

**MANUAL DE INSTRUCCIONES
DE LA CLASIFICADORA DE MONEDAS
MGM PELICAN 309**



DESCRIPCION DE LAS PARTES.

Teclado.



Borra la cantidad que esté en el display, sea un conteo o la memoria.



Abre el mueble opcional, válido para la MGM PELICAN 309 SLR



Podemos visualizar el total de la memoria del total conteo bien sea por totales, por sacos o por picos, también nos permite ver el total de billetes y total por máquina.



Pulsando esta tecla, guardaremos el conteo en memoria.



Es una tecla de validación de operación, tal y como sucede en los ordenadores, sirve para que cualquier dato que tenemos en display dársele a entender a la Pelican



Tubing. Estando habilitada esta función en la programación de la máquina, esta tecla serviría para entrar o salir de esta forma de conteo.



Estando activada la programación de los billetes, ésta tecla sirve para, una vez contadas las monedas, entrar en el programa de introducción de billetes vía teclado.



Imprime la cantidad que muestra el display, bien sea la cantidad parcial o bien la cantidad total.



Avanza el papel de la impresora.



Entra/Sale del modo de programación del usuario,



Ponemos en marcha la máquina o si ésta estuviera en marcha la detenemos.



Son teclas de navegación a través de los menus de programación. También pueden servir para una vez se termine de contar un parcial poder ver el desglose por monedas.

Oficina Comercial para Canarias

C/ Doña Perfecta, 184. Local Bajo - Tfno: 928 20 68 25 / 696 622 235

www.mgmcnarias.com - info@mgmcnarias.com

INSTALACION.

La máquina debe ser instalada en un lugar aislado de la humedad y de fuertes cambios de temperatura. Debe conectarse a una alimentación de 220 V con fase y neutro y toma de tierra.

Muy importante: La mesa o mueble donde va completamente horizontal para que las monedas

Pelican

99

Cuando se enciende la situado en la parte La cuenta atrás de la efectuar un autotest en los sensores.

Cuando el display muestra la hora actual, la contar las monedas. El primer paso a realizar es cantidad de moneda, para ello seguiremos los subprograma 2 del modo de programación del



apoyada la máquina debe estar vayan a la velocidad adecuada. máquina, mediante el interruptor posterior, el display muestra:

línea inferior es un periodo para

máquina se encuentra lista para la programación de las bolsas a la pasos que se indican en el usuario.

Una vez hayamos programado los paros, con la tecla START/STOP, echando las monedas en la tolva empezamos a contar. Una vez las monedas han sido contadas, podemos visualizar el desglose por monedas mediante las teclas < >. A continuación, puede cerrarse la cuenta mediante la tecla "M+" o "P" o bien borrarla con la tecla "CLR". Si pulsamos la tecla "P", nos saldrá un ticket por impresora y acumulará la cantidad en memoria.

Grand Total XXX
Saco 0-9? <>

Al pulsar la tecla "MR" aparece en display el total acumulado. con las teclas < > podemos visualizar el total de cada moneda y los picos que quedan de las mismas, estas cantidades se obtienen al pulsar enter en el saco seleccionado. Pulsando de nuevo "Enter" regresamos al display indicado a la izquierda en que nos pide otro número. Si se pulsa "Enter" de nuevo se vuelve a la forma de trabajo normal. También podemos imprimir este total, para ello, estando en memoria, presionaremos la tecla "P", se nos imprimirá el total de lo que hemos contado desde que la máquina se puso a "0", incluyendo los sacos llenos que hayamos quitado, también nos dará un listado de lo que tiene la máquina en ese momento (los picos o bolsas sin completar).

Reset total de memoria.

Pulsando "MR" y a continuación "CLR". Aparecerá en el display:

Borrar Total
1=Si 0=No?

Si presionamos la tecla "1" el total se borrará, por lo contrario si presionamos la tecla "0" el total no se borrará y volveremos a la pantalla del total.

Quando se alcanza un paro.

Al alcanzarse un paro, el display muestra:

Bag X filled up

Una vez cambiado el saco, pulsar "Enter" y el display volverá a la cantidad contada. Si más de un saco se llenara al mismo tiempo, la máquina daría información de ambos sacos. Debido a la inercia del motor, es probable que cuando se alcance el paro, haya alguna moneda en el rail, esta moneda no debe caer al saco ya que invalidaría el paro, así que la Pelican la manda al cajón de descarte sin contarla. Por ello al alcanzar un paro, podemos coger estas monedas y volverlas a echar en la tolva.

