

MANUEL DE L'UTILISATEUR



PLATINUM EXECUTIVE

FR Française



DOC.NO.	U0234FR02
ÉDITION 1	12-2019

TABLE DE MATIERES

1	CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES.....	8
2	CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES.....	8
3	COMMENT UTILISER LE SYSTÈME DE PAIEMENT HI!.....	9
3.1	DÉMARRAGE DU SYSTÈME HI!.....	9
3.2	VENTE AVEC CLE.....	9
3.3	VENTE MOYENNANT MONNAIES.....	9
3.4	VENTE PAR APPLICATION BREASY.....	9
3.5	RECHARGEMENT DE LA CLE MOYENNANT MONNAIES.....	9
3.6	RECHARGEMENT DE LA CLE MOYENNANT BILLETS.....	10
3.7	RECHARGEMENT DE LA CLE MOYENNANT CLÉ DE RECHARGEMENT.....	10
3.8	RECHARGE D'UN eWALLET PAR APPLICATION BREASY.....	10
3.8.1	En espèces.....	10
3.8.2	Avec carte de crédit.....	10
4	UTILISATION DE L'APPLICATION HI MANAGER.....	11
4.1	COMMENT TÉLÉCHARGER L'APPLICATION SUR PLAY STORE.....	11
4.2	UTILISATION DE LA CLÉ DE JUMELAGE BLUETOOTH.....	11
4.3	COMMENT CRÉER UNE CLÉ DE JUMELAGE BLUETOOTH.....	11
4.4	COMMENT ASSOCIER UN SMARTPHONE/TABLETTE À UN NOUVEAU SYSTÈME HI!.....	12
5	PROGRAMMATION DES PARAMÈTRES.....	13
5.1	LANGUE.....	13
5.2	PROTOCOLE MDB.....	13
5.2.1	Executive master.....	13
5.2.2	Executive Master avec Monnayeur EXE.....	14
5.2.3	Executive Slave.....	14
5.2.4	Type de vente.....	15
5.2.5	Système Hi!.....	16
5.2.6	Monnaie de base.....	16
5.2.7	Point décimal.....	16
5.2.8	Retard vente.....	16
5.2.9	Display delay.....	16
5.2.10	Communication delay.....	16
5.2.11	App timeout 1.....	17
5.2.12	App timeout 2.....	17
5.2.13	App off line rec.....	17
5.2.14	App cash rec.....	17
5.2.15	App time overpay.....	17
5.3	PRIX DE VENTE.....	17
5.3.1	Configuration.....	17
5.3.2	Copier tableau d'argent.....	17
5.3.3	Prix de vente en comptant.....	17
5.3.4	Prix de vente avec clé 0.....	18
5.3.5	Prix de vente avec clé avec niveau d'escompte 1, 2, 3.....	18
5.3.6	Prix avec eWallet pour Application Breasy.....	18
5.3.7	Prix avec Carte de crédit pour Application Breasy et/ou lecteur de carte de crédit.....	18
5.3.8	Noms des sélections.....	18
5.3.9	Catégorie d'appartenance.....	18
5.3.10	Limites par catégorie.....	19
5.4	LIMITATION DES PRODUITS DISTRIBUABLES.....	19
5.4.1	Objectifs.....	19
5.4.2	Catégorie d'appartenance.....	20
5.4.3	Catégorie.....	20
5.4.4	Limites par catégorie.....	20

5.4.5	Comment programmer la limitation des distributions.....	21
5.5	MONNAIES	21
5.5.1	Activation du validateur.....	21
5.5.2	Choix du type de validateur.....	22
5.5.3	Programmation de la valeur des monnaies au cas où serait utilisé le validateur.....	22
5.5.4	Activation d'un monnayeur Executive.....	22
5.5.5	Activation d'un monnayeur MDB.....	22
5.6	BILLETS	23
5.6.1	Activation d'un validateur de billets.....	23
5.6.2	Choix du type de validateur.....	23
5.6.3	Programmation de la valeur des billets au cas où serait utilisé le validateur parallèle.....	23
5.7	MODE DE FONCTIONNEMENT "EXECUTIVE MASTER AVEC MONNAYEUR MDB"	24
5.7.1	Caractéristiques	24
5.7.2	Activation de chaque monnaie.....	24
5.7.3	Levier escrow.....	24
5.7.4	Rendu maximum	25
5.7.5	Niveau minimum des tubes.....	25
5.7.6	Change exact.....	25
5.7.7	Remplissage des tubes du monnayeur.....	25
5.7.8	Comment programmer le Hi! pour raccorder un monnayeur MDB.....	26
5.7.9	Comment programmer le Hi! pour raccorder un validateur MDB	26
5.7.10	Configurations compatibles avec l'interface RR MDB (code 969130).....	27
5.8	CASHLESS MDB.....	27
5.8.1	Activation cashless mdb.....	27
5.8.2	Type de cashless.....	27
5.8.3	Périphérique.....	27
5.8.4	Valeur de recharge.....	27
5.8.5	Crédit maximum.....	28
5.8.6	Comment recharger une clé/carte de ZIP, MiZIP ou Hi! en utilisant une carte de crédit	28
5.8.7	Comment vendre en utilisant une carte de crédit	28
5.8.8	Cas d'utilisation de vente avec monnayeur, validateur MDB et carte de crédit activés	29
5.9	UTILISATION DE LA CARTE DE CRÉDIT AVEC L'APPLICATION BREASY	30
5.9.1	Activation de la carte de crédit	30
5.9.2	Montant charge	30
5.10	CODES DE PROTECTION ET D'IDENTIFICATION.....	30
5.10.1	Codes de protection	30
5.10.1.1	code gestionnaire	30
5.10.1.2	code client	31
5.10.1.3	user groups.....	31
5.10.1.4	code département	31
5.10.2	Codes de protection	31
5.10.2.1	dimensions code machine	31
5.10.2.2	code machine.....	31
5.10.2.3	code lecteur.....	31
5.10.3	Mot de passe.....	32
5.10.3.1	changer le mot de passe défaut.....	32
5.10.3.2	changer le mot de passe existant	32
5.10.3.3	reset du mot de passe existant.....	32
5.10.4	Serial number	32
5.10.5	Beacon number	32
5.10.6	Beacon time	32
5.11	AUTRES PARAMETR.....	33
5.11.1	Negative credit.....	33
5.11.2	Crédit max rechargeable.....	33
5.11.3	Crédit max utilisable.....	33
5.11.4	Limite de recharge.....	33
5.11.5	Remboursement vente	33
5.11.6	Surpaiement.....	34
5.11.7	Check Audit	35
5.11.8	Clé de Rechargement	35
5.11.9	Clé gratuite.....	35
5.11.10	Clef type	35
5.11.11	Faites l'appoint.....	36

5.11.12	Séparateur.....	36
5.11.13	Initialisation.....	36
5.12	EXTRA.....	36
5.13	LISTE NOIRE.....	36
5.14	STATISTIQUES.....	37
5.14.1	Collecte Données.....	37
5.15	DIVERS.....	37
5.15.1	Lecture de clé et modification de crédit.....	37
5.15.2	Formatage clés.....	37
5.16	MAXI BOX.....	38
5.16.1	Visualisation des transactions par clef.....	39
5.17	EURO.....	40
5.17.1	conversion du crédit de la clé de devise Nationale ao Euro.....	40
5.17.2	Programmation automatique du code client et du code gestionnaire sur la clé Zip / MiZip / Hi!.....	40
5.17.3	Mise à zéro des crédits de la clé.....	41
6	UTILISATION DE L'APPLICATION BREASY.....	42
6.1	AVANT-PROPOS A L'UTILISATION DE L'APPLICATION BREASY.....	42
6.2	COMMENT RECHARGER EN ESPECES UN PORTE-MONNAIE – eWALLET.....	42
6.3	COMMENT RECHARGER OFFLINE PAR CARTE DE CREDIT UN PORTE-MONNAIE – eWALLET.....	43
6.4	COMMENT ACHETER EN MODE PORTE-MONNAIE ELECTRONIQUE - eWALLET.....	43
6.5	COMMENT ACHETER EN MODE CARTE DE CREDIT.....	44
6.6	COMMENT RECHARGER UNE CLE/CARTE ZIP, MiZIP OU Hi! AVEC UNE CARTE DE CREDIT ENREGISTREE SUR L'APPLICATION BREASY.....	45
7	MESSAGES DIAGNOSTICS DU SYSTEME HI!.....	46
7.1	INDICATION FOURNIES PAR LES VOYANTS EN CAS DE MESSAGES DE DIAGNOSTIC.....	46
7.2	INDICATIONS FOURNIES PAR LES VOYANTS DE LA FAÇADE MULTICOLORE.....	48
7.3	NUMEROS D'IDENTIFICATION DES PARAMETRES DU SYSTEME HI!.....	48
8	METTRE LES MICROLOGICIELS DU SYSTÈME HI! À JOUR.....	52
8.1	METTRE LE MICROLOGICIEL DU SYSTEME HI! A JOUR.....	53
8.2	METTRE LE MODULE BLUETOOTH A JOUR.....	54
9	STATISTIQUES DU SYSTÈME HI!.....	55
9.1	COMMENT PROGRAMMER LE SYSTÈME HI!.....	55
9.1.1	Backup.....	56
9.1.2	Audit Mode.....	56
9.1.3	Sélect Flag.....	56
9.1.4	Baud Rate Max.....	56
9.1.5	Code Pass/Sécur.....	56
9.1.6	Code Monnayeur.....	57
9.1.7	IrDA.....	57
9.1.8	Data Block Size.....	57
9.1.9	ACK TimeOut.....	57
9.2	COLLECTE VIA IrDA.....	57
9.2.1	Comment créer une clé d'activation IrDA.....	57
9.2.2	Comment détecter les statistiques avec IrDA.....	58
9.3	COLLECTE AVEC BLUETOOTH.....	59
9.3.1	Comment associer l'ordinateur de poche en utilisant BlueTooth.....	59
9.3.2	Comment collecter les statistiques du système Hi! en utilisant BlueTooth.....	59
9.3.3	Protection des données durant la collecte des statistiques.....	60
9.4	LISTE DES STATISTIQUES QUI PEUVENT ÊTRE PRÉLEVÉES PAR LE SYSTÈME HI!.....	61
10	LES FONCTIONS DU MENU EXTRA.....	68
10.1	HORLOGE.....	68
10.1.1	Format de date.....	68
10.1.2	Format d'heure.....	68
10.1.3	Heure avancée.....	68
10.1.4	Paramètres.....	68
10.2	BATTERY.....	68
10.2.1	Test de Batterie.....	68

10.2.2	Mesure Batterie	68
10.2.3	Signalement d'alarme batterie	69
10.3	BONUS 1	69
10.3.1	Activation du Bonus 1.....	69
10.3.2	Type Bonus	69
10.3.3	Période	69
10.3.3.1	bonus 1 a crédit	70
10.3.3.2	bonus 1 à crédit sans échéance	70
10.3.3.3	bonus 1 à jeton	70
10.3.4	Clés activées	71
10.3.5	Montant du Bonus.....	71
10.3.6	Comment programmer le Bonus 1 a crédit	71
10.3.7	Comment on programme le Bonus 1 à crédit non expir.....	72
10.3.8	Comment programmer le Bonus 1 à jeton	72
10.4	BONUS 2	72
10.4.1	Activation du Bonus 2.....	73
10.4.2	Bonus 3.....	73
10.4.3	Période	73
10.4.4	Clés activées	73
10.4.5	Montant du bonus.....	73
10.4.6	Sélect. activées	73
10.4.7	Comment programmer le Bonus 2	74
10.5	BONUS 3	74
10.5.1	Activation du Bonus 3.....	75
10.5.2	Limites pour catégorie.....	76
10.6	BONUS HOURS	77
10.6.1	Activation des Bonus Hours.....	77
10.6.2	Activation des tranches individuelles de Bonus Hours 1,2,3	77
10.6.3	Début / Fin.....	77
10.6.4	Comment on programme les Bonus Hours.....	77
10.7	FIDÉLISATION	78
10.7.1	Activation de la Fidélisation	78
10.7.2	Fidélisation à crédit	78
10.7.3	Comment programmer la fidélisation à crédit.....	78
10.7.4	Fidélisation à points	78
10.7.5	Comment programmer la fidélisation à points	79
10.7.6	Fidélisation à expiration	79
10.8	RECYCLAGE.....	79
10.8.1	Programmation du système MiZIP Plus dans le Compacteur.....	80
10.8.2	Programmation du système Hi! monté dans le D.A.	80
10.9	PROMOTIONS.....	81
10.9.1	Conditions nécessaires pour le fonctionnement des Promotions :	81
10.9.2	Activation des promotions	81
10.9.3	Identifications de la machine	81
10.9.4	Temps Maximum.....	81
10.9.5	Escompte.....	81
10.9.6	Comment programmer les Promotions.....	81
10.10	HAPPY HOURS	82
10.10.1	Activation des Happy Hours	82
10.10.2	Activation de chaque phase horaire de Happy Hours	82
10.10.3	Escompte.....	82
10.10.4	Début / Fin.....	82
10.10.5	Comment programmer les Happy Hours.....	82
10.11	PHASES HORS SERVICE	83
10.11.1	Activation des Phases hors service	83
10.11.2	Activation de chaque Phase hors service	83
10.11.3	Comment programmer les Phases hors service	83
10.12	PRIORITES DES DIFFERENTES FONCTIONS ET COMPATIBILITE AVEC MiZIP ET ZIP.....	84
10.12.1	Priorités	84
10.12.2	Compatibilité avec MiZIP.....	84
10.12.3	Compatibilité avec ZIP.....	84
11	MENU PROGRAMMATION	85

11.1	MENU PRINCIPALES.....	86
11.2	PROTOCOLE.....	87
11.2.1	<i>Protocole Executive Master</i>	88
11.2.2	<i>Protocole Executive Slave</i>	89
11.3	PROGRAMMATION.....	90
11.3.1	<i>Prix de vente</i>	91
11.3.2	<i>Monnaies</i>	95
11.3.3	<i>Billets</i>	97
11.3.4	<i>Cashless MDB</i>	99
11.3.5	<i>Carte de crédit pour Application BREASY</i>	100
11.3.6	<i>Codes</i>	101
11.3.7	<i>Autres paramètres</i>	103
11.3.8	<i>Extra</i>	105
11.3.8.1	HOROLOGE.....	106
11.3.8.2	BATTERY.....	106
11.3.8.3	BONUS.....	107
11.3.8.4	BONUS 1.....	108
11.3.8.5	BONUS 2/3.....	110
11.3.8.6	BONUS HOURS.....	112
11.3.8.7	FIDELISATION.....	113
11.3.8.8	RECYCLAGE.....	114
11.3.8.9	PROMOTIONS.....	115
11.3.8.10	HAPPY HOURS.....	116
11.3.8.11	PHASES HOURS SERVICE.....	118
11.3.9	<i>List noire</i>	119
11.4	STATISTIQUES.....	120
11.5	DIVERS.....	121
11.5.1	<i>Lecture clés/Modification crédit</i>	122
11.5.2	<i>Formatage de la clé</i>	123
11.6	MAXI BOX.....	124
11.7	EURO.....	127
12	TABLEAU RÉCAPITULATIF DES PÉRIPHÉRIQUES RACCORDABLES AU SYSTÈME HI! PLATINUM EXE.....	128
13	CONFIGURATION DES KITS HI! PLATINUM EXECUTIVE.....	129
13.1	HI! PLATINUM EXECUTIVE.....	129
13.2	HI! PLATINUM EXE AVEC VALIDATEUR DE MONNAIES PARALLÈLE.....	129
13.3	HI! PLATINUM EXE AVEC VALIDATEUR DE MONNAIES 12 V.....	130
13.4	HI! PLATINUM EXE C AVEC VALIDATEUR DE MONNAIES PARALLÈLE ET VALIDATEUR DE BILLETES PARALLELES.....	130
13.4.1	<i>Lien entre les différents validateurs de billets parallèles</i>	131
13.5	HI! PLATINUM EXE MASTER AVEC MONNAYEUR EXE.....	131
13.6	HI! PLATINUM EXECUTIVE SLAVE AVEC MONNAYEUR EXE.....	132
13.7	HI! PLATINUM EXE MASTER AVEC MONNAYEUR MDB + ACCEPTEUR DE BILLES MDB + LECTEUR DE CARTE DE CRÉDIT/CASHLESS2.....	133

1 CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Hi! Platinum Executive

TENSION D'ALIMENTATION :	24VAC +/- 20% 50-60Hz I Max = 0.80A
DISTRIBUTEURS RACCORDABLES :	- Produits électroniques en série EXECUTIVE
PÉRIPHÉRIQUES RACCORDABLES :	- Validateurs di monnaies parallèles - Monnayeur EXECUTIVE - Monnayeur MDB - Validateurs de billets parallèles - Validateurs de billets MDB - Lecteur de carte de crédit MDB
CARTES/CLÉS COMPATIBLES :	- Clé ZIP - Clé/Carte MiZip - Clé/Étiquette Hi!
TRANSMISSION DE DONNÉES :	- Module Bluetooth (classic 2.1 + LE 4.0) intégré - Module IrDA intégré
CONNEXIONS MATÉRIEL :	- Micro USB

2 CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

- Permet de payer un produit en utilisant un montant prépayé présent dans la carte, la clé ou l'étiquette.
- Permet de payer un produit à l'aide de l'application Breasy par eWallet et/ou Carte de crédit.
- Permet d'utiliser des monnayeurs et/ou dispositifs d'acceptation de monnaies et/ou de billets parallèles en utilisant les mêmes interfaces que celles du système MiZIP Basic. Le monnayeur de monnaie parallèle peut être connecté directement au connecteur (16 broches) du système Hi!.
- Permet la connexion avec le monnayeur Executive en utilisant l'interface EXE du système MiZIP Basic.
- Permet le raccordement d'un monnayeur ou accepteur de billets MDB en utilisant la nouvelle interface MDB.
- Permet le raccordement d'un lecteur de carte de crédit en utilisant la nouvelle interface MDB.
- Effectue la saisie des données statistiques relatives aux ventes et aux recharges. Ces données peuvent être collectées en utilisant un smartphone avec système d'exploitation Android à l'aide de l'application Hi! Manager ou applications tierces, ou encore à l'aide d'ordinateurs de poche avec un logiciel spécifique.
- Gère 5 catégories de prix différentes (espèces et quatre catégories de prix avec clé).
- Un maximum de 100 lignes de prix sont présentes pour chaque catégorie.
- Permet de distribuer et d'utiliser des Bonus, de gérer les Promotions, la Fidélisation, les Phases d'Escompte (Happy Hours) et est doté de Phases Horaires à l'intérieur desquelles le système est désactivé.
- Permet de limiter la distribution des produits selon la catégorie de produits et les groupes d'utilisateurs.
- Permet d'insérer jusqu'à 50 clés dans la Liste noire en utilisant l'application Hi! Manager.
- Permet de mémoriser jusqu'à 8 000 transactions MaxiBox détectable par l'application Hi! Manager et visibles avec le logiciel newis suite.
- Permet la mise à jour des micrologiciels via le port micro-USB en utilisant une clé USB standard.
- Intègre un lecteur de carte micro SD.

3 COMMENT UTILISER LE SYSTÈME DE PAIEMENT HI!

3.1 DÉMARRAGE DU SYSTÈME HI!

Au moment du démarrage, les voyants du système Hi! s'allument, émettant une séquence de couleurs pendant environ 15 secondes.

Important

Attendre que le système communique correctement avec le distributeur automatique avant d'effectuer toute opération. Pour plus de détails sur les informations fournies par les voyants, voir chapitre 7.

3.2 VENTE AVEC CLE

- Introduire la clé dans le lecteur Hi!, le crédit de la clé s'affiche sur l'écran du D.A.
- Effectuer la sélection souhaitée.
- Le montant est décrémenté du crédit de la clé et le produit est distribué.
- Au terme de la distribution, il est possible d'extraire la clé.
- Il est possible de n'effectuer que le contrôle du crédit disponible dans la clé en introduisant la clé dans le lecteur Hi!.

3.3 VENTE MOYENNANT MONNAIES

- Activer dans le système Hi! le validateur de monnaies ou le monnayeur EXE ou MDB.
- Introduire les pièces dans la fissure spécifique présente dans le distributeur automatique jusqu'à ce que le crédit suffisant à l'achat soit atteint.
- Effectuer la sélection souhaitée.

Important

Les pièces peuvent être refusées dans les cas suivants :

- le crédit accumulé dépasse le prix maximum programmé dans le système Hi!;
- le produit est en train d'être distribué.

3.4 VENTE PAR APPLICATION BREASY

Important

Veiller à ce qu'un eWallet ou une carte de crédit soit enregistrée dans l'application Breasy.

- Activer dans le système Hi! le **moyen** de paiement par Application Breasy.
- Rechercher le distributeur agréé pour le paiement avec l'Application.
- Démarrer l'application et sélectionner le moyen de paiement souhaité : eWallet ou Carte de crédit.
- Vérifier que le crédit s'affiche sur le distributeur automatique et effectuer la sélection.

Pour plus d'informations, consulter le chapitre 6 ou la page web : <http://breasy.newis.cloud/it>

3.5 RECHARGEMENT DE LA CLE MOYENNANT MONNAIES

- Activer dans le système Hi! le validateur de monnaies ou le monnayeur.
- Introduire la clé dans le lecteur Hi! et vérifier que le crédit présent dans la clé s'affiche.
- Introduire les pièces dans la fissure spécifique présente dans le distributeur automatique et vérifier que le crédit affiché soit incrémenté de la valeur correspondant à celle des pièces introduites.
- Au terme de la mise à jour du crédit, il est possible d'extraire la clé ou de sélectionner la distribution d'un produit.

3.6 RECHARGEMENT DE LA CLE MOYENNANT BILLETS

- Activer dans le système Hi! le validateur de billets.
- Introduire la clé dans le lecteur Hi! et vérifier que le crédit présent dans la clé s'affiche.
- Introduire les billets dans la fessure spécifique présente dans le distributeur automatique et vérifier que le crédit affiché soit incrémenté de la valeur correspondant à celle des billets introduits.
- Au terme de la mise à jour du crédit, il est possible d'extraire la clé ou de sélectionner un produit.

Important

Les billets et/ou les pièces sont refusés lorsque le crédit total, chargé dans la clé, atteint la valeur programmée dans le menu PROGRAMMATION / AUTRES PARAMÈTRES / CRÉDIT MAX CHAR.

3.7 RECHARGEMENT DE LA CLE MOYENNANT CLÉ DE RECHARGEMENT

- Programmer le système Hi! jusqu'à ce que soit activée l'utilisation de la clé de rechargement.
- Entrer dans le menu AUTRES PARAMETRES / CLE RECHARGEMENT ON.
- Programmer la clé de rechargement moyennant le logiciel newis suite.
- Introduire la clé pour le rechargement dans le lecteur Hi! et la valeur de la recharge s'affichera sur l'afficheur du distributeur automatique.
- Ôter la clé pour le chargement et introduire une clé de vente; la chargement sera transférée dans la clé de vente.

Important

- **Il est possible de vérifier le nombre des rechargements présents sur la clé de rechargement, en l'insérant dans le lecteur Hi! et en l'enlevant dans les 3 secondes qui suivent.**
- **La clé de recharge peut disposer de n'importe quel type de technologie (ZIP - MiZIP - Hi!).**

3.8 RECHARGE D'UN EWALLET PAR APPLICATION BREASY.

3.8.1 En espèces

Important

Veiller à avoir un eWallet enregistré dans l'application Breasy.

- Activer dans le système Hi! le moyen de paiement par Application Breasy.
- Rechercher le distributeur agréé pour le paiement avec l'Application.
- Sélectionner l'eWallet que l'on souhaite recharger.
- Introduire les pièces et/ou billets dans la fente spécifique présente dans le distributeur automatique et vérifier que le crédit affiché soit incrémenté de la valeur correspondant à celle des pièces et/ou billet introduits.
- Au terme de la mise à jour du crédit, quitter l'application ou sélectionner un produit.

3.8.2 Avec carte de crédit

Important

Veiller à avoir une carte de crédit enregistrée dans l'application Breasy.

La recharge d'un eWallet avec carte de crédit peut être effectuée Off Line.

- Démarrer l'application et entrer dans le menu PAIEMENT.
- Sélectionner l'eWallet à recharger.
- Sélectionner le montant que l'on souhaite transférer dans l'eWallet.

Pour plus d'informations, consulter le chapitre 6 ou la page web : <http://breasy.newis.cloud/it>

4 UTILISATION DE L'APPLICATION HI MANAGER

L'application Hi! Manager, par le biais d'une simple connexion Bluetooth, est capable de s'interfacer avec la nouvelle gamme de systèmes de paiement Hi!. Il est possible de télécharger toutes les données statistiques disponibles au format EVA-DTS, directement sur un smartphone/tablette pour un partage et une disponibilité immédiate sur votre PC. L'application est également capable de percevoir les transactions MaxiBox et de configurer les paramètres du système.

Pour plus d'informations sur l'application Hi! Manager, consulter le manuel U0244FR01.

4.1 COMMENT TÉLÉCHARGER L'APPLICATION SUR PLAY STORE

L'application est disponible sur Play Store : il suffit de chercher « Hi! Manager ».



Veillez noter que l'application Hi! Manager n'est disponible que pour les dispositifs fonctionnant sous Android.

Nous recommandons d'activer la mise à jour automatique de l'application sur le smartphone/tablette afin de disposer en permanence d'une application à jour.

4.2 UTILISATION DE LA CLÉ DE JUMELAGE BLUETOOTH

Pour associer un smartphone/tablette au système Hi! en utilisant Bluetooth, il sera nécessaire d'insérer une clé d'activation laquelle est créée avec le logiciel newis suite.

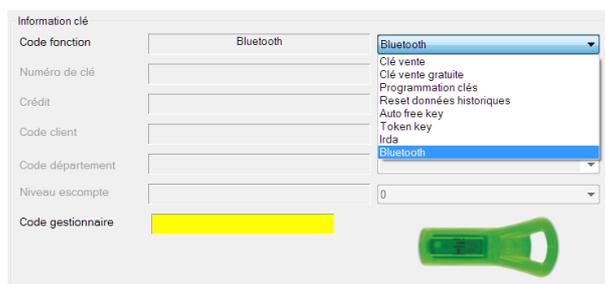
Important

Le système Hi! intègre de série le module BlueTooth.

4.3 COMMENT CRÉER UNE CLÉ DE JUMELAGE BLUETOOTH

Pour créer une clé de jumelage BlueTooth, procéder comme suit :

- 1 démarrer le logiciel newis suite et accéder au module « Programmation clé »,
- 2 insérer la clé dans l'Interface PC et sélectionner le code fonction : « BlueTooth »,
- 3 cliquer sur « Programmer la clé » et vérifier que l'écriture soit effectuée correctement.



Important

Le code gestionnaire programmé dans la clé BlueTooth doit correspondre au code gestionnaire configuré dans le système Hi! (PROGRAMMATION/CODES/CODE GESTIONNAIRE).

La clé d'activation BlueTooth peut disposer de n'importe quel type de technologie (ZiP - MiZiP - Hi!).

4.4 COMMENT ASSOCIER UN SMARTPHONE/TABLETTE À UN NOUVEAU SYSTÈME HI!

Note préliminaire :

- *Veillez noter que l'interfaçage entre Hi! Manager et le Smartphone/tablette se fait en utilisant le canal Bluetooth Classic.*
- *L'association Bluetooth est uniquement disponible avec smartphone/tablette fonctionnant sous Android.*
- *Durant la recherche du dispositif Bluetooth, le système Hi! (avec les paramètres usine) s'affiche avec le numéro de série indiqué sur l'étiquette du système.*

Pour associer le système Hi! au smartphone/tablette, procéder comme suit :

1. alimenter le système de paiement Hi!,
2. activer la communication Bluetooth dans le menu de système du smartphone/tablette,
3. insérer la clé de jumelage Bluetooth dans le lecteur du système Hi!. Le voyant sur le panneau frontal commencer à clignoter en bleu,
4. sélectionner le système Hi! parmi les dispositifs disponibles et confirmer le message d'association du smartphone/tablette ; (le voyant sur le panneau frontal passera du bleu clignotant au blanc fixe),

Important

Le nom indiqué durant la recherche du système Hi! correspond au numéro de série indiqué sur l'étiquette du produit. Il est possible de personnaliser le nom figurant dans la liste « Liste machines/systèmes » en modifiant les codes d'identification du système de paiement (CODE CLIENT, MACHINE et LECTEUR). Pour plus d'informations, voir le manuel U0244FR01.

5. une fois l'association effectuée, il sera possible d'accéder à l'application Hi! Manager. Pour plus d'informations sur l'application Hi! Manager, voir le manuel U0244FR01.

5 PROGRAMMATION DES PARAMÈTRES

Les fonctions décrites ci-après sont disponibles en utilisant les fonctions Hi! Programmer de l'application Hi! Manager.

Important

S'assurer d'avoir effectué correctement le jumelage Bluetooth entre le smartphone et le système Hi! et d'avoir installé l'application Hi! Manager sur le smartphone. Pour plus d'informations, voir le chapitre 4.

5.1 LANGUE

Menu: *LANGUE*

Il est possible de programmer la langue utilisée depuis le système Hi! pour la programmation des paramètres visualisés sous la fonction Hi! Programmer.

Les langues disponibles sont : Italiano, English UK, English USA, Français, Espanol et Deutsch.

5.2 PROTOCOLE MDB

Menu : *PROTOCOLE / PROTOCOLE EXECUTIVE MASTER ou EXECUTIVE SLAVE*

Ce menu permet de programmer, dans le système Hi!, tous les paramètres relatifs à l'interfaçage entre le système de paiement Hi! et le distributeur automatique.

Le système Hi! Platinum Executive peut opérer selon les trois modalités décrites.

Important

Il sera nécessaire de recueillir les statistiques avant de modifier le type de protocole.

5.2.1 Executive master

Il s'agit du mode de fonctionnement utilisé en absence de monnayeur.

Le système Hi! est de type *master* par rapport au distributeur automatique et au validateur de monnaies et/ou au validateur de billets parallèle.



Important

Les données statistiques sont mémorisées dans le système de paiement Hi!.

Ce mode de fonctionnement est obtenu en sélectionnant EXECUTIVE MASTER dans le menu : PROTOCOLE / PROTOCOLE.

5.2.2 Executive Master avec Monnayeur EXE

Il s'agit du mode de fonctionnement en cas de connexion d'un monnayeur EXECUTIVE.

Le système Hi! est de type *master* par rapport au distributeur automatique mais de type *slave* par rapport au monnayeur.



Important

Les données statistiques mémorisées dans le système de paiement Hi! sont incomplètes. Pour plus de détails, consulter le tableau de la page suivante.

Ce mode de fonctionnement est obtenu en programmant EXECUTIVE MASTER dans le menu PROCOLE/PROCOLE et MONNAYEUR EXE dans le menu PROGRAMMATION / MONNAYEUR / TYPE VALIDATEUR.

5.2.3 Executive Slave

Il s'agit du mode de fonctionnement utilisé lorsque le monnayeur EXECUTIVE est de type *master* par rapport au distributeur automatique et au système Hi!.



Important

Les statistiques sont mémorisées dans le monnayeur EXE.

En mode Executive Slave, l'application Breasy n'est PAS utilisable.

Ce mode de fonctionnement est obtenu en programmant EXECUTIVE SLAVE dans le menu PROCOLE / PROCOLE.

Important

- Lorsque les modes EXECUTIVE MASTER, monnayeur EXE ou EXECUTIVE SLAVE sont sélectionnés, il ne sera plus possible de raccorder le validateur de monnaies et le validateur de billets parallèles au système Hi! (le validateur de billets peut éventuellement être raccorder au monnayeur, si celui-ci le permet).

- Le raccordement du monnayeur dans les deux modes EXECUTIVE MASTER et SLAVE, s'effectue en utilisant l'interface RR Executive code 969013.
- Il est nécessaire de recueillir des statistiques, au cas où le type de modalité serait changé.

Le Tableau suivant résume les principales différences entre modalité Monnayeur et modalité Executive Slave.

	MODALITE EXECUTIVE MASTER CON GETTONIERA RENDIRESTO EXE	MODALITE EXECUTIVE SLAVE
Statistiques recueillies	<p>Le monnayeur recueille :</p> <p>a) les données correspondant aux monnaies entrées et à leur destination (caisse, tubes, etc).</p> <p>b) ne recueille pas les données des ventes argent.</p> <p>c) ne fait pas de distinction entre ventes et rechargements avec clé (pour celle-ci tout ce qui entre est destiné à la vente).</p> <p>Le système Hi! recueille les données des ventes argent et des ventes avec clé (total encaissé, ventes argent, ventes clé, rechargements clé, niveau d'escompte, fidélisation, promotions), <u>sans distinction des monnaies encaissées et de leur destination</u> (caisse, tubes, etc).</p>	<p>Le monnayeur recueille :</p> <p>a) les données correspondant aux monnaies entrées et à leur destination (caisse, tubes, etc).</p> <p>b) recueille les données des ventes argent.</p> <p>c) recueille les données des ventes et des rechargements avec clé avec <u>exclusion des escomptes pratiqués</u>.</p> <p>Le système Hi! <u>ne recueille pas les données des ventes argent</u>, mais uniquement les ventes avec clé (ventes clé, rechargements clé, niveaux d'escompte).</p> <p>En outre, la statistique "1 Recette Argent" du Standard Report comprend uniquement la recette destinée au rechargement des clés.</p>
Clé de Rechargement	Peut être utilisée.	Ne peut pas être utilisée.
Rechargement de la clé avec monnaies	<p>Automatique, en insérant la clé avant ou après avoir introduit les monnaies.</p> <p>Le transfert du crédit s'effectue toutes les 100 unités de la monnaie de base.</p>	Peut être automatique ou manuel (en appuyant sur le levier escrow), en fonction de la configuration du monnayeur utilisé.

5.2.4 Type de vente

Menu : PROTOCOLE EXE / TYPE DE VENTE

- SIMPLE : après chaque consommation, il faut extraire la clé.
- MULTIPLE : il est possible de faire plusieurs consommations à la suite sans devoir extraire la clé.

Important

Si est utilisé le monnayeur Executive Master, le comportement avec clé reste celui décrit ci-dessus. En cas de fonctionnement avec monnaies et en sélectionnant le type de vente = SIMPLE, à la fin de la vente le monnayeur rend automatiquement le reste. En sélectionnant par contre le type de vente = MULTIPLE, le reste reste dans la machine pour une vente successive. Le reste peut être rendu en appuyant sur le levier escrow.

Si est utilisé le monnayeur en modalité Executive Slave, le comportement avec clé reste celui décrit ci-dessus. Le comportement du monnayeur par contre devient indépendant du système de paiement (cela dépend uniquement de la programmation du monnayeur).

Enfin, si est utilisé le mode de fonctionnement "Monnayeur Plus MDB" (par. 5.7), le comportement avec clé est indépendant de la programmation de ce paramètre : il est possible de faire plusieurs consommations à la suite sans devoir extraire la clé. Seul le comportement du monnayeur change. En sélectionnant le type de vente = SIMPLE, à la fin de la vente le monnayeur rend automatiquement le reste. En sélectionnant par contre le type de vente = MULTIPLE, le reste reste dans la machine pour une vente successive. Le reste peut être rendu en appuyant sur le levier escrow.

5.2.5 Système Hi!

Menu : PROTOCOLE / SYSTEME

- PRIX SUR VMC : le distributeur automatique communique au système Hi! le prix de la sélection. La vente s'effectue indépendamment du fait que le prix communiqué soit programmé ou non dans le menu PROGRAMMATION / PRIX / ARGENT du système Hi!.
- PRICE SYSTEM : le distributeur automatique communique au système Hi! le prix de la sélection. La vente s'effectue uniquement si le prix communiqué est programmé dans le menu PROGRAMMATION/ PRIX DE VENTE/ARGENT du système Hi!
- PRICE HOLDING : le VMC communique le numéro de la sélection au système de paiement Hi! et ce dernier définira le prix en fonction des valeurs programmées dans le menu PRIX DE VENTE.
- PRICE HOLDING DISPLAY : en cas de vente, il se comporte comme le PRICE HOLDING ; si l'on effectue une sélection et que le crédit machine n'est pas suffisant, le montant de la consommation s'affichera sur l'écran du D.A.

5.2.6 Monnaie de base

Menu : PROTOCOLE/ MONNAIE DE BASE

Le protocole de communication entre le VMC et le système de paiement Hi! prévoit que le prix de vente ne soit pas transmis en entier mais comme un multiple d'un certain coefficient appelé Monnaie de Base.

Les prix de vente doivent être des multiples de la monnaie de base.

La valeur de la monnaie de base programmée dans le système de paiement Hi! doit être égale à celle programmée dans le distributeur automatique. Avec les Euros, normalement la valeur de la monnaie de base reste sur la valeur de défaut, c'est-à-dire 0,01.

5.2.7 Point décimal

Menu : PROTOCOLE / POINT DÉCIMAL 0.. 3

Ceci permet de positionner correctement le point décimal sur l'afficheur du distributeur automatique.

Sur les distributeurs automatiques de vieille génération, le point décimal se programme seulement dans la machine. La programmation de ce paramètre dans le système Hi! n'est pas influente.

Sur les distributeurs automatiques modernes, le point décimal est programmé dans le système Hi! mais il n'existe pas de règle précise.

5.2.8 Retard vente

Menu : PROTOCOLE / RETARD VENTE

Par défaut il est sur OFF.

Le système Hi! doit attendre un signal de fin de vente du distributeur automatique. Si le distributeur envoie la réponse dans un délai de temps supérieur à 60s, il est possible que la machine et Hi! ne dialoguent pas correctement. Dans ce cas, il est nécessaire de mettre ce paramètre sur ON.

5.2.9 Display delay

Menu : PROTOCOLE / DISPLAY DELAY

Par défaut il est sur OFF.

Si programmé sur ON, il produit un ralentissement de la communication du crédit entre système Hi! et distributeur automatique.

5.2.10 Communication delay

Menu : PROTOCOLE / COMMUNIC. DELAY

Par défaut il est sur OFF.

Si sur ON, il produit un ralentissement de toute la communication vers distributeur automatique.

Important

Ces retards sont utilisés sur des machines de vieille génération et il n'existe aucune règle concernant leur utilisation.

Lorsque 'il y a des problèmes tels que : le distributeur ne vend pas correctement ou bien les statistiques de vente ne sont pas correctes, mettre sur ON le "Retard de vente".

Lorsque il y a des problèmes de communication et/ou de visualisation du crédit sur l'afficheur du distributeur, essayer d'activer les retards écran et communication un à la fois ou en même temps.

5.2.11 App timeout 1

Menu: PROTOCOLE / APP TIMEOUT 1

Par défaut, il est réglé sur 15 secondes.

C'est le temps à disposition, au moment où une connexion est établie à l'Application Breasy, pour l'achat du premier produit dans le Distributeur automatique. Il est possible de configurer le paramètre de 5 à 30 secondes.

5.2.12 App timeout 2

Menu: PROTOCOLE / APP TIMEOUT 2

Par défaut, il est réglé sur 10 secondes.

Si le système de paiement est configuré en MULTIVENTE (menu PROTOCOLE / TYPE DE VENTE), c'est le temps à disposition pour l'achat du deuxième produit et des suivants. Il est possible de configurer le paramètre de 0 à 30 secondes. En particulier, avec le paramètre configuré à 0 et avec l'utilisation de l'application Breasy, le paramètre TYPE DE VENTE n'est pas considéré et le système fonctionne EN VENTE UNIQUE. Configuré toujours à 0 à l'aide de la clé, du tag et de la carte, le système de paiement fonctionne selon la valeur du paramètre TYPE VENTE (UNIQUE / MULTIPLE).

5.2.13 App off line rec

Menu : PROTOCOLE / APP OFF LINE REC

Par défaut, il est réglé sur OFF.

S'il est réglé sur ON, les recharges offline (sans connecter l'app Breasy au système de paiement) faites avec la carte de crédit sur un eWallet sont enregistrées dans les statistiques Audit et MaxiBox et envoyées au serveur de gestionnaires.

5.2.14 App cash rec

Menu : PROTOCOLE / APP OFF CASH REC

Par défaut, il est réglé sur ON.

S'il est activé, les recharges faites en espèces sur eWallet sont enregistrées et envoyées au serveur de gestionnaires.

5.2.15 App time overpay

Menu : PROTOCOLE / APP TIME OVERPAY

Il est réglé sur 30 secondes par défaut.

Ce temps est rechargé à chaque Monnaie ou Billet inséré pour bloquer les tentatives de connexion de l'application BREASY pendant les transactions en espèces, en évitant que celui qui a inséré des espèces ne les perde.

Après ce temps, une éventuelle connexion BREASY cause une majoration de prix et permet d'opérer avec l'application.

Il est possible de configurer le paramètre de 5 à 175 secondes.

5.3 PRIX DE VENTE

Menu : PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE

5.3.1 Configuration

Menu : PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / CONFIGURATION / NOM. LIGNES PRIX

Le système dispose de 100 prix. Pour éviter que dans les menus ne soient montrées toutes les 100 lignes de prix, même celles non utilisées, avec ce paramètre est défini le nombre de lignes de prix utilisées (ou le nombre de sélections, si le système est en price holding).

5.3.2 Copier tableau d'argent

Menu : PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / COPIER TAB. ARG.

Par défaut il est sur OFF. Si sur ON, lorsque les prix en argent sont programmés automatiquement, les mêmes prix seront également écrits dans le tableau « prix avec clé 0, 1, 2, 3 et carte de crédit ».

5.3.3 Prix de vente en comptant

Menu : PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / COMPTANT

Le système dispose de 100 prix à appliquer aux ventes en espèces, dont la valeur peut être programmée entre 0 et 65535 et doit être un multiple de la monnaie de base.

5.3.4 Prix de vente avec clé 0

Menu : PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / CLEF 0

Le système dispose de 100 prix à appliquer aux ventes avec clé 0, dont la valeur peut être programmée entre 0 et 65535 et doit être un multiple de la monnaie de base.

5.3.5 Prix de vente avec clé avec niveau d'escompte 1, 2, 3

Menu : PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / CLEF 1, 2, 3

Les 3 menus permettent d'avoir trois différentes catégories de prix utilisables pour la vente avec clé (outre au prix pour clé avec catégorie 0).

Pour pouvoir utiliser cette fonction, il est nécessaire d'activer, sur ce menu Hi! et de programmer le code d'escompte souhaité (0, 1, 2 ou 3) dans la clé en utilisant le logiciel newis suite.

Dans le menu CLÉ 1, 2, 3 sont possibles les choix suivants :

- OFF : clé désactivée (valeur de défaut), dans ce cas la clé est refusée.
- ON : clé activée, le tableau avec les prix à assigner à chaque ligne de prix est visible.
- CLÉ 0 : la clé se comporte comme la clé 0 (le tableau des prix n'apparaît pas)

Lorsque le paramètre est programmé sur ON, sont visibles les tableaux "CLÉ 1, 2, 3" dans lesquels sont programmés les prix appliqués aux 3 types de clé. Ces prix devront être des multiples de la monnaie de base.

Important

Si un ou plusieurs menus "Clé 1,2,3" sont programmés sur "OFF", ce type de clé n'est pas accepté (le Hi! se comporte comme lorsque les codes d'accès sont erronés).

5.3.6 Prix avec eWallet pour Application Breasy

Menu: PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / eWALLET

Le système dispose de 100 lignes de prix à appliquer aux ventes avec eWallet pour Application Breasy, dont la valeur peut être programmée entre 0 et 65535 et doit être un multiple de la monnaie de base.

Important

Si le paiement avec eWallet est activé, les prix appliqués pour la clé d'escompte 3 passent automatiquement à la clé de niveau 0. Cette condition d'utilisation n'est appliquée si le paramètre avec eWallet est activé.

Dans le menu eWallet sont possibles les choix suivants :

- DÉSACTIVÉ : il est impossible d'acheter en mode eWallet avec Application Breasy.
- SEULEMENT VENTE: il n'est possible d'acheter en mode eWallet que par application Breasy.
- RECHAR. ET VENTE : il est possible d'acheter et de recharger en espèces un eWallet avec application Breasy.
- SEULEMENT RECHAR.: il n'est possible de recharger un eWallet en espèces que par application Breasy.

Pour plus d'informations, consulter le chapitre 6

5.3.7 Prix avec Carte de crédit pour Application Breasy et/ou lecteur de carte de crédit

Menu : PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / CRÉDIT CARTE

Le système dispose de 100 prix à appliquer aux ventes avec carte de crédit, dont la valeur peut être programmée entre 0 et 65535 et doit être un multiple de la monnaie de base.

Pour plus d'informations, voir le chapitre 5.8 et 5.9.

5.3.8 Noms des sélections

Menu : PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / NOM DE SELECTION

Il permet d'assigner un nom à chaque ligne de prix (ou sélection, si l'on travaille en price holding).

Les noms peuvent avoir une longueur maximale de 8 caractères et sont recueillis dans les statistiques si le paramètre AUDIT MODE est programmé en "DDCMP 6.0 PLUS".

5.3.9 Catégorie d'appartenance

Menu : PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / CATEGORIE

Il permet d'assigner à chaque ligne de prix (ou sélection) une catégorie d'appartenance, choisie parmi 8 catégories, identifiées avec les lettres allant de A à H (voir par. 5.4).

5.3.10 Limites par catégorie

Menu : PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / LIMITES POUR CATEGORIE

Il permet d'assigner à chaque catégorie (A... H) un plafond maximal de distribution (voir par. 5.4).

5.4 LIMITATION DES PRODUITS DISTRIBUABLES

Important

Les limites et les catégories d'appartenance ne peuvent être utilisées qu'avec les clés, balises et cartes de niveau d'escompte 0, 1, 2 et 3. Elles ne peuvent pas être appliquées à l'eWallet pour application Breasy.

5.4.1 Objectifs

Quelquefois les Distributeurs Automatiques sont utilisés dans des lieux où il est nécessaire de limiter la distribution de certains produits, ou bien de l'empêcher complètement à certaines catégories d'utilisateurs.

Afin de mieux expliquer ces concepts, il est opportun de se référer à un exemple pratique.

EX.

Prenons en considération une école primaire, où il y a des enfants et des enseignants.

On veut éviter que les enfants ne boivent du café et limiter les goûters à 1 par jour, tandis que les enseignants n'ont pas de limites. Supposons que les deux distributions soient effectuées par la même machine qui distribue également 3 autres produits (ex. lait, thé, eau minérale), qui n'ont pas de limites.

La situation décrite peut être résumée dans le tableau suivant (Tab.5.4.1).

Sélection N.	Produit Distribué	Limites pour Enfants	Limites pour enseignants
1	Lait	Aucune Limite	Aucune Limite
2	Café	0 (non distribuable)	Aucune Limite
3	Thé	Aucune Limite	Aucune Limite
4	Eau minérale	Aucune Limite	Aucune Limite
5	Goûters	1	Aucune Limite

TAB. 5.4.1

Nous pouvons tout de suite établir que les deux groupes d'utilisateurs peuvent être identifiés avec deux types de clés :

Clé 0 pour les enfants et Clé 1 pour les enseignants (l'inverse est aussi possible).

Il faut maintenant définir les limites pour les différents produits. Pour cela, les produits sont divisés en catégories et pour chaque catégorie sont imposées des limites selon le groupe d'utilisateurs (type de clé).

Nous indiquons maintenant les catégories de produits avec les lettres A, B, C, (lait= A, café B, etc.), tandis que pour les limites nous introduisons les définitions suivantes :

- Le produit ne pouvant être distribué est indiqué avec zéro
- les produits pouvant être distribués peuvent être au maximum 14 et sont donc indiqués avec un numéro allant de 1 à 14 ;
- Les produits qui n'ont pas de limite sont indiqués avec 15.

Le tableau précédent peut maintenant être réécrit comme reporté ci-dessous (Tab. 5.4.2), où ont été introduites les catégories et les limites par catégorie

Sélection N-°	Produit distribué	Catégorie	Limites pour Enfants	Limites pour enseignants
			CLÉ 0	CLÉ 1
1	Lait	A	15	15
2	Café	B	0	15
3	Thé	C	15	15
4	Eau minérale	D	15	15
5	Goûters	E	1	15
LIMITES POUR CATEGORIE				

TAB. 5.4.2

Le Hi! est structuré afin de pouvoir introduire les données susmentionnées (catégories et limites par catégorie) et obtenir le résultat souhaité.

5.4.2 Catégorie d'appartenance

Menu : PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / CATEGORIE

- Ligne prix 1 .. 100 : A, B,.... H

Il permet d'assigner à chaque ligne de prix la catégorie d'appartenance. Les possibles catégories sont 8 et sont indiquées avec les lettres A..... H. Peuvent également faire partie d'une catégorie plusieurs produits, selon l'utilisation et l'application auxquelles le système est destiné.

5.4.3 Catégorie

Menu: PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / CATEGORIE

On peut choisir dan le menu entre :

- JOURNEE (A – H);
- 6 HEBD.+2 MENSUEL (A – F Hebdomadaire, G – H mensuel)

5.4.4 Limites par catégorie

Menu : PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / LIMITES POUR CATEGORIE

- CAT. / LIMITES ON-OFF : il permet d'activer ou de désactiver la limitation des produits distribués.
- CLÉ 0, ..3 ON – OFF : elle permet d'activer et de désactiver la limitation des produits pour un certain type de clé. Par exemple, il est possible de mettre “CLÉ 0” et “CLÉ 1” sur ON et de laisser “CLÉ 2” et “CLÉ 3” sur OFF. Dans ce cas, pour ces deux derniers types de clé (2 et 3) la limitation des produits est désactivée et les usagers pourront effectuer des sélections sans aucune limite.
- CATÉGORIE A..... H : permet d'assigner à chaque catégorie (A... H) un plafond maximal de distributions, dit limite (0-15). Cette assignation s'effectue pour chaque type de clé (0, 1, 2, 3).

