

Version traduite de la page La Switch2_User_Manual_Ver_2.1.1.1 PW.pdf

Page 1

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Page 2

Table des matières

Manuel d'utilisation Version 2.1.1.1	1
Preliminaire	
Accès	
Personnaliser	
Voie	
Voie	
Demarrer une nouvelle	
Modifier	
Score	
Choix du theme graphique	29
Deménagement	
Permettre	
Joueur	
Selectionnez une	
Ajouter et distribuer Joueurs Crédits	41
Jeux	
Jeux	
Ouvrir un	
Modifier	
Joueur	
Ordre	
Ordre	
Revenu	
Credit	
Activite	
Activite	
Attente	
Attente	
Preparer	
Reservation	
Gestion de reservation	73
Modifier	
Preparer	

ii

Page 3

Table des matières

Ouvrir	
Rapport	
Rapport	
Nouveau	
Rapport	
Travail d'impression	
Membres	
Membres	
Membres	
Joueurs	
Tournoi	

Gestion Tournoi	102
Tournoi	
Tour	
Tour	
Tournoi	
Envoyer Classement Lanes	119
Message	
Événement	
Coupon	
Carte	
Réception	
Bowling	
Opérateur	
Définition du groupe de l'opérateur	147
International	
Bar Articles	
Bar articles Catégories Définition	154
Articles restaurants Définition	155
Restaurants Ouvrages Catégories Définition	158
Autres articles	
Autres produits Catégories Définition	162
Définition de vacances supplémentaires	163
Taux	
Taux de défaut	
iii	

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Voie	
Appareil photo	
Image séquentielle Définition	180
Définition du groupe d'animation	183
Voie	
Jeu	
La catégorie du jeu Définition	191
Propre	
Mettre à jour	
Sauvegarde	
Avancé	
Médias	

iv

Manuel d'utilisation Version 2.1.1.1

Ce manuel contient des informations détaillées sur l'utilisation et la configuration du **SWITCH**®

2.

SWITCH® 2 notation est l'application utilisée pour la gestion complète des pistes de bowling ainsi que d'autres activités à l'intérieur du centre.

Ce manuel a été élaboré pour les administrateurs de centres et le personnel du centre.

1

Informations préliminaires

Terminologie et définitions:

-

par **écran**, nous entendons tout ce qui est visible à l'écran en question.

-

par la **fenêtre** nous avons l'intention de la vue partielle d'un petit écran sur le dessus de l'écran principal ou une partie de l'écran qui peut être individualisée séparément de la

écran.

-

ICON nous avons l'intention d'une image (généralement un dessin stylisé) de taille réduite utilisée pour représenter une zone spécifique de l'application.

-

par **MENU** nous avons l'intention d'une fenêtre à l'intérieur duquel une liste d'options est affichée qui peut être ouvert et fermé dans une autre fenêtre ouverte.

-

CLIQUEZ par nous entendons la pression sur le bouton gauche de la souris lorsqu'il est positionné sur un point précis de l'écran, ou en touchant une zone spécifique de l'écran tactile avec votre doigt.

-

par **DESKTOP** nous avons l'intention de l'écran de l'interrupteur principal qui apparaît lorsque l'opérateur premiers gains d'accéder au système.

2

Écran d'accès

Cet écran apparaît lorsque le programme a été lancé et permet à l'opérateur de vérifier po

Les opérateurs sont affichés sur le côté gauche de l'écran à l'aide des icônes.

Pour accéder, cliquez sur l'icône relative et insérer votre mot de passe.

Pour plus d'informations par rapport à l'ajout ou la modification des opérateurs voir **UTILISATEUR**

DÉFINITION.

Il est également possible de faire coulisser le conducteur d'entrée de carte pour obtenir l'accès au système, dans ce cas,

aucun mot de passe n'est nécessaire.

Le bouton **EXIT** en bas à gauche de l'écran vous permet de fermer le programme.

Tous les messages à lire apparaîtront sur la droite du bouton EXIT.

3

Bureau

Le bureau est l'écran qui est ouvert une fois que vous avez obtenu l'accès au programme.

2 caractéristiques du système SWITCH ® sont disposés dans différentes fenêtres qui peuvent être ouvertes en utilisant les icônes relatives à chaque domaine.

Navigation dans le commutateur 2:

Avec un clic sur une icône de la fenêtre par rapport sera ouverte.

Lorsqu'une fenêtre est ouverte, les icônes sont disposées sur le côté gauche de l'écran principal afin de faire de la place pour la nouvelle fenêtre.

4

écran de bureau

La fenêtre qui est maintenant ouvert est mis en évidence avec une roue dentée tournant; fenêtres sont ouverts mais non visibles sont représentés avec une petite roue dentée statique.

Pour fermer une fenêtre, cliquez sur le bouton **FERMER** positionné dans le coin supérieur droit de la fenêtre en question.

Dans le cas de fenêtres empilées (une dans l'autre), il est possible de revenir à la précédente écran en cliquant sur le **bouton BACK** positionné à la gauche du **bouton Fermer**.

Barre de navigation:

La barre de navigation est placé au bas de l'écran principal et affiche des informations et des fonctions utiles à l'opérateur.

Dans certains cas, la barre de navigation peut être cachée pour les visualiser cliquez sur l'horloge zone dans le coin inférieur gauche de l'écran.

5

Éléments sur la barre de navigation de gauche à droite:

-

SWITCH ® 2 logo: montre le SWITCH ® 2 logo et le numéro de version actuelle installé.

-

AFFICHER BUREAU: masque toutes les fenêtres et déplace l'icône de retour en plein écran.

-

PERSONNALISER DESKTOP: vous permet de personnaliser l'espace de bureau. Pour plus d'informations, voir [PERSONNALISER DESKTOP](#).

-

arbre de navigation (ci-dessus): vous permet de voir la position actuelle des fenêtres. Utile lorsque plusieurs fenêtres ont été ouvertes l'une dans l'autre.

-

Bouton **du dernier paiement** (ci-dessous): indique le montant qui a été prise à ce dernier gare. Cliquez sur cette icône pour imprimer un reçu de copie.

-

Touche **USER connexion:** indique à l'opérateur actuellement sur le système. Cliquez sur cette icône pour déconnecter l'opérateur actuel, le système vous ramènera à l'[Accéder à l'écran](#).

-

EXIT: permet de saisir la fenêtre de sortie.

6

Personnalisez bureau

Cette fonction vous permet d'exclure ou de re-commande les icônes utilisées pour accéder aux différentes zones à l'intérieur le système.

Cela va simplifier l'interface entre les opérateurs et le système, en se concentrant sur les icônes utilisées plus souvent.

Dans l'image ci-dessus montre les icônes que vous souhaitez visualiser avec un œil ouvert sur le coin en bas à droite de l'icône en question, les icônes montrant un œil fermé seront cachés de vue.

Pour modifier les icônes ordre juste faites-le glisser sur la position désirée.

Ce réglage peut être sauvegardé dans une station spécifique ou même à chaque opérateur sur un poste spécifique en fonction de leurs préférences ou l'autorisation de niveau de sécurité.

ACTIONS DISPONIBLES

7

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

Appliquer les paramètres à cet opérateur SEULEMENT: assigne le cadre de l'spécifique opérateur, résultant sur n'importe quel poste les signes de l'opérateur sur.

-

Appliquer les paramètres pour cette station: assigne les paramètres de cette station seulement, qui jamais les signes de l'opérateur sur elle.

-

Annuler les modifications: annule les modifications avant qu'elles ne soient enregistrées.

-

Afficher toutes les icônes: affiche toutes les icônes du programme et de rétablir leur position d'origine.

-

Restaurer les paramètres sur ce poste: masquer les icônes sélectionnés lors de la personnalisation.

8

Messages

Messages permettent de communiquer des notes et des avertissements pour les opérateurs; messages sont

généralisé automatiquement par le logiciel ou par des demandes des voies.

La liste des messages est située dans le coin inférieur gauche de l'écran, et montre tous reçus messages non encore archivés. Pour plus d'informations sur la visualisation des messages reçus voir [MESSAGE ARCHIVE](#) dans [ARCHIVES](#) .

Pour afficher un message, cliquez sur elle, la boîte de message se dilate pour permettre de lire le contenu complet.

9

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Pour chaque message, il est indiqué:

- l'icône liée au type de message. Pour plus d'informations sur les types de messages voir [Types de messages](#) dans [les archives message](#) .

- Date et heure de création du message.

- Titre du message.

- Le contenu du message.

Message Close: le bouton pour fermer la boîte actuelle. Le message reste tout de même dans la liste.

- **ARCHIVES ET PROCHE:** le bouton ferme la boîte et archives le message.

Pour certains types de messages, il est possible d'exécuter des opérations avec une bonne bouton: par exemple, pour les articles commandés à partir d'une voie, il est possible de confirmer la commande. Remarque: certains messages ont besoin pour effectuer certaines opérations avant de pouvoir être fermés, pour RIAVVIA IL SERVEUR.

La boîte de message est visible aussi dans le [écran d'accès](#) . Il n'est pas possible d'archiver tout message dans cet écran.

10

Gestion de la Voie

Gestion de la Voie

Pour accéder: **gestion des voies**

Il s'agit de la fenêtre de gestion de la voie principale. Les voies sont présentées sur une grille à l'aide des icônes. Cliquez sur une icône pour sélectionner la voie. Cliquez sur l'icône et faites glisser la souris sur les autres icônes avec le bouton gauche de la souris enfoncé pour sélectionner plusieurs voies.

Utilisez la touche CTRL ou MAJ pour sélectionner les voies pas dans l'ordre.

Les voies sélectionnées sont affichées avec une bordure bleue.

symboles d'icônes:

Il existe un certain nombre de symboles dans chaque icône de la voie, dont chacun a un particulier sens.

11

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Cette icône indique que la voie est libre, n'est pas utilisée.

Cette icône vous indique la voie est en cours d'utilisation avec Open jeu.

Dans ce cas, le nombre de joueurs de quilles sur la piste est affiché, le nombre de carreaux réalisés et le temps de démarrage de la partie.

Cette icône indique une voie qui est gratuite, mais a une réservation imminent devrait arriver.

Cette étiquette indique aux opérateurs qu'ils ne devraient pas affecter la voie que la réservation sous le nom de «James» est due à commencer à jouer à 19h45. Cliquez sur la vignette pour ouvrir l'éboule de réservation et démarrer le

jeu.

Ce symbole indique que la voie est utilisée en mode ouvert.

Ce symbole indique que la voie est utilisée en mode LEAGUE. Aussi connu sous le nom «traverser mode 'en ce que les lanceurs seront jouer un carreau sur la voie de gauche d'une paire et la trame suivante sur la voie de droite de la paire.

Ce symbole indique qu'il ya un tournoi en jeu sur les voies où il est représenté.

12

Gestion de la Voie

Ce symbole indique que la voie est en cours d'utilisation, mais que les crédits sont terminés.

Dans cette situation, les quilleurs ne seront pas en mesure de bol et le message "ASK à la réception pour continuer" apparaît.

Symbole qui indique la voie est en cours d'ouverture, probablement par un autre opérateur d'un autre poste.

Symbole qui indique la voie a été vendu par le «**jeu**» quand le quilleurs venus rendre le système comptera le nombre de jeux que ont été joué à calculer le montant dû.

Symbole qui indique la voie a été vendu par «**TIME**» quand les quilleurs venir à payer le système compter les minutes utilisées pour calculer la montant dû.

Symbole qui indique que la voie a été vendu en mode «**PRE-PAID**», de sorte le système a déjà calculé le montant dû et a chargé le quilleurs qui ont payé avant d'aller au bol.

Symbole qui montre qu'il existe des problèmes de communication entre stations et le matériel de voie. Placez le pointeur de la souris sur le point d'exclamation et le système affichera plus de détails en ce qui concerne le problème.

Options disponibles:

Un certain nombre d'options et les boutons sont représentés au bas de l'écran, qui peuvent être utilisés d'agir sur les voies sélectionnées.

La disponibilité de boutons et de fonctions dépend de «l'état» des voies sélectionnées, si un bouton ou la fonction n'est pas disponible, cela signifie que le système a déterminé que la fonction ne peuvent pas être utilisés sur des voies choisies à ce moment.

Les fonctions sont divisées en trois (3) groupes qui sont affichés sur le côté droit.

CARACTÉRISTIQUES STANDARD

•

OUVERT: aller à l' [Commencer une nouvelle partie](#) écran.

•

MODIFICATION: aller à la [GAME MODIFIER](#) écran.

13

Switch2 Manuel de l'utilisateur

•

SCORE: aller à la [SCORES](#) écran.

•

COLLECT: aller à la [REVENU TABLE](#) écran.

•

Fermer: ferme le jeu est joué, si en mode post-payé va à la [REVENU TABLE](#) écran.

•

paramètres de partition: aller à la [paramètres de partition](#) écran.

SUPPLEMENTS

•

MOUVEMENT DE JEU: vous permet de déplacer un jeu de piste à l'autre. Cette fonction peut être utile lorsque vous avez un problème technique sur une voie.

Pour déplacer un jeu:

Une. Cliquer sur la voie doit être déplacé.

2. Cliquez sur le bouton **MOVE JEU**.

3. Cliquez sur la piste de destination.

Si la voie de destination est utilisée, vous serez invité à confirmer le mouvement, si vous faites les jeux seront inversés.

•

DÉPLACER QUILLEURS: passer à la [JOUEURS MOVE](#) fenêtre.

•

HORS SERVICE: met la voie «hors service». Si la voie était déjà hors de service de la commande mettra sur la voie en service ..

Quand une voie est hors service le système ne permet pas quilleurs à être placés sur la voie et les moniteurs de voies afficher le symbole «hors service».

•

JEU RESTART: vous permet d'interrompre la partie en cours (même si ce n'est pas fini) et commencer une nouvelle partie.

Planteur COMMANDES

14

Gestion de la Voie

•

TURN ON planteur: envoie la commande à la voie choisie.

•

INTERRUPTEUR planteur OFF: envoie la commande à la voie choisie.

•

Planteur RESET: envoie la commande à la voie choisie pour le planteur de mettre bas un rack complet de broches.

•

Planteur CYCLE: envoie une commande de cycle à la voie choisie.

•

1er / 2ème BALL: envoie la commande à la voie choisie pour changer les 1er et 2 boule ou inversement.

•

GRÈVE: envoie une commande de cycle de grève à la voie choisie.

Il est très important de s'assurer qu'il n'y a personne à proximité ou sur les planteurs

Avant d'envoyer la commande ...

Glow Light

Vous permet d'activer les «feux de préchauffage» sur les voies sélectionnées.

La disponibilité de cette fonction dépend de l'installation du matériel dans le centre et est contrôlée sur le [REGLAGES LANE](#) fenêtre.

15

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Commencer une nouvelle partie

Pour y accéder: [GESTION DE LANE](#) -> **Commencer une nouvelle partie**

Cette fenêtre vous permet de commencer un nouveau jeu de quilles.

Le côté gauche de la fenêtre affiche l'espace pour entrer quilleurs, le côté droit de la fenêtre d'une série de boutons et des options qui vous permettent de définir toutes les caractéristiques d' le jeu.

En haut à gauche, vous verrez le numéro de la voie que vous êtes sur le point d'ouvrir, pour le mode de la ligue, il est possible d'ouvrir, en cliquant sur la barre au-dessous de, la deuxième voie de la paire à la même temps.

Chaque voie accepte un maximum de 12 lanceurs qui peut être divisé en un maximum de trois équipes.

Pour ajouter de nouveaux lanceurs cliquez sur le bouton (+) indiquée sur la boîte de l'équipe. Il est également possible d'

ajouter quilleurs simplement en cliquant sur la touche **ENTRER** sur le clavier après avoir entré chaque

nom quilleurs.

Pour supprimer quilleurs cliquez sur le bouton (-).

16

Gestion de la Voie

Pour ajouter une nouvelle équipe, cliquez sur **ADD NEW TEAM** et insérer le nouveau nom de l'équipe.

Pour supprimer une équipe, cliquez sur le **bouton SUPPRIMER ÉQUIPE** trouvé sur la boîte de l'équipe à être éliminée. Il n'est pas possible de supprimer la première équipe.

boîte de Bowler

Chaque lanceur entré auront leur propre boîte, sur lequel vous pouvez définir plusieurs options pour chaque melon.

-

La zone grise à gauche vous permet de glisser le lanceur à un autre poste sur la ligne ou même à une autre équipe.

-

Les flèches **HAUT** et **BAS** vous permettent de modifier la position du lanceur avec quilleurs à côté d'eux.

-

Le **champ NOM MELON** vous permet d'entrer le nom ou pseudo choisi.

-

Le champ **HDP** vous permet de spécifier le handicap melon.

-

Le menu positionné sous le nom de lanceur vous permet de spécifier le taux d'être utilisé pour ce lanceur. Le taux indiqué par le système est celle définie par défaut dans la section de taux. Pour plus d'informations sur les taux de défaut aller à [taux de défaillance REGLAGES](#).

-

Le **LANCEUR DE** bouton **ARCHIVE** vous permet d'insérer un joueur de l'archive en entrant la [sélectionner un joueur](#) fenêtre.

-

Le **bouton CHAUSSURE** vous permet d'indiquer si le lanceur a des chaussures de location et chaussettes ou pas. Cette action peut être réglé en mode automatique dans les [Réglages avancés](#) section.

-

Le bouton **PARE-CHOCS** vous permet d'activer la fonction de pare-chocs pendant les quilleurs tourner à jeter.

-

Le bouton **NO-TAP** vous permet de rappeler la [NO-TAP SELECTION](#) fenêtre.

-

Le **statut de joueur** vous permet de rappeler le [statut des joueurs](#) fenêtre.

-

Le bouton **SELECT** vous permet de sélectionner le lanceur.

-

Dans la section blanche sous la boîte, il est possible d'insérer la taille de la chaussure pour l'melon. Cette fonction peut être utile lorsque vous placez le melon sur la [LISTE D'ATTENTE](#).

17

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Ajout quilleurs en utilisant les cartes de membre magnétiques

Glisser une carte magnétique attribué à un ou plusieurs quilleurs d'accéder au parent écran.

Cette fenêtre affiche la liste des quilleurs à qui la carte a été attribué. Il vous suffit de cliquer sur la touche (+) à côté des lanceurs que vous souhaitez insérer.

ACTIONS DISPONIBLES

-

OUVERT: ouvre un jeu et quitte l'écran. Si le mode pré-payé a été sélectionné le [tableau des recettes](#) sera ouvert.

-
- **PARAMETRES DU JEU:** vous amène à la [paramètres de partition](#) fenêtre.
-
- **AJOUTER ÉQUIPE:** ajoute une nouvelle équipe pour le match.
-
- **ENLEVER QUILLEURS CHOISIS:** supprime quilleurs sélectionnés de la partie.
-
- **AJOUTER COMMANDES:** ouvre la [GESTION DES COMMANDES](#) fenêtre vous permettant d'ajouter articles pour le jeu est ouvert.
-
- **LIGUE (CROSS OVER) MODE:** active le mode de la ligue dans laquelle quilleurs utilisent une paire de voies jouant une trame sur une et la suivante sur l'autre voie. Dans ce cas, 18

Gestion de la Voie

sera possible d'ouvrir la deuxième voie et ajouter des équipes ou des joueurs de quilles. Cliquez sur la barre en bas ou en haut de la fenêtre.

-
- **MODE DE PAIEMENT:** vous permet de sélectionner la méthode de charge pour le jeu, (**PAR GAME**) ou (**PAR HEURE**).
-

PAR MODE DE JEU:

-
- **Durée fixe:** indique que le nombre de jeux à jouer est décidé au début.
-

NOMBRE DE JEUX: nombre de jeux à jouer.

PAR HEURE MODE:

-
- **Durée fixe:** indique que la longueur de temps pour être joué est décidé au début.
-

Calcul: active le calcul automatique de l'heure sur la base du nombre de jeux et le nombre de quilles.

