

# **MANUAL DEL MODELO C-10 UE**

## **DESCRIPCION:**

Este monedero es un comparador electrónico con memoria, que tiene la capacidad de validar cualquier tipo de ficha o moneda.

Se diferencia del resto de los comparadores por no necesitar tener una moneda de referencia adosada, en este equipo la moneda que se quiere que reconozca se le programa en su memoria por el método de aprendizaje.

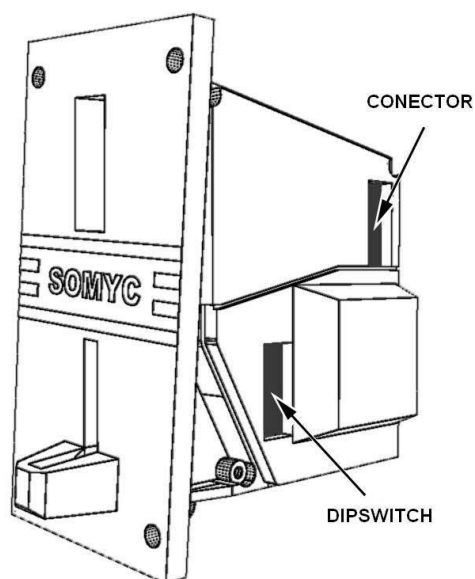
Otra ventaja es que tiene funciones de totalizador que le permiten cobrar el precio del pulso hasta cinco veces el valor de la moneda programada.

Es un equipo de bajo costo pero conserva las características constructivas de calidad, robustez y confiabilidad similares a las otras líneas de monederos SOMYC.

## **CARACTERISTICAS TECNICAS:**

- Se alimenta con 12v (de 9 a 18v), consume 80mA en reposo y 300mA durante la aceptación (200miliSeg.)
- 1 canal de programación de monedas.
- La configuración de la moneda y el precio se hace por medio del dipswitch.
- Soporta diámetros de moneda desde 18mm a 31mm
- Soporta espesores de moneda desde 1mm a 3mm

## **CONEXIONES:**



### **CONECTOR:**

|                  |                                      |
|------------------|--------------------------------------|
| Pin 1 (Marrón)   | : Masa, 0V                           |
| Pin 2 (Rojo )    | : +12Vcc                             |
| Pin 3 (Naranja)  | : Salida de pulso digital 5V         |
| Pin 4 (Amarillo) | : Salida contador electromecánico    |
| Pin 5 (Verde )   | : No se conecta                      |
| Pin 6 (Azul)     | : Inhibición Total                   |
| Pin 7 (Violeta)  | : No se conecta                      |
| Pin 8 (Gris)     | : No se conecta                      |
| Pin 9 (Blanco)   | : No se conecta                      |
| Pin 10 (Negro)   | : Salida de pulso a colector abierto |

### **DIPSWITCH:**

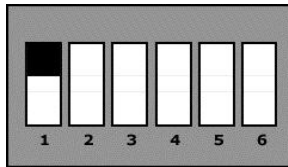
Programación.

## **PROGRAMACION DE LA MONEDA:**

Paso 1: Con el monedero encendido, mover el switch 1 a la posición ON (arriba) como muestra la siguiente figura.

Paso 2: Introducir 10 monedas del valor que se va a programar.

Paso 3: Mover el switch 1 a la posición OFF (abajo)



## **PROGRAMACION DE PARAMETROS DE FUNCIONAMIENTO:**

MONEDAS / PULSOS

|  |              |
|--|--------------|
|  | <b>1 = 4</b> |
|  | <b>1 = 3</b> |
|  | <b>1 = 2</b> |
|  | <b>1 = 1</b> |
|  | <b>2 = 1</b> |
|  | <b>3 = 1</b> |
|  | <b>4 = 1</b> |
|  | <b>5 = 1</b> |

### **PROGRAMACION DEL PRECIO:**

Cuando la moneda ya está programada, el switch 1 queda siempre en la posición OFF (abajo).

Según la posición de los switches 2, 3 y 4 se pueden obtener distintas relaciones entre la cantidad de monedas ingresadas y la cantidad de pulsos entregados.

