
lCt	Montant total encaissé en monnaie locale	0<lCt<9999.99
lP	Crédits donnés aux clefs du transponder ou chip card	0<lP<9999.99
StP	Ventes faites par clef transponder ou chip card	0<StP<9999.99
SEL	Ventes faites au comptant	0<SEL<9999.99
rES	Montant total crédit restant	0<rES<9999.99
tSP	Non utilisé	n.u.
rIC	Non utilisé	n.u.
CIC	Non utilisé	n.u.

## 2.1 PROGRAMMATION DU MOT DE PASSE

La programmation du mot de passe permet de limiter l'accès à des fonctions de la machine. Plus exactement, dans un distributeur où un mot de passe a été établi il est impossible d'annuler les compteurs du produit distribué ( CCII – CCTt ) et de comptabilité ( tttt ). Le mot de passe est constitué par une série de quatre numéros, chacun compris entre 1 ÷9. Le distributeur est livré sans mot de passe; aux quatre numéros dont le mot de passe est composé on a donné la valeur "0"

Pour établir le mot de passe en modalité de programmation, sélectionner le paramètre "CodE" utilisant les touches ① et ②.

Le display visualisera :

C o d E

Appuyer sur la touche ⑥ pour entrer en modalité de modification du mot de passe. Le display visualisera la valeur standard :

0 0 0 0

Attribuer un numéro compris entre 1 ÷9 à chacune des quatre chiffres visualisés au moyen des touches ①, ②, ③, ④. La touche ① augmente la valeur du premier chiffre de gauche, la touche ② du deuxième et ainsi de suite.

Après avoir inséré les quatre chiffres, confirmer en appuyant sur ⑥.

Pour sortir sans mémoriser les modifications appuyer sur ⑦.



**Transcrire le mot de passe pour ne pas l'oublier, autrement l'usage des fonctions pour lesquelles elle est demandée pourrait être compromis !**

Par la suite, pour modifier un mot de passe, il faudra entrer de nouveau le mot de passe existant de la façon suivante :

Dans ce cas, le display visualisera :

- \_ \_ \_

Utilisant toutes les touches disponibles, composer le code.



Ex.: Si le mot de passe à modifier est "4 7 9 1" il faut appuyer, en séquence, les touches ④⑦⑨①, faisant attention à ne pas appuyer par inadvertance sur la même touche plusieurs fois.

Si la séquence est correcte le display la visualisera, autrement on pourra essayer de nouveau. Ensuite, attribuer un nouveau numéro, compris entre 1 ÷9, à chacun des quatre chiffres visualisés au moyen des touches ①,②,③,④., comme décrit précédemment. Confirmer le choix en appuyant sur ⑥. Pour sortir de cette fonction sans mémoriser les modifications, appuyer sur ⑦.

## 2.2 RETABLISSEMENT CONFIGURATION STANDARD

Par cette option on rétablit tous les paramètres de programmation à la valeur standard du fabricant, comme indiqué dans le tableau ci bas.



**En considération de la possible présence de réglages non désirés, on recommande de ne pas utiliser cette fonction.**

Dans ce cas aussi, pour éviter toute opération non désirée, l'opération de mise au zéro peut être subordonnée à l'insertion d'un mot de passe (cf. paragraphe précédent).

Pour effectuer la reconfiguration, en modalité de programmation, sélectionner le paramètre "St.CF" utilisant ① et ②.

Le display visualisera :

S t . C F

Ensuite appuyer sur la touche ⑥ et choisir, au moyen des touches ① et ② (no – yES). Pour confirmer le choix et par conséquent **rétablir toutes les valeurs standard**, appuyer sur la touche ⑥. Pour sortir, **sans modifier la configuration existante**, appuyer sur ⑦.

Tableau des valeurs standard.

