

TIMER 3-22B

Programowanie.

Żeby zapoczątkować proces układania programu, obróć klucz instalacyjny.

Zrobić tak samo kiedy zakończycie programowanie.

Jest tu sześć stadium programowania.

1. Miernik rejestrujący,
3. Symbol pieniędzy,
5. Opłata godzinna,
2. Cena jednego uderzenia,
4. Rozpoczęcie gry,
6. Dwu godzinna opłata.

Żeby przechodzić od jednego stadium do następny, używaj TARYFOWEGO guzika. Żeby zmieniać cyfrę ceny w każdym stadium, używaj guzika (+) i (-) przez umieszczanie punktu pióra w dziurach. Mają na uwadze co kiedy miernik liczy, tylko możemy rejestrować miernik umieszczający, jeżeli to nie odmieniają inne cyfry. Tutaj jest sześć stadium zjawiają się po to, żeby:

1. MIERNIK REJESTRUJĄCY.

Litera "C" wskazuje sumę ogólną na centrum. Przeciwnie pokazy liczba trzasków które przesuwają się od, opłata za jeden trzask może być zaplanowana samodzielnie (patrz pkt.2). Przeciwnie działania do sumy ogólnej od 99,999 trzasków a potem wraca zero. Żeby wracać na zero, trzeba pchać (-) guzik z zakończeniem pióra. Jeżeli nie życzyście żeby kontynuować) do dalszych scen w układaniu programu, musicie obrócić klucz INSTALACYJNY. Żeby kontynuować INSCENSCENIZACJE 2, pchaj guzik TARYFOWY. Urządzenie jest gotowe do układania następnego programu.

2. OCENA JEDNEGO TRZASKU.

Jest cyfrą gotówki przez którą wnoszona jest zapłata powiększa z za każdym razem interwałem. Trzask liczy: 0.05 -0.10 - 0.20 - 0.50 -1 -2-5-10-20-50-100. Liczymy dla EURO 0,05, USA 0,10, ROSJA 1, JAPONIA 10. Możecie wyrabiać wasz wybór przez używanie guzików (+) i (-). Żeby kontynuować stadium do następnej sceny, pchaj guzik TARYFOWY.

3. SYMBOL PIENIĘDZY.

Jest litera która zjawia się przed ogólną sumą do zapłacony. Dostępne są litery: „C”, „d”, „E”, „F”, „L”, „P”, „S”, „t”, „Y” albo „żadna litera”. Wybór może być wybrany przez użycie guzika (+) i (-). Żeby kontynuować pchaj guzik TARYFOWY.

4. ROZPOCZYNIANIE GRY.

(15 dostępnych liczb). Jest umieszczana cyfra przy rozpoczęciu każdej gry. Użycie guzika rejestrującego (+) i (-) żeby obliczać. Żeby kontynuować, pchaj guzik TARYFOWY.

5. OPŁATA GODZINNA.

(od 10 do 500 trzasków na godzinę). Żeby zmieniać cyfrę, używają guzika (+) i (-). Trzymaj guzik w dół jeżeli życzyście sobie żeby dokonywać działania szybko. Żeby kontynuować pchaj guzik TARYFOWY.

6. DWU GODZINNA OPŁATA.

(od 10 do 500 trzaska na godzinę). Jest to liczba dziesiętna która zjawia się na lewo pokazu. Żeby zmieniać cyfrę, używają guzika (+) i (-). Żeby zakończyć proces, pchaj guzik TARYFOWY albo obróć klucz do lewej strony.

DZIAŁANIE

Przez używanie START GRY kluczem, otwieramy drzwiczki i zaczynamy rachunek, rachunek analogicznie wychodzi analogicznie.