Important

- Dans le paramètre “CATÉGORIE A.. H” est inséré un chiffre compris entre 0 et 15, qui a la signification suivante :
 - a) 0 = sélection ne pouvant pas être distribuée (l'afficheur du programmeur Hi! indique “NON DISPONIBLE”),
 - b) 1.. 14 = nombre maximal de produits pouvant être distribués,
 - c) 15 = le produit n'a pas de limites de distributions (l'afficheur du programmeur Hi! indique “SANS LIMITE”).
- Les limites sont journalières.
- Si dans le menu LIMITES POUR CATEGORIE / CLE 1,... 3, un type de clé est sur OFF, pour ce type de clé les limites ne fonctionnent pas (la clé se comporte comme si elle était programmée "sans limite").
- La limitation des consommations fonctionne uniquement avec clés MiZip et Hi!.
- La limitation des consommations, pour les sélections effectuées avec clé, s'effectue avec tous les modes de gestion du crédit (avec crédit chargé, avec bonus, avec points de fidélisation, etc). Sont exclues :
 - a) les sélections faites avec clés Zip
 - b) les sélections faites avec clé gratuite
 - c) les sélections faites sur demande du D.A. (distributions de test)
 - d) les sélections en argent liquide.

5.4.5 Comment programmer la limitation des distributions

Analysons maintenant comme est programmée la limitation des consommations, en nous référant toujours à l'exemple du paragraphe 5.4.1, Tab. 5.4.2.

- Entrer dans le menu : HORLOGE (PROGRAMMATION/ EXTRA / HORLOGE) et programmer correctement la date et l'heure.
- Entrer dans le menu : PRIX DE VENTE (PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE) et programmer les prix en "COMPTANT" et avec "CLE 0".
- Entrer dans le menu : CLE 1 (PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE) et programmer "CLE 1 = ON". Ensuite programmer le tableau des prix clé 1.
- (Note : dans ce cas, si les prix des tableaux "CLE 0" et "CLES 1" sont équivalents, il n'est pas possible de mettre "CLE 1 = →CLE 0, car la "CLE 1" se comporterait comme la "CLE 0" même pour ce qui concerne la limitation des consommations).
- Entrer dans le menu : CATEGORIE (PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / CATEGORIE) et programmer comme dans le Tab. 2 (Ligne prix 1= A, Ligne prix 2 = B, etc.) .
- Entrer dans le menu : LIMITES POUR CATEGORIE (PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE/ LIMITES POUR CATEGORIE) et programmer CAT./ LIMIT = ON.
- Entrer dans le menu : LIMITES POUR CATEGORIE / CLE 0 et programmer ON, suivi des limites de chaque catégorie pour la CLE 0, dérivés du Tab. 2, soit CATEGORIE A = 15, CATEGORIE B = 0, CATEGORIE C = 15, CATEGORIE D =15, CATEGORIE E =1.
- Entrer dans le menu : LIMITES POUR CATEGORIE / CLE 1, programmer ON et mettre sur 15 la limite de toutes les catégories (Note : étant donné que pour la CLE 1 toutes les sélections n'ont aucune limite, il est aussi possible de mettre " LIMITES POUR CATEGORIE / CLE 1" sur OFF car pour OFF il n'y a pas de limites, comme mentionné au paragraphe précédent).

5.5 MONNAIES

Menu : PROGRAMMATION / MONNAIES

Ce menu permet d'activer le validateur de monnaies ou le monnayeur Executive/MDB.

Important

- **La connexion du validateur 12V au système Hi! est effectuée par le biais de l'interface MiZiP 12V (code 969010).**
- **Le monnayeur de monnaie parallèle peut être connecté directement au connecteur (16 broches) du système Hi!.**
- **Si le système Hi! est hors service, non è possible de recharger les clés si la fonction de recharge est activée.**

5.5.1 Activation du validateur

Menu : PROGRAMMATION / MONNAIES / VALIDATEUR

Entrer dans le menu VALIDATEUR et activer le validateur ou le monnayeur :

- **DÉSACTIVÉ** : le système Hi! ne gère pas le validateur.
- **SEULEMENT VENTE** : le système Hi! accepte les monnaies uniquement lorsque la clé Zip n'est pas insérée dans le lecteur Hi!. Lorsque l'on tente d'insérer de la monnaie avec la clé insérée, le validateur se désactive et les monnaies sont refusées.
Il s'agit de la modalité utilisée lorsque l'on veut éviter le rechargement de la clé dans la machine.
- **RECHARGEMENT ET VENTE** : le système Hi! accepte les monnaies pour la vente et le rechargement de la clé.
- **SEULEMENT RECHARGEMENT** : le système Hi! accepte les monnaies uniquement lorsque la clé est insérée dans le lecteur Hi!.

5.5.2 Choix du type de validateur

Menu : PROGRAMMATION / MONNAIES / TYPE VALIDATEUR

- STANDARD : active le validateur 12 V ou 24 V.
- STANDARD EURO : modalité utilisée durant la conversion à l'Euro.
- BINAIRE TYPE 1 / 2 : active les validateurs utilisés en Italie pour la conversion à l'Euro. Ce sont des validateurs utilisés lorsque l'on veut accepter plus de 6 monnaies (par exemple : 1c et 2c outre toutes les autres).
- MONNAYEUR EXE : active le monnayeur Executive.
- MONNAYEUR MDB: active le monnayeur MDB.

5.5.3 Programmation de la valeur des monnaies au cas où serait utilisé le validateur

- **STANDARD – STANDARD/EURO**

Menu : PROGRAMMATION / MONNAIES / MONNAIE 1...8

Programmer la valeur des monnaies reconnues par le validateur de la monnaie 1 à la monnaie 8.

- **MULTI - PULSE (ms)**

Menu : PROGRAMMATION / MONNAIES / MULTI-PULSE (ms)

Ce sous-menu n'est nécessaire que pour l'utilisation avec clé ZIP et validateur multi-impulsion NRI G13

Il est possible d'afficher une valeur 0=OFF à 1..999 ms qui permet d'attendre de 1 à 999 ms avant d'écrire la clé avec le crédit de la dernière monnaie insérée.

Pour le validateur multi-impulsion NRI-G13 la valeur optimal est 300ms.

Important

Le mode Impulsions multiples est disponible en sélectionnant le type de validateur : STANDARD ou STANDARD EURO.

- **BINAIRE TYPE 1 / 2**

Menu: PROGRAMMATION / MONNAIES / DEVISE NAT.. 1 ...6

Programmer la valeur des monnaies reconnues par le validateur de la monnaie 1 à la monnaie 9 et du pays 1 au pays 6.

5.5.4 Activation d'un monnayeur Executive

Menu : PROGRAMMATION / MONNAIES / TYPE VALIDATEUR / MONNAYEUR EXE

Ce menu est présent uniquement sur le Hi! et s'active uniquement au cas où serait utilisé le monnayeur Executive.

Pour plus d'informations, voir le paragraphe 5.2.2.

Important

Le raccordement du monnayeur EXE s'effectue en utilisant l'interface Monnayeur Executive code 969013

5.5.5 Activation d'un monnayeur MDB

Menu : PROGRAMMATION / MONNAIES / TYPE VALIDATEUR / MONNAYEUR MDB

Ce menu permet d'activer le raccordement au Hi! d'un monnayeur MDB.

Ce mode de fonctionnement est décrit au par.. 5,7.

Important

Le raccordement du monnayeur MDB s'effectue en utilisant l'interface du monnayeur MDB code 969130.

5.6 BILLETS

Menu : PROGRAMMATION / BILLETS

Ce menu permet d'activer le validateur de billets parallèle ou MDB.

Important

- **Le raccordement du validateur de billets parallèle au système Hi! s'effectue en utilisant l'interface MiZiP (code 969012).**
- **Le raccordement du monnayeur MDB au système Hi! s'effectue en utilisant la nouvelle interface RR MDB (code 969130).**

5.6.1 Activation d'un validateur de billets

Menu : PROGRAMMATION / BILLETS / VALIDATEUR

Entrer dans le menu VALIDATEUR et activer le validateur :

- **DÉSACTIVÉ** : le système Hi! ne gère pas le validateur.
- **SEULEMENT RECHARGEMENT** : le système Hi! accepte les billets uniquement lorsque la clé est insérée dans le lecteur Hi!.
- **RECHARGEMENT ET VENTE** : le système Hi! accepte les billets pour la vente et le rechargement de la clé.

5.6.2 Choix du type de validateur

Menu : PROGRAMMATION / BILLETS / TYPE DE VALIDATEUR

- **SMILE** : active les validateurs NV7 et NV9.
- **JCM** : active le validateur JCM.
- **PARALLÈLE I** : active le validateur Eureka.
- **GPT PARALLÈLE** : active le validateur GPT parallèle ou autres.
- **GPT SÉRIEL** : active le validateur GPT ou autres à modalité à impulsions.
- **MDB** : active le validateur MDB (voir par. 5.7 Mode de fonctionnement Monnayeur Executive Master”).
- **MDB NV9** : active l'accepteur MDB de type NV9.

5.6.3 Programmation de la valeur des billets au cas où serait utilisé le validateur parallèle

- **SMILE, JCM, PARALLÈLE I, GPT PARALLÈLE et GPT SÉRIE**

Menu : PROGRAMMATION / BILLETS / BILLET 1 ...4

Programmer la valeur des billets reconnus par le validateur du billet 1 au billet 4.

5.7 MODE DE FONCTIONNEMENT “EXECUTIVE MASTER AVEC MONNAYEUR MDB”

5.7.1 Caractéristiques

Sous ce mode de fonctionnement, un monnayeur MDB et/ou un valideur de billets MDB sont reliés au système Hi! par le biais de la nouvelle interface RR MDB (code 969130).

Important

Pour maintenir la configuration des pièces et des billets, ne débranchez pas l'interface MDB.

Le système Hi! est de type *master* par rapport au distributeur automatique et par rapport au monnayeur/valideur MDB.



Important

Les statistiques sont mémorisées dans le système de paiement Hi!.

Ce mode de fonctionnement est obtenu en programmant EXECUTIVE MASTER dans le menu PROCOLE/PROCOLE, et MONNAYEUR MDB dans le menu PROGRAMMATION / MONNAIES / TYPE VALIDATEUR.

5.7.2 Activation de chaque monnaie

Menu : PROGRAMMATION / MONNAIES / TYPE VALIDATEUR / MONNAYEUR MDB / ACTIVATION MONNAIES

- MONNAIE 1... 16 (ON – OFF) : Ce menu permet d'activer ou de désactiver chaque monnaie acceptée par le monnayeur.

Important

Les valeurs des monnaies ne sont a priori pas connues. Elles s'inscrivent après que le monnayeur ait été activé et mis en fonction. Si l'on souhaite désactiver une ou plusieurs valeurs de monnaie, procéder comme suit :

- Programmer les 16 monnaies sur ON et quitter la fonction Hi!. Programmer et vérifier que le monnayeur fonctionne. Dans le cas contraire, cela signifie que la procédure n'a pas été effectuée correctement. Il sera donc nécessaire de la répéter.
- Accéder à la fonction Hi!. Programmer et accéder au menu « ACTIVATION MONNAIES ». Il est maintenant possible de visualiser la valeur des monnaies et de mettre les valeurs souhaitées sur OFF.

5.7.3 Levier escrow

Menu : PROGRAMMATION / MONNAIES / TYPE VALIDATEUR / MONNAYEUR MDB / RENDU MONNAIE

- LEVIER ESCROW ON – OFF : il permet d'activer ou de désactiver la fonction “changeur de monnaies” du levier escrow. Pression effectuée tout de suite après l'introduction de monnaies, mais avant une vente. Après la vente le reste est dans tous les cas rendu même si le paramètre est programmé sur OFF (défaut = OFF).

5.7.4 Rendu maximum

Menu : PROGRAMMATION / MONNAIES / TYPE VALIDATEUR / MONNAYEUR MDB / RENDU MAXIMUM

- “RENDU MAXIMUM (Valeur) : le reste n'est pas distribué si sa valeur dépasse le RENDU MAXIMUM programmé (défaut = 2.00).

5.7.5 Niveau minimum des tubes

Menu : PROGRAMMATION / MONNAIES / TYPE VALIDATEUR / MONNAYEUR MDB / NIVEAU MINIMUM TUBES

- NIVEAU MINIMUM TUBES (valeur) : il définit le nombre de monnaies au-dessous de laquelle apparaît le message d'absence de monnaies pour le reste (absence de monnaies).
Note : si sur le monnayeur sont programmées 2 monnaies comme valeur de sécurité et que le “Niveau Minimum des Tubes” est programmé sur 7, le message apparaît lorsque les monnaies sont inférieures à 9. La valeur conseillée est 7 (défaut)

5.7.6 Change exact

Menu : PROGRAMMATION / MONNAIES / TYPE VALIDATEUR / MONNAYEUR MDB / EXACT CHANGE

Il définit le comportement du monnayeur lorsqu'il se trouve dans la condition d'“absence de reste” et que ce dernier pourrait ne pas être fourni.

- DESACTIVE : il accepte toute monnaie mise sur ON dans le menu “ACTIVATION MONNAIES” (par. 4.8.2) et la machine distribue le produit même si la somme introduite est supérieure au prix de la sélection.
- ACC. SOUS NIVEAU : il est possible d'activer/désactiver les monnaies qui seront acceptées dans la condition d'“absence de reste” (2€ ON/OFF, 1€ ON/OFF, 0.50 ON/OFF, etc.). Les monnaies qui sont activées dans ce menu doivent dans tous les cas appartenir à l'ensemble des monnaies activées dans le menu “ACTIVATION MONNAIES” (par. 5.7.2)
- ACTIVE : le produit n'est distribué que si la somme exacte est activée

Lorsque le monnayeur se trouve dans les conditions d' “absence de reste”, le validateur de monnaies est désactivé

5.7.7 Remplissage des tubes du monnayeur

Il est important de connaître le nombre et la valeur des monnaies “mises manuellement dans les tubes”. Cette information est disponible dans les données recueillies. Toutefois afin que la donnée soit fiable, il faut suivre une procédure précise de remplissage, reportée ci-dessous.

- Introduire une clé de programmation dans le lecteur Hi! (clé produite par le biais du logiciel newis suite) avec le code gestionnaire correct. Le voyant rouge du lecteur Hi! clignotera et le voyant vert s'allumera de façon fixe. Si, dans la machine, est présent un crédit dû à l'introduction de monnaies, la clé de programmation ne sera pas acceptée (consommer le crédit ou le transférer sur la clé, ou encore éteindre et rallumer la machine).
- Introduire les monnaies dans le monnayeur et une fois le remplissage effectué, retirer la clé de programmation.

5.7.8 Comment programmer le Hi! pour raccorder un monnayeur MDB

- Entrer dans le menu “MONNAIES” (PROGRAMMATION / MONNAIES)
- Entrer dans le sous-menu “TYPE VALIDATEUR”, sélectionner “MONNAYEUR MDB”
- Entrer dans “ACTIVATION MONNAIES” et mettre sur ON les 8 premières monnaies (les valeurs seront ensuite lues automatiquement par le monnayeur).
- Entrer dans “LEVIER ESCROW” et mettre sur ON ou OFF le paramètre, selon le mode de fonctionnement souhaité (défaut = OFF).
- Entrer dans “RENDU MAXIMUM” et programmer la valeur souhaitée (défaut = 2.00).
- Entrer dans “NIVEAU MINIMUM TUBES” et programmer la valeur souhaitée (il est conseillé de laisser la valeur de défaut).
- Entrer dans “CHANGE EXACT” et programmer le comportement souhaité.

5.7.9 Comment programmer le Hi! pour raccorder un validateur MDB

Activation du validateur de billets MDB

- Entrer dans le menu “BILLETS” (PROGRAMMATION / BILLETS)
- Entrer dans le sous-menu “TYPE VALIDATEUR”, sélectionner “MDB”.
- Entrer dans “ACTIV. BILLETS” et mettre sur ON les 4 premiers billets.
- Entrer dans “NIVEAU SECURITE” (niveau de sécurité, défaut = HAUT).
- Programmer pour chaque billet HAUT ou BAS.

Important

Les valeurs des billets ne sont a priori pas connues. Elles sont programmées après que le validateur ait été activé et mis en fonction.

S'il est souhaité désactiver une ou plusieurs valeurs de billet, procéder comme suit :

- Après avoir effectué la procédure décrite ci-dessus, quitter la fonction Hi!. Programmer et vérifier que le validateur de billets fonctionne. Dans le cas contraire, cela signifie que la procédure n'a pas été effectuée correctement. Il sera donc nécessaire de la répéter.
- Entrer à nouveau dans le menu « ACTIV. BILLETS » : la valeur du billet est désormais visible.
- Mettre les valeurs souhaitées sur OFF.

Exemple pratique de désactivation des billets lorsque leur montant, additionné au crédit de la clé, donne un résultat de crédit supérieur au Crédit Maximum Utilisable.

- Crédit max util.: 15,00€
- Crédit clé: 9,00€
- Billets mis en service sont: 5,00€
- Billets mis hors service sont: 10,00 – 20,00 et 50,00 €

Si a été programmé NIVEAU SECURITE = HAUT, le validateur effectue un meilleur contrôle, mais la validation des billets devient faible avec des billets utilisés.

5.7.10 Configurations compatibles avec l'interface RR MDB (code 969130)

Le système Hi! permet les combinaisons suivantes :

- Monnayeur MDB, accepteur de billet MDB et lecteur de carte de crédit, tous deux (ou individuellement) reliés à l'interface du MONNAYEUR MDB.
- Le validateur de monnaies parallèle ne peut pas être connecté directement au système Hi! en cas d'utilisation de l'interface Monnayeur MDB.

Important

Si le système Hi! est hors service, non è possible de recharger les clés si la fonction de recharge est activée.

Si une pièce de monnaie est insérée de façon erronée dans les tubes du monnayeur avec le système Hi! hors service, il sera possible de récupérer la pièce en appuyant sur le levier Escrow.

5.8 CASHLESS MDB

Menu: PROGRAMMATION / CASHLESS MDB

Permet d'effectuer une vente et/ou une recharge d'une clé/carte ZiP, MiZiP et Hi! en utilisant un lecteur de carte de crédit ou un deuxième périphérique cashless en mode standard connecté au système Hi!.

Le système Hi! est connecté à la nouvelle interface MDB (code 969130) et il est possible d'utiliser parallèlement un ramasse-monnaie et un lecteur de billets MDB. Pour la bonne installation, consulter le paragraphe 13.7.

5.8.1 Activation cashless mdb

Menu : PROGRAMMATION / CASHLESS MDB / CASHLESS MDB

Ce menu permet de gérer le deuxième cashless connecté au système Hi! :

- DÉSACTIVÉ : le système Hi! ne gère pas le deuxième cashless.
- SEULEMENT VENTE : le système Hi! ne vend au moyen du deuxième cashless que si la clé n'est pas insérée dans le lecteur Hi!.
- RECHARGE ET VENTE : le système Hi! ne vend au moyen du deuxième cashless que si la clé n'est pas insérée dans le lecteur Hi!, et il est possible de recharger une clé/carte ZiP, MiZip et Hi! quand la clé est insérée dans le lecteur Hi!.
- SEULEMENT RECHARGE : le système Hi! n'accepte un crédit provenant d'un deuxième cashless que si la clé est insérée dans le lecteur Hi!.

5.8.2 Type de cashless

Menu : PROGRAMMATION / CASHLESS MDB / CASHLESS MDB / CASHLESS TYPE

- STANDARD : le système Hi! utilise un deuxième cashless compatible (puisque le fonctionnement avec tous les cashless présents sur le marché ne peut pas être garanti, il est conseillé d'effectuer une vérification de compatibilité avant l'installation auprès de la clientèle).
- CARTE DE CRÉDIT : le système Hi! utilise un lecteur de carte de crédit.

5.8.3 Périphérique

Menu : PROGRAMMATION / CASHLESS MDB / CASHLESS MDB / TYPE CASHLESS / PÉRIPHÉRAL

- CASHLESS 1 (10H) : le système Hi! interroge le deuxième cashless comme cashless 1
- CASHLESS 2 (60H) : le système Hi! interroge le deuxième cashless comme cashless 2

N.B. En tout cas, les statistiques seront enregistrées en tant que cashless2 sur DBxxx des Audits.

5.8.4 Valeur de recharge

Menu : PROGRAMMATION / CASHLESS MDB / CASHLESS MDB / TYPE CASHLESS / PÉRIPHÉRAL / MONTANT CHARGE

Définit la valeur du montant maximum à transférer du cashless 2 au système de paiement Hi!.

La valeur peut être programmée de 0,00 à 655,35 (valeur maximale théorique).

Exemple : en insérant une clé dans le lecteur Hi!, puis une dans le cashless 2, un montant maximum égal à la valeur configurée dans le paramètre sera transféré du cashless 2 à la clé du système Hi!.

5.8.5 Crédit maximum

Menu : PROGRAMMATION / CASHLESS MDB / CASHLESS MDB / TYPE CASHLESS / PÉRIPHÉRAL / MONTANT CHARGE / CRÉDIT MAX

Paramètre qui permet de configurer le crédit maximum utilisable dans le cashless 2 (type cashless : STANDARD).

Programmer la valeur souhaitée 655,35 (valeur maximale théorique). seconda periferica cashless in modalità standard collegato al sistema Hi!.

5.8.6 Comment recharger une clé/carte de ZiP, MiZiP ou Hi! en utilisant une carte de crédit

Important

Il est précisé que la procédure décrite ci-dessous a été testée avec un lecteur de carte de crédit Ingenico iUC180B.

Le type de circuit de la carte pouvant être utilisé pour recharger et/ou vendre (ex : MasterCard, Visa, Maestro) est géré directement par le lecteur de carte de crédit.

1. Programmer le système Hi! comme suit :
 - entrer dans le menu PROGRAMMATION / CASHLESS MDB et sélectionner SEULEMENT RECHAR ou RECHAR. ET VENTE,
 - entrer dans le menu PROGRAMMATION / CASHLESS MDB / CASHLESS TYPE et sélectionner CRÉDIT CARTE,
 - entrer dans le menu PROGRAMMATION / CASHLESS MDB / CASHLESS TYPE / PERIPHERAL et sélectionner le tipe de cashless,
 - entrer dans le menu PROGRAMMATION / CASHLESS MDB / CASHLESS TYPE / PERIPHERAL / MONTANT CHARGE et insérer la valeur à transférer la clé/carte ZIP, MiZiP ou Hi!,

Par exemple : si, dans le système de paiement, une valeur de recharge de 30,00€ est configurée mais que la carte de crédit utilisée ne peut transférer qu'un maximum de 25,00€, la transaction sera annulée. Vérifier les limites d'utilisation de la carte de crédit pour les micro-paiements.

2. après avoir programmé le système correctement, quitter la fonction Hi! Programmer et vérifier que le message « TERMINAL PRÊT » s'affiche dans le lecteur de carte de crédit,
3. introduire la clé ZiP, MiZip ou Hi! dans le lecteur Hi! et vérifier que le crédit présent dans la clé s'affiche sur le D.A.
4. appuyer sur la touche de validation du lecteur de carte de crédit,
5. vérifier que le message « ATTENTE CARTE DE CRÉDIT » s'affiche sur le lecteur de carte de crédit, suivi de la valeur de recharge à transférer dans la clé/carte ZIP, MiZiP ou Hi!,
6. rapprocher la carte de crédit et patienter jusqu'à ce que le message « TRANSACTION EFFECTUÉE CORRECTEMENT » s'affiche. En cas d'erreur, le message « TRANSACTION ANNULÉE » s'affichera ; il sera alors possible de répéter l'opération à partir du point 3,
7. sur l'écran du D.A., vérifier que le crédit de la clé ait augmenté correctement.

Important

La recharge avec carte de crédit est refusée si le crédit présent dans la clé est supérieur à la valeur programmée dans le menu PROGRAMMATION / AUTRES PARAMÈTRES / CRÉDIT MAX CHARGEABLE.

Les statistiques détaillées sont indiquées dans le tableau au paragraphe 9.4. Il sera également possible de contrôler les transactions MaxiBox en utilisant la fonction Hi! MaxiBox de l'application Hi! Manager.

5.8.7 Comment vendre en utilisant une carte de crédit

Important

Il est précisé que la procédure décrite ci-dessous a été testée avec un lecteur de carte de crédit Ingenico iUC180B.

1. Pour le succès de la vente en utilisant une carte de crédit, il est nécessaire de configurer les paramètres suivants sur le distributeur automatique :

- PRICE HOLDING DISPLAY (affichage du prix sur l'écran).
 - Augmenter le temps d'affichage du prix à 20 secondes (par défaut = 7)
2. Programmer le système Hi! comme suit :
 - entrer dans le menu PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / CRÉDIT CARTE et configurer les prix à appliquer aux ventes avec carte de crédit ;
 - entrer dans le menu PROTOCOLE / SYSTEME = PRICE HOLD. DISPLAY;
 - entrer dans le menu PROGRAMMATION / CASHLESS MDB et sélectionner SEULEMENT VENTE ou RECHAR. ET VENTE, sélectionner CASHLESS TYPE / CRÉDIT CARTE;
 3. quitter la fonction Hi! Programmer et vérifier que le message « TERMINAL PRET » s'affiche sur l'écran du lecteur de carte de crédit,
 4. sélectionner le produit désiré dans le distributeur automatique;

Important

Le lecteur du système Hi! et le monnayeur et/ou valideur de billets seront désactivés.

5. le message « ATTENTE CARTE » s'affiche sur l'écran du lecteur de carte de crédit, suivi du prix de la sélection,
6. rapprocher la carte de crédit et patienter jusqu'à ce que le message « TRANSACTION EFFECTUÉE CORRECTEMENT » s'affiche. En cas d'erreur, le message « TRANSACTION ANNULÉE » s'affichera ; il sera alors possible de répéter l'opération à partir du point 4,
7. attendre que le produit soit servi par le distributeur automatique.

Les statistiques détaillées sont indiquées dans le tableau au paragraphe 9.4. Il sera également possible de contrôler les transactions MaxiBox en utilisant la fonction Hi! MaxiBox de l'application Hi! Manager.

Important

La Maxi Box ne contient que les transactions de vente réussies. Les transactions annulées ou refusées ne seront pas mémorisées.

5.8.8 Cas d'utilisation de vente avec monnayeur, valideur MDB et carte de crédit activés

Les cas d'utilisation de vente avec activation du monnayeur MDB, du valideur MDB et du lecteur de carte dans le système Hi! sont énumérés ci-après.

VENTE AU COMPTANT

1. Introduire des pièces et/ou des billets,
2. vérifier que le crédit s'affiche sur l'écran du D.A.,
3. sélectionner le produit sur le D.A.,
4. attendre que le produit soit servi.

VENDRE AVEC CLÉ

1. Introduire la clé ZiP, MiZiP ou Hi! dans le lecteur Hi!
2. vérifier que le crédit de la clé s'affiche sur l'écran du D.A.,
3. sélectionner le produit sur le D.A.,
4. attendre que le produit soit servi.

VENTE AVEC CARTE DE CRÉDIT

1. sélectionner le produit sur le D.A.,
2. attendre que le message « ATTENTE CARTE » s'affiche sur le lecteur, suivi du prix de la sélection,
3. rapprocher ou faire glisser la carte de crédit et patienter jusqu'à ce que le message « TRANSACTION EFFECTUÉE CORRECTEMENT » s'affiche.
4. attendre que le produit soit servi.

5.9 UTILISATION DE LA CARTE DE CRÉDIT AVEC L'APPLICATION BREASY

Menu: PROGRAMMATION / CRÉDIT CARTE. < APP BREASY >

Permet d'effectuer une vente et/ou de recharger une clé/carte ZiP, MiZiP et Hi! en utilisant une carte de crédit enregistrée dans l'Application Breasy.

5.9.1 Activation de la carte de crédit

Menu: PROGRAMMATION / CRÉDIT CARTE.< APP BREASY > / CRÉDIT CARTE

Dans le menu Carte de crédit App Breasy sont possibles les choix suivants :

- **DÉSACTIVÉ** : il est impossible d'acheter en mode carte de crédit avec Application Breasy.
- **VENTE SEULEMENT** : il n'est possible d'acheter en mode carte de crédit que par Application Breasy.
- **RECHARGE ET VENTE** : il est possible d'acheter en mode carte de crédit et recharger une clé/carte Zip, MiZip et Hi! par Application Breasy.
- **RECHARGE SEULEMENT** : il est possible de recharger un eWallet seulement par Application Breasy.

5.9.2 Montant charge

Menu: PROGRAMMATION / CRÉDIT CARTE < APP BREASY > / MONTANT CHARGE

Définit la valeur du crédit transféré par une carte de crédit enregistrée sur l'Application Breasy à une clé/carte ZiP, MiZiP et Hi!.

Programmer la valeur souhaitée (maximum 500).

Pour plus d'informations, consulter le chapitre 6.

5.10 CODES DE PROTECTION ET D'IDENTIFICATION

Menu : PROGRAMMATION / CODES

Le système de paiement Hi! dispose de quelques codes de protection qui rendent incompatibles les clés n'étant pas programmées avec les mêmes codes.

5.10.1 Codes de protection

5.10.1.1 CODE GESTONNAIRE

Menu : PROGRAMMATION / CODES / CODE GESTONNAIRE

Il se compose de 8 chiffres numériques (max 99999999) et d'une valeur de défaut = 00000001) et a pour but d'empêcher que soient acceptées des clés n'appartenant pas à la société de gestion, propriétaire du système Hi!

Lorsqu'une clé ayant un code différent de celui programmé dans le système est introduite dans le lecteur, celle-ci n'est pas acceptée (le crédit ne s'affiche pas. (Voir tableau 1).

Tableau 1 : Compatibilité codes de protection

	CODE DEPARTEMENT	CODE CLIENT	CODE GESTONNAIRE
CODES DANS LA CLE	123 ou bien = 000	12345 ou bien 00000	12345678
CODES DANS LE SYSTEME Hi !	123 ou bien = 000	12345 ou bien 00000	12345678
CONDITION DE COMPATIBILITE	égaux ou bien l'un des deux = 00000	égaux ou bien l'un des deux = 00000	égaux

Tab. 1

Important

Le système Hi! est fourni avec les codes département, client et gestionnaire programmés à des valeurs de défaut (code département = 001, code client = 00001, code opérateur = 00000001).

Afin de protéger le système Hi! contre des accès non voulus, il est important de modifier ces codes en choisissant d'autres valeurs.

Les codes doivent être programmés aussi bien dans le lecteur Hi! (menu : PROGRAMMATION / CODES) que dans les clés moyennant le logiciel newis suite.

Pour programmer les codes dans les clés, il est possible de formater les clés directement dans le lecteur Hi! (menu : CONVERSION CODE GESTIONNAIRE - voir par. 5.17.2).

5.10.1.2 CODE CLIENT

Menu: PROGRAMMATION / CODES / CODE CLIENT

Il se compose de 5 chiffres numériques (max 65535 et valeur de défaut = 00001) et a pour but d'empêcher le transfert du crédit entre les différentes entreprises servies par la même société de gestion.

S'il est programmé sur 00000, le code client n'est pas vérifié dans la clé ou dans le module uct (voir Tableau 1).

5.10.1.3 USER GROUPS

Menu: PROGRAMMATION / CODES / USERS GROUPS

Les User Groups sont 5 codes département à l'intérieur desquels sont séparément recueillies les données de :

- Total bonus : tous les Bonus reçus sont accumulés (Bonus 1 à crédit, Bonus 1 à jeton, Bonus 2 à jeton).
- Total ventes gratuites : sont accumulées les ventes avec clé gratuites, les ventes avec clé de vente programmée à prix zéro pour les niveaux 0, 1, 2, 3 les ventes avec Fidélisation et avec Promotions (toujours à prix zéro).

La clé est acceptée dans les conditions suivantes :

- Si le code département présent dans la clé est égal à un des 5 codes département programmés dans le système Hi! ;
- Si le code département n° 5 du système Hi! est programmé sur zéro, tout code département présent dans la clé est accepté (condition de passe-partout).
Seul le code département n°5 peut être programmé sur zéro, pour les autres 4 il y a un contrôle qui empêche la programmation.

Important

Au cas où seraient utilisés tous les 5 codes département, ceux non utilisés sont mis sur 1.

Les user groups sont activés moyennant le paramètre USER GROUPS ON/OFF. Si il est mis sur ON, les 5 Users groups apparaissent en séquence.

Si par contre il est mis sur OFF, le code département apparaît (code unique).

5.10.1.4 CODE DÉPARTEMENT

Menu: PROGRAMMATION / CODES / CODE DEPARTEMENT

Il se compose de 3 chiffres numériques (max 255 e valeur di default = 001) et a pour but d'empêcher le transfert du crédit entre les différents départements de la même entreprise. S'il est programmé sur 000, dans la clé ou dans le système Hi!, le code département n'est pas contrôlé (voir Tableau 1).

5.10.2 Codes de protection

5.10.2.1 DIMENSIONS CODE MACHINE

Menu: ROGRAMMATION / CODES / DIMENSIONS CODE MACHINE

Définit la dimension du code machine

- 6 Caractères : le code machine a pour dimension 6 caractères
- 12 Caractères : le code machine a pour dimension 12 caractères. Si l'on choisit cette modalité, le code lecteur n'est pas utilisable.

5.10.2.2 CODE MACHINE

Menu: PROGRAMMATION / CODES / CODE MACHINE

Il se compose de 6 caractères alphanumériques (default = HI0000). Il est saisi dans les statistiques, aussi bien dans le format Data Box que dans le format EVA-DTS.

5.10.2.3 CODE LECTEUR

Menu: PROGRAMMATION / CODES / CODE LECTEUR

Il se compose de 6 caractères alphanumériques (défaut = PLAEXE). Il est saisi uniquement dans le format Data Box que dans le format EVA-DTS.

5.10.3 Mot de passe

Menu : PROGRAMMATION / CODES / MOT DE PASSE

Il est composé de 8 chiffres numériques (max 99999999 et valeur de défaut = 00000000) et, si programmée, il est toujours requis par le système Hi! orsque :

- Si l'on veut recharger une clé de vente moyennant par la fonction Programmeur Hi! (GESTION CLES / LECTURE CLES MODIFICATION CREDIT / N. CLE CREDIT) ;
- Si l'on veut modifier le nombre de rechargements d'une clé de recharge moyennant par la fonction Programmeur Hi! (GESTION CLES / LECTURE CLES MODIFICATION CREDIT / N. CLES N. RECHARGEMENTS) ;
- Si l'on veut modifier le code gestionnaire du système Zip (PROGRAMMATION / CODES / CODE GESTIONNAIRE) ;
- Si l'on veut modifier Security Code et Pass Code pour le recueil de données en format EVA-DTS (PROGRAMMATION / CODES / SECURITY CODE et PASS CODE).

5.10.3.1 CHANGER LE MOT DE PASSE DEFAUT

Pour programmer un nouveau mot de passe :

- Entrer dans le menu PROGRAMMATION / CODES / MOT DE PASSE / MODIFICATION MOT DE PASSE pour modifier le mot de passe de défaut.
- Entrer dans le menu PROGRAMMATION / CODES / MOT DE PASSE / MODIFICATION MOT DE PASSE / MOT DE PASSE ACTUEL et modifier le mot de passe de défaut (00000000).
- Saisir le nouveau mot de passe et confirmer.

5.10.3.2 CHANGER LE MOT DE PASSE EXISTANT

Pour modifier le mot de passe existant :

- Entrer dans le menu PROGRAMMATION / CODES / MOT DE PASSE / MODIFICATION MOT DE PASSE pour modifier le mot de passe.
- Saisir le mot de passe courant.
- Saisir le nouveau mot de passe et confirmer.

5.10.3.3 RESET DU MOT DE PASSE EXISTANT

Il est possible de réinitialiser le mot de passe au cas où il serait oublié.

- Entrer dans le menu PROGRAMMATION / CODES / MOT DE PASSE / MODIFICATION MOT DE PASSE.
- Entrer dans le menu PROGRAMMATION / CODES / MOT DE PASSE / MODIFICATION MOT DE PASSE / RESET MOT DE PASSE ET CODE GESTIONNAIRE et confirmer le reset du mot de passe.

Important

Si le mot de passe est remis à zéro, le code gestionnaire du système retourne à la valeur de défaut (00000001) et il est donc nécessaire de le reprogrammer.

5.10.4 Serial number

Menu : PROGRAMMATION / CODES / SERIAL NUMBER

Il s'agit du code d'identification univoque du produit qui est composé de 12 caractères.

5.10.5 Beacon number

Menu : PROGRAMMATION / CODES / BEACON NUMBER.

Il est composé de 3 chiffres numériques (max 127 et valeur par défaut = 1) et constitue la valeur d'identification univoque pour pouvoir établir la connexion du système Hi! à un smartphone à l'aide de la transmission Bluetooth Low Energy Il est nécessaire de modifier le nombre par défaut de sorte que les différentes machines au même emplacement ne présentent pas la même valeur, sous peine de problèmes de connexion BTLE.

5.10.6 Beacon time

Menu : PROGRAMMATION / CODES / BEACON TIME

Il est composé de 4 chiffres numériques (max 9999 et valeur par défaut = 700ms) et constitue la valeur qui permet de configurer l'intervalle de temps entre la transmission du Beacon 0 et celle du Beacon 1. Pour un bon fonctionnement entre smartphone et système Hi! il est conseillé de laisser la valeur par défaut.

5.11 AUTRES PARAMETR

5.11.1 Negative credit

Menu : PROGRAMMATION / AUTRES PARAMETR. / NEGATIVE CREDIT

- OFF : Dans cette condition, le système travaille avec un crédit de zéro à 655.35 Euros.
- ON : Le système travaille avec un crédit compris entre -327.68 et +327.67 Euros.

5.11.2 Crédit max rechargeable

Menu : PROGRAMMATION / AUTRES PARAMETR. / CREDIT MAX CHAR.

Il représente la limite de crédit chargeable dans la clé.

Important

Il est conseillé de programmer une valeur ne dépassant pas 10 Euro.

Programmer le Crédit max utilisable supérieur au Crédit max rechargeable d'un montant équivalent à la valeur de la monnaie/billet de valeur maximale que l'on veut accepter.

5.11.3 Crédit max utilisable

Menu : PROGRAMMATION / AUTRES PARAMETR. / CREDIT MAX UTIL.

Il représente une limite au crédit présent dans la clé (programmable jusqu'à 65535).

Si une clé avec un crédit supérieur à cette valeur est introduite dans le lecteur, la clé sera refusée.

Important

Il est conseillé de programmer une valeur ne dépassant pas 15 Euro (1500). En général la valeur du crédit max utilisable doit être plus haute que le crédit max rechargeable de la valeur du billet le plus haut activé.

5.11.4 Limite de recharge

Menu : PROGRAMMATION / AUTRES PARAMETR. / LIMITE DE RECHARGE

Le paramètre a la fonction d'éviter que dans le distributeur automatique ne s'accumulent des crédits élevés et ceci afin de limiter les dommages en cas de vol.

LIMITE DE RECHARGE (Valeur) : insérer la limite maximum de recette (de 1 à 99999). Si elle est programmée su zéro, la fonction est désactivée (il n'y a pas de limites, condition de défaut).

Lorsque la recette atteint la limite de recharge programmée, les validateurs de monnaies et de billets se désactivent, mais le système de paiement continue à fonctionner avec clé.

5.11.5 Remboursement vente

Menu : PROGRAMMATION / AUTRES PARAMETR. / REMBOURSEM.VENTE

En cas de vente non accomplie, si le paramètre est sur ON et si le distributeur automatique est équipé du kit pour remboursement du crédit, le crédit correspondant à la vente non accomplie n'est pas décrétementé sur la clé.

5.11.6 Surpaiement

Menu: PROGRAMMATION / AUTRES PARAMÈTRES / SURPAIEMENT

Par défaut il est sur ON.

Les barèmes suivantes résument certaines modes de fonctionnement du Surprix.

- Système HI! avec Validateur de monnaie STANDARD après une “vente caduque”, si PROGRAMMATION/ AUTRES PARAMETRES / REMBOURSEMENT VENTE = ON

SURPRIX	PROTOCOLE / TYPE DE VENTE	
	SIMPLE	MULTIPLE
3 MINUTES	Le crédit laissé dans la machine est mis à zéro après 3 MINUTES(*)	Le crédit laissé dans la machine est mis à zéro après 3 MINUTES(*)
ON	Le crédit laissé dans la machine est mis à zéro après 3 MINUTES(*)	Le crédit laissé dans la machine est mis à zéro après 3 MINUTES(*)
OFF	Le crédit laissé dans la machine N'EST PAS mis à zéro	Le crédit laissé dans la machine N'EST PAS mis à zéro

Important

Au cas où le paramètre REMBOURSEMENT VENTE.= OFF le crédit laissé dans la machine est mis à zéro et mémorisé dans la statistique des “ventes caduques”

- Système Hi! avec Validateur monnaies STANDARD après une “vente réussie”

SURPRIX	PROTOCOLE / TYPE DE VENTE	
	SIMPLE	MULTIPLE
3 MINUTES	Le crédit laissé dans la machine est mis à zéro après 3 MINUTES(*)	Le crédit laissé dans la machine est mis à zéro après 3 MINUTES(*)
ON	Le crédit laissé dans la machine est mis à zéro après 3 MINUTES(*)	Le crédit laissé dans la machine est mis à zéro après 3 MINUTES(*)
OFF	Le crédit laissé dans la machine N'EST PAS mis à zéro	Le crédit laissé dans la machine N'EST PAS mis à zéro

- Système Hi! avec Rend-Monnaie après une “vente caduque”

SURPRIX	PROTOCOLE / TYPE DE VENTE	
	SIMPLE	MULTIPLE
3 MINUTES	Le crédit laissé dans la machine est mis à zéro après immédiatement	Le crédit laissé dans la machine est mis à zéro après 3 MINUTES(*)
ON	Le crédit laissé dans la machine est mis à zéro après immédiatement	Le crédit laissé dans la machine est mis à zéro après 3 MINUTES(*)
OFF	Le crédit laissé dans la machine est mis à zéro après immédiatement	Le crédit laissé dans la machine N'EST PAS mis à zéro

(*)Le montant remis à zéro est mémorisé dans les statistiques à la rubrique “Ventes comptant / SURPRIX”.

5.11.7 Check Audit

Menu : PROGRAMMATION / AUTRES PARAMETR. / CHECK AUDIT

Par défaut il est réglé sur OFF.

Si ce paramètre est activé (CHECH AUDIT = ON), un contrôle de l'état des données recueillies dans les statistiques est effectué. Au cas où se vérifierait une erreur, le système se bloque et la led du lecteur commencera à clignoter avec 4 clignotements rouges et un vert.

Important

Pour débloquent le système, il est nécessaire de recueillir les statistiques ou de programmer le paramètre CHECK AUDIT = OFF.

Si ce paramètre est désactivé (CHECH AUDIT = OFF), le système Hi! continue à fonctionner et recueille les statistiques même si se vérifie une erreur.

5.11.8 Clé de Rechargement

Menu : PROGRAMMATION / AUTRES PARAMETR. / CLE RECHARGEMENT

Par défaut il est sur OFF.

Active le fonctionnement de la clé de rechargement.

Important

Le nombre de recharges présents dans la clé de recharge est indiqué sur l'écran du distributeur automatique uniquement en mode EXECUTIVE MASTER. En mode EXECUTIVE SLAVE, le nombre de recharges n'est pas affiché.

5.11.9 Clé gratuite

Menu : PROGRAMMATION / AUTRES PARAMETR. / CLEF VEN.GRATUITE

Par défaut il est sur OFF.

Active le fonctionnement de la clé de vente gratuite.

5.11.10 Clef type

Menu : PROGRAMMATION / AUTRES PARAMETR. / CLEF TYPE

Par défaut il est sur 125 KHz + MIFARE

Entrer dans le menu "CLEF TYPE" et choisir une des modalités suivantes :

- 125 KHz = permet d'opérer uniquement avec des clés de 125 KHz (clés ZiP).
- MIFARE = permet d'opérer uniquement avec des clés MIFARE (clés MiZiP / Hi!)
- 125 KHz + MIFARE = permet d'opérer avec des clés de 125 KHz (clés ZiP) et avec des clés MIFARE (clés MiZiP / Hi!)

5.11.11 Faites l'appoint

Menu : PROGRAMMATION / AUTRES PARAMETR. / FAITES L'APPOINT

Par défaut il est sur OFF.

Ce paramètre permet d'activer le message "FAITES L'APPOINT" sur l'écran du distributeur automatique.

Lorsque le message est activé (FAITES L'APPOINT = ON), celui-ci est visualisé avec les modalités suivantes :

- EXECUTIVE MASTER est toujours présente.
- EXECUTIVE MONNAYEUR, le message est présent si le monnayeur communique qu'il y a peu de monnaies.
- EXECUTIVE SLAVE, le message est géré par le monnayeur. Dans ces cas-là, la programmation du paramètre "FAITES L'APPOINT" n'a pas d'influence sur le message.

5.11.12 Séparateur

Menu : PROGRAMMATION / AUTRES PARAMETR. / SEPARATEUR

Par défaut il est sur OFF.

Le paramètre "SÉPARATEUR" a pour fonction de programmer Hi! le type de caractère qui sépare les dixièmes et les centièmes de la partie entière des prix et des crédits, visualisés par le programmeur.

- OFF : aucun caractère
- “,” : virgule
- “.” : point

5.11.13 Initialisation

Menu : PROGRAMMATION / AUTRES PARAMETR. / INITIALISATION

Il est nécessaire d'initialiser le système Hi! et de recueillir les statistiques avec Maxi Key ou autre instrument toutes les fois qu'est mis à jour le firmware du système MiZIP.

Important

Suite à l'initialisation, tous les paramètres sont mis sur les valeurs de défaut.

Toutefois, langue, code département, code client, code machine, code lecteur et user groups restent programmés comme avant.

Au cas où ces codes se trouveraient avec des valeurs "hors plage" (par exemple en cas de mise à jour d'un logiciel très vieux ou pour d'autres raisons), il sont mis sur : langue = italien, code client = 00001, code département = 001, user groups = 01, code machine = 000001, code lecteur = 000000

Suite à l'initialisation, le code opérateur est toujours mis sur la valeur de défaut = 00000001.

Il est donc toujours nécessaire de reprogrammer la valeur correcte.

5.12 EXTRA

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA

Les fonctions de ce menu sont décrites dans le CHAP. 10

5.13 LISTE NOIRE

Menu : PROGRAMMATION / LIST NOIRE

- DISACTIVÉ : la Liste Noire n'est pas gérée ;
- 50 CLÉS : permet de désactiver jusqu'à 50 clés, dont le nombre peut être programmé par le biais de la fonction Hi! Programmer de l'application Hi! Manager.

5.14 STATISTIQUES

Menu : STATISTIQUES

5.14.1 Collecte Données

Menu : STATISTIQUES / COLLECTE DONNEES

Pour plus de Détails, se reporter au Chap. 9.

5.15 DIVERS

Menu: DIVERS

5.15.1 Lecture de clé et modification de crédit

Menu: DIVERS / LECTURE CLES MODIFIC. CREDIT

Permet, dans la fonction Hi! Programmer, de visualiser les informations suivantes contenues dans la clé ZiP / MiZiP et Hi!:

- Numéro de la clé et crédit existant ;
- Code client ;
- Code département ;
- Niveau d'Escompte ;
- Nombre de Bonus à jeton ;
- Nombre de points de la Fidélisation
- Insertion dans la Black List.

Permet, par le biais de la fonction Hi! Programmer, de modifier les informations suivantes contenues dans la clé ZiP / MiZiP et Hi!:

- Crédit existant ;
- Nombre de Bonus à jeton ;
- Nombre de points de la Fidélisation

Permet, dans la fonction Hi! Programmer, d'afficher les informations suivantes contenues dans la clé de recharge ZiP / MiZiP et Hi!:

- Numéro de la clé et nombre des rechargements existants ;
- Valeur du rechargement ;

Permet, par le biais de la fonction Hi! Programmer, d'afficher les informations suivantes contenues dans la clé de recharge ZiP / MiZiP et Hi!:

- Nombre des rechargements existants ;

5.15.2 Formatage clés

Menu: GESTION DES CLES / FORMATAGE CLES

Permet de programmer les clés directement dans le système Hi! par le biais de la fonction Hi! Programmer de l'application Hi! Manager sans utiliser le logiciel newis suite.

Important

Les Niveaux d'Escompte ne sont programmables qu'avec le logiciel newis suite.

Procédure pour formatage des clés

- Introduire dans le Hi! le “code gestionnaire précédent” (menu : DIVERS / FORMATAGE CLES / CODE GEST. PRECED.), soit le code déjà présent sur la clé ZiP / MiZiP / Hi! à programmer.
- Si la clé est nouvelle, saisir 00000001. Si la clé est déjà utilisée, saisir le code gestionnaire correct.
- Programmer le nombre de clé (DIVERS / FORMATAGE CLES / NUMERO DE CLE).
- Si l'on veut programmer les clés avec un crédit, mettre sur ON le paramètre (DIVERS / FORMATAGE CLES / PROGRAM. CREDIT) et saisir la valeur du crédit.
- Introduire la clé ZiP / MiZiP / Hi! à programmer.
- Attendre qu'apparaisse sur l'afficheur du Programmateur Hi! le message “FORMATAGE CORRECT EXTRAIRE CLE” et extraire la clé.

Important

La clé prend les codes client, département et gestionnaire programmés dans le système Hi! utilisé pour le formatage.

5.16 MAXI BOX

Menu: MAXI BOX

La fonction Maxi Box permet de mémoriser, dans le système Hi!, toutes les transactions et les erreurs éventuelles du système (jusqu'à environ 8000 transactions/erreurs). Pour la collecte des transactions et leur affichage sur l'ordinateur, il sera nécessaire d'utiliser la fonction Hi! MaxiBox de l'application Hi! Manager et le logiciel newis suite.

Le paramètre « MAXI BOX » permet de choisir le mode d'opérer du module Maxi Box :

- OFF = La Maxi Box est désactivée, aucune transaction n'est recueillie.
- ON ÉCRIRE = Une fois atteinte la limite de 8 000 transactions enregistrées, le système Hi! continue de sauvegarder les transactions suivantes en les mémorisant à la place des plus anciennes.
- ON = Une fois atteinte la limite de 8 000, le système se bloque et les voyants du lecteur émettront 5 clignotements rouges, suivis d'un vert. Pour rétablir le fonctionnement de la Maxi Box, il sera nécessaire de recueillir les données en utilisant la fonction Hi! MaxiBox de l'application Hi! Manager.

Pour connaître en détail les événements mémorisés par la Maxi Box et la procédure de collecte des données à travers la fonction Hi! MaxiBox, voir le manuel « Hi! Manager » U0244FR01.

5.16.1 Visualisation des transactions par clef

Menu: MAXI BOX / TRANSACTIONS PAR CLEF

Cette fonction a pour but d'afficher les transactions effectuées avec la clé, directement dans la machine, en disposant uniquement d'un smartphone avec l'application Hi! Manager.

- Accéder à la fonction Hi! Programmer et accéder au menu MAXI BOX / TRANSACTIONS PAR CLEF et confirmer avec ENT.
- Introduire la clé dont il est souhaité connaître les transactions dans le lecteur Hi! et confirmer avec ENT.
- Si les codes de la clé sont corrects, l'écran de l'application Hi! Programmer indiquera le numéro de la clé et le crédit.
- En confirmant avec enter, le système commencera à chercher dans la mémoire du Maxi Box les transactions appartenant à cette clé. Durant cette phase l'afficheur du programmeur Hi! indiquera trois points au début de la première et de la deuxième ligne (voir les menus de programmation au par. 11.6). La recherche s'effectue parmi les 8000 transactions effectuées par le système, indépendamment du fait qu'une collecte de données Maxi Box ait été effectuée ou non.
- Si sont présentes beaucoup de transactions dans la mémoire, le temps d'attente peut arriver à une minute.
- À la fin de la recherche sur l'afficheur par la fonction Hi! programmeur apparaîtra : "RECHARGEMENTS" XX " et, en appuyant sur F4 : "VENTES" YY " , où XX et YY sont les nombres des rechargements et des ventes effectuées avec cette clé. En sélectionnant la fonction souhaitée, ex. "VENTES", après un temps d'attente, il sera possible de connaître la date, l'heure, le montant de la vente et le résultat de l'opération.

Ex.

12.05	13:30:45
0,50	OK

Où : 12.05 est la date (12 mai) , 13:30:45 sont les heures/ minutes/ secondes, 0,50 est le montant de la vente et "OK" est le résultat de l'opération, qui signifie "réussi".

Les opérations de rechargement sont affichées de manière analogue, mais le montant indiqué sera celui rechargé.

En cas d'opération non réussie, au lieu de OK, sera indiqué un code d'erreur. Pour la liste de ces codes consulter le "newis suite Manuel d'utilisation".

En outre, une fois sélectionnée l'opération RECHARGEMENT ou VENTE, sont sélectionnables différentes typologies d'opérations, reportées dans le menu du par. 11.6.

Important

- **La fonction n'est disponible que si le paramètre Maxi Box est programmé sur "ON" ou "ON ECRIRE".**
- **Les clés de la location doivent chacune avoir leur propre numéro.**

5.17 EURO

Menu : EURO

Ce menu peut dérouler plusieurs fonctions selon comment on a programmé le "Taux de conversion" :

- Taux de conversion > 1 → conversion du crédit de la clé de devise Nationale à 0 Euro;
- Taux de conversion = 1 → programmation automatique du code gestionnaire et du code client de la clé;
- Taux de conversion = 0 → mise à zéro dei crédits de la clé.

5.17.1 conversion du crédit de la clé de devise Nationale ao Euro

Si code gestionnaire de la clé = code gestionnaire précédent et on a activé la conversion :

- Le code gestionnaire et il code client de la clé prennent la même valeur que celles du système;
- Le crédit final de la clé = crédit initial / le taux de conversion.

Procédure :

- Entrer dans le menu "EURO" et activer le menu "EURO = ON".
- Programmer le TAUX CONVERSION = TAUX CONVERSION EN VIGUEUR (rapport entre devise nationale et Euro ex. pour l'Italie 1936.27).
- Programmer le COD GEST. PREC = CODE GESTIONNAIRE de la clé.
- Quitte l'application , introduire la clé ZiP / MiZiP / Hi! à programmer et attendre que la led, présente sur le lecteur Hi!, passe du rouge au vert.
- Extraire la clé.

5.17.2 Programmation automatique du code client et du code gestionnaire sur la clé ZiP / MiZiP / Hi!

Il est possible de programmer la clé ZiP / MiZiP / Hi! directement dans le système Hi! de façon que la clé prenne le code gestionnaire et client programmés dans le système Hi!. Le crédit final de la clé reste inchangé.

Procédure :

- Programmer le système Hi! pour le fonctionnement souhaité (programmer les codes, les prix et les différents paramètres avec les valeurs souhaitées).
- Entrer dans le menu "EURO" et activer le menu "EURO = ON".
- Programmer le TAUX DE CONVERSION = 1.00000 et VIRGULE NATIONALE = 2.
- Programmer le CODE GESTIONNAIRE PRECEDENT = 1 pour nouvelles clés, ou bien le code déjà présent dans les clés si celles-ci sont déjà utilisées.
- Quitte l'application le Programmeur Hi!, introduire la clé ZiP / MiZiP / Hi! à programmer et attendre que la led, présente sur le lecteur Hi!, passe du rouge au vert.
- Extraire la clé.

Important

Le CODE GESTIONNAIRE ne devrait pas être modifié, puisqu'il a été programmé précédemment dans le menu CODES.

5.17.3 Mise à zéro des crédits de la clé

Il est possible de mettre à zéro le crédit de la clé et par conséquent même tous les Extra. le code gestionnaire et client de la clé prend la même valeur que celles du système Hi!

Procédure :

- Entrer dans le menu "EURO" et activer le menu "EURO = ON".
- Programmer le TAUX DE CONVERSION = 0.00000.
- Programmer le COD GEST. PREC = CODE GESTIONNAIRE de la clé.
- Quitte l'application le Programmeur Hi!
- Débrancher le Programmeur, introduire la clé ZiP / MiZiP / Hi! à programmer et attendre que la led, présente sur le lecteur Hi!, passe du rouge au vert.
- Extraire la clé.

Important

- **Clé de vente: conversion code gestionnaire, code client et crédits et Extra.**
- **Clé de vente gratuite : conversion code gestionnaire, code client et crédit.**
- **Clé de recharge: conversion code gestionnaire, code client.**

6 UTILISATION DE L'APPLICATION BREASY

L'Application Breasy permet d'acheter un produit dans le distributeur automatique à l'aide d'un eWallet (portemonnaie électronique) et/ou une carte de crédit.

6.1 AVANT-PROPOS A L'UTILISATION DE L'APPLICATION BREASY

Pour un bon fonctionnement de l'Application Breasy, il est indispensable d'enregistrer dans la Management Console (voir fig. 6.1.1) les trois paramètres suivants du système Hi! :

- **Code / Modèle du système** ;
- **Serial Number** menu PROGRAMMATION / CODES /SERIAL NUMBER (voir chapitre 5.10.4) ;
- **Numéro d'identification de la machine (Beacon Number)** menu PROGRAMMATION / CODES / BEACON NUMBER (voir chapitre 5.10.5).

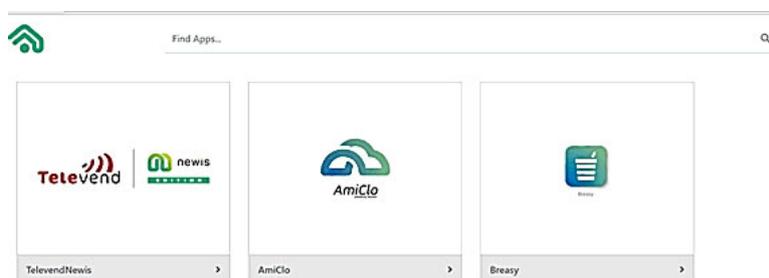


Fig. 6.1.1

6.2 COMMENT RECHARGER EN ESPECES UN PORTE-MONNAIE – EWALLET

Important

Avant de procéder, il faut veiller à ce qu'un eWallet ait été enregistrée dans l'application Breasy.

1. Entrer avec la fonction Hi! Programmer de l'app Hi! Manager et configurer les paramètres suivants :
 - entrer dans le menu PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / eWALLET et sélectionner « SEULEMENT RECHAR.» ou «RECHAR. ET VENTE »;
2. quitter la fonction Hi! Programmer ;
3. démarrer l'Application Breasy et sélectionner dans le menu « PRÉFÉRENCES » le moyen de paiement Borsellino – eWALLET ;
4. sélectionner le distributeur automatique avec le système Hi! avec le numéro d'identification de la machine (Beacon Number) enregistré dans la Management Console;
5. le lecteur Hi! commencera à alterner les couleurs de la façade JAUNE/BLEU et la LED verte restera allumée ;
6. vérifier que le crédit de l'eWallet s'affiche sur le distributeur automatique ;
7. introduire les pièces et/ou billets dans la fente spécifique présente dans le distributeur automatique et vérifier que le crédit affiché soit incrémenté de la valeur correspondant à celle des pièces et/ou billet introduits ;
8. au terme de la mise à jour du crédit, quitter l'application ou sélectionner un produit.

Important

- La recharge en espèces d'un eWallet par Application Breasy est refusée si le crédit présent dans l'eWallet est supérieur à la valeur programmée dans le menu PROGRAMMATION / AUTRES PARAMÈTRES / CRÉDIT MAX. CHARG.
- Si le paramètre APP CASH REC dans le menu PROTOCOLE est activé, les recharges seront non seulement enregistrées dans le système, mais aussi envoyées au serveur des gestionnaires.

Les statistiques détaillées sont indiquées dans le tableau au paragraphe 9.4. Il sera également possible de recueillir les transactions MaxiBox en utilisant la fonction Hi! MaxiBox de l'application Hi! Manager.

6.3 COMMENT RECHARGER OFFLINE PAR CARTE DE CREDIT UN PORTE-MONNAIE – EWALLET

Important

Avant de procéder, il faut veiller à ce qu'une carte de crédit ait été enregistrée dans l'application Breasy.

1. Démarrer l'Application Breasy et sélectionner dans le menu PAIEMENT le moyen de paiement Porte-monnaie – eWallet que l'on souhaite recharger ;
2. au terme de la mise à jour du crédit, quitter l'application.

Important

Si le paramètre APP OFF LINE REC à l'intérieur du menu PROTOCOLE est réglé sur ON, les recharges faites avec la carte de crédit sur un eWallet sont enregistrées dans les statistiques Audit et MaxiBox et envoyées au serveur de gestionnaires.

6.4 COMMENT ACHETER EN MODE PORTE-MONNAIE ELECTRONIQUE - EWALLET

Important

Avant de procéder, il faut veiller à ce qu'un eWallet ait été enregistrée dans l'application Breasy.

1. Entrer avec la fonction Hi! Programmer de l'app Hi! Manager et configurer les paramètres suivants :
 - entrer dans le menu PROGRAMMATION / PRIX DE VENTE / eWALLET et sélectionner « SEULEMENT VENTE » ou « RECHAR. ET VENTE » ;
 - appuyer sur la touche « Suivant » et programmer les prix à appliquer pour l'achat avec eWallet ;
2. quitter la fonction Hi! Programmer ;
3. démarrer l'Application Breasy et sélectionner dans le menu « PRÉFÉRENCES » le moyen de paiement Borsellino – eWALLET ;
4. sélectionner le distributeur automatique avec le système Hi! avec le numéro d'identification de la machine (Beacon Number) enregistré dans la Management Console;
5. le lecteur Hi! commencera à alterner les couleurs de la façade JAUNE/BLEU et la LED verte restera allumée ;
6. vérifier que le crédit de l'eWallet s'affiche sur le distributeur automatique ;

Important

Le temps à disposition pour effectuer la vente est défini par le paramètre APP TIMEOUT 1 (Voir paragraphe 5.2.11).

7. sélectionner le produit souhaité dans le distributeur automatique ;

Important

Au terme de la sélection, si le système est configuré en MULTIPLE (menu PROTOCOLE / TYPE DE VENTE), il est possible d'acheter d'autres produits en fonction du temps configuré dans le paramètre APP TIMEOUT 2 (Voir paragraphe 5.2.12).

Si le système est configuré en vente SIMPLE après avoir fait la première consommation, alors pour faire une deuxième consommation, il faut se reconnecter à l'application.

Les statistiques détaillées sont indiquées dans le tableau au paragraphe 9.4. Il sera également possible de recueillir les transactions MaxiBox en utilisant la fonction Hi! MaxiBox de l'application Hi! Manager.

6.5 COMMENT ACHETER EN MODE CARTE DE CREDIT

Important

Avant de procéder, il faut veiller à ce qu'une carte de crédit ait été enregistrée dans l'application Breasy.

1. Pour le succès de la vente en utilisant l'application Breasy en mode carte de crédit, il est nécessaire de configurer les paramètres suivants sur le distributeur automatique :
 - PRICE HOLD. DISPL (affichage du prix à l'écran).
 - Augmenter le temps d'affichage à l'écran du prix à 20 secondes (par défaut = 7).
2. Entrer avec la fonction Hi! Programmer de l'app Hi! Manager et configurer les paramètres suivants :
 - entrer dans le menu PROGRAMMATION/PRIX DE VENTE/CARTE DE CRÉDIT et configurer les prix à appliquer aux ventes avec carte de crédit ;
 - entrer dans le menu PROGRAMMATION/CARTE DE CRÉDIT <APP BREASY> / CARTE DE CRÉDIT et sélectionner « SEULEMENT VENTE » et sélectionner « RECHAR. ET VENTE » ou RECHARGE ET VENTE ;
 - entrer dans le menu PROTOCOLE / SYSTÈME = PRICE HOLD. DISPL ;
3. quitter la fonction Hi! Programmer ;
4. démarrer l'Application Breasy et sélectionner dans le menu « PRÉFÉRENCES » le moyen de paiement CARTE DE CRÉDIT ;
5. sélectionner le distributeur automatique avec le système Hi! avec le numéro d'identification de la machine (Beacon Number) enregistré dans la Management Console;
6. le lecteur Hi! commencera à alterner les couleurs de la façade MAGENTA/BLEU et la LED rouge restera allumée ;
7. vérifier que le crédit de la carte de crédit mis à disposition pour l'achat s'affiche sur le distributeur automatique ;

Important

Le temps à disposition pour effectuer la vente est défini par le paramètre APP TIMEOUT 1 (Voir paragraphe 5.2.11).

8. sélectionner le produit souhaité dans le distributeur automatique ;

Important

Au terme de la sélection, si le système est configuré en MULTIPLE (menu PROTOCOLE / TYPE DE VENTE), il est possible d'acheter d'autres produits en fonction du temps configuré dans le paramètre APP TIMEOUT 2 (Voir paragraphe 5.2.12).

Si le système est configuré en vente SIMPLE après avoir fait la première consommation, alors pour faire une deuxième consommation, il faut se reconnecter à l'application.

Les statistiques détaillées sont indiquées dans le tableau au paragraphe 9.4. Il sera également possible de recueillir les transactions MaxiBox en utilisant la fonction Hi! MaxiBox de l'application Hi! Manager.

6.6 COMMENT RECHARGER UNE CLÉ/CARTE ZIP, MIZIP OU HI! AVEC UNE CARTE DE CREDIT ENREGISTREE SUR L'APPLICATION BREASY

Important

Avant de procéder, il faut veiller à ce qu'une carte de crédit ait été enregistrée dans l'application Breasy.

1. Entrer avec la fonction Hi! Programmer de l'app Hi! Manager et configurer les paramètres suivants :
 - entrer dans le menu PROGRAMMATION / CARTE DE CRÉDIT <APP BREASY> / CARTE DE CRÉDIT et sélectionner « RECHARGE SEULEMENT » ou «RECHARGE ET VENTE »;
 - entrer dans le menu PROGRAMMATION/CARTE DE CRÉDIT/VALEUR DE RECHARGE et insérer la valeur à transférer à la clé/carte Zip, MiZip ou Hi! (max 500) ;
1. après avoir programmé le système correctement, quitter la fonction Hi! Programmer ;
2. démarrer l'Application Breasy et sélectionner dans le menu « PRÉFÉRENCES » le moyen de paiement CARTE DE CRÉDIT ;
3. introduire la clé Zip, MiZip ou Hi! dans le lecteur Hi! et vérifier que le crédit présent dans la clé s'affiche sur le distributeur automatique ;
4. sélectionner le distributeur automatique avec le système Hi! avec le numéro d'identification de la machine (Beacon Number) enregistré dans la Management Console;
5. une fois la connexion avec le système établie, la clé Zip, MiZip ou Hi! sera incrémentée de la valeur configurée dans VALEUR DE RECHARGE ;

Important

La recharge avec carte de crédit par Application Breasy est refusée si le crédit présent dans la clé est supérieur à la valeur programmée dans le menu PROGRAMMATION / AUTRES PARAMÈTRES/ CRÉDIT MAX. CHARG.

Les statistiques détaillées sont indiquées dans le tableau au paragraphe 9.4.

7 MESSAGES DIAGNOSTICS DU SYSTEME HI!

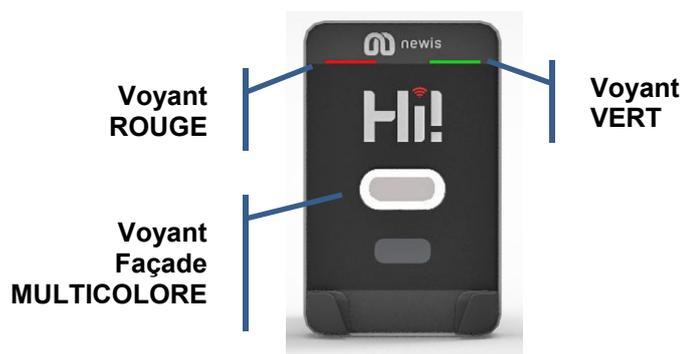
7.1 INDICATION FOURNIES PAR LES VOYANTS EN CAS DE MESSAGES DE DIAGNOSTIC

Le lecteur Hi! Platinum est équipé de 3 types de voyant.

Ces voyants sont utilisés pour visualiser des messages de diagnostic moyennant des séquences de clignotements.

En fonctionnement normal, en attente d'introduction d'une clé, l'état des voyants est le suivant :

- Voyant vert allumé
- Voyant rouge éteint
- Voyant blanc allumé



Les situations susceptibles de se présenter sont reportées ci-dessous.

- **Tous les voyants du lecteur sont éteints**
 - a) Cause possible : les câbles ne sont pas bien connectés.
Solution : contrôler le raccordement des différents câbles (lecteur à module, lecteur à câbles d'alimentation EXE).
 - b) Cause possible : absence d'alimentation.
Solution : vérifier que les câbles d'alimentation 24 V (EXE) du système soient correctement branchés à la machine.
- **En absence de clé insérée, les voyants du lecteur clignotent de manière continue en rouge et vert et les voyants de la façade clignotent en blanc.**
 - a) Cause possible : le système Hi! ne communique pas avec le distributeur automatique.
Solution :
 - Contrôler le câble de raccordement (EXE) entre le système et le distributeur automatique.
 - Vérifier d'avoir correctement programmé le menu PROTOCOLE.Note : Dans cette situation, si le protocole Executive est programmé et si le valideur de billets est activé, les voyants blancs seront allumés.
 - b) Cause possible : le système Hi! a été programmé en mode Hors service.
Solution : vérifier la configuration dans le menu PROGRAMMATION / EXTRA / PHASES HORS SERVICE
- **En absence de clé, les voyants du lecteur clignotent 2 fois en rouge et une fois en vert, et le voyant de la façade clignotent en blanc.**
 - a) Cause possible : erreur dans la programmation des paramètres.
Solution : se connecter avec Hi! Programmer ; le système indiquera directement le numéro du paramètre erroné. Dans le paragraphe 7.3, vérifier à quel paramètre cela correspond, le modifier et confirmer en appuyant sur la touche ENT.
 - b) Cause possible : le distributeur automatique a été éteint avec Hi! Programmer connecté au système
Solution : confirmer n'importe quel paramètre en appuyant sur la touche ENT.

- **En absence de clé, les voyants du lecteur clignotent 4 fois en rouge et une fois en vert, et le voyant de la façade est éteint.**
Cause possible : erreur d'intégrité des données recueillies lorsque le paramètre CHECK AUDIT = ON (Menu : PROGRAMMATION / AUTRES PARAMÈTRES / CHECK AUDIT).
Solution : collecter les statistiques puis remettre les données historiques à zéro, ou bien programmer le paramètre CHECK AUDIT = OFF.

- **En absence de clé, les voyants du lecteur clignotent 5 fois en rouge et une fois en vert, et le voyant de la façade est éteint.**
Cause possible : La maxi Box est pleine.
Solution : Collecter les données Maxi Box, ou programmer le paramètre MAXI BOX = ON ECRIRE.

- **Le voyant du lecteur est vert. Lors de l'insertion de la clé dans le lecteur, celle-ci n'est pas lue et les voyants clignotent de façon alternative en rouge et en vert, tandis que le voyant de la façade reste éteint.**
 - a) Cause possible : le système Hi! est programmé de manière erronée.
Solution : contrôler que le crédit de la clé soit inférieur au CRÉDIT MAX UTILISABLE (Menu : PROGRAMMATION / AUTRES PARAMÈTRES / CRÉDIT MAX. UTILISABLE).
 - b) Cause possible : les codes programmés dans la clé sont différents de ceux programmés dans le système Hi!.
Solution : contrôler que les codes programmés dans le système Hi! soient identiques à ceux programmés dans la clé (Menu : PROGRAMMATION / CODES).
 - c) Cause possible : la clé a été insérée dans la Liste noire.
Solution : En utilisant Hi! Programmer, vérifier que le numéro de la clé ne soit pas parmi ceux insérés dans la Liste noire Menu : PROGRAMMATION / LISTE NOIRE.

- **Les voyants vert et blanc sont allumés. Lors de l'insertion de la clé, le voyant reste vert et ne clignote pas en rouge. De plus, la clé n'est pas lue.**
 - a) Cause possible : Le lecteur pourrait être défectueux.
Solution : remplacer le lecteur.
 - b) Cause possible : clé mal programmée.
Solution : reprogrammer la clé en utilisant le logiciel newis suite.

- **En absence de clé insérée, les voyants du lecteur clignotent en rouge et vert et le voyant de la façade clignote de façon alternative en vert et magenta.**
 - a) Cause possible : batterie (CR1025) déchargée (perte des paramètres HORLOGE).
Solution : remplacer la batterie et dans le menu EXTRA, configurer la date et l'heure.

- **En absence de clé insérée, les voyants du lecteur restent allumés et le voyant de la façade clignote en rouge.**
 - a) Cause possible : Le micrologiciel du module BlueTooth n'est pas à jour.
Solution : mettre le micrologiciel du module BlueTooth à jour (voir paragraphe 8)

7.2 INDICATIONS FOURNIES PAR LES VOYANTS DE LA FAÇADE MULTICOLORE

Le lecteur Hi! Platinum dispose d'une façade multicolore qui identifie l'état d'utilisation du système. Les situations susceptibles de se présenter sont reportées ci-dessous.

Séquence de couleurs alternées	Allumage
BLANC fixe	Hi! En fonction
BLANC clignotant	Hi! hors service
MAGENTA	Activation canal IrDA
ROUGE fixe	Transfert des données via IrDA
BLEU clignotant	Jumelage BlueTooth Classic
BLEU fixe	Communication sous Bluetooth Classic
BLEU CLAIR fixe	Communication à faible consommation d'énergie
JAUNE fixe	Accès mémoire
JAUNE clignotant	Écriture sur Data Flash dans le micrologiciel
VERT/MAGENTA alternés	Erreur batterie
ROUGE clignotant	Erreur BT (FW)
BLEU / JAUNE alternés	eWallet avec App Breasy
BLEU / JAUNE alternés	Carte de crédit avec App Breasy

7.3 NUMEROS D'IDENTIFICATION DES PARAMETRES DU SYSTEME HI!

NUMERO PARAMETRE	PARAMETRE
	PARAMETRES MENU DIVERS :
000	Programmation / Codes / CODE GESTONNAIRE
001	Programmation / Codes / CODE CLIENT
002	Programmation / Codes / CODE DÉPARTEMENT
003	Programmation / Codes / CODE MACHINE
004	Programmation / Codes / CODE LECTEUR
005	Statistiques / Collecte données / Autid mode / DDCMP 6.0, DDCMP 6.0 Plus / CODE MONNAYEUR
006	Statistiques / Collecte données / Autid mode / DDCMP 6.0, DDCMP 6.0 Plus / EVA-DTS SECURITY CODE
007	Statistiques / Collecte données / Autid mode / DDCMP 6.0, DDCMP 6.0 Plus / EVA-DTS PASS CODE
008	Formatage Clés / CODE GESTIONNAIRE PRECEDENT
009	Programmation / Codes / MOT DE PASSE
010	Programmation / Codes / USER GROUPS ON-OFF (0=OFF, 1=ON)
011	Programmation / Codes / USER GROUPS 1-5
015	
016	Programmation / Codes / DIM. CODE MACHINE (0=6 CHIFFRES 1= 12 CHIFFRES)
017	Programmation / Codes / BEACON NUMBER (1 ÷ 127)
018	Programmation / Codes / BEACON TIME (500 ÷ 9999)
10001	Programmation / Prix de vente / COMPTANT (ligne prix 1-100)
10100	
11001	Programmation / Prix de vente / CLE 0 (ligne prix 1-100)
11100	
12000	Programmation / Prix de vente / CLE 1 (OFF – ON)
12001	Programmation / Prix de vente / CLE 1 (ligne prix 1-100)
12100	
13000	Programmation / Prix de vente / CLE 2 (OFF – ON)
13001	Programmation / Prix de vente / CLE 2 (ligne prix 1-100)
13100	
14000	Programmation / Prix de vente / CLE 3 (OFF – ON)
14001	Programmation / Prix de vente / CLE 3 (ligne prix 1-100)
14100	
14201	Programmation / Prix de vente / eWALLET (0 = désactivé, 1 = vente seule, 2 = recharge et vente, 3= recharge seule)
15001	Programmation / Prix de vente / Noms (ligne prix 1-100)
15100	
16000	Programmation / Prix de vente / TAB. CONVERTIR (0=OFF, 1=DEC, 2=HEX)

16001+100	Programmation / Prix de vente / TAB. CONVERTIR / (Numéros des sélections 1-100)
16201 16300	Programmation / Prix de vente / CREDIT CARTE (ligne prix 1-100)
17000	Programmation / Prix de vente / Limites pour Catégorie / CAT.-LIMITES (OFF – ON)
17001+100	Catégorie de la sélection 1-100
17101	Programmation / Prix de vente / Limites pour Catégorie / CAT.-LIMITES / CLE 0)
17102+109	Limite pour catégorie A ...H, CLE 0
17111	Programmation / Prix de vente / Limites pour Catégorie / CAT.-LIMITES / CLE 1)
17122+119	Limite pour catégorie A ...H, CLE 1
17121	Programmation / Prix de vente / Limites pour Catégorie / CAT.-LIMITES / CLE 2)
17122+129	Limite pour catégorie A ...H, CLE 2
17131	Programmation / Prix de vente / Limites pour Catégorie / CAT.-LIMITES / CLE 3)
17132+139	Limite pour catégorie A ...H, CLE 3
17140	Programmation / Prix vente / CATEGORIE – JOURNEE - 6HEB.+2MENSUEL
20000	Programmation / Monnaies / VALIDATEUR (0 = désactivé, 1 = seulement vente, 2 = rechar. et vente, 3= seulement rechar.)
20001	Programmation / Monnaies / TYPE VALIDATEUR (0=standard, 1=standard euro, 2= binaire type 1, 3= binaire type 2, 4= monnayeur exe)
20002 + 009	Programmation / Monnaies / MONNAIE 1 + 8
20010	Programmation / Monnaies / Type validateur / binaire type 1-2 / MONNAIE 9
20011+016	Programmation / Monnaies / Type validateur / binaire type 1-2 / DEVISE NAT. 1+6
20017+032	Programmation / Monnaies / Type validateur / monnayeur MDB / ACTIVATION MONNAIES 1+16
20033+48	Programmation / Monnaies / Type validateur / monnayeur MDB / MONNAIE 1+16 (VALEUR)
20049	Programmation / Monnaies / Type validateur / monnayeur MDB / LEVIER ESCROW
20050	Programmation / Monnaies / Type validateur / monnayeur MDB / RENDU MAXIMUM
20051	Programmation / Monnaies / Type validateur / monnayeur MDB / NIVEAU MINIMUM TUBES
20052	Programmation / Monnaies / type validateur/monnayeur MDB / CHANGE EXACT (0=DESACTIVE 1=MON. VAL. NO NIV. , 2=ACTIVE)
20053+68	Programmation / Monnaies / Type validateur/monnayeur MDB / change exact / MON. VAL. NO NIV. / (MONNAIE 1 + 16 ON-OFF)
20069	Programmation / Monnaies / Type validateur / Standard-Standard Euro / MULTI-PULSE (ms) (0...999)
21000	Programmation / Billets / VALIDATEUR (0 = désactivé, 1 = seulement rechar., 2 = rechar. et vente)
21001	Programmation / Billets / TYPE VALIDATEUR (0=GPT parallèle, 1=GPT sériel, 2=Smile 1, 3=jcm, 4=Parallèle I, 5=MDB)
21002 + 005	Programmation / Billets / BILLET 1 + 4 (VALEUR)
21006+021	Programmation / Billets / TYPE VALIDATEUR MDB/ACTIV. BILLETS 1+16
21022+21037	Programmation / Billets / TYPE VALIDATEUR MDB/ NIVEAU SECURITE 1+16
21038+21053	Programmation / Billets / TYPE VALIDATEUR MDB/BILLETS 1+16 (VALEUR)
22000	Programmation / Credit Carte / CREDIT CARTE (0 = désactivé, 1 = seulement vente, 2 = rechar. et vente, 3= seulement rechar.)
22001	Programmation / Credit Carte / MONTANT CHARGE (0...65535)
23000	Programmation / Carte de crédit APP <BREASY> / CARTE DE CRÉDIT (0 = désactivé, 1 = vente seule, 2 =rech. et vente, 3 = recharge seulement)
23001	Programmation / Carte de crédit APP <BREASY> / VALEUR DE RECHARGE (0...500)
30000	PROTOCOLE / (0= EXECUTIVE MASTER, 1= EXECUTIVE SLAVE)
30001	Protocole / TYPE DE VENTE (0 = multiple, 1 = simple)
30002	Protocole / SYSTEME (0=Prix sur VMC, 1=Price System 2=Price Holding, 3=Price Holding-Display)
30003	Protocole / MONNAIE DE BASE
30004	Protocole / POINT DÉCIMAL (0-3)
30006	Protocole / RETARD VENTE (0=OFF, 1=ON)
30007	Protocole / DISPLAY DELAY (0=OFF, 1=ON)
30008	Protocole / COMMUNIC. DELAY (0=OFF, 1=ON)
30021	Protocole / APP TIMEOUT 1 (5, 30s.)
30022	Protocole / APP TIMEOUT 2 (0, 30s.)
30023	Protocole / APP OFF LINE REC (0=OFF, 1=ON)
30024	Protocole / APP CASH REC (0=OFF, 1=ON)
40000	Programmation / Autres paramètr. / CREDIT MAX CHAR.
40001	Programmation / Autres paramètr. / CREDIT MAX UTIL.
40002	Programmation / Autres paramètr. / REMBOURSEM. VENTE (0=OFF,1=ON)
40003	Programmation / Autres paramètr. / SURPAIEMENT (0=OFF,1=ON)
40005	Programmation / Autres paramètr. / MESSAGES ERREUR (0=OFF, 1=ON)
40006	Programmation / Autres paramètr. / CHECK AUDIT (0=OFF,1=ON)
40007	Statistiques / Collecte données / AUDIT MODE 0=DDCMP 6 0, 1=DDCMP 6.0 Plus,

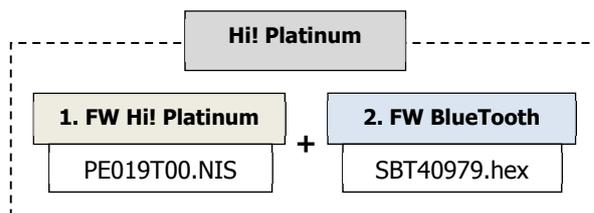
40008	Statistiques / Collecte données / Autid mode / DDCMP 6.0, DDCMP 6.0 Plus / BAUD RATE (1200...115200, UNCHANGED)
40009	Statistiques / Collecte données / Autid mode / DDCMP 6.0, DDCMP 6.0 Plus / SELECT FLAG (0=OFF,1=ON)
40010	Statistiques / Collecte données / Autid mode / DDCMP 6.0, DDCMP 6.0 Plus / SECURITY E PASS CODE (0=OFF,1=ON)
40011	MAXIBOX / ECRIRE (0=OFF, 1=ON)
40012	Programmation / Autres paramètr./ CLE RECHARGEMENT (0=OFF, 1=ON)
40013	Programmation / Autres paramètr./ CLE VEN. GRATUITE (0=OFF,1=ON)
40016	Statistiques / Collecte données / Autid mode / IRDA ON – OFF (0=OFF, 1=ON)
40017	Statistiques / Collecte données / Autid mode / DATA BLOCK SIZE
40018	Statistiques / Collecte données / Autid mode / ACK TIME OUT
40100	Divers / Formatage clés / PROGRAMMATION CREDIT (OFF, ON)
40101	Divers / Formatage clés / NUMERO DE CLE
40102	Programmation / Autres paramètr. / CLÉ TYPE (0=125KHz, 1=MIFARE, 2=125KHz+MIFARE)
40105	LANGUE (0=italien, 1=anglais UK, 2=anglais USA, 3=français, 4=espagnol, 5=allemand)
40106	EURO / TAUX DE CONVERSION (Ex. 1936.27 ou 1.00000)
40107	EURO / EURO 0N-OFF (0=OFF,1=ON)
40108	EURO / VIRGULE NATION. POSITION (0, 1, 2, 3, 4)
40109	Programmation / Prix / Configuration / NOMBRE SELECTIONS
40110	Programmation / Autres paramètr./ FAITES L'APPOINT (0=OFF, 1=ON)
40111	Programmation / Autres paramètr./ NEGATIVE CREDIT (0=OFF,1=ON)
40112	Programmation / Prix / Limites pour catégorie (ON – OFF)
40114	Programmation / Autres paramètr./ SEPARATEUR (0=OFF, 1=virgule, 2=point)
40115	Divers / Formatage clés / NUMERO DE CLE
40116	Statistiques / Collecte données / BACKUP (0=OFF, 1=ON)
40117	Programmation / Prix de vente / COPIER TAB. ARG. (0=OFF, 1=ON)
40118	Programmation / Autres paramètr. / LIMITE DE RECHARGE
41000	Programmation / Liste noire / BLOC DE CLE (0= Désactivé, 1=50 clés)
41001 ÷ 500	Programmation / Liste noire / NUM. DE CLE (1 ÷ 50)
59900	INTERFACE MONNAIES – BILLETS : 0= uniquement MONNAIES, 1= MONNAIES + BILLETS, 2= uniquement BILLETS
	PARAMÈTRES MENUS EXTRA
	HORLOGE :
53109	Extra / horloge / Format de data / J.J..MM.AA, MM.J.J..AA
53110	Extra / horloge / Format d'heure / 0-24, 0-12
53111	Extra / horloge / heure avancee / ON-OFF
	BATTERY :
40122	Extra / Battery / Battery check OFF, ON (WARNING.), ON (OUT OF ORDER)
	BONUS 1, 2, 3 :
50000	Extra / Bonus / Bonus1 / UTILISATION (0=OFF, 1=UNIQUEMENT VENTE, 2=RECHAR. ET VENTE)
50001	Extra / Bonus / Bonus1 / PERIODE (0=JOURNEE, 1=HEBDOMADAIRE, 2=MENSUEL)
50002	Extra / Bonus / Bonus1 / TYPE BONUS (0=JETON, 1=CREDIT)
50003 ÷ 6	Extra / Bonus / Bonus1 (Bonus =JETON) / % ESCOMPTE ON-OFF (0 %=OFF, 1-100%= ON) POUR CLE 0, 1, 2, 3
50007 ÷ 10	Extra / Bonus / Bonus1 (Type Bonus=CREDIT) / N.JETONS CLE 0, 1, 2, 3
50011 ÷ 14	Extra / Bonus / Bonus1 (Type Bonus=CREDIT) / CREDIT CLE 0, 1, 2, 3
51000	Extra / Bonus / Bonus 2-3 / UTILISATION (0=OFF, 1=UNIQUEMENT VENTE, 2= RECHAR. ET VENTE)
51001	Extra / Bonus / Bonus 2 / PERIODE (0=JOURNEE, 1=HEBDOMADAIRE, 2=MENSUEL)
51002 ÷ 5	Extra / Bonus / Bonus 2 / CLES ACTIVEES (0=OFF, 1=ON) CLE 0, 1, 2, 3
51006 ÷ 9	Extra / Bonus / Bonus 2 / JETONS CLE 0, 1, 2, 3
51101 ÷ 200	Extra / Bonus / Bonus 2 / escompte % (Lignes prix 1 ... 100)
51201	Extra / Bonus / Bonus 2 / ON - OFF limites pour catégorie
51202	Extra / Bonus / Bonus 2 / ON - OFF limites pour catégorie CLE 0
51203.. 210	Programmation / Extra / Bonus / Bonus2 / limites pour catégorie CLE 0
51212	Programmation / Extra / Bonus / Bonus2 / ON - OFF limites pour catégorie CLE 1
51213 ... 220	Programmation / Extra / Bonus / Bonus2 / limites pour catégorie CLE 1
51222	Programmation / Extra / Bonus / Bonus2 / ON - OFF limites pour catégorie CLE 2
51223 .. 51230	Programmation / Extra / Bonus / Bonus2 / limites pour catégorie CLE 2
51232	Programmation / Extra / Bonus / Bonus2 / ON - OFF limites pour catégorie CLE 3
51233 ... 51240	Programmation / Extra / Bonus / Bonus2 / limites pour catégorie CLE 3
51300	Programmation / Extra / Bonus / Bonus Hours / ON - OFF
51301	Programmation / Extra / Bonus / Bonus Hours 1 / OFF – BONUS 1 – BONUS 2 – BONUS1+BONUS2
51302	Programmation / Extra / Bonus / Bonus Hours 1 / DEBUT

51303	Programmation / Extra / Bonus / Bonus Hours 1 / FIN
51304	Programmation / Extra / Bonus / Bonus Hours 2 / OFF – BONUS 1 – BONUS 2 – BONUS1+BONUS2
51305	Programmation / Extra / Bonus / Bonus Hours 2 / DEBUT
51306	Programmation / Extra / Bonus / Bonus Hours 2 / FIN
51307	Programmation / Extra / Bonus / Bonus Hours 3 / OFF – BONUS 1 – BONUS 2 – BONUS1+BONUS2
51308	Programmation / Extra / Bonus / Bonus Hours 3 / DEBUT
51309	Programmation / Extra / Bonus / Bonus Hours 3 / FIN
	FIDELISATION :
52000	Extra / Fidélisation / 0= FF, 1= ON, 2= EXPIRATION
52001	Extra / Fidélisation / PERIODE (0=Journée, 1=Hebdomadaire, 2=Mensuel)
52002	Extra / Fidélisation / TYPE FIDELISATION (0=Points, 1=Crédit)
52101... 52200	Extra / Fidélisation / PRIX EN POINT (lignes prix 1-100)
52201... 52300	Extra / Fidélisation / POINTS AFFECTES PAR SELECTION (lignes prix 1-100)
	RECYCLAGE
52003	Extra / Recyclage / OFF - ON
	PROMOTIONS :
53000	Extra / PROMOTIONS / ON-OFF 0=OFF, 1=ON
53001 ... 53100	Extra / PROMOTIONS / ESCOMPTE (ligne prix1-100)
53101	Extra / PROMOTIONS / ID MACHINE 0=A, 1=B
53102	Extra / PROMOTIONS / TEMPS MAX
53103	Extra / PROMOTIONS / OFF-ON 0=OFF, 1=ON
	HAPPY HOURS :
54000	Extra / HAPPY HOURS / OFF-ON 0=OFF, 1=ON
54001	Extra / HAPPY HOURS 1 / OFF, ESCOMPTE PAR SEL., ESCOMPTE GLOBALE
54002	Extra / HAPPY HOURS 1 / DEBUT
54003	Extra / HAPPY HOURS 1 / FIN
54004	Extra / HAPPY HOURS 2 / OFF, ESCOMPTE PAR SEL., ESCOMPTE GLOBALE
54005	Extra / HAPPY HOURS 2 / DEBUT
54006	Extra / HAPPY HOURS 2 / FIN
54007	Extra / HAPPY HOURS 3 / OFF, ESCOMPTE PAR SEL., ESCOMPTE GLOBALE
54008	Extra / HAPPY HOURS 3 / DEBUT
54009	Extra / HAPPY HOURS 3 / FIN
54010	Extra / HAPPY HOURS 1 / ESCOMPTE GLOBALE %
54011	Extra / HAPPY HOURS 2 / ESCOMPTE GLOBALE %
54012	Extra / HAPPY HOURS 3 / ESCOMPTE GLOBALE %
54101 ... 54200	Extra / HAPPY HOURS 1 / ESCOMPTE % (lignes prix 1-100)
54201 54200	Extra / HAPPY HOURS 2 / ESCOMPTE % (lignes prix 1-100)
54301 54400	Extra / HAPPY HOURS 3 / ESCOMPTE % (lignes prix 1-100)
	PHASES HORS SERVICE :
55000	Extra / PHASES HORS SERVICE / OFF- ON 0=OFF, 1=ON
55001	Extra / PHASES HORS SERVICE / PHASE 1 OFF – ON, 0=OFF, 1=ON
55002	Extra / PHASES HORS SERVICE / PHASE 1 DEBUT
55003	Extra / PHASES HORS SERVICE / PHASE 1 FIN
55004	Extra / PHASES HORS SERVICE / PHASE 2 OFF – ON, 0=OFF, 1=ON
55005	Extra / PHASES HORS SERVICE / PHASE 2 DEBUT
55006	Extra / PHASES HORS SERVICE / PHASE 2 FIN
55007	Extra / PHASES HORS SERVICE / PHASE 3 OFF – ON, 0=OFF, 1=ON
55008	Extra / PHASES HORS SERVICE / PHASE 3 DEBUT
55009	Extra / PHASES HORS SERVICE / PHASE 3 FIN

8 METTRE LES MICROLOGICIELS DU SYSTÈME HI! À JOUR

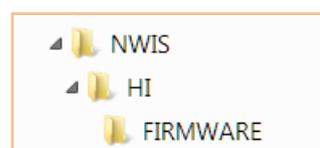
La mise à jour du micrologiciel Hi! est effectuée en utilisant une clé USB. Les micrologiciels pouvant être mis à jour sont :

1. Le micrologiciel du système de paiement,
2. le micrologiciel du module BlueTooth.



Avant d'initier la procédure décrite dans aux paragraphes 8.1 et 8.2, il sera nécessaire de créer trois dossiers dans la clé USB, tel que décrit ci-dessous:

1. Brancher la clé USB à l'ordinateur et crée un nouveau dossier dans la clé sous le nom : **NWIS**;
2. puis, dans le dossier NWIS, créer un nouveau dossier sous le nom : **HI**
3. puis dans le dossier HI, créer un nouveau dossier sous le nom : **FIRMWARE**.



Important

- Les dossiers NWIS et HI ne doivent pas contenir de fichiers.
- Certaines clé USB pourraient ne pas être compatibles avec le système Hi! Platinum. Il est recommandé d'utiliser la clé USB fournie par N&W/EVOCA (voir Fig.1a).
- En absence de clé USB/MicroUsb, se munir d'un câble adaptateur à connecter au système Hi ! (voir Fig.1b).
- Les micrologiciels du système Hi! et du module BlueTooth peuvent être rangés dans le même dossier (FIRMWARE).



Fig.1a



Fig.1b

8.1 METTRE LE MICROLOGICIEL DU SYSTEME HI! A JOUR

Pour mettre à jour le micrologiciel du système de paiement, procéder comme suit :

1. Dans le dossier FIRMWARE, insérer le nouveau micrologiciel à charger dans le système Hi!,
2. connecter la clé USB au système Hi! (voir Fig. 1a et 1b) et patienter durant la mise à jour,
3. la programmation est terminée lorsque les trois voyants (vert, rouge et blanc) restent allumés.

Le Tableau suivant reporte toutes les indications fournies par les voyants du système Hi! durant la mise à jour du micrologiciel.

PHASES	INDICATIONS VOYANTS SUPÉRIEURS	INDICATIONS VOYANTS FAÇADE	NOTES
Insertion de la clé USB	Rouge allumé Vert éteint	Éteint	
Début de la première phase de mise à jour	Rouge clignotant Vert éteint	Éteint	
Deuxième phase de mise à jour	Rouge allumé Vert clignotant	Éteint	
Mise à jour du micrologiciel terminée. Initialisations en cours	Rouge éteint Vert clignotant	Jaune fixe	
Conclusion	Rouge allumé Vert allumé	Blanc allumé	La clé USB peut être retirée

Important

- La clé USB peut également être connectée avec le système Hi! allumé.
- Avant d'effectuer la mise à jour du micrologiciel, il est nécessaire de procéder au prélèvement des données statistiques, afin d'éviter une perte ou une altération de celles-ci.
- Dans le menu CONFIGURATION de l'application Hi! Manager, il est possible de vérifier la version du micrologiciel installée sur le système Hi! (pour plus d'informations, consulter le manuel du système Hi! Manager).

8.2 METTRE LE MODULE BLUETOOTH A JOUR

Pour mettre le micrologiciel du module BlueTooth à jour, procéder comme suit :

1. Insérer le nouveau micrologiciel BlueTooth dans le dossier FIRMWARE,
2. connecter la clé USB au système Hi! (voir Fig. 1a et 1b) et patienter durant la mise à jour,
3. la programmation est terminée lorsque les trois voyants (vert, rouge et blanc) restent allumés.

Le Tableau suivant reporte toutes les indications fournies par les voyants du système Hi! durant la mise à jour du micrologiciel.

PHASES	INDICATIONS VOYANTS SUPÉRIEURS	INDICATIONS VOYANTS FAÇADE	NOTES
Insertion de la clé USB	Rouge allumé Vert allumé	Éteint	
Début de la première phase de mise à jour	Rouge clignotant Vert allumé	Jaune clignotant	
Deuxième phase de mise à jour	Rouge allumé Vert éteint	Alternance bleu et bleu clair	
Conclusion	Rouge allumé Vert allumé	Blanc allumé	La clé USB peut être retirée

Important

- Une fois la mise à jour du micrologiciel du module Bluetooth terminée, il sera nécessaire d'associer à nouveau le système Hi! au Smartphone/tablette (voir chapitre 4.4).
- Avant d'effectuer la mise à jour du micrologiciel, il est nécessaire de procéder au prélèvement des données statistiques, afin d'éviter une perte ou une altération de celles-ci.
- La clé USB peut également être connectée avec le système Hi! allumé.
- Dans le menu CONFIGURATION de l'application Hi! Manager, il est possible de vérifier la version du module BlueTooth installée sur le système Hi! (pour plus d'informations, consulter le manuel du système Hi! Manager).

9 STATISTIQUES DU SYSTÈME HI!

Le système Hi! Platinum mémorise les données des ventes, rechargements et autres informations (ex. données historiques) lesquelles peuvent être prélevées par le biais d'un smartphone/tablette utilisant un système d'exploitation Android sous l'application Hi! Manager ou applications tierces, ou encore en utilisant un ordinateur de poche avec logiciels spécifiques.

Les données collectées peuvent être transmises au logiciel newis suite ou aux autres logiciels de gestion.

Important

Le système Hi Platinum, à la différence des systèmes ZiP et MiZiP, dispose uniquement du format EVA-DTS. Pour une liste complète des statistiques, voir le paragraphe 9.4 « Liste des statistiques pouvant être prélevées par le système Hi! ».

Il est nécessaire de recueillir les statistiques à chaque modification de paramètre. Ceci est obligatoire en cas de :

- Modification d'une valeur dans la liste de prix,
- modification de la valeur des monnaies et/ou des billets,
- modification du type de monnayeur ou validateur de billets,
- modification du code de la machine et du code du lecteur.

De plus, une fois la nouvelle installation effectuée sur le distributeur automatique, il est recommandé d'effectuer une collecte des statistiques suivie d'une réinitialisation de l'historique des données.

Les données historiques seront remises à zéro à l'aide d'une clé prévue à cet effet, générée en utilisant l'interface avec PC et logiciel newis suite (voir le « Manuel d'utilisation newis suite »). La remise à zéro des données s'effectue simplement en introduisant cette clé dans le lecteur, après avoir procédé à la collecte de données.

9.1 COMMENT PROGRAMMER LE SYSTÈME HI!

Pour collecter des statistiques en format EVA-DTS via IrDA ou BlueTooth, vérifier d'avoir correctement configuré les paramètres dans le menu STATISTIQUES comme décrit dans le tableau suivant :

Menu STATISTIQUES	
BACKUP	OFF / ON
AUDIT MODE	DDCMP 6.0 / DDCMP 6.0 Plus
SELECT FLAG	ON
BAUD RATE MAX	115200
PASSISECUR.CODES	ON/OFF
SECURITY CODE	####
PASS CODE	####
COD.MONNAYEUR	111111
IRDA	ON
DATA BLOCK SIZE	240
ACK TIME OUT	1000

Tab. 9.1.1

9.1.1 Backup

Menu : STATISTIQUES / COLLECTE DONNEES / BACKUP

Le paramètre SAUVEGARDE ON/OFF (STATISTIQUES / COLLECTE DONNEES / BACKUP) permet de relire les données correspondant à la dernière collecte, sans interférer avec la collecte en cours.

Le but de cette fonction est la récupération des données en cas de perte, par exemple, en raison d'une panne dans le dispositif de collecte ou perte de celui-ci.

- BACKUP OFF : condition de défaut.
- BACKUP ON : en programmant ce mode puis en effectuant une collecte des données, les données de la dernière collecte seront prélevées sans modifier celles actuelles. Une fois la collecte terminée, le paramètre se mettra automatiquement sur OFF.

9.1.2 Audit Mode

Menu: STATISTIQUES / COLLECTE DONNEES / AUDIT MODE

Permet de choisir du format de collecte des données :

- DDCMP 6.0 : la collecte est effectuée au format EVA-DTS 6.0 et il est possible de l'effectuer en utilisant IrDA ou BlueTooth, ou en utilisant un ordinateur de poche avec micrologiciels spécifiques, ou smartphones/tablette avec système d'exploitation Android sous l'application Hi! Manager ou applications tierces. Pour une liste complète des statistiques, voir le paragraphe 9.4
- DDCMP 6.0 PLUS : la collecte s'effectue selon les mêmes modalités que sous le format DDCMP 6.0, mais contient un ensemble de données plus étendues. Pour une liste complète des statistiques, voir le paragraphe 9.4.

9.1.3 Sélect Flag

Menu: STATISTIQUES / COLLECTE DONNEES / SELECT FLAG

Le paramètre Sélect Flag permet d'envoyer des informations en un seul bloc (en cas de configuration sur OFF) ou en plusieurs blocs (en cas de configuration sur ON).

9.1.4 Baud Rate Max

Menu: STATISTIQUES / COLLECTE DONNEES / BAUDRATE MAX

Le paramètre Baud Rate max de transmission max définit la vitesse de transmission des données supportée par l'ordinateur de poche (de 1 200 à 115 200 bauds).

9.1.5 Code Pass/Sécur.

Menu: STATISTIQUES / COLLECTE DONNEES / PASS.SECUR CODE

Le paramètre Code Pass/Sécur. Permet d'activer/désactiver le contrôle du Code Pass et Sécurité. En cas d'activation, ils doivent correspondre aux codes programmés sur l'ordinateur de poche ou sur l'application Hi! Manager (pour plus d'informations, consulter le manuel « Hi! Manager »).

Important

En cas d'activation du mot de passe dans le menu CODES / MOT DE PASSE, pour modifier le Code de sécurité ou le Code Pass, le système Hi! demandera d'insérer le mot de passe.

9.1.6 Code Monnayeur

Menu: STATISTIQUES / COLLECTE DONNEES / CODICE GETTONIERA

Le paramètre Code monnayeur permet de configurer le code du monnayeur, si utilisée.

9.1.7 IrDA

Menu: STATISTIQUES / COLLECTE DONNEES / IRDA

Permet l'acceptation de la clé IrDA pour la transmission des données entre le système Hi! et l'ordinateur de poche. Pour plus d'informations, consulter le paragraphe 9.2.

9.1.8 Data Block Size

Menu: STATISTIQUES / COLLECTE DONNEES / DATA BLOCK SIZE

Le paramètre Data Block Size permet de configurer la valeur prise en charge par l'ordinateur de poche (max 240).

9.1.9 ACK TimeOut

Menu: STATISTIQUES / COLLECTE DONNEES / ACK TIME OUT

Le paramètre ACK Time Out permet de configurer la valeur prise en charge par le terminal.

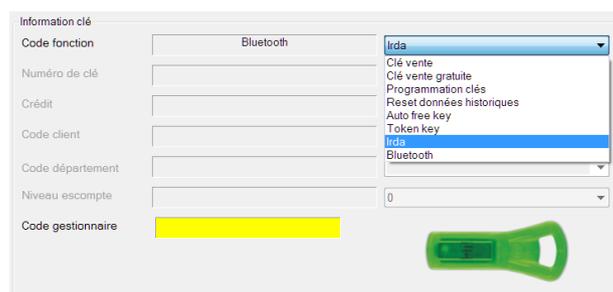
9.2 COLLECTE VIA IRDA

Il est possible de recueillir les statistiques par le biais d'un ordinateur de poche muni d'un logiciel spécifique directement à partir du système Hi! sans utiliser les interfaces en option. La collecte par IrDA est activée en insérant une clé créée avec le logiciel newis suite.

9.2.1 Comment créer une clé d'activation IrDA

Pour créer une clé d'activation IrDA, procéder comme suit :

1. Entrer dans le module « Programmer la clé » du logiciel newis suite,
2. insérer la clé dans l'interface PC et sélectionner « IrDA » dans le code fonction,
3. cliquer sur « Programmer la clé » et vérifier que l'écriture est effectuée correctement.



Important

- Le code gestionnaire écrit sur la clé IrDA doit correspondre au code gestionnaire configuré dans le système Hi! (PROGRAMMATION / CODES/CODE GESTIONNAIRE).
- La clé d'activation IrDA peut disposer de n'importe quel type de technologie (ZiP, MiZiP, Hi!).

9.2.2 Comment détecter les statistiques avec IrDA

Pour détecter les statistiques Eva-Dts avec IrDA, procéder comme suit :

1. Connecter le système Hi! au D.A. et vérifier qu'il communique correctement (voyant BLANC fixe sur la façade);
2. insérer la clé d'activation IrDA dans lecteur du système Hi!,
3. le voyant sur la façade passera de BLANC à MAGENTA pour une durée maximum de 30 secondes,
4. retirer la clé d'activation IrDA du lecteur du système Hi!,
5. aligner le port IrDA sur l'ordinateur de poche avec le port IrDA du système Hi!, 
6. le voyant sur la façade passera de MAGENTA à ROUGE fixe,
7. une fois la collecte Audit terminée, et si celle-ci s'est déroulée correctement, le voyant sur la façade passera du ROUGE au JAUNE fixe et le voyant vert commencera à clignoter rapidement (mise à jour de la mémoire),
8. une fois la mise à jour de la mémoire terminée, le voyant sur la façade redeviendra BLANC fixe.



Important

La clé d'activation IrDA ne sera pas acceptée si:

- **Le code gestionnaire programmé sur la clé IrDA ne correspond pas à celui programmé dans le système de paiement.**
- **Le paramètre IRDA dans le menu STATISTIQUES / COLLECTE DONNEES est configuré sur OFF.**

9.3 COLLECTE AVEC BLUETOOTH

Il est possible de recueillir les statistiques, en utilisant BlueTooth, par le biais d'un smartphone/tablette ou d'un ordinateur de poche muni d'un logiciel spécifique directement à partir du système Hi! sans utiliser les interfaces en option.

S'il est souhaité collecter les statistiques en utilisant l'application Hi! Manager, consulter le chapitre 4 ; si en revanche il est fait usage d'applications tierces, il est recommandé de contacter le développeur de l'application. Pour associer et collecter les statistiques avec BlueTooth en utilisant un ordinateur de poche, consulter le chapitre suivant.

9.3.1 Comment associer l'ordinateur de poche en utilisant BlueTooth

Important

La procédure décrite ci-dessous a été vérifiée avec un ordinateur de poche Dolphine 9600.

1. Connecter le système Hi! au D.A. et vérifier qu'il communique correctement (voyant BLANC fixe sur la façade),
2. dans le menu général, activer la fonction Bluetooth de l'ordinateur de poche,
3. rechercher le système Hi! parmi les dispositifs disponibles. Le nom indiqué correspond au numéro de série du système de paiement,
4. insérer la clé de jumelage BlueTooth dans le lecteur du système Hi!. Le voyant sur le panneau frontal commencera à clignoter en bleu,
5. sélectionner le système à associer et insérer le mot de passe suivant si celui-ci est requis : « 1234 »,
6. une fois l'association effectuée, le voyant de la façade passera de bleu clignotant à blanc fixe,
7. assigner le port COM au système Hi! associé.



Important

- Le nom indiqué durant la recherche du système Hi! correspond au numéro de série indiqué sur l'étiquette du produit. Il est possible de personnaliser le nom indiqué dans la recherche des dispositifs disponibles (point 3) en modifiant les codes d'identification (CODE CLIENT, MACHINE et LECTEUR) du lecteur.
- Le code gestionnaire programmé sur la clé de jumelage BlueTooth doit correspondre à celui programmé dans le système de paiement.
- La COM BlueTooth utilisée peut différer en fonction du modèle d'ordinateur de poche utilisé (ex : COM 5 ou 7).
- Actuellement, pour communiquer avec plusieurs systèmes Hi!, il sera nécessaire d'associer à nouveau la COM au système utilisé.
- Une fois l'association effectuée entre l'ordinateur de poche et le système Hi!, il ne sera plus nécessaire de répéter cette opération.
- Si nécessaire, il sera toujours possible de dissocier l'ordinateur de poche et le système Hi!.

9.3.2 Comment collecter les statistiques du système Hi! en utilisant BlueTooth

Il est possible de collecter les données Eva-Dts du système Hi! en utilisant BlueTooth, en adoptant le logiciel adapté installé sur l'ordinateur de poche. Par conséquent, pour tirer le meilleur parti des logiciels de collecte, il est recommandé de consulter le manuel du développeur.

Important

Pour un bon fonctionnement, vérifier d'avoir associé le système Hi! à l'ordinateur de poche en suivant les instructions figurant au paragraphe précédent (9.3.1) et d'avoir configuré le système Hi! décrit dans le tableau 9.1.1 du paragraphe 9.1.

9.3.3 Protection des données durant la collecte des statistiques

La collecte des données du système Hi! est protégée :

- en mode EVA- DTS, protection avec Code Pass et Code de sécurité (voir paragraphe 9.1.5) et clé d'activation IrDA (voir paragraphe 9.2.2),
- en mode Bluetooth, protection par jumelage entre smartphone/ordinateur de poche et système Hi! et Code Pass/Code de sécurité (avec application Hi! Manager).

Important

Lors de la collecte de statistiques depuis le système Hi!, les données en mémoire seront annulées à l'exception des données progressives (données historiques).

Sous toutes les modalités de collecte, lorsque le transfert de données entre Hi! et smartphone ou ordinateur de poche est terminé, le voyant vert du lecteur commence à clignoter rapidement, le smartphone/tablette ou ordinateur de poche peuvent être déconnectés car la collecte est terminée, même si la réinitialisation des anciennes données est en cours sur Hi!.

PHASES DE COLLECTE DES DONNÉES	INDICATIONS VOYANT LECTEUR HI!	NOTES
Collecte des données en cours	Rouge fixe Vert éteint Voyant façade éteint	
Collecte terminée, début de la réinitialisation partielle	Rouge éteint Clignotements verts Voyant façade jaune fixe	Le smartphone ou ordinateur de poche peut être déconnecté, même si la réinitialisation des données est en cours.
Conclusion Réinitialisation des données	Rouge éteint Vert fixe Voyant façade blanc	

9.4 LISTE DES STATISTIQUES QUI PEUVENT ÊTRE PRÉLEVÉES PAR LE SYSTÈME HI!

DESCRIPTION	NOTES	AUDIT MODE		IDENTIFICATION DES DONNEES	
		DDCMP 6.0	DDCMP 6.0 PLUS	DONNEES PERIODE Rif. EVA-DTS	DONNEES HISTORI-QUES Rif. EVA-DTS
1 - DONNEES RECETTE MONNAIES ET BILLETS					
Format des données EVA-DTS: CA1*(101)*(102)*(103)*(104)*(105) Ou bien: CA3*...; CA11*...; CA14*...; ecc.					
Numéro de série validateur monnaies / monnayeur		•	•	CA101	CA101
Type validateur monnaies / monnayeur		•	•	CA102	CA102
Version logic. validateur monnaies / monnayeur		•	•	CA103	CA103
Recette monnaies + billets		•	•	CA301	CA305
Recette monnaies (envoyées à la caisse)		•	•	CA302	CA306
Total monnaies envoyées aux tubes		•	•	CA303	CA307
Recette billets CA304/308 pour compatibilité avec le passé CA309/310 nouvelles données EVA-DTS 6.0		•	•	CA304 CA309	CA308 CA310
Total monnaies rendues par les tubes Comprenant : - restes rendus automatiquement, - monnaies rendues avec levier escrow comme change ou reste - monnaies rendues manuellement par les tubes, avec les commandes manuelles du monnayeur		•	•	CA401	CA403
Totale monnaies rendues manuellement par les tubes, avec les commandes du monnayeur		•	•	CA402	CA404
Totale monnaies chargées manuellement dans les tubes		•	•	CA1001	CA1002
Montant monnaies 1...8		•	•	CA1101	CA1101
Montant monnaies 9-16		•	•	CA1101	CA1101
Nombre monnaies 1...8 entrées		•	•	CA1102	CA1105
Nombre monnaies 9...16 entrées		•	•	CA1102	CA1105
Nombre monnaies 1...8 envoyées à la caisse		•	•	CA1103	CA1106
Nombre monnaies 9...16 envoyées à la caisse		•	•	CA1103	CA1106
Nombre monnaies 1...16 envoyées au tubes		•	•	CA1104	CA1107
Total monnaies dans les tubes Note : les monnayeurs disposent d'un "socle" minimum de certaines monnaies par tube, qui n'est pas compris dans la donnée		•	•	CA1501	-----
Nombre monnaies dans les tubes CA17*(réf.)*(valeur)*(CA1703)				CA1703	-----
Numéro de série validateur billets (pour validateurs MDB)		•	•	BA101	BA101
Type validateur billets (pour validateurs MDB)		•	•	BA102	BA102
Version logic. validateur billets (pour validateurs MDB)		•	•	BA103	BA103
Montant Billet 1...4		•	•	CA1401	CA1401
Montant Billet 5...16		•	•	CA1401	CA1401
Nombre Billets 1...4		•	•	CA1402	CA1404
Nombre Billets 5-16 Encaissés		•	•	CA1402	CA1404
Nombre Billets 1-16 envoyés au stacker		•	•	CA1403	CA1405
Surpaiement	Riportato anche su Lista 7 Pos. 2	•	•	CA801	CA802

DESCRIPTION	NOTES	DDCMP 6.0	DDCMP 6.0 PLUS	DONNEES PERIODE Rif. EVA-DTS	DONNEES HISTORI-QUES Rif. EVA-DTS
2 - DONNEES RECHARGEMENT					
Total rechargements		•	•	DA402	DA401
Crédits depuis la clé de rechargement annulés (E11)	Voir Liste Erreurs	•	•		
Total rechargements avec argent liquide	Voir Liste 7 Pos.17	•	•		
Rechargement autre moyens (Total rechargements avec programmeur, clés de rechargement Bonus 1 à credit, Fidelisation à credit, Credit Carte)	Voir Liste 7 Pos.3	•	•		
Caution	Voir Liste 7 Pos. 18	•	•		
3 - DONNEES GENERALES DES VENTES					
	Nota ¹				
Statistiques format EVA-DTS : CA2*(201)*(202)*(203)*(204) Ou bien : DA2*(201)... ; etc.					
Ventes argent liquide		•	•	CA203	CA201
Nombre total de pièces vendues avec argent liquide		•	•	CA204	CA202
Ventes Manquées argent liquide	Voir Liste 7 Pos.1	•	•		
Ventes avec clé, eWallet		•	•	DA203	DA201
Nombre total de pièces vendues avec clé, eWallet		•	•	DA204	DA202
Ventes nettes clés, eWallet		•	•	DA302	DA301
Ventes Manquées clé, eWallet		•	•	DA901	DA902
Valeur de toutes les ventes payées après l'initialisation (argent liquide, clé, à prix 0, eWallet , Credit Crarte, jetons, clé gratuite exclue)		•	•	VA103	VA101
Nombre ventes payées après l'initialisation (argent liquide, clé, à prix 0, eWallet , Credit Carte , jetons, clé gratuite exclue)		•	•	VA104	VA102
Vente clé gratuite + Fidelisation		•	•	VA303	VA301
Nombre Total de pièces vendues avec clé gratuite + Fidelisation		•	•	VA304	VA302
Escomptes (liées aux prix de la clé Niv. 1,2,3)	Voir Liste 7 Pos. 30	•	•		
Total ventes avec escompte (Valeur totale du paiement) = Prix - escompte			•	DA501	DA503
Total des pièces vendues avec escompte			•	DA502	DA504
Total bonus accumulés (S750+S811+S872+S1007)		•	•	DA402	DA401
Ventes avec Cashless 2 (Credit Carte)		•	•	DB203	DB201
Nombre total de pièces vendues avec Cashless 2 (Credit Carte)		•	•	DB204	DB202
Valeur totale de débit avec Cashless 2 (Credit Carte)		•	•	DB302	DB301
Ventes + rechargements					

¹ Dans les tableaux est utilisé le terme "ligne prix", indépendamment du mode avec lequel le système fonctionne (prix sur le VMC ou Price holding).

DESCRIPTION	NOTES	DDCMP 6.0	DDCMP 6.0 PLUS	DONNEES PERIODE Rif. EVA-DTS	DONNEES HISTORIQUES Rif. EVA-DTS
4 - VENTES ARGENT LIQUIDE (Liste 0)	Note ¹			TABLE 0	
Format des données EVA-DTS : LA1*(Liste n.)*(Ligne prix n.)*(103)*(104)*(105)				LA1*0*...	LA1*0*...
Ligne prix argent liquide (Ligne prix 1 ... 100)		•	•	LA102	LA102
Prix argent liquide (Ligne prix 1 ... 100)		•	•	LA103	LA103
Nombre pièces vendues Ligne Prix 1 ... 100		•	•	LA104	LA105
Ventes Argent liquide hors tableau (Valeur) Voir Liste 7 pos. 5 et 31	Voir Liste 7 Pos. 5	•	•		
Nombre Ventes argent liquide hors tableau	Voir Liste 7 Pos. 31				
Ventes VMC free vend ligne prix 1...100	Voir Liste 7 Pos. 101	•	•		
5 – VENTES CLE (Liste 1)	Note ¹			TABLE 1	
Format des données EVA-DTS : LA1*(Liste n.)*(Ligne prix n.)*(103)*(104)*(105)				LA1*1*...	LA1*1*...
Ligne prix clé (Ligne prix 1 ... 100)		•	•	LA102	LA102
Prix clé (Ligne prix 1 ... 100)		•	•	LA103	LA103
Nombre pièces vendues Ligne Prix 1 ... 100		•	•	LA104	LA105
Ventes Clé hors tableau (Valeur)	Voir Liste 7 Pos.6	•	•		
Ventes Clé hors tableau (Nombre ventes clé + clé gratuite)	Voir Liste 7 Pos. 32	•	•		
6 - VENTES CLE NIV. 1 (Liste 2)	Note ¹			TABLE 2	
Format des données EVA-DTS : LA1*(Liste n.)*(Ligne prix n.)*(103)*(104)*(105)				LA1*2*..	LA1*2*..
Ligne Prix clé niveau escompte 1 (Ligne prix 1 ... 100)		•	•	LA102	LA102
Prix clé niveau escompte 1 (Ligne prix 1.. ... 100)		•	•	LA103	LA103
Nombre pièces vendues Ligne Prix 1 ... 100		•	•	LA104	LA105
7 - VENTES CLE NIV. 2 (Liste 3)	Note ¹			TABLE 3	
Format des données EVA-DTS : LA1*(Liste n.)*(Ligne prix n.)*(103)*(104)*(105)				LA1*3*..	LA1*3*..
Ligne prix clé niveau escompte 2 (Ligne prix 1 ... 100)		•	•	LA102	LA102
Prix clé niveau escompte 2 (Ligne prix 1.. ... 100)		•	•	LA103	LA103
Nombre pièces vendues Ligne Prix 1 ... 100		•	•	LA104	LA105
8 - VENTES CLE NIV. 3 ou eWALLET APP BREASY (Liste 4)	Note ¹			TABLE 4	
Format des données EVA-DTS : LA1*(Liste n.)*(Ligne prix n.)*(103)*(104)*(105)				LA1*4*..	LA1*4*..
Ligne prix clé niveau escompte 3 (Ligne prix 1 ... 100)		•	•	LA102	LA102
Prix clé niveau escompte 3 (Ligne prix 1.. ... 100)		•	•	LA103	LA103
Nombre pièces vendues Ligne Prix 1 ... 100		•	•	LA104	LA105
9 - VENTES GRATUITES + FIDÉLISATION (Liste 5)	Note ¹			TABLE 5	
Format des données EVA-DTS : LA1*(Liste n.)*(n)*(prix)*(104)*(105) ; n = voir colonne Notes				LA1*5*...	LA1*5*...
Ligne prix ventes gratuites - Ligne prix 1 ... 100			•	LA102	LA102
Nombre Ventes gratuites ligne prix 1-100	n = 1..100		•	LA104	LA105

¹ Dans les tableaux est utilisé le terme "ligne prix", indépendamment du mode avec lequel le système fonctionne (prix sur le VMC ou Price holding).

DESCRIPTION	NOTES	DDCMP 6.0	DDCMP 6.0 PLUS	DONNEES PERIODE	DONNEES HISTORIQUES
				Rif. EVA-DTS	Rif. EVA-DTS
Nombre Ventes avec points de fidélisation Ligne prix 1...100	n = 101...200		•	LA104	LA105
Ventes grat. U.G.1 (si User Groups = ON)	Voir Liste 7		•	LA104	LA105
Ventes grat. U.G.2 (si User Groups = ON)	"		•	LA104	LA105
Ventes grat. U.G.3 (si User Groups = ON)	"		•	LA104	LA105
Ventes grat. U.G.4 (si User Groups = ON)	"		•	LA104	LA105
Ventes grat. U.G.5 (si User Groups = ON)	"		•	LA104	LA105
Total ventes avec fidélisation à points	"				
10 - VENTES AVEC BONUS 1 - 2 (JETONS), PROMOTIONS, HAPPY HOURS) (Liste 6)	Note ¹			TABLE 6	
Format des données EVA-DTS : LA1*6*(n)**(104)*(105) n = voir colonne Notes				LA1*6*...	LA1*6*...
Ligne prix Bonus 1 - Ligne prix 1 ... 100			•	LA102	LA102
Ventes Clé Bonus 1 - Ligne prix 1 ... 100	n = 1 ... 100		•	LA104	LA105
Ventes Clé Bonus 2 - Ligne prix 1 ... 100	n = 101...200		•	LA104	LA105
Escomptes Clé avec Promotions - Ligne prix 1 .. 100	n = 201...300		•	LA104	LA105
Ventes effectuées dans les Happy Hours ⁱ - Ligne prix 1.. 100	n = 301...400		•	LA104	LA104
Total ventes bonus 1	Voir Liste 7				
Total ventes bonus 2	"				
Bonus U.G.1 / U.G.2 / U.G.3 / U.G.4 / U.G.5	"				
Total escomptes clé avec promotions	"				
11 – VENTES AVEC CREDIT CARTE CASHLESS MDB ou APP BREASY				TABLE 8	
Format des données EVA-DTS : LA1*(Liste n.)*(Ligne prix n.) *(103)* (104)*(105)				LA1*8*...	LA1*8*...
Ligne prix avec Credit Carte Ligne prix 1 ... 100		•	•	LA102	LA102
Prix avec Credit Carte Ligne prix 1 ... 100		•	•	LA103	LA103
Nombre pièces vendues avec Credit Carte Ligne prix 1 ... 100		•	•	LA104	LA105
12 - DONNEES DIVERSES (Liste 7)	Note ¹			TABLE 7	
Format des données EVA-DTS : LA1*7*(n)**(104)*(105) n = voir colonne Notes				LA1*7*...	LA1*7*...
Vent. Manq. argent liquide	n = 1		•	LA104	LA105
Surpaiement	n = 2		•	LA104	LA105
Rechargement autre moyens (Total rechargements avec Hi ! programmateur, clés de rechargement, autre)	n = 3		•	LA104	LA105
Total ventes bonus 1-2 à jeton (S750 + S811)	n = 4		•	LA104	LA105
Ventes Argent liquide hors tableau	n = 5		•	LA104	LA105
Ventes Clé hors tableau	n = 6		•	LA104	LA105
Bonus U.G.1 (si User Groups = ON)	n = 7		•	LA104	LA105
Ventes grat. U.G.1 (si User Groups = ON)	n = 8		•	LA104	LA105
Bonus U.G.2 (si User Groups = ON)	n = 9		•	LA104	LA105
Ventes grat. U.G.2 (si User Groups = ON)	n = 10		•	LA104	LA105
Bonus U.G.3 (si User Groups = ON)	n = 11		•	LA104	LA105
Ventes grat. U.G.3 (si User Groups = ON)	n = 12		•	LA104	LA105

¹ Dans les tableaux est utilisé le terme "ligne prix", indépendamment du mode avec lequel le système fonctionne (prix sur le VMC ou Price holding).

DESCRIPTION	NOTES	DDCMP 6.0	DDCMP 6.0 PLUS	DONNEES PERIODE Rif. EVA-DTS	DONNEES HISTORIQUES Rif. EVA-DTS
Bonus U.G.4 (si User Groups = ON)	n = 13		•	LA104	LA105
Ventes grat. U.G.4 (si User Groups = ON)	n = 14		•	LA104	LA105
Bonus U.G.5 (si User Groups = ON)	n = 15		•	LA104	LA105
Ventes grat. U.G.5 (si User Groups = ON)	n = 16		•	LA104	LA105
Total rechargements argent liquide	n = 17		•	LA104	LA105
Cautions	n = 18		•	LA104	LA105
Total ventes bonus 1	n = 19		•	LA104	LA105
Total ventes bonus 2	n = 20		•	LA104	LA105
Total ventes avec fidélisation à points	n = 21		•	LA104	LA105
Total escomptes clé avec promotions	n = 22		•	LA104	LA105
Crédit chargé avec Hi! Programmeur	n = 23		•	LA104	LA105
Crédit chargé avec Clé de rechargement	n = 24		•	LA104	LA105
Crédit chargé avec débit sur salaire	n = 25		•	LA104	LA105
Crédit chargé avec Bonus 1 à crédit	n = 26		•	LA104	LA105
Crédit chargé avec Fidélisation à crédit	n = 27		•	LA104	LA105
Recette ventes manquées avec bonus	n = 28		•	LA104	LA105
Recette ventes manquées Fidélisation	n = 29		•	LA104	LA105
Escomptes (liés aux prix clé Niv. 1,2,3)	n = 30		•	LA104	LA104
Nombre ventes argent liquide hors tableau	n = 31		•	LA104	LA105
Nombre Ventes clé hors tableau	n = 32		•	LA104	LA105
Nombre ventes clé gratuite hors tableau	n = 33		•	LA104	LA105
Total ventes clé gratuite hors tableau	n = 34		•	LA104	LA105
Total Bonus 1 à crédit remis à zéro	n = 35		•	LA104	LA105
Total crédit chargé avec carte de crédit	n = 36		•	LA104	LA105
Nombre ventes VMC free vend hors tableau	n = 37		•	LA104	LA105
Nombre ventes VMC free vend Ligne Prix 1...100 LA1*7*(n)**(104)*(105)	n= 101 ...200		•	LA104	LA105-
Tableau de conversion LA1*(Liste n.)*(n)**(104) n = Ligne prix + 200 LA104= Nouveau numéro assigné à la ligne prix (recueillies uniquement si le tableau est activé)	n = 201 ...300		•	LA104	-
13 – LISTE PA : TOTAL VENTES	Note ¹				
Format des données EVA-DTS : PA2*(201)*(202)*...*(208) PA4*(401)*(402)*...*(404)				PA2*... PA4*...	PA2*... PA4*...
N. Total ventes "payées" sur le produit PA101 (ventes argent liquide, clé, avec escomptes, ventes à prix zéro, eWallet, Credit Card, bonus à jeton, happy hours). Ne comprennent pas les ventes avec clé gratuite+fidélisation		•	•	PA203	PA201
Valeur du vendu relative au point précédent		•	•	PA204	PA202
N. Total ventes "avec escompte" sur le produit PA101 (ventes clé, avec escomptes, ventes à prix zéro, bonus à jeton, happy hours). Ne comprennent pas les ventes avec clé gratuite+fidélisation		•	•	PA207	PA205
Valeur du vendu relative au point précédent		•	•	PA208	PA206
N. Total ventes faites avec clé gratuite, fidélisation, VMC free vend		•	•	PA403	PA401
Valeur du vendu avec clé gratuite, fidélisation, VMC free vend		•	•	PA404	PA402

¹ Dans les tableaux est utilisé le terme "ligne prix", indépendamment du mode avec lequel le système fonctionne (prix sur le VMC ou Price holding).

DESCRIPTION	NOTES	DDCMP 6.0	DDCMP 6.0 PLUS	DONNEES PERIODE Rif. EVA-DTS	DONNEES HISTORI-QUES Rif. EVA-DTS
14 – NOMS SELECTIONS	Note ¹				
Format des données EVA-DTS : PA1*(ligne prix)*(prix)*(103)				PA1*...	PA1*...
Noms Ligne Prix 1- 60 S1021= Caractères 1-4, S1022= Caractères 5-8, etc..		•	•	PA103	PA103
Noms Ligne Prix 61- 100 S1711= Caractères 1-4, S1712= Caractères 5-8, etc...			•	PA103	PA103
15 - LISTE ERREURS / ÉVÈNEMENTS					
Format des données EVA-DTS : EA2*(Rif) *(202) *(203) Réf. : Voir notes	Rif =			EA2*N...	EA2*N...
Numéro de ERR 1 (erreur de lecture clé - zone crédit altérée)	NE1	•	•	EA202	EA203
Numéro de ERR 2 (codes erronés)	NE2	•	•	EA202	EA203
Numéro de ERR 3 (pour futures utilisations)	NE3	•	•	EA202	EA203
Numéro de ERR 4 (pour futures utilisations)	NE4	•	•	EA202	EA202
Numéro de ERR 5 (pour futures utilisations)	NE5	•	•	EA202	EA203
Numéro de ERR 6 (code fonction clé erroné)	NE6	•	•	EA202	EA203
Numéro de ERR 7 (crédit clé supérieur au crédit maximum utilisable)	NE7	•	•	EA202	EA203
Numéro de ERR 8 (ventes non réussies)	NE8	•	•	EA202	EA203
Numéro de ERR 9 (erreur d'écriture clé)	NE9	•	•	EA202	EA203
Numéro de ERR 10 (erreur de communication)	NE10	•	•	EA202	EA203
Numéro de ERR 11 (crédit de clé de rechargement annulé)	NE11	•	•	EA202	EA203
Numéro de ERR 12 (écritures clés non vérifiées)	NE12	•	•	EA202	EA203
Numéro de ERR13 (clé appartenant à la black list)	NE13	•	•	EA202	EA203
Numéro de ERR 14 (rétablissements sone crédit des clés)	NE14	•	•	EA202	EA203
Numéro de ERR 15 (nombre de distributions de test)	NE15	•	•	EA202	EA203
Numéro de ERR 16 (clé à 1 crédit inséré dans un système à 3 crédits ou vice versa)	NE16	•	•	EA202	EA203
SA : nombre écritures clés	NSA	•	•	EA202	EA203
SB : nombre lectures clés	NSB	•	•	EA202	EA203
SC : nombre restauration alimentation	NSC	•	•	EA202	EA203
SD : nombre chutes alimentation	NSD	•	•	EA202	EA202
SE : Etat de programmation du système (uniquement utilisation N&W IS)	NSE	•	•	EA202 Bit plus hauts	EA203 Bit plus bas
SF : Dernière Erreur	NSF	•	•	EA202	EA203
16 - IDENTIFICATION DU SYSTEME					
Format des données EVA-DTS : ID1*(101)*(102)**(104)**(106) ID7*(701)*..., etc.					
Terminal					
Opérateur					
Saisie Numéro					
Numéro de série système de paiement		•	•	ID101	ID101
Modèle système de paiement (Platinum, Plus,)		•	•	ID102	ID102
Code client		•	•	ID104	ID104

Code lecteur	Nota ¹	.	.	ID106 Byte 0-5	ID106 Byte 0-5
--------------	-------------------	---	---	-------------------	-------------------

DESCRIPTION	NOTES	DDCMP 6.0	DDCMP 6.0 PLUS	DONNEES PERIODE Rif. EVA-DTS	DONNEES HISTORIQUES Rif. EVA-DTS
Code machine	Note ²	.	.	ID106 Byte 6-11	ID106 Byte 6-11
Machine Asset Number (code lecteur + code machine)		.	.	ID106	ID106
Numéro de série système de paiement		.	.	DA101	DA101
Model système de paiement		.	.	DA102	DA102
Version logiciel système de paiement		.	.	DA103	DA103
Numéro de série de Cashless 2 (Credit Card)		.	.	DB101	DB101
Model système de Cashless 2 (Credit Card)		.	.	DB102	DB102
Version logiciel de Cashless 2 (Credit Card)		.	.	DB103	DB103
Index système de paiement (fixé sur 1)		.	.	ID701	ID701
Catégorie système de paiement (fixé sur 21)		.	.	ID702	ID702
Code de fabricant système de paiement (fixé sur NIS)		.	.	ID703	ID703
Numéro de série système de paiement		.	.	ID704	ID704
Model système de paiement		.	.	ID705	ID705
Version logiciel système de paiement		.	.	ID706	ID706
Nombre saisies suivies de remise à zéro données finale		.	.	EA301	EA301
Date de saisie		.	.	EA302	EA302
Heure de saisie		.	.	EA303	EA303
Date de saisie précéd.		.	.	EA305	EA305
Heure de saisie précédent		.	.	EA306	EA306
Nombre total de saisies (avec ou sans remise à zéro données finale)		.	.	EA309	EA309
Nombre saisies suivies de remise à zéro données finale		.	.	EA310	EA310
Nombre de rétablissements alimentation		.	.	EA701	EA702

¹ Les chaînes alphanumériques de 4, 8, 12 ou plusieurs caractères sont divisées en groupes de 4 caractères convertis en "Long Int" (4 byte chaque groupe) et envoyées comme une donnée statistique normale, car le protocole ne prévoit pas la transmission dans des formats différents. Ex. : la chaîne ZIP12345" est divisée dans les deux "long int" "ZIP1" = 5A49503 Hex et "2345" = 32333435 Hex, qui sont ensuite envoyées comme "1514754997" et "842216501" en format ASCII.

² Les chaînes alphanumériques de 4, 8, 12 ou plusieurs caractères sont divisées en groupes de 4 caractères convertis en "Long Int" (4 byte chaque groupe) et envoyées comme une donnée statistique normale, car le protocole ne prévoit pas la transmission dans des formats différents.

Ex. : la chaîne ZIP12345" est divisée dans les deux "long int" "ZIP1" = 5A49503 Hex et "2345" = 32333435 Hex, qui sont ensuite envoyées comme "1514754997" et "842216501" en format ASCII.

10 LES FONCTIONS DU MENU EXTRA

Avec ce menu il est possible de gérer toutes les fonctions relatives à bonus, fidélisation, promotions, phases d'escompte (Happy Hours) et phases de hors service. Ces fonctions, associées à la date et à l'heure, ont besoin de l'horloge, dont la programmation occupe la première place du menu extra.

Important

Les fonctions du menu EXTRA ne peuvent être utilisés qu'avec des clés, balises et cartes de niveau d'escompte 0, 1, 2 et 3. Elles ne peuvent pas être appliquées à l'eWallet pour application Breasy.

10.1 HORLOGE

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / HORLOGE

10.1.1 Format de date

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / HORLOGE / FORMAT DE DATE

Permet le choix entre le format jour, mois, année (jj / mm / aa) et le format anglo-saxon mois, jour, année (mm / jj / aa).

10.1.2 Format d'heure

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / HORLOGE / FORMAT D'HEURE

Permet le choix entre le format 0-24 heures et le format 0-12 heures.

10.1.3 Heure avancée

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / HORLOGE / HEURE AVANCEE

Il permet de changer l'heure de façon automatique de solaire à légale et vice versa. Actuellement il fonctionne pour l'Europe et le Nord Amérique.

10.1.4 Paramètres

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / HORLOGE / PARAMETRES

Permet de configurer la date et l'heure.

10.2 BATTERY

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BATTERY

Le système est muni d'une batterie (typo **CR1025**) remplaçable qui sert pour mettre à jour l'horloge.

10.2.1 Test de Batterie

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BATTERY / BATTERY CHECK

Le paramètre test de batterie permet de choisir le mode de signalement sur le système :

- OFF : aucun test n'est effectué ;
- ON (WARNING) : exécute le test de la batterie et signale des éventuelles anomalies sans bloquer le système de paiement;
- ON (OUT OF ORDER) : exécute le test de la batterie, signale des éventuelles anomalies et bloque le système de paiement.

10.2.2 Mesure Batterie

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BATTERY / BATTERY CHECK / BATTERY

Pour gérer correctement le signalement de l'état de la batterie, trois niveaux de recharge ont été définis :

- [□□□] 3210 V de 2501 V
- [□|□] 2499 V de 2101 V à 2500 V
- [|||] 0010 V de 0000 V à 2100 V

10.2.3 Signalement d'alarme batterie

Dans les deux cas ON :

- si la mesure de la batterie est comprise entre 2101 V et 2500, un signalement est prévu avec 7 clignotements de la LED rouge et 1 clignotement de la LED verte. En se connectant avec le programmeur, après le menu langue, on peut voir apparaître ERREUR SYSTÈME / ERREUR BATTERIE / CHANGER BATTERIE / RÉINITIALISER LED ? En confirmant, le signalement par LED est désactivé.
- si la mesure de la batterie est comprise entre 0000 V et 2100, un signalement est prévu avec 7 clignotements de la LED rouge et 1 clignotement de la LED verte. En se connectant avec le programmeur, après le menu langue, on peut voir apparaître ERREUR SYSTÈME / ERREUR BATTERIE / BATTERIE DÉCHARGÉE / RÉINITIALISER LED ? En confirmant, le signalement par LED est désactivé.

Important

Une fois la batterie remplacée, le système présentera au démarrage un signalement vert / magenta alterné de la LED avant, à cause de la perte des paramètres date et heure. En se connectant avec le programmeur dans le menu HORLOGE / PARAMÈTRE configurer la date et l'heure correctes.

10.3 BONUS 1

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS 1

Les bonus sont du crédit ou des jetons accordés au possesseur d'une clé ZiP / MiZiP / Hi!. Sont disponibles différentes typologies de Bonus : Bonus 1 et Bonus 2-3 pouvant être accordés quotidiennement, hebdomadairement ou mensuellement. Il est en outre possible de n'activer que certaines clés, par exemple il est possible d'activer la concession du bonus uniquement pour les "clés 0" et les "clés 3", en excluant les clés 1 et 2. Le Bonus 1 peut être concédé comme crédit ou comme jeton (sélection avec escompte).

10.3.1 Activation du Bonus 1

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / UTILISATION

- DESACTIVE : le système ne gère pas le BONUS 1.
- SEULEMENT VENTE : le système peut utiliser pour la vente des bonus chargés dans la clé d'autres Hi!, mais ne peut pas charger dans la clé de nouveaux bonus.
- RECHAR. ET VENTE : le système Hi! peut charger dans la clé les bonus et les utiliser ; il peut également utiliser des bonus chargés dans la clé par un autre système Hi! Platinum.

10.3.2 Type Bonus

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / TYPE BONUS

- CREDIT : le système Hi! concède des bonus de type crédit.
- CREDIT NO EXPR.. : le système Hi! accorde des bonus de type crédit.
- JETON : le système Hi! concède des bonus de type jeton.

10.3.3 Période

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / UTILISATION

Définit la période de concession et/ou utilisation du bonus.

- JOURNEE : le système Hi! concède les bonus tous les jours.
- HEBDOMADAIRE : le système Hi! concède les bonus hebdomadairement.
- MENSUEL : le système Hi! concède les bonus mensuellement.

Important

La période journalière commence à 00h00 et se termine à 24h00 de la même journée. La période hebdomadaire commence le lundi et se termine le dimanche et la période mensuelle commence le premier jour du mois et se termine le dernier jour du même mois. Par conséquent si un extra est concédé, celui-ci déchoit avec la fin de ces périodes. Par exemple, un bonus hebdomadaire, si la date de départ du service était le mercredi, l'expiration sera le dimanche suivant et non pas 7 jours après. Avec le lundi reprendra la concession du nouveau bonus et ainsi de suite.

10.3.3.1 BONUS 1 A CREDIT

Le Bonus 1 de type crédit fournit un montant analogue au crédit présent dans la clé. le comportement du bonus comme crédit est différent selon le type de clé utilisée (Zip / MiZip / Hi!).

- CLES ZIP : le bonus non utilisé dans les délais prévus (jour, semaine, mois) reste mémorisé dans la clé (et n'est pas annulé).
- CLES MiZip / Hi!: le bonus non utilisé dans les délais prévus (jour, semaine, mois) est annulé.
- Les valeurs des crédits chargés et les crédits annulés sont mémorisés dans les statistiques de la Liste 7 EVA-DTS (vedere Cap. 9.4).

Important

L'annulation du bonus à crédit non utilisé dans le délai prévu implique des différences de comportement entre la clé Zip, MiZip et Hi! Ces différences sont indiquées dans le tableau suivant :

Indication de l'écran du distributeur automatique en fonction des différents types de systèmes de paiement				
Type de clé	Hi! Platinum	MiZip Plus	MiZip Basic	Zip
Zip ⁷	Indique le crédit présent dans la clé additionné au bonus ⁸	Indique le crédit présent dans la clé additionné au bonus ¹⁰	Indique le crédit présent dans la clé additionné au bonus	Indique le crédit présent dans la clé additionné au bonus
MiZip e Hi!	Si Bonus 1= DESACTIVE : Indique le crédit présent dans la clé. Si Bonus 1=VENTE ou RECHAR. ET VENTE : Indique le crédit présent dans la clé additionné au bonus	Si Bonus 1= DESACTIVE : Indique le crédit présent dans la clé. Si Bonus 1=VENTE ou RECHAR. ET VENTE : Indique le crédit présent dans la clé additionné au bonus	Indique le crédit présent dans la clé. (le crédit concédé comme bonus ne peut pas être utilisé)	-----

10.3.3.2 BONUS 1 A CREDIT SANS ECHEANCE

Le Bonus 1 de type "crédit non expir.." donne un montant qui est additionné au crédit présent dans la clé.

Important

Le comportement du bonus concédé comme crédit est le même selon le type de clé utilisée (Zip / MiZip / Hi!).

- **CLÉS ZIP** : le bonus non utilisé dans les délais prévus (jour, semaine, mois) reste mémorisé dans la clé (et n'est pas annulé).
- **CLÉS MIZIP / Hi!** : le bonus non utilisé dans les délais prévus (jour, semaine, mois) reste mémorisé dans la clé (et n'est pas annulé).
- Les valeurs des crédits chargées et les crédits annulés sont mémorisés dans les statistiques de la Liste 7 EVA-DTS (vedere Cap. 9.4).

Tandis que pour les clés ZIP les modalités "crédit non expir." et "crédit" sont identiques, étant donné que le crédit relatif au bonus 1 va s'additionner au crédit de la clé, pour les clés MiZip et Hi! la situation change selon les deux cas. En fait, si on choisit l'option "CREDIT", le crédit relatif au bonus 1 est sauvegardé dans une aire différente de celle du crédit et, donc, à son expiration peut être annulé; au contraire, se si on choisit l'option "CREDIT NO EXPIR.", le crédit du bonus 1 est additionné au crédit de la clé et il ne peut plus être annulé à son expiration (comportement similaire aux clés Zip).

Important

Programmant CREDIT NO SCAD. vous pouvez également utiliser le crédit de bonus 1 chargé sur les clés MiZip et Hi! (comme pour les clés Zip) même sur les systèmes MiZip Basic qui ne gèrent pas les EXTRA

10.3.3.3 BONUS 1 À JETON

Ce bonus rend disponible un certain nombre de sélections (jetons) avec un escompte, programmé sur ce même menu. L'escompte peut être de 0 (prix plein) à 100% (consommation gratuite).

⁷ Le bonus peut également être chargé par un système Zip

⁸ Avec "crédit présent dans la clé" on entend le montant inséré avec des monnaies et des billets

Le nombre maximum de jetons concédés est de 7 pour chaque période (jour, semaine ou mois).

- Les Bonus à jeton non utilisés dans les délais prévus (jour, semaine, mois) sont annulés.
- Les valeurs correspondant aux distributions effectuées sont mémorisées dans les statistiques des Listes 6 et 7 EVA-DTS (vedere Cap. 9.4).

Important

Il est important de souligner la différence entre le bonus 1 à jeton et le bonus 2 à jeton (décrit ci-dessous). Le bonus 1 permet de distribuer toute sélection disponible dans le distributeur automatique. Dans le Bonus 2, par contre, il est possible de choisir d'activer ou de désactiver toute sélection.

Dans le Bonus 1 à jeton il n'y pas de différences de comportement entre clé ZiP, MiZiP e Hi!.

10.3.4 Clés activées

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / CLE 0 (1, 2, 3)

- CLE 0 ON / OFF : permet d'activer ou désactiver le bonus 1 sur les clés de niveau 0.
- CLE 1, 2, 3 : ON / OFF : permet d'activer ou de désactiver les bonus sur les clés niveau 1, 2, 3. Le comportement est différent par rapport au paramètre "CLE 0 ON / OFF", selon la programmation des mêmes paramètres dans le menu "PRIX".
 - a) Si dans le menu prix ces paramètres sont "ON", ils peuvent ici être programmés sur ON ou OFF.
 - b) Si dans le menu les prix sont "OFF", il est ici impossible de les changer (ils restent sur OFF).
 - c) Si dans le menu des prix sont programmés " →CLE 0", il est ici impossible de les changer et la clé se comporte comme la CLE 0.

10.3.5 Montant du Bonus

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / CLE 0 (1, 2, 3)

Si les clés sont activées (paramètre précédent sur ON), il est possible d'entrer dans le menu suivant.

Dans le cas de "Type bonus = Crédit", nous trouvons :

- CLE 0,1,2,3 / CREDIT : permet de définir, pour chaque type de clé, le montant du crédit à assigner comme bonus.

Dans le cas de "Type bonus = JETON", nous trouvons :

- CLE 0,1,2,3 / NOMBRE JETONS : permet de définir le nombre de jetons à concéder comme bonus (max 7).
- ESCOMPTE : permet de définir le pourcentage d'escompte à assigner aux jetons (100% correspond à vente gratuite). On programme une seule valeur qui est appliquée à toutes les sélections.

10.3.6 Comment programmer le Bonus 1 a crédit

1. Entrer dans le menu : HORLOGE (PROGRAMMATION / EXTRA / HORLOGE) et programmer correctement la date et l'heure.
2. Entrer dans le menu : BONUS (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS) et sélectionner "BONUS 1".
3. Entrer dans le menu : UTILISATION (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / UTILISATION) et sélectionner "RECHAR. ET VENTE " (dans l'hypothèse de vouloir concéder et utiliser le bonus).
4. Entrer dans le menu : TYPE BONUS (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / TYPE BONUS) et sélectionner "CREDIT".
5. Entrer dans le menu : PERIODE (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / PERIODE) et sélectionner la période souhaitée (ex. JOURNEE).
6. Entrer dans le menu : CLE 0 (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / CLE 0) et mettre sur ON-OFF selon si l'on souhaite concéder ou non le bonus sur ces clés (ex. ON).
7. Entrer dans le menu : CLE 0 / CREDIT et programmer le crédit à concéder à ce type de clé.
8. Entrer dans le menu : CLE 1, 2, 3 et répéter les phases 6 et 7.

Important

En ce qui concerne la phase 8, ne pas oublier ce qui est reporté au par 5.3.5 la possibilité de programmer le paramètre "CLÉS 1... 2 .. 3" ON ou OFF est liée à ce qui est programmé dans le menu PROGRAMMATION / PRIX.

- Si dans le menu PRIX ces paramètres sont “ON”, il est ici possible de les programmer sur ON ou OFF.
- Si dans le menu PRIX ils sont sur “OFF”, il est ici impossible de changer (ils restent sur OFF).
- Si dans le menu PRIX sont programmés “ →CLE 0”, il est ici impossible de les changer et la clé se comporte comme la CLE 0.

10.3.7 Comment on programme le Bonus 1 à crédit non expir.

1. Entrer dans le menu : HORLOGE (PROGRAMMATION / EXTRA / HORLOGE) et programmer correctement la date et l'heure.
2. Entrer dans le menu : BONUS (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS) et sélectionner “BONUS 1”.
3. Entrer dans le menu : UTILISATION (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / UTILISATION) et sélectionner “RECHAR. ET VENTE ” (dans l'hypothèse de vouloir concéder et utiliser le bonus).
4. Entrer dans le menu : TYPE BONUS (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / TYPE DE BONUS) et sélectionner “.CRÉDIT”.
5. Entrer dans le menu : PÉRIODE (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / PÉRIODE) et sélectionner la période souhaitée (ex. JOURNALIÈRE).
6. Entrer dans le menu : CLÉ 0 (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / CLÉ 0) et mettre sur ON-OFF selon que l'on souhaite concéder ou non le bonus sur ces clés (ex. ON).
7. Entrer dans le menu : CLÉ 0 / CRÉDIT et programmer le crédit à concéder à ce type de clé
8. Entrer dans le menu : CLE 1, 2, 3 et répéter les phases 6 et 7.

