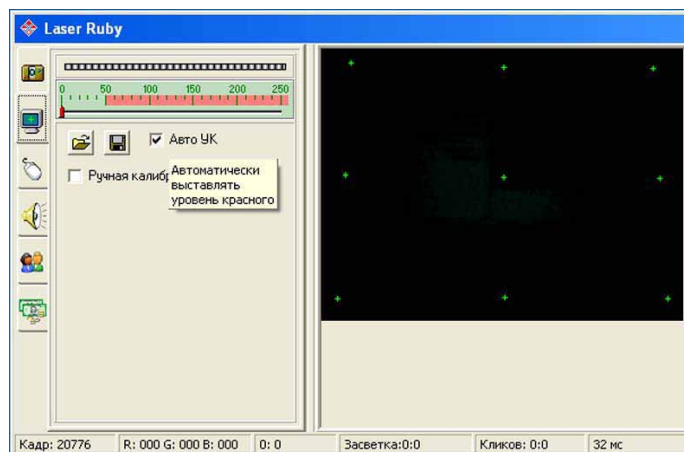


## Работа с программой «Laser Ruby» (версия 8.01) в режиме «Купюроприемник» Приложение к инструкции «Методика настройки программы Laser Ruby»

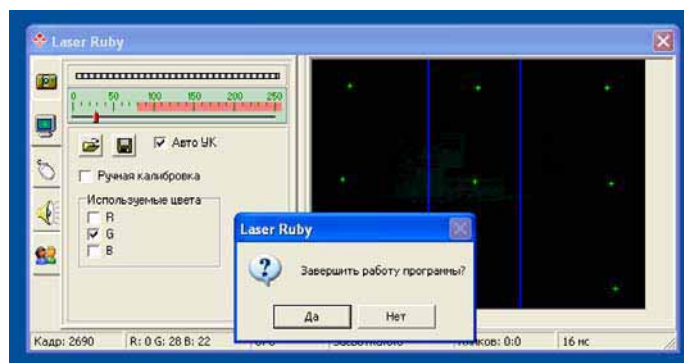
Интерактивный тир «Рубин» рассчитан на работу с купюроприемником APEX 5400.

Подключите USB разъем купюроприемника к одному из USB портов вашего компьютера. После этого включите сетевую вилку купюроприемника в сеть 220В/50Гц.

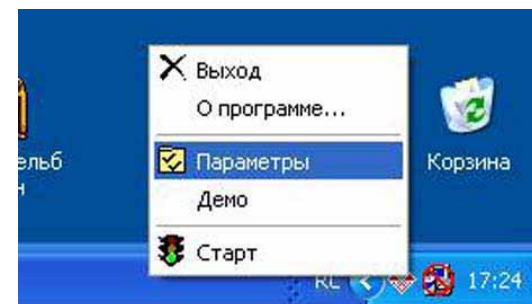
Включите компьютер и запустите программу «Laser Ruby». Программа по умолчанию загружается в режиме «Оператор».



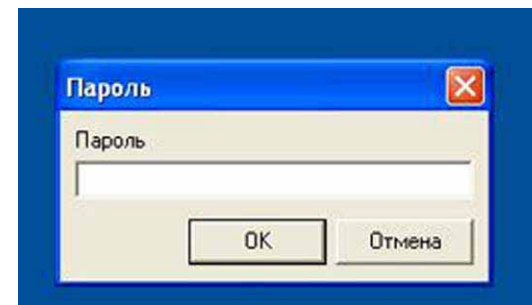
Закройте окно и в появившемся сообщении щелкните мышкой кнопку «Нет». Программа свернется в tray.



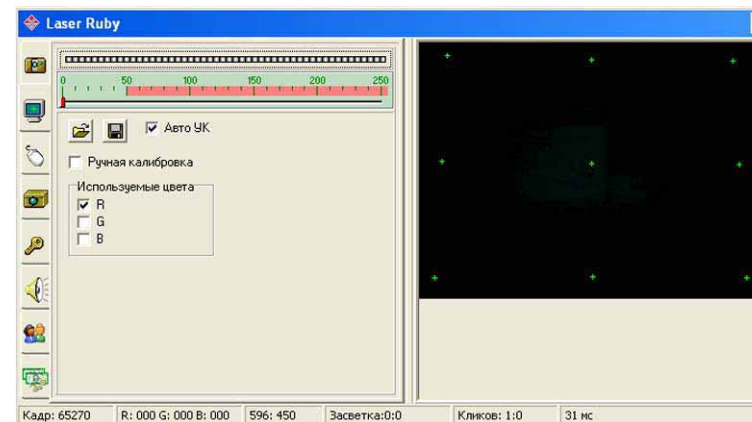
Наведите курсор мыши на ярлык программы на панели быстрого запуска и нажмите правую кнопку мыши.