Quando aparece "S-Out" en el display.

S-Out XXX

Siempre que aparezca "S-out" significa que la máquina ha descartado alguna moneda, bien por ser falsa, bien por no estar programada o bien por cualquier defecto que tenga. Estas monedas aparecen en el cajón de descarte, o cajón "0" y no han sido contadas. Puede que alguna moneda se descarte siendo verdadera, esto puede suceder por dos razones:

- 1.- Esta moneda está fuera de los parámetros de calibración.
- 2.- Cuando se produce un paro, hay monedas que están en la guía y que la máquina debe expulsar para que no se sobrepase el paro.

Oficina Comercial para Canarias

C/ Doña Perfecta, 184. Local Bajo - Tfno: 928 20 68 25 / 696 622 235

www.mgmcanarias.com - info@mgmcanarias.com

Quando se atasca una moneda (RAIL STOP).

Cuando queda bloqueada alguna moneda en la guía de bajada, la máquina automáticamente para indicando en el display "Rail Stop". Abrir la máquina, empujar la moneda al saco que corresponda (si hubiera monedas detrás también meterlas en sus respectivos sacos), seguidamente pulsar la tecla "ENTER" y la máquina seguirá contando. Las monedas que han producido el boqueo están ya contadas.

PROGRAMAS ADICIONALES DE TRABAJO

1. TUBING:

Tubing	
Select coin <>	
Coin 6	100
Set Stop	20

Este programa se utiliza si se quiere hacer paros de alguna moneda en concreto a parte de la contabilidad de la máquina que no es alterada así como la programación de los paros. Para entrar en este programa se debe pulsar la tecla "tubing", seleccionar con el nº de moneda que corresponda que queremos hacer las bolsas y presionar "Enter".

Una vez seleccionada la moneda el display muestra el valor y un paro, modificaremos la cantidad que queremos que pare, presionar "Enter" y pulsar "START" para empezar a contar. El display mostrará el nº de monedas que cuenta hasta llegar a la cantidad programada, en este modo de trabajo no cuenta en euros sino en piezas. Una vez alcanzado un paro, la máquina para y nos avisa por display de que se ha alcanzado un paro. Para salir de ésta función presionar

"Prog" y la máquina quedará preparada para trabajar en su estado normal.

NOTA: Todo lo que hayamos contado en esta modalidad no interviene de ninguna forma ni en los paros ni en la memoria de la máquina.

MANTENIMIENTO Y NORMAS DE UTILIZACION.

- Es aconsejable no tener demasiada información acumulada en memoria (no más de 500 anotaciones), se debe poner a cero una vez al mes.
- Si la máquina va conectada a una impresora, siempre se deberá encender la impresora antes que la máquina y apagar la máquina antes que la impresora.
- Si la máquina va a ser utilizada entre espacios muy cortos de tiempo, de 1 a 4 horas, es aconsejable no estar apagando y encendiendo cada vez que vayamos a contar, excepto una vez llegada la noche se debe apagar hasta el día siguiente.
- **MUY IMPORTANTE:** Se aconseja limpiar la máquina con la mayor asiduidad posible siempre que sea necesario, ya que es imprescindible que la guía de las monedas este limpia para que las monedas alcancen la velocidad deseada y el clasificado y lectura de la moneda sea correcto. Se debe limpiar la guía con liquido limpiador especial para estas máquinas o en su defecto con alcohol, asegurándose de que no queden restos de suciedad tanto en la guía posterior, donde apoya la moneda, como la guía inferior por donde rueda el canto de la moneda. Es muy importante limpiar bien la guía por debajo del sensor.

PROGRAMACION DE LA PELICAN MODO USUARIO.

Programando	
Select	0-6?

Pulsando la tecla "Prog", se entra en el modo de programación. El display mostrará:
Presionar las teclas desde el "0" al "6" y luego "Enter". Hay las siguientes subfunciones en la máquina de acuerdo con el número seleccionado.

Subfunciones:

- 0 Salir de programación.
- 1 Separación de monedas.
- 2 Programación de los paros
- 3 Cambiar fecha/hora.
- 4 Operaciones atrasadas
- 5 Programar tasa
- 6 Reset papel.

SUBFUNCION 1.

Esta función se activa en el menú de programación técnico que solo es accesible para personal especializado.