Important

En ce qui concerne la phase 8, ne pas oublier ce qui est reporté au par. 5.3.5 la possibilité de programmer le paramètre “CLÉS 1... 2 .. 3” ON ou OFF est liée à ce qui est programmé dans le menu PROGRAMMATION / PRIX.

- Si dans le menu PRIX ces paramètres sont “ON”, il est ici possible de les programmer sur ON ou OFF.
- Si dans le menu PRIX ils sont sur “OFF”, il est ici impossible de changer (ils restent sur OFF).
- Si dans le menu PRIX sont programmés “ →CLE 0”, il est ici impossible de les changer et la clé se comporte comme la CLE 0.

10.3.8 Comment programmer le Bonus 1 à jeton

1. Entrer dans le menu : HORLOGE (PROGRAMMATION/ EXTRA / HORLOGE) et programmer correctement la date et l'heure.
2. Entrer dans le menu : BONUS (PROGRAMMATION/ EXTRA / BONUS) et sélectionner “BONUS_1”.
3. Entrer dans le menu : UTILISATION (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / UTILISATION) et sélectionner “RECHAR. ET VENTE ” (dans l'hypothèse de vouloir concéder et utiliser le bonus).
4. Entrer dans le menu : TYPE BONUS (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / TYPE BONUS) et sélectionner “JETON”.
5. Entrer dans le menu : PERIODE (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / PERIODE) et sélectionner la période souhaitée (ex. JOURNEE).
6. Entrer dans le menu : CLE 0 (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS1 / CLE 0) et mettre sur ON-OFF selon si l'on souhaite concéder ou non le bonus sur ces clés (ex. ON).
7. Entrer dans le menu : CLE 0 / NOMBRE JETONS et programmer le nombre de jetons à concéder à ce type de clé.
8. Entrer dans le menu : CLE 0 / ESCOMPTE et programmer l'escompter à assigner aux jetons.
9. Entrer dans le menu : CLE 1, 2, 3 et répéter les phases 6, 7 et 8.

Important

En ce qui concerne la phase 9, ne pas oublier ce qui est reporté au par. 8.3.5 : la possibilité de programmer le paramètre “CLES 1 .. 2 .. 3” ON ou OFF est liée à ce qui est programmé dans le menu PROGRAMMATION / PRIX.

- Si dans le menu PRIX ces paramètres sont “ON”, il est ici possible de les programmer sur ON ou OFF.
- Si dans le menu PRIX ils sont sur “OFF”, il est ici impossible de changer (ils restent sur OFF).
- Si dans le menu PRIX sont programmés “ →CLE 0”, ici ils restent ainsi et la clé se comporte comme la CLE 0.

10.4 BONUS 2

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS 2-3

Le Bonus 2 ne peut être concédé que comme jeton, pour un maximum de 127 jetons (journaliers, hebdomadaires ou mensuels).

Le Bonus 2 aussi ne peut être activé que pour certaines catégories de clés (Clés Niveau 0, 1, 2, 3) mais, contrairement au Bonus 1, il permet de choisir les sélections qui peuvent être distribuées en utilisant les jetons et l'escompte pourcentage à assigner aux jetons pour chaque sélection. Dans ce paragraphe sera analysé le fonctionnement du Bonus 2, en le séparant du Bonus 3 auquel il est raccordé.

10.4.1 Activation du Bonus 2

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS 2-3 / UTILISATION

- DESACTIVE : le système Hi! ne gère pas le BONUS 2-3.
- SEULEMENT VENTE : le système Hi! peut utiliser pour la vente des bonus chargés dans la clé d'autres Hi! Platinum, mais ne peut pas charger dans la clé de nouveaux bonus.
- RECHAR. ET VENTE : le système Hi! peut charger dans la clé les bonus et les utiliser ; il peut également utiliser des bonus chargés dans la clé par un autre système Hi! Platinum.

10.4.2 Bonus 3

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS 2-3 / BONUS 3

- BONUS 3 ON – OFF : Laisser sur OFF (le bonus 3 est désactivé car nous voulons décrire le bonus 2, en le séparant du bonus 3).

10.4.3 Période

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS 2-3 / PERIODE

Définit la période de concession et/ou utilisation du bonus.

- JOURNEE : le système Hi! concède les bonus tous les jours.
- HEBDOMADAIRE : le système Hi! concède les bonus hebdomadairement.
- MENSUEL : le système Hi! concède les bonus mensuellement.

Important

La période journalière commence à 00h00 et se termine à 24h00 de la même journée. La période hebdomadaire commence le lundi et se termine le dimanche et la période mensuelle commence le premier jour du mois et se termine le dernier jour du même mois. Par conséquent si un extra est concédé, celui-ci déchoit avec la fin de ces périodes. Par exemple, un bonus hebdomadaire, si la date de départ du service était le mercredi, l'expiration sera le dimanche suivant et non pas 7 jours après. Avec le lundi reprendra la concession du nouveau bonus et ainsi de suite.

10.4.4 Clés activées

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS2-3 / CLÉS ACTIVÉS

- CLE 0 ON / OFF : permet d'activer ou désactiver le bonus 2 sur les clés de niveau 0
- CLE 1, 2, 3 : ON / OFF : permet d'activer ou de désactiver le bonus 2 sur les clés niveau 1, 2, 3. Le comportement est différent par rapport au paramètre "CLE 0 ON / OFF", selon la programmation des mêmes paramètres dans le menu "PRIX".
 - Si dans le menu prix ces paramètres sont "ON", il est ici possible de les programmer sur ON ou OFF.
 - Si dans le menu prix ils sont sur "OFF", il est ici impossible de changer (ils restent sur OFF)
 - Si dans le menu prix sont programmés " →CLE 0", ici ils restent ainsi et la clé se comporte comme la CLE 0.

10.4.5 Montant du bonus

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS2-3 / CLEF 0 (1, 2, 3)

Si les clés sont activées (paramètre précédent sur ON), il est possible d'entrer dans le menu suivant.

- CLE 0,1,2,3 / NOMBRE JETONS : permet de définir le nombre de jetons à assigner comme bonus (max 127).

10.4.6 Sélect. activées

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS2-3 / SELECT. ACTIVÉS / LIGNE PRIX 1... 100

- LIGNE PRIX 1 ...100 ON – OFF : si programmée sur zéro, la sélection ne peut être distribuée avec le bonus 2 (è OFF). Vice versa, une valeur différente de zéro définit l'escompte pourcentage à appliquer pour cette sélection (100% correspond à vente gratuite).

10.4.7 Comment programmer le Bonus 2

1. Entrer dans le menu : HORLOGE (PROGRAMMATION/ EXTRA / HORLOGE) et programmer correctement la date et l'heure.
2. Entrer dans le menu : BONUS (PROGRAMMATION/ EXTRA / BONUS) et sélectionner "BONUS 2-3".
3. Entrer dans le menu : UTILISATION (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS 2-3 / UTILISATION) et sélectionner "RECHAR. ET VENTE " (dans l'hypothèse de pouvoir concéder et utiliser le bonus).
4. Entrer dans le menu : BONUS 3 (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS 2-3 / BONUS 3) et programmer sur OFF.
5. Entrer dans le menu : PERIODE (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS 2-3 / PERIODE) et sélectionner la période souhaitée (ex. JOURNEE).
6. Entrer dans le menu : CLE 0 (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS 2-3 / CLES ACTIVEES / CLE 0) et mettre sur ON-OFF selon si l'on souhaite concéder ou non le bonus sur ces clés (ex. ON).
7. Répéter la phase 6 pour les CLES 1, 2, 3.
8. Entrer dans le menu : SELECT. ACTIVEES / LIGNE PRIX 1...100 (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS BONUS 2-3 / SELECT. ACTIVEES) et programmer zéro si l'on entend ne pas activer le bonus sur cette ligne prix, ou programmer l'escompte pourcentage pour cette sélection (100% correspond à ventre gratuite). Effectuer l'opération pour toutes les lignes prix activées.

10.5 BONUS 3

Le Bonus 3 est une extension du bonus 2, qui permet de limiter quotidiennement les jetons de bonus utilisables pour chaque catégorie de produits. Soit dans le bonus 2 tous les jetons concédés peuvent être “consommés” sur toute sélection activée. Dans le Bonus 3, par contre, il y a une limite journalière de jetons utilisables, par catégorie de produits et par type de clé. Pour plus de clarté, une comparaison des différents types de bonus et la fonction de limitation des boissons servies est fournie ci-après.

PRESTATIONS	Fonctions			
	1 Limitation globale des distributions	2 BONUS 1	3 BONUS 2	4 BONUS 3
Où se trouve la fonction ?	Menu PRIX	Menu EXTRA	Menu EXTRA	Menu EXTRA
Possibilité de limiter le nombre de ventes pour chaque catégorie de produits et pour chaque type de clé (CLE 0, 1, 2, 3)	OUI	OUI, si la fonction est activée.	OUI, si la fonction est activée.	OUI, si la fonction est activée.
Période	Journée	Journée, Hebdomadaire, Mensuel	Journée, Hebdomadaire, Mensuel	Journée, Hebdomadaire Mensuel
N. maximum de jetons concédés	--	7	127	127
Possibilité de différencier le nombre de bonus par type de clé (CLÉ 0, 1, 2, 3)	--	OUI	OUI	OUI
Possibilité de choisir dans quelles lignes de prix concéder les Bonus	--	NON	OUI	OUI
Possibilité de définir le pourcentage d'escompte à assigner aux Bonus, pour chaque ligne de prix	--	NON L'escompte est globale, pour toutes les sélections	OUI	OUI
Possibilité de limiter les jetons de bonus utilisables pour chaque catégorie de produits	--	NON Tous les bonus concédés peuvent être consommés sur n'importe quelle sélection	NON Tous les bonus concédés peuvent être consommés sur une "sélection activée"	OUI L'utilisation des bonus concédés est quotidien-nement limitée par catégorie de produits ⁹
Note	Peut coexister avec toutes les autres fonctions	Peut coexister avec toutes les autres fonctions	Peut coexister avec toutes les autres fonctions	Il est alternatif au Bonus 2 et peut coexister avec toutes les autres fonctions

La programmation du bonus 3 est en partie commune avec le bonus 2 et donc pour cette partie se reporter au Par. 10.4. Ci-dessous par contre nous décrivons les nouveaux paramètres.

Important

Le Bonus 3 ne fonctionne qu'avec les clés MiZiP et Hi!. Si sont utilisées des clés ZiP, la limitation du bonus par catégorie ne fonctionne pas.

10.5.1 Activation du Bonus 3

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS 2-3 / BONUS 3

⁹ La fonction 4 est indépendante de la fonction 1. Il est donc possible d'avoir : uniquement la fonction 1, 1+4, uniquement 4. Les deux fonctions ont en commun le tableau qui définit la catégorie des différentes sélections (menu PROGRAMMATION / PRIX / CATEGORIE). Toutefois la limitation globale des distributions prévaut sur la limitation des jetons utilisables (Bonus 3).

- Bonus 3 ON – OFF : il permet d'activer et de désactiver le bonus 3 (le programmer sur ON).

10.5.2 Limites pour catégorie

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS2-3 / CLES ACTIVEES / CLES 0...3

Une fois mis sur ON le paramètre du point précédent, du sous-menu CLES ACTIVEES, les paramètres pour la programmation des limites par catégorie deviennent visibles.

- CLE 0 ON – OFF : permet d'activer ou de désactiver les bonus concédés pour les clés de niveau 0 (le paramètre est le même que celui du bonus 2) .
- CLE 1, 2, 3 ON – OFF : permet d'activer ou de désactiver les bonus concédés pour les clés de niveau 1, 2, 3 (le paramètre est le même que celui du bonus 2). Le comportement est différent par rapport au paramètre "CLE 0 ON / OFF", selon la programmation des mêmes paramètres dans le menu "PRIX".
 - a) Si dans le menu prix ces paramètres sont "ON", ils peuvent ici être programmés sur ON ou OFF.
 - b) Si dans le menu prix ils sont sur "OFF", il est ici impossible de les changer (ils restent sur OFF).
 - c) Si dans le menu des prix sont programmés " →CLE 0", il est ici impossible de les changer et la clé se comporte comme la CLE 0.
- CATEGORIE / LIMITES ON-OFF : permet d'activer ou de désactiver la limitation des bonus concédés par catégorie. On y accède uniquement si les paramètres précédents (CLES 0, 1, 2, 3) sont sur ON.
- CATÉGORIE A.... H : permet d'assigner à chaque catégorie (A... H) un nombre maximum de jetons utilisables, dit limite (0-15, où 0= ne pouvant être distribué et 15= aucune limite). Cette assignation s'effectue pour chaque type de clé (0, 1, 2, 3).

Il est aussi possible de programmer des situations mixtes. Nous pouvons, par exemple, mettre le paramètre CATEGORIE / LIMITES sur ON pour les "CLE 0" et "CLE 1" et le laisser sur OFF pour la "CLE 2" et "CLE 3" . Dans ce cas, pour ces deux derniers types de clés (2 et 3) la limitation des bonus utilisables est désactivée (aucune limite).

Important

Au cas où serait également activée la limitation globale des produits achetables, sur le menu prix, celle-ci représente le plafond maximal. Une fois celui-ci atteint les distributions pour cette catégorie de produits cessent.

10.6 BONUS HOURS

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS HOURS

Ce menu permet d'établir les tranches horaires dans lesquelles il est possible d'utiliser les Bonus 1 et Bonus 2/3 et ou le crédit relatif au Bonus 1.

En particulier, à l'intérieur de ces tranches

il est possible de distribuer :

- jetons de bonus 1 et bonus 2/3 (pour clés ZiP, MiZiP et Hi!);
- crédit de bonus 1 (pour clés ZiP, MiZiP et Hi!).

il est possible de limiter l'utilisation :

- jeton de bonus 1 et bonus 2/3 (pour clés ZiP, MiZiP et Hi!);
- crédit de bonus 1 (seulement pour les clés MiZiP et Hi! en modalité "CREDIT").

Nota

Puisque dans le cas de "bonus 1 à crédit" le crédit du bonus est additionné au crédit de la clé, il n'est possible de limiter l'utilisation que à l'intérieur de certaines tranches (cela vaut pour les clés ZiP et pour les clés MiZiP et Hi! si en modalité "CREDIT NO EXPIR".

En programmant le paramètre BONUS HOURS = ON il faut fixer les tranches dans lesquelles on gère les bonus; en le programmant sur OFF les bonus sont gérés indépendamment des tranches horaires.

Le système permet de Programmer jusqu'à trois tranche journalières et pour chaque tranche de fixer l'horaire de début et de fin.

Important

Si Bonus Hours est ON et on ne programme aucune tranche, le système ne permettra pas d'accorder et/ou d'utiliser de bonus.

10.6.1 Activation des Bonus Hours

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS HOURS

- BONUS HOURS ON / OFF : il permet d'activer ou de désactiver toutes les Bonus Hours.

10.6.2 Activation des tranches individuelles de Bonus Hours 1,2,3

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS HOURS

- OFF : désactive la tranche horaire;
- BONUS 1 : active la gestion du Bonus 1 à l'intérieur de la tranche horaire;
- BONUS 2 : Il active la gestion du Bonus 2 à l'intérieur de la tranche horaire;
- BONUS1 + BONUS2 : Il active la gestion du Bonus 1 et du Bonus 2 à l'intérieur de la tranche horaire;

10.6.3 Début / Fin

Menu : programmation / EXTRA / BONUS / BONUS HOURS / BONUS HOUR 1,2,3 / DEBUT - FIN

- Il permet de programmer l'heure de début et de fin de la tranche horaire.

10.6.4 Comment on programme les Bonus Hours

1. Entrer dans le menu HORLOGE (PROGRAMMATION / EXTRA / HORLOGE) et programmer correctement la date et l'heure.
2. Entrer dans le menu : BONUS HOURS (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS HOURS) et programmer ON.
3. Entrer dans le menu : BONUS HOURS 1 (PROGRAMMATION / EXTRA / BONUS / BONUS HOURS / BONUS HOUR 1,2,3) et Programmer la modalité souhaitée ("OFF", "BONUS 1", "BONUS 2" ou "BONUS1 + BONUS2").
4. Entrer dans le menu : DEBUT .. FIN (programmation / EXTRA / BONUS / BONUS HOURS / BONUS HOUR 1 / DEBUT - FIN) et Programmer les horaires de début et de fin.
5. Répéter les phases 3, 4 pour programmer les 2 autres phases, si nécessaire. En cas contraire les laisser désactivées.

Important

Les horaires de programmation des 3 Bonus Hours ne peuvent pas se superposer.

10.7 FIDÉLISATION

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / FIDÉLISATION

La Fidélisation consiste en un crédit, ou une quantité de points, qui sont concédés suite à une sélection distribuée avec l'utilisation de la clé ZiP, MiZiP et Hi!.

10.7.1 Activation de la Fidélisation

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / FIDELISATION

- OFF : la fidélisation est désactivée.
- ON : la fidélisation est activée (à crédit ou à points).
- EXPIRATION : la fidélisation est activée avec expiration (uniquement à points).

10.7.2 Fidélisation à crédit

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / FIDELISATION ON / TYPE FIDELISAT. / CREDIT

La Fidélisation à crédit prévoit que, après une sélection, un crédit soit additionné au crédit déjà présent dans la clé. Ce "crédit de prime" est programmé sélection après sélection à l'intérieur du même menu.

Après avoir sélectionné le menu : TYPE FIDÉLISAT./CRÉDIT, nous trouvons :

- CREDIT AFFECTE PAR SELECTION / LIGNE PRIX 1...100 : ce menu permet d'associer le « Crédit de prime » à chaque ligne de prix. (Si le système est programmé en mode « ligne prix », la « sélection » sera affichée à la place de la « Ligne de prix »).

Le crédit utilisé, additionné au crédit présent sur la clé, peut être utilisé sur n'importe quel système Hi! Platinum, MiZiP Plus, MiZiP Basic et ZiP.

10.7.3 Comment programmer la fidélisation à crédit

- 1 Entrer dans le menu : FIDELISATION (PROGRAMMATION / EXTRA / FIDELISATION) et programmer "FIDELISATION ON".
- 2 Entrer dans le menu : TYPE FIDELISAT. (PROGRAMMATION / EXTRA / FIDELISATION / TYPE FIDELISAT.) et programmer "CREDIT".
- 3 Entrer dans le menu "CREDIT AFFECTE PAR SELECTION", et programmer le crédit à concéder pour chaque ligne prix.

10.7.4 Fidélisation à points

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / FIDELISATION ON/ TYPE FIDELISAT. / POINTS

La fidélisation à points prévoit que des points soient concédés après une consommation. Ces points sont mémorisés dans la clé et sont gérés séparément par le crédit présent sur la clé . Lorsqu'un nombre de points équivalent au prix de la consommation exprimé en points a été accumulé, celle-ci sera distribuée gratuitement.

Après avoir sélectionné le menu "TYPE FIDELISAT. / POINTS", nous trouvons :

- POINTS AFFECTES PAR SELECTION / LIGNE PRIX 1... 100 : ce menu permet d'associer à chaque ligne prix , le nombre de points à concéder comme prime. (Si le système est programmé en price holding, au lieu de "ligne prix" sera indiqué "sélection").
- PRIX EN POINT PAR SELECTION / LIGNE PRIX 1...100 : ce menu permet d'associer à chaque ligne prix, le nombre de points à accumuler pour obtenir la distribution du produit. (Si le système est programmé en price holding, au lieu de "ligne prix" sera indiqué "sélection").

10.7.5 Comment programmer la fidélisation à points

1. Entrer dans le menu : FIDELISATION (PROGRAMMATION / EXTRA / FIDELISATION) et programmer "FIDELISATION ON".
2. Entrer dans le menu : TYPE FIDELISAT. (PROGRAMMATION / EXTRA / FIDELISATION / TYPE FIDELISAT.) et programmer "POINTS".
3. Entrer dans le menu "POINTS AFFECTES PAR SELECTION" (PROGRAMMATION / EXTRA / FIDELISATION / POINTS AFFECTES PAR SELECTION) et programmer les points à concéder pour chaque ligne de prix.
4. Entrer dans le menu "PRIX EN POINT PAR SELECTION" (PROGRAMMATION / EXTRA / FIDELISATION / PRIX EN POINT PAR SELECTION) et programmer le nombre de points à accumuler pour obtenir la distribution du produit pour chaque ligne prix.

Important

Si dans le menu "PRIX EN POINT PAR SELECTION" une ligne prix est mise sur zéro, cette sélection ne sera jamais distribuée moyennant les points accumulés dans la clé.

Les points accumulés n'expirent pas et il n'existe pas de diversité de comportement entre les clés ZiP, MiZiP et Hi!.

10.7.6 Fidélisation à expiration

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / FIDELISATION EXPIRATION / TYPE FIDELISAT. / EXPIRATION

Lorsque cette option est sélectionnée, les points accumulés dans la clé sont remis à zéro après une période programmable, définie par le menu PERIODE :

- JOURNEE : le système Hi! efface les points tous les jours.
- HEBDOMADAIRE : le système Hi! efface les points hebdomadairement.
- MENSUEL : le système Hi! efface les points mensuellement.

L'option n'est disponible qu'avec "TYPE FIDELISAT. A POINTS" (il est impossible d'entrer dans le menu CREDIT) et ce qui est dit au paragraphe précédent pour cette modalité reste valable.

Important

Il existe une différence de comportement entre les clés ZiP, MiZiP et Hi!.

- **Clés MiZiP et Hi! : lors de l'expiration les points sont annulés**
- **Clés ZiP : les points n'ont pas d'expiration et peuvent également être chargés et/ou utilisés sur des systèmes ZiP.**

10.8 RECYCLAGE

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / RECYCLAGE

La fonction RECYCLAGE permet de récupérer le crédit dans une clé ou une carte.

L'utilisateur peut obtenir une prime en recyclant du PET ou de l'aluminium acheté préalablement avec une clé ou carte auprès d'un D.A.. après achat d'un produit qui prévoit un vide recyclable, un compteur mémorisé dans la clé ou carte est augmenté.

La clé comporte 4 compteurs pour gérer distinctement jusqu'à 4 types de vide recyclable (ex. bouteilles en plastique, canettes etc.).

Il suffira donc d'insérer la clé ou la carte dans le système de paiement installé dans le Compacteur, et d'insérer en second lieu le vide recyclable, de cette manière, dans le système de paiement, le compteur relatif au type de vide sera diminué, et dans la clé ou carte, le crédit de valeur attribué à ce type sera augmenté.

La fonction « Recyclage » est alternative à la « Fidélisation », dans les emplacements où le recyclage est utilisé, la fidélisation peut être utilisée et vice-versa.

Cette fonctionnalité peut être gérée avec les clefs ZiP comme avec les clés ou cartes MiZiP

10.8.1 Programmation du système MiZip Plus dans le Compacteur

Important

Le Compacteur n'est disponible qu'avec un système de paiement MiZip Plus (sans mémoire) avec le Micrologiciel dédié.

En utilisant le Programmeur et en entrant dans le menu « PROGRAMMATION / RECYCLAGE », on peut programmer les paramètres suivants :

- RECYCLAGE : désactivé / activé ;
- LIGNE A : 0,00...655,35 (configurer la valeur du vide type A en monnaie courante) ;
- LIGNE B : 0,00...655,35 (configurer la valeur du vide type B en monnaie courante) ;
- LIGNE C : 0,00...655,35 (configurer la valeur du vide type C en monnaie courante) ;
- LIGNE D : 0,00...655,35 (configurer la valeur du vide type D en monnaie courante).

Note

Les valeurs programmées doivent être compatibles avec les paramètres MAX CR. CHARGEABLES ET MAX CR. UTILISABLES. Ces configurations dans le menu PROGRAMMATEUR / AUTRES PARAMÈTRES sont conseillées :

- MAX CR. RECHARGEABLE : valeur programmée dans le système MiZip Plus installé dans le D.A. ;
- MAX CR. RECHARGEABLE : valeur programmée dans le système MiZip Plus installé dans le D.A..

En utilisant le programmeur connecté au MiZip Plus à l'intérieur du menu GESTION DE CLÉS / LECTEUR DE CLÉS MODIFICATION DE CRÉDIT, il est possible de voir les 4 compteurs présents dans la clé ou carte insérée.

En insérant dans le système installé dans le Compacteur une clé ou carte contenant les points de fidélisation au lieu des compteurs pour le recyclage, le système se retrouve dans l'erreur en faisant clignoter alternativement la LED rouge et verte et en affichant ÉVÉNEMENT 6 sur le programmeur.

10.8.2 Programmation du système Hi! monté dans le D.A.

En utilisant l'application Hi!Manager dans la fonction Hi! Programmer et en entrant dans le menu « PROGRAMMATION / EXTRA / RECYCLAGE », on peut programmer les paramètres suivants :

- *RECYCLAGE : OFF/ON* (puisque la fonctionnalité RECYCLAGE est alternative à la FIDÉLISATION, en programmant RECYCLAGE = ON en automatique le paramètre FIDÉLISATION = OFF est forcé, et vice-versa).

Si le système est programmée dans PRIX SUR VMC ou PRICE SYSTEM

- *LIGNE RECYCLAGE PAR SÉLECTION / LIGNE PRIX xx = 0* (vide non recyclable)
 - = 1 (vide recyclable type A)
 - = 2 (vide recyclable type B)
 - = 3 (vide recyclable type C)
 - = 4 (vide recyclable type D)

Si le système est programmé dans PRICE HOLDING ou PRICE HOLD. ÉCRAN

- *LIGNE RECYCLAGE PAR SÉLECTION / LIGNE PRIX xxx = 0* (vide non recyclable)
 - = 1 (vide recyclable type A)
 - = 2 (vide recyclable type B)
 - = 3 (vide recyclable type C)
 - = 4 (vide recyclable type D)

Le nombre de lignes prix dépend du nombre programmé dans le menu « PROGRAMMATION / PRIX VENTE / CONFIGURATION ».

En insérant une clé ou carte avec des points de fidélisation dans un système où le recyclage est activé, les points sont remis à zéro et sont programmés à zéro les 4 compteurs relatifs aux types de vide recyclable.

Il est conseillé d'activer dans le D.A. la fonction RENDU MONNAIE IMMÉDIAT pour éviter que la clé ou carte puisse être extraite sans la mise à jour du compteur relatif au vide recyclable.

10.9 PROMOTIONS

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / PROMOTIONS

Cette fonction permet de pratiquer un escompte si, avant une certaine période de temps, sont sélectionnés deux produits sur deux distributeurs automatiques différents.

10.9.1 Conditions nécessaires pour le fonctionnement des Promotions :

1. L'escompte n'est concédé qu'au moment où est sélectionné le deuxième produit.
2. L'escompte concédé est la somme des escomptes programmés pour les deux différentes sélections.
3. Les deux sélections doivent avoir lieu avant un délai de temps précis.
4. Les deux sélections doivent avoir lieu sur deux machines distinctes.

Ex.

Supposons de consommer un café, au prix de € 1,00, sur la machine "A" et d'avoir programmé sur la Hi! associée un escompte de 20% correspondant à € 0,20. Cet escompte est mémorisé sur la clé avec d'autres données telles que l'heure, les minutes et le type de machine (A ou B).

Supposons ensuite d'acheter un produit dans un distributeur de snack (machine B), au prix de € 2,00 et d'avoir programmé un escompte de 15% correspondant à € 0,30.

Le snack sera vendu à $€ 2,00 - (0,20 + 0,30) = € 1,50$.

Le résultat ne change pas si les deux sélections sont faites dans l'ordre inverse (d'abord snack, puis café).

10.9.2 Activation des promotions

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / PROMOTIONS

- PROMOTIONS ON / OFF : il permet d'activer ou de désactiver les promotions

10.9.3 Identifications de la machine

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / PROMOTIONS / ID MACHINE

- ID MACHINE : A / B : permet de diversifier les deux machines

10.9.4 Temps Maximum

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / PROMOTIONS / TEMP MAX

- TEMPS MAX : c'est le délai avant lequel les deux consommations doivent être effectuées pour avoir l'escompte (de 1 à 999 minutes, défaut = 30)

10.9.5 Escompte

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / PROMOTIONS / ESCOMPTE

- ESCOMPTE / LIGNE PRIX 1...100 : il permet de programmer l'escompte pourcentage à pratiquer pour chaque ligne prix. Si le Hi! est programmé en "price holding" (menu protocole), au lieu de "ligne prix", sera indiqué "sélection".

10.9.6 Comment programmer les Promotions

1. Entrer dans le menu : HORLOGE (PROGRAMMATION / EXTRA / HORLOGE) et programmer correctement la date et l'heure.
2. Entrer dans le menu : PROMOTIONS (PROGRAMMATION / EXTRA / PROMOTIONS) et activer les Promotions (PROMOTIONS = ON).
3. Assigner aux systèmes Hi! des deux distributeurs automatiques, un ID machine différent (menu : PROGRAMMATION / EXTRA / PROMOTIONS / ID MACHINE A ou B).
4. Programmer dans le menu : TEMPS MAX (PROGRAMMATION / EXTRA / PROMOTIONS / TEMPS MAX), le temps maximum (de 1 à 999 minutes) qui peut passer entre deux sélections.
5. Programmer dans le menu : ESCOMPTE (PROGRAMMATION / EXTRA / PROMOTIONS / ESCOMPTE), l'escompte à appliquer pour chaque sélection.

10.10 HAPPY HOURS

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / HAPPY HOURS

Cette fonction permet d'appliquer des escomptes aux sélections effectuées avec des clés ZiP, MiZiP et Hi!, à l'intérieur de spécifiques Phases horaires.

Important Les Happy Hours ne fonctionnent pas en cas de ventes en argent liquide.

10.10.1 Activation des Happy Hours

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / HAPPY HOURS

- HAPPY HOURS ON / OFF : il permet d'activer ou de désactiver toutes les Happy Hours.

10.10.2 Activation de chaque phase horaire de Happy Hours

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / HAPPY HOURS / HAPPY HOURS 1..3

- DISABLED : il permet de désactiver chaque phase horaire.
- GLOBAL DISCOUNT : il permet de programmer, à l'intérieur de la phase horaire, un escompte unique à appliquer à toutes les sélections.
- DISCOUNT PAR SELECTION : il permet de programmer à l'intérieur de la phase horaire un escompte sélection après sélection.

10.10.3 Escompte

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / HAPPY HOURS / HAPPY HOURS 1..3 / ESCOMPTE

- Il permet de programmer l'escompte pourcentage à appliquer à toutes les sélections ou à une seule sélection.

10.10.4 Début / Fin

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / HAPPY HOURS / HAPPY HOURS 1..3 / DÉBUT - FIN

- Il permet de programmer l'heure de début et de fin de la phase horaire.

10.10.5 Comment programmer les Happy Hours

1. Entrer dans le menu : HORLOGE (PROGRAMMATION / EXTRA / HORLOGE) et programmer correctement la date et l'heure.
2. Entrer dans le menu : HAPPY HOURS (PROGRAMMATION / EXTRA / HAPPY HOURS) et programmer sur ON.
3. Entrer dans le menu : HAPPY HOURS 1 (PROGRAMMATION / EXTRA / HAPPY HOURS / HAPPY HOURS 1) et programmer la modalité souhaitée ("ESCOMPTE GLOBAL" ou "ESCOMPTE PAR SELECTION")
4. Entrer dans le menu : ESCOMPTE (PROGRAMMATION / EXTRA / HAPPY HOURS / HAPPY HOURS 1 / ESCOMPTE) et programmer l'escompte souhaité. Si au point précédent a été programmé "ESCOMPTE GLOBAL", un seul choix est ici accessible. Vice versa, si au point précédent a été programmé "ESCOMPTE PAR SELECTION", on accède ici au menu où on configure l'escompte sélection après sélection.
5. Entrer dans le menu : DEBUT .. FIN (PROGRAMMATION / EXTRA / HAPPY HOURS / HAPPY HOURS 1 / DÉBUT FIN) et programmer les horaires de début et de fin.
6. Répéter les phases 3, 4, 5 pour programmer les 2 autres phases, si nécessaire. En cas contraire les laisser désactivées.

Important

- **Les horaires de programmation des 3 Happy Hours ne peuvent pas se superposer.**
- **Lorsque sont utilisées les happy hours il est possible d'activer les escomptes (CLE 1, 2, 3 programmées sur ON).**
- **Par exemple : si est activée la Phase 1 et si sont aussi activées "CLE 1.. 3", (une ou plusieurs programmées sur ON), aux clés de chaque Niveau, le prix le plus favorable entre escomptes et happy hours sera appliqué.**
- **Durant la période de désactivation des phases d'Escompte il est possible de distribuer les consommations avec Bonus**
- **Si plusieurs services "extra" sont activés, la priorité est : fidélisation, promotions, bonus 1, 2,3, Happy hours (vedere par.10.12).**

10.11 PHASES HORS SERVICE

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / PHASES HORS SERVICE

Ce menu permet de configurer jusqu'à 3 phases horaires à l'intérieur desquelles le système Hi! est désactivé (Hi! hors service) et les distributions sont bloquées. La communication avec la machine toutefois reste active, en évitant que la machine devient hors service. De cette manière, lorsque le Hi! se réactive, il n'y a pas de temps d'attente.

Important

Tous les périphériques de recharge connectés au système Hi! seront désactivés pendant les phases de hors service.

10.11.1 Activation des Phases hors service

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / PHASES HORS SERVICE

- PHASES HORS SERVICE ON / OFF : il permet d'activer ou de désactiver les phases hors service.

10.11.2 Activation de chaque Phase hors service

Menu : PROGRAMMATION / EXTRA / PHASES HORS SERVICE / PHASE 1 3

- PHASE 1 .. 3 , ON - OFF : il permet d'activer - désactiver chaque phase hors service
- DEBUT : il permet de programmer l'heure de début de la phase de hors service.
- FIN : il permet de programmer l'heure de fin de la phase de hors service.

10.11.3 Comment programmer les Phases hors service

1. Entrer dans le menu : HORLOGE (PROGRAMMATION/ EXTRA / HORLOGE) et programmer correctement la date et l'heure.
2. Entrer dans le menu : PHASES HORS SERVICE (PROGRAMMATION / EXTRA / PHASES HORS SERVICE) et programmer sur ON.
3. Entrer dans le menu : PHASE 1 (PROGRAMMATION / EXTRA / PHASES HORS SERVICE / PHASE 1) et programmer sur ON.
4. Entrer dans le menu : PHASE 1 / DEBUT et programmer l'heure de début de la phase.
5. Entrer dans le menu : PHASE 1 / FIN et programmer l'heure de fin de la phase.
6. Répéter les phases 3, 4, 5 pour programmer les 2 autres phases, si nécessaire. En cas contraire les laisser désactivées.

Important

Les horaires de programmation des phases de hors service ne peuvent pas se superposer.

10.12 PRIORITES DES DIFFERENTES FONCTIONS ET COMPATIBILITE AVEC MiZIP ET ZIP

10.12.1 Priorités

Si sont simultanément activées plusieurs fonctions du menu EXTRA, les montants des distributions seront déduits des clés avec les priorités suivantes :

- FIDÉLISATION
- PROMOTIONS
- BONUS 1, 2, 3 et HAPPY HOURS (tout d'abord est "consommé" le service qui a le prix le plus favorable)
- CREDIT

10.12.2 Compatibilité avec MiZIP

Les fonctions présentes dans le système Hi! sont compatibles avec les fonctions analogues présentes dans le système MiZIP Plus.

10.12.3 Compatibilité avec ZiP

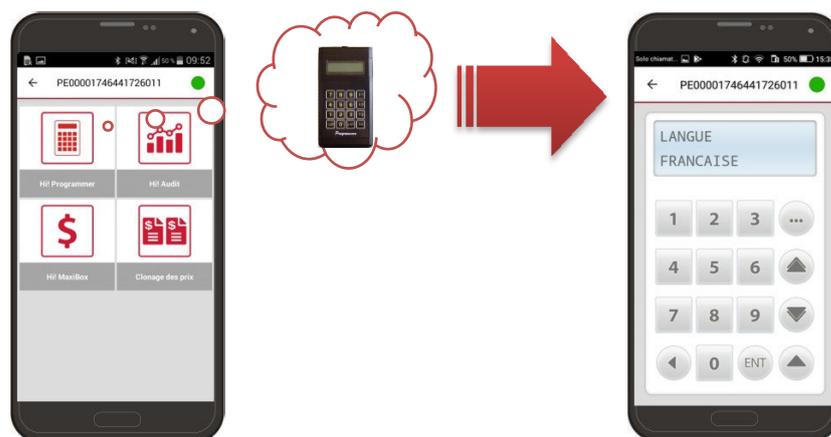
Les fonctions présentes dans le Hi! sont compatibles avec les analogues fonctions présentes dans le système ZiP, avec les exceptions suivantes :

- l'annulation du bonus 1 à crédit non consommé (voir Tab. 10.3.3.1)
- la fidélisation à expiration
- la limitation des distributions
- le bonus 3

Ces fonctions sont toutes liées aux clés MiZIP et Hi!, par conséquent sur les clés ZiP et sur le système de paiement ZiP, elles ne fonctionnent pas.

11 MENU PROGRAMMATION

En sélectionnant la fonction Hi! Programmer, il est possible d'accéder au menu de programmation du système.



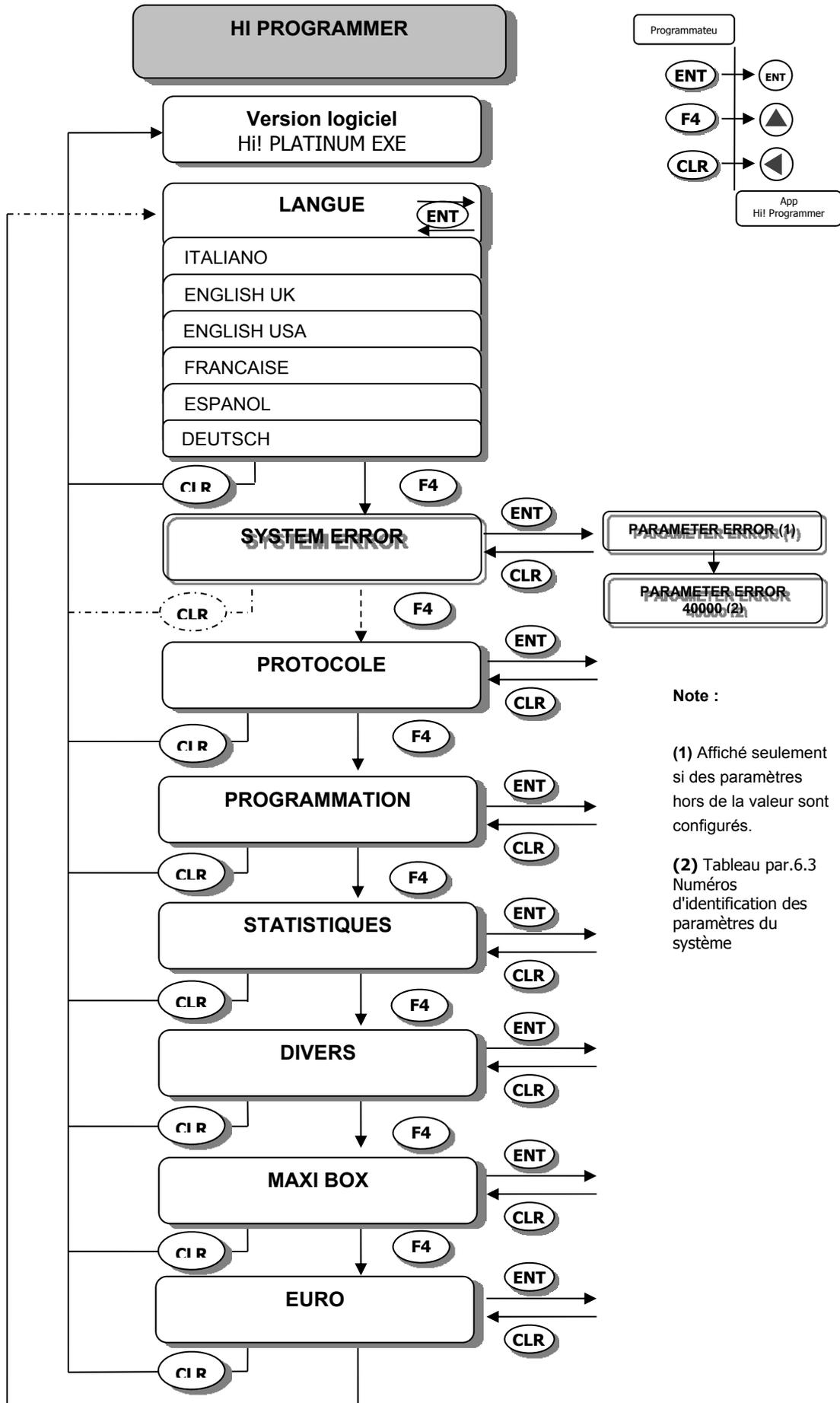
Hi! Programmer simule un clavier à 16 touches et un écran LCD ; la navigation dans les différents menus s'effectue avec les touches indiquées ci-dessous.

-  **RETOUR/ANNULATION,**
Permet de revenir en arrière dans le menu et/ou d'annuler un paramètre.
-  **ENTRÉE/CONFIRMATION,**
Permet d'entrer dans le menu et/ou de confirmer un paramètre.
-  **SUIVANT,**
Permet d'avancer dans le menu.
-  **RETOUR rapide,**
Permet de revenir rapidement en arrière en maintenant la touche enfoncée.
-  **SUIVANT rapide,**
Permet de d'avancer rapidement en maintenant la touche enfoncée.
-  **...**
Permet d'insérer des espaces et des caractères spéciaux . , : # _ -

Règles générales pour une programmation correcte :

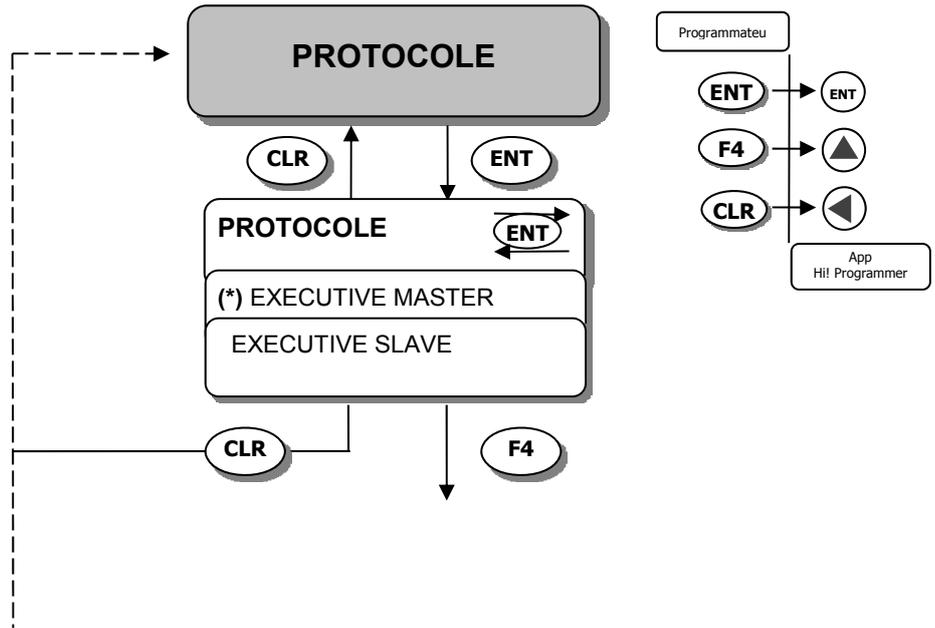
- En cas de connexion après avoir éteint la machine, le voyant présent sur le lecteur Hi! clignotera en rouge-vert et le système ne fonctionnera pas tant que la fonction Hi! Programmer ne sera pas reconnectée avec programmation de n'importe quel paramètre.
- La fonction Hi! Programmer ne fonctionne pas si une clé est insérée dans le lecteur Hi!
- Lors de la connexion de la fonction Hi! Programmer, l'éventuel crédit présent dans la machine sera remis à zéro (le crédit est enregistré sous la rubrique « surpaiement »).