Выберите кнопку «Параметры» и щелкните левой кнопкой мыши.



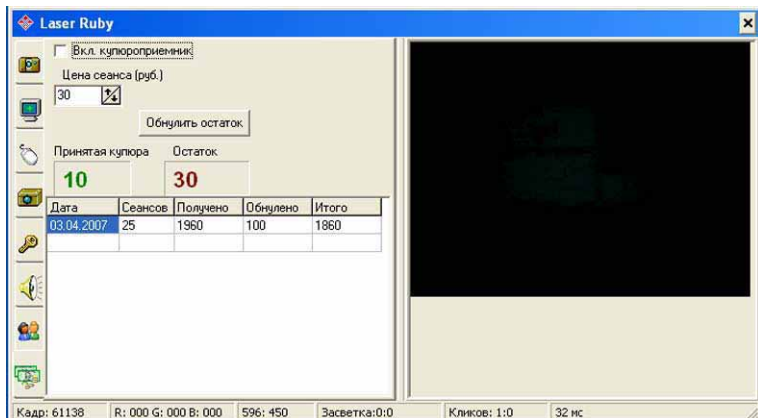
В появившемся окне введите пароль администратора и нажмите кнопку «ОК». Если пароль еще не был задан, то, не вводя пароль, нажмите кнопку «ОК». Откроется окно программы «Laser Ruby» в режиме «Администратор».



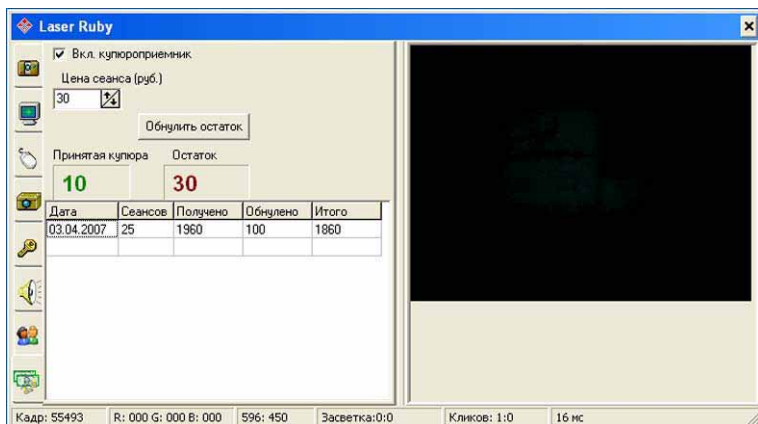
Нажмите мышкой иконку



«Купюроприемник».



В появившемся окне поставьте галочку «Вкл. купюроприемник».



После этого установите цену сеанса, например 30 рублей. Рекомендуемое

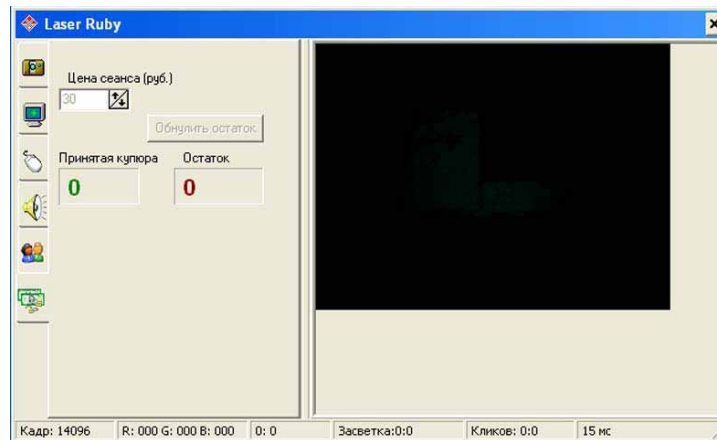


время сеанса – 1 минута. Время сеанса устанавливается в окне «Администратор».

