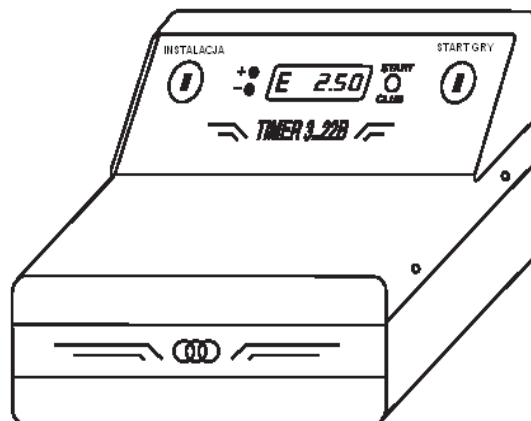




TIMER 16 B



Programowanie

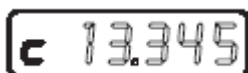
W celu rozpoczęcia procesu programowania, należy przekręcić klucz instalacyjny.

Powyższą czynność należy wykonać, także w celu zakończenia programowania.

Jest sześć etapów programowania, w kolejności:

1. Licznik
2. Stawka za jeden takt zegarowy
3. Symbol pieniądza
4. Opłata za rozpoczęcie gry
5. Stawka godzinowa
6. Klubowa stawka godzinowa

1. LICZNIK



Licznik pokazuje naliczaną należność za grę.

Aby rozpocząć programowanie urządzenia należy wyzerować licznik. Należy się też upewnić, że urządzenie nie jest w trakcie naliczania.

Aby wyzerować licznik należy końcówką długopisu, bądź czegoś innego (polecam końcówkę rzutki do darta) wcisnąć przycisk (-).

W celu kontynuacji programowania, należy nacisnąć przycisk „TARIFF”.

Aby NIE przechodzić do kolejnych etapów programowania, należy ponownie przekręcić klucz instalacyjny. Funkcja ta jest przydatna w momencie, kiedy chcemy uzyskać dostęp tylko do licznika.

2. STAWKA ZA JEDEN TAKT ZEGAROWY



Jest to jednostka, o którą co jeden takt zegarowy wzrastać będzie należna opłata. Zależy ona od jednostki monetarnej w poszczególnych krajach. Dostępne jednostki to 0,05-0,10-0,20-0,50-1-2-5-10-20-50-100. Wyboru odpowiedniej opcji dokonujemy za pomocą przycisków (+) i (-). W celu przejścia do kolejnego etapu programowania należy nacisnąć przycisk TARIFF.

3. SYMBOL PIENIĄDZA



Jest to litera pojawiająca się przed sumą należności. Dostępne do ustawienia litery to: C, d, E, F, L, P, S, t, Y, dostępna jest też opcja „bez litery”. Aby dokonać wyboru należy posłużyć się przyciskami (+) i (-). W celu przejścia do kolejnego etapu programowania należy nacisnąć przycisk TARIFF.

4. OPŁATA ZA ROZPOCZĘCIE GRY



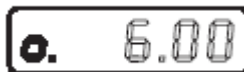
Jest to opłata naliczana na początku każdej gry, niezależna od stawki godzinowej, czyli dodatkowa opłata za sam fakt rozpoczęcia gry). Jej wysokość można ustawić za pomocą przycisków (+) i (-). Można oczywiście ustawić „zero”, czyli nie pobierać dodatkowej opłaty za rozpoczęcie gry. Przejścia do kolejnego etapu dokonujemy przez naciśnięcie przycisku TARIFF.

5. STAWKA GODZINOWA



W celu ustawienia stawki należy posłużyć się przyciskami (+) i (-). Aby proces programowania przebiegał szybciej, wystarczy przytrzymać wciskany przycisk. Aby przejść do kolejnego etapu programowania należy nacisnąć przycisk TARIFF.

6. KLUBOWA STAWKA GODZINOWA.



Ta opcja sygnalizowana jest pojawieniem się kropki po lewej stronie wyświetlacza. Klubowa stawka godzinowa może być używana jako osobna stawka dla członków klubu, albo po prostu jako druga stawka (np. stawka obowiązująca w godzinach szczytu). W celu ustawienia tej opcji należy posłużyć się przyciskami (+) i (-). Żeby zakończyć programowanie należy nacisnąć przycisk TARIFF albo przekręcić klucz w lewo.

Obsługa

Po przekręceniu klucza „start play” otwierają się drzwiczki schowka na bile i rozpoczyna się naliczanie.

W każdym momencie można wybrać pomiędzy dwoma stawkami naliczania, używając w tym celu przycisku „TARIFF”. Kiedy druga stawka, nazwana „klubową”, jest aktywna, wtedy po lewej stronie na wyświetlaczu pojawia się kropka.

Aby przez cały czas obowiązywała jednakowa opłata, należy zaprogramować w obu opcjach (normalnej i klubowej) taką samą stawkę.

Naliczanie kończy się w momencie, kiedy taca z WSZYSTKIMI bilami zostaje umieszczona z powrotem w urządzeniu a klapka zamknięta. W tym momencie na ekranie pojawia się kwota, którą gracz musi zapłacić.

Po ponownym przekręceniu klucza „Start play” naliczanie rozpoczyna się od nowa.

Po dniu pracy, kiedy urządzenie już nie nalicza, możemy poprzez przekręcenie klucza instalacyjnego uzyskać dostęp do sumy wszystkich naliczonych w tym dniu taktów zegarowych.

Kiedy liczbę tą pomnożymy przez ustaloną stawkę za jeden takt, uzyskamy kwotę wpływów do kasy.

Aby wyzerować ten licznik należy postępować jak w punkcie 1.

Co to jest jeden takt zegarowy?

Jest to przedział czasowy, który wyznacza częstotliwość uaktualniania na wyświetlaczu opłaty za grę.

Jeżeli ustalimy stawkę godzinną na 10 zł, a stawkę za jeden takt na 10 gr.

Liczba taktów w godzinie będzie odpowiadała ilości 10 groszówek w 10 złotych.

Jeżeli stawka godzinna będzie wynosiła 10 zł, a opłata za takt 20 gr., wtedy ilość taktów zegarowych w godzinie będzie mniejsza. Ponieważ w 10 zł mieści się dwa razy mniej 20 groszówek.

Żeby obliczyć opłatę za 1 minutę wystarczy rozpisać proporcję:

$$\begin{array}{l} 10 \text{ zł} \quad - \quad 60 \text{ min} \\ x \quad \quad - \quad 1 \text{ min} \end{array} \quad (1 \times 10) / 60 = 10/60 = 0,167 \text{ zł} \quad \text{czyli } 16,7 \text{ gr. (bo } 1 \text{ zł to } 100 \text{ gr.)}$$

$$16,7 \times 60 = 1002 \text{ gr., czyli } 10 \text{ zł i } 2 \text{ gr.}$$

Skoro 1 min kosztuje ok. 16 groszy a takt zegarowy ustawiony jest co 10 groszy, wtedy należność na wyświetlaczu będzie uaktualniana co niecałą minutę.

W przypadku stawki za jeden takt ustalonej na 20 groszy, należność będzie uaktualniana po czasie dłuższym niż minuta.