MICRO32 (Art.700)

PEQUEÑA - SIMPLE - COMPLETA

MICRO32 es una computadora específicamente diseñada para la gestión de las salas de billar y todos aquellos casos donde es necesario cargar en cuenta al cliente el tiempo de juego. El diseño especifico, sin el empleo de un ordenador personal, implica muchas ventajas.

CARACTERÍSTICAS:

- **Simple de aprender y usar**. Un específico teclado, con una tecla correspondiente a cada mesa y algunas teclas-funciones, hacen su uso simple y rápido. El encendido de los led rojos, localizados en las teclas numeradas correspondientes, indica las mesas que se están usando y permite tener una visión global de la situación.
- **Pequeña y robusta**, esta computadora es metálica y de tamaño reducido (cm. 37 x 16 x 11). Fácil de posicionar, puede incluso ponerse sobre la mesa o colocarse en la pared con inclinaciones optimas por visibilidad y practicidad de uso. Asimismo, se puede inclinar facilitando así un manejo y una visualización mejores.
- **Visualización de las cantidades** en el display rojo. La calidad es tan buena que hasta los clientes que se encuentran lejos del display pueden leer lo visualizado sin problema alguno. Visualización de mensajes para el operador en el display de cristales líquidos de dos líneas de 40 caracteres cada una.
- **No se utilizan discos** para el mantenimiento de los datos. Estos permanecen en la memoria por lo menos por 20 años sin ninguna manutención. Por 20 años funciona también el reloj interno que no necesita manutención y que sirve para la gestión de las fases horarias. Reloj preciso calibrable con un error máximo de 2 minutos al año.
- **Apta para la venta**. Pequeña, simple, confiable, robusta para las expediciones y sin partes delicadas como pantalla o discos. Posibilidad de elección entres 5 idiomas (ingles, italiano, alemán, francés y español) tanto para los mensajes visualizados como para la moneda. Se entrega ya predispuesto para conectarlo a todos los accesorios: impresora, controlador de lamparas, controlador de bolas.
- **Gestion de 32 mesas**, ya sea de las cantidades debidas a la duración del juego como a las consumiciones de los jugadores, que pueden fácilmente cargarse en la cuenta de la mesa interesada. Al terminar el juego, se conoce el total de las consumiciones y del juego.
- **Tarifas programables**. Las mesas se pueden subdividir en 6 grupos. Cada grupo tiene un importe mínimo de juego, tres tarifas normales y tres tarifas club (que se activan con la tecla START-CLUB en vez de START). Las tarifas pueden alternarse durante toda la semana programando las fases horarias.
- **Gestione totalizadores** con dos llaves. Ideal en el caso de personal empleado. La llave SERVICE permite la gestión de calculadoras parciales por parte de los empleados (juego y consumiciones). La llave INSTALLATION, además de cerrar el aparato para evitar que pueda ser forzado, permite acceder a la progromación y visualización de los varios totalizadores que se refieren al juego y a las consumiciones de manera separada. Existen totalizadores individuales y generales que pueden reducirse a cero, grabándose la fecha y la hora de la última vez en que esto ocurrió. Asimismo, existen totalizadores generales que no se pueden reducir a cero.
- En el caso de que hubiera un black-out eléctrico, una **batería interna** permite enceder MICRO32 para poder visualizar las cantidades. Dicha batería NO sirve para mantener los datos en la memoria, puesto que éstos quedarán aun quitando la batería en cuestión.
- **Diseñado para de 5 conectores que permiten la conexión de los siguientes accesorios:**
  1 IMPRESORA, 2 CONTROL-LAMP, 2 CONTROL-BALL.
  -- Cada CONTROL-BALL puede controlar las bolas para 8 o 16 mesas (2 modelos).
  -- Cada CONTROL-LAMP puede controlar las luces para 4, 8 o 16 mesas (3 modelos).
  -- Cada controladora puede localizarse hasta 100 metros del MICRO32 y su conexión es posible gracias a un cable fino de 4 mm. de diámetro. Las controladoras pueden por lo tanto localizarse en el lugar más adecuado para hacer las conexiones a las lámparas o a los contenedores de bolas más simples y, a la vez, la posición del operador más cómoda respecto al MICRO32. MICRO32 es pues muy

adecuado no sólo para las nuevas salas sino también para aquéllas ya existentes puesto que requiere un sistema eléctrico muy simple.