-
- Le calcul est basé sur les paramètres dans la **DURÉE DE JEU EN QUELQUES MINUTES** défini dans le [RÉGLAGES AVANCÉS](#) fenêtre.
-

NOMBRE DE JEUX: nombre de jeux à jouer. Cette option est actif si le **calcul du temps** est actif.

PROCÈS-VERBAL:

-
- **PRE-PAID:** permet le mode pré-payé qui vous permet de prendre le paiement avant l' début de la partie.

Chaque article ajouté à une voie ouverte en mode pré-payé sera facturé à l'heure de vente.

*Remarque: il est possible de changer le mode de paiement sur chaque voie telle qu'elle est ouverte. Pour ce faire voir **JEU D'OUVERTURE MODE prédéfinis** dans [Réglages avancés](#) .*

ACTIVER PRATIQUE JETTE

19

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Vous permet d'activer la pratique jette sur le match.



PROCÈS-VERBAL: indique la durée en minutes pour la pratique.



ATTENDRE premier jet: indique au système si l'heure de départ de la pratique quand la voie est ouverte ou d'attendre le premier lancer.



Planteur Mouvement Type: indique le type de pratique jette, les choix sont les suivants:



GRÈVE CYCLE: le planteur fixe 10 quilles après chaque lancer.



CYCLE NORMAL: les cycles de pinsetter après chaque balle comme d'habitude.



NO CYCLE: le planteur ne cycle.

20

Gestion de la Voie

Modifier jeu

Pour y accéder: [GESTION DE LANE](#) -> **MODIFIER JEU**

Cette fenêtre vous permet de modifier une partie de bowling qui a déjà commencé.

Pour commencer, il vous montre des informations pertinentes pour le statut de partie.

Sur la gauche, vous verrez les équipes et les joueurs de quilles en jeu, tandis que sur la droite, vous avez une touches numériques sont disponibles avec un résumé sur le mode de jeu.

Dans cette phase, les données de jeu ne peuvent pas être modifiés et le jeu sur la voie est encore en cours joué, pour faire des changements, vous devez appuyer sur le **bouton** Modifier.

MELON DÉTAILS:

21

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Bowler informations d'état est affichée sur la partie blanche de la barre des tâches au bas de l'écran:

Pour le paiement **par Game:**



Cadres acheté: nombre de cadres affectés au joueur lorsque la voie était ouvert.



Cadres joués: nombre d'images effectivement joués par le lanceur.



Restant Cadres: différence entre cadres achetés et ceux déjà joué.



Cadres payés: cadres déjà versés par lanceur.

Pour le paiement **par le temps:**



Procès acheté: minutes attribuées au joueur lorsque la voie a été ouverte.



Minutes jouées: nombre de minutes effectivement jouées par le lanceur.



Minutes de la fin: la différence entre les minutes achetées et celles qui sont déjà joué.



Minutes payées: minutes déjà versés par lanceur.

Détails du jeu:

La boîte de détails de la partie donne des informations sur l'état actuel de la partie.



Mode de jeu: Ouvrir ou de la Ligue (traverser).



Durée: indique si le jeu a une longueur fixe ou variable.



Paiement: indique le mode de paiement, **par le temps** ou **par Game**, en **prépayé** ou en **Post-payé**.

-

Parties jouées: indique le nombre de parties jouées.

22

Page 27

Gestion de la Voie

Actions:

-

MISE À JOUR: met à jour les données de jeu.

-

Modifier les paramètres de LANE: vous emmène à la [paramètres de partition](#) fenêtre.

-

MODIFIER JEU: vous permet de modifier le jeu, lors de cette opération, le jeu sur la voie est à l'arrêt.

-

Commandée: ouvre la [GESTION DES COMMANDES](#) fenêtre permettant ordres soient ajouté à la partie.

MODIFIER LE JEU:

Une fois le bouton de JEU MODIFIER est pressé, il est possible de procéder à la nécessaire changements.

23

Page 28

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Il est important de noter que la voie sera mis en pause jusqu'à ce que les modifications sont terminées.

24

Page 29

Gestion de la Voie

A ce stade, il est possible d'ajouter des joueurs pour les équipes, modifier les noms et les paramètres du lecteur pour

ceux qui sont déjà insérés.

Pour plus d'informations sur les modifications possibles aux joueurs et équipes voir [Commencer une nouvelle partie](#) .

Actions:

-

AJOUTER ÉQUIPE: ajoute une nouvelle équipe pour un match.

-

ENLEVER QUILLEURS CHOISIS: supprime choisis quilleurs du jeu sélectionné.

-

Attention: il n'est pas possible d'éliminer les lanceurs qui ont joué, ce bouton est pour éliminer les lanceurs qui viennent d'être insérés.

-

Si vous devez retirer un joueur d'un jeu, vous devez utiliser le lanceur

EXCLUS DE option **de jeu** dans le [statut des joueurs](#) fenêtre.

-

Ajouter / Modifier TIME / CADRE: ce bouton est disponible uniquement pour «durée déterminée» jeux. Tire vers le haut l' [ADD ET DISTRIBUER DES JOUEURS CRÉDITS](#) fenêtre.

-

ACTIVER PRATIQUE JETTE: vous permet d'activer la pratique jette. Pour informations sur les paramètres de jet de pratique voir [ACTIVER PRATIQUE JETTE](#) .

-

Appliquer les modifications: confirme les modifications apportées. Si quilleurs ont été ajoutés, en pré-Mode payé, le [tableau des recettes](#) sera ouvert.

-

Annuler les modifications: annule les modifications apportées et revenir à l'état précédent de jouer.

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Score Paramètres

Pour y accéder: [gestion des voies](#) -> **paramètres de partition**

Cette fenêtre vous permet de modifier le sur les graphiques de voies et les paramètres de la console de lanceur.

La voie ou les voies sélectionnées sont affichés en haut de l'écran, les voies qui seront affectée par les modifications.

Lors de la modification des voies multiples de certains paramètres peuvent varier d'une voie à, ceux-ci être en orange.

La fenêtre est divisée en trois zones principales.

SCORE ASPECT:

Vous permet de déterminer l'apparence des grilles de score et des graphiques sur les voies ..

26

Gestion de la Voie

-

Thème de la partition graphique: vous permet de sélectionner le thème graphique à utiliser sur les voies, couleur et le style. Pour plus d'informations sur des thèmes disponibles voir [thème graphique SÉLECTION](#) .

-

Voir les animations: vous permet d'activer l'utilisation des animations pendant la lecture sur voies.

-

groupe Animation: permet de sélectionner un groupe d'animations pour montrer. Pour informations sur les paramètres de groupe voir [DÉFINITION DU GROUPE D'ANIMATION](#) .

Autres réglages:

Vous permet de définir d'autres aspects liés à la visualisation sur des écrans de voie.

-

langue de Lane: vous permet de sélectionner la langue à utiliser sur l'écran de menu de la voie.

-

Détecter faute: active le signal de la ligne de faute.

-

Afficher les totaux cumulés: active ou désactive le visualisation des effets cumulatifs totaux pour plusieurs jeux.

-

Afficher melon photo: active ou désactive le visualisation de photos de melon sur moniteurs de voie. Pour définir melon photo paramètres voir [MEMBRES ARCHIVES](#) .

-

Afficher la vitesse de balle: active ou désactive le visualisation de la vitesse de la balle sur la voie moniteurs.

-

des unités de vitesse de balle: vous permet de choisir entre miles par heure (mph) et Kilomètres par heure (kmh).

FONCTIONS MELON console:

-

Activer l'interface de la console: indique s'il faut activer les fonctions de la console ou pas. Si cette option n'est pas activée, aucune des autres fonctions seront disponibles.

-

Laisser ajout / suppression de lanceurs: active ou exclut la modification de melon écran sur la console de melon.

-

Autoriser note correctio n: active ou exclut l'écran de correction de score sur la console de melon.

-

Laissez jeu redémarrage: active ou exclut le jeu de la fonction de redémarrage sur le console de melon.

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

Autoriser appel mécanicien: active ou exclut la fonction d'appel mécanicien.

-

Autoriser un appel de service: active ou exclut la fonction de service d'appel de serveur.

-

Autoriser les commandes de la barre: active ou exclut la fenêtre à partir de laquelle l'ordre des éléments de la barre directement sur la console de melon.

-

Autoriser voie graphique changement de thème: active ou exclut la fenêtre pour la bannière sélection des thèmes directement sur la console de melon.

ACTIONS DISPONIBLES

-

Le **définir ces paramètres par défaut** enregistre les paramètres de sorte que la prochaine voies ouvertes utiliser ces paramètres.

-

L'APPLIQUER confirme les modifications et quitte.

-

Le bouton **Annuler** pour sortir sans sauvegarder les modifications.

28

Gestion de la Voie

Choix du thème graphique

Pour y accéder: [GESTION DE LANE](#) -> [paramètres de partition](#) -> **thème graphique**

SÉLECTION

Cette fenêtre vous permet de sélectionner le thème graphique à utiliser comme arrière-plan sur la voie moniteurs lorsque ces voies sont ouvertes, le même thème sera utilisé sur les écrans de la console de melon lorsqu'il est présent.

Les différents thèmes graphiques sont organisées par thème sur une grille.

Pour voir tous les thèmes utilisent la barre de défilement latérale.

Pour sélectionner un thème, cliquez simplement sur l'image.

Le **bouton SET THEME RANDOM GRAPHIQUE** vous permet de demander à l'ordinateur pour sélectionner thèmes aléatoires.

29

Switch2 Manuel de l'utilisateur

AFFECTATION DE PREFERENCES thèmes graphiques

Le **bouton SET THEME RANDOM GRAPHIQUE** vous permet de demander à l'ordinateur d'utiliser le choisi des thèmes plus souvent.

Lorsque vous cliquez sur le bouton d'une ligne de démarrages apparaît sous chaque thème.

Cliquez sur les étoiles pour montrer votre préférence pour les thèmes, les étoiles plus le plus souvent le système utilisera le thème.

5 étoiles montrent que le thème est grandement préférable que le système va utiliser ce thème le plus souvent.

1 étoile montre que le thème n'est pas très populaire et si le système utilise rarement.

Si vous ne voulez pas un thème pour être utilisé à tout simplement cliquer sur les étoiles à gris.

Le bouton **RESET PREFERENCES** fixera les étoiles à la valeur par défaut d'usine de 3 pour tous thèmes.

30

Gestion de la Voie

Le **bouton Appliquer** confirme les modifications et quitte.

Le bouton **Annuler** ferme l'écran sans enregistrer les modifications.

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Partitions

Pour y accéder: [gestion des voies](#) -> **RÉSULTATS**

Cette fenêtre vous permet de faire des corrections de pointage.

La fenêtre affiche les scores actuels sur le droit et un certain nombre d'options et de commande boutons sur la gauche.

FILTRES SCORE:

-

Montrer tous les jeux: vous permet de visualiser tous les matchs joués sur une page. Si la page est utiliser la barre de défilement latérale pour afficher les jeux cachés plein.

-

JEU: vous permet de sélectionner le jeu pour voir. Le système affiche le dernier match bouleversé, mais il permet de corriger les scores des jeux d.

-

VOIR TOUTES LES MELON S: vous permet de visualiser les résultats de tous les joueurs ensemble.

32

Gestion de la Voie

-

LE JOUEUR: vous permet de sélectionner les partitions à afficher sur la base du joueur.

FONCTIONS:

-

Arrêter le jeu lors de la correction: définit si le jeu doit être arrêté lors de la correction. Cette fonction est active pour commencer et vous permet d'afficher la quilleurs sur la voie du «jeu arrêté 'message, lors de la correction. Il est possible d' désactiver cette fonction, dans ce cas, le jeu sur la voie peut se poursuivre pendant la processus de correction. Si le système détecte que pendant le processus de correction de la scores sur les voies ont changé, le système vous demandera la permission de remplacer le scores avec la plupart des données de date.

-

MISE À JOUR: actualise les données si les scores ont changé.

-

IMPRIMER: appelle le [NOUVEAU RAPPORT](#) écran pour permettre l'impression de partition.

Une correction de score:

Pour corriger une partition, cliquez sur l'image désirée.

33

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Une fenêtre de correction de partition apparaît montrant la grille de score à être corrigée ci-dessus et la cadre à corriger surligné en jaune.

Sous la grille, vous verrez les panneaux de score pour le cadre en question.

Il est possible de corriger les partitions en deux (2) façons, une méthode plus rapide en utilisant des numéros sur un panneau

et une méthode plus lente mais plus précise à l'aide des repères réels.

CORRECTION par numéro

Il s'agit de la plus rapide des deux méthodes ne montrant que le score final sur chaque balle.

Le cadre est divisé en deux petits claviers numériques (3 pour 10 correction d'image) un pour chaque balle.

Pour corriger le score suffit de cliquer sur le résultat pour chaque balle.

Le bouton **NO PINS BAS** vous permet de supprimer le jet de sorte qu'il peut être repris.

Cette option est disponible uniquement pour le dernier coup.

Correction à l'aide PINS

34

Gestion de la Voie

Cette seconde méthode nécessite les scores être corrigée en utilisant les broches effectivement renversés ou debout selon le cas peut être.

Le cadre est divisé en 2 jeux de broches (3 pour 10 correction de trame), un pour chaque balle.

Pour corriger une partition, cliquez sur les repères réels pour indiquer si elles sont encore debout ou frappé vers le bas.

La première balle et deuxième options de billes vous permettent d'ajouter ou de supprimer une touche.

Le bouton **toutes les broches** vous permet de montrer que toutes les broches ont été renversés.

Le bouton **NO PINS BAS** vous permet d'indiquer qu'aucune broche ont été renversés.

L'option **FAUTE** montre qu'une faute a été commise sur cette touche.

AUTRES FONCTIONS DE CORRECTION

-

JEU CLEAR: permet de supprimer tous les cadres et les scores jouées dans le match.

-

RESTORE cadre original: vous permet de supprimer les corrections apportées à la cadre sélectionné et afficher les partitions originales comme détecté par le système.

-

SUPPRIMER FRAME E: vous permet de supprimer l'image sélectionnée.

-

ADD FRAME SIMULATION: vous permet d'ajouter un cadre avec des scores aléatoires. Ce fonction peut être utile dans la mise en oeuvre des tests sur la voie.

Attention: si pendant le score cadres de processus de correction sont supprimés, le système vous demandera de une explication, cette explication sera enregistré et affiché sur les rapports de l'opérateur.

35

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Changer les joueurs

: Pour accéder [gestion des voies JOUEURS> MOVE](#) -

Cette fenêtre permet de transférer des joueurs provenant d'une voie à une autre voie.

Cette fenêtre affiche sur la gauche les joueurs de départ voie (la voie choisie lorsque cette fonction avait appelé) et sur la partie droite de la voie de destination (non encore classée).

Pour transférer les joueurs choisissent la voie de destination dans le menu **de la voie** de droite.

Chaque voie présente l'état et le mode de paiement (prepaid / postpaid **PAR JEU / PAR TIME**).

Il est possible de transférer des joueurs entre les jeux du même genre. Il n'est pas autorisé à se déplacer un joueur d'un POSTPAID à un jeu prépayées.

Il est également possible de déplacer les joueurs sur une voie fermée, si fait, la voie sera automatiquement ouvert.

Si tous les joueurs sont transférés à une autre voie, la voie sans joueurs sera automatiquement fermé.

Pour transférer un joueur:

-

Sélectionnez le lecteur.

36

Gestion de la Voie

-

(←) - Appuyer sur (→) ou sur la touche pour transférer vers la droite ou la voie de gauche. Il est également possible d'

faites glisser les joueurs avec la souris, dans ce cas, il est possible de changer les joueurs la position.

Le **bouton** Appliquer confirme les modifications et quitter la fenêtre.

Le bouton **Annuler** annule toutes les modifications apportées et quitter la fenêtre.

37

Activer NO-TAP

Cette fenêtre permet l'activation de la fonction **NO-TAP** pour le joueur sélectionné.

Cette fenêtre s'ouvre avec le bouton **NO-TAP** situé dans la zone de lecteur, de [lancer de nouvelles JEU](#) et [MODIFIER JEU](#) fenêtres.

NO-TAP mode de jeu permet de compter comme une grève tous les coups qui tire un certain nombre de broches égal ou supérieur à la valeur prédéfinie.

Pour prérégler une valeur NO-TAP, cliquez sur le numéro souhaité.

NO-TAP bouton désactivé, désactive l'option.

38

Gestion de la Voie

Etat du joueur

Cette fenêtre permet de sélectionner certaines options pour le statut de melon sur une voie.

Cette fenêtre peut être ouverte de l'**Etat du joueur CHANGE** dans la boîte de joueur, de [Commencer une nouvelle partie](#) et [MODIFIER JEU](#) fenêtre.

OPTIONS DISPONIBLES:

- **Joueur actif:** cette option est sélectionnée par défaut, le joueur est une personne réelle et va commencer à jouer immédiatement.
- **EXCLURE JOUEUR:** le joueur est présent mais ne fonctionne pas. Le joueur peut jouer plus tard.

- **AUTOMATIQUE ACTIVE DE PROCHAIN MATCH:** le joueur sera automatiquement activé au début de la prochaine partie.

- **LECTEUR AUTOMATIQUE:** le joueur n'est pas une personne réelle, mais il est contrôleur de la ordinateur, cette fonction est appelée **ROBOT**.

La fonction **de ROBOT** est utile quand un joueur veut former mais n'a pas de bowling copain pour jouer avec.

Le niveau de compétence permet de sélectionner le type de capacité de ROBOT.

Chaque niveau correspond à un jeu avec un nombre moyen de broches qui commence à partir de 80/90 pour le niveau 1 à 200/220 pour le niveau 5.

Chaque niveau est représenté par l'image d'un joueur de ROBOT, chaque niveau représente une autre image

Les joueurs de robot ne sont pas calculées pour le montant total de l'argent.

- **BLIND:** disponible uniquement pour les matchs du tournoi, il est indique que le joueur est absent, il est alors possible d'utiliser une valeur par défaut (en moyenne) pour le joueur. Lorsque le lanceur se présente, il est possible de désactiver cette option.

39

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Sélectionnez un joueur

Cette fenêtre permet de rappeler un joueur stockée dans le [MEMBRES ARCHIVES](#) .

Cette fenêtre peut être ouverte en cliquant sur le **Sélectionnez un joueur dans ARCHIVE** icône dans la boîte de joueur, de [Commencer une nouvelle partie](#) et [MODIFIER JEU](#) fenêtres.

La fenêtre affiche la liste de tous les joueurs stockés dans l'archive et permet de trouver rapidement la joueur doit taper le prénom. nom de famille ou même des initiales du nom entaille dans le **TROUVEZ** domaine.

Il est également possible de saisir le **ID** numéro attribué au joueur.

Le **VOIR TOUTES** bouton supprime le filtre et montre tous les joueurs.

Une fois que le joueur a été trouvé, il suffit de sélectionner le et appuyez sur la **OK** bouton.

Le **PERSONNE** bouton consent à fermer la fenêtre sans sélectionner n'importe quel joueur.

40

Gestion de la Voie

Ajouter et distribuer Joueurs Crédits

Cette fenêtre permet d'ajouter et de distribuer des cadres ou des minutes entre les joueurs dans un match.

Cette fenêtre peut être ouverte en cliquant sur le **moment Ajouter / Supprimer / CADRES** bouton de le **JEU MODIFIER** fenêtre.

Il est possible d'identifier quatre situations différentes selon le mode de paiement ou sur une préférence spécifique.

Ajoutent des trames AUX JOUEURS:

La fenêtre suivante affiche pour chaque joueur:

-

Le nom du joueur.

-

Les images disponibles avant toute modification.

-

Les images disponibles après la modification. Il est possible d'utiliser le **-10** , **-** , **+** et **10** touches, pour ajouter ou supprimer des jeux complets ou cadre unique.

-

Cadres ajouté.

-

Jeu restant à jouer pour chaque joueur.