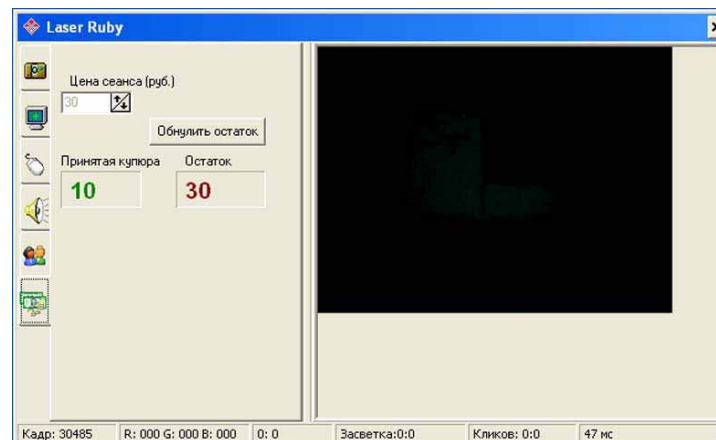
В окошке «Принятая купюра» показывается достоинство последней принятой купюры, например 10 рублей. В окошке «Остаток» показывается количество принятых денег на текущий сеанс игры. Если остаток равен или превышает цену сеанса, то сеанс автоматически разрешен.

В середине окна показана статистика работы тира: дата, количество сеансов, полученных денег, выданная сдача (обнуленный остаток) и итоговая выручка. Статистика включает данные за последние три месяца. Параллельно можно посмотреть статистику сеансов в окне «Администратор». Статистика сеансов не может быть ни удалена, ни изменена. Статистика доступна только по паролю администратора.

После того как администратором установлено время сеанса и его стоимость, необходимо перейти в окно оператора. Для этого закройте программу «Laser Ruby» и запустите ее заново. Программа откроется в окне «Оператор».



Программа позволяет оператору проконтролировать количество денег введенных в купюроприемник перед сеансом (окошко «Остаток») и достоинство последней введенной купюры (окошко «Принятая купюра»). Купюроприемник может принимать следующие купюры: 10, 50, 100, 500, 1 000 рублей.




При необходимости оператор может осуществлять размен купюр. Если, например, цена сеанса установлена 30 рублей, а в купюроприемник введена купюра 50 руб., то 20 руб. (остаток) оператор должен вернуть игроку и нажать кнопку «Обнулить остаток».



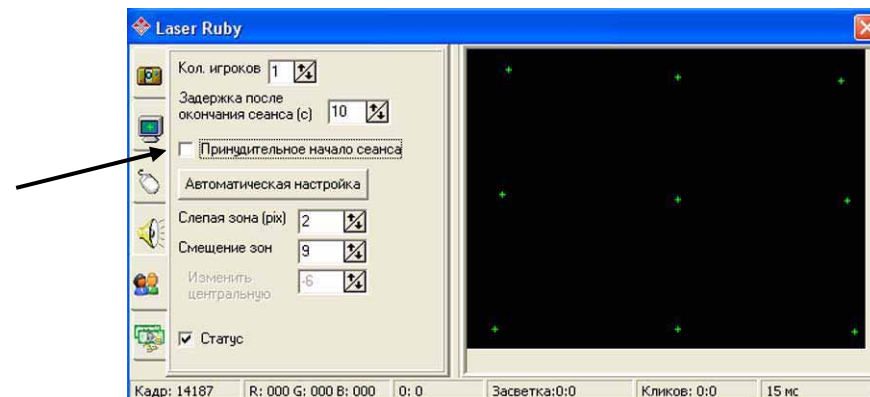
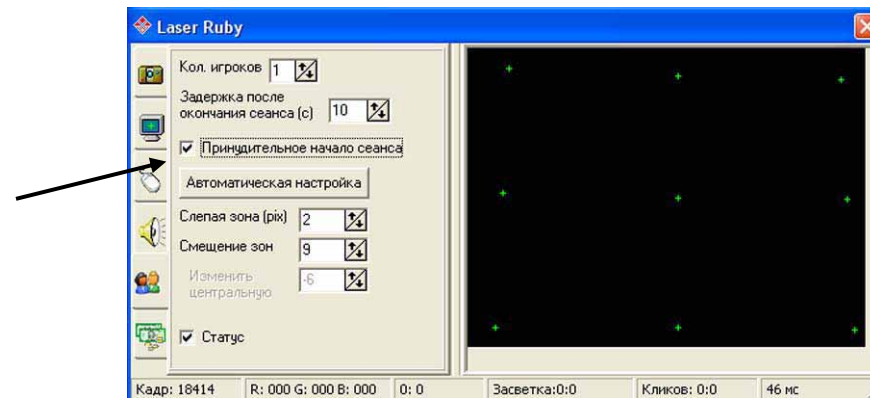
У оператора нет доступа к статистике сеансов, а также настройкам времени и цены сеанса.