Esta función se usa cuando hay más de nueve monedas diferentes. En este caso, la máquina contará y clasificará nueve monedas y el resto las contará pero dejará mezcladas en el cajón

0. Con esta función, y una vez realizado el conteo, echaríamos las monedas del cajón 0 en la tolva y tendríamos la posibilidad de clasificarlas en bolsas o cajones sin contarlas (ya habían sido contadas).

En este caso las nueve monedas iniciales serían las monedas de más uso y las que irían al cajón 0 serían las de menos uso.

También se suele utilizar en el caso de contar monedas de diferentes países.

SUBFUNCION 2 (Programación de paros).

Programar paros
Select Saco <>

Entrando en programación, presionar "2" "enter", el display mostrará:

Bag 1 1 1000
Set paro?

Inicialmente nos preguntará si queremos parar por peso, la respuesta deberá siempre ser 0. Seleccionar el saco mediante <> y presionar "enter", si se ha seleccionado la bolsa 1" el display mostrará:
Poner la nueva cantidad deseada, como ejemplo 3.000. Para ello pulsar "3" "0" "0" "0" "enter". El display mostrará:

Bag 1= 1 3000
Select Saco <>

Si selecciona el "0" no tendrá conteo con paros programados.
Presionar "Prog" para volver a la programación.

IMPORTANTE: Cuando se va a cambiar algún paro programado, antes debemos poner la memoria a cero.

1998-9-28
10:22
Change year?

SUBFUNCION 3 (Fijar: año/mes/día/hora)

El display mostrará, por ejemplo:

1993-9-28
10:20
Change month?

Si el año es el correcto presionar "Enter". Si no, seleccionar el nuevo año presionando las teclas, por ejemplo 1993 "9" "3" y finalizar con "enter". El display mostrará:

1993-2-23
10:20
Hour?

Si el mes es correcto presionar "enter". Si no cambiar el mes presionando su número de mes. Por ejemplo presionar "2" "enter". El display mostrará:

1993-2-28
10:20
Change day?

Si el día es correcto presionar "enter". Si no seleccionar el día, por ejemplo presionar "2" "3" y finalizar con "enter". El display mostrará:

1993-2-23
13:20
minute?

Si la hora es correcta, presionar "enter". Si no cambiar la hora, por ejemplo presionar "1" "3" y finalizar con "enter". El display mostrará:

Si los minutos son correctos presionar "enter". Si no cambiar los minutos, por ejemplo presionar "3"

"6" y finalizar con "enter". A continuación pasará a los segundos

Si los segundos son correctos presionar "enter". Si no proceder como con los anteriores apartados.

SUBFUNCION 4 (Operaciones)

Operaciones
Pres ENTER <>

El display mostrará:

Esta subfunción sirve para imprimir operaciones antiguas, al presionar enter según el display, si no hubiera operaciones el display saldría a Programando 0-6?. Si hubiera operaciones el display mostrara:

Ult. operacion
Acabar c. ENTER

En este display puede indicar el nº de operaciones que quiero que me imprima empezando por la última, por ejemplo, imprime las 4 últimas operaciones. Si pulsamos Enter sin indicar ninguna operación el display mostrará:

Impr. Todas
Operac
1=Si 0=No

Si presionamos 1, nos imprimirá todas las operaciones archivadas en memoria (de 1 a 500).
Si presionamos 0, el display mostrará:

Imp. Algunas
Opera
1=Si 0=no

Si presionamos 0, saldrá a Programando 0-6?

Si presionamos 1, el display nos preguntará el nº de operación desde la cual queremos empezar a imprimir y al operación en la cual queremos parar

SUBFUNCION 5 (Programar tasa)

Esta subfunción solo se puede usar con impresora conectada, se utiliza para descontar una tasa que yo cargo a la máquina, hay dos formas de programar la tasa:

- 1.- Programar una tasa porcentual para todas la monedas.
- 2.- Programar una tasa específica para cada moneda..

Cuando imprimimos el total general, la Pelican nos descontara el resultado de la tasa programada.

SUBFUNCION 6 (Reset papel)

Esta subfunción solo se puede utilizar cuando conectamos la Pelican con una impresora de ticket y previamente en el programa técnico hemos activado la función de control de papel. Serviría para el contador de papel ponerlo a cero. Normalmente la Pelican se instala con la impresora EPSON LX-300, lo cual impide utilizar esta función. En caso de necesitar información sobre esta subfunción no dude en solicitarla.

PROGRAMACION TECNICA DE LA MGM PELICAN 309

Programming
Select 0-13?

La programación técnica de la Pelican debe utilizarse por personal autorizado.

