

Setup X-line Boxer-Kopacz v3.10

Nr programu	Funkcja	Standard
1..8.	Impulsy i kredyty na kanale od 1 do 8. <i>Od 1 do 4 (wrzutnik 4 kanały), od 5 do 8 (skaner 4 kanały)</i>	1-1(1zł),2-3(2zł),3-8(5zł) Kanal - kredyty (impulsy)
	Wysw1 <u>Ustawienie ilości impulsów na licznik mechaniczny (elektroniczny) od 0 do 200 impulsów na dany kanał od 1 do 8.</u>	
	Wysw2 <u>Ustawienie wielkości kredytu na każdą wrzuconą monetę. wartości 0, 0.25, 0.5 ,1 ,2 ,3 itd. do 50 kredytów.</u> <i>Przykład: Kanał 1 (program 1), kredyty 0.5, impuls 1, oznacza ze wrzucenie dwóch monet (na kanale 1), nabija 1 kredyt i 2 impulsy.</i> <i>Przykład: Kanał 3 (program 3), kredyty 2, impulsy 4, oznacza ze wrzucenie jednej monety (na kanale 3), nabija 2 kredyty i 4 impulsy.</i>	
12.	Czas powtórki prezentacji. Wysw1 <u>Zmiana od 5 do 60 minut.</u>	(10 minut)
13.	Rekord siły Wysw1 <u>Ustawienie rekordów siły na 500, 600.</u>	(500,600)
14.	Charakterystyka siły. Wysw1 <u>Zmiana od 90 do 110 %.</u> <i>Oznacza zmianę charakterystyki siły uderzenia.</i>	(100%)
15.	Licznik elektroniczny. <i>Ilość impulsów od początku „życia” maszyny.</i>	(0)
16.	Bieżący licznik elektroniczny. <i>Ilość impulsów od ostatniego rozliczenia automatu.</i> Wysw1 <u>Kasowanie bieżącego licznika.</u>	(0)
17.	Kredyty testowe. <i>Ilość kredytów testowych od początku „życia” maszyny.</i> Wysw1 <u>Nabicie kredytów do testów.</u>	(0)
18.	Parametry podstawowe. <u>Ustawianie parametrów podstawowych.</u> <ul style="list-style-type: none"> ☞ <u>Czas powtórki prezentacji ustawia na 10 min.</u> ☞ <u>Rekord ustawia na 500, 600.</u> ☞ <u>Charakterystyka siły 100%.</u> ☞ <u>Kredyt na 0.</u> 	
19.	Zmiana urządzenia na . Wysw1 <u>0-Boxer, 1-Kopacz</u>	
20.	Free Play Wysw1 <u>0-Off, 1-On.</u>	
21.	Ticket	(0)
	Wysw1 <u>Ilość bilecików jakie maszyna wydaje po pobiciu rekordu. Zmiana od 0 do 20.</u>	
22.	Ticket - kredyt	(0)
	Wysw1 <u>Czy maszyna ma wydać tyle bilecików ile nabitych kredytów. 0- nie 1-tak</u>	
0.	<i>Program do użytku producenta.</i>	

Setup – zmiana programu lub potwierdzenie zmian., **Value** – zmiana wartości.

- Funkcja programu
 - Informacja
 - Zmiana wartości