Inférieure de la fenêtre, il est possible de voir le nombre total de trames ajoutées.

41

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Le **CADRE ADD pour permettre aux joueurs à la fin ENSEMBLE** bouton exécute une calcul automatique et ayants droit aux joueurs une bonne quantité d'images qui les consent pour finir le jeu tous ensemble. Ce bouton est utile quand un joueur a été ajouté et il vouloir jouer jusqu'à ce que tous les joueurs terminent.

DISTRIBUER CADRES EN COURS:

Cette fenêtre affiche, pour chaque joueur:

-

Le nom du joueur.

-

Les cadres ont déjà joué.

-

Les images disponibles avant modification.

-

Les images disponibles après modification. Il est possible d'utiliser le **-** et **+** boutons ajouter ou supprimer des images.

-

Matches à jouer pour chaque joueur.

Sur la partie inférieure de la fenêtre, il est possible de lire le nombre total de trames pour distribuer et autres cadres, qui n'ont pas été affectés à n'importe quel joueur.

Pendant cette opération, il n'est pas possible d'ajouter de nouvelles trames pour les joueurs, de toute façon, il est possible de supprimer des images à partir d'un lecteur et les ajouter à un autre joueur.

Afin d'accélérer les opérations de distribution, il ya 2 boutons disponibles:

42

Gestion de la Voie

Bouton **répartir équitablement UTILISER TOUTES** calcule automatiquement et distribue vues disponibles entre tous les acteurs, pour leur permettre de terminer les jeux tous ensemble. Ce bouton est utile quand un nouveau joueur est ajouté sans avoir à acheter plus de jeux.

Bouton **répartir équitablement SANS JEUX DIVISER** la fonction de ce bouton est similaire à la précédente, la différence est qu'il sera attentif à éviter de diviser le jeux.

Attention: il est possible que certaines images ne seront pas affectés après l'utilisation de ce bouton.

AJOUTER NOUVEAU TEMPS DE JOUEURS:

La fenêtre suivante affiche pour chaque joueur:

-

Le nom du joueur.

-

Les minutes disponibles avant toute modification.

-

Les minutes disponibles après la modification. Il est possible d'utiliser le - et + boutons, ajouter ou supprimer des minutes.

-

Ajouté minutes.

Basse dans la fenêtre, il est possible de voir le temps total laissée à jouer et les minutes ajouté.

Si le temps sera ajouté également à tous les joueurs, il est possible d'utiliser les boutons + - e de la

TOTAL minutes de temps additionnel option maintenant toutes les minutes seront réparties également entre tous les

joueurs.

43

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Bouton **TIME ADD pour permettre aux joueurs à la fin ENSEMBLE** calcule automatiquement et attribue à tous les joueurs une quantité de temps pour permettre à tous de terminer ensemble. Ce bouton est utile quand un nouveau lanceur veut jouer jusqu'à ce que tous les joueurs terminent.

DISTRIBUER L'HEURE ACTUELLE:

Cette fenêtre affiche, pour chaque joueur:

-

Le nom du joueur.

-

Les minutes disponibles avant modification.

-

Les minutes disponibles après modification. Il est possible d'utiliser le - et + boutons ajouter ou supprimer des minutes.

Sur la partie inférieure de la fenêtre, il est possible de lire le temps total pour distribuer et minutes restantes, ce temps n'a pas été attribué à un joueur.

Pendant cette opération, il n'est pas possible d'ajouter de nouveaux temps pour les joueurs, de toute façon, il est possible

pour supprimer le temps d'un joueur et l'ajouter aux autres joueurs.

Bouton **DISTRIBUER MINUTES EGALEMENT pour permettre aux joueurs à la fin ENSEMBLE** calcule automatiquement et distribue de temps disponible entre tous les acteurs, pour leur permettre de finir les jeux tous ensemble. Ce bouton est utile quand un nouveau joueur est ajouté sans acheter plus de temps.

44

Gestion des Jeux

Gestion des Jeux

Pour accéder: **GESTION DES JEUX**

Cette fenêtre permet d'effectuer des opérations sur la gestion des jeux de temps.

Tous les jeux sont affichées dans une grille sous forme d'icônes.

Cliquez sur l'icône pour le sélectionner. Cliquez et faites glisser la souris pour sélectionner plusieurs icônes.

Utilisez les touches CTRL ou MAJ pour sélectionner des icônes non adjacentes.

Icônes sélectionnées ont un cadre vert.

Icônes symbole:

Chaque icône indique le nom et le numéro du jeu de temps et une image de la partie.

L'intérieur de l'icône peut apparaître les symboles suivants avec la signification suivante:

45

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Cette icône montre un exemple de (gratuit) jeu disponible.
 Cette icône indique un jeu en cours d'utilisation.
 Le nombre de joueurs et le temps de démarrage du jeu sont présentées ici.
 Cette icône indique un jeu gratuit avec une réservation imminent.
 Voici l'étiquette sur l'icône du jeu, rappelle l'opérateur pour éviter de louer le jeu car il ya une réservation pour M. James à 2:20.
 Cette icône indique comment est un jeu à libérer, cela signifie un jeu pour lequel le temps disponible est au-dessus.
 Symbole qui indique que le jeu est ouvert à **PREPAID** mode paiement est encaissé avant que le jeu commence.

Fonctions disponibles

La partie inférieure de la fenêtre, présente une rangée de boutons qui permettent d'opérer sur le lieu choisi jeux ..

La disponibilité des boutons est liée à l'état de jeux sélectionné.

- **OUVERT** : prend le [NEW GAME OUVERT](#) fenêtre.

- **MODIFIER** : prend le [JEU MODIFIER](#) fenêtre.

- **COLLECT** : prend le [REVENU TABLE](#) fenêtre.

46

Gestion des Jeux

- **FERMER** : ferme le jeu en cours et, si en mode postpayé, prend à la [REVENU TABLE](#) fenêtre.

- **MOUVEMENT DE JEU** : consent à déplacer une partie d'une position à une autre. Cette fonction est utile quand un jeu a des problèmes techniques.

Pour déplacer un jeu:

1. Cliquez sur le jeu pour être déplacé.
2. Cliquez sur **jouer Jeu** bouton.
3. Cliquez sur la nouvelle position (jeu). Le nouveau jeu doit appartenir à la même groupe de jeu du jeu déplacé.

Si le nouveau jeu est déjà en cours d'utilisation, après la confirmation, les deux jeux seront commuté.

47

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Ouvrir un jeu

Pour y accéder: [GESTION DES JEUX](#) -> **OUVRIR NEW GAME**

Cette fenêtre permet de commencer un nouveau jeu pour un jeu de temps.

La fenêtre affiche sur la gauche une section pour ajouter des joueurs et sur le côté droit une liste de boutons et des options pour spécifier les paramètres de jeu.

En haut à gauche, il ya le nom et le numéro du jeu ouvert.

Pour chaque jeu, il est possible d'insérer jusqu'à 10 joueurs.

Pour ajouter de nouveaux joueurs cliquez sur (+) bouton. Il est également possible d'ajouter un joueur appuyant sur le

ENTRER touche après avoir tapé le nom.

Pour supprimer des joueurs cliquez sur (-) bouton.

Box lecteur

Pour chaque joueur inséré, il ya une case qui permet de définir certaines options du lecteur.

48

Gestion des Jeux

- Zone grise sur la gauche permet de faire glisser un joueur à un nouveau poste.
- **HAUT** et **BAS** flèches permettent de changer la position d'un joueur à la position de les joueurs plus étroits.
- **NOM DU JOUEUR** champ permet de saisir le nom du joueur.
- Le menu situé sous le nom permet de spécifier le tarif à imputer au joueur.
Le tarif par défaut du système est la station pré-réglée. Pour de plus amples informations à attribuer par défaut Voir tarifaire [REGLAGES taux de défaut](#).
- **De placer un joueur de l'archive** bouton consent à charger la [Sélectionnez un joueur](#) fenêtre.
- **STATUT DE JOUEUR DE CHANGEMENT** bouton permet de charger le [statut des joueurs](#) fenêtre.
- **SELECT** bouton permet de sélectionner un joueur.
- **Ajout de joueurs avec une carte magnétique**
Balayant une carte magnétique affecté à un ou plusieurs joueurs, le masque pour les joueurs rapides Outre apparaîtra.

49

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Cette fenêtre affiche la liste des joueurs associés à cette carte, cliquez sur le bouton (+) sur la côté droit de chaque joueur à ajouter à la partie en cours.

ACTIONS DISPONIBLES

- **OUVERT** : démarrer le jeu et la sortie. Si l'option prépayée a été sélectionné, il va ouvrir le [revenu Tableau](#) fenêtre. Si l'option Imprimer Ticket est sélectionné pour les jeux catégorie, un billet avec les détails de la partie sera imprimé.
 - **ENLEVER joueurs sélectionnés** : supprime de la partie, tous les joueurs sélectionnés.
 - **Commandée** : ouvre la [GESTION DES COMMANDES](#) fenêtre pour ajouter des éléments au courant jeu.
- #### JEUX PARAMETRES
- **Durée fixe** : si activé indique que le nombre de minutes à jouer est pré-réglée.
 - **PROCÈS-VERBAL** : longueur du jeu en quelques minutes. Cette option est activée uniquement si **FIXE DURÉE** option est activée.
 - **PAYÉ** : permet le mode prépayé qui permet d'encaisser le revenu total avant le jeu commence.
Pour les jeux ouverts en mode prépayé, tout élément ajouté plus tard sera encaissé au moment de vente.
Remarque: il est possible de modifier le mode d'ouverture par défaut de tous les nouveaux jeux pour chaque jeu catégorie. Pour modifier, voir [Catégorie de jeu DEFINITION](#) dans [JEU DEFINITION](#) sur [PREFERENCES](#).

50

Gestion des Jeux

Modifier jeu

Pour y accéder: [GESTION DES JEUX](#) -> **MODIFIER JEU**

Cette fenêtre permet de modifier un jeu déjà commencé pour un jeu de temps.

Initialement, il affiche une liste des informations sur l'état du jeu.

Sur le côté gauche il ya les joueurs dans le jeu, sur le côté droit, il est disponible une liste de boutons et une courte description de la modalité de jeu.

A ce stade, les données de jeu ne peut être modifié et le jeu est en cours d'exécution, pour lancer l' modification, il est nécessaire d'appuyer sur la **MODIFIER** bouton.

DETAILS DE JOUEURS:

51

Page 56

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Dans la section blanche dans la partie inférieure de la boîte, il existe des informations sur le courant statut de joueur:

-

Minutes achetées: nombre de minutes donné au joueur au début de la jeu.

-

Minutes: nombre de minutes jouées vraiment par le joueur .

-

Minutes restantes: équilibre entre minutes achetées et minutes .

-

Minutes payées: minutes déjà versées par le joueur .

Détails du jeu:

La boîte de détails de la partie fournit des informations sur l'état de la partie en cours.

-

Durée : indique si la durée de jeu est fixe ou variable.

-

Paieement : indique le mode de paiement, **PAYÉ** ou **POSTPAID**

Actions:

-

REFRESH: rafraîchit les données de jeu.

-

MODIFIER JEU: activer la modification de jeux.

-

Commandée: ouvre [GESTION DES COMMANDES](#) fenêtre pour ajouter des éléments au jeu .

MODIFIER LE JEU:

Une fois appuyé sur le bouton MODIFIER DE JEU, il est possible d'exécuter les modifications nécessaires.

52

Page 57

Gestion des Jeux

Pendant cette phase, il est possible d'ajouter des joueurs et à modifier le nom et les caractéristiques des joueurs insérées.

Pour obtenir des instructions d'éventuelles modifications aux joueurs, voir [ouvrir de nouveaux JEU](#) .

Actions:

-

ENLEVER joueurs sélectionnés : supprime sélectionnés joueurs de la partie.

Attention: il n'est pas possible de supprimer des joueurs qui ont déjà joué, ce bouton peut être utilisé seulement pour enlever joueurs ajoutés au cours de cette phase.

S'il est nécessaire de retirer un joueur du jeu, il est recommandé d'utiliser la

Joueur exclu option [Statut de joueur](#) fenêtre.

-

Ajouter / Supprimer TEMPS : ce bouton n'est disponible que pour une durée déterminée. Voir [Ajouter minute](#) .

-

Appliquer les modifications : confirme les modifications effectuées. Si les joueurs ont été ajoutés, en Mode prépayé [REVENUE TABLE](#) fenêtre s'ouvrira.

-

Annuler les modifications : annule toutes les modifications effectuées et rétablit l'état précédent de le jeu.

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Ajouter plus d'option de minutes:

En mode de durée fixe, il est possible d'ajouter des minutes ou distribuer minutes entre les joueurs:

-

FRACTURE ENTRE JOUEURS SELECTIONNES: cette option est activée si un ou plusieurs les joueurs sont sélectionnés. Il ajoute en temps **MINUTES** distribuer à parts égales entre l' joueurs sélectionnés .

-

FRACTURE ENTRE TOUS LES ACTEURS: ajoute du temps dans **MINUTES** également la distribution entre tous les jeux **des acteurs**.

-

AJOUTER AUX JOUEURS SELECTIONNES: cette option est activée si un ou plusieurs joueurs sont sélectionné. Il ajoute à chaque joueur sélectionné la quantité de temps dans **MINUTES** .

-

AJOUTER À TOUS LES JOUEURS: Il ajoute à chaque joueur le temps en minutes.

-

OK: confirme pour ajouter des minutes.

-

ANNULER: annuler l'ajout de minutes.

54

Gestion des Jeux

Etat du joueur

Cette fenêtre permet de sélectionner certaines options pour un joueur dans les jeux de temps.

Cette fenêtre s'ouvre en cliquant sur **Statut de joueur** bouton de la boîte de joueur, de [OUVERTE](#) [Nouveau jeu](#) et [MODIFIER JEU](#) fenêtres.

OPTIONS DISPONIBLES:

-

Joueur actif: l'option normalement activé, indique que le melon est une personne réelle et immédiatement jouer.

-

Joueur exclu: indique que le joueur est inséré mais est en stand by. La joueur peut être restauré plus tard.

55

Gestion des Commandes

Gestion des Commandes

Pour accéder: **GESTION DES COMMANDES**

Cette fenêtre permet de créer un ordre d'envoyer les voies ou d'encaisser immédiatement.

ORDRE DESTINATION

En haut à droite, il est possible de choisir la destination de la commande, il peut être en vente libre (articles encaissé immédiatement) ou il peut être envoyé à une session de jeu ouverte.

Dans le cas d'une vente au comptoir, il est possible d'ajouter une description qui sera affichée sur le des rapports détaillés.

56

Gestion des Commandes

En cas cette fenêtre a été ouverte à partir d'une session de jeu commencé, la destination de l'instruction barre est cachée puisque l'ordre est automatiquement attribué.

SERVICES ET ARTICLES

Tous les articles sont organisés en départements (bar / restaurant / autres) et dans les catégories qui peut être défini par l'opérateur (boissons / Bières / COCKTAILS).

Pour plus d'informations sur les catégories et les éléments de définition, voir [éléments de la barre DÉFINITION](#) ,

[ARTICLES DE RESTAURANT DEFINITION](#) et [AUTRES POINTS DÉFINITION](#) .

Pour sélectionner un département, cliquez sur le bouton unités sur la gauche.

Pour sélectionner tous les éléments de l'unité cliquez **ALL** .

Pour sélectionner uniquement les éléments d'une catégorie spécifique, cliquez sur le nom de l'élément.

Articles de catégories sélectionnées apparaissent dans la boîte en haut à droite.

Pour chaque article, il est indiqué le nom, le prix et l'image associée.

Si le symbole [?] apparaît à la place du prix, le prix sera attribué au moment de la vente.

Lorsque cela se produit, une des fenêtres apparaît avec une invite pour insérer prix et la description o l' article.

Cette procédure est utile quand il est nécessaire de manipuler une somme d'argent ne sont pas liées à un Vente d'articles (ex: remboursements, radier entrée, etc)

RENDRE UNE ORDONNANCE

Pour créer une commande, cliquez sur tous les articles à insérer, un point sera ajouté à chaque clic.

Une ligne apparaît sur la grille ci-dessous, pour chaque article ajouté.

(+) (-) (5) (-5) boutons permettent d'ajouter ou de supprimer des éléments séparément ou par groupes de 5.

Le **PANIER** icône, supprime la ligne de l'article.

Sur la ligne inférieure du prix total de la commande est affiché.

Confirmer la commande bouton, confirme la commande et permet de procéder au paiement (en Mode prépayé). Pour plus de détails sur les procédures de paiement, voir **REVENUE TABLE**.

57

Page 62

Switch2 Manuel de l'utilisateur

LIGNES DE COMMANDE SUPPRIMER permet de supprimer l'ordre sans aucune confirmation.

GESTION DE REMBOURSEMENT

Pour effectuer un remboursement, il est nécessaire de créer un poste d'appel **REMBOURSEMENT** dans

[AUTRES POINTS](#)

[DÉFINITION](#) fenêtre et permettre **PRIX VARIABLE lors de la commande** option.

Il est alors possible de créer une commande avec ce point et de spécifier à la fois le montant du remboursement (Nombre négatif puisqu'il s'agit d'une somme d'argent remboursé) et la raison du remboursement. Ces information apparaîtra dans les rapports détaillés.

58

Page 63

Gestion des Commandes

Table des revenus

Cette fenêtre permet d'encaisser une liste d'éléments.

En haut à gauche sont listés les activités de collecte, au bas des articles payés, à droite une liste de boutons qui permettent d'opérer sur des articles de trésorerie.

ACTIVITÉS à recueillir:

Pour chaque élément est représenté:

-

Description de l'article.

-

Associé voie ou jeu de temps. Cette colonne n'est disponible que pour les revenus liés à la plusieurs sessions de jeux.

-

Taux utilisé.

-

La quantité, en morceaux, des jeux ou des temps, se réfère au genre de l'article.

-

Le prix d'article.

59

Page 64

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Sur le fond, il est représenté, avec de petits caractères, le montant total de tous les articles énumérés, avec

grands caractères le montant total de tous les éléments sélectionnés.

Au début, tous les éléments sont sélectionnés, pour sélectionner ou désélectionner un élément, cliquez sur la ligne associée.

Les articles payés:

Une fois encaissé, les éléments sont indiqués sur la liste du bas avec les mêmes informations de la

ACTIVITÉS pour recueillir liste.

OPTIONS DISPONIBLES

-

RETOUR bouton interrompt la procédure de trésorerie et revient à la fenêtre précédente.

-

Modifier le taux bouton consent à modifier le taux des éléments sélectionnés. Ce bouton est disponible uniquement lorsque les lignes de jeux de quilles ou de temps de jeu sont sélectionnés.

-

SELECT ALL sélectionne toutes les lignes à l'argent.

-

Aucun Sélectionnez désélectionner toutes les lignes.

-

PAY bouton procède à encaisser les éléments sélectionnés. Quand cette touche est enfoncée, le programme saute à [REVENU](#) fenêtre, sauf si l'option [UTILISATION DE PAIEMENT ÉCRAN](#) dans [Réglages avancés](#) option n'est pas désactivée.

-

PAS PAYÉ bouton permet d'encaisser les éléments sélectionnés, avertir le système qui ne l'argent avait encaissé. Lorsque cela arrive, le système vous demandera de taper une justification que sera enregistré dans la base de données et indiqué sur les rapports détaillés.

60

Gestion des Commandes

Revenu

Cette fenêtre permet de spécifier comment une somme d'argent est encaissé.

Cette fenêtre se termine la procédure de [REVENU TABLE](#) fenêtre, sauf si l'option [UTILISATION DE PAIEMENT](#)

[ECRAN](#) dans [Réglages avancés](#) option n'est pas désactivée.

En haut à gauche est représenté le **MONTANT DE PERCEVOIR** .

MONTANT PRISE EN ESPÈCES

Permet de saisir le montant exact de l'argent que le client a payé en espèces. Si ce montant est plus que le **MONTANT DE COLLECTE** sur la ligne inférieure de la fenêtre le **CHANGEMENT** est montré.