Por ejemplo si tenemos programada la moneda de \$1 y seleccionamos la relación "1=4" cada vez que entre una moneda de \$1 el monedero entregará 4 pulsos. En este caso el valor del producto sería 25 centavos y con la moneda de un peso se pueden comprar 4.

El ejemplo más utilizado es el caso de la relación "1=1" donde cada vez que se ingresa la moneda el comparador entrega 1 pulso. En este caso el costo del producto es el mismo valor de la moneda programada.

El último ejemplo es el caso en que el producto cuesta más que el valor de la moneda programada. Entonces si elegimos la relación "5=1" y el monedero tenía programada la moneda de \$1 significa que el producto cuesta \$5. En este caso el monedero irá contando las monedas ingresadas y dará el pulso cuando se alcance el valor de \$5 (5 monedas).

Estas relaciones de monedas por pulso son válidas también para fichas y cospeles.

### **PROGRAMACION DE LA DURACION DEL PULSO:**

Con el switch 5 se selecciona la duración del pulso de la siguiente forma:

Switch 5 en OFF (abajo) = Pulso de 100 milisegundos (ESTANDAR).

Switch 5 en ON (arriba) = Pulso de 500 milisegundos.

### **PROGRAMACION DE LA TOLERANCIA:**

Con el switch 6 se selecciona el nivel de tolerancia de aceptación de la siguiente forma:

Switch 6 en OFF (abajo) = Tolerancia normal (RECOMENDADO)

Switch 6 en ON (arriba) = Tolerancia alta.

### **RECOMENDACIONES DE USO E INSTALACION:**

Este monedero es compatible con los siguientes accesorios SOMYC:

- 1- **INTERFACE MINI:** para simplificar la conexión con los 12v de la maquina donde sea instalado y para transformar el pulso del monedero en un contacto tipo RELE, sin necesidad de cortar o soldar cables.
- 2- **FUENTE INTERFACE:** para poder conectar el monedero directamente a 220v y transformar el pulso en un contacto tipo RELE.
- 3- **PLACA TEMPO 2 Y 4 DIGITOS:** para alimentar al monedero, convertir el pulso en una señal temporizada con un reloj de cuenta regresiva y mantener activada la salida durante el conteo (Tipo RELE o de 220v directamente).

No es compatible con ningún tipo de display.

En caso de utilizarlo sin ningún accesorio de conexión se deben conectar los 12V de corriente continua entre los pines 1 y 2 del conector (marrón para la masa y rojo para el positivo).

El monedero tiene protección contra polaridad inversa y funciona con voltajes desde 9 a 18Vcc.

La fuente de alimentación tiene que poder entregar por lo menos 80mA en forma constante y tener la capacidad de soportar picos de consumo de hasta 300mA (durante 200mSeg). Por esto es que cualquier fuente de 12Vcc 300mA funciona perfectamente.

Al alimentar el monedero este hace un sonido "clack" avisando que la alimentación es correcta.

El pulso de salida puede ser tomado del pin 3 (cable naranja, salida digital de 5v) para ser enviado directamente a la entrada de un microcontrolador, un circuito digital o la base de un transistor mediante una resistencia de 1K. Este pin esta siempre en 0v y durante la activación del pulso pasa a 5v.

El pulso de salida también puede ser tomado del pin 10 (cable negro, salida colector abierto) para las aplicaciones donde se necesita que el pulso sea una conexión a masa (open collector), para este caso es necesaria una resistencia de pull-up (de cualquier valor superior a 1k ohm) conectada a un voltaje de hasta 24v. Esta salida puede ser también usada para activar un relé en forma directa (entre el cable negro y el rojo, agregándole el diodo de protección).

En el pin 4 (cable amarillo) se puede conectar directamente un contador electromecánico, este se conecta entre el cable amarillo y el rojo (el diodo de protección está incluido dentro del monedero). También se puede conectar un relé en esta salida.

El pin 6 (cable azul) se usa para inhibir el monedero, mientras este cable esté conectado a masa (o desconectado) el monedero aceptará monedas, pero cuando se conecte este cable a 5v o 12v el monedero dejará de tomar monedas y entregará pulsos hasta que se vuelva a conectar a masa el pin 6.