11.1 MENU PRINCIPALES

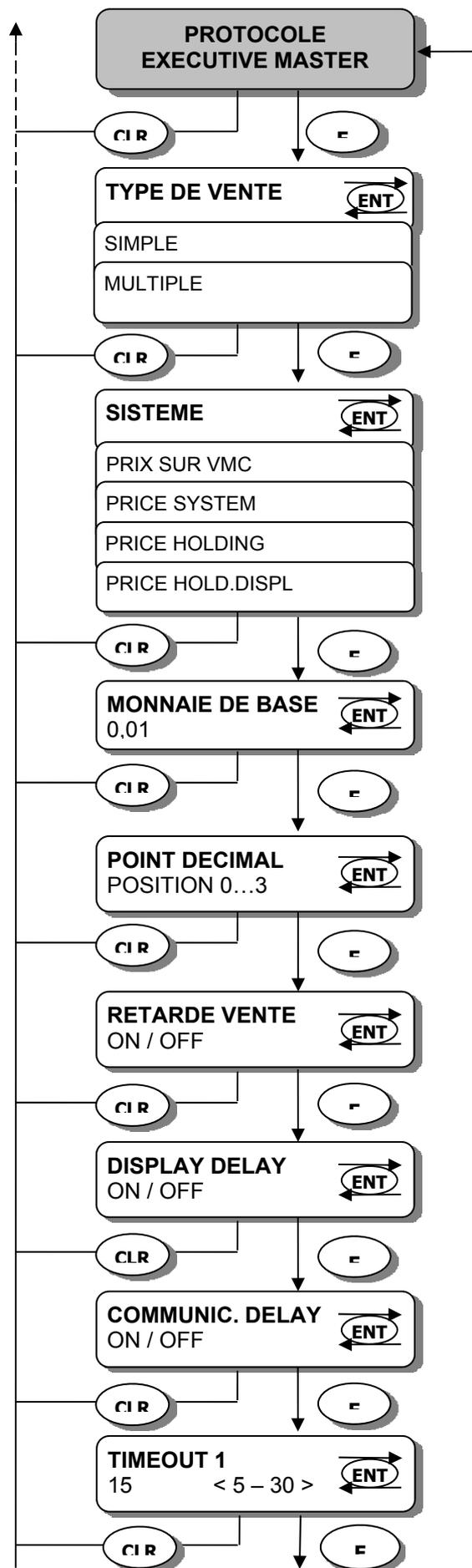


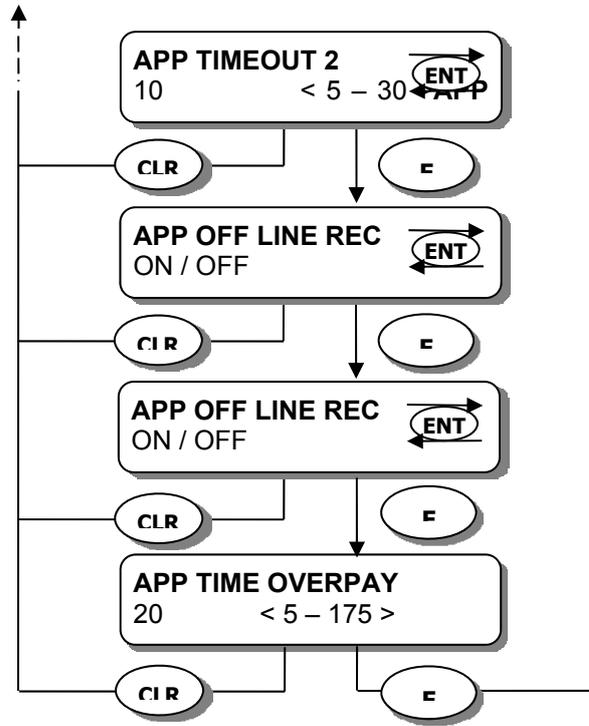
11.2 PROTOCOLE

(*) = Il est possible utiliser un valideur

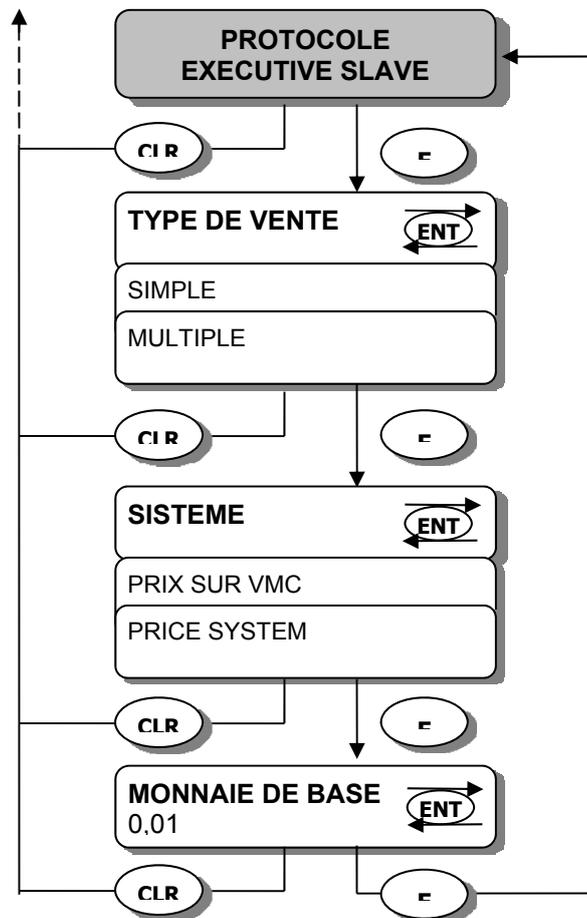


11.2.1 Protocole Executive Master





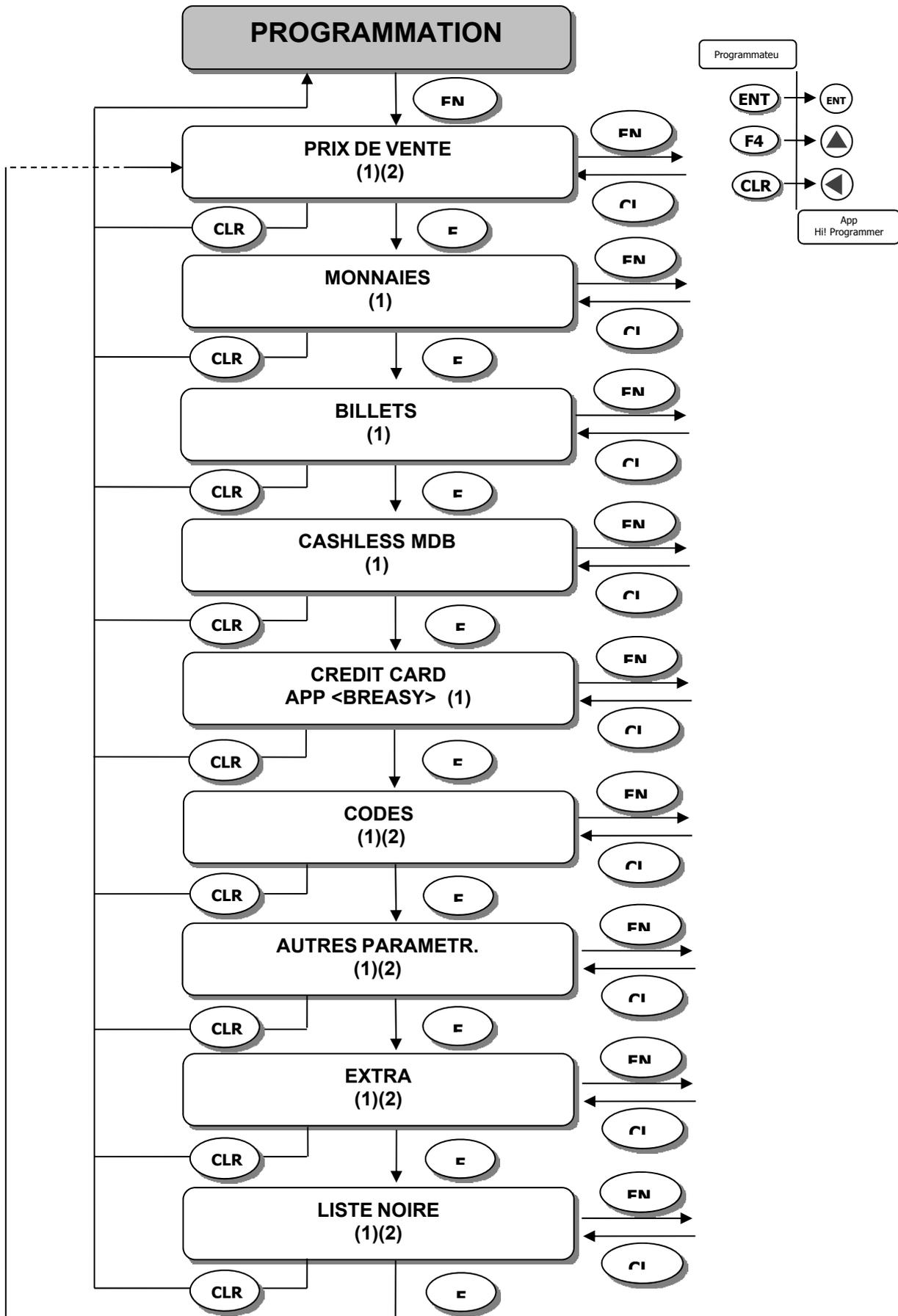
11.2.2 Protocole Executive Slave



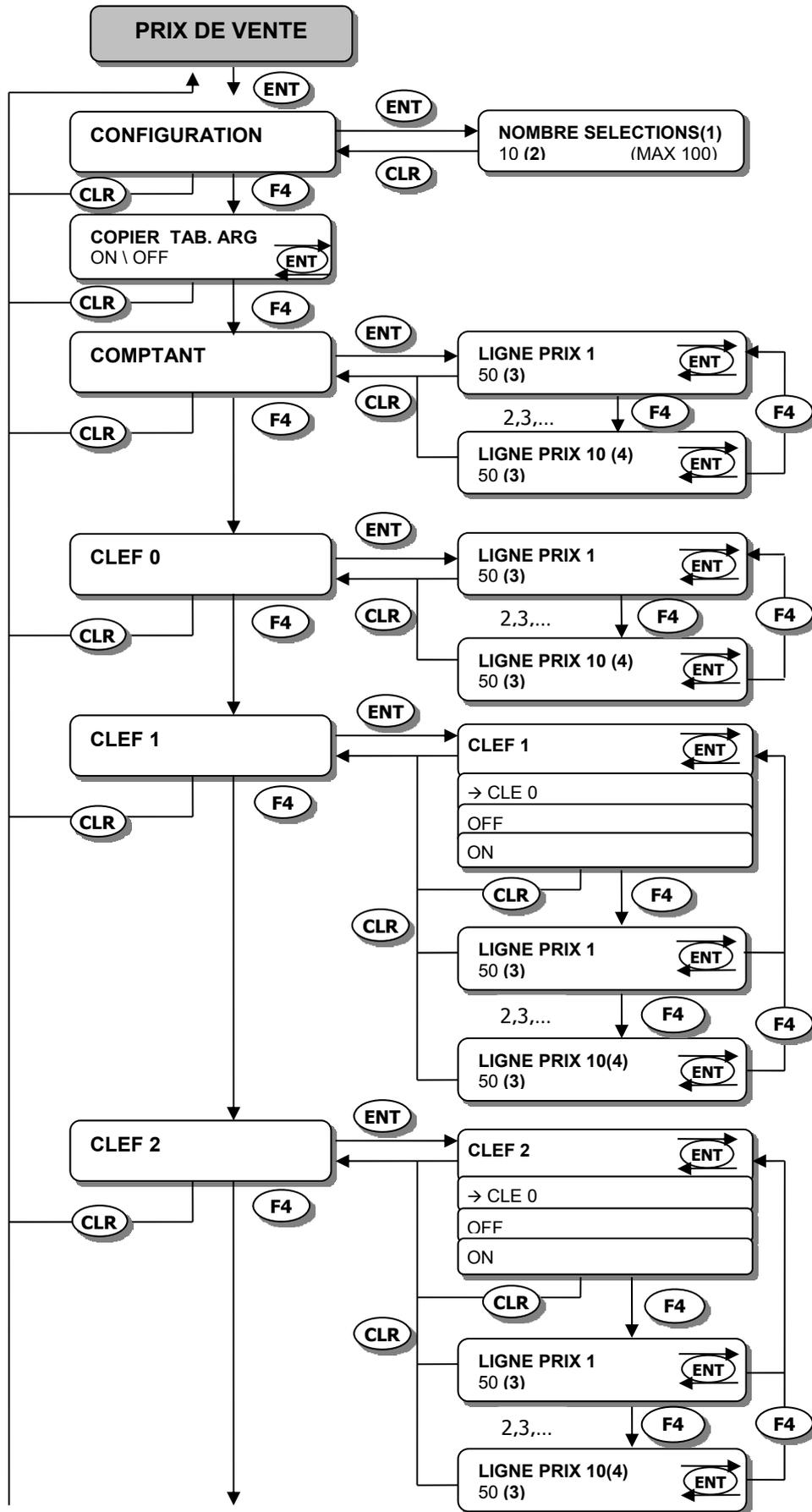
11.3 PROGRAMMATION

(1) PROTOCOLE = EXECUTIVE MASTER

(2) PROTOCOLE = EXECUTIVE SLAVE



11.3.1 Prix de vente



Note:

(1)
Si PROTOCOLE /
SISTEME = PRICE
HOLDING ou PRICE
HOLD. DISPL sera
visualisé "NOM.
SELECTIONS"

(1)
Si PROTOCOLE /
SISTEME = STANDARD
ou PRICE SYSTEM sera
visualisé "NOM. LIGNES
PRIX"

(2)
Programmer le nombre de
sélections ou lignes de
prix utilisées

(3)
Si AUTRES PARAMÈTR.
/SÉPARATEUR = OFF
sera visualisé "50"

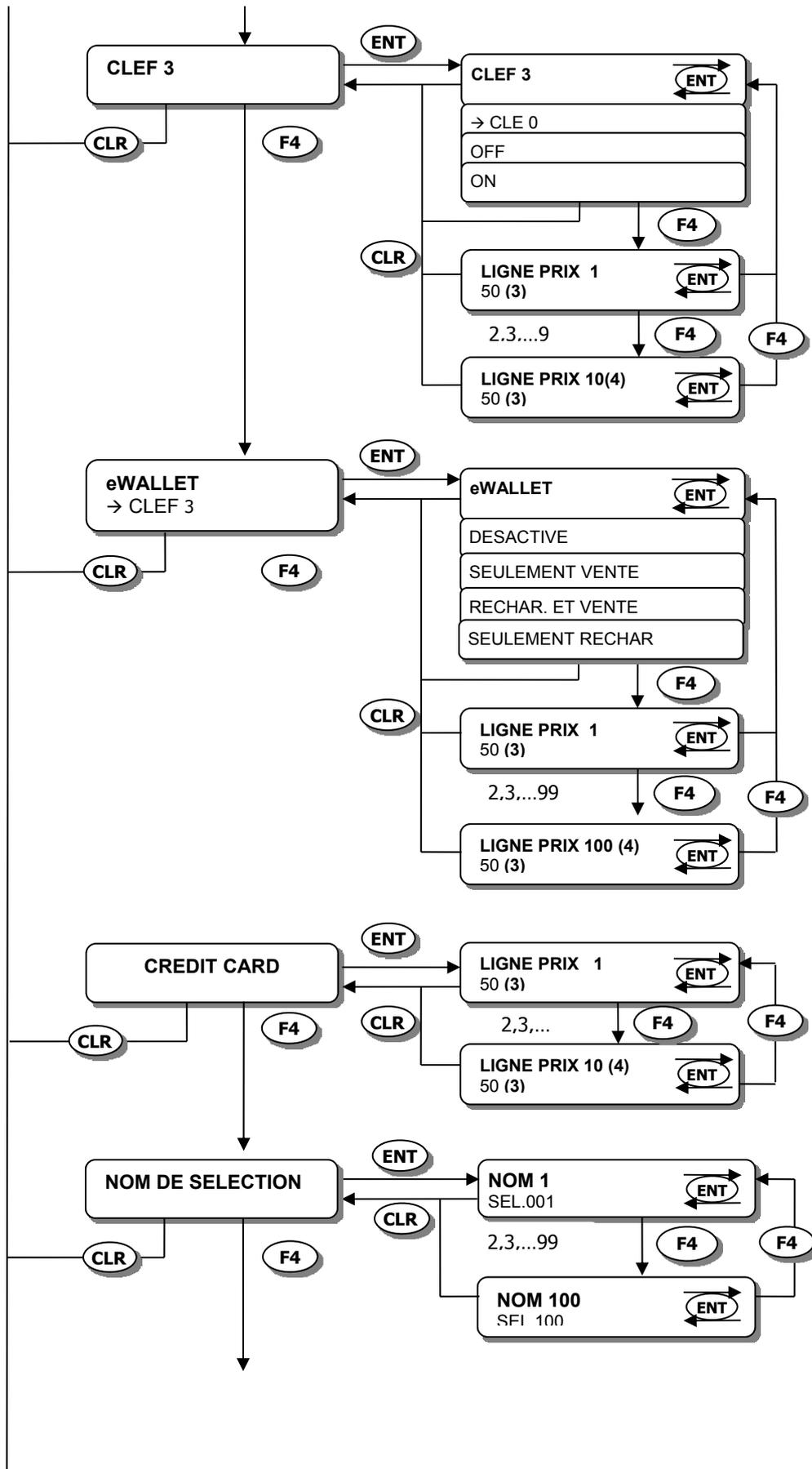
(3)
Si AUTRES PARAMÈTR.
/SÉPARATEUR = "," sera
visualisé "0,50"

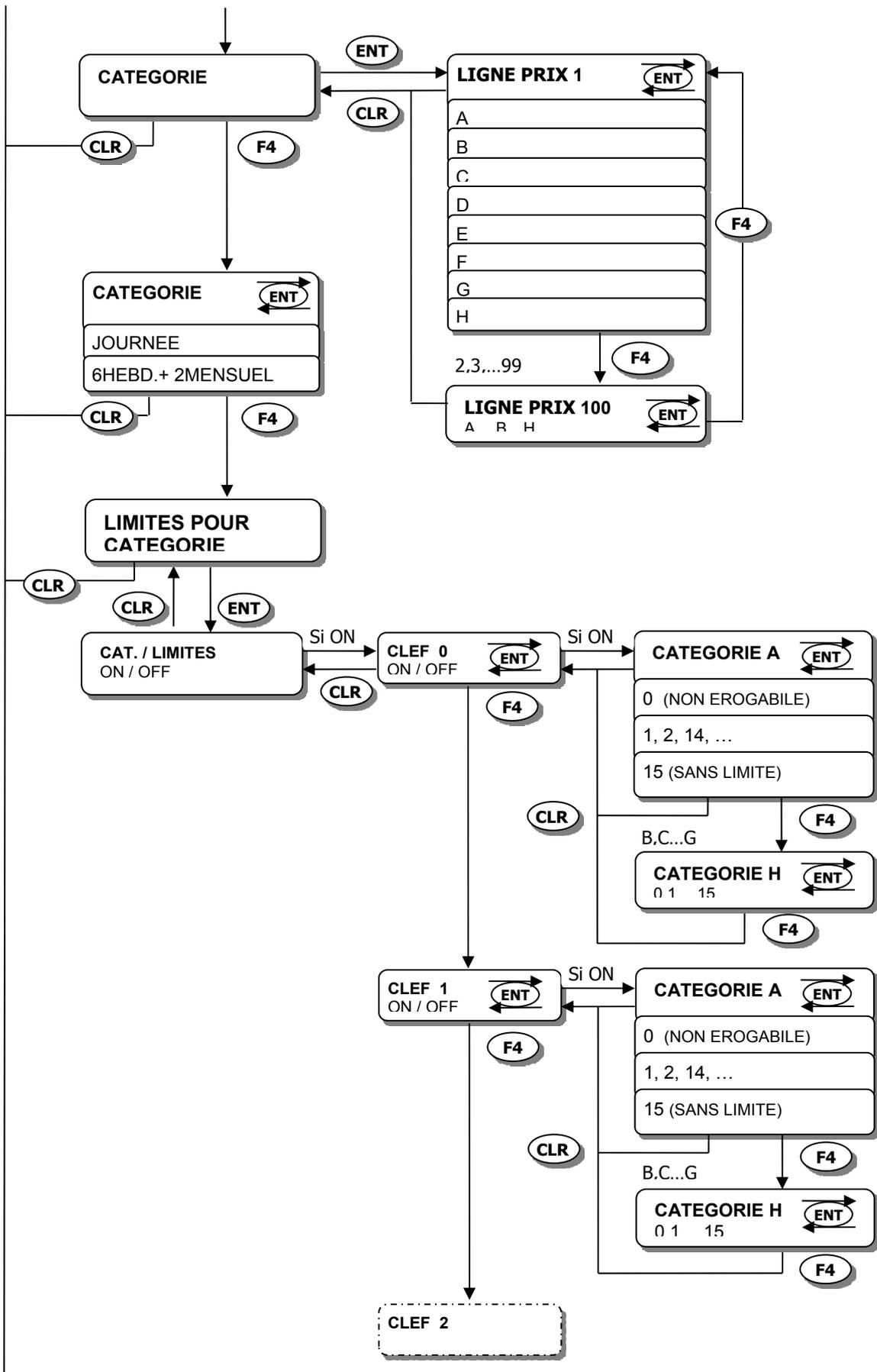
(3)
Si AUTRES PARAMÈTR.
/SÉPARATEUR = "." sera
visualisé "0.50"

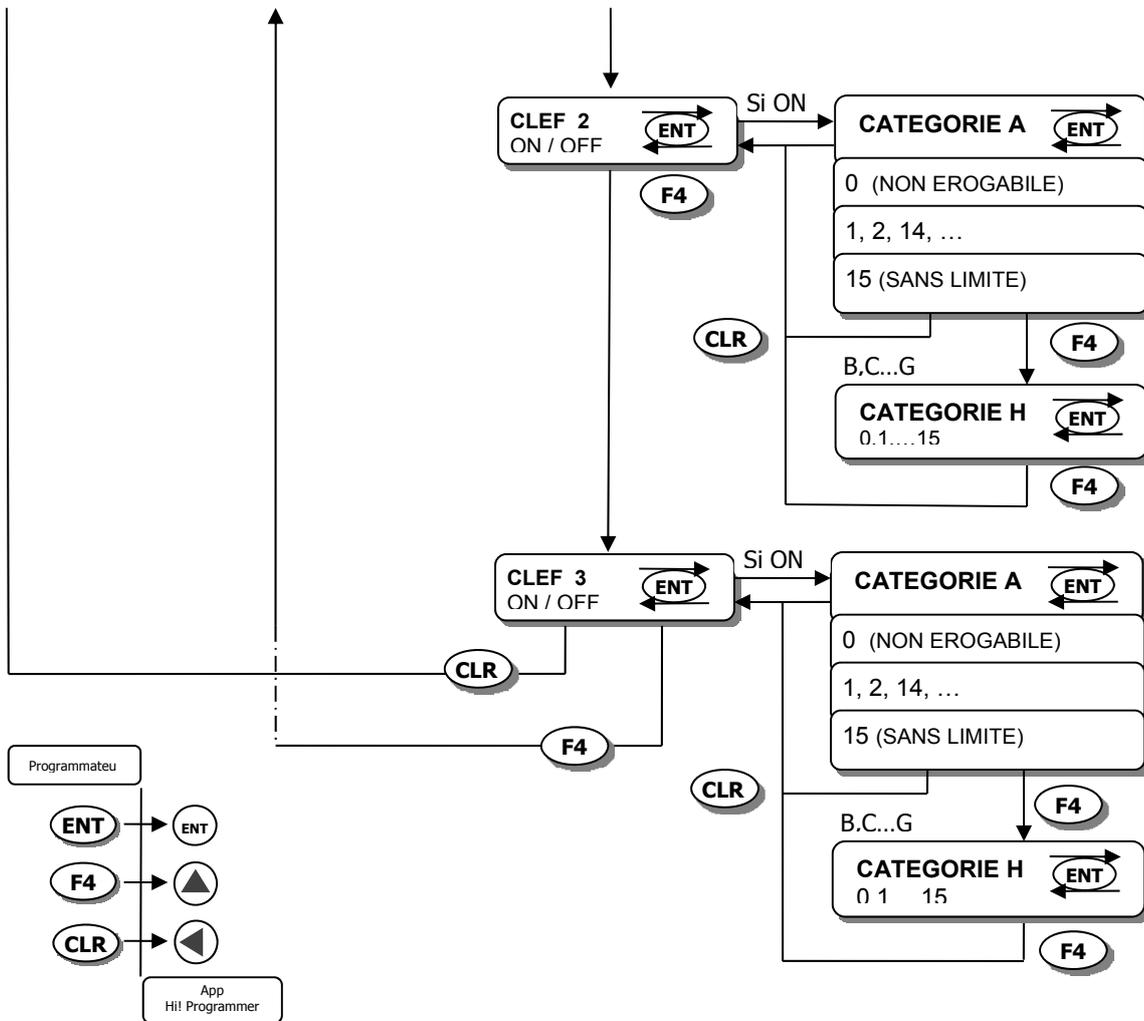
(4)
Le NOMBRE LIGNES
PRIX / NOMBRE DE
SÉLECTIONS visualisé
dépend du nombre
programmé dans
CONFIGURATION

Note :

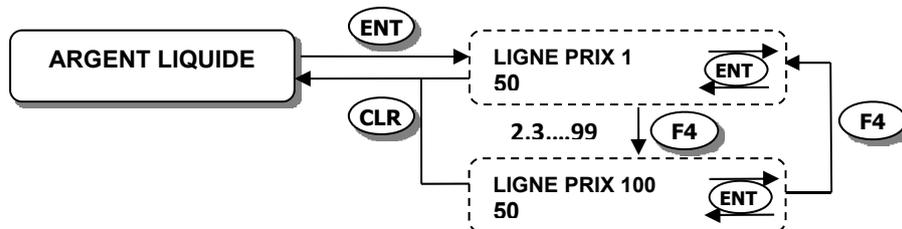
F2 Retourner rapide
F3 Avancer rapide
F4 Avancer



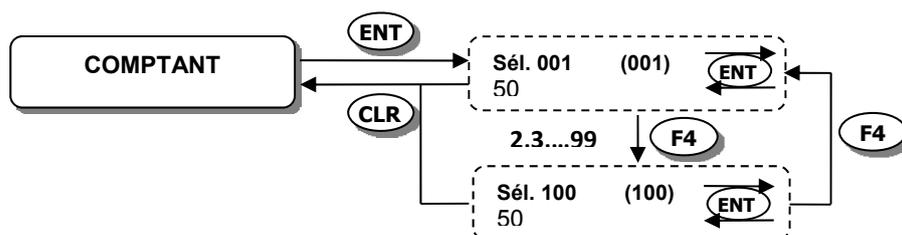




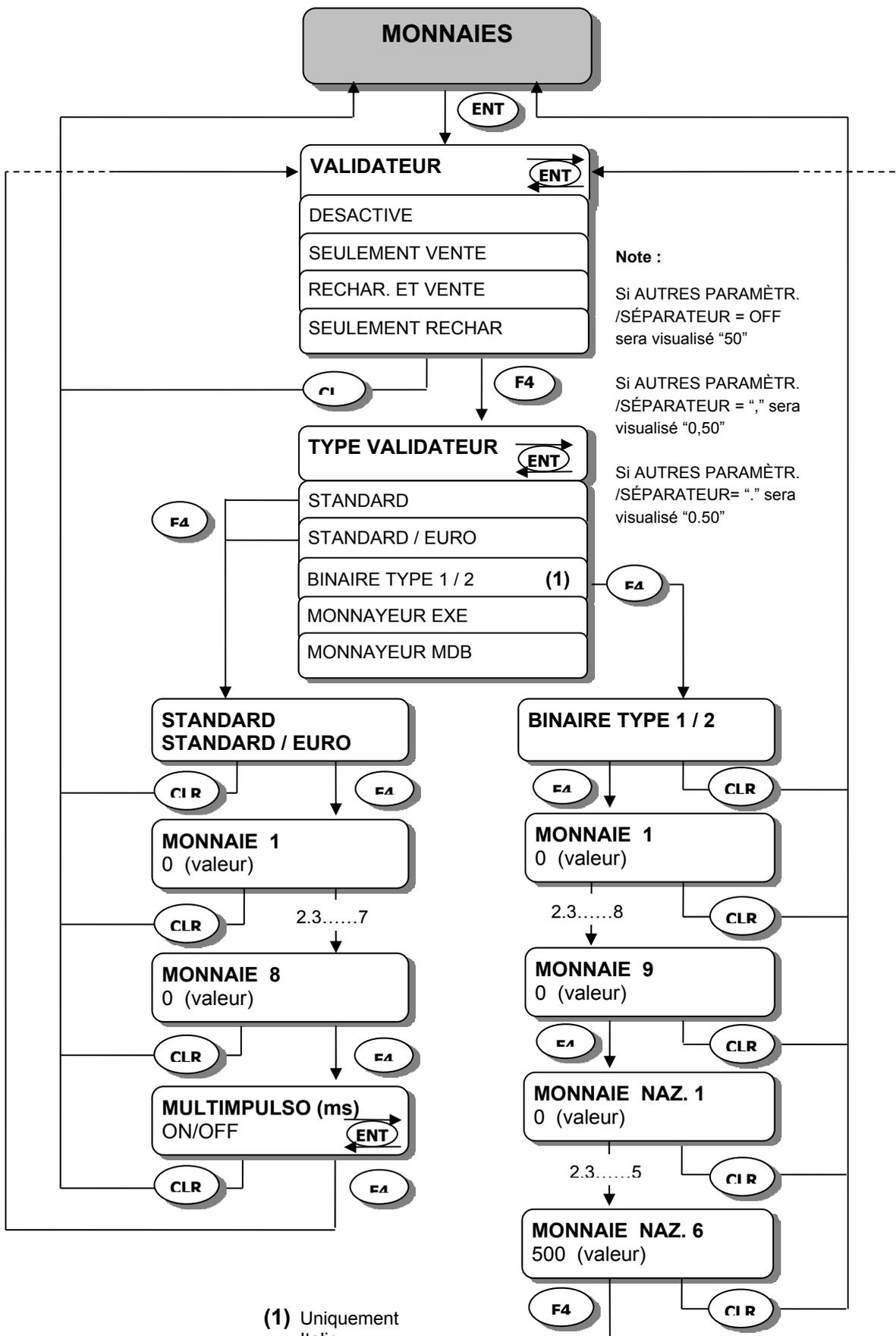
Si est configuré **PROTOCOLES / SYSTEME = STANDARD** le menu apparaît de la manière suivante :



Si est configuré **PROTOCOLES / SYTEME = PRICE HOLDING / PRICE HOLD. DISPL** le menu apparaît de la manière suivante :

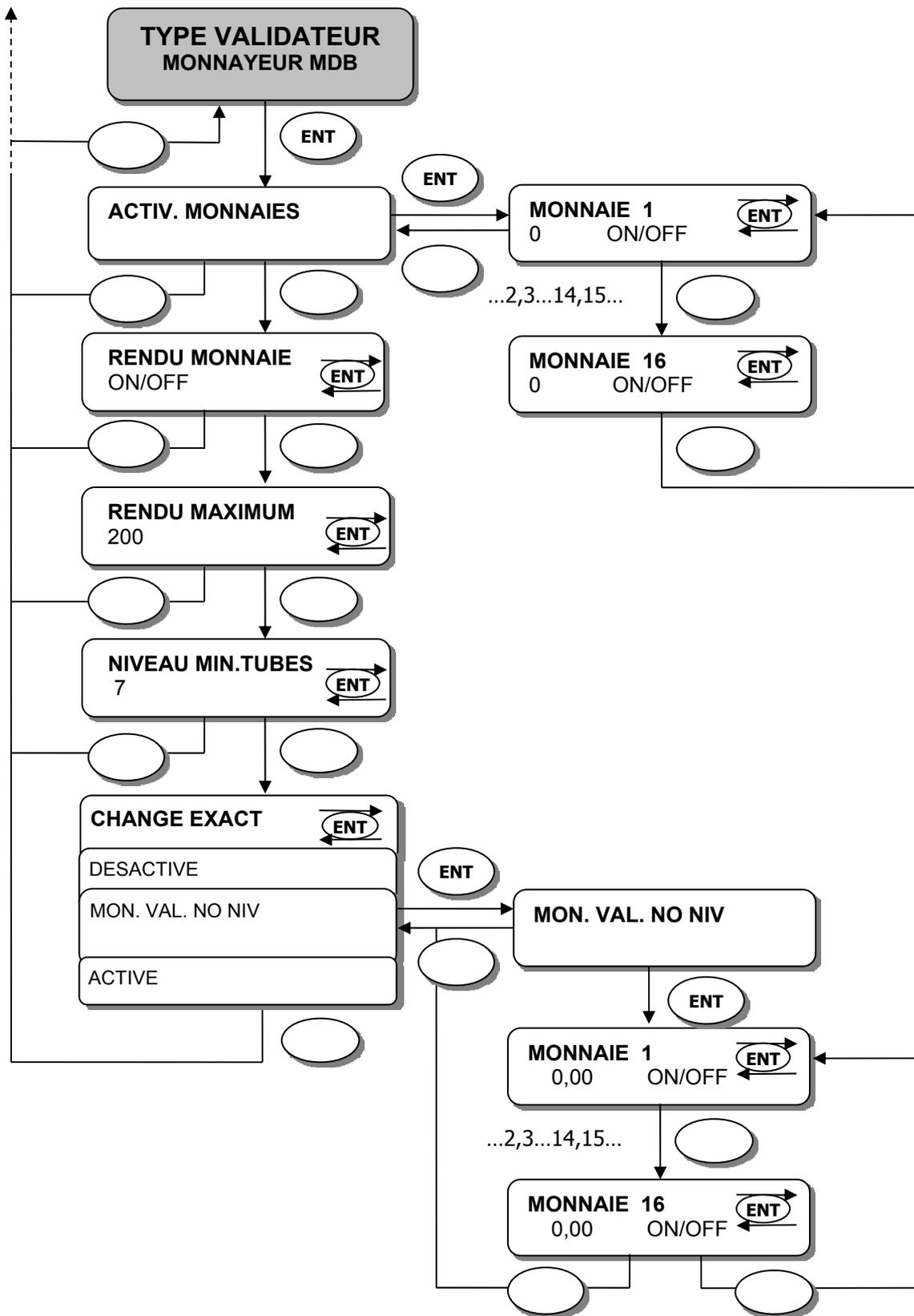


11.3.2 Monnaies

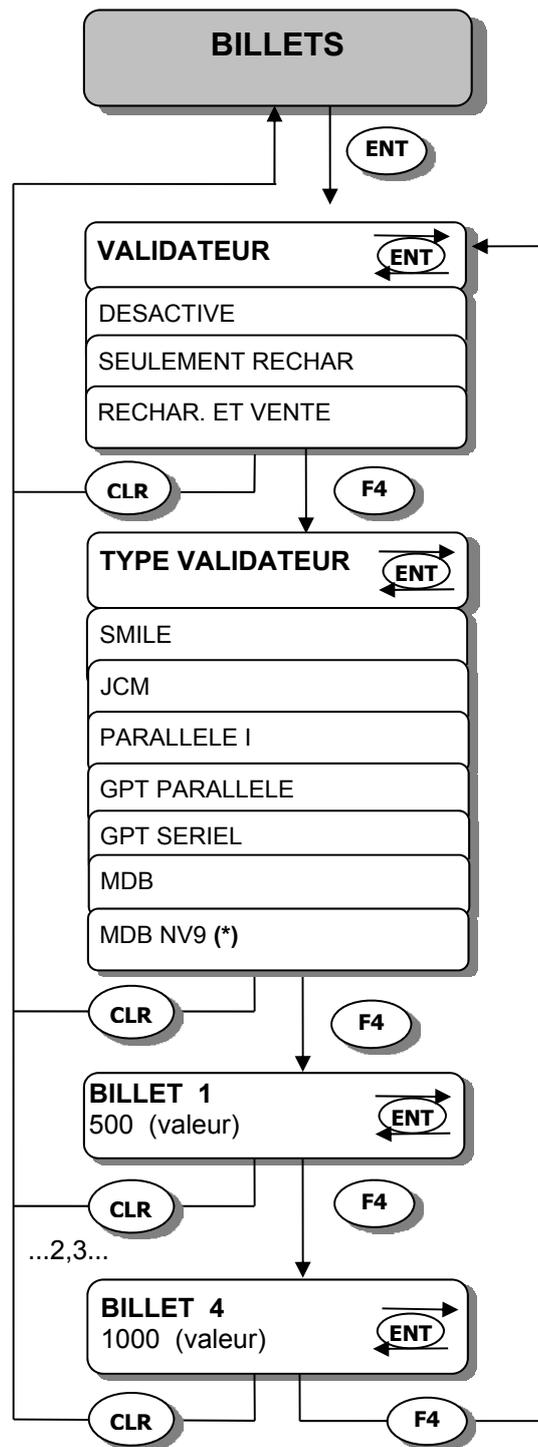


Important

Menu MONNAIES n'est présent que sur PROTOCOLE EXE MASTER



11.3.3 Billets



Note :

Si AUTRES PARAMÈTR.
/SÉPARATEUR = OFF sera
visualisé "50"

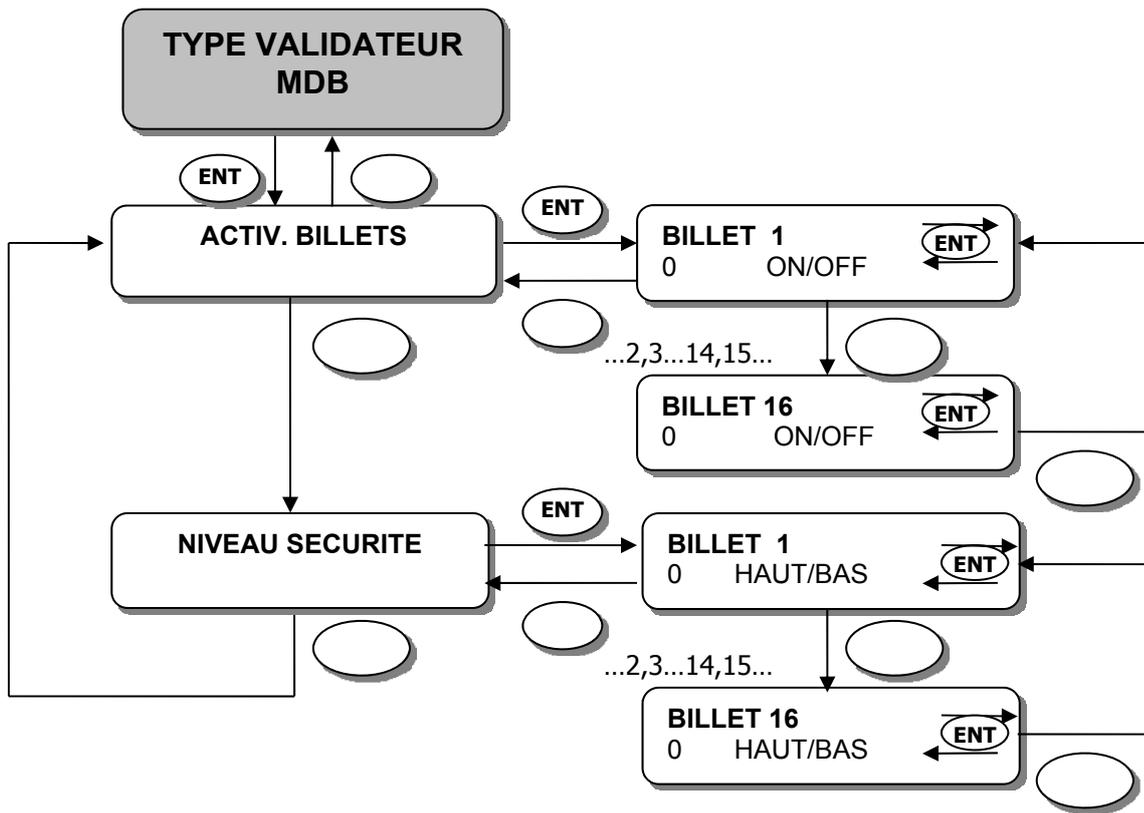
Si AUTRES PARAMÈTR.
/SÉPARATEUR = "," sera
visualisé "0,50"

Si AUTRES PARAMÈTR.
/SÉPARATEUR = "." sera
visualisé "0.50"

(*) MDB NV9 à CashCode NRI
(CRANE)

Important

Menu BILLETS n'est présent que sur PROTOCOLE EXE MASTER



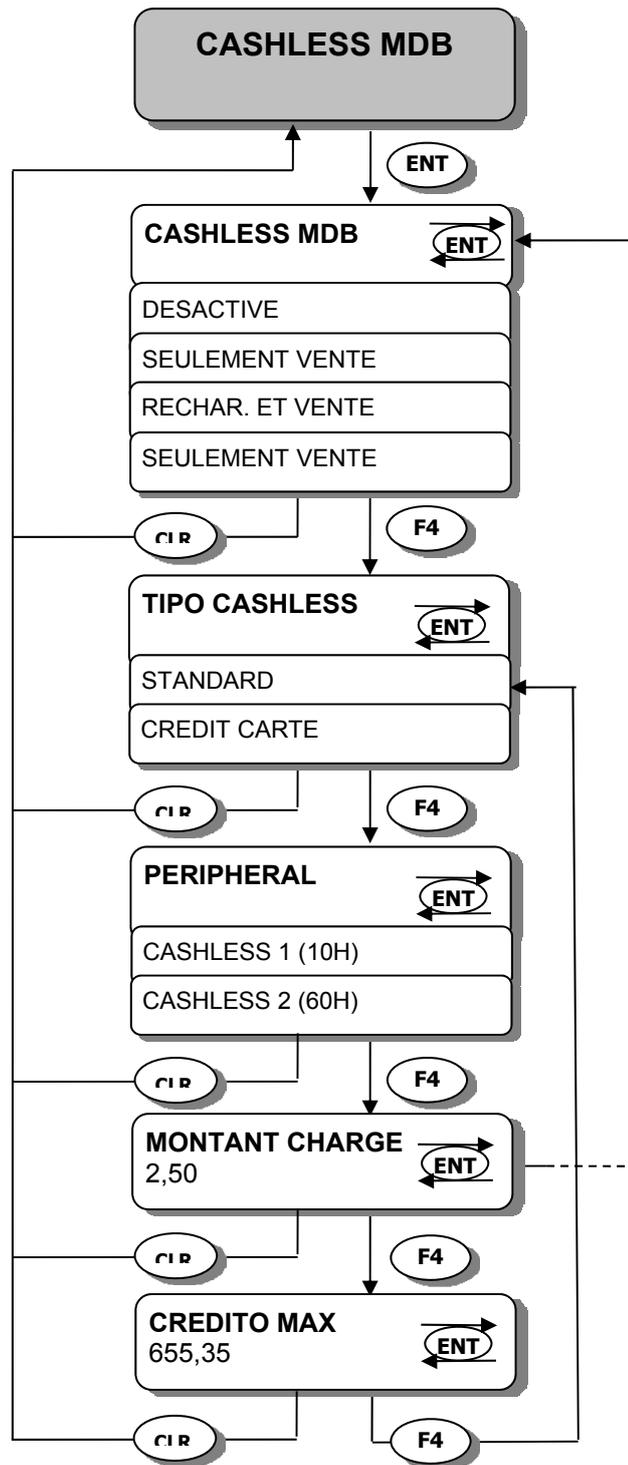
11.3.4 Cashless MDB

Note:

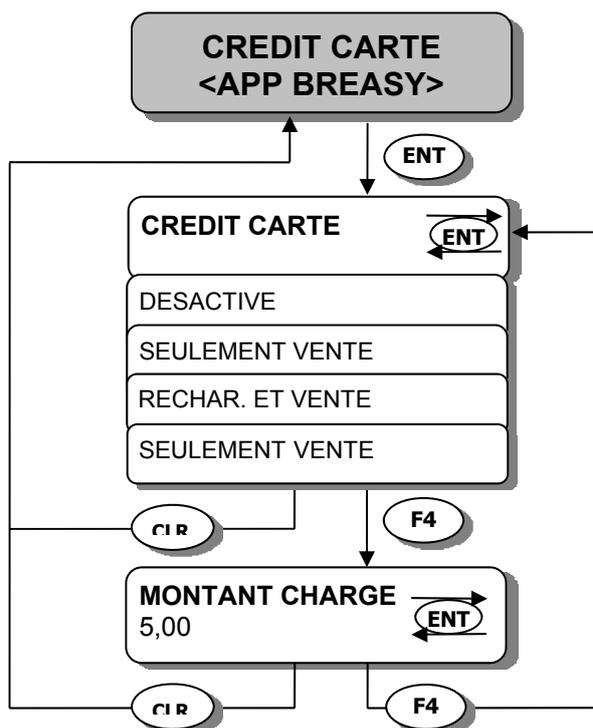
Si AUTRES PARAMÈTR. /SÉPARATEUR = OFF sera visualisé "50"

Si AUTRES PARAMÈTR. /SÉPARATEUR = "," sera visualisé "0,50"

Si AUTRES PARAMÈTR. /SÉPARATEUR = "." sera visualisé "0.50"



11.3.5 Carte de crédit pour Application BREASY



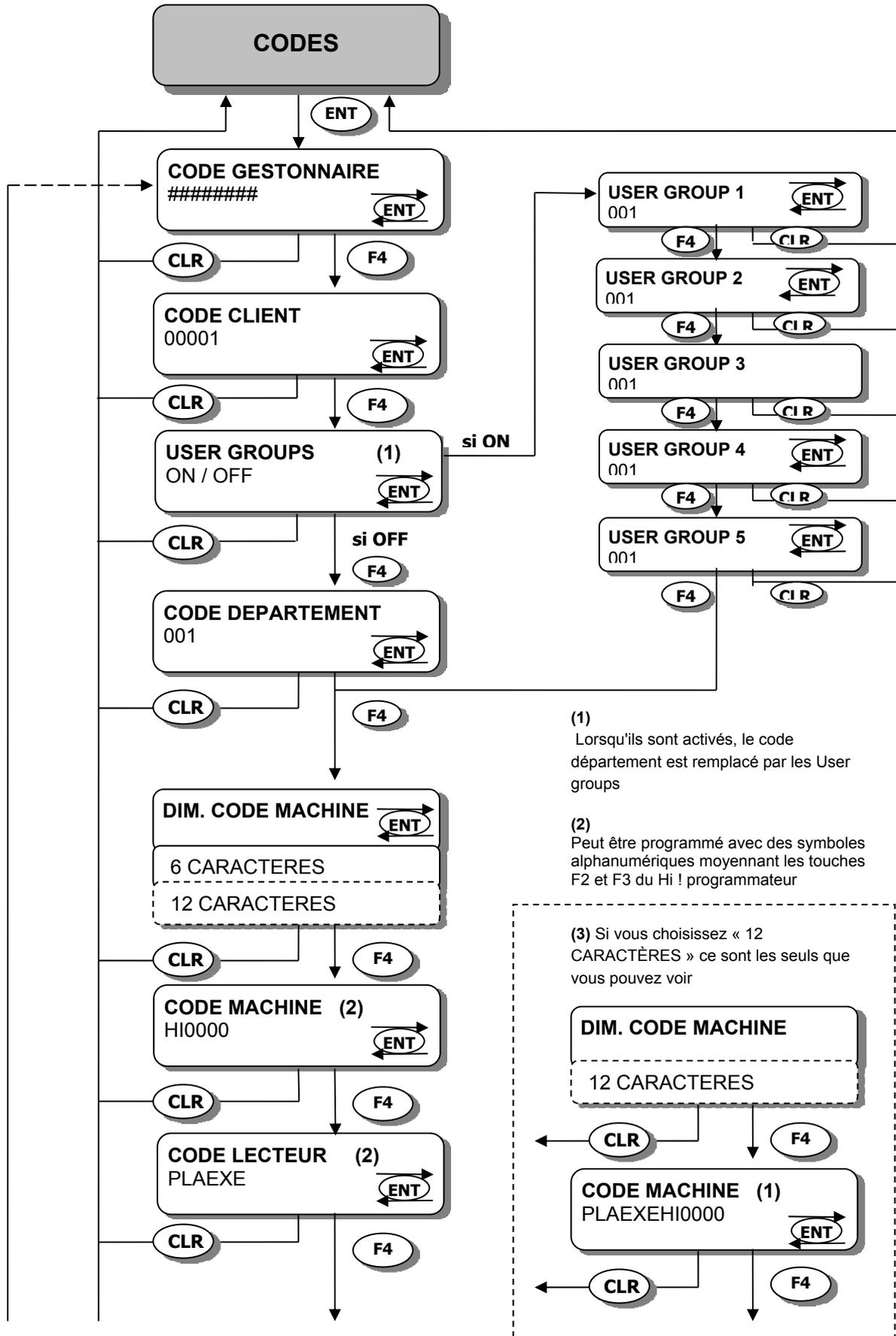
Note:

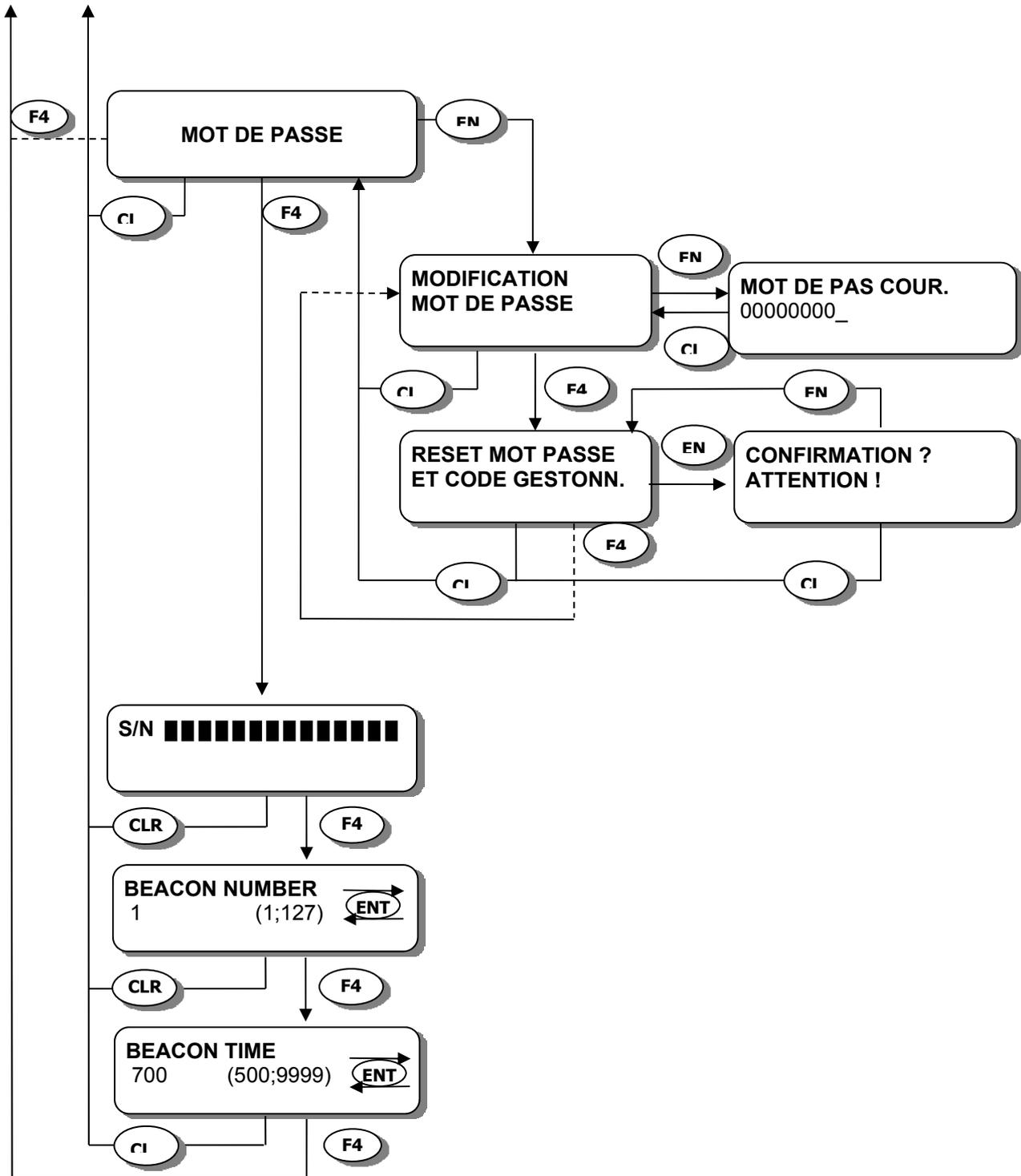
Si AUTRES PARAMÈTR. /SÉPARATEUR = OFF sera visualisé "50"

Si AUTRES PARAMÈTR. /SÉPARATEUR = "," sera visualisé "0,50"

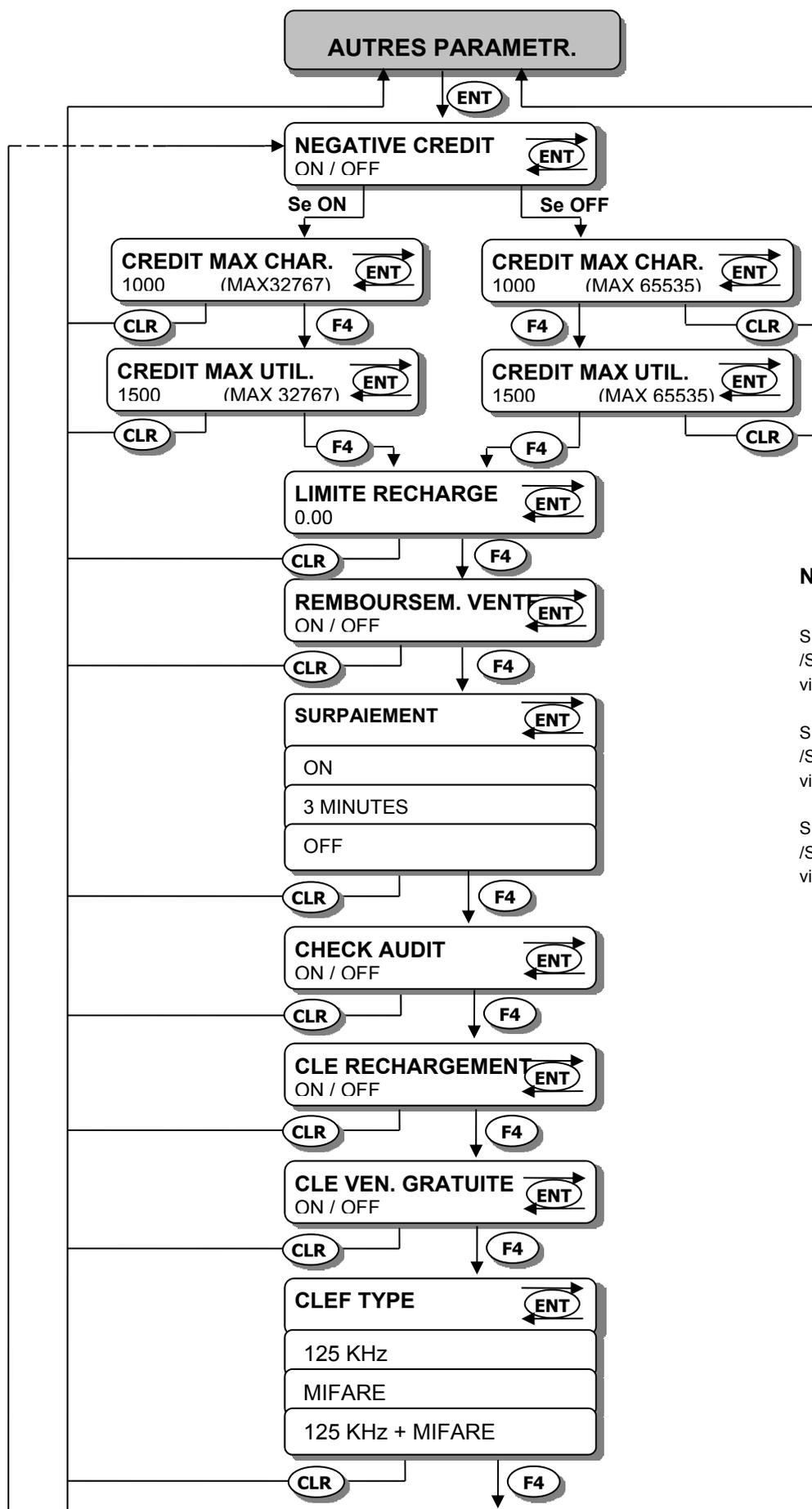
Si AUTRES PARAMÈTR. /SÉPARATEUR = "." sera visualisé "0.50"

11.3.6 Codes





11.3.7 Autres paramètres

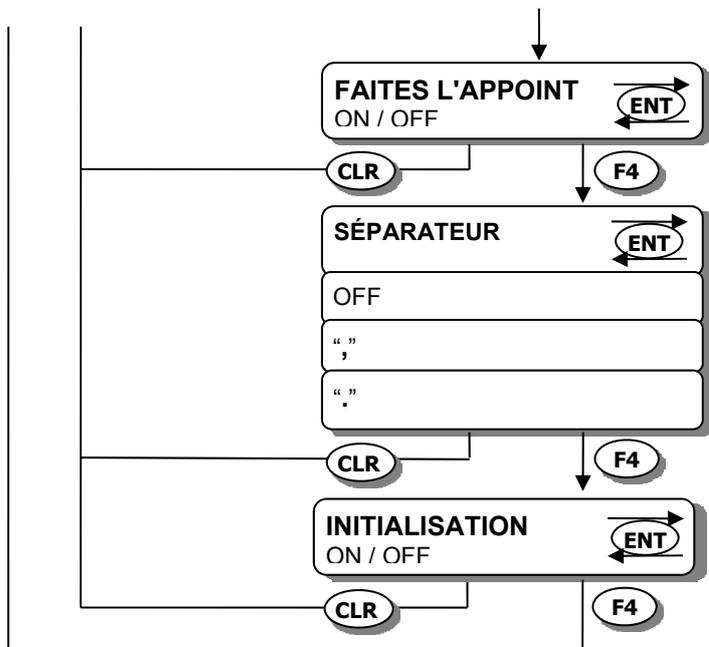


Note:

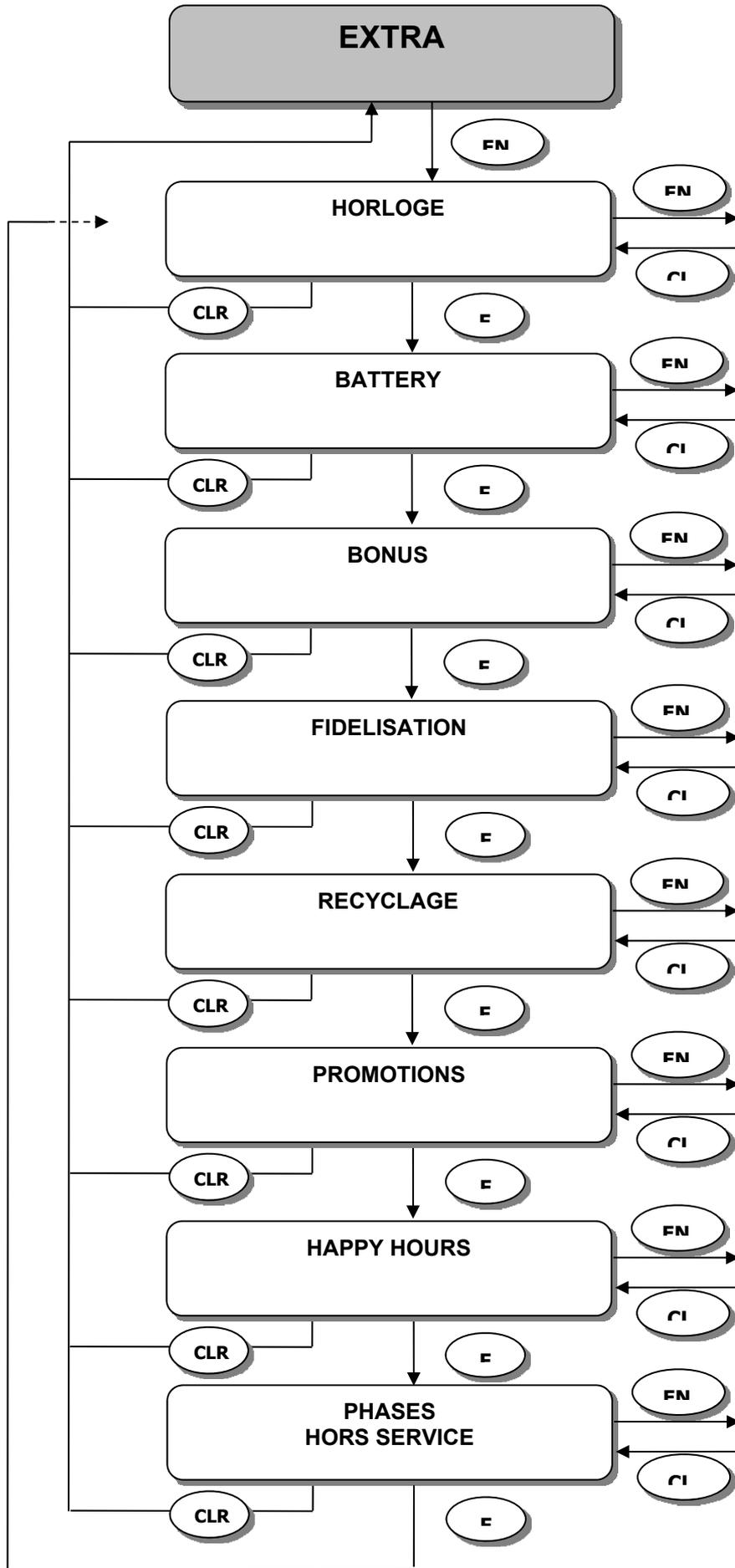
Si AUTRES PARAMÈTR.
/SÉPARATEUR = OFF sera
visualisé "50"

Si AUTRES PARAMÈTR.
/SÉPARATEUR = "," sera
visualisé "0,50"

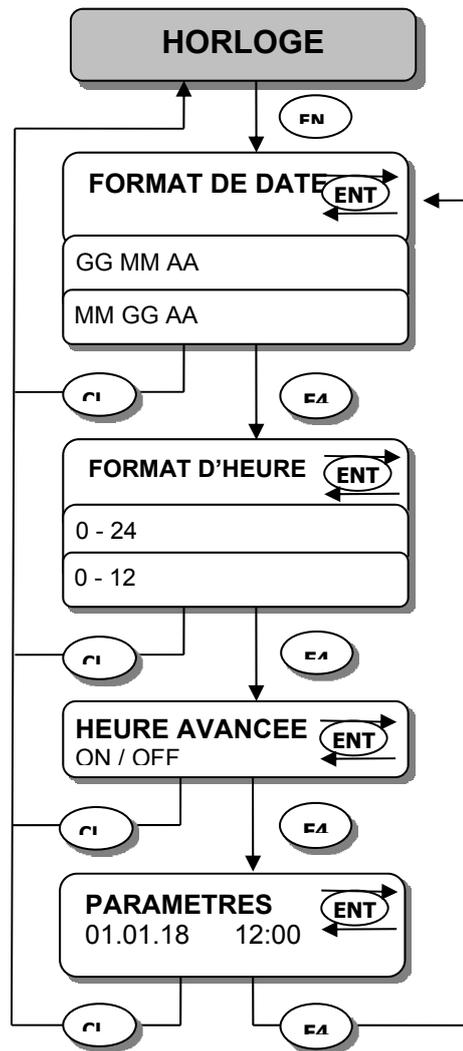
Si AUTRES PARAMÈTR.
/SÉPARATEUR= "." sera
visualisé "0.50"



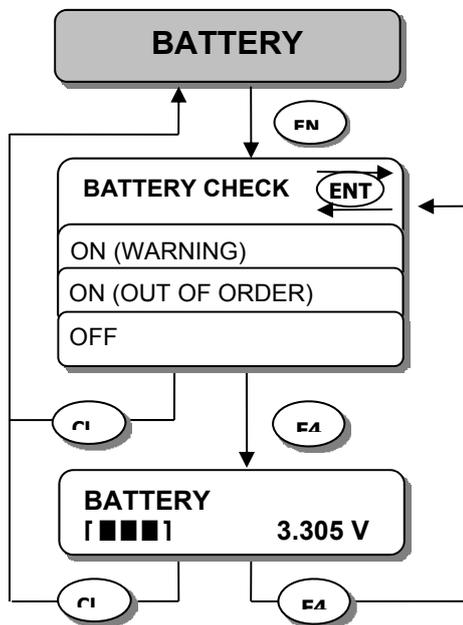
11.3.8 Extra



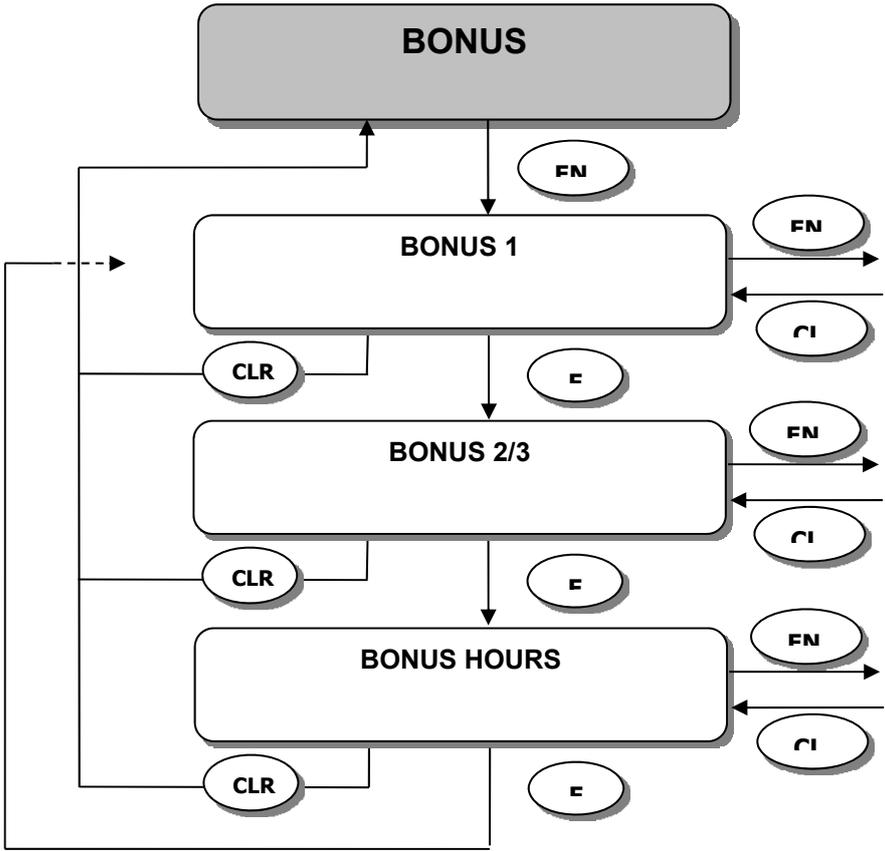
11.3.8.1 HOROLOGE



11.3.8.2 BATTERY

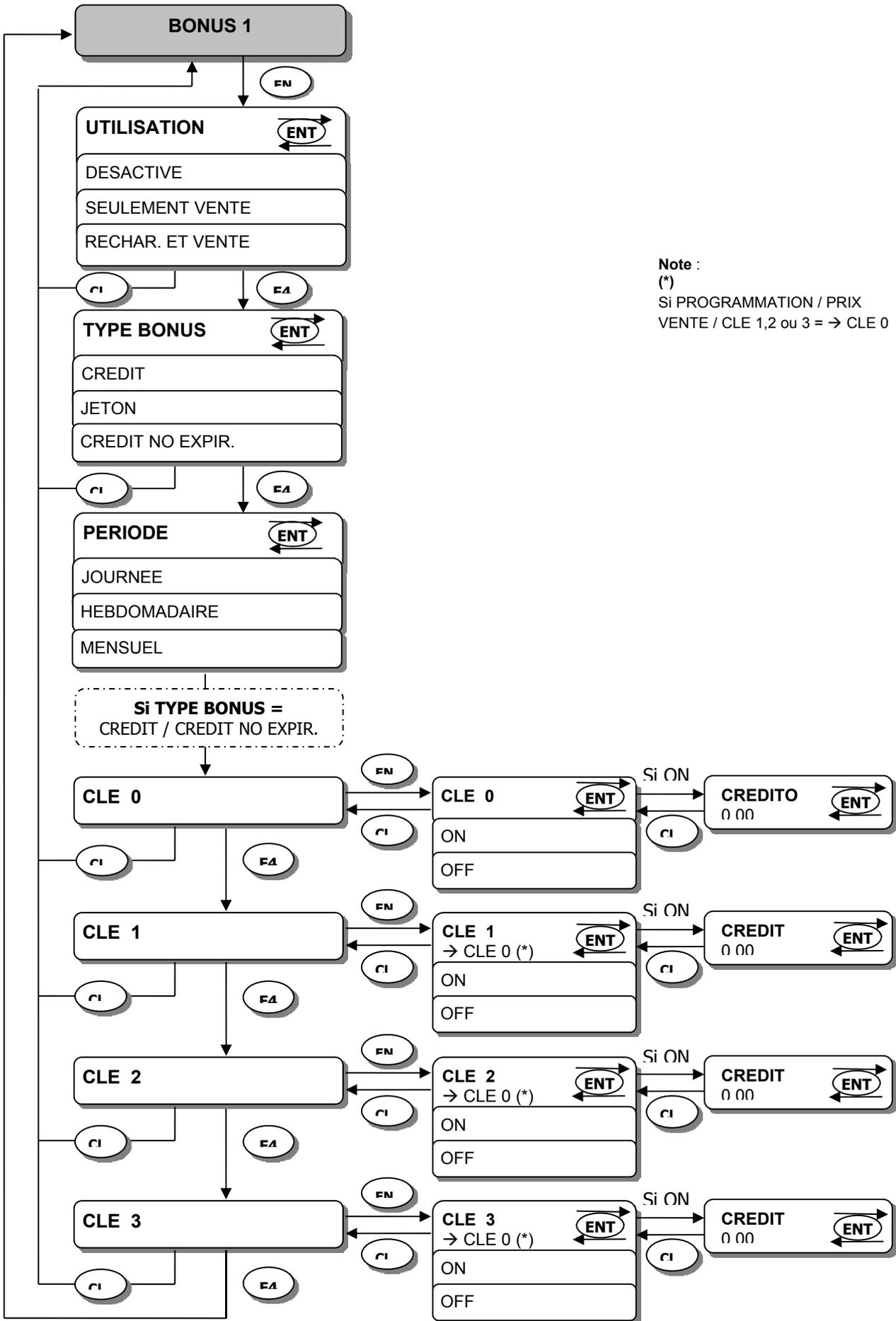


11.3.8.3 BONUS

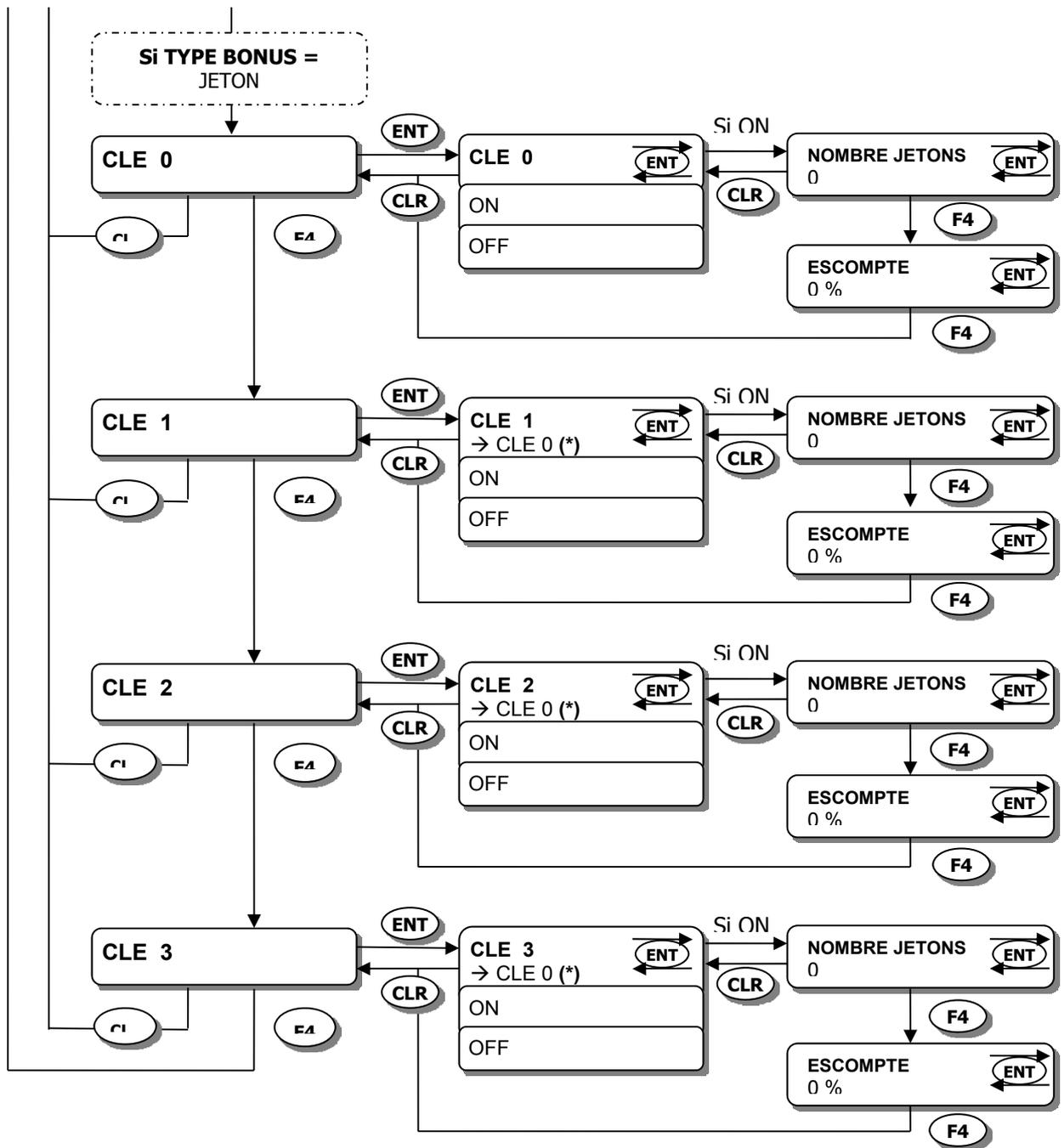


Note :
F2 Retourner rapide
F3 Avancer rapide
F4 Avancer

11.3.8.4 BONUS 1



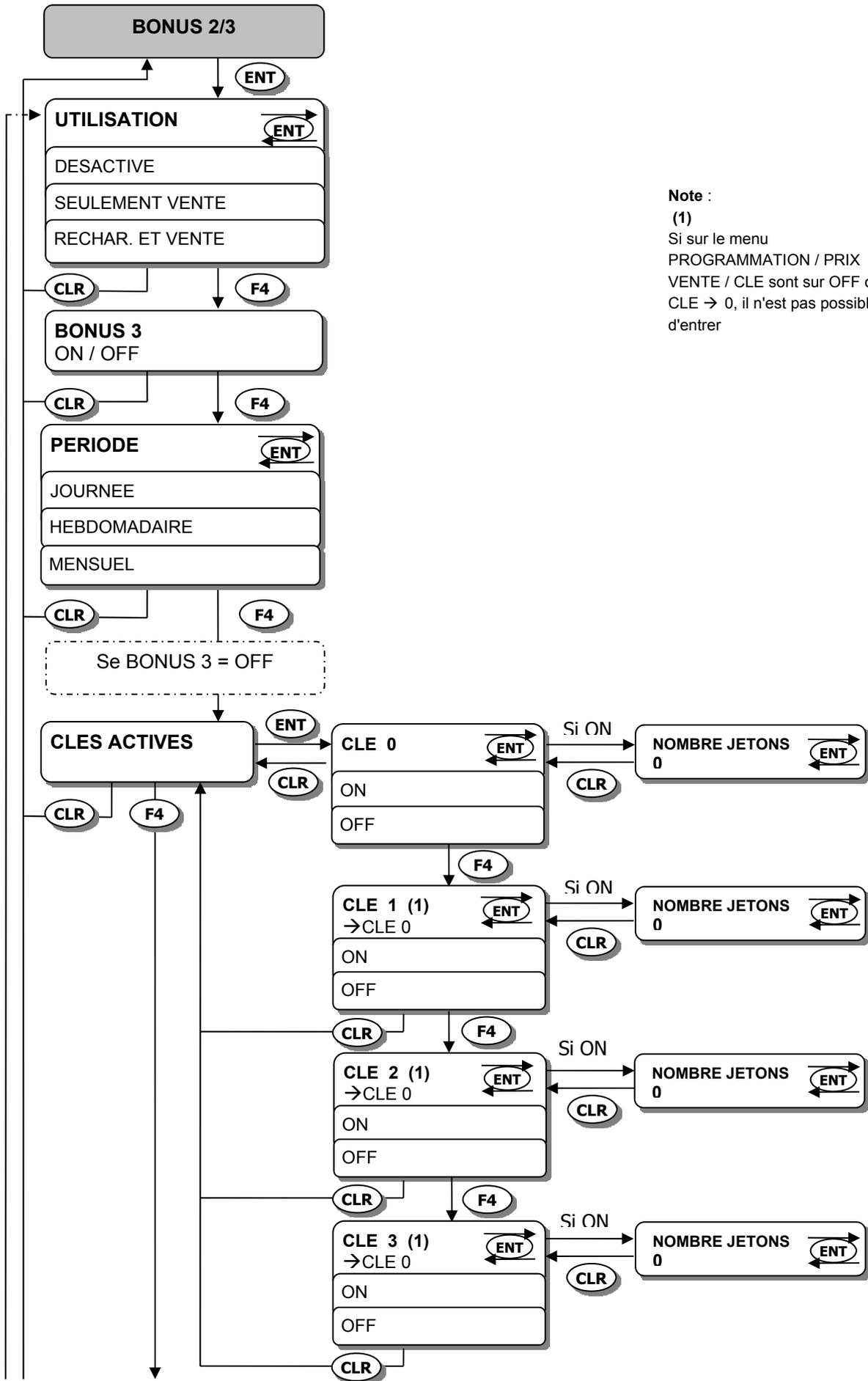
Note :
 (*)
 Si PROGRAMMATION / PRIX
 VENTE / CLE 1,2 ou 3 = → CLE 0



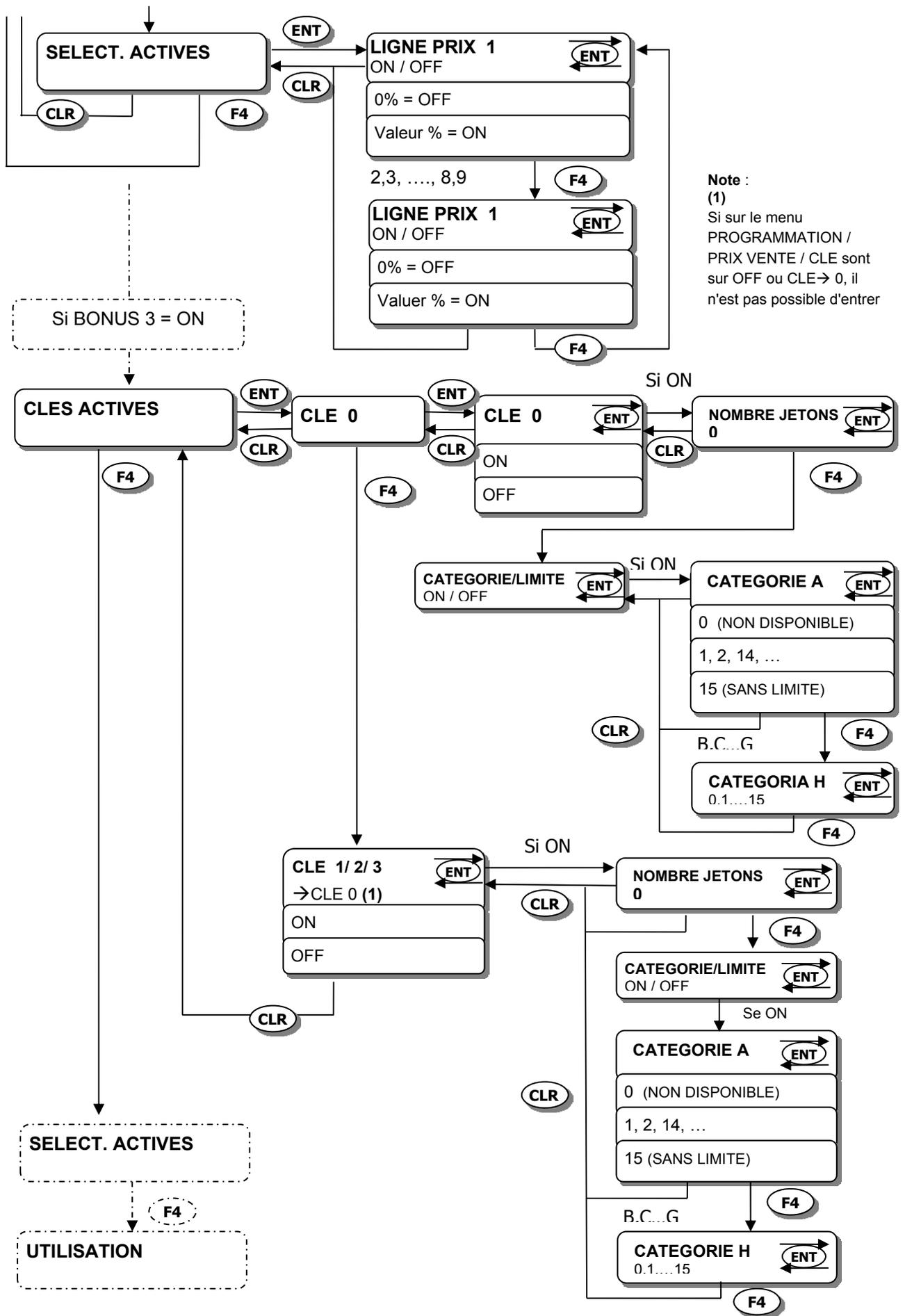
Note :
 (*)
 Si PROGRAMMATION / PRIX
 VENTE / CLE 1,2 ou 3 = → CLE 0

Note :
 F2 Retourner rapide
 F3 Avancer rapide
 F4 Avancer

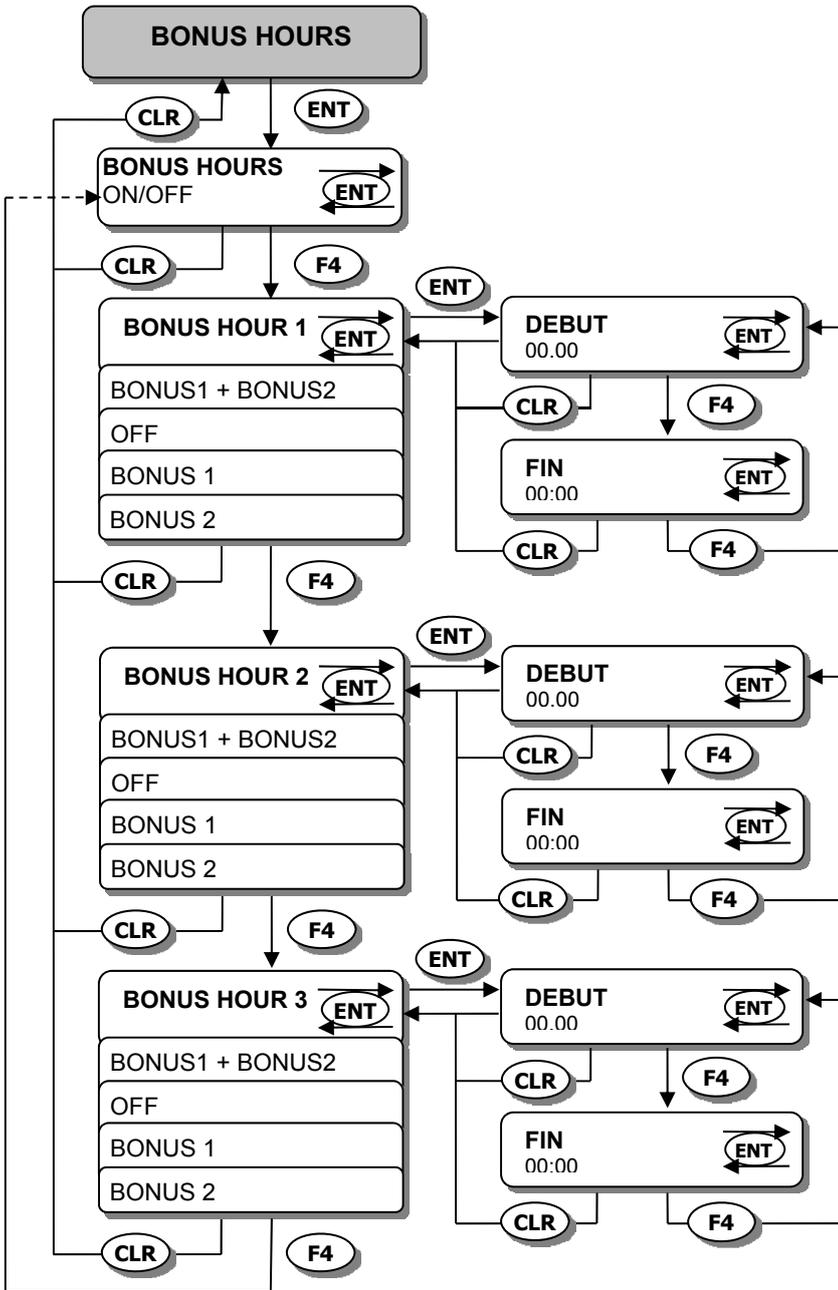
11.3.8.5 BONUS 2/3

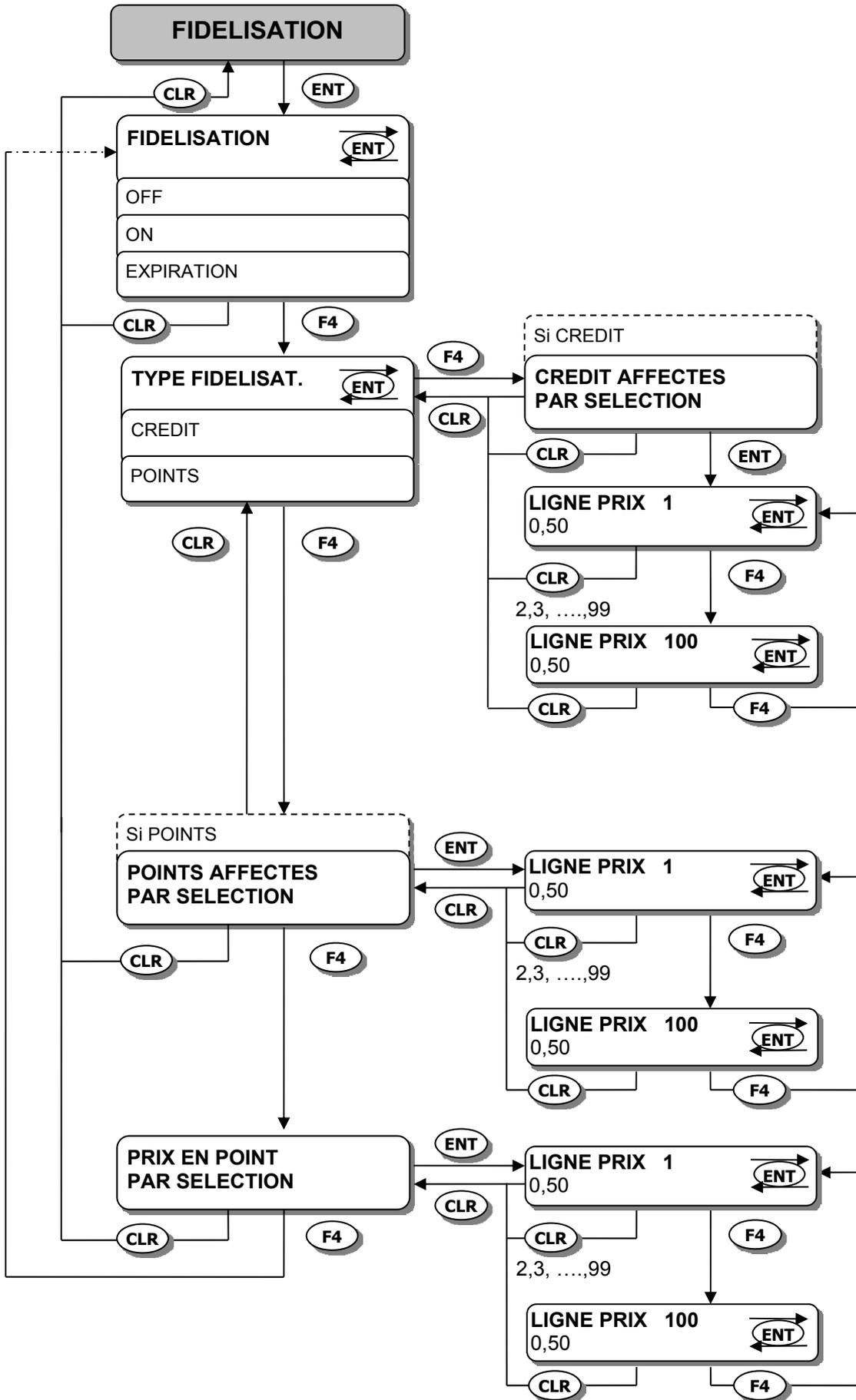


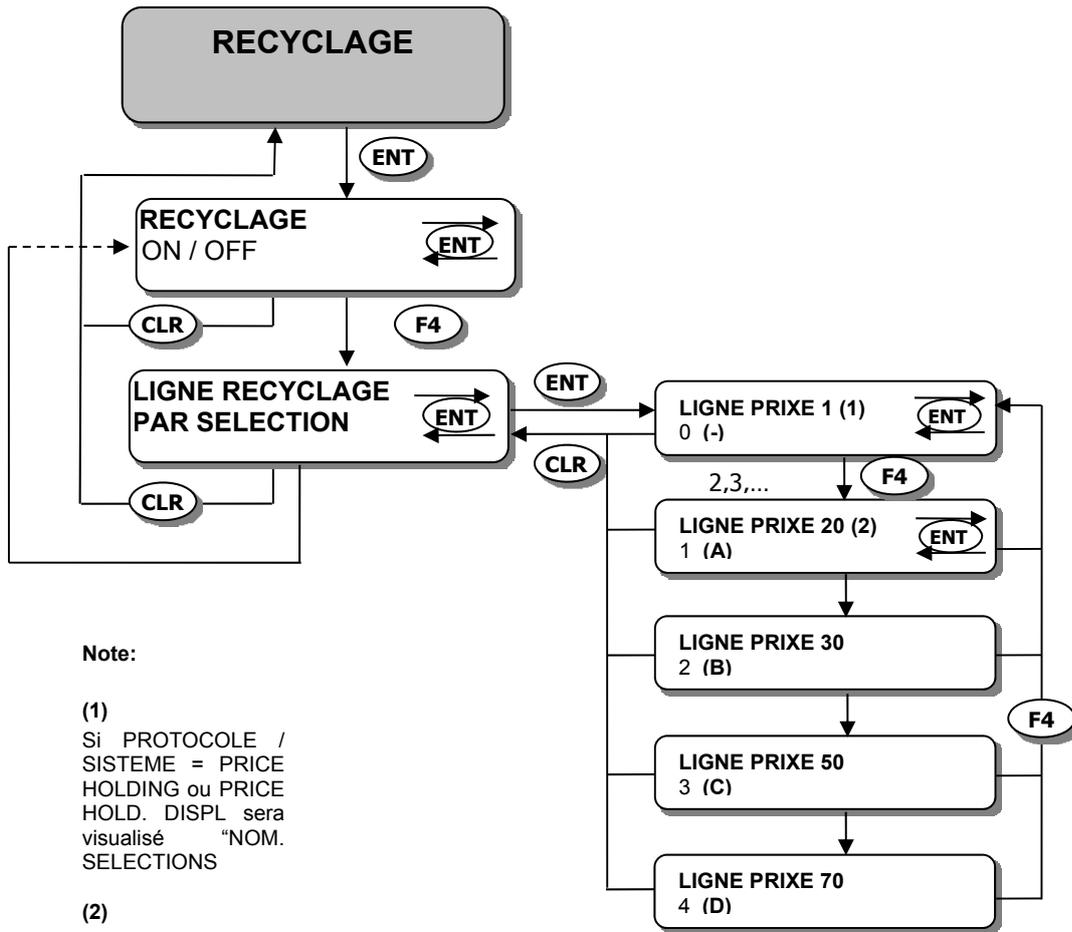
Note :
 (1)
 Si sur le menu
 PROGRAMMATION / PRIX
 VENTE / CLE sont sur OFF ou
 CLE → 0, il n'est pas possible
 d'entrer



11.3.8.6 BONUS HOURS



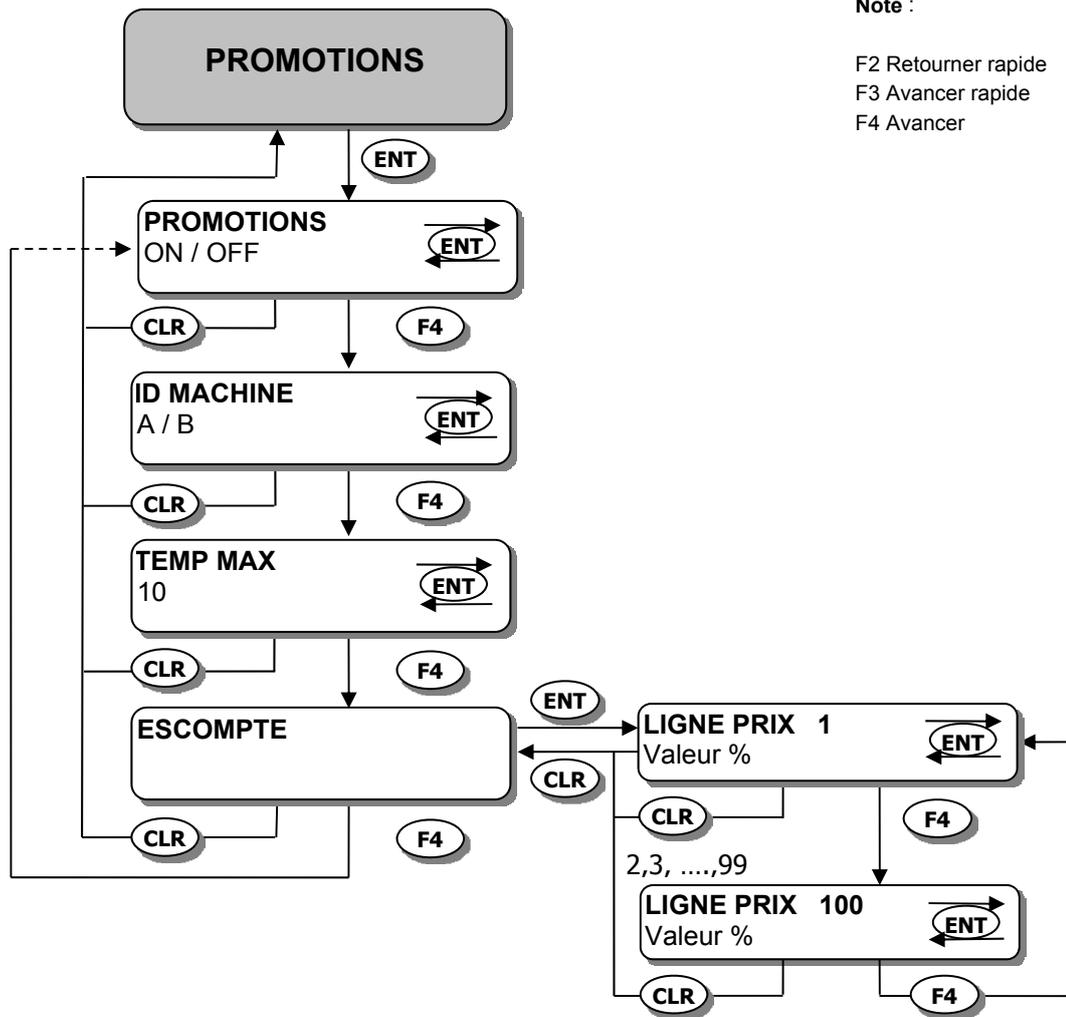




Note:

(1)
Si PROTOCOLE /
SISTEME = PRICE
HOLDING ou PRICE
HOLD. DISPL sera
visualisé "NOM.
SELECTIONS

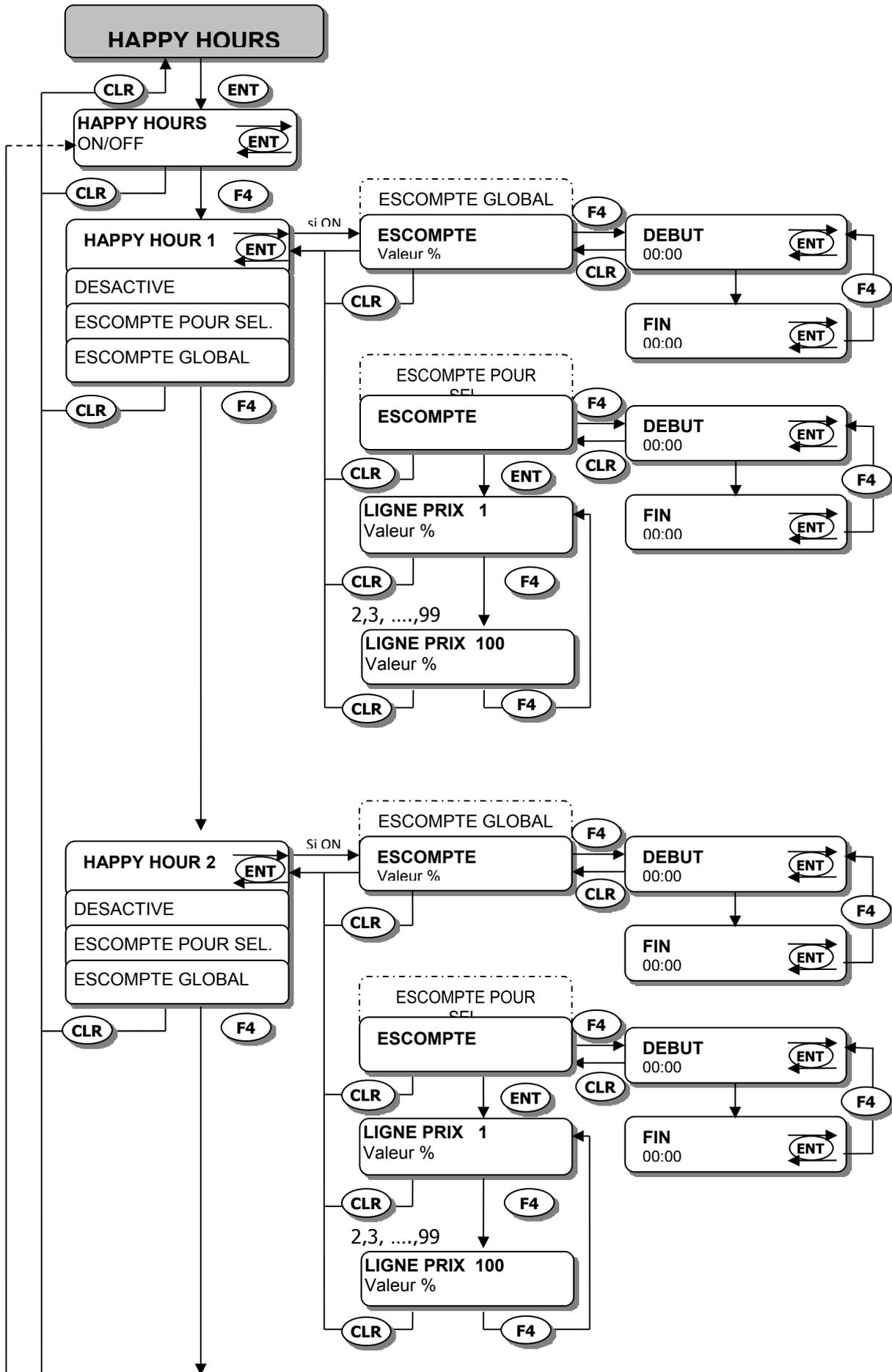
(2)
Le NOMBRE
LIGNES PRIX /
NOMBRE DE
SÉLECTIONS
visualisé dépend du

