



UŽIVATELSKÝ MANUÁL K IVT

KAJOT DOUBLE TRONIC, varianta APOLLO GAMES
C.S.G. Software Group limited – organizační složka

PROHLÁŠENÍ O SHODĚ

Výrobce: C.S.G. SOFTWARE GROUP LIMITED – organizační složka
Kaštanová 64, Brno 620 00, Česká republika
IČ: 27741362, DIČ: CZ27741362

Na výherní hrací přístroj: KAJOT DOUBLE TRONIC

Zařízení plní požadavky evropské direktivy 2004/108/ES na elektromagnetickou kompatibilitu a nařízení vlády 616/2006 Sb. dle norem:

- ČSN EN 55014 – 1
- ČSN EN 61000-3-2
- ČSN EN 61000-3-3
- ČSN EN 55014 – 2 pro kategorii IV
- ČSN EN 61000-4-2
- ČSN EN 61000-4-3
- ČSN EN 61000-4-4
- ČSN EN 61000-4-5
- ČSN EN 61000-4-6
- ČSN EN 61000-4-11

Výsledky zkoušek dle výše uvedených norem jsou uvedeny ve zkušební protokol č. 3722/122 vydaném dne 26. 11. 2012.

Zařízení plní požadavky evropské direktivy 2006/95/ES na elektrickou bezpečnost a nařízení vlády 17/2003 Sb. dle norem:

- EN 60335-1 : 2002 + A11:2004 + A1:2004 + A12:2006 + A2:2006
- EN 60335-2-82 : 2003

Výsledky zkoušek dle výše uvedených norem jsou uvedeny ve zkušební protokol č. 3321/10, vydaném dne 28. 5. 2010.

Zkoušky byly provedeny v akreditované zkušební laboratoři č. 1004.3 – Institut pro testování a certifikaci, a. s. zkušební laboratoř elektrických výrobků.

Datum vystavení prohlášení 7. 5. 2013


C.S.G. SOFTWARE GROUP LIMITED
organizační složka
Kaštanová 64, 620 00 Brno
IČO: 277 41 362, DIČ: CZ27741362
tel.: 515 535 100, fax: 515 535 101 ⑦
Radek Janíček, technický ředitel

Obsah	3
Úvod	4
Rozsah a účel dokumentu	4
Seznam akronymů a zkratek	4
Reference	4
Spuštění terminálu	5
Hlavní nabídka - výběr hry	5
Vyplacení výhry	5
Ztráta spojení se serverem	5
Administrační funkce	5
Obsluha	5
Krátká počítadla	5
Navýšit kredit	6
Vyplatit výhru	6
Zamknutí nebo odemknutí terminálu	6
Provozní	6
Dlouhá počítadla	6
Kalibrace Displeje	6
Hlasitost	7
Historie otočení	7
Historie vložených bankovek	7
Otestování stavu spojení se serverem	7
Servis	7
Mazání krátkých počítadel	7
Uzávěrka	7
Nastavení sítě	7
Hlášení	8
Standardní hlášení	8
Chybová hlášení	8
Nastavení	9
Programování elektronických klíčů	10

Úvod

Rozsah a účel dokumentu

Tento dokument popisuje chování terminálu a jeho ovládání obsluhou.

Seznam akronymů a zkratek

Zkratka/Akronym	Definice
EZU	Elektrotechnický zkušební ústav

Reference

Přístroj musí být umístěn na vodorovné ploše v základní poloze „na výšku“. Neumísťujte přístroj v blízkosti topných těles, otevřeného ohně nebo jiných zdrojů tepla.

Chraňte přístroj před vnějšími vlivy jako tekoucí voda, déšť, teploty vyšší než 50 °C, nadměrné otřesy nebo kondenzující vlhkost vzduchu vyšší než 95 %. Provozní teplota přístroje je 15 až 40 °C. Je-li přístroj vystaven nižším teplotám, je nutné před spuštěním počkat dokud se přístroj nepřizpůsobí doporučené provozní teplotě. Překontrolujte, zda-li je přístroj naprosto suchý a na funkčních dílech a elektronice přístroje není zkondenzovaná vlhkost.