(=) bouton permet d'insérer automatiquement le montant exact de recueillir dans le **MONTANT**

PRISE EN CASH champ, dans ce cas, le **CHANGEMENT** sera 0.

CARTE DE CRÉDIT

61

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Permet de spécifier que le client a payé avec une carte de crédit.

Une fois cette option est activée, le **MONTANT DE PERCEVOIR** sera automatiquement affiché dans la domaine connexe.

NOMBRE DE REFERENCE permet de taper le numéro client de carte de crédit ou une note nous voulons enregistrer sur la base de données. Cette information sera imprimé sur les rapports détaillés.

VÉRIFICATION

Permet de spécifier que le client a payé avec un chèque.

Une fois cette option est activée, le **MONTANT DE PERCEVOIR** sera automatiquement affiché dans la domaine connexe.

INFORMATIONS permet de taper le numéro de chèque ou une note que nous voulons enregistrer sur la base de données. Cette information sera imprimé sur les rapports détaillés.

AUTRES PAIEMENTS TYPES

Permet de spécifier que le client a payé avec d'autres types de paiement, par exemple un [CRÉDIT COUPON](#) .

Sélectionnez l'option du **TYPE DE PAIEMENT** bouton. Une fois sélectionné, il peut être nécessaire de insérer plus de détails comme un numéro d'identification.

L' **ADD** bouton permet d'ajouter un nouveau type de paiement; l'icône de panier sur le côté droit de chaque élément permet de l'enlever.

CHANGEMENT

Le champ de changement indique la quantité de changement de donner au client après paiement.

Si le montant perçu est inférieur au total de trésorerie, la variation est nombre négatif.

COMBINAISON DE DIFFÉRENTS TYPES DE PAIEMENT

Il est possible d'atteindre la somme nécessaire à la collecte combinant différents types de paiement: ennemi exemple, il est possible de payer une partie de la somme avec un chèque et utiliser l'argent pour tha équilibre.

CLAVIER NUMERIQUE

Le clavier numérique à l'écran permet de taper directement le montant à percevoir sans l'utilisation du clavier.

Une fois sélectionné le champ où taper le montant, insérer la valeur souhaitée avec le touches numériques, utiliser le symbole décimal si nécessaire.

CANC bouton supprime le montant inséré dans le champ sélectionné; **ENTER** bouton confirme la montant inséré.

62

Gestion des Commandes

OPTIONS DISPONIBLES

-

Prendre le paiement bouton permet de trésorerie. Sur la base de données sont enregistrées toutes les informations relatives au paiement, il est alors possible d'imprimer par le biais de la fiche détaillée rapports. À la suite de la collection un reçu sera imprimé par l'imprimante thermique si l'option d'impression est activée dans le [PERMETTRE imprimante à reçu](#) en [AVANCÉE REGLAGES](#) .

-

Accepter le paiement et COUPON EMIT bouton est activé uniquement si l'argent fourni est plus que le montant à collecter. Il permet d'imprimer un [COUPON DE CRÉDIT](#) pour donner comme changer.

-

CANCE L Sortie de bouton de la fenêtre et supprime l'opération en cours.

63

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Coupon de crédit

coupons de crédit sont imprimés par l'opérateur de remplacer un changement. Quand un coupon est délivré, un réception à donner au client est imprimé, il indique le nombre, la valeur, la date d'expiration si présente et une note.

Pour publier un communiqué de coupon **accepter le paiement et EMIT COUPON** de [REVENU](#) fenêtre. La fenêtre suivante apparaît:

Lors de l'émission d'un coupon, il est nécessaire de taper une note pour expliquer la raison de sa délivrance.

Il est possible de définir une date d'expiration après laquelle le coupon sera considérée comme nulle.

Un coupon peut être utilisé comme argent comptant lors de la collecte d'un paiement; à soi plus de renseignements, visitez

[REVENU](#) .

Toutes les données relatives à la création et l'utilisation d'un coupon sont enregistrés dans la base de données et peuvent être

imprimé dans les rapports détaillés ou visualisées dans [COUPON ARCHIVE](#) session [ARCHIVES](#) .

64

Activité Archives

Activité Archives

Pour accéder: **ACTIVITÉ**

C'est la fenêtre qui permet de gérer toutes les activités liées à l'bowling et à la

jeux de temps, il gère également toutes les activités liées à articles ordres.
Les activités sont présentées sous forme de liste d'éléments, chacun associé à une icône qui indique le type et une couleur qui indique l'état: en bas de l'écran il ya une ligne de code à couleurs qui décrit les différents statuts d'activité sur la base d'un code de couleur.
Clik sur un élément pour le sélectionner. Utilisez CTRL ou la touche MAJ enfoncée pour sélectionner des éléments non adjacents.

Les activités sélectionnées montrent un cadre noir.

Une activité est:

65

Switch2 Manuel de l'utilisateur

- *pour le bowling: une activité de jeu de quilles est un ensemble de parties jouées successivement par un groupe de joueurs.*

- *pour le jeu de temps :: une activité de jeu est un ensemble de jeux, liée à la même jeu, joué séquentiellement par un groupe de joueurs.*

- *pour les commandes: une activité de l'ordre est un ensemble de commandes d'articles exécuté ensemble et pas lié à un jeu de bowling ni à un match de temps.*

Icônes et des couleurs qui signifie:

L'icône située sur le côté gauche de chaque élément identifie le type d'activité à laquelle l'élément est liée:

Cette icône indique une activité de quilles.

Dans le cas d'une activité de jeu de temps, l'icône affiche l'image choisie pour le jeu catégorie.

Cette icône indique une activité articles de commande.

La couleur de chaque élément indique l'état:

- **VERT:** le jeu est actuellement ouvert.

- **JAUNE :** le jeu est fermé, mais pas encore payé.

- **JAUNE :** le jeu est en attente d'être lancé.

- **GRIS :** le jeu est fermé et archivé.

66

Activité Archives

Pour chaque élément, il ya des informations suivantes ou une partie de l'information:

- **description de l'objet :** pour le bowling il ya le type de jeu (Open ou de la Ligue), quelle voie électronique et combien de joueurs de quilles; des jeux de temps, il ya le nom de la catégorie et le numéro du jeu, car les commandes y est le numéro de la commande.

- **type de paiement :** ce champ indique le mode de paiement de l'objet (**PAYÉ** ou **POSTPAID** , **par le temps** ou **par Game**).

- **statut :** ce champ indique l'état de la voie (**OUVERT** , **FERME** , **EN ATTENTE** , **ARCHIVÉ**).

- **nombre de jeux :** ce champ indique le nombre de parties jouées.

- **revenu :** montre le total perçu lié à l'activité.

- **ouvrir :** affiche la date et l'heure de l'activité ouverture.

- **près :** affiche la date et l'heure de clôture de l'activité.

Filtres:

À travers les filtres, il est possible de ne visualiser que les activités sélectionnées qui satisfont à la paramètres:

-

Période sélectionnée: permettre de ne sélectionner que les activités de la date d'ouverture. Il est possible de choisir une période de temps dans la liste: en sélectionnant **AUTRES** il est possible de

67

Switch2 Manuel de l'utilisateur

sélectionner exactement, creux un calendrier, dates d'ouverture et de clôture de la période de temps choisi.

-

OPERATEURS: permet de sélectionner uniquement les activités offertes par l'opérateur choisi.

-

SERVICE: permet de sélectionner uniquement les activités qui font partie de l'élu département.

-

Statut: permet de sélectionner les activités par l'état.

Il est possible de combiner plusieurs filtres.

Sous la zone des filtres, il est représenté l'ensemble des **activités ont été trouvées** avec le filtre actuellement définies

et le total des **CERTAINS POINTS**.

OPTIONS DISPONIBLES:

La boîte dans le coin inférieur droit, affiche une liste de boutons qui permettent d'opérer sur le activités sélectionné.

La disponibilité des boutons est en relation avec le type et à l'état des activités sélectionnées.

-

OUVERT : ouvre un jeu d'attente.

-

RE-OPE N: re-ouvre un jeu précédemment fermé.

-

MODIFIER : va [MODIFIER JEU](#) dans la gestion Lane ou à [MODIFIER JEU](#) dans fenêtres de gestion de jeu, respectivement, pour une activité de quilles ou un jeu de temps activité.

68

Activité Archives

-

COLLECT : va à [REVENU TABLE](#) fenêtre.

-

SCORE : va à [SCORES](#) fenêtre.

-

SCORE IMPRESSION : permet de créer un rapport qui montre les scores de la sélectionnée activité.

-

VOIR acheté des articles : montrer les articles des commandes liées à l'activité choisie.

-

VOIR LA RÉSERVATION : va à la [gestion des réservations](#) et fenêtre sélectionne la réserve connexe.

-

FERMER : ferme le jeu en cours et, si dans le jeu postpayé, va à la [REVENU TABLE](#).

69

Liste d'attente

Liste d'attente

Pour accéder: **LISTE D'ATTENTE**

Cette fenêtre permet de gérer le bowling et les jeux de temps d'attente liste.

La liste est utile, par exemple, lorsque toutes les voies sont occupées.

La liste sur le côté gauche affiche le répertoire des activités de jeu d'attente avec une progressive nombre. Sur le côté droit il est indiqué le département sélectionné et une liste de boutons à fonctionner sur les jeux sélectionnés.

Le département

70

Page 75

Liste d'attente

En haut à droite, il est possible de sélectionner le département. Outre le département de bowling, différent jeux de temps définis dans le [JEU DÉFINITION](#) fenêtre, sont ici disponibles.

Une fois sélectionné le département, les activités d'attente connexes seront affichés dans la liste.

Activités d'attente visualisation

Sur la liste, on voit les activités de jeux d'attente avec des couleurs différentes.

-

Waiting Game ACTIVITÉ : Affiché en **JAUNE CLAIR** . Indique un jeu inséré et en attendant de commencer.

-

Vieux jeu ACTIVITÉ : Montré dans **GRIS** . Indique un jeu inséré hier ou une jours avant, probablement devrait être supprimé.

Les options disponibles

-

Ajouter à la liste : permet de rappeler l' **JEUX PRÉPARER** fenêtre, d'où il est possible de créer un nouveau jeu à ajouter à la liste d'attente.

-

OUVERT GAME: permet de rappeler la fenêtre à partir de laquelle il est également possible d'ouvrir un jeu.

La fenêtre affiche la première voie disponible (ou jeu de temps), il est possible de le changer de toute façon.

Pour procéder à commencer, cliquez sur le **OUVERT** bouton.

-

Modifier est sélectionné : permet de rappeler l' [PRÉPARE JEUX](#) fenêtre, d'où il est possible de modifier le jeu sélectionné.

-

Supprimer de la liste: permet d'annuler définitivement le jeu sélectionné.

71

Page 76

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Préparer Jeux

Pour y accéder: [LISTE D'ATTENTE](#) -> **Ajouter à la liste**

Ce fenêtres permet de modifier les paramètres de jeu et les joueurs de détails connexes avant la jeu est ouvert.

Il est possible de modifier les noms des joueurs et les paramètres, ajouter ou retirer des joueurs et des équipes, changer le mode jeu de paiement et plus.

Pour plus de détails sur la modification des différentes parties d'un jeu, voir [Commencer une nouvelle partie](#) .

Les options disponibles

-

CONSERVER : enregistre les modifications et retourne à [LISTE D'ATTENTE](#) fenêtre.

-

ANNULER: annuler les modifications et revient à [LISTE D'ATTENTE](#) fenêtre .

72

Page 77

Gestion de réservation

Gestion de réservation

Pour accéder: **gestion des réservations**

Cette fenêtre permet de créer et de gérer les quilles et la période des Jeux réservations.
La section centrale de la fenêtre, montre une grille sur laquelle sont représentés, en tant que couleur rectangles, toutes les réserves créées.
La partie supérieure montre un bouton permettant d'ajouter une nouvelle réservation, un pour déplacer les réservations sur le grille et un pour zoomer et dézoomer.
Dans la partie inférieure, il ya quelques informations sur la réservation sélectionnée et un code couleur liste qui décrit les différents statuts de réservation.

73

Page 78

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Sur le côté droit il indiqué le département sélectionné, un calendrier pour choisir le jour, et une liste des boutons d'opérer sur les réservations sélectionnées.

Il est important de regarder ce que les fenêtres montre, outre les réserves, tout le centre activités de jeu, il est alors un outil idéal à utiliser pour effectuer toute la gestion régulière opérations.

Le département

En haut à droite, il est possible de sélectionner le département. Outre le département de bowling, différent jeux de temps définis dans la [DÉFINITION DE JEU](#) . fenêtre, sont ici disponibles.

Une fois sélectionné le département, les jeux connexes apparaissent sur la grille (les voies dans BOWLING département).

Le calendrier

Sur la gauche on montre le calendrier qui permet de visualiser le mois en cours. Les flèches permettent de changer le mois en cours.

Pour sélectionner un jour, cliquez sur le numéro liées.

Le cercle jaune autour d'un certain nombre de jours indiqué qu'il existe des réserves d'attente pour commencer ce jour-là.

Le rectangle orange dans le numéro du jour indique la date d'aujourd'hui.

Pour rappeler rapidement le jour, cliquez sur **Aujourd'hui Aller au** bouton situé sur le dessus de la calendrier.

La grille

Sur l'axe X, il est l'heure de la journée choisie qui commence et se termine à l'heure définie dans [JOUR HEURE DÉBUT](#) dans [Réglages avancés](#) fenêtre.

Sur l'axe Y, il ya les jeux de département sélectionnés (les voies à Bowling).

Pour faire défiler la liste, cliquez dans n'importe quelle position en maintenant le bouton de la souris. Il est également possible d'utiliser l' molette de la souris pour faire défiler horizontale, pour faire défiler poussée verticale et maintenez la touche CTRL et démenagement la molette de défilement.

74

Page 79

Gestion de réservation

Pour effectuer un zoom avant ou arrière sur la visualisation, utilisez **ZOOM IN** et **ZOOM ARRIERE** boutons, situés sur supérieure de la fenêtre.

La zone jaune de la grille indique le temps écoulé. Le triangle noir situé sur le dessus de la grille, qui sépare la zone jaune à partir du reste de la grille, il indique l'heure actuelle.

Visualisation des réservations et des activités de jeu sur la grille

Sur la grille sont représentés réserves et les activités de jeu, chacun étant représenté par un rectangle de différentes couleurs.

-

RÉSERVATION EN ATTENTE : Couleur BLEU. Indique une réservation inséré mais pas encore prêt à être ouvert.

-

RÉSERVATION prêt à être ouvert : Couleur BLEU . Indique une réservation inséré et configuré pour être ouvert. Les opérations de réglage permet d'insérer jeu détails, que les noms de joueurs.

-
- **ACTIVITÉS LIBRES** : Couleur **VERT** . Indique un jeu en cours d'exécution.

-
- **ACTIVITÉS à recueillir** : Couleur **ORANGE** . Indique un jeu fermé qui n'est recueillies partiellement.

-
- **ACTIVITÉS FERMÉ** : Couleur **GRIS** . Indique un jeu fermé et recueilli.
Sur le fond de la fenêtre, il ya une liste de couleurs où chaque case peut activer / désactiver la visualisation des activités connexes.

Pour sélectionner une réservation ou une activité de jeu suffit de cliquer dessus. Dans la case du bas, il sont des informations sur la réservation sélectionnée ou d'une activité de jeu.

Créer une nouvelle réservation

75

Page 80

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Pour créer une nouvelle réservation:

-
- insérer le numéro du joueur avec **(+)** et **(-)** boutons situés en haut à gauche.

-
- appuyez **NOUVELLE RÉSERVATION** bouton.

-
- cliquez sur la grille de choisir l'heure de départ et le jeu (voie) sur laquelle la réservation.

-
- maintenez le bouton de la souris et faites glisser jusqu'à définir la durée et le nombre de jeux (ou voies) à réserver, puis relâchez le bouton de la souris.

-
- définir les paramètres de réservation sur la [réservation Modifier la](#) masque.

Mouvement d'une réserve

Il est possible de modifier «graphique» le temps et le jeu d'une réserve.

Pour ce faire:

-
- Sélectionner une réserve à déplacer.

-
- presse **MOUVEMENT** bouton.

-
- faites glisser la réserve à la nouvelle position.

-
- appuyez sur **CONFIRM** . **ANNULER** permet de revenir la réservation à la précédente la position.

Si une réservation chevauche une autre activité, le conflit est mis en évidence avec un rouge rectangle.

Mouvement d'une activité de jeu

Il est possible d'utiliser le **MOUVEMENT** bouton pour faire glisser les activités de jeu aussi ouvert. Le mouvement

dans cette situation, on utilise, par exemple, pour déplacer un jeu de quilles à partir d'une voie à une autre voie.

Pour ce faire:

76

Page 81

Gestion de réservation

-
- Sélectionnez l'activité de jeu à se déplacer.

-
- Appuyez **MOUVEMENT** bouton.

-
- Faites glisser l'activité de jeu ou jusqu'à ce qu'il soit dans la nouvelle position (ou sur une nouvelle voie).

appuyez sur **CONFIRM** . **ANNULER** permet de revenir de l'activité à la position précédente.

Sur réservation, plus d'options

-

Modifier la réservation : permet de rappeler la [réservation Modifier la](#) fenêtre.

-

PRÉPARER / START VOIES : permet de rappeler l' [JEUX PRÉPARER](#) fenêtre de laquelle il est possible d'ajouter des détails à la réservation, ainsi que les noms de joueurs et De plus, et à partir de laquelle il est possible de faire la réservation.

-

SUPPRIMER LA RÉSERVATION : permet d'annuler définitivement la réservation.
activités de jeu, plus d'options

-

MODIFIER permet de rappeler le [JEU MODIFIER](#) fenêtre.

-

COLLECT : permet de rappeler l' [REVENU TABLE](#) fenêtre.

-

SCORE : permet de rappeler l' [SCORES](#) fenêtre.

-

SCORE IMPRESSION : permet de créer un rapport qui affiche le score de la sélectionnée activité.

-

FERMER : ferme le jeu en cours et, si postpayé, va à la [TABLE DE REVENU](#) fenêtre.

-

RE-OPEN : permet de redémarrer un jeu, par exemple, un jeu fermé en raison d'une erreur.

77

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Modifier la réservation

Pour y accéder: [GESTION DE RÉSERVATION](#) -> **NOUVELLE RÉSERVATION** ou **MODIFIER RÉSERVATION**

Cette fenêtre permet de modifier certaines informations relatives à la réservation.

Informations requises

-

SERVICE : affiche le département (BOWLING ou le jeu de temps). Ce paramètre ne peut être modifié.

-

NOM DE PLOMB : permet de taper le nom de la personne ayant effectué la réservation

-

DATE ET HEURE : permet de régler la date et l'heure de réservation.

78

Gestion de réservation

-

NOMBRE DE JEUX : permet de définir le nombre de jeux sera un bol d'un joueur. Paramètre disponible uniquement pour le département de BOWLING.

-

RÉSERVATION DURÉE : permet de régler la longueur de la réservation en quelques minutes. Paramètre disponible uniquement pour les jeux de temps.

-

NOMBRE DE JOUEURS : permet de définir le nombre de joueurs qui vont jouer.

-

numéro de piste : permet d'indiquer le nombre de voie de laquelle porte la réserve. Paramètre disponible uniquement pour le département de BOWLING.

-

NOMBRE DE JEU : permet d'indiquer le nombre de temps de jeu à laquelle la réservation se réfère. Paramètre disponible uniquement pour les jeux de temps.