Esta programación consiste en 13 subprogramas. Para entrar en el programa presionaremos "5""ENTER" y "PROG". El Display mostrará:

Seleccionar el subprograma y presionar ENTER. Cuando se selecciona un subprograma, éste está constituido por varios sub-menus. Casi todos ellos se resuelven mediante la selección de 0=No ó 1=Si. En los casos que no se resuelvan de este modo se debe elegir otro número.

SUBPROGRAMA 1

• Código de paros

Este subprograma consta de 4 submenús diferentes que se resuelven mediante si o no (0 ó 1), la combinación de los tres primeros creará el código de paros anteriormente explicado.

Los códigos son como siguen:

- 011 - Batch counting (0), Reset total (1), CLR main counter (1).
- 111 - Batch counting (1), Reset total (1), CLR main counter (1) RECOMENDADO
- 100 - Batch counting (1), Reset total (0), CLR main counter (0)
- 101 - Batch counting (1), Reset total(0), CLR main counter (1)

CODIGO 011.- Sin paros, borrado total.

Al pulsar MR, el display mostrará el total acumulado, mediante las teclas <> podemos visualizar el total acumulado por monedas; el display mostrará:

Moneda1
1
10
10

Si presiono la tecla CLR, total acumulado para la moneda 1 se pondrá a cero y se restará del total acumulado general.

Para borrar el total acumulado general puedo ir borrando moneda por moneda o bien cuando tengo en el display el total general acumulado presionar CLR y el display mostrará:

Re-set	total?
15	
1=Si	0=No?

Si presionamos 1, el total se pondrá a cero.

CODIGO 111 – Con paros, borrado total.- RECOMENDADO.

Moneda1
1
32
32

Al igual que en el código anterior, al pulsar MR el display mostrará el total acumulado general, ahora bien la navegar con las teclas <>, el display mostrará:

Esta cantidad corresponde a pico correspondiente a la moneda 1, si presionamos ENTER el display mostrara:

Moneda1
1
132T
132

Ahora, podemos ver la cantidad total contada para la moneda 1 que corresponde a una bolsa de 100 monedas (paro programado en la subfunción 2 del programa de usuario) y 32 monedas de pico que quedan en la máquina sin completar la bolsa. Si pulsamos CLR, borraremos los picos de la moneda y nos daría para la moneda 1 la cantidad de 100. Para borrar el total general acumulado, presionaremos en la pantalla de Total la tecla CLR y seguiremos los pasos indicados en el código 011.

CODIGOS 100 y 101 – Con paros, borrado bolsas llenas.

Grand	Total
320	
Saco 0-9?	<>

Los códigos de conteo 100 y 101 son muy parecidos y su única diferencia es a la hora de borrar el total general, en ambos códigos al pulsar MR el display mostrará:

Mediante las teclas <> podemos ver el pico restante por moneda y al pulsar ENTER el total acumulado por moneda al igual que en código 111.

Si visualizando el total acumulado de una moneda presionamos CLR borraremos el pico restante de la moneda y nos quedara solo el total acumulado por bolsas completas.

Si presionamos CLR en la pantalla del total general acumulado borraremos las bolsas llenas y nos quedaran los picos restantes, en el código 100 el total será las sumas de los picos y en el código 101, el total se pondrá a cero aunque mantenga los picos restantes (esta información la usa para completar las bolsas).

Si queremos poner la Pelican a cero completamente, primero debemos poner los picos a cero saco por saco y luego desde la pantalla de total general pulsar CLR y borraremos los sacos completos.

Quick bag
change
1=Yes 0=No?

- **Quick bag change.**

Si seleccionamos 0, la Pelican trabajará normalmente.

Si seleccionamos 1, al producirse un paro, la Pelican seguirá contando las monedas menos la denominación que ha producido el paro que las mandará al descarte, en display nos indicará el saco

que se ha llenado, una vez cambiado el saco presionaremos el número del saco y volverá a aceptar esa denominación.
RECOMENDAMOS SELECCIONAR 0.

- **Delay bag Stop**

Esta función se activa y desactiva de la misma forma que la anterior, esta función solo se puede activar para la Pelican 301, por lo cual SIEMPRE DEBE ESTAR DESACTIVADA.

- **Coin Weight**

Igualmente se activa y desactiva como las anteriores y sirve para programar los paros por peso, es decir, podemos decirle a la Pelican que haga bolsas de dos kilos. Normalmente deberá estar desactivado.