Spuštění terminálu

Terminál se uvede do provozu zapnutím přívodu napájení 230V. Úspěšný start terminálu je zakončen vstupem do hlavního menu – nabídky her. V případě že jsou některé z dveří terminálu otevřené, ozve se hlasitá siréna. V případě jakékoliv detekované chyby, se v dolní části horní obrazovky zobrazí popis příslušné chyby.

Hlavní nabídka - výběr hry

Na spodní obrazovce je zobrazena nabídka her ve formě carouselu s dostupnými hrami ve formě ikon. Uživatel může s carouselem otáčet pomocí tlačítek SÁZKA+ a SÁZKA- nebo pomocí stlačení šipek na dolní dotykové obrazovce. Spustit příslušnou hru lze buďto otočením carouselu do příslušné polohy tak, že vybraná hra je nejbližší hráči a poté stisknutím tlačítka START. Nebo prostým dotykem prstu na ikonu hry na spodní dotykové obrazovce. Jednotlivé hry jsou popsány v herních manuálech.

Vyplacení výhry

V případě, že hráč chce vyplatit výhru musí stisknout tlačítko VYPLATIT v hlavním menu terminálu. Tím se terminál uzamkne k dalšímu hraní. Hráč v tomto okamžiku musí přivolat obsluhu, která pomocí klíče vstoupí do administračního menu a stisknutím tlačítka VYPLATIT se vytiskne tiket, a zaúčtuje se na serveru.

Ztráta spojení se serverem

V případě, že dojde ke ztrátě spojení se serverem a hráč je v hlavním menu her tak se zobrazí chybová hláška. Hráč o kredit nepřišel, avšak tento kredit nelze vyplatit, dokud není spojení se serverem znovu navázáno. Doporučuje se terminál uzamknout, hráči aktuální stav kreditu vydat v hotovosti a po opětovném navázání spojení provést vyplacení standardním způsobem.

V případě, že spojení se serverem vypadne během hry, je hra automaticky ukončena a hráč se octne zpět v hlavním menu her. Vyplacení kreditu probíhá výše popsáným způsobem.

V případě neaktivního spojení se serverem, některé administrační funkce nefungují. (Vyplacení, Příjem bankovek, navýšení kreditu, historie vhozených bankovek, stav el. Počítadel dlouhých i krátkých, a provedení uzávěrky.)

Administrační funkce

Některé funkce terminálu nejsou přístupny hráčům, ale pouze autorizovaným osobám. Do administračních funkcí se vstupuje otočením jednoho z obslužných klíčů umístěných na pravém boku terminálu. Otočení klíče je detekováno pouze v hlavním menu.

Obsluha

Obsluha má k dispozici následující funkce:

Krátká počítadla

Zobrazení stavu krátkých počítadel.

- IN – celková hotovost, která byla do terminálu vložena
- OUT – celková vyplacená hotovost (ve formě tiketů)

- MONEY IN – celková hotovost, která byla do terminálu vložená ve formě bankovek prostřednictvím akceptoru
- KEY IN - celková hotovost, která byla do terminálu vložená prostřednictvím natočení klíčem viz další administrační funkce.
- BET – celkově peněz vsazeno
- WIN – celkově peněz vyhráno
- LOST – celkově peněz prohráno

Krátká počítadla slouží pro obsluhu terminálů například při předávání směny. Krátká počítadla lze nulovat prostřednictvím jiné administrační funkce.

Navýšit kredit

Z důvodu komfortu pro hráče je umožněno obsluze kredit navýšit prostřednictvím této funkce bez nutnosti vkládání bankovek do akceptoru bankovek.

Vyplatit výhru

Tato funkce je blíže popsána v kapitole VYPLACENÍ VÝHRY.

Zamknutí nebo odemknutí terminálu

V některých případech, kdy si obsluha přeje, aby terminál byl uzamčen, a tudíž nepřijímal sázky ani peníze, lze terminál uzamknout stisknutím tlačítka s ikonou zámku. Pro odemknutí lze terminál odemknout stejným tlačítkem.

Provozní

Osoba autorizována na úroveň „Provozní“ má k dispozici veškeré funkce jako osoba autorizovaná jako „Obsluha“ avšak rozšířená o následující funkce:

Dlouhá počítadla

Zobrazení stavu dlouhých počítadel.