В управляющей программе «**Laser Ruby**» оператор может включить режим одного или трех стрелков в зависимости от того, какие игры используются: на одного или трех стрелков. Для входа в окно «**Количество стрелков**»




необходимо кликнуть мышкой на иконке . Изменить количество стрелков можно только в том случае, если остановлен сеанс игры.

Если установлен режим одного стрелка, то для того чтобы каждый раз для начала сеанса не нажимать горячие клавиши целесообразно в окне «**Количество стрелков**» снять галочку «**Принудительное начало сеанса**».



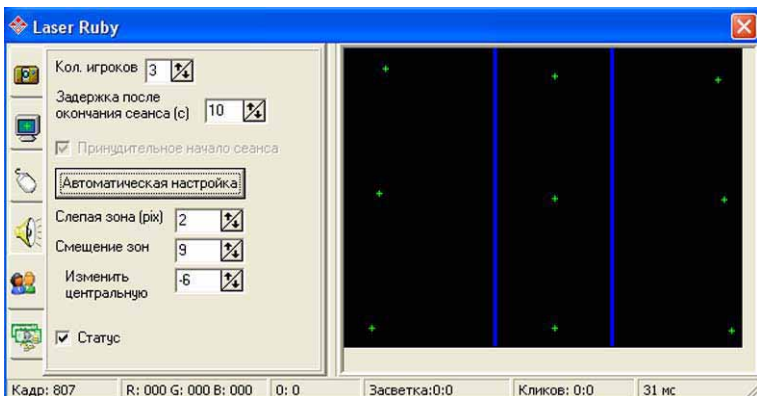
Для начала сеанса в режиме одного игрока необходимо нажать кнопку



«**Старт**» в окне . После того, как будет оплачен сеанс игры, программа автоматически разрешит начало сеанса. Запустите на компьютере игровую программу. Игрок может стрелять. После окончания установленного времени игры, например 1-ой минуты, система остановит регистрацию «лазерных выстрелов» на экране. В это же время закончится время игровой программы. Для начала новой игры достаточно снова оплатить сеанс (ввести в купюроприемник купюры) и сделать выстрел в экран.

Если выстрел в экран не сделан, то сеанс можно остановить (кнопка «**Стоп**») или даже закрыть управляющую программу. При новом запуске программы «**Laser Ruby**» остаток денег на текущий сеанс сохраняется, и игрок может сыграть ранее оплаченную игру.

Если включен режим трех стрелков,



то «Принудительное начало сеанса» по умолчанию отключено.

Порядок работы тира с купюроприемником в режиме трех стрелков такой:

- Нажать кнопку «Старт»
- Запустить одну из игровых программ на трех стрелков
- Оплатить сеанс игры
- До первого выстрела игрок может начать игру в любой из трех зон

При выстреле в выбранную зону, игры в двух других блокируются. При оплате следующего сеанса второй игрок может начать игру в одной из двух оставшихся зонах. После начала игры вторым стрелком в какой-то зоне, третья зона блокируется. Третий стрелок оплачивает сеанс и начинает игру в третьей свободной зоне. Во избежание конфликтов на аппаратно-программном уровне рекомендуется оплачивать сеансы последовательно: первый стрелок оплатил – начал игру, второй оплатил – начал игру и т.д.

Состояние по каждой зоне отображается вверху экрана в статусной строке: «выключен»/ «ждем денег»/ «ждем выстрела»/ «стрельба»/ «сеанс окончен»/ «ждем денег».

Возможные неисправности интерактивного тира при работе с купюроприемником:

Состояние купюроприемника	«Вкл. Купюроприемник» в программе «Laser Ruby»	Купюроприемник подключен к USB порту компьютера	Купюроприемник подключен к сети 220В/50Гц	Программа «Laser Ruby» запущена
Работает, постоянно горят зеленые индикаторы, купюры принимает	Да	Да	Да	Да
Не работает, индикаторы не горят, купюры не принимает	Нет В программе не стоит галочка «Вкл. Купюроприемник»	Да	Да	Да
Не работает, индикаторы не горят, купюры не принимает	Да	Нет В программе «Laser Ruby» появляется сообщение «Купюроприемник не найден»	Да	Да
Не работает, индикаторы не горят, купюры не принимает	Да	Да	Нет	Да
Не работает, индикаторы не горят, купюры не принимает	Да	Да	Да	Нет

