

Setzerkombination:

Setzknopf

Der Setzknopf ist bei fast allen Spielanlagen der 1. Knopf links unter Manual I. Er ist mit "S" gekennzeichnet. Dieser Knopf wird zum "Setzen", "Löschen", zur "Insert / Delete" Funktion, sowie bei der Funktionsprogrammierung benutzt.

Einspeichern

Nachdem die Register, die als Kombination gesetzt werden sollen, ausgewählt und eingeschaltet (in "An" Position) sind, wird die dreistellige Kombination eingegeben. Die Nummer der Kombination erscheint auf der alphanumerischen Anzeige (Anzeige blinkt). Zum Einspeichern den Setzknopf drücken und festhalten und zusätzlich den Freigabeknopf „F“ drücken.

1. Gewünschte Register einschalten
2. Kombination eingeben
3. Setzknopf drücken und festhalten
4. Freigabeknopf (F) kurz drücken
5. Setzknopf loslassen

Auslöser, Rücksteller, Null-Knopf

Dieser Knopf befindet sich bei fast allen Spielanlagen ganz rechts unter Manual I. Er ist mit "R" gekennzeichnet.

Beim Betätigen dieses Knopfes werden die Registerschalter in "Ab" Position gestellt; alle Register sind dann abgeschaltet, jedoch die Kombinationen sind nicht gelöscht. Die zuletzt eingeschaltete Kombinationslampe verlischt.

Blöcke

Der Sequenz ist ein Schrittschaltwerk zum Aufrufen der jeweils nächst folgenden Kombination. Die Drucktaste mit dem Pfeil nach rechts entspricht Sequenz vorwärts; die Drucktaste mit dem Pfeil nach links entspricht Sequenz rückwärts. Der Sequenzschritt erfolgt von der zuletzt aufgerufenen Kombination aus.

Kombination abrufen

Ein Druck auf eine der Sequenzertasten ruft die nächste Generalkombination auf.

Kombination einspeichern

1. Gewünschte Register einschalten
2. Setzknopf drücken und festhalten
3. Sequenzknopf kurz drücken
4. Setzknopf loslassen

Möchte man zum Beispiel in eine Reihe gesetzter Kombinationen eine oder mehrere Kombinationen einfügen oder herauslöschen, so führt man nachfolgende Schritte aus:

1. Die Kombination aufrufen, auf die, die neu einzuprogrammierende Kombination folgen soll.
2. Enterknopf drücken und festhalten.
3. Sequenzknopf vorwärts (Pfeil nach rechts) drücken.
4. Enterknopf loslassen

Jetzt können sie die frei gewordene Kombination neu belegen, die gesetzten Kombinationen sind um eine Stelle weiter gerückt. Es wird von der aktuellen Kombination bis zur nächsten leeren (kein Register gesetzt) Kombination verschoben. Es wird nicht verschoben, wenn man sich auf der höchsten Kombination eines Blockes befindet oder keine Kombination bis zum Ende des Blockes frei ist.

Je nach Umfang der zu verschiebenden Kombinationen dauert der Vorgang wenige Millisekunden bis zu mehreren Sekunden. Es wird durch das Verlöschen der Kombinationslampen angezeigt.

Zum Herauslöschen von Kombinationen gleiche Vorgehensweise jedoch mit Sequenzknopf rückwärts (Pfeil nach links). Diese Schritte bei Bedarf mehrmals wiederholen.

Auftrag Nr. 13 266 El.

USB- Memory stick

Der aktuell aktive Block wird auf dem USB-Stick gespeichert bzw. die vom USB-Stick gelesenen Daten werden im aktuell aktiven Block gespeichert.

Es stehen auf dem USB-Stick 11 Partitionen (0-10) zur Verfügung in denen ein gesamter Block gespeichert werden kann. Der Setzer ist so voreingestellt, dass Partition 0 gelesen/ gespeichert wird. Möchte der Anwender eine andere Partition verwenden, so muss er diese vorher auswählen.

Daten auf USB-Stick speichern

1. USB- W betätigen
2. Im Display erscheint „S?“
3. USB- W betätigen
Schreibvorgang wird ausgeführt, im Display erscheint „S>U“ bis der Vorgang abgeschlossen ist.

Hinweis:

Es wird immer in Partition 0 gespeichert, wenn keine Auswahl erfolgt.

Daten auf USB-Stick speichern und Partition auswählen

1. USB- W betätigen
2. Im Display erscheint „S?“
3. Durch Sequenzer aufwärts > oder Sequenzer abwärts < gewünschte Partition auswählen
4. Im Display erscheint die vorgewählte Partition
5. USB- W betätigen
Schreibvorgang wird ausgeführt, im Display erscheint „S>U“ bis der Vorgang abgeschlossen ist.

Daten vom USB- Stick lesen

1. USB- R betätigen
2. Im Display erscheint „L?“
3. USB- R betätigen
Schreibvorgang wird ausgeführt, im Display erscheint „U>S“ bis der Vorgang abgeschlossen ist.

Hinweis:

Es wird immer von Partition 0 gelesen, wenn keine Auswahl erfolgt. Befinden sich keine Daten in der Partition 0 erscheint im Display „Er“ im Wechsel mit „l“.

Auftrag Nr. 13 266 EL

Daten auf USB-Stick lesen und Partition auswählen

1. USB- R betätigen
2. Im Display erscheint „L?“
3. Durch Sequenzer aufwärts > oder Sequenzer abwärts < gewünschte Partition auswählen
4. Im Display erscheint die vorgewählte Partition
5. USB- R betätigen
Schreibvorgang wird ausgeführt, im Display erscheint „U>S“ bis der Vorgang abgeschlossen ist.

Hinweis:

Befinden sich keine Daten in der gewählten Partition erscheint im Display „Er“ im Wechsel mit „1“.

Fehlermeldungen beim Lesen/ Schreiben des USB-Stick

Wenn ein Fehler beim Lesen/Schreiben des USB-Stick aufgetreten ist wird die Fehlernummer im Display angezeigt (Er! wechselt mit der Fehlernummer)

Bedeutung der Fehlernummern:

- 1: Keine Daten auf USB-Stick
- 2: Daten zu klein
- 3: Zieldatei konnte nicht geschrieben werden
- 9: Kein USB-Stick erkannt (Kein USB-Stick eingesteckt; USB-Stick nicht kompatibel)

Durch betätigen des Auslösers wird der Fehlercode gelöscht und der Setzer in den Betriebszustand versetzt.