- IN – celková hotovost, která byla do terminálu vložená
- OUT – celková vyplacená hotovost (ve formě tiketů)
- MONEY IN – celková hotovost, která byla do terminálu vložená ve formě bankovek prostřednictvím akceptoru
- KEY IN - celková hotovost, která byla do terminálu vložená prostřednictvím natočení klíčem viz další administrační funkce.
- BET – celkově peněz vsazeno
- WIN – celkově peněz vyhráno
- LOST – celkově peněz prohráno

Dlouhá počítadla nelze mazat

Kalibrace displeje

V případě rozladění dotykového displeje lze tento displej znovu kalibrovat výběrem této funkce. Pokud je dotykový displej natolik rozladěn, že vám činí problém vybrat tuto funkci, lze tuto funkci vybrat pomocí tlačítka MAXBET.

Hlasitost

Tato funkce umožňuje nastavit a uložit globální hlasitost terminálu.

Historie otočení

Tato funkce umožňuje pro kontrolu zobrazit až 200 výsledků uskutečněných sázek. V historii se lze pohybovat šipkami na obrazovce a z funkce se odchází stisknutím tlačítka **X** na obrazovce.

Historie vložených bankovek

Tato funkce umožňuje nahlédnout do historie vložených bankovek do akceptoru.

Otestování stavu spojení se serverem

Tato funkce umožňuje diagnostikovat problém na trase k serveru.

Servis

Osoba autorizována na úroveň „Servis“ má k dispozici veškeré funkce jako osoba autorizovaná jako „Obsluha“ i „Provozni“ avšak rozšířená o následující funkce:

Mazání krátkých počítadel

Tato funkce umožňuje vynulovat krátká počítadla, pro potřeby provozovatele. Dlouhá počítadla se nenulují.

Uzávěrka

Spuštěním této funkce se na serveru uzavře současné období pro tento terminál, uloží se a začne se evidovat období nové. Více viz dokumentace k serveru.

Nastavení sítě

Na této obrazovce lze provést síťové nastavení nezbytné pro úspěšnou funkci terminálu.

- DHCP – indikuje, zda se má nastavení IPv4 vrstvy realizovat dle manuálního nastavení nebo má použít nastavení poskytnuté DHCP serverem.
- IP address – adresa kterou bude terminál používat na lokální síti.
- Mask – maska kterou bude terminál používat na lokální síti.
- Default Gateway – výchozí brána kterou bude terminál používat při komunikaci mimo lokální síť.

- VPN gateway A – IP adresa VPN serveru v lokaci A ke které se terminál bude připojovat.
- VPN gateway B – IP adresa VPN serveru v lokaci B ke které se terminál bude připojovat.
- Server A IP address – IP adresa CJ v lokaci A v adresním prostoru VPN sítě.
- Server B IP address – IP adresa CJ v lokaci B v adresním prostoru VPN sítě.
- VPN Keys – Indikuje, zda terminál obsahuje VPN klíče pro úspěšné navázání VPN spojení

Tlačítko **Načíst konfiguraci z klíče** umožňuje načíst veškeré síťové nastavení z vloženého klíče včetně VPN klíčů. Uspadňuje tak instalaci.

Hlášení

Standardní hlášení

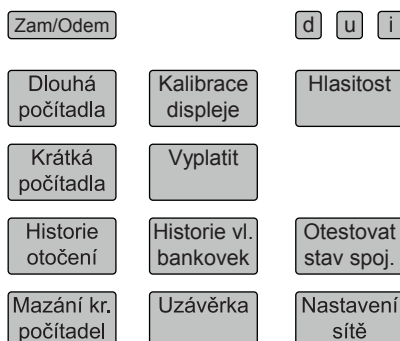
- Stiskem tlačítka startuj hru
- Terminál je uzamčen – na terminálu nelze hrát, neboť byl uzamčen provozovatelem.
- Terminál je uzamčen, přivolejte obsluhu k provedení vyplacení – terminál je uzamčen a čeká na vyplacení obsluhou nebo odemčení obsluhou.