- **Nº de bolsas**

Indicaremos a la Pelican el nº de sacos, bien sean 9 o 1 dependiendo del modelo.

SUBPROGRAMA 2

Este subprograma consta de los siguientes menús:

Decimales 0-3?
Finish with Enter

- **Decimales:**

Usando las flechas <> aumentaremos o disminuirémos el número de decimales una vez seleccionado el número presionar ENTER.

Lenguaje
0
0=Inglés
1=Espa

- **Lenguaje:**

Seleccionaremos el idioma y presionaremos ENTER.

Sonido Teclado 1
1=Si 0=No?

- **Sonido Teclado**

Seleccionaremos si o no según queramos que al presionar una tecla suene un BEEP.

Sound level 1-9
<>
Finish w ENTER

- **Volumen sonido Teclado.**

Podemos subir o bajar el volumen del BEEP que produce la Pelican al pulsar una tecla, se sube o baja con las teclas <>, para grabar la selección pulsaremos ENTER.

Cashier mode 0-3?
New value?

- **Máquinas y operarios.**

El display mostrará:

Esta función activa un modo de trabajo en el cual podemos codificar las bolsas por máquina y por operario, es decir, cuando echamos en la tolva una bolsa podemos indicarle a la Pelican que esta bolsa proviene de la máquina 32 y la recauda el operario 25.

Hay cuatro modos diferentes: 0.-Descativa este modo de trabajo.

1.-Admite de 1 a 50 máquinas

2.- Admite de 1 a 250 máquinas

3.-Admite de 1 a 250 máquinas y de 1 a 250 operarios.

Maquina no:
0

Si se activa este modo de trabajo, al pulsar START para iniciar el conteo el display muestra:

Entonces deberemos de introducir un número y presionar ENTER, la máquina empezará a contar.

- **LCD Display.**

Esta función debe de estar siempre en 1.

Separate coins
0
1=Yes
0=No?

- **Separate coins.**

La separación de monedas se utiliza cuando hay más de 9 denominaciones de monedas diferentes y sirve para clasificar las denominaciones restantes de las nueve que inicialmente ha clasificado la MGM PELICAN 309, en este caso presionaremos 1. En caso de que no presionar 0.

Oficina Comercial para Canarias

C/ Doña Perfecta, 184. Local Bajo - Tfno: 928 20 68 25 / 696 622 235

www.mgmcanarias.com - info@mgmcanarias.com

Tubing:	1
1=Yes	
0=No?	

- **Tubing**

Presionar 1 para si y 0 para no, la utilización de este subprograma se explica en el manual del usuario anteriormente referenciado.

- **Self Service**

Esta opción activada implica que al imprimir el parcial la Pelican directamente lo acumula en memoria, si no habría que pulsar M+.

- **Fee.**

Activamos si queremos incluir tasa o no.

- **M+ automatic**

Para la MGM PELICAN 309 siempre debe estar desactivado = 0.

- **Operaciones**

En este apartado podemos indicar el número desde el cual queremos que parta nuestras operaciones.

SUBPROGRAMA 3 Valor de moneda

Coin no. & value	
Coin 0-20?	

Para entrar en este subprograma presionaremos 3 ENTER. El display mostrará:

Coin 1	Bag 1
0	
New bag	0-9?

En este subprograma daremos el valor de las monedas y el saco donde queremos que vaya a parar. Por ejemplo programaremos la moneda 1, para ello presionamos 1 ENTER y el display mostrará.

Coin 1	Bag 2
0	
New value?	

Si quisiéramos modificar el saco donde va a parar la moneda, presionaremos el número y después ENTER. Por ejemplo presionamos 2 ENTER. El display mostrará:

Coin 1	Bag 2
10	
Coin 1-20?	

Ahora programaríamos el valor de la moneda, por ejemplo si es la de 10 pesetas presionaríamos 10 ENTER y el display mostrará:

A continuación podemos seleccionar otra moneda o presionar PROG y volver al menú principal.

NOTA: Cuando hay más de nueve denominaciones diferentes seleccionaremos en los nueve saco las nueve monedas más comunes y el resto las programaremos en el saco 0.

SUBFUNCION 4 (Calibración)

Cal. coin 1	0
Finish w.	Enter.

El display mostrará:

Seleccionar un número del "1" al "20" (Coincidiendo con la moneda que desee calibrar) y presionar "enter". Si se intenta calibrar una moneda sin valor, es decir valor = 0, el mensaje "moneda sin valor, presionar Enter" aparecería en el display. No se puede calibrar una moneda sin antes haberla dado un valor en el subprograma 3. Si se eligiera la moneda "1" el display mostraría:

Calibración	
Coin 1-20?	
Coin 1 calibrated	
Coin 1-20?	