- **Alimentación**: 230 Vac, 50mA max. (Disponible también para 115V).
- **Tamaño, Peso**: 37cm de ancho, 11cm de alto y 16cm de profundidad, peso 4,7kg.

MICRO32 Versión 2 (Art.700/2)

Existe una segunda versión del MICRO 32 que pone a disposición algunas funciones adicionales:

- 4 TARIFA EN LAS FASES HORARIAS. Tiene 4 tarifas horarias por mesa que se alternan en el arco del día o de la semana (4 tarifas normales + 4 tarifas club).
- TECLAS ESPECIALES BAR. Con la finalidad de facilitar la gestión del BAR se pueden asignar hasta 16 consumiciones distintas predefinidas, con la descripción y el precio, con una serie de teclas especiales (del nro. 17 al 32).
- ENCENDIDO DE LAS LAMPARAS PARA LA LIMPIEZA. Permite, en particulares condiciones, de encender las lamparas para la limpieza de las mesas sin ponerlo en la cuenta.
- FUNCIONES DE ESTAMPA SUPLEMENTARIAS.
- CAMBIO ENTRE DOS MESAS. Permite a los jugadores de cambiar mesa mientras está contando.

ACCESORIOS para el MICRO32:

IMPRESORA ...>>Link
Impresión en 40 columnas. Impresión automática del resguardo al terminar el juego o al apretar la tecla PRINT. En el resguardo se lee el balance de las cantidades debidas al juego y, en su caso, a las consumiciones. En la primera línea, es posible visualizar un mensaje de publicidad. Posibilidad de imprimir, o menos, la hora de inicio y fin del juego. Util para imprimir incluso el estado de los totalizadores y de la programación.

CONTROL-LAMP ...>>Link
Sirve para comandar el encendido de lámparas u otras cargas eléctricas.
3 modelos disponibles: para 4, 8 y 16 lámparas respectivamente.
Cada una de las salidas está comandada por un relé y protegida con un fusible. La carga aplicable a cada salida es de 5A/250V.

CONTROL-BALL ...>>Link
Sirve para controlar los BOX (cajones) que contienen las bolas. La conexión entre cada BOX y el controlador es posible solo con dos cables y en baja tensión (24 V).
El BOX es un contenedor robusto de metal con un sistema simple y mecánico para el control de todas las bolas (patentado). Existen BOX para todos los tipos de bolas; ver los códigos de los artículos.
Cuando en el MICRO32 se comanda un inicio de juego (START), el paso de las bolas se abre automáticamente permitiendo al jugador extraer la bandeja que contiene las bolas. Cuando en el BOX se vuelve a colocar la bandeja con TODAS las bolas el paso está cerrado (si falta una bola no se cierra), el MICRO32 frena el recuento del tiempo e indica al operador el fin del juego.
Al CONTROL-BALL pueden conectarse también simples contenedores para bolas en los cuales la extracción de la bandeja provoca la apertura de un microinterruptor. En este caso el inicio del juego tiene lugar cuando se extrae la bandeja. 3 modelos disponibles: para 4, 8 y 16 BOX.

Códigos de artículos y precios (IVA no incluido)

Art.700
...MICRO32
Dimensiones: 37x11x16cm. - Peso: 4.6kg.

Art.700/2
MICRO32 versión 2
Dimensiones: 37x11x16cm. - Peso: 4.6kg.

Art.710
..IMPRESORA por MICRO32
Dimensiones: 17x12x10,5cm. - Peso: 1.4kg.

Art.739
CONTROL-LAMP-4 controllore per 4 lámparas
Dimensiones: 20x15x8cm. - Peso: 0.7kg.

Art.740
CONTROL-LAMP-8 controllore per 8 lámparas
Dimensiones: 24,5x19,7x9,5cm. - Peso: 1.25kg.

Art.741
...CONTROL-LAMP-16 controllore per 16 lámparas
Dimensiones: 31x23,5x12,7cm. - Peso: 1.8kg.