Code	Description	Valeurs Std.
CCII	Compteur des produits distribués avec paiement au comptant	C1÷C12 = 0
POTÉ	Programmation du type d'alimentation électrique	rEtE

<b>coL</b>	Programmation de la fonction de magasin	C1÷C12 = 0
<b>CHIA</b>	Programmation du protocole de communication	NO
<b>COdE</b>	Programmation du mot de passe	0000
<b>tttt</b>	Comptabilité	lct;ltP;StP;SEL;rES; = 0
<b>buCr</b>	Programmation du temps de permanence de la monnaie	240
<b>EEEE</b>	Programmation du type de monnaie	0,05
<b>LLLL</b>	Programmation lignes monnayeur	L1=0,05 / L2=0,1 / L3=0,2 L4=0,5 / L5=1 / L6=2
<b>PPtt</b>	Programmation prix avec paiement par clef	P1÷P12 = 0
<b>PPII</b>	Programmation prix avec paiement au comptant	P1÷P12 = 0
<b>CCtt</b>	Compteur des produits distribués avec paiement par clef	C1÷C12 = 0

### **2.3 PROGRAMMATION DU PROTOCOLE MDB**

Ce distributeur peut être branché avec des systèmes de paiement par clef (transponder – chip card). Ce type d'accessoires utilise, pour l'interface avec le distributeur, principalement deux protocoles de communication : "EXECUTIVE" et "MDB".

La machine est munie du protocole MDB.

Pour connaître les fabricants et les modèles utilisables contacter le centre d'assistance technique.



**Le protocole MDB est appliqué au moyen d'une platine d'interface optionnelle, à demander lors de la commande.**

Pour activer l'interface MDB, en modalité de programmation sélectionner, utilisant les poussoirs ① et ②, le paramètre "CHIA".

Le display visualisera :

**CHIA**





Ensuite, appuyer sur la touche ⑥ et sélectionner, au moyen des poussoirs ① et ②, la modalité à habiliter (voir tableau ci bas).

no	Aucun protocole habilité
Mdb	Protocole MDB

Pour confirmer le choix et retourner au menu précédent appuyer sur ⑥. Pour sortir sans modifier la programmation appuyer sur ⑦.



**Après modification du paramètre "CHIA" et le branchement d'un dispositif de paiement il faut arrêter et redémarrer le distributeur.**

## **2.4 PROGRAMMATION FONCTION MAGASIN**

Il est possible d'activer la fonction de magasin pour compter les produits distribués. Si on connaît le nombre maximal de produits que chaque plateau peut distribuer, grâce à cette option on peut désactiver ce même plateau s'il n'y a plus de produits disponibles.

Par conséquent, pour activer la gestion de magasin il faut assigner à chaque plateau le nombre maximal de produits qu'il peut contenir.

Sélectionner du menu de programmation le paramètre "coL" utilisant les touches ① et ②.

Le display visualisera :

c o L
-------

Appuyer sur la touche ⑥ et sélectionner, au moyen des touches ① et ②, le premier plateau qu'on veut configurer (ex. plateau n. 1).

Le display visualisera :

c 1
-----

Confirmer la sélection appuyant sur la touche ⑥. Le display visualisera la valeur précédemment établie. Au moyen des touches ① et ② établir la valeur correcte et appuyer de nouveau sur ⑥ pour mémoriser cette



valeur. S'il est nécessaire de mettre la valeur au zéro, utiliser la touche ⑧. Programmer les valeurs des plateaux restants suivant les instructions mentionnées ci-dessus. Appuyer sur ⑦ pour retourner au menu initial.

Si un client sélectionne un plateau où il n'y a plus de produits, le display visualisera :

SOLd

A ce point, on peut sélectionner un autre plateau.

#### 2.4.1 INVENTAIRE DE MAGASIN

Si la fonction de magasin décrite au point 2.5 est activée, lors de chaque recharge du distributeur il faut faire une opération d'inventaire pour rétablir les compteurs de magasin informant la machine que la recharge a été effectuée. A cet effet **il est essentiel de remplir complètement chaque plateau sujet à magasin**, sans quoi on va perdre le contrôle sur les stocks de produits du distributeur.

Pour faire l'opération d'inventaire, après avoir rempli un plateau, en modalité de programmation sélectionner le paramètre "IIII" du menu principal au moyen des touches ① et ②.

Le display visualisera :

I III

Appuyer ensuite sur la touche ⑥ et choisir, au moyen des touches ① et ② ( oui – no ), si faire l'inventaire ou pas. Confirmer le choix et retourner au menu précédent ⑥. Pour sortir sans modifier appuyer sur ⑦.

#### 2.5 MESSAGES D'ERREUR

Toutes programmations erronées ou des pannes qui pourraient se produire sont signalées par le display de la machine, permettant ainsi d'intervenir rapidement.

Dans le tableau ci bas sont résumés les messages actuellement utilisés.

Erreur	Cause	Conséquence	Possible Solution
<i>Er 1</i>	Moteur bloqué.	Toutes les sélections sont désactivées.	Remplacer le moteur endommagé ou éliminer la

			cause de cette panne. Arrêter et redémarrer le distributeur.
<i>Er 2</i>	Un ou plusieurs moteurs distribution produits ne marchent pas.	La sélection relative est désactivée. Le distributeur continue à fonctionner régulièrement.	Remplacer le moteur qui ne marche pas. Arrêter et redémarrer le distributeur.
<i>Er 9</i>	Problèmes de communication avec le système de paiement MDB.	Le système de paiement ne fonctionne pas.	Vérifier branchements avec le système de paiement. Arrêter et redémarrer le distributeur. S'adresser au centre d'assistance.



**Si le distributeur est branché sur batterie, débrancher et rebrancher la batterie au distributeur.**

## **2.6 OPTION ECLAIRAGE INTERIEUR**

### *2.6.1 CONFIGURATION A LED AVEC ALIMENTATION SUR SECTEUR*

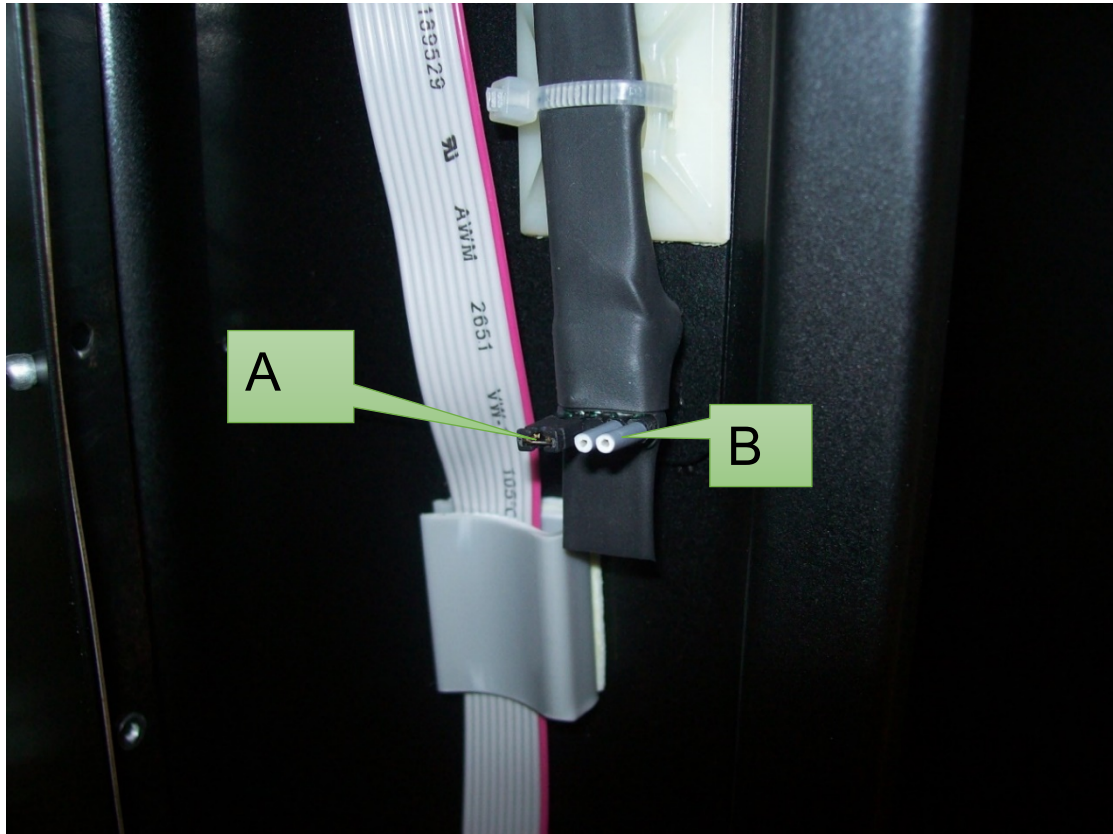
Sur demande, le distributeur peut être muni d'éclairage à LED (lumière fixe).