- **TOTAL voies empruntées** : permet de définir le nombre de voies utilisées par la réserve. Paramètre disponible uniquement pour le département de BOWLING.
- **TOTAL jeux utilisés** : permet de définir le nombre de jeux sont utilisés par la réserve. Paramètre disponible uniquement pour les jeux de temps.
- **PREMIER AVERTISSEMENT / DEUXIÈME AVERTISSEMENT** : permet de définir combien de temps à l'avance le messages mémo liés à cette réservation, seront. Il est possible de configurer jusqu'à 2 des notes pour chaque réservation. Une fois enregistré la réservation, il est possible d'ajouter des informations supplémentaires, comme les noms de joueurs et paramètres, de [PRÉPARER JEUX](#) fenêtre.
- **Les options disponibles**
- **ENREGISTRER** : enregistre les modifications effectuées et remonte à la [RÉSERVATION GESTION](#) fenêtre.
- **ANNULER** : annuler toutes les modifications et revient au [RÉSERVATION GESTION](#) fenêtre.

79

Page 84

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Préparer Jeux

Pour y accéder: [GESTION DE RÉSERVATION](#) -> **PRÉPARER / START VOIES**

Cette fenêtre permet de modifier les détails d'un jeu et des joueurs liés à une réserve, avant qu'il ne commence.

Cette fenêtre permet également de faire la réservation.

Il est possible de changer les noms et paramètres des joueurs, ajouter ou retirer des joueurs et équipes, les changements jeu le mode de paiement et plus.

Pour plus d'informations comment modifier un jeu, voir [Commencer une nouvelle partie](#) .

Les options disponibles

80

Page 85

Gestion de réservation

- **(<-) e (->)** : permet de se déplacer entre les différents jeux créés, quand un réservation comprend deux ou plusieurs voies ou des jeux.
- **OUVERT** : permet d'ouvrir les jeux comme ensemble. Cela rappelle la [réservation Ouverture](#) fenêtre.
- **CONSERVER** : enregistre les modifications effectuées et va à l' [RÉSERVATION GESTION](#) fenêtre.
- **ANNULER** : annule toutes les modifications effectuées et remonte à la [RÉSERVATION GESTION](#) fenêtre.

81

Page 86

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Ouvrir réservation

Pour y accéder: [GESTION DE RÉSERVATION](#) -> [PRÉPARER / START JEUX](#) -> **OUVERT**

Cette fenêtre permet de procéder à démarrer une réservation.

Les jeux sont représentées par des cases, une case pour chaque jeu pour commencer.

Pour chaque jeu, il est montré la voie (ou le jeu) où il va commencer. Si une voie ou un jeu est occupé, il est maintenant possible de modifier ce paramètre.

Il est également possible de choisir si toutes les parties doivent commencer ou seulement une partie de jeux vont commencer.

OUVERT option permet de choisir les jeux qui doivent commencer.

Cette fonction est utile, par exemple, quand un peuple groupe op fait une réservation pour 20 joueurs, mais, au moment du démarrage, seulement 15 joueurs se présentent.

Les options disponibles

-

OUVERT : procéder à démarrer des jeux sur les voies sélectionnées.

-

RETOUR : remonte au **JEU PRÉPARER** fenêtre.

82

Page 87

Rapport de gestion

Rapport de gestion

Pour accéder: **GESTION DE RAPPORT**

Cette fenêtre permet de consulter les rapports créés par SWITCH ® 2.

Chaque rapport est un document imprimable, il stocké dans le commutateur serveur ® 2 sous forme de fichier PDF.

La liste de gauche montre les rapports créés avec les paramètres fixés par les filtres indiqués sur la colonne de droite.

Quand un rapport est créé, les magasins de programme, à côté du fichier PDF, également un ensemble d'informations utiles informations:

-

Type de rapport.

-

Numéro progressif pour ce type de rapport.

-

Numéro progressif univoque ID entre tous les rapports.

83

Page 88

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

Date et heure de création.

-

Nom de l'opérateur qui l'a créé.

-

Le poste de travail où il a été créé.

-

Si imprimé sur du papier.

Pour plus d'informations comment annuler rapports et sur la gestion des numéros progressifs voir [CLEAN BASE DE DONNÉES](#) .

Sur la droite il ya des filtres qui permettent de choisir quels rapports doivent figurer sur la liste:

-

Période sélectionnée : permet de choisir l'intervalle de temps pour examiner entre certains options (aujourd'hui, hier, le mois en cours, etc.) Il est également possible de choisir AUTRES et de décider des dates de l'intervalle de temps.

-

TYPE DE RAPPORT : permet de voir une catégorie unique de rapports.

-

OPERATEURS : permet de voir les rapports créés par un opérateur particulier.

OPTIONS DISPONIBLES

-

REFRESH : rafraîchit toutes les données de la liste.

-

VOIR : permet de regarder un rapport créé précédemment. Avant d'appuyer sur ce bouton,

sélectionnez le rapport avec un clic.

-

TOUTES : permet de visualiser un fichier PDF stocké dans l'unité amovible, comme dans une clé USB
clé USB.

-

NOUVEAU : permet de créer un nouveau rapport. Pour plus d'informations comment créer un nouveau rapport voir

[NOUVEAU RAPPORT](#) .

84

Page 89

Rapport de gestion

Nouveau rapport

Pour y accéder: [GESTION DE RAPPORT](#) -> **NOUVEAU**

Cette fenêtre permet de créer un nouveau rapport basé sur la catégorie de l'information requise.

Pour sélectionner le type de rapport, cliquez sur **TYPE DE RAPPORT** menu.

Pour chaque type de rapport une série d'options sera visualisé pour définir les paramètres spécifiques de la rapport à créer.

Pour créer un rapport, cliquez sur **CREER** .

Une fois créé, le rapport van être visualisé en [aperçu du rapport](#) et stocké dans le base de données.

Il est possible de les examiner plus tard dans [la gestion des rapports](#) fenêtre.

85

Page 90

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Revenu - détaillée

Données requises:

Intervalle de temps: permet de définir la période de temps pour rapporter.

Les informations imprimées:

Liste de tous les revenus simples de la salle de quilles organisées par département (BOWLING, Jeux, BAR ...).

Cette impression pourrait être longue.

Revenu - Groupé:

Données requises:

Intervalle de temps: permet de définir la période de temps pour rapporter.

Les informations imprimées:

Liste de tous les revenus de la salle de quilles groupés par taux ou par des objets.

Revenu - Brève

Données requises:

Intervalle de temps: permet de définir la période de temps pour rapporter.

Les informations imprimées:

Afficher les totaux des revenus du centre pour chaque département (BOWLING, TEMPS JEUX, BAR ...).

Revenu - Lanes

Données requises:

Intervalle de temps: permet de définir la période de temps pour rapporter.

Les informations imprimées:

Affiche la charge de travail de chaque piste de bowling. Pour chaque voie, il est indiqué le total nombre de matchs joués (ou louer du temps) et le revenu qui en résulte.

Ce rapport est utile pour vérifier si l'utilisation des voies est encore ou si certaines voies sont plus utilisé.

86

Page 91

Rapport de gestion

Score

Données requises:

Intervalle de temps: permet de filtrer les activités de quilles sur la base de l'intervalle de temps.

Description: permet de filtrer les activités de bowling par le nom des quilleurs.

Lane: permet de filtrer les activités de bowling sur la base des ruelles où l'activités ont pris part.

Activité: permet de choisir exactement où l'activité de quilles doit être imprimé.

jeux d'impression de - à: permet de choisir qui des jeux, de l'activité choisie, à impression.

Les informations imprimées:

Imprime les scores et le classement des jeux sélectionnés.

La scores impression peut être rappelé aussi de [SCORES](#) .

Opérateur de rapports détaillés

Données requises:

Intervalle de temps: permet de définir la période de temps pour rapporter.

Opérateur: permet de choisir un seul opérateur ou tout.

Les informations imprimées:

Spectacles pour chaque opérateur:

-

Événements économiques: liste détaillée de tous les revenus réalisés par ce opérateur.

-

Événements: liste des événements accomplis par l'opérateur. Pour plus d'informations sur événements de type voir [CAS ARCHIVE](#) .

-

Transactions économiques: affiche la liste détaillée de tous les droits économiques transactions accomplies par l'opérateur (espèces, chèques, cartes de crédit).

Cette impression pourrait être longue.

Opérateur de rapports regroupés

Données requises:

Intervalle de temps: permet de définir la période de temps pour rapporter.

Opérateur: permet de choisir un seul opérateur ou tout.

Les informations imprimées:

Spectacles pour chaque opérateur:

87

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

Liste groupée de tous les revenus réalisés par ce qui suit: Événements économiques opérateur.

-

Événements: liste des événements accomplis par l'opérateur groupé. Pour informations sur les événements de type voir [CAS ARCHIVE](#) .

-

Transactions économiques: affiche la liste de tous regroupés économique transactions accomplies par l'opérateur (espèces, chèques, cartes de crédit).

Rapport station détaillée

Données requises:

Intervalle de temps: permet de définir la période de temps pour rapporter.

Station: permet de choisir une seule station ou tous.

Les informations imprimées:

Spectacles pour chaque station:

-

Événements économiques: liste détaillée de tous les revenus réalisés sur ce gare.

-

Événements: liste des événements accomplis par cette station. Pour plus d'informations sur événements de type voir [CAS ARCHIVE](#) .

-

Transactions économiques: affiche la liste détaillée de tous les droits économiques transactions accomplies par cette station (espèces, chèques, cartes de crédit).

Cette impression pourrait être longue.

Groupés Rapport station

Données requises:

Intervalle de temps: permet de définir la période de temps pour rapporter.

Station: permet de choisir une seule station ou tous.

Les informations imprimées:

Spectacles pour chaque station:

-

Liste groupée de tous les revenus réalisés sur ce point: Événements économiques gare.

-

Événements: liste des événements regroupés accomplis par cette station. Pour informations sur les événements de type voir [CAS ARCHIVE](#) .

88

Rapport de gestion

-

Transactions économiques: affiche la liste de tous regroupés économique transactions accomplies par cette station (espèces, chèques, cartes de crédit).

Membres - Carte

Données requises:

Classement: permet de choisir l'ordre d'impression.

Membres: permet de choisir d'imprimer un seul membre ou tous.

Résumé données: permet de choisir d'imprimer les informations des membres individuels, comme taux ou des notes.

Les informations imprimées:

Imprime les données membres de feuilles sélectionnées.

Cette copie peut être rappelé aussi de [membres de l'archive](#) .

Membres - Liste

Données requises:

Classement: permet de choisir l'ordre d'impression.

Les informations imprimées:

Imprime la liste de tous les membres enregistrés dans la base de données.

Cette copie peut être rappelé aussi de [membres de l'archive](#) .

89

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Aperçu du rapport

Cette fenêtre permet de prévisualiser un rapport avant de l'imprimer.

La barre sur la droite permet de faire défiler les pages.

La barre de boutons sur le haut de la fenêtre, permet d'effectuer certaines opérations:

-

CONSERVER : permet d'enregistrer le rapport sur une unité amovible dans un fichier PDF.

-

PRINT : permet d'imprimer le rapport. Après avoir appuyé sur le bouton, une fenêtre pop-up qui consent à sélectionner l'imprimante à utiliser pour le rapport.

-

GESTION des travaux d'impression : permet de rappeler la fenêtre de gestion des travaux d'impression.

-

ZOOM : permet d'agrandir

-

ZOOM ARRIÈRE : permet d'effectuer un zoom arrière.

-

ZOOM A taille réelle : permet de régler le zoom à 01h01 dimension.

-

ZOOM À PLEINE PAGE : permet de régler le zoom de sorte que la page entière est affichée.

-

ZOOM Largeur de page : permet de régler le zoom de sorte que toute la largeur de la page est affiché.

-

PASSEZ A LA PAGE PRECEDENTE : va à la page précédente.

-

PASSEZ A LA PAGE SUIVANTE : va à la page suivante.

-

EXIT : ferme la fenêtre de prévisualisation.

Après les boutons il ya une case qui indique le numéro de la page actuelle et le nombre total de pages.

90

Page 95

Rapport de gestion

Gestion des travaux d'impression

Cette fenêtre permet de voir et d'annuler tous les documents de spouleur d'impression.

Cette fenêtre peut être ouverte à partir de [l'aperçu de rapport](#) .

Parfois, il est utile de supprimer les documents dans la bobine d'impression, pour ce faire:

-

sélectionnez l'imprimante dans la liste sur le dessus.

-

sélectionnez un document à supprimer et appuyez sur **Supprimer la tâche** .

Si il est nécessaire de supprimer tous les documents de la bobine d'impression, appuyez sur **EFFACER TOUT** .

OK bouton permet de fermer la fenêtre et revenir à l' [aperçu du rapport](#) fenêtre.

Attention: pour supprimer les documents de la bobine d'impression, il n'est pas toujours simple opération. Parfois, il peut être nécessaire d'éteindre et rallumer l'imprimante ou même à redémarrer l'ordinateur. Les causes de ces circonstances particulières peuvent être en raison des pilotes de l'imprimante.

91

Page 96

Membres Archives

Membres Archives

Pour accéder: **MEMBRES**

Cette fenêtre permet de gérer la liste des membres du centre de bowling.

Tous les membres sont organisés en groupes et cette consent à céder facilement taux spéciaux.

Sur le côté gauche de la fenêtre, il ya la liste de tous les membres inscrits, à voir et à modifier les données relatives, il suffit de cliquer sur le nom.

Le **FIND** champ permet de filtrer la liste, quand il est trop long. Il suffit de taper le nom, nom ou des initiales de pseudo et appuyez sur Entrée pour raccourcir la liste ci-dessous. Il est également possible de saisir le numérique **ID** attribué au joueur.

Le **VOIR TOUTES** bouton supprime tout filtre et affiche tous les membres.

INFORMATION STATISTIQUE

92

Page 97

Membres Archives

-

CODE ID : affiche le numéro d'identification de l'élément. Ce nombre est attribué automatiquement par le logiciel et consent à ajouter le lecteur à des jeux ou à des tournois, rapidement.

-

GROUPE DES MEMBRES : indique le groupe de membres à qui appartient ce joueur.

Pour trouver des informations sur la définition des groupes de membres, voir [GROUPE MEMBRES](#) .

-

NOM : indique le nom de membre.

-

NOM : indique le nom du membre.

-

INITIALE : indique l'organe central nom initial.

•

PSEUDO : indique le surnom le cas échéant.

•

SEXE : indique le membre de sexe.

•

JOUEUR CATÉGORIE : indique la catégorie de joueur. Pour plus d'informations sur les joueurs catégories définition, voir [JOUEUR CATÉGORIES](#) .

•

ADRESSE : indique l'adresse de membre.

•

Postal : indique le code postal membre.

•

VILLE : indique la ville de membre.

•

PROVINCE : indique la province de membre.

•

PAYS : indique l'État membre de résidence.

•

DATE DE NAISSANCE : indique la date de naissance de membre. Le petit bouton sur la droite de le champ de date permet de rappeler un calendrier.

•

TELEPHONE E : indique au téléphone de membre.

•

TÉLÉPHONE PORTABLE : indique le numéro de téléphone mobile de membre.

•

MAIN E-MAIL : indique le membre e-mail.

•

SECONDAIRE E-MAIL : indique un autre membre e-mail.

•

CHAUSSURE TAILLE : indique la taille de la chaussure de membre. Ce numéro est utilisé lorsque le joueur est ajouté à des jeux.

•

INTRODUIT PAR : permet d'indiquer qui a présenté ce membre au Bowling centre.

•

MEMBRE ACTIF : cette option est sélectionnée par défaut. Si non sélectionné, l'élément ne peut pas être ajouté à des jeux et une carte de membre ne sera pas reconnu.

93

Switch2 Manuel de l'utilisateur

•

Les notes privées : permet d'insérer des informations réservée de l'élément. Ces informations ne peuvent être imprimées sur la carte de membre de base.

PRIX

Dans cette zone, il est possible d'attribuer des prix spéciaux pour le membre.

Normalement, les taux sont hérités par le groupe de membres. Pour plus d'informations sur les membres définition des groupes, voir [GROUPE MEMBRE](#) .

Pour chaque département (type de jeu), il est possible de spécifier un taux différent. Pour plus d'informations sur la définition des taux, voir [TAUX DÉFINITION](#) .

L'option **Hériter du GROUPE** sur le côté droit de chaque taux, permet de restaurer la tarification de groupe de membres.

Tous les tarifs affectés ici seront automatiquement attribués au joueur lorsqu'il est ajouté à un jeu.

STATISTIQUES

94

Membres Archives

Cette fenêtre permet de voir les statistiques membres relatives aux jeux de bowling. Chaque game joué par le membre seront stockées dans la base de données et la connexes information sera utilisée pour mettre à jour les statistiques ci-dessous énumérées.

Liste des informations:

-

Nombre de jeux considérés: la quantité de matchs joués par ce membre depuis son inscription.

-

Note moyenne par match: la moyenne de membre.

-

Moyenne sur la première balle : la moyenne obtenue avec la première balle de chaque trame. Ce valeur va de 0 à 10.

-

Moyenne des grèves par match: la quantité moyenne de grèves a marqué dans un match. Cette valeur va de 0 à 12.

-

Moyenne des pièces de rechange par match: la quantité moyenne de pièces de rechange marqué dans un match.

Cette valeur va de 0 à 10.

-

Moyenne splits par jeu: la quantité moyenne de scissions marqué dans un match. Ce valeur va de 0 à 11.

-

Scissions convertis moyenne par match: la quantité moyenne de scissions convertis en un match. Cette valeur va de 0 à 11.

-

Cadres ouverts moyenne par match : les cadres moyens qui sont laissés ouverts dans un jeu. Cette valeur va de 0 à 10.

95

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

Moyenne des gouttières par match : le nombre moyen de boules de gouttière tiré dans un match. Cette valeur va de 0 à 20.

-

Moyenne fautes par match: le nombre moyen de fautes faites dans un match. Ce valeur va de 0 à 20.

CARTES

Cette fenêtre permet d'assigner à un membre de l'une ou plusieurs cartes magnétiques.

Les cartes peuvent être utilisées pour ajouter rapidement un membre à un jeu.

Il est possible d'affecter plus de cartes pour un membre et chaque carte peut avoir un autre date d'expiration.

Il est également possible d'attribuer une carte à un groupe de membres, ce qui permet de regrouper certains membres qui viennent généralement à jouer tous ensemble avec la même carte.

Dans cette situation, lorsque la carte est glissée dans le lecteur de carte, une fenêtre dans laquelle il est possible de choisir les joueurs à ajouter, saute vers le haut

Jeux pour informations sur l'utilisation de cartes lors de l'ouverture voir [JOUEURS AVEC AJOUT A CARTE MAGNETIQUE](#) dans OPEN A [OUVERT UN NOUVEAU JEU](#) .

Les options disponibles:

-

NOUVELLE CARTE : permet d'affecter une nouvelle carte pour le membre sélectionné. Une fenêtre indique à **Glisser une carte MAINTENANT** , il suffit de glisser la nouvelle carte dans le lecteur à voir sur l'écran. Si la carte a déjà été utilisée pour un autre membre, le système

96

Membres Archives

permet de choisir d'interrompre la procédure ou de confier la carte également à la nouvelle nombre.

-

Supprimer une carte : permet de supprimer l'association entre le membre et le carte sélectionnée. Si la carte est utilisée uniquement par ce membre, il sera supprimé aussi de la base de données.

-

Activer une carte : permet d'activer la carte choisie, s'il a déjà été désactivé

-

DE-Activer une carte : permet de désactiver la carte choisie.

-

EXPIRATION DATE : permet de définir une date d'expiration pour l'utilisation de la sélectionnée carte. **Pas d'expiration** indique que la carte ne sera pas expirer. Une fois fixé la date, cliquez sur **CHANGEMENT EXPIRATION** .

Une carte désactivé ou expiré est inutilisable.

IMAGE PERSONNELLE

Cette fenêtre permet d'ajouter une image à l'élément sélectionné.

L'image de membre est utile de reconnaître le député quand il utilise la carte, et consent à envoyer l'image de membre aux voies surveille pendant un match.

-

WEBCAM : ce bouton est visible uniquement si une webcam a été correctement installé et configuré. Pour prendre une photo, appuyez sur **WEBCAM** bouton, puis **prendre une photo** .