Rellenar el hopper con aproximadamente 50 monedas del mismo tipo y presionar "Start". Cuando todas las monedas hayan sido calibradas presionar "enter". El display mostrará:

Una nueva moneda podría ahora ser calibrada.

IMPORTANTE: Al calibrar una moneda hay que tener la carcasa cerrada.

Vuelta a las menú principal mediante la tecla "PROG".

- **Retirar una moneda calibrada**

Ejemplo: La moneda 5 ha de ser retirada. En la calibración, seleccionaremos la moneda 5 y en vez de echar las 50 monedas, procederíamos de la forma: presionar "enter" "enter". Una nueva moneda podía ser calibrada o eliminada.

Illegal Coin!
Press Enter.

- **Moneda ilegal**

Después de calibrar unan moneda, el display podría mostrar:
Esto significa:

- 1.- Posibilidad de encontrar alguna moneda distinta de las demás entre las que se han calibrado.
- 2.- Posibilidad de algún defecto en alguna de las monedas que se han calibrado

Accept?
1=Si 0=No?

- 3.- Posibilidad de que hayan fabricado una misma moneda con materiales diferentes esto implica que al calibrar las dos monedas juntas, la máquina nos dará que una de ellas es ilegal, pudiendo aceptarla o no. recomendamos que en este caso se utilicen números de monedas diferentes.

Si presionamos "enter" el display mostrará:

Presionar "1" "enter" para aceptarla y "0" "enter" para no aceptarla. Si elegimos la opción "0" de no aceptar, se debe de calibrar otra vez la moneda.

Vuelta a las Menú principal mediante la tecla "PROG"

Equal coins
2 8

- **Monedas iguales:**

Por ejemplo:

Si se produce un error en la calibración de una moneda, y esta se calibra en dos números de moneda diferentes, como por ejemplo 2 y 8, el display nos dice que en las posiciones 2 y 8 esta la misma moneda calibrada. Deberemos entonces volver a calibrar ambas posiciones.

SUBPROGRAMA 5

Ext. display 0
1=Yes 0=No

El display mostrará:

Seleccionar 1 en caso de tener un display exterior.
Seleccionar 0 en caso de que no se tenga display exterior.

Printer 0
1=Yes 0=No

El display mostrará:

Seleccionar 1 en caso de tener impresor conectado, en este caso la Pelican no preguntará el puerto de conexión que será el puerto 0.
Seleccionar 0 en caso de no tener conectado la Pelican.

Print coins: 1?
1=Yes 0=No

El display mostrará:

Si seleccionamos "Yes" al imprimir el recibo nos desglosará el total por monedas. En caso contrario nos dará solo el total. El display mostrará:

Host. com: 0
1=yes 0=No

En caso de utilizar conexión al PC el puerto a utilizar es el port 1.

SUBPROGRAMA 6, 7 y 8

En el programa 6, podemos mediante código ASCII, una línea de texto en un display exterior que hubiéramos colocado conectado con la Pelican.

En el programa 7, podemos mediante código ASCII, insertar un línea en la cabecera del ticket.

En el programa 8, podemos mediante código ASCII, insertar un línea en el pie del ticket.

Oficina Comercial para Canarias

C/ Doña Perfecta, 184. Local Bajo - Tfno: 928 20 68 25 / 696 622 235

www.mgmcanarias.com - info@mgmcanarias.com

SUBPROGRAMA 9

Este programa solo es válido para la MGM PELICAN 309 SLR.

SUBPROGRAMA 10 (Introducción de billetes)

Note values:
Note 1-8?

El display mostrará:

Podemos dar de alta hasta 8 billetes diferentes, la finalidad de esta opción es poder introducir manualmente información sobre los billetes que podrían venir en una recaudación.

Note 1
Nuevo valor?

Para dar de alta un billete, por ejemplo el de 50€, procederemos de la forma siguiente: 1º seleccionamos el billete1, el display muestra:

2º introducimos el valor del billete "50" y así sucesivamente con todos los billetes.

Para trabajar con billetes

No. billetes
Sel billete <>

Cuando contamos un parcial, y después de contar las monedas, para introducir los billetes pulsaremos la tecla ".", el display mostrará:

Mediante <> podemos navegar por los billetes e introducir la información que necesitamos.