Chybová hlášení

- Terminál je odpojen od serveru, připojuji. – Došlo ke ztrátě spojení se serverem. Terminál se pokouší spojení obnovit.
- Došlo k chybě při tisku tiketu. Zkontrolujte zásobu papíru v tiskárně. – V tiskárně pravděpodobně došel papír nebo se zasekl.
- Tiskárna není připojena
- Mechanická počítadla nejsou připojena. – Připojená mechanická počítadla jsou vyžadována při vkládání hotovosti i vyplácení.
- Dveře jsou otevřeny – Hlasité upozornění že dveře jsou otevřené.
- Chyba akceptoru bankovek – akceptor bankovek není připojen nebo je zablokován bankovkou.
- Dochází baterka – baterie v desce Heber dochází, je nutné ji vyměnit

Nastavení

Zamknout/Odemknout	Zamknutí terminálu hráčem před vyplacením
d	Nastavení času a data
u	Update terminálu
i	Informace o terminálu
Dlouhá počítadla	Náhled na dlouhodobé účetnictví
Krátká počítadla	Náhled na krátkodobé účetnictví
Historie otočení	Zobrazení historie her (textové)
Mazání krátkých počítadel	Smaže krátkodobé elektronické účetnictví
Kalibrace displeje	Nastavení přesných bodů dotykové obrazovky
Vyplatit	Vyplacení kreditu obsluhou
Historie vložených bankovek	Vhoz jednotlivých bankovek
Uzávěrka	Vyúčtování terminálu (nepoužívá se)
Hlasitost	Nastavení hlasitosti automatu
Otestovat stav spojení	Test připojení na server
Nastavení sítě	Nastavení DHCP, pevná IP, platnost VPN



Programování elektronických klíčů

Funkce kontrolky LED

Pokud je vložený klíč funkční, kontrolka je rozsvícená.

Pokud vložený klíč není funkční, kontrolka bliká 5 sekund.

Naprogramování MASTER klíče (s pružinkou)

Piny 2 a 5 z J2 konektoru (obr. č.1) zkratovat na 5 sekund (kontrolka bude blikat 15x).

První vložený klíč po této akci bude MASTER (kontrolka bude blikat 10x).

Naprogramování dalších klíčů

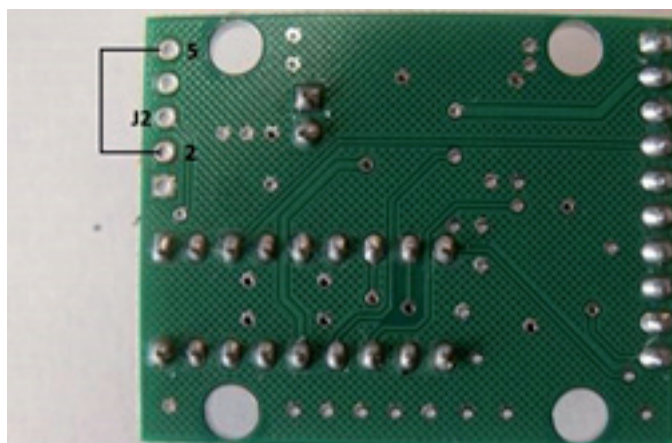
Vložte MASTER klíč a čekejte, až se rozsvítí červená LED dioda. Vyjměte MASTER klíč a vložte klíč č.1 do 5 sekund. Kontrolka blikne 1x, což znamená, že klíč č.1 je uložen. Vyjměte klíč č.1. Kontrolka blikne 2x, nyní vložte klíč č.2 do 5 sekund. Kontrolka blikne 3x, což znamená, že klíč č.2 je uložen. Vyjměte klíč č.2. Kontrolka blikne 4x, nyní vložte klíč č.3 do 5 sekund. Kontrolka blikne 5x, což znamená, že klíč č.3 je uložen. Vyjměte klíč č.3. Po 8x bliknutí se programovací režim ukončí.

Pokud klíč není vložen během 5 sekund, současná pozice klíče zůstane prázdná nebo s původní hodnotou.

Klíč č.1 - SERVICE BOOKKEEPING, kontrolka blikne 1x- zelený.

Klíč č.2 - RENTAL BOOKKEEPING, kontrolka blikne 3x- modrý.

Klíč č.3 - OWNER BOOKKEEPING, kontrolka blikne 5x- červený.



Obr. 1

Upozornění: MASTER klíč je určen pouze k prvotnímu nebo následnému programování klíčů. Při každém vložení naprogramovaného MASTER klíče dojde ke smazání všech naprogramovaných klíčů!