-

TOUTES : permet de sélectionner une image à partir d'un disque amovible, comme une clé USB.

97

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

Supprimer une photo : permet de supprimer la photo actuelle

OPTIONS PLUS DISPONIBLE

-

MODIFIER JOUEURS GROUPE : prend la [GROUPE DE](#) fenêtre.

-

IMPRIMER CARTE DE BASE : imprime un rapport avec les informations de membre, y compris statistiques et une image de l'organe, sans aucune information réservée.

-

IMPRIMER Fiche détaillée : imprime un rapport avec les informations de membre, y compris statistiques et une photo de l'élément et informations réservées.

-

SUPPRIMER : annule l'élément choisi.

-

NOUVEAU MEMBRE : permet de créer un nouveau membre.

-

CONSERVER : enregistre les modifications effectuées.

-

ANNULER : annuler tout changement effectué et restaure les paramètres précédents.

98

Membres Archives

Membres Groupes

Pour y accéder: [MEMBRES](#) -> **Modifier les membres GROUPE**

Cette fenêtre permet de définir les groupes de membres et de leur attribuer des prix spéciaux.

Les membres groupes sont utilisés pour simplifier la répartition des taux de membres qui font partie de ces groupes.

Pour chaque groupe, il est possible de définir:

-

NOM : indique le nom du groupe.

-

DESCRIPTION : permet de saisir des notes pour le groupe.

-

TAUX : il est possible d'attribuer un prix spécial pour chaque département (type de jeu). Pour informations sur la définition des taux, voir [TAUX DÉFINITION](#)

L'option **DEFAULT USE** sur le côté droit de chaque taux, permet de restaurer la valeur par défaut taux de ce ministère. Pour plus d'informations sur les taux par défaut de définition, voir [SET taux de défaut](#)

Tous les tarifs ici assignées seront automatiquement imputés à tous les membres de cette groupe.

99

Page 104

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Les options disponibles

-

SUPPRIMER : annuler le groupe de membres choisis. Il n'est pas autorisé à annuler un groupe avec les membres associés.

-

NOUVEAU GROUPE : permet de créer un nouveau groupe de membres.

-

CONSERVER : enregistre les modifications effectuées.

-

ANNULER : annule toutes les modifications faites et rétablit les paramètres précédents.

100

Page 105

Membres Archives

Joueurs Catégories

Pour y accéder: [MEMBRES](#) -> **JOUEUR CATÉGORIE**

Cette fenêtre permet de définir les catégories de joueurs.

La catégorie sera ensuite attribué aux membres dans le [MEMBRES ARCHIVES](#) fenêtre.

Les options disponibles

-

CONSERVER : enregistre toutes les modifications effectuées.

-

ANNULER : annule toutes les modifications faites et de restaurer les paramètres précédents.

101

Page 106

Gestion tournoi

Gestion tournoi

Pour accéder: **TOURNOIS**

La fenêtre de tournoi permet la création de nouveaux tournois et permet également la gestion des changements, les participants et le classement.

Chaque tournoi est cotée sur le côté gauche de la fenêtre.

Le nom du tournoi et la liste des changements créés sont affichés. La couleur de l' nombre des changements indique sa progression comme suit:

-

Noir : les changements doivent encore être joué.

-

Jaune : les changements sont en jeu.

-

Vert : les changements ont été joués.

102

Page 107

Gestion tournoi

En cliquant sur le nombre de quarts de travail fera apparaître différents écrans en fonction de l'état

des changements:

-

Les changements encore à jouer: quand on clique dessus fera apparaître le [TURN DÉFINITION](#) fenêtre.

-

Maj en cours de lecture: quand on clique dessus fera apparaître la [commande de rotation](#) fenêtre.

-

Maj conclu: quand on clique dessus fera apparaître la [CLASSEMENT](#) fenêtre.

Lorsque le changement est en cours de lecture, le **COURANT** un message sera également visible sur écran. En cliquant sur ce fera apparaître la [commande de changement de](#) fenêtre.

La liste des fonctions disponibles est affiché sur le côté droit de la fenêtre:

-

[NOUVEAU TOURNOI](#) : Permet à un nouveau tournoi à créer.

-

[PARAMÈTRES DU TOURNOI](#) : Permet de modifier les paramètres de l' tournoi créé.

-

[TURN DÉFINITION](#) : Permet la création de la S / S et l'insertion des équipes et les participants sur les voies.

-

[CONTRÔLE DE METTRE EN MARCHÉ](#) : Permet le contrôle du courant S / S en lecture.

-

[CLASSEMENT](#) : Le classement peuvent être gérés en temps réel. Impression et la correction de note sont également disponibles.

-

ÉLIMINER TOURNOI : permet l'annulation d'un tournoi et données associées (joueurs, scores, etc)

La création d'un tournoi nécessite deux opérations:

Une. Définissez les paramètres du tournoi en utilisant le [nouveau tournoi](#) o [TOURNOI PARAMETRES](#) touches.

2. Créez le premier S / S et ajouter les participants utilisant le [TURN DÉFINITION](#) clé.

103

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Définition tournoi

Pour y accéder: [TOURNOIS](#) -> **nouveau tournoi** (o **TOURNOI PARAMETRES**)

Cette fenêtre est utilisée pour définir le type de tournoi en ajoutant les paramètres requis.

-

Nom du tournoi: utilisé pour donner le tournoi un nom unique et identification.

-

NOTES: permet l'ajout de références et de notes concernant le tournoi.

-

NOMBRE DE VOIES UTILISES PAR LE TOURNOI: s COMMENT le nombre de voies qui serait normalement utilisé par le tournoi, même si le nombre réel peut être changé avant chaque quart de travail.

-

NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE: indique le nombre de joueurs dans chaque équipe participante.

104

Gestion tournoi

-

Nombre d'équipes par voie: montre le nombre d'équipes sera attribué à chaque voie pour le changement.

-

PROPOSER précédent Tournez SCORE : indique un tournoi où le classement final sera calculé en additionnant les points de chaque quart de travail.

•

WIN BONUS : (généralement utilisé lorsque chaque équipe joue contre toutes les autres équipes) permet les repères de la bonification accordée au tombé normale dans les cas de victoires, nuls et de haute scores.

•

NO-TAP : permet le format «non-tap" pour être utilisé dans lequel une grève est marqué quand un nombre prédéterminé de broches ont été renversés. (Par exemple 9 broches sans robinet, 8 broches sans appuyez sur).

•

BONUS tombé : un format tournoi dans lequel chaque participant joue un jeu contre chacun des autres participants. Le gagnant peut être décidé soit par tout tombé ou bien les 4/5/6 meilleurs joueurs peuvent jouer sur un escabeau finale pour décider le gagnant.

Une fenêtre s'ouvre pour permettre l'attribution de primes. Trois niveaux de bonus peuvent être programmé et le montant de broches de bonus peut être sélectionné pour chaque niveau.

SET DEFAULT: définir les valeurs par défaut.

•

HDP PAR JOUEUR CATÉGORIE permet le handicap de chaque joueur doit être calculée sur la base sur la catégorie qui lui est assigné [JOUEURS CATÉGORIES](#) .

•

CONSERVER : enregistre les modifications apportées.

•

ANNULER : annuler les modifications apportées.

PARAMÈTRES LANE MOUVEMENT

105

Page 110

Switch2 Manuel de l'utilisateur

•

LANE SWAP ACTIVE: indique que les voies alternatives seront utilisées pour chaque trame.

•

Type de mouvement : **MOUVEMENT GAUCHE-DROITE** doit être sélectionné si le tournoi est basé sur plusieurs séries de jeux (par exemple, la ligue), avec ou sans changement de voie.

Chaque équipe joue contre toutes les autres équipes devraient être choisis chaque équipe ou un joueur joue un match contre toutes les autres équipes ou joueur. Les bonus sont généralement acquise pour les victoires, nuls et des scores élevés.

•

LANE MOUVEMENT À LA FIN DE SÉRIE: s COMMENT le nombre de voies que chaque équipe / lanceur devra déménager à la fin de chaque série jouées. NOTE:

Les valeurs négatives indiquent un mouvement vers la gauche, les valeurs positives indiquent un mouvement de DROITE.

•

NOMBRE DE JEUX PAR SERIES: indique le nombre de jeux qui seront joués dans chaque série.

•

Nombre de séries: indique le nombre de séries sera joué.

Paramètres supplémentaires

106

Page 111

Gestion tournoi

•

paramètres de partition : permet l'accès au [paramètres de partition](#) fenêtre où il est possible de gérer l'affichage du moniteur de voie et d'activer des fonctions spéciales sur la console des quilleurs. **REMARQUE** : voies moniteur animations sont automatiquement désactivées pendant les tournois et un affichage graphique simplifiée est adoptée. Cependant, ceux-ci paramètres peuvent être modifiés.

•

Montant dû à PARTICIPER : le coût de la taxe d'entrée ou d'abonnements peut être entré ici.

•

PERMETTRE JEU AUTOMATIQUE PROGRESS : cette option permet au logiciel de démarrer automatiquement un nouveau jeu à la fin de chaque match. Si cette option n'est pas choisie le système ne poursuivra automatiquement le prochain match de l'équipe; ce devra être fait manuellement à partir de la réception dans la fenêtre [TURN CONTRÔLE](#).

•

CONSENTEMENT progrès rapides DES JEUX : quand une équipe a terminé un jeu cette option permet à l'équipe de passer à la prochaine voie qui leur est alloué et pour commencer quilles immédiatement, si l'équipe adverse est également présente et la voie est libre.

107

Switch2 Manuel de l'utilisateur

•

FIN DU JEU délai en secondes : définit la quantité de temps que les résultats de la matchs joués resteront sur l'écran avant que le nouveau jeu va commencer. Cette fonction permet à l'joueurs suffisamment de temps d'écrire leurs notes à la fin d'un jeu.

•

Afficher les informations de PROCHAIN MATCH : possibilité d'afficher le nombre de voie pour la prochain match.

•

AVEUGLE POUR UTILISER COMME NORME POUR CE TOURNOI : permet l'attribution d'une vingtaine aveugle fixe pour les joueurs absents. Différents scores peuvent être attribués à chaque joueur.

•

ACTIVER classements VISUALISATION : permet le calcul et afficher sur les moniteurs des classements actuels.

•

SCROLL classements en cours de match : permet le classement actuel de faire défiler sur la partie inférieure des écrans pendant la lecture.

•

Secondes pour afficher À LA FIN DU TOUR : affiche la durée de la pleine affichage de l'écran du classement à la fin de chaque match.

•

PROCÈS-VERBAL DE PRACTICETHROWS au démarrage : permet de régler la quantité de temps pour la pratique avant le début du quart de travail.

•

TYPE DE PRATIQUE : choisir parmi trois options:

•

GRÈVE CYCLE : le planteur voit dix quilles après chaque balle.

•

CYCLE NORMAL : le planteur ne d'abord, puis le deuxième cycle de billes.

•

Planteur ARRETE : broches ne sont pas replacée.

108

Gestion tournoi

Tournez Définition

Pour y accéder: [TOURNOIS](#) -> **TURN DÉFINITION**

Utilisez cet écran pour créer les différents tour de jeu et ajouter des participants sur les voies.

La tour qui est créé ou modifié est représenté sur la partie supérieure de l'écran.

Les archives des joueurs est indiqué sur le côté gauche de l'écran et les participants de tournois ou tour précédentes sont présentés ci-dessous.

Les voies utilisées par la tour sont affichés au centre de l'écran avec les équipes et leurs participants.
Une série de clés qui contrôlent diverses opérations sont affichées sur le côté droit.
Si aucun tour est affiché, il sera nécessaire d'utiliser la **créent à leur tour** pour permettre à la addition des joueurs.

109

Page 114

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Les joueurs de la ARCHIVE

Affiche la liste des joueurs présents dans le [MEMBRES ARCHIVES](#).

Une boîte de recherche apparaît en haut de l'écran. Utilisez cette case pour entrer les premières et deuxièmes noms

ou surnoms en tout ou en partie à raccourcir la liste. Dans la boîte de filtre le numéro d'identification du joueur, s'il est connu, peut être conclu pour localiser immédiatement le joueur.

Utilisation de l' **VOIR TOUTES** clé affiche tous les noms de tous les adhérents.

Il est possible de faire glisser un nom à partir d'ici et de le déposer sur la voie choisie.

Les joueurs des autres TOURNOIS

L'écran affiche la liste des tournois déjà créé et la liste des participants équipes et les joueurs dans chacun d'eux.

Le **EQUIPES ET JOUEURS LISTE** montre les joueurs qui ont participé à la tour sélectionné.

Les deux joueurs individuels et équipes complètes peuvent être glissés et déposés sur une ruelle.

NOTE: Lorsque plus d'un quart de qualification a été bouleversé dans un tournoi

les résultats de chaque quart de travail peuvent être fusionnés et le classement général final du calcul.

Si nécessaire, un pourcentage de la tombé du poste précédent peut être reportée

*à la phase suivante du tournoi. Pour ce faire, sélectionnez le passage de **TOURNOI***

***LISTE** et cliquez sur **CALCULER classements** ; classement par équipe seront affichés*

avec la plus grande tombé en premier.

Une valeur est entrée dans la zone de pourcentage et l'équipe est entraînée dans le prochain quart de travail qui est en cours de création. Ce pourcentage de la tombé de la transition de qualification précédente est alors reporté à la prochaine phase du tournoi.

FORMATION DES EQUIPES ET JOUEURS

Les listes de pistes et les équipes participantes apparaissent au centre de l'écran.

Les joueurs peuvent être affectés à leurs équipes de plusieurs façons:

-

Taper manuellement le nom et les autres informations requises.

-

Entrez le numéro d'identification du joueur, tous les détails de ce joueur seront affichées.

-

Faites glisser le nom du joueur de la liste des membres.

-

Faites glisser le lecteur ou l'équipe entière d'un tournoi précédent.

Les paramètres disponibles pour chaque joueur sont:

-

ID : Identité de l'archive des joueurs.

110

Page 115

Gestion tournoi

-

NOM : le nom du joueur.

-

CATÉGORIE : la catégorie du joueur.

-

HANDICAP : le handicap du joueur.

-

BLIND : Affiche la moyenne du joueur. Ceci peut être utilisé pour calculer un score "Blind" lorsque le joueur est absent.

-

COMMENCER: Une valeur initiale de points qui peuvent être saisies manuellement ou calculée par le système, et peut être ajouté au résultat final.

OPTIONS DISPONIBLES

-

CREATE TURN : Permet la création d'un nouveau changement.

-

ÉLIMINER TURN : Permet l'annulation du dernier quart fournir elle n'a pas déjà commencé.

-

Changer de voie : Sélectionnez les voies à utiliser pour le changement.

-

PRENDRE LA PARTICIPATION DE L'ARGENT : mène à la [REVENUE TABLE](#) fenêtre et affiche les abonnements à payer.

-

LANE TIRAGE : Permet à un tirage au sort de la voie aléatoire à faire pour l'attribution des voies pour les équipes.

-

Imprimer les informations TURN : Imprime les détails du tournoi, les équipes et les joueurs. Les numéros de voies attribuées aux équipes pour le changement sont également inclus.

-

COMMENCER TURN : Permet le début de la transition en cours. Lorsque le décalage de début est sélectionné, une série de contrôles sont effectués pour vérifier que les voies sont libres et disponibles, la équipes sont complets et ont été assignés à leurs ruelles et les frais d'abonnement (Frais d'entrée) ont été payées. Certains de ces contrôles peuvent être ignorés par le réceptionniste (check in secrétaire, caissier,). Lorsque le changement est en cours, la [TOUR CONTRÔLE](#) fenêtre s'affiche.

-

CONTRÔLE DE METTRE EN MARCHÉ : uniquement disponible lorsque le décalage actuel est en cours, il permet la [commande de changement de](#) fenêtre à afficher.

-

CLASSEMENT MAJ : disponible uniquement lorsque le décalage actuel est en cours ou a été conclu. Permet d'accéder à la [CLASSEMENT](#) fenêtre.

-

CONSERVER : enregistre les modifications apportées.

111

Page 116

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

ANNULER : annuler les modifications apportées et restaure les données précédentes.

112

Page 117

Gestion tournoi

Activer le contrôle

Pour y accéder: [TOURNOIS](#) -> **CONTRÔLE DE METTRE EN MARCHÉ**

Cette fenêtre permet le progrès de la transition en cours pour être contrôlé via un graphique simplifiée interface.

La partie supérieure de l'écran affiche des informations sur le tournoi et le changement actuel.

La progression de la transition peut être contrôlée de deux manières: **grilles de loterie** et **LISTE DES ÉQUIPES EN JEU**.

GRILLES DE JEU

Le déplacement se décompose en jeux et s'affiche comme une grille.

Les colonnes indiquent les numéros de voies et les lignes indiquent le nombre de la partie.

113

Page 118

Chaque jeu est affiché dans une boîte contenant les noms des équipes et une barre qui affiche le progrès de la partie.

La couleur de la boîte / barre indique la progression du jeu:

-

BLEU : la pratique.

-

JAUNE: jeu en cours

-

VERT : jeu conclu.

-

GRIS : jeu encore à jouer.

Cet écran donne la position de l'équipe au cours de l'évolution actuelle.

LISTE DES EQUIPES EN JEU

Les progrès de la pièce, le nombre de parties jouées et les numéros de voies assignées à tous les équipes participantes sont affichées.

Cet écran affiche la progression de chaque équipe.

En cliquant sur le nom de l'équipe donnera accès aux fonctions suivantes:

-

MODIFIER : accède au [JEU MODIFIER](#) fenêtre. Lors d'un tournoi cette fenêtre ne permet certaines opérations comme le changement nom de melon et ajouter ou supprimer un aveugle marquer.

-

RÉSULTATS : accède à la [SCORES](#) fenêtre où il est possible de voir, de rectification et d'impression scores.

La barre de progression se trouve dans la partie inférieure de l'écran. La barre indique le pourcentage du changement qui a été conclu, et qui reste. Les jeux et conclu le cadres jouées sont affichés sous la barre

OPTIONS DISPONIBLES

-

ACTIVER emploi PROGRESS : quand la progression automatique est activée, cette option permet la commande manuelle à restaurer.

-

FORCE ACTIVE PROGRÈS : active uniquement lorsque la progression manuel a été sélectionné. Permet de jouer à redémarrer lorsque le dernier match est terminé.

-

PRATIQUE : Cette fonction permet la pratique du jeu à être activé ou désactivé et la durée à saisir. La durée de la pratique du jeu pour un seul jeu peut être gérés dans le [JEU MODIFIER](#) fenêtre.

-

TOURNOI PERMANENT S: permet d'accéder à la [CLASSEMENT](#) fenêtre.

114

Gestion tournoi

-

INTERRUPTION TURN : cette option va interrompre le déplacement et tous les jeux et les cadres joué seront perdues. Cette option ne doit être utilisée lorsque le changement doit être rejoué à partir du début.

115

CLASSEMENT

Pour y accéder: [TOURNOI](#) -> **CLASSEMENT**

Le classement du tournoi peuvent être visualisées et gérées dans cette fenêtre.

Les classements sont présentés comme une liste des équipes dans l'ordre du plus haut score en baisse au plus bas marquer.

