



# *Manuel de Programmation du distributeur automatique “EuroSnacky Pocket”*

VERS. SOFTWARE P1.00

## INDEX

1.1	INTRODUCTION.....	2
1.2	MODALITE' DE PROGRAMMATION.....	2
1.3	COMPTEUR DES PRODUITS DISTRIBUES.....	3
1.4	PROGRAMMATION DES PRIX .....	3
1.5	PROGRAMMATION DE LA MONNAIE .....	4
1.6	PROGRAMMATION LIGNES DU MONNAYEUR.....	5
1.7	PROGRAMMATION TEMPS DE PERMANENCE DU CREDIT RESTANT .....	6
1.8	TYPE D'ALIMENTATION ELECTRIQUE.....	7
1.9	TESTS .....	8
1.9.1	CONTROLE FONCTIONNEMENT SUR BATTERIE .....	8
1.9.2	CONTROLE FONCTIONNEMENT CLAVIER.....	9
1.9.3	CONTROLE LIGNES MONNAYEUR.....	9
1.9.4	CONTROLE FONCTIONNEMENT MOTEURS DISTRIBUTION PRODUITS.....	9
2.0	COMPTABILITE'.....	10
2.1	RETABLISSEMENT CONFIGURATION STANDARD.....	10
2.2	PROGRAMMATION DU PROTOCOLE MDB .....	12
2.3	PROGRAMMATION FONCTION MAGASIN.....	12
2.3.1	INVENTAIRE DE MAGASIN .....	13
2.4	MESSAGES D'ERREUR .....	14

TABELLA CONTROLLO DOCUMENTO		
Rev.	motivo	Data
00	Prima emissione	01/12/2013
01		
Firma		



## 1.1 INTRODUCTION

Le distributeur EuroSnacky Pocket est muni d'un logiciel 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 affichage digital 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.

## 1.2 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 de nouveau sur la touche "service", ou bien après ~90 secondes sans appuyer sur aucune touche la machine sortira automatiquement de la modalité de programmation.

En modalité de programmation le display visualisera:



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 ③ : **Enter / Save** ..... Permet d'entrer dans un sous-menu, de confirmer la modification faite et ensuite sortire et aller au menu principal.



### 1.3 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.

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

Le display visualisera:

CCII

Appuyer sur la touche ③ et choisir au moyen des touches ① et ② le compteur du plateau à visualiser ( ex. plateau n. 3 ).

Le display visualisera:

C 3

Confirmer le compteur sélectionné en appuyant à nouveau sur la touche ③.

Le display visualisera le nombre de produits distribués:

XX

Appuyer sur ③ pour sortir. On peut mettre au zero tous les compteurs selectionnant le parametre **CANC** a la fin du menu **CCII**. Confirmer au moyen de la touche ③.

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.

### 1.4 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 ③ et choisir, au moyen des touches ① et ②, le plateau dont le prix doit être modifié (ex. plateau n. 3 ).

Le display visualisera:

P 3

Confirmer la sélection en appuyant de nouveau sur la touche ③.

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 mémoriser la programmation du prix établi appuyer sur ③. Suivre les instructions mentionnées ci-dessus pour programmer les prix de tous les autres plateaux qu'on veut modifier.

### 1.5 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:

E E E E



Ensuite, appuyer sur la touche ③ 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 ③.

*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 5 centimes d'Euro.*

## 1.6 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 ③ 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 ③ 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. Pour confirmer la modification et retourner au menu précédent appuyer sur ③.

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.*

## 1.7 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 ③ 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 confirmer le choix et retourner au menu précédent appuyer sur ③. Le tableau ci bas résume les différentes possibilités:

buCr	Temps de permanence du crédit restant
0	Nul
1 ÷ 239	Inclus entre 1 ÷ 239 secondes
240	Infini

En modalité de vente multiple aussi (  $1 < \text{buCr} < 239$  ) 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 ③ et choisir, au moyen des touches ① et ② ( rEtE - bAtt ), le type d'alimentation.  
Pour confirmer le choix appuyer sur la touche ③.

### 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
tOr1÷3	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 ③ 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 ③ 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 ③.

### *1.9.2 CONTROLE FONCTIONNEMENT CLAVIER*

Ce test permet de vérifier le bon fonctionnement du clavier.

Le display visualisera:

tASt

Appuyer sur ③ 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 ③ 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 ③.

### *1.9.4 CONTROLE FONCTIONNEMENT MOTEURS DISTRIBUTION PRODUITS*

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

Choisir, au moyen des touches ① et ②, le moteur à tester (ex. moteur 1).

Le display visualisera:

tOr1

En appuyant de nouveau sur ③ le moteur choisi fera un tour.



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:

t t t t
---------

Appuyer sur la touche ③ 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 sélectionnant le paramètre **CANC** a la fin du menu **tttt**. Confirmer au moyen de la touche ③.

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

Code	Description	Limites
ICt	Montant total encaissé en monnaie locale	0<Ict<9999.99
ItP	Crédits donnés aux clefs du transponder ou chip card	0<ItP<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.

## 2.1 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.**

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 ③ 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 ③.

Tableau des valeurs standard.

Code	Description	Valeurs Std.
CCII	Compteur des produits distribués avec paiement au comptant	C1÷C3 = 0
P0tE	Programmation du type d'alimentation électrique	rEtE
coL	Programmation de la fonction de magasin	C1÷C3 = 0
CHIA	Programmation du protocole de communication	NO
ttt	Comptabilité	Ict;ItP;StP;SEL;rES; = 0
buCr	Programmation du temps de permanence de la monnaie	240
EEEE	Programmation du type de monnaie	0,05
LLLL	Programmation lignes monnayeur	L1=0,05 / L2=0,1 / L3=0,2 L4=0,5 / L5=1 / L6=2
PPtt	Programmation prix avec paiement par clef	P1÷P3 = 0
PPII	Programmation prix avec paiement au comptant	P1÷P3 = 0
CCtt	Compteur des produits distribués avec paiement par clef	C1÷C3 = 0



## 2.2 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:

C H I A
---------

Ensuite, appuyer sur la touche ③ 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 ③.



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

## 2.3 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 deshabilitier 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:

coL

Appuyer sur la touche ③ 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 ③. Le display visualisera la valeur précédemment établie. Au moyen des touches ① et ② établir la valeur correcte et appuyer de nouveau sur ③ pour mémoriser cette valeur. Programmant la valeur à zero, la fonction d'inventaire pour cette colonne est désactivée. Programmer les valeurs des plateaux restants suivant les instructions mentionnées ci-dessus.

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.

### 2.3.1 INVENTAIRE DE MAGASIN

Si la fonction de magasin décrite au point 2.3 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:

IIII



Appuyer ensuite sur la touche ③ et choisir, au moyen des touches ① et ② ( oui – no ), si faire l'inventaire ou pas. Confirmer le choix au moyen des touches ③.

## 2.4 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 deshabilitées.	Remplacer le moteur endommagé ou éliminer la cause de cette panne. Arrêter et re-démarrer le distributeur.
<i>Er 2</i>	Un ou plusieurs moteurs distribution produits ne marchent pas.	La sélection relative est deshabilitée. Le distributeur continue à fonctionner régulièrement.	Remplacer le moteur qui ne marche pas. Arrêter et re-démarrer 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 re-démarrer le distributeur. S'adresser au centre d'assistance.



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