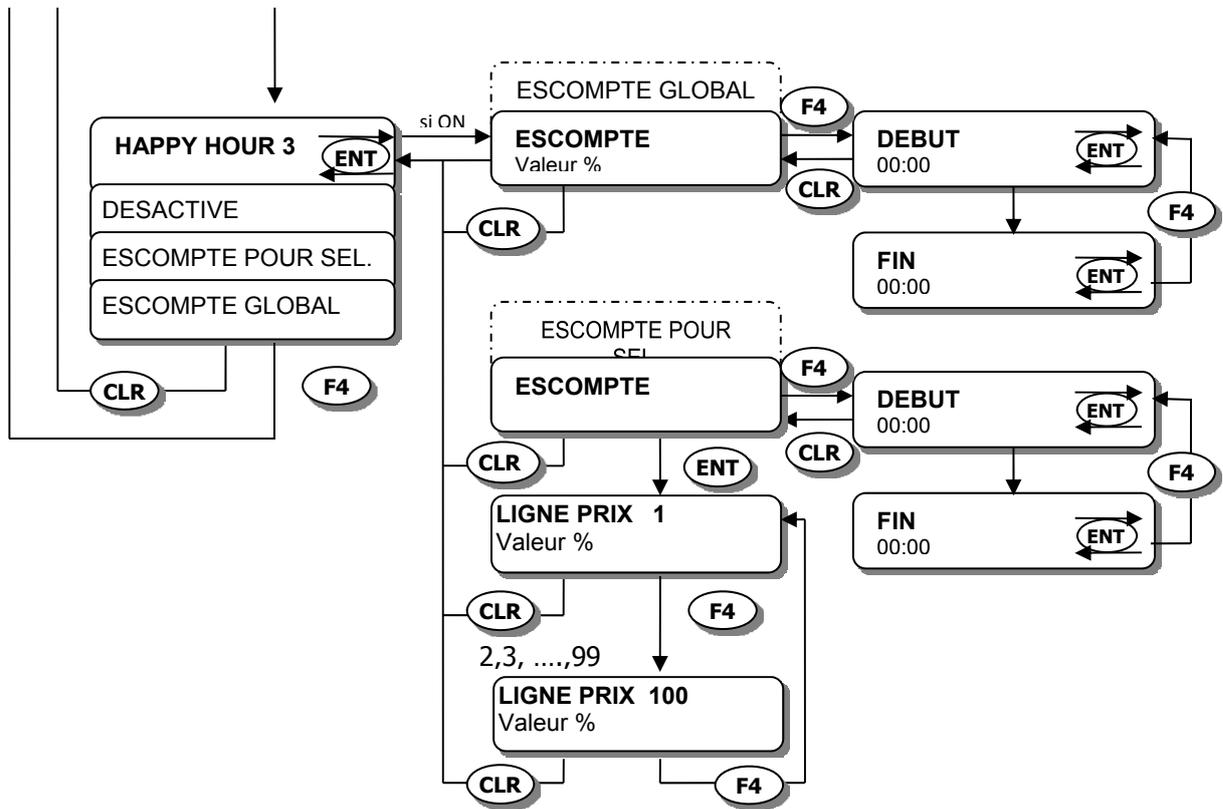


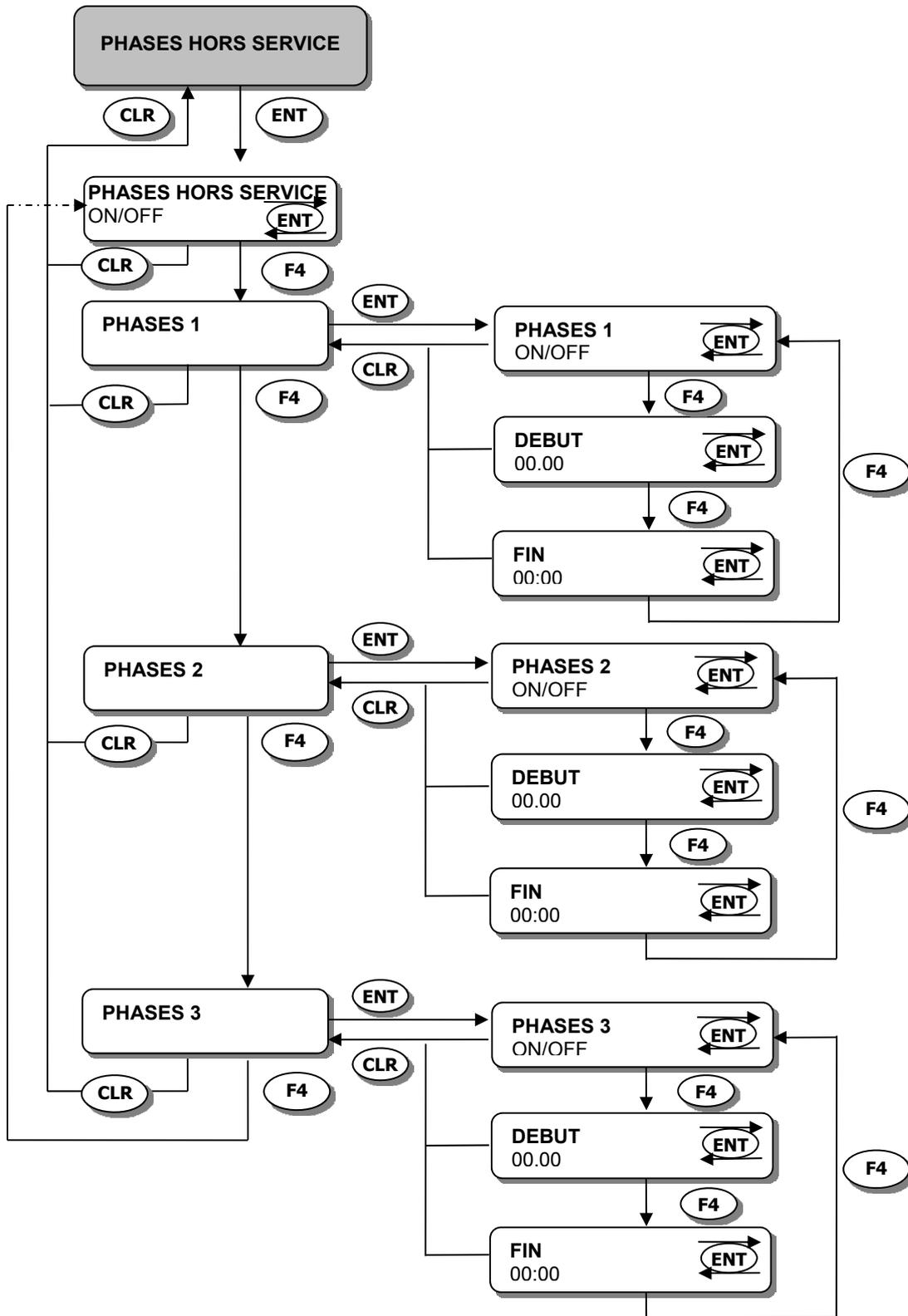
Note :

- F2 Retourner rapide
- F3 Avancer rapide
- F4 Avancer

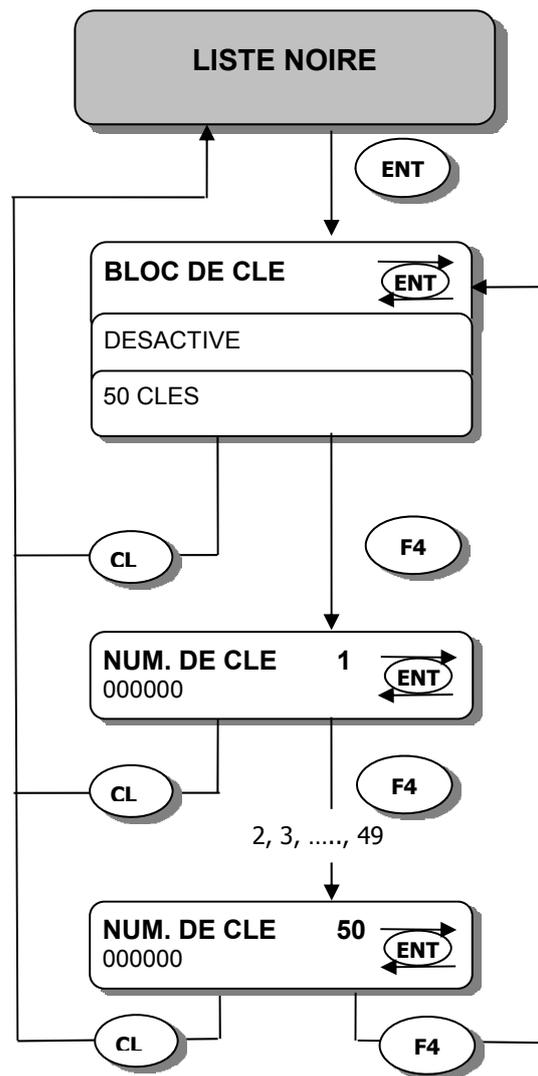
11.3.8.10 HAPPY HOURS







11.3.9 List noire



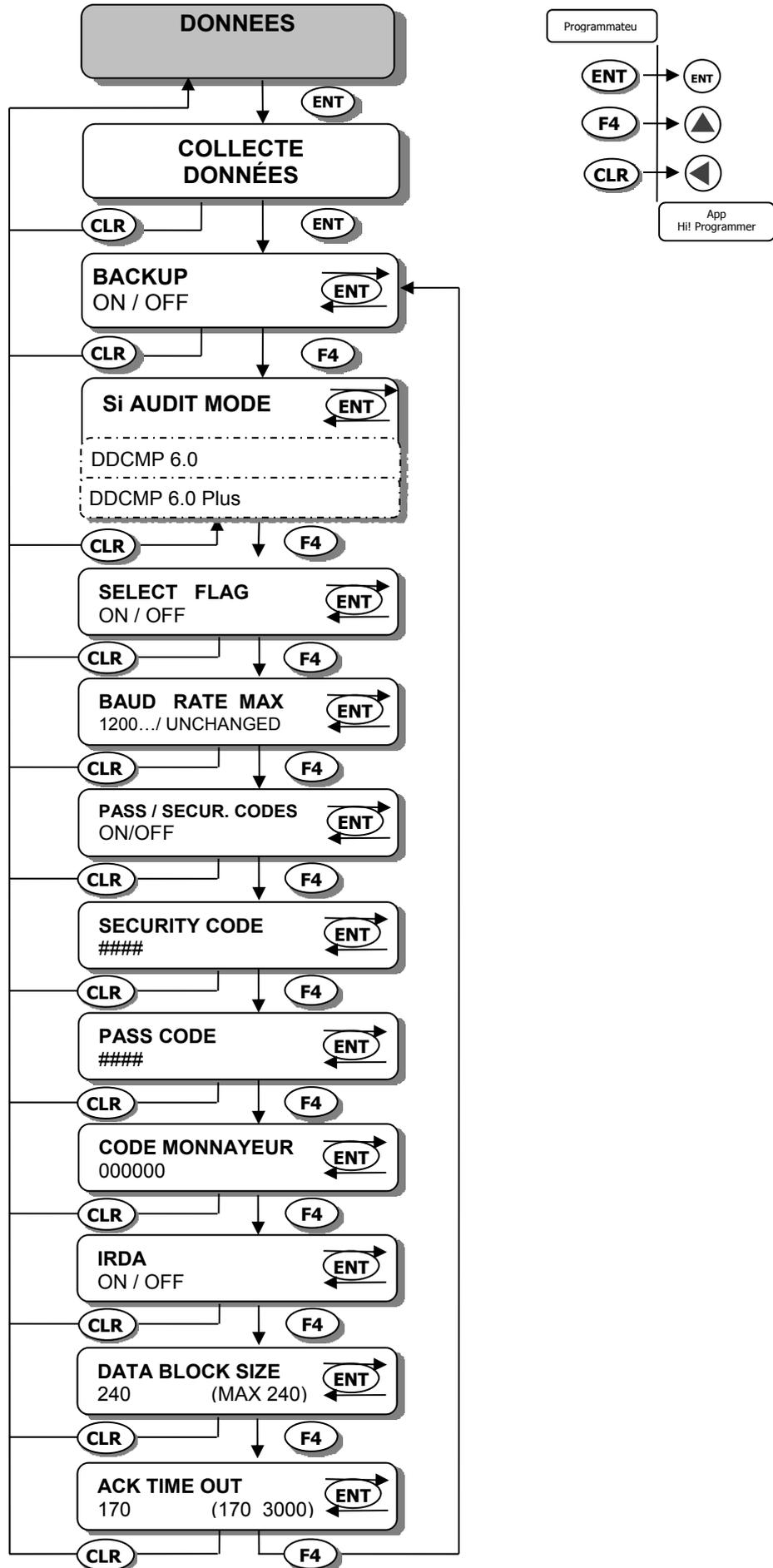
Note :

F2 Retourner rapide

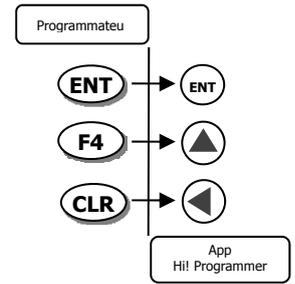
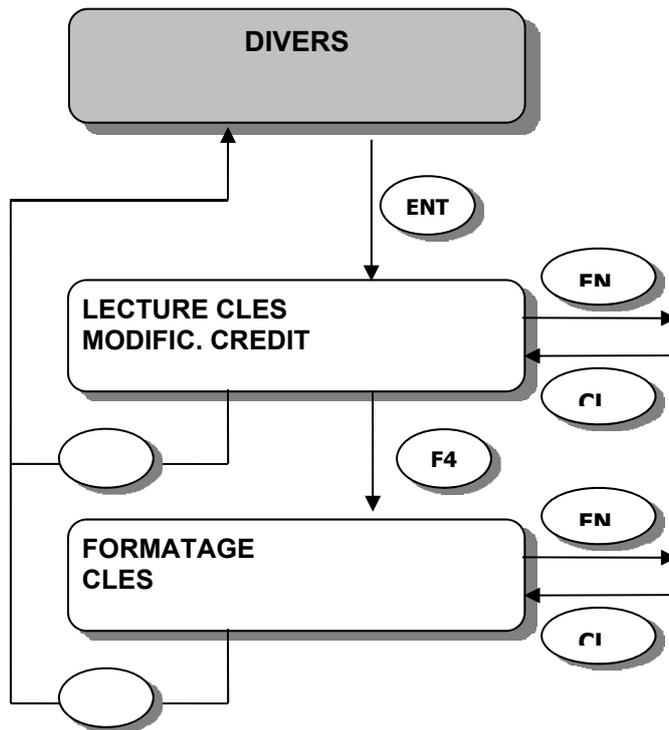
F3 Avancer rapide

F4 Avancer

11.4 STATISTIQUES



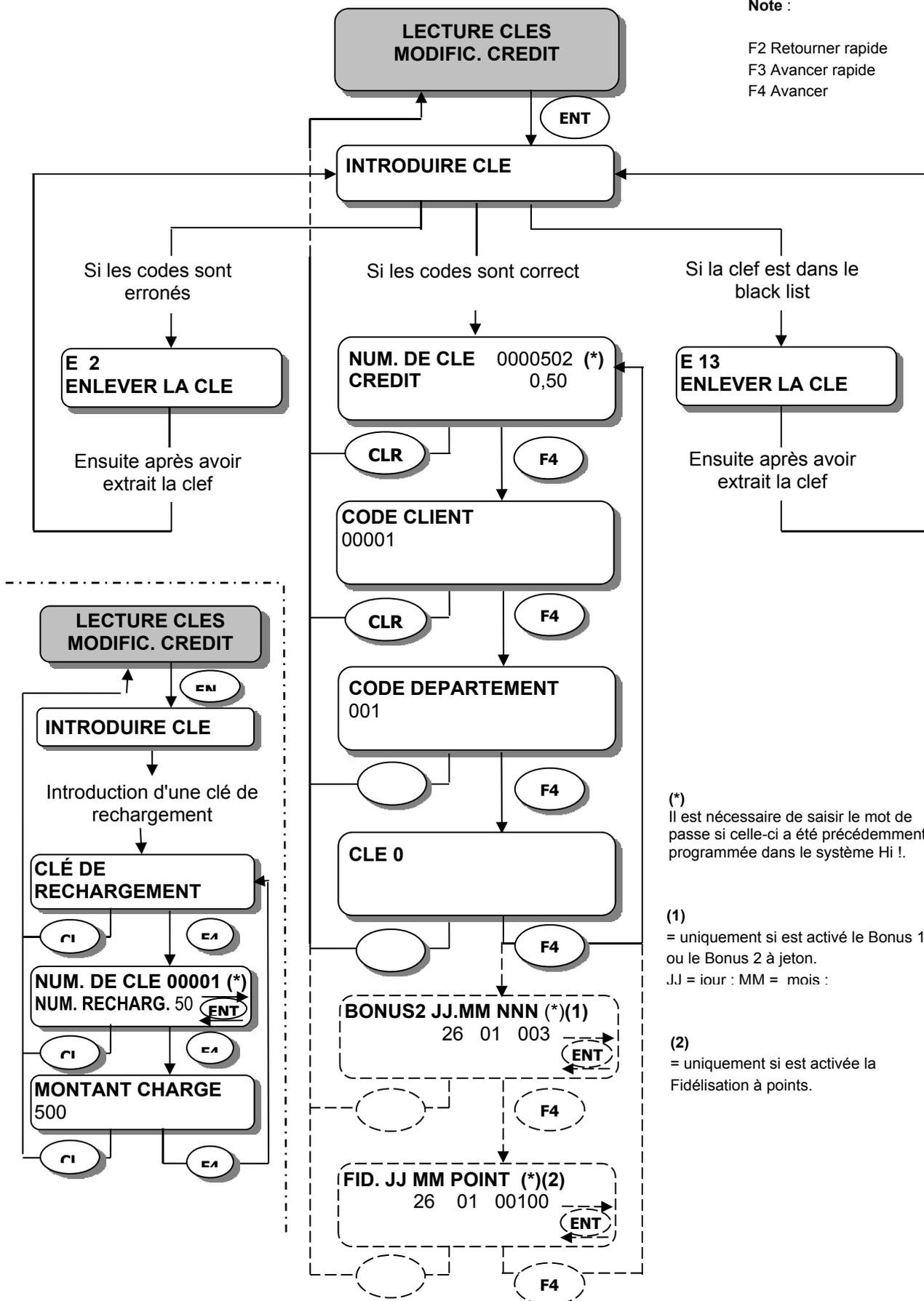
11.5 DIVERS



11.5.1 Lecture clés/Modification crédit

Note :

F2 Retourner rapide
F3 Avancer rapide
F4 Avancer



(*)
Il est nécessaire de saisir le mot de passe si celle-ci a été précédemment programmée dans le système Hi !.

(1)
= uniquement si est activé le Bonus 1 ou le Bonus 2 à jeton.
JJ = jour : MM = mois :

(2)
= uniquement si est activée la Fidélisation à points.

11.5.2 Formatage de la clé

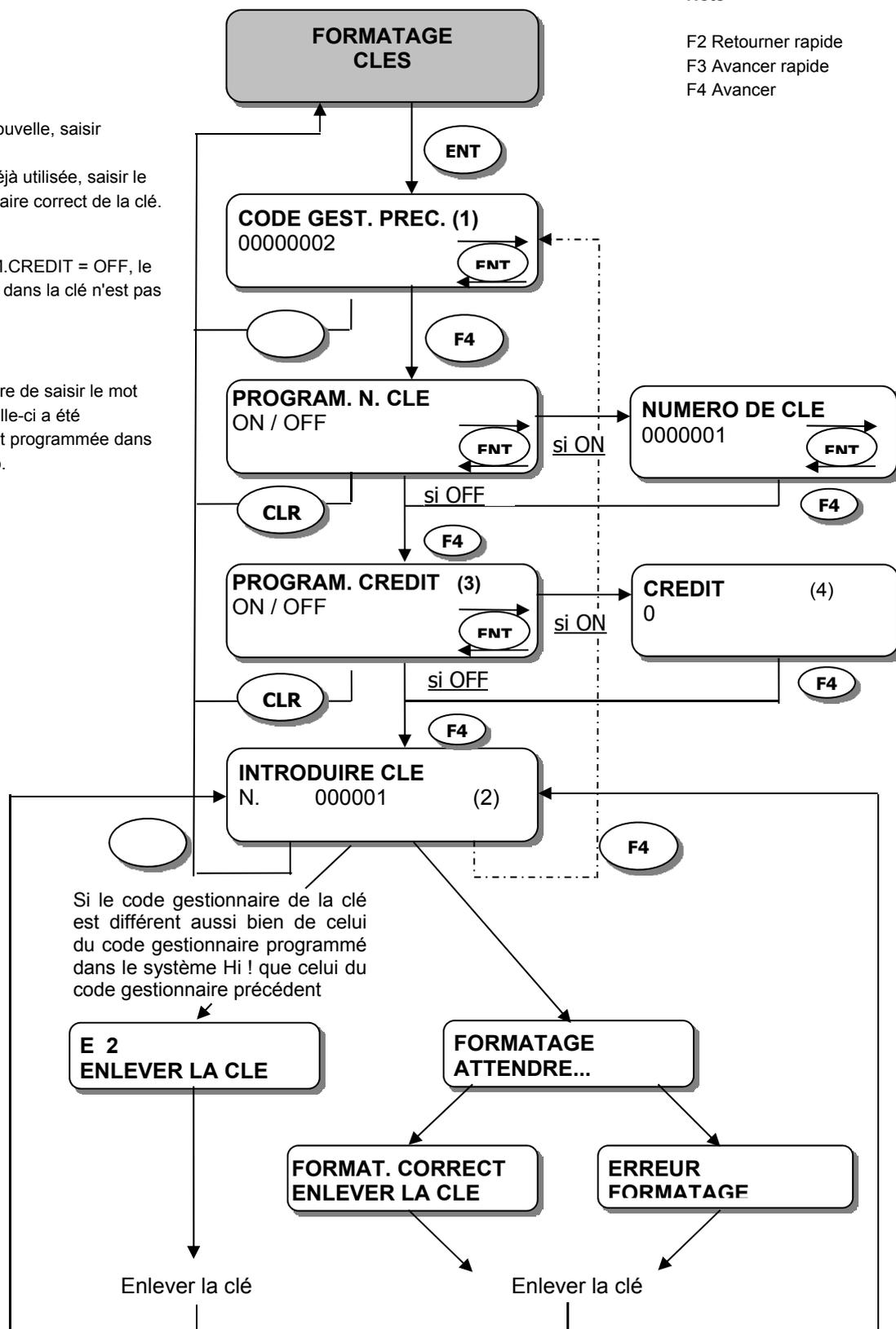
Note :

F2 Retourner rapide
F3 Avancer rapide
F4 Avancer

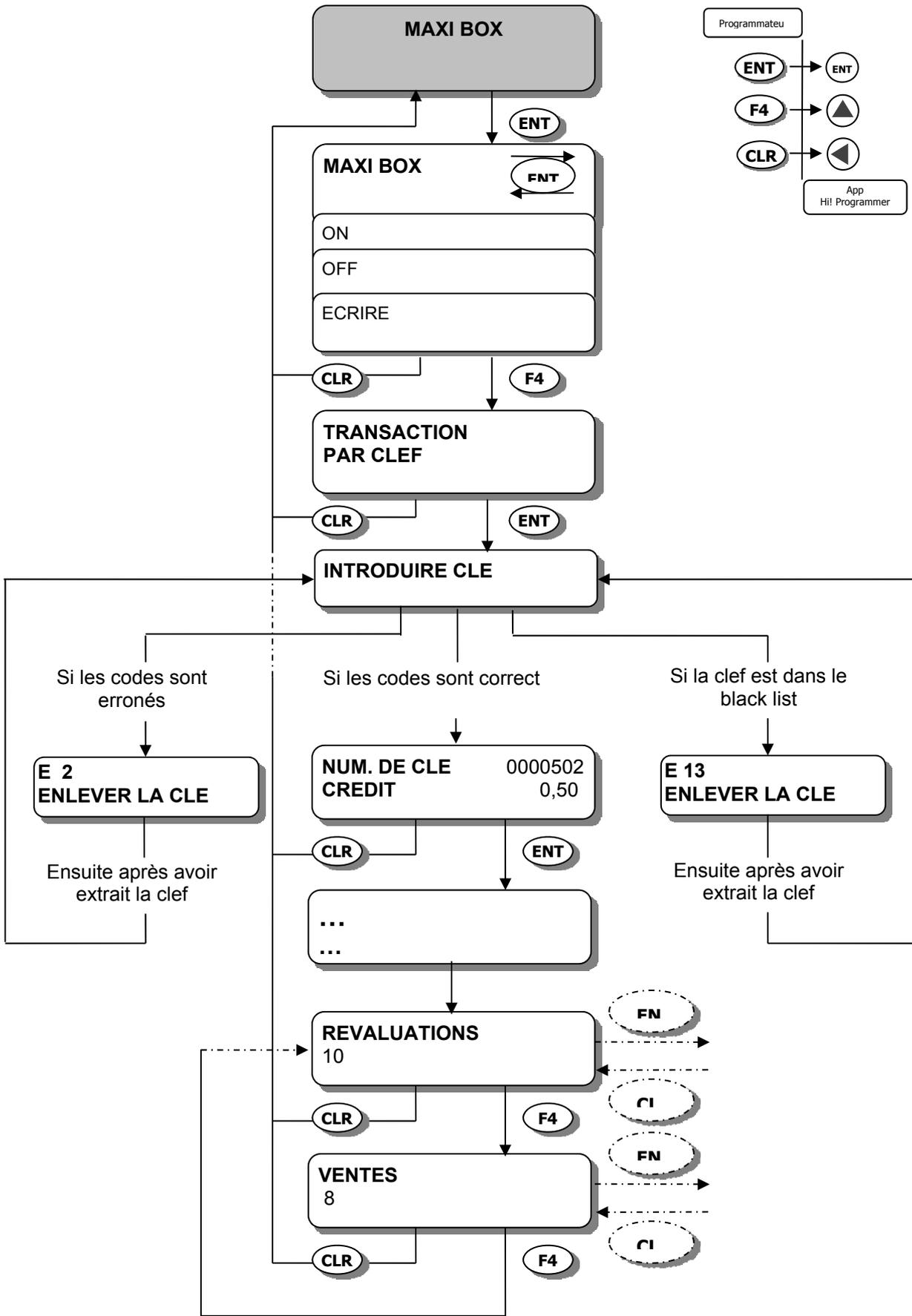
(1)
Si la clé est nouvelle, saisir
00000001.
Si la clé est déjà utilisée, saisir le
code gestionnaire correct de la clé.

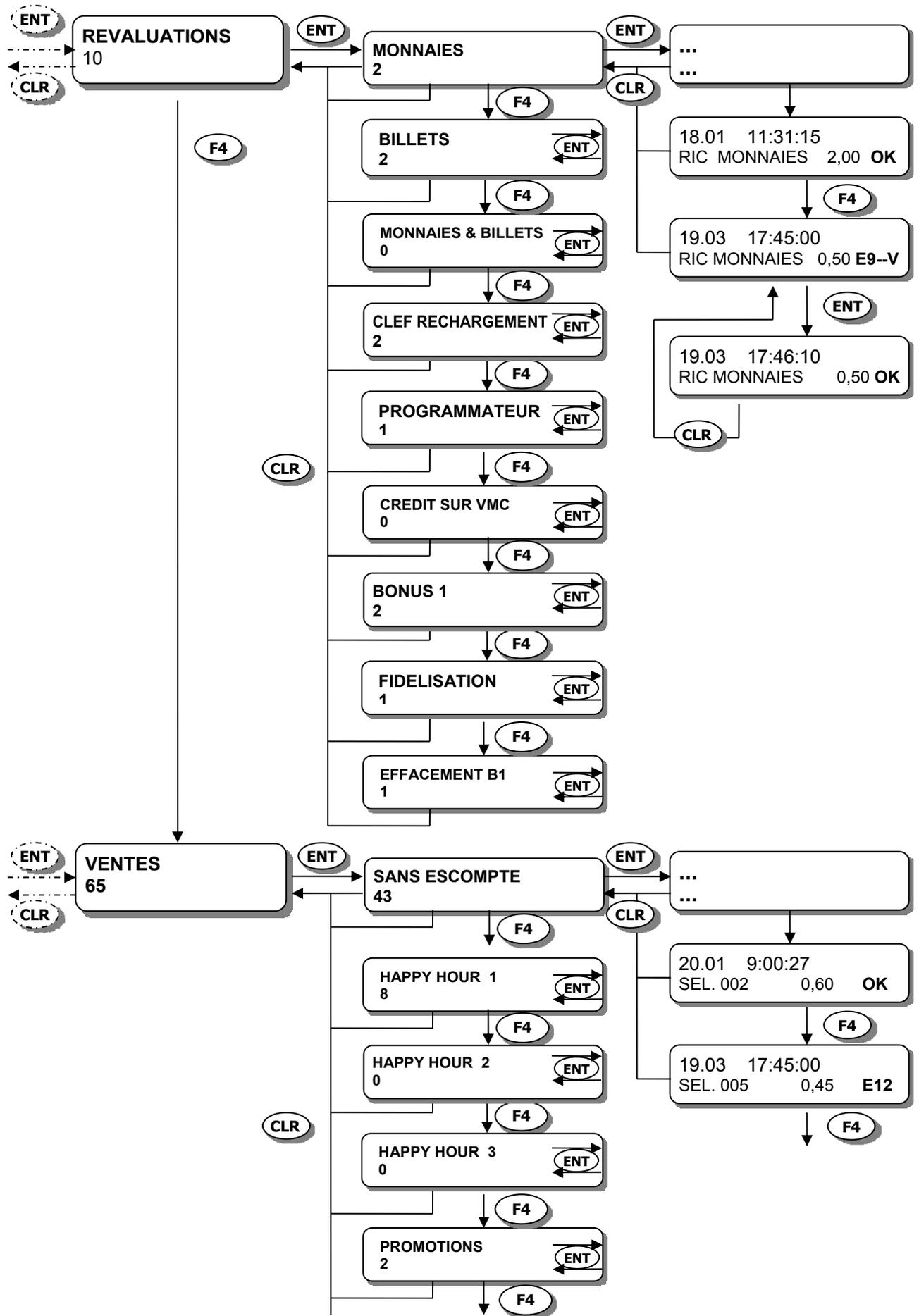
(3)
Si PROGRAM.CREDIT = OFF, le
crédit présent dans la clé n'est pas
modifié.

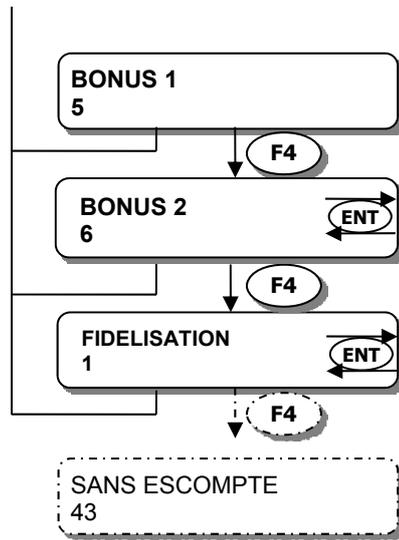
(4)
Il est nécessaire de saisir le mot
de passe si celle-ci a été
précédemment programmée dans
le système Zip.



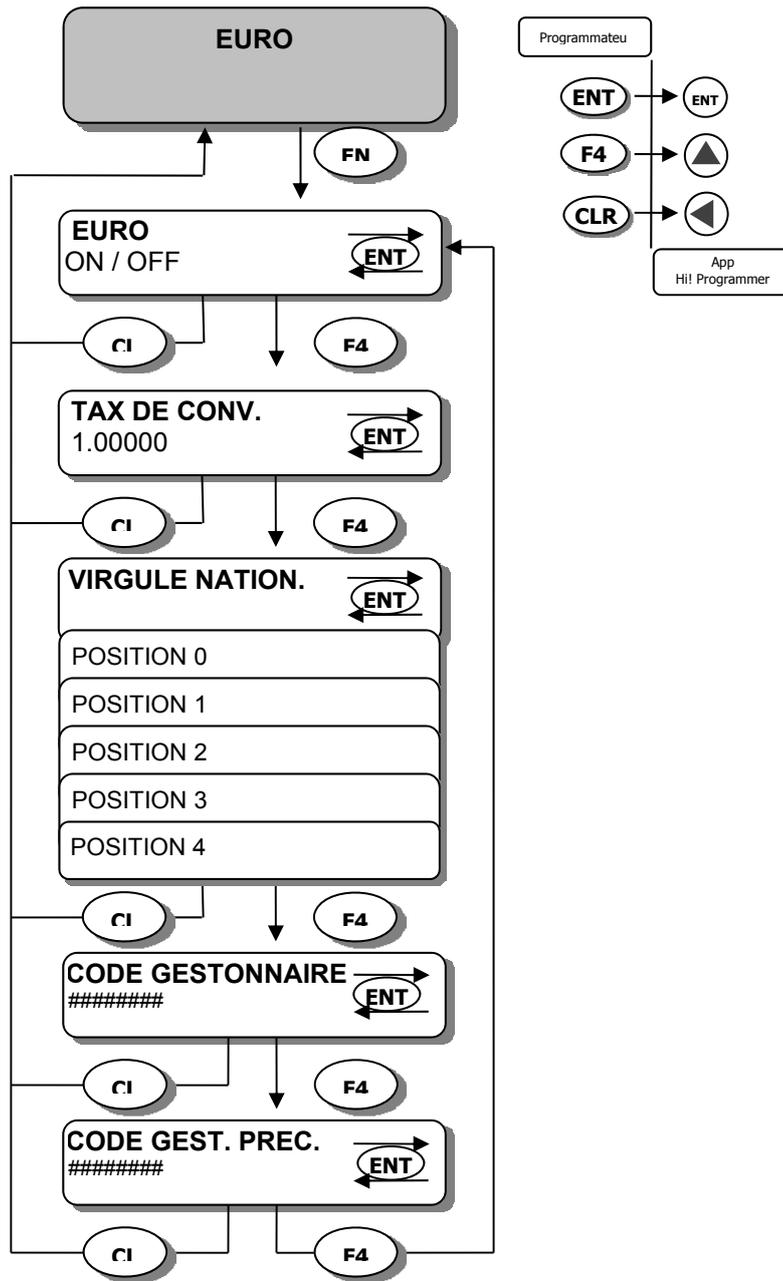
11.6 MAXI BOX







11.7 EURO



12 TABLEAU RÉCAPITULATIF DES PÉRIPHÉRIQUES RACCORDABLES AU SYSTÈME HI! PLATINUM EXE

Le tableau suivant récapitule les périphériques pouvant être connectés au système Hi! Platinum EXE.



- VALIDATEUR DE MONNAIES PARALLÈLE	Connecté directement au connecteur 16 broches	
- VALIDATEUR DE MONNAIES 12 V	Connecté l'interface de couleur ORANGE cod. 969010	
- MONNAIES PARALLÈLE - BILLETS PARALLÈLE	Connecté l'interface de couleur ROUGE cod. 969012	
- MONNAYEUR EXE	Connecté l'interface de couleur VERT (config. Master et Slave) Cod. 969013	
- MONNAYEUR MDB - VALIDATEUR DE BILLETS MDB - CARTE DE CRÉDIT	Connecté l'interface de couleur BLANC Cod. 969130	

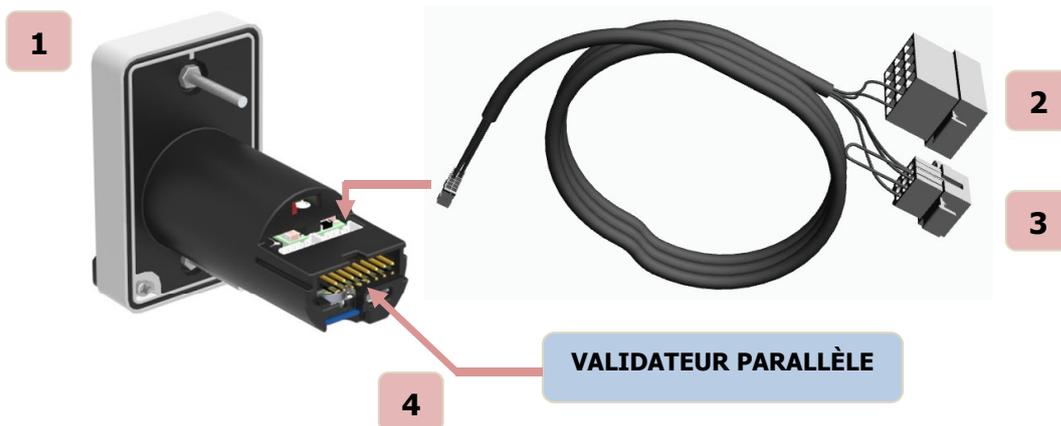
13 CONFIGURATION DES KITS HI! PLATINUM EXECUTIVE

13.1 HI! PLATINUM EXECUTIVE



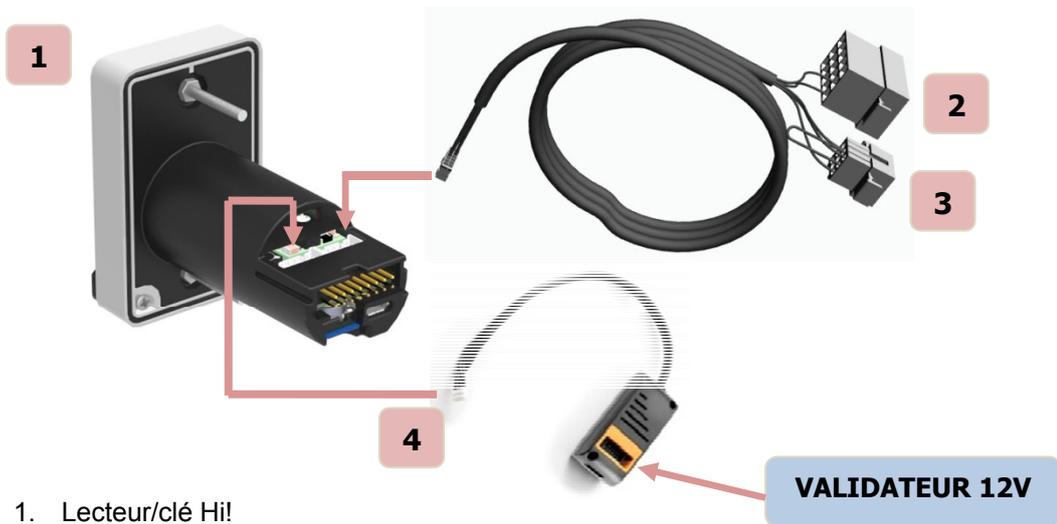
1. Lecteur/clé Hi!
2. Au connecteur d'alimentation de D.A Executive
3. Au connecteur de communication de D.A Executive

13.2 HI! PLATINUM EXE AVEC VALIDATEUR DE MONNAIES PARALLÈLE



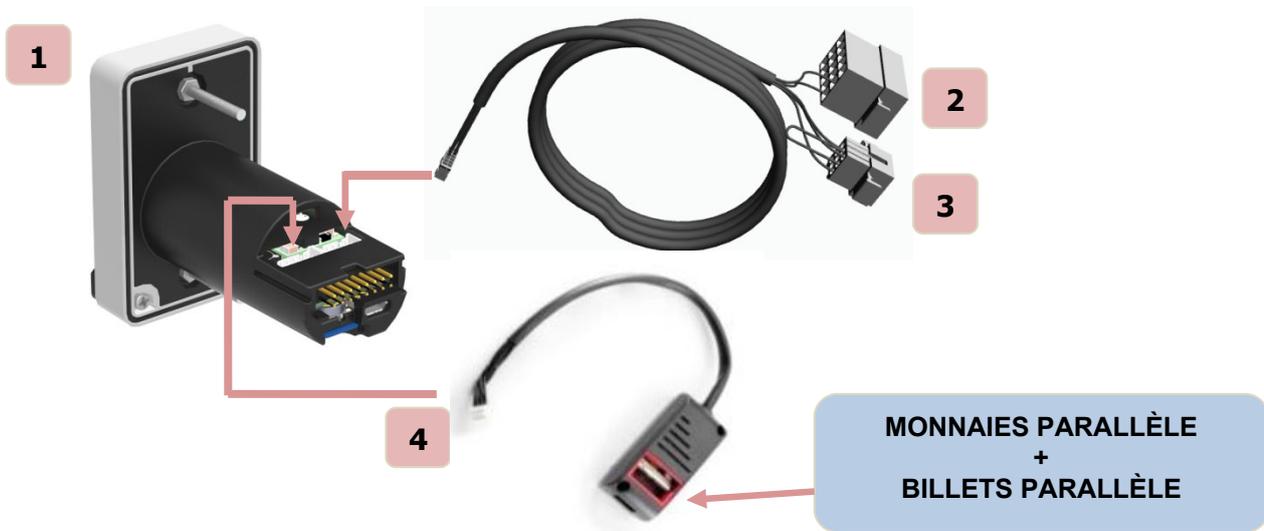
1. Lecteur/clé Hi!
2. Au connecteur d'alimentation de D.A Executive
3. Au connecteur de communication de D.A Executive
4. Connecté le validateur de monnaies parallèle directement au connecteur 16 broches

13.3 HI! PLATINUM EXE AVEC VALIDATEUR DE MONNAIES 12 V



1. Lecteur/clé Hi!
2. Au connecteur d'alimentation de D.A Executive
3. Au connecteur de communication de D.A Executive
4. Connecté l'interface de monnaies 12V de couleur ORANGE au connecteur du système Hi!

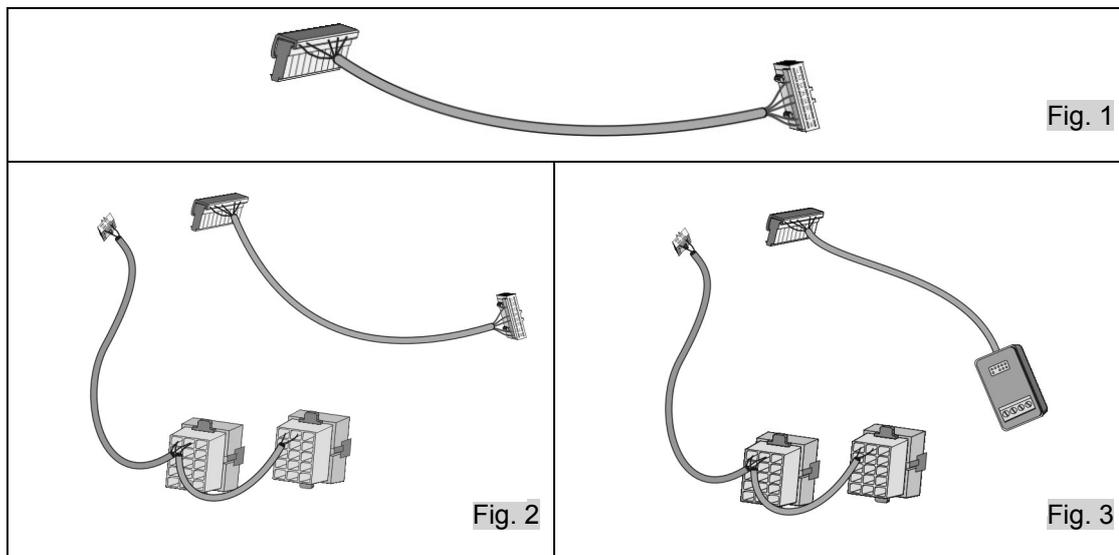
13.4 HI! PLATINUM EXE C AVEC VALIDATEUR DE MONNAIES PARALLÈLE ET VALIDATEUR DE BILLETES PARALLELES



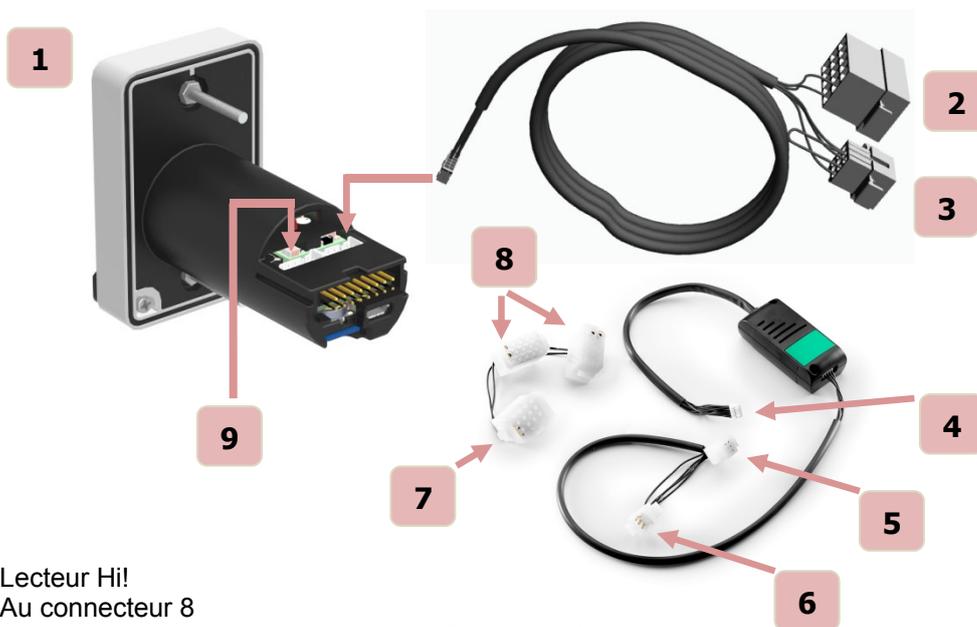
1. Lecteur/clé Hi!
2. Au connecteur d'alimentation de D.A Executive
3. Au connecteur de communication de D.A Executive
4. Connecté l'interface de monnaies et billets parallèle de couleur ROUGE au connecteur du système Hi!

13.4.1 Lien entre les différents validateurs de billets parallèles

1. Câble pour validateur de billets parallèle NV7/NV9 (vedi Fig.1)
2. Câble pour validateur de billets parallèle Eureka (vedi Fig.2)
3. Câble pour validateur de billets parallèle GPT (vedi Fig.3)

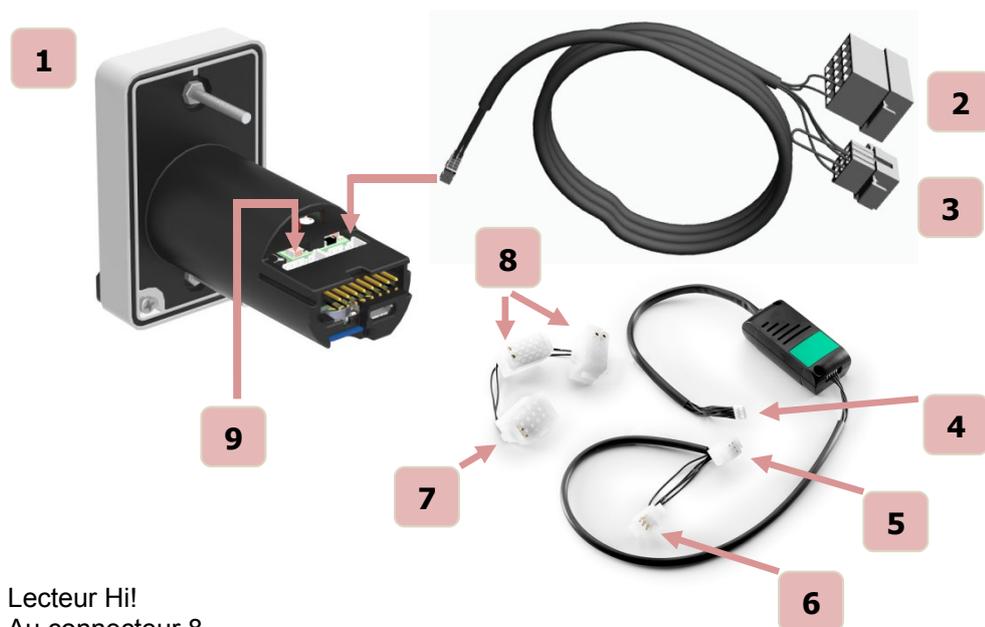


13.5 HI! PLATINUM EXE MASTER AVEC MONNAYEUR EXE



1. Lecteur Hi!
2. Au connecteur 8
3. Au connecteur de communication du D.A. Executive
4. Brancher au connecteur 9
5. Au connecteur de communication du monnayeur
6. Ne pas brancher
7. Au connecteur d'alimentation du D.A. Executive
8. Au connecteur d'alimentation du monnayeur

13.6 HI! PLATINUM EXECUTIVE SLAVE AVEC MONNAYEUR EXE

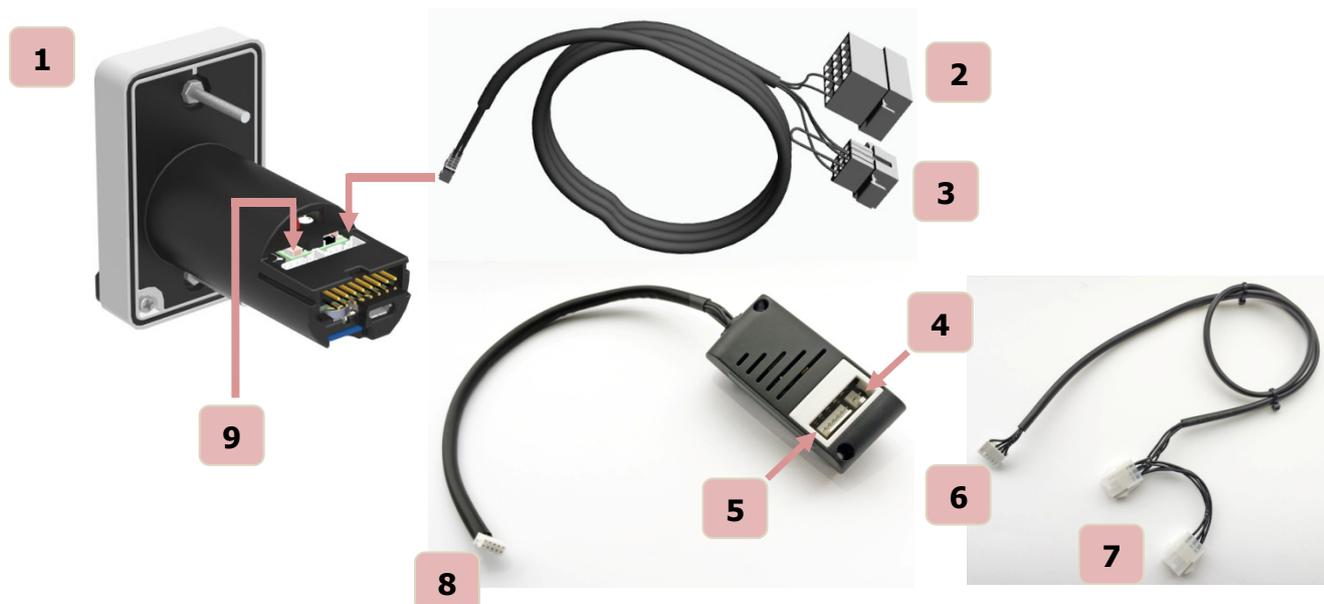


1. Lecteur Hi!
2. Au connecteur 8
3. Ne pas brancher
4. Brancher au connecteur 9
5. Au connecteur de communication du monnayeur
6. Au connecteur de communication du D.A. Executive
7. Au connecteur d'alimentation du D.A. Executive
8. Au connecteur d'alimentation du monnayeur

Important

Configurer le paramètre dans le menu PROTOCOLE du système sous Hi! EXECUTIVE SLAVE

13.7 HI! PLATINUM EXE MASTER AVEC MONNAYEUR MDB + ACCEPTEUR DE BILLES MDB + LECTEUR DE CARTE DE CRÉDIT/CASHLESS2



1. Lecteur Hi!
2. Au connecteur d'alimentation du D.A. Executive
3. Au connecteur de communication du D.A. Executive
4. Brancher le connecteur 10
5. Brancher le connecteur 6
7. Au connecteur du monnayeur/accepteur MDB et/ou lecteur de carte de crédit/cashless2
8. Au connecteur 9 du système Hi!



11. Au connecteur d'alimentation du D.A. Executive

Le Fabricant se réserve le droit de modifier, sans préavis, les caractéristiques des appareils présentés dans cette publication et décline toute responsabilité pour d'éventuelles erreurs d'imprimerie et/ou de transcription contenues dans celle-ci.

Les instructions, les dessins, les tableaux et les informations en général contenus dans le présent fascicule sont de nature réservée et ne peuvent être reproduits ni intégralement ni partiellement ou être communiqués à des tiers sans l'autorisation écrite du Fabricant qui en a la propriété exclusive.



EVOCA Innovative Solutions S.r.l.
Via Villafranca, 2
33080 Orcenico Inferiore – Zoppola (PN) – Italia
Tel +39 0434 577111
Fax +39 0434 577190