Les détails suivants pour chaque équipe sont affichés:

-
- Position dans le classement
-
- Nom de l'équipe
-
- Maj / joué
-
- Catégorie
-
- Jeux joués
- 116

Gestion tournoi

-
- Won
-
- Tiré
-
- Prime
-
- Round Robin
-
- Handicap
-
- Rayure
-
- Moyenne
-
- Total

OPTIONS DISPONIBLES

-
- RECALCULER CLASSEMENT** : met à jour le classement. Ceci est utile pour mettre à jour classement comme un changement de courant progresse.
-
- CONTRÔLE DE METTRE EN MARCHÉ** : conduit à la [commande de changement de](#) fenêtre. Cette clé est actif uniquement lorsque le sélecteur est en lecture.
-
- Montrer les notes** : conduit aux [SCORES](#) de l'équipe sélectionnée.
-
- STATISTIQUES** : affiche les détails dans le classement de l'équipe sélectionnée. Ce ouvre un écran qui contient les données de diverses statistiques relatives à la équipes et ses joueurs. Cette information peut être imprimé. Cette fonction peut également être accessible en cliquant sur le nom de l'équipe.
-
- COMPACT PRINTOUT** : offre d'une simple impression de classement montrant que la moyennes et les totaux pour chaque équipe.
-
- SOMMAIRE IMPRIMER U T** : même que l'impression de base sur mais comprend les totaux de chaque jeu joué par chaque joueur.
-
- IMPRESSION détaillée** : même que l'impression de base, mais contient également les scores de tous les matches joués par chaque joueur.
-
- ENVOYER À VOIES** : ouvre une fenêtre qui permet le classement à afficher sur le moniteurs de voie, y compris les voies non utilisées par l'équipe de tournoi. Pour plus d'informations sur la façon d'envoyer au classement pour les voies manuellement, voir [ENVOYER À classements VOIES](#) .
-

Mise à jour automatique : cette option est utile quand un tournoi est en jeu car il permet au classement pour être mis à jour à intervalles de 30 secondes.

117

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

CALCUL SIMPLE : permet le calcul de la position individuelle de chaque joueur quel que soit le classement de l'équipe.

-

CATÉGORIE : permet aux joueurs d'être classés par la capacité et / ou moyenne pour handicap des fins de répartition.

-

CLASSEMENT LIMITE : le nombre de places (équipes) montré dans le classement peut être sélectionné. (Par exemple, parmi les 16, top 12, etc)

-

METTEZ considérés : choisir qui changent résultats seront utilisés pour déterminer la classement.

-

Sélectionner tout, Désélectionner tout : permet de sélectionner ou de désélectionner toutes les changements.

-

CLASSEMENT GRAPHIQUES : Spectacles en barre graphique forment le classement du changement sélectionné.

118

Gestion tournoi

Envoyer Classement Lanes

Pour y accéder: [TOURNOIS](#) -> [CLASSEMENT](#) -> **ENVOYER A VOIES**

Le classement peuvent être envoyés ou supprimés dans les moniteurs de voie dans cette fenêtre.

-

ENLEVER les classements : permet la suppression de toute classement du sélectionnée voies.

-

SCROLLING CLASSEMENT : lorsqu'il est actif au classement seront affichés comme le défilement moins à la partie inférieure de l'écran. L'alternative est de montrer le classement complet écran.

-

CREATE texte défilant : lorsqu'il est actif, les classements peuvent être enregistrés dans [LANE MESSAGES](#) et peut être modifié si nécessaire avant qu'ils ne soient envoyés aux moniteurs de voie.

-

NOM DU DÉROULEMENT texte pour créer : messages défilants peuvent être attribués un nom d'identification telles qu'elles sont préparées.

-

DÉMARRAGE LANE, LANE FINAL, LE intervalle : Sélectionnez les voies pour la livraison ou l'enlèvement du classement.

REMARQUE: Au cours de la progression automatique du tournoi, classement sont affichés sur le voies assignées au tournoi à moins que le **VISUALISATION ACTIVER classements** option a été désactivée dans [PARAMETRES TOURNOI](#) .

NOTE: Lorsque cette option a été choisie, il est nécessaire de supprimer manuellement le classement des moniteurs de voie à l'aide de l'option **SUPPRIMER classements** .

119

Archives

Archives

Pour accéder: **ARCHIVES**

Cette fenêtre donne accès aux archives ® 2 SWITCH.

Cliquez sur l'archive pour l'ouvrir.
Les archives sont disponibles:

- [MESSAGE ARCHIVE](#)
- [CAS ARCHIVE](#)
- [COUPON ARCHIVE](#)
- [CARTE ARCHIVE](#)
- [RÉCEPTION ARCHIVE](#)

120

Page 125

Archives

Archives des messages

Pour y accéder: [ARCHIVES](#) -> **ARCHIVES MESSAGE**

Tous les messages reçus dans l'archive peut être vu dans cette fenêtre.

Les messages sont affichés sur le côté gauche. Cliquez sur un message pour le sélectionner. Le contenu du message sont indiqués ci-dessous.

Le message sélectionné sera mis en évidence avec un fond bleu.

Cliquez sur **UPDATE** pour mettre à jour la liste actuelle.

De plus amples informations sur les messages, voir [MESSAGES](#) .

Liste des messages

121

Page 126

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Pour chaque message de la liste montre:

- Le type, identifié par une icône.
- L'heure et la date à laquelle le message a été remis.

- Le titre du message.
-

Le statut du message: une coche indique que le message a été archivé.

Les types de messages

Chaque type de message comporte une icône différente avec la description suivante:

Indique un message d'alarme générique.

Indique un message d'erreur générique.

Indique un message contenant des informations.

Indique les demandes de l'intervention d'un mécanicien sur la voies.

Indique la demande pour le personnel du bar sur les voies.

Indique une ordonnance pour la nourriture et la boisson des voies.

Indique messages relatifs aux réservations.

Indique messages contenant des informations visant à aider les opérateurs.

122

Page 127

Archives

Indique qu'une mise à jour du logiciel est disponible pour l'installation.

Détails

Les détails de l'affichage du message:

- L'icône à gauche détermine le type de message.

-
- TITRE** : le titre du message.
-
- DE** : l'expéditeur du message.
-
- ENVOYÉ** : date et l'heure de la livraison du message.
-
- LIRE** : date et heure du message a été lu pour la première fois.
-
- ARCHIVÉ** : date et heure du message a été envoyé à l'archive.
-
- Statut** : le statut du message (**ARCHIVÉ** ou **pas archivés**). Si l' message a été archivé, le nom de la personne qui archivée, il sera également montré.
-
- MESSAGE** : le contenu du message.
- Filtre générique**
Le filtre peut être utilisé pour sélectionner le message à visualiser:
123

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-
- Période sélectionnée** : les messages peuvent être consultés en fonction de la date et de l'heure ils ont été envoyés. Une période peut être choisi parmi la liste: sélectionner **AUTRES** il est possible pour sélectionner les dates et heures exactes de début et de fin de la période sélectionnée. La nombre maximum de messages enregistrés à être rappelé de la période sélectionnée peut être limitées pour gagner du temps de chargement. **TOTAL ELEMENTS** : indique le nombre de messages qui ont été chargées par rapport à la quantité totale de messages contenu dans l' période sélectionnée.
-
- TROUVEZ** : Tapez un mot clé contenu dans le titre ou le texte du message et cliquez sur la loupe d'accélérer la recherche. Cliquez sur **VOIR TOUTES** ou désactivez la case à FIND pour arrêter la recherche par mot-clé.
- Filtre spécifique**
Les filtres spécifiques ci-après sont également disponibles en plus du filtre générique:
-
- FILTRE PAR STATION** : Sélectionne uniquement les messages envoyés par la station choisie.
-
- Filtrer par statut** : permet la sélection des messages en fonction de leur statut (**ALL MESSAGES** , **NON SEULEMENT ARCHIVÉ** , **archivées que**).
-
- Filtrer par type** : seul le type de message sélectionné sera affiché.
124

Archives

Archive événement

Pour accéder: [ARCHIVES](#) -> **ARCHIVES D'ÉVÉNEMENT**

Chaque événement dans le système peut être consulté dans cette fenêtre.

La liste sur le côté gauche affiche les événements. Cliquez sur un événement pour le sélectionner. Les détails de l'événement seront affichés ci-dessous.

L'événement sélectionné sera mis en évidence par un fond bleu.

Cliquez sur **UPDATE** pour mettre à jour la liste actuelle.

Liste des événements

125

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Pour chaque événement, la liste affiche:

-

Le type, identifié par une icône.

-

Une description de l'événement.

-

La date et l'heure de création du message.

-

L'opérateur: où un message a été créé par un opérateur, leur nom sera s'affiche; pour tout autre événement, **SYSTEME** s'affiche.

-

La station où le message a été généré.

Types d'événements

Chaque type d'événement a une icône différente avec la description suivante:

Cette icône identifie des événements relatifs à l'élimination de trames par l'opérateur. Pour plus d'informations sur la suppression des cadres, voir [SCORES](#) et [gestion des voies](#) .

Cette icône indique les événements relatifs à l'émission de crédit coupons.

Pour plus d'informations sur coupon voir [COUPON DE CRÉDIT](#) dans [GESTION DES COMMANDES](#) .

Pour une archive plus détaillée des coupons voir [COUPON ARCHIVE](#) .

Cette icône se réfère à des événements relatifs à l'utilisation de coupons.

Cette icône se réfère à des événements concernant l'enregistrement sur un l'opérateur dans un poste de travail.

Cette icône se réfère à des événements concernant l'abattage hors d'un l'opérateur dans un poste de travail.

Cette icône se réfère à des événements concernant le démarrage de l' serveur.

Cette icône signale les événements relatifs à la fermeture de la serveur.

126

Archives

Détails

Les détails suivants de l'événement sont affichés:

-

L'icône par rapport au type d'événement.

-

DATE DE DÉPART : la date et l'heure de l'événement a été généré.

-

UTILISATEUR : l'opérateur qui a généré l'événement.

-

POSTE DE TRAVAIL : le poste de travail où l'événement a été généré.

-

DESCRIPTION : la description de l'événement.

-

MONTANT : s'affiche uniquement dans les cas d'événements relatifs à l'utilisation de coupons, il montre la valeur du coupon.

Filtre générique

Les événements peuvent être facilement localisés et consulté par l'application de filtres. Pour le filtre générique voir

[Filtre générique](#) .

Filtre spécifique

En plus du filtre générique, les filtres spécifiques suivantes peuvent être appliquées:

-

Filtrer par type : donne accès aux types d'événements suivants uniquement:

127

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

l'accès des utilisateurs : affiche uniquement les événements relatifs à l'enregistrement on / off de opérateurs aux postes de travail associés.

-

SERVEUR : affiche uniquement les événements concernant le démarrage et l'arrêt de le serveur.

-

ENLÈVEMENT DES CADRES : affiche uniquement les événements relatifs à l'élimination des cadres.

-

COUPON : affiche uniquement les événements concernant l'émission et la réception de coupons.

-

AUTRES : utilisé pour afficher d'autres types d'événements.

-

Filtre par User : événements d'accès par rapport à l'opérateur qui les a générés.
128

Archives

Coupon Archives

Pour accéder: [ARCHIVES](#) -> **COUPON ARCHIVE**

Cette fenêtre affiche les coupons générés de crédit.

Les coupons sont répertoriées à gauche de l'écran. Cliquez sur une ligne pour ouvrir le coupon. La les détails de la coupon sélectionné sont affichés ci-dessous.

Le coupon sélectionné sera mis en évidence avec un fond bleu.

Cliquez sur **UPDATE** pour mettre à jour la liste actuelle.

Pour plus d'informations sur les coupons de crédit voir [COUPON DE CRÉDIT](#) dans [GESTION DES COMMANDES](#) .

Liste des coupons

129

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Les informations suivantes sont affichées pour chaque coupon:

-

Le statut.

-

Le nom de l'opérateur qui l'a généré.

-

La valeur.

-

La date et l'heure d'émission.

-

La date d'expiration et le temps, ou, pour les coupons sans limite de temps, **NO DATE** .

Statut du coupon

Les icônes relatives à l'état des coupons sont définis comme suit:

Affiche un coupon qui a été délivré, pas encore racheté et n'a pas expiré.

Affiche un coupon rachetés.

Affiche un coupon expiré.

Détails

Pour chaque coupon, les détails suivants sont répertoriés

-

L'icône représentant l'état du coupon.

-

NOMBRE : le nombre d'émission du coupon.

-

Statut : le statut du coupon (**EMIS** , **rachetées** , **EXPIRED**).

-

REMARQUE : de plus amples informations sur la question du coupon.

-

VALEUR : la valeur du coupon.

-

DATE LIMITE : date d'expiration et le temps ou, NO DATE si aucun délai n'a été imposées à son utilisation.

-

DATE DE PUBLICATION : affiche **L'OPÉRATEUR** , **le poste de travail** et la **DATE** de délivrance du coupon.

130

Page 135

Archives

-

Date de remboursement : affiche **L'OPÉRATEUR** , **le poste de travail** et la **DATE** lorsque le coupon a été racheté.

Filtre Générique

Les filtres peuvent être utilisés pour sélectionner et voir les coupons. Pour utiliser le filtre générique, voir

[GÉNÉRIQUE](#)

[FILTRE](#) .

Filtre spécifique

En plus du filtre générique, les filtres plus spécifiques suivants peuvent être utilisés:

-

Filtre d'état : les coupons sont choisis en fonction de l'état.

-

UTILISATEUR FILTRE : coupons sont choisis en fonction de l'opérateur qui les a émis.

131

Page 136

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Archive carte

Pour y accéder: [ARCHIVES](#) -> **CARTE ARCHIVE**

L'archive de la carte s'affiche dans cette fenêtre.

Les cartes sont affichées sur la gauche. Cliquez sur une carte pour la sélectionner. Les détails de la carte sélectionnée

sont affichés ci-dessous.

La carte sélectionnée sera mise en évidence dans un fond bleu.

Pour mettre à jour la liste actuelle, cliquez sur **Mise à jour** .

Plus d'informations sur l'attribution des cartes de membres et le personnel respectivement peut être trouvé dans [CARDS](#) dans [MEMBRES ARCHIVE](#) et [CARDS](#) dans [OPÉRATEUR DÉFINITION](#) .

liste des cartes d'adhésion

132

Page 137

Archives

Pour chaque carte, l'information suivante est affichée:

-

Le numéro de code

-

La date de délivrance

-

La date d'expiration, ou dans le cas d'une carte qui n'a pas de date d'expiration imposée, **NO**

DATE D'EXPIRATION

-

Le nom de l'opérateur qui a enregistré la carte

-

Le statut de la carte (**ACTIF** , **INACTIF** , **EXPIRED**)

Détails

Les détails suivants de la carte sont affichés:

-

OPÉRATEUR : le nom de l'opérateur qui a enregistré la carte

-

DATE DE PUBLICATION : la date de la carte a été créée

-

DATE : La date d'expiration, ou dans le cas d'une carte qui n'a pas de date d'expiration imposée, **NO DATE**

-

CARD STATUS : le statut de la carte (**ACTIF** , **INACTIF** , **EXPIRED**)

-

titulaires de la carte : les détenteurs de cartes (personnel et membres). Cliquez sur le nom pour ouvrir un écran affichant les détails des détenteurs de cartes.

Filtre Générique

Les filtres peuvent être utilisés pour sélectionner et afficher les cartes. Pour utiliser le filtre générique, voir

[GÉNÉRIQUE](#)

[FILTRE](#) .

Filtre spécifique

En plus du filtre générique, les filtres plus spécifiques suivants peuvent être utilisés:

133

Page 138

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

FILTRE PAR CARTE ETAT : cartes sont choisis selon le statut

-

Utilisateur Filtre : cartes sont choisies en fonction du nom de l'opérateur qui a délivré eux.

134

Page 139

Archives

Reçu Archives

Pour y accéder: [ARCHIVES](#) -> **RÉCEPTION ARCHIVE**

Affiche les détails de chaque reçu délivré.

La liste de gauche montre les reçus. Cliquez sur une réception pour la voir. Les détails de l'réception sélectionné sont affichés ci-dessous.

La réception sélectionnée sera mise en évidence dans un fond bleu.

Pour mettre à jour la liste actuelle, cliquez sur **Mise à jour** .

Liste des recettes

Pour chaque réception, l'information suivante est affichée:

135

Page 140

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

Le montant total.

-

Le nom de l'opérateur qui l'a délivrée.

-

La date et l'heure il a été délivré.

-

La station de travail où il a été imprimé.

Détails

Les détails de l'exposition de la réception:

-

DÉLIVRANCE OPÉRATEUR : l'opérateur qui a imprimé la réception.

-

DÉLIVRANCE POSTE DE TRAVAIL : le poste de travail où le reçu a été imprimé.

-

DATE DE PUBLICATION : la date et l'heure de réception a été imprimé.

-

MONTANT : le montant total.

-

SOMMAIRE : toutes les informations imprimées sur le reçu.

En cliquant sur le **IMPRIMER** clé créera une réimpression de la réception.

Filtre Générique

Les filtres peuvent être utilisés pour sélectionner et afficher les recettes. Pour utiliser le filtre générique, voir

[GÉNÉRIQUE](#)

[FILTRE](#) .

filtre de l'utilisateur

En plus du filtre générique, reçus émis par un opérateur particulier peuvent être localisés et vu par nom de l'opérateur.

136

Préférences

Préférences

Pour accéder: **PREFERENCES**

Cette fenêtre permet d'accéder aux différents écrans de configuration contenus dans SWITCH2.

Les options sont organisées dans des fenêtres qui peuvent être accessibles en cliquant sur leur rapport icônes.

Les fenêtres sont disponibles:

-

[INFORMATIONS BOWLING](#)

-

[OPÉRATEUR DÉFINITION](#)

-

[Paramètres internationaux](#)

137

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

[ARTICLES DE BAR DÉFINITION](#)

-

[ARTICLES DE RESTAURANT DÉFINITION](#)

-

[AUTRES POINTS DÉFINITION](#)

-

[COMPLÉMENTAIRES DE VACANCES DÉFINITION](#)

-

[TAUX DÉFINITION](#)

-

[REGLAGES DE VOIES](#)

-

[séquence d'images DÉFINITION](#)

-

[DÉFINITION DU GROUPE D'ANIMATION](#)

-

[MESSAGES DE VOIES](#)

-

[JEU DÉFINITION](#)

-

[Base de données propre](#)

-
- [GESTION DE MISE A JOUR](#)
-
- [GESTION DE SAUVEGARDE](#)
-
- [RÉGLAGES AVANCÉS](#)

138

Préférences

Informations Bowling

Pour accéder: [PREFERENCES](#) -> **INFORMATIONS BOWLING**

Toutes les informations pertinentes sur le centre de bowling peut être saisi dans cette fenêtre.

Les champs sont compilées lors de l'installation ou au fur et à mesure que des changements à la existant informations sur le centre de bowling sont obligatoires.

L'information contenue dans cette fenêtre sera utilisée uniquement à des fins de vérification devrait éloignées interventions de service à la clientèle par le personnel de commutation sont nécessaires.

Tous les champs doivent être remplis avec précision et il convient de noter que les champs marqués d'astérisques rouges sont obligatoires.

Informations requises:

-
- **Bowling Centre Nom:** Ce doit être la dénomination sociale de l'entreprise. Ce texte fera également l'en-tête sur toutes les impressions.
-

Logo : Un logo graphique ou de texte qui identifie le centre de bowling. Ce logo sera également inclus dans l'en-tête de toutes les impressions.

139

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Pour charger une image, cliquez sur **FIND** et sélectionner le fichier désiré. Pour supprimer un existant image, cliquez sur **SUPPRIMER**.

-
- **Pays :** Pays où un centre de bowling est installé.
-

Adresse : l'adresse du centre de bowling.

-
- **Code postal / POST :** Le code national de poste de l'adresse du centre de bowling.
-

État / Pays : État (États-Unis et Canada) ou de comté (ailleurs).

-
- **Ville :** Nom de la ville.
-

Téléphone : numéro de téléphone fixe fixe pour le contact direct avec le centre de bowling.

-
- **Gestionnaire ou propriétaire :** nom complet de la personne responsable de la gestion de la centre de bowling.
-

E-mail : l'adresse e-mail de la personne responsable de la gestion de la centre de bowling.

-
- **Fax :** le numéro de fax du centre de bowling.
-

Téléphone mobile numbe r: Un numéro de téléphone cellulaire de contact pour le centre de bowling.

-
- **Note :** Toute autre information qui peut être ajouté.