### *2.6.2 CONFIGURATION A LED AVEC ALIMENTATION SUR BATTERIE*

Dans la configuration sur batterie le distributeur est livré, sur demande, avec des LED clignotants pour une faible consommation (ce qui est effectué au moyen d'une platine de contrôle permettant au monnayeur de dialoguer avec les LED). Par conséquent, en cas aussi d'alimentation sur batterie, on pourra gérer le fait que les LED soient clignotants ou qu'ils restent allumés sans clignoter suivant la procédure mentionnée ci bas.

#### *2.6.2.1 FONCTION LED CLIGNOTANTS*

Si le distributeur est livré à LED clignotants avec l'alimentation sur batterie, les contacts sur la platine seront placés comme illustré dans la photo cibas ; le petit pont électrique identifié par la lettre "A" est sur la gauche, tandis que les 2 protections grises, identifiées par la lettre "B", sont sur la droite.



### 2.6.2.2 FONCTION LED A LUMIERE FIXE

Pour passer d'une lumière clignotante à une lumière fixe il faut se référer à l'image ci-dessus :

- Enlever le petit pont noir "A";
- Enlever les protections grises d'isolation "B";
- Insérer les petit pont noir à droite (où précédemment il y avait les protections grises);
- Insérer les protections grises d'isolation à gauche (où précédemment il y avait le petit pont noir);

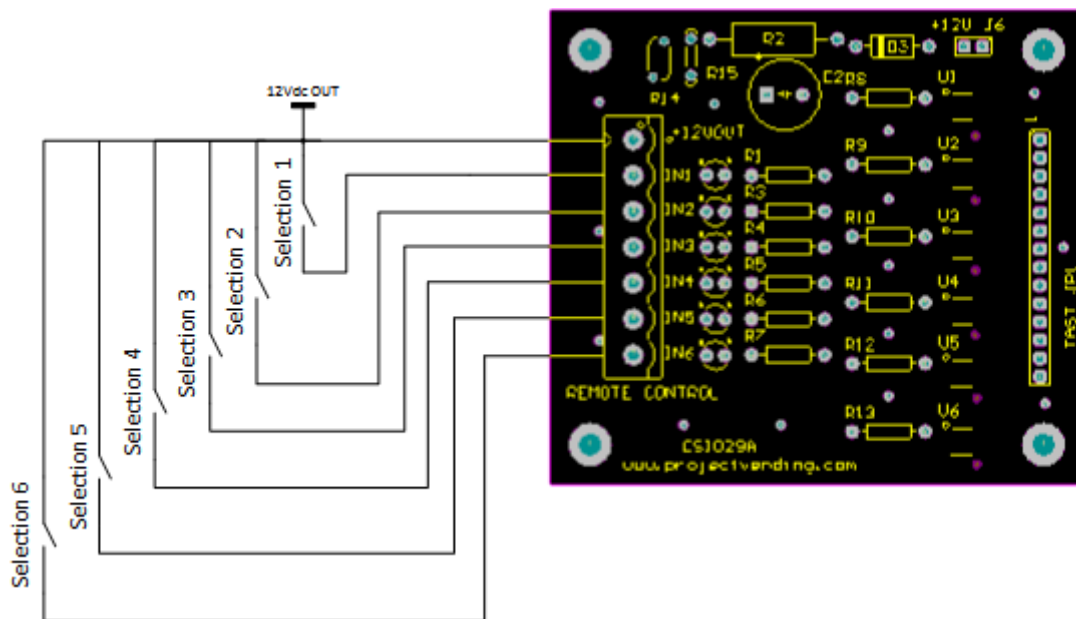
## **3 ACCESSOIRES**

### **3.1 FONCTION RC**

La fonction RC (Remote Control) gère deux canaux pour la distribution de deux produits en contrôlant à distance le distributeur au moyen d'une centrale de paiement. En cas de commande de cette version de distributeur, le manuel relatif des fonctions RC sera inclus.

### **3.2 FONCTION RC6**

Au moyen de la platine RC6 on peut contrôler à distance les sélections 1 à 6 par relais à contact normalement ouvert.



### **3.3 PROTOCOLE RS-232**

Le protocole de communication entre distributeur "Eurosnacky" et l'unité centrale utilise une communication série RS232 à 3 fils, TX, RX, GND, 9600,8, n,1 sans contrôle de flux.

Pour le branchement, la machine est munie d'un câble à l'intérieur du compartiment technique, avec connecteur femelle standard à 9 pin D-Sub. Au distributeur peuvent arriver 2 commandes provenant de l'unité centrale, à savoir : la commande VEND pour faire une vente et la commande STATUS pour connaître l'état d'une sélection. La commande "Status" peut être utilisée pour savoir si la machine est branchée à l'unité



MD03201BRev.0 del 01/12/2013

centrale, car il n'y a pas d'autre feedback. Ci de suite on va résumer les 2 contacts et les possibles réponses de la machine :

Commande "Vend":

- VENDXX Demande d'une vente (XX = 01-12 numéro de sélection)

Réponses possibles:

- NOACK Commande non reconnue
- ACKXX Demande d'une vente XX, reconnue
- OK XX VenteXX effectuée avec succès
- ERR02 Le moteur n'a pas bougé ou bien l'état de la sélection est absent.
- ERR01 Moteur bloqué. Machine hors service.

Etat commande :

- STATXX Demande de l'état d'une sélection (XX = 01-12 numéro de sélection)

Réponses possibles:

- NOACK Commande non reconnue
- OK XX La sélection est opérationnelle
- ERR02 Le moteur n'a pas bougé ou bien la sélection n'est pas disponible
- ERR01 Moteur bloqué. Machine hors service.

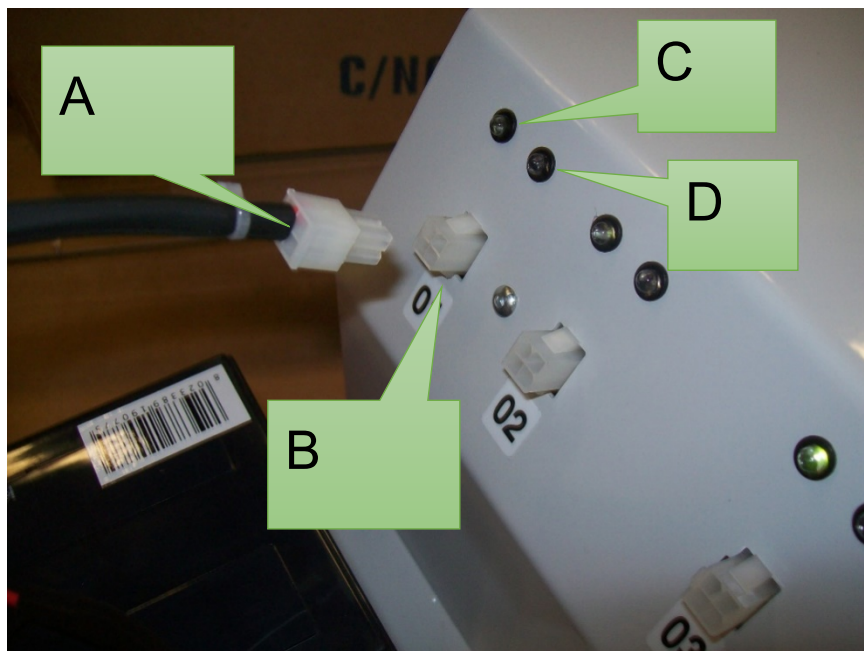
Chaque commande doit être envoyée en code ASCII et suivie par un caractère CR.

### **3.4 CHARGEUR DE BATTERIE**

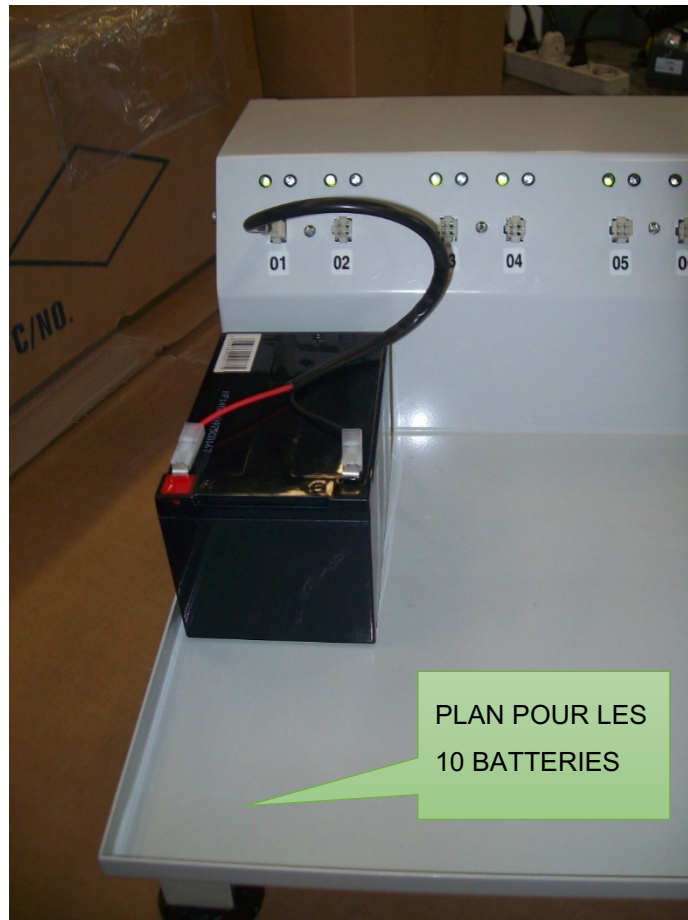
La procédure pour utiliser le chargeur de batterie, une fois qu'il est branché sur secteur à 220VAC, est la suivante :

- Dans la partie derrière mettre le seul interrupteur présent à la position "I";
- Insérer le connecteur mâle marqué par la lettre "A" du câble de la batterie avec le connecteur identifiable par la lettre "B" sur la partie frontale du chargeur de batterie (pour identifier les lettres mentionnées ci-dessus voir photo ci bas.);
- Les deux LED identifiables par la lettre "C" et "D" ont la signification suivante :  
**LED ROUGE** = Batterie en chargement ;  
**LED VERT** = Batterie chargée.

La procédure mentionnée ci-dessus est relative à une batterie ; le chargeur de batterie supporte le chargement en même temps de 10 batteries à la fois, mais la procédure à suivre est celle qui est mentionnée ci-dessus pour toutes les batteries.



La surface où charger les 10 batteries est indiquée dans la photo ci bas. On fait remarquer que le câble standard directement branché sur les batteries est assez long pour arriver aux connecteurs sur le chargeur de batterie, indépendamment du fait que la batterie soit plus ou moins près du connecteur. En fait, les batteries devront être placées sur deux rangées.







MD03201BRev.0 del 01/12/2013