140

Préférences

Définition de l'opérateur

Pour accéder: [PREFERENCES](#) -> **GESTION DE L'OPÉRATEUR**

Dans cette fenêtre, les niveaux d'accès du logiciel peuvent être affectés ainsi que les différents domaines de la programme de Switch2 pertinente à chaque opérateur.

Les opérateurs sont organisés en groupes, ce qui facilite l'affectation des différents droits de accès. Chaque groupe de travail (caissiers, mécaniciens, personnel de bar, etc) peut être attribué à un groupe particulier, veiller à ce que les niveaux d'accès appropriés sont attribués à chaque opérateur.

Chaque opérateur dans un groupe est automatiquement attribué les droits d'un groupe particulier.

Les opérateurs qui ont déjà été attribués un groupe sont affichés sur le côté gauche de l'écran. Pour afficher ou modifier les données par rapport à tout opérateur, il suffit de cliquer sur le nom.

Le **FIND** champ permet la liste ci-dessous pour être raccourci en tapant simplement les initiales de l'opérateur et en appuyant sur Entrée. Ceci est utile si la liste est très longue. Le **VOIR TOUTES** touche supprime cette filtrer et montre tous les noms énumérés.

INFORMATION DE L'UTILISATEUR

141

Page 146

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

Les groupes d'opérateurs : Affiche le groupe de l'opérateur est affecté.

-

NOM COMPLET : Affiche le nom complet de l'exploitant.

-

NOM D'UTILISATEUR : Affiche le nom de l'utilisateur à l'opérateur utilise pour accéder au système.

-

Passwor D: indique le mot de passe utilisé pour accéder au système (minimum 3 caractères).

-

POSITION : Affiche la description de travail de l'opérateur.

-

CELLULE PHON E: Indique le numéro de téléphone mobile de l'opérateur.

-

E-MAIL: Indique l'adresse e-mail de l'opérateur.

-

ACTIVE : Indique si l'opérateur est autorisé à accéder.

Les champs en surbrillance en rouge sont obligatoires.

DROITS D'ACCÈS

142

Page 147

Préférences

Les différents niveaux d'accès sont disposés en groupes, permettant l'accès à ou l'exclusion de, des zones entières du système d'un simple clic sur le groupe relatif.

Les niveaux d'accès couvrent tous les aspects du système, de la sélection de préférence à la création rapports de tous les jours.

Le **RESTORE GROUPE PARAMÈTRES DE SÉCURITÉ** champ applique le niveau d'accès attribué à le groupe de l'opérateur est assigné.

CARTES

143

Page 148

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Une ou plusieurs cartes peuvent être délivrés à chaque opérateur dans cette fenêtre.

Les cartes permettent l'accès de l'opérateur au point de trésorerie sans entrer un mot de passe.

-

NOUVELLE CARTE : Permet la création d'une nouvelle carte à l'opérateur sélectionné.

-

EFFACER CARTE : Permet à l'annulation d'une carte sélectionnée.

-

Activer une carte : Permet la réactivation d'une carte choisie.

-

DÉSACTIVER CARTE : Permet la désactivation de la carte sélectionnée.

-

DATE LIMITE : Permet à un délai pour être placé sur la validité de la carte sélectionnée.

NO DATE signifie qu'aucune date d'expiration a été imposé sur la validité de

la carte. Lorsque la date a été choisie, cliquez sur **Changer la date EXPIRATION** .

Une carte qui a été désactivé, ou a dépassé sa date d'expiration ne sera pas reconnu.

PHOTOGRAPHIES DE PERSONNEL

144

Préférences

Une photographie peut être attribuée à l'opérateur sélectionné dans cette fenêtre.

La photo apparaît sur l' [écran d'accès](#) et sur la barre des tâches de SWITCH2 ® de bureau.

-

WEBCAM : Ce champ est affiché une webcam installé et configuré correctement quand il disponible. Pour prendre une photo, appuyez sur **WEBCAM** puis appuyez sur **Prendre une photo** .

-

TROUVEZ : Permet une photographie à être utilisé à partir d'une source externe comme une clé coller.

-

Effacer la photo : Permet la suppression de la photo actuellement affichée.

OPTIONS DISPONIBLES

-

MODIFIER groupes d'opérateurs : conduit à la gestion des groupes d'opérateurs fenêtre.

-

IMPRIMER RAPPORT DÉTAILLÉ : imprime un rapport de toutes les transactions et les revenus manipulés par l'opérateur sélectionné. Le temps de chaque transaction dans le choix laps de temps est également inclus.

-

IMPRIMER RAPPORT par éléments : Imprime un rapport pour chaque secteur indiquant le revenu manipulés par l'opérateur sélectionné au cours de la période de temps choisie.

-

IMPRIMER RAPPORT GENERAL T : imprime un rapport général de chaque secteur montre l' revenu pris en charge par l'opérateur sélectionné au cours de la période choisie.

145

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

ANNULER : Supprime l'opérateur sélectionné. Ni l'administrateur, ni le l'utilisateur courant peut être supprimé.

-

Nouvel opérateur : Permet la création d'un nouvel opérateur.

-

CONSERVER : Enregistre les modifications apportées.

-

ANNULER : Annule les modifications apportées et restaure les données précédentes.

Remarque: Le nom et le niveau d'accès de l'opérateur libellée comme administrateur ne peut pas être modifié mais il est conseillé que le mot de passe préprogrammé origine être modifié d'empêcher les autres d'entrer dans le système avec des niveaux d'accès administrateur.

146

Préférences

Définition du groupe de l'opérateur

Pour accéder: [PREFERENCES](#) -> [L'OPÉRATEUR DEFINITION](#) -> **groupe d'opérateurs**

DÉFINITION

La gestion des différents groupes d'opérateurs est effectuée dans cette fenêtre.

Les groupes d'opérateurs peuvent être créés pour chaque catégorie de salariés (caissier, mécanicien, le personnel du bar

etc), et les niveaux d'accès attribués à chacun d'eux. Tous les opérateurs dans la même

groupe sont automatiquement attribué les niveaux par rapport au groupe d'accès.

Les différents niveaux d'accès sont organisés par groupe, donc l'accès à des pans entiers de la système peut être activé ou désactivé par un simple clic de souris sur le groupe parent.

Les niveaux d'accès couvrent tous les aspects du système de la gestion des préférences la création de rapports.

OPTIONS DISPONIBLES

-

SUPPRIMER : supprime le groupement d'opérateurs sélectionnés. Le groupe dénommé Administrateurs ne peuvent pas être supprimés.

-

NOUVEAU GROUPE : permet la création d'un nouveau groupe.

-

CONSERVER : enregistre toutes les modifications apportées.

-

ANNULER : annule toutes les modifications apportées et restaure les données précédentes.

147

Page 152

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Remarque: Les noms et les niveaux d'accès attribués au groupe Administrateurs ne peuvent pas être modifié.

148

Page 153

Préférences

Paramètres internationaux

Pour accéder: [PREFERENCES](#) -> **Paramètres internationaux**

Cette fenêtre demande quelques informations concernant le pays où le centre de bowling est situé.

Cette information sera utilisée par le système pour formater les données à l'écran et pour les impressions.

Lorsque le premier champ **PAYS** est terminé, toutes les valeurs associées à la campagne sont ensuite appliqué automatiquement l'ensemble du système.

Les données peuvent toutefois être adaptés aux besoins du centre.

Les informations demandées sont les suivantes:

-

LANGUE : Actuellement sélectionné la langue de l'interface.

Remarque: lorsque le point de vente principal est utilisé (celui connecté au serveur), le langage de serveur sera également modifié. C'est le langage qui est utilisé sur print aboutissants.

*ATTENTION: Si la langue d'affichage a été modifié, quand la **ENREGISTRER** clé est cliqué, le système demande un redémarrage.*

149

Page 154

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

PREMIER JOUR DE LA SEMAINE : Sélectionnez le premier jour de la semaine. Cela pourrait être dimanche ou lundi.

-

FORMAT DATE : présente le format utilisé pour afficher la date.

-

FORMAT HEURE : présente le format utilisé pour afficher l'heure.

-

Symbole monétaire : affiche le symbole de la monnaie en usage.

•

PLEIN DE CHANGE NOM : montre la dénomination de la monnaie.

•

Un exemple de cette exigence est que les imprimantes thermiques ne permettent pas l'utilisation d' symboles graphiques.

•

Décimales : indique le nombre de numéros suivant le point décimal pour transactions en espèces. (Par exemple, pour cents il y aurait deux)

•

MILLIERS SYMBOLE : montre le symbole utilisé pour diviser un nombre en milliers.

•

POINT DECIMAL : affiche le symbole utilisé pour séparer les nombres entiers de la parties décimales. (Par exemple entre les dollars et les cents)

•

POSITION DE LA MONNAIE SYMBOLE : indique si le symbole monétaire est utilisé avant ou après la valeur numérique.

Les champs disponibles:

•

CONSERVER : enregistre toutes les modifications apportées.

•

ANNULER : permet de supprimer toutes les modifications apportées.

150

Préférences

Bar Articles définition

Pour accéder: [PREFERENCES](#) -> **ARTICLES DE BAR DÉFINITION**

articles de bar à vendre peuvent être créés dans cette fenêtre.

La fenêtre est divisée en trois colonnes. La colonne de gauche montre les éléments créés, l' colonne centrale donne les informations relatives à l'élément sélectionné et la colonne de droite, montre les icônes qui sont utilisés pour représenter chaque élément.

Les articles sont organisés en catégories, lorsque les catégories ont été créées, il sera nécessaire de créer au moins un avant tous les articles peuvent être entrées dans le système. Pour créer catégories, voir [éléments de la barre CATÉGORIES DÉFINITION](#) .

LISTE DES POINTS DE MENU (main gauche COLONNE)

La colonne de gauche affiche les éléments du menu déjà entrés. Les informations pour chaque élément peut être consulté ou modifié en cliquant sur le nom.

La **RECHERCHE** champ peut être utilisé comme un filtre si nécessaire pour réduire efficacement une longue liste. Juste

entrer les initiales de l'élément et appuyez sur **ENTRÉE** . Le **CATÉGORIE** champ peut être utilisé de la même manière à mettre en évidence une catégorie particulière. Le **VOIR TOUTES** touche supprime les filtres et les restaurations

le menu complet.

151

Switch2 Manuel de l'utilisateur

DETAILS DU PRODUIT (CENTRE COLONNE)

La colonne centrale montre les détails de l'élément sélectionné.

•

NOM : nom du produit.

•

CATÉGORIE : La catégorie de produit.

•

DESCRIPTION : des informations supplémentaires sur le produit.

•

PRIX : le coût du produit.

•

PRIX AVEC COMMANDE : Cette option permet à la caissière de spécifier un prix pour un produit tout en écrivant la commande. Cette fonction est très utile car elle permet la fixation des prix des produits qui ne figurent pas dans le menu et peuvent également être utilisés pour les remboursements. Les remboursements peuvent être fait par la saisie d'un signe moins devant le prix et justifiée par une explication qui seront mémorisées et inclus dans les rapports.

- **ILLUSTRATIONS** : une image de l'élément de menu est affiché dans la **COMMANDE GESTION** fenêtre et sur les écrans de voie lorsque la commande est prise. Faites glisser et déposer des images à partir de la liste dans la colonne de droite. Pour supprimer une image, cliquez sur le bin touche à côté de l'image.

- **VOIR SUR VOIES** : indique que l'élément de menu peut être affiché sur les voies quand la commande est prise. L'article ne sera affiché que sur les voies si cette option est actif, le **PRIX AVEC COMMANDE OPTION** pas actif, et un prix de plus de zéro est indiquée.

IMAGES DISPONIBLES (COLONNE DE DROITE)

Les images représentant les éléments de menu sont affichés dans cette zone. Détails sur la façon d'ajouter ou de modifier les images, voir [le contrôle des médias](#) .

OPTIONS DISPONIBLES

- **MODIFIER LES CATÉGORIES** : conduit à la [éléments de la barre CATÉGORIES DÉFINITION](#) fenêtre.

- **SUPPRIMER** : supprime l'élément de menu sélectionné.

- **Nouvel élément de menu** : créer un nouvel élément de menu.

- **CONSERVER** : enregistre les modifications apportées.

- **ANNULER** : annule les modifications et restaure les données précédentes.

152

Page 157

Préférences
153

Page 158

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Bar articles Catégories Définition

Pour y accéder: [PREFERENCES](#) -> [ARTICLES DE BAR DEFINITION](#) -> **MODIFIER LES CATÉGORIES**

Cette fenêtre permet éléments de menu qui seront organisés en groupes.

L'information suivante peut être attribuée à chaque groupe:

- **NOM** : Le nom du groupe d'éléments de menu,

- **DESCRIPTION** : plus d'informations sur le groupe de menus,

- **COULEUR** : la couleur utilisée pour identifier les articles dans la catégorie.

OPTIONS DISPONIBLES

- **SUPPRIMER** : Supprime le groupe et tous ses éléments de menu relatifs.

- **NOUVELLE CATEGORIE** : permet la création d'un nouveau groupe d'éléments de menu.

- **CONSERVER** : enregistre les modifications apportées.

- **ANNULER** : annule les modifications et restaure les données précédentes.

Préférences

Articles restaurants Définition

Pour y accéder: [PREFERENCES](#) -> **ARTICLES DE RESTAURANT DÉFINITION**

articles de restaurant à vendre peuvent être créés dans cette fenêtre.

La fenêtre est divisée en trois colonnes. La colonne de gauche montre les éléments créés, l' colonne centrale donne les informations relatives à l'élément sélectionné et la colonne de droite, montre les icônes qui sont utilisés pour représenter chaque élément.

Les articles sont organisés en catégories, lorsque les catégories ont été créées, il sera nécessaire de créer au moins un avant tous les articles peuvent être entrées dans le système. Pour créer catégories, voir [ARTICLES DE RESTAURANT CATÉGORIES DÉFINITION](#) .

LISTE DES POINTS DE MENU (main gauche COLONNE)

La colonne de gauche affiche les éléments du menu déjà entrés. Les informations pour chaque élément peut être consulté ou modifié en cliquant sur le nom.

La **RECHERCHE** champ peut être utilisé comme un filtre si nécessaire pour réduire efficacement une longue liste. Juste

entrer les initiales de l'élément et appuyez sur **ENTRÉE** . Le **CATÉGORIE** champ peut être utilisé de la même manière à mettre en évidence une catégorie particulière. Le **VOIR TOUTES** touche supprime les filtres et les restaurations

le menu complet.

155

Switch2 Manuel de l'utilisateur

DETAILS DU PRODUIT (CENTRE COLONNE)

La colonne centrale montre les détails de l'élément sélectionné.

-

NOM : nom du produit.

-

CATÉGORIE : La catégorie de produit.

-

DESCRIPTION : des informations supplémentaires sur le produit.

-

PRIX : le coût du produit.

-

PRIX AVEC COMMANDE : Cette option permet à la caissière de spécifier un prix pour un produit tout en écrivant la commande. Cette fonction est très utile car elle permet la fixation des prix des produits qui ne figurent pas dans le menu et peuvent également être utilisés pour les remboursements. Les remboursements peuvent être fait par la saisie d'un signe moins devant le prix et justifiée par une explication qui seront mémorisées et inclus dans les rapports.

-

ILLUSTRATIONS : une image de l'élément de menu est affiché dans la [COMMANDE GESTION](#) fenêtre et sur les écrans de voie lorsque la commande est prise. Faites glisser et déposer des images à partir de la liste dans la colonne de droite. Pour supprimer une image, cliquez sur le bin touche à côté de l'image.

-

VOIR SUR VOIES : indique que l'élément de menu peut être affiché sur les voies quand la commande est prise. L'article ne sera affiché que sur les voies si cette option est actif, le **PRIX AVEC COMMANDE OPTION** pas actif, et un prix de plus de zéro est indiquée.

IMAGES DISPONIBLES (COLONNE DE DROITE)

Les images représentant les éléments de menu sont affichés dans cette zone. Détails sur la façon d'ajouter ou de modifier les images, voir [le contrôle des médias](#) .

OPTIONS DISPONIBLES

-

MODIFIER LES CATÉGORIES : mène à la [RESTAURANT produits Catégories](#)

DÉFINITION fenêtre.

-

SUPPRIMER : supprime l'élément de menu sélectionné.

-

Nouvel élément de menu : créer un nouvel élément de menu.

-

CONSERVER : enregistre les modifications apportées.

-

ANNULER : annule les modifications et restaure les données précédentes.

156

Page 161

Préférences

157

Page 162

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Restaurants Ouvrages Catégories Définition

Pour y accéder: [PREFERENCES](#) -> [ARTICLES DE RESTAURANT DEFINITION](#) -> **MODIFIER**

CATÉGORIES

Cette fenêtre permet éléments de menu qui seront organisés en groupes.

L'information suivante peut être attribuée à chaque groupe:

-

NOM : Le nom du groupe d'éléments de menu,

-

DESCRIPTION : plus d'informations sur le groupe de menus,

-

COULEUR : la couleur utilisée pour identifier les articles dans la catégorie.

OPTIONS DISPONIBLES

-

SUPPRIMER : Supprime le groupe et tous ses éléments de menu relatifs.

-

NOUVELLE CATEGORIE : permet la création d'un nouveau groupe d'éléments de menu.

-

CONSERVER : enregistre les modifications apportées.

-

ANNULER : annule les modifications et restaure les données précédentes.

158

Page 163

Préférences

Autres objets définition

Pour y accéder: [PREFERENCES](#) -> **AUTRES POINTS DÉFINITION**

Marchandises générales pour la vente peut être créé dans cette fenêtre.

La fenêtre est divisée en trois colonnes. La colonne de gauche montre les éléments créés, l' colonne centrale donne les informations relatives à l'élément sélectionné et la colonne de droite, montre les icônes qui sont utilisés pour représenter chaque élément.

Les articles sont organisés en catégories, lorsque les catégories ont été créées, il sera nécessaire de créer au moins un avant tous les articles peuvent être entrées dans le système. Pour créer catégories, voir [AUTRES POINTS CATÉGORIES DÉFINITION](#) .

LISTE DES POINTS DE MENU (main gauche COLONNE)

La colonne de gauche affiche les éléments du menu déjà entrés. Les informations pour chaque élément peut être consulté ou modifié en cliquant sur le nom.

La **RECHERCHE** champ peut être utilisé comme un filtre si nécessaire pour réduire efficacement une longue liste. Juste

entrer les initiales de l'élément et appuyez sur **ENTRÉE** . Le **CATÉGORIE** champ peut être utilisé de la même manière à mettre en évidence une catégorie particulière. Le **VOIR TOUTES** touche supprime les filtres et les restaurations

le menu complet.

Switch2 Manuel de l'utilisateur

DETAILS DU PRODUIT (CENTRE COLONNE)

La colonne centrale montre les détails de l'élément sélectionné.

-

NOM : nom du produit.

-

CATÉGORIE : La catégorie de produit.

-

DESCRIPTION : des informations supplémentaires sur le produit.

-

PRIX : le coût du produit.

-

PRIX AVEC COMMANDE : Cette option permet à la caissière de spécifier un prix pour un produit tout en écrivant la commande. Cette fonction est très utile car elle permet la fixation des prix des produits qui ne figurent pas dans le menu et peuvent également être utilisés pour les remboursements. Les remboursements peuvent être fait par la saisie d'un signe moins devant le prix et justifiée par une explication qui seront mémorisées et inclus dans les rapports.

-

ILLUSTRATIONS : une image de l'élément de menu est affiché dans la [COMMANDE GESTION](#) fenêtre et sur les écrans de voie lorsque la commande est prise. Faites glisser et déposer des images à partir de la liste dans la colonne de droite. Pour supprimer une image, cliquez sur le bin touche à côté de l'image.

-

VOIR SUR VOIES : indique que l'élément de menu peut être affiché sur les voies quand la commande est prise. L'article ne sera affiché que sur les voies si cette option est actif, le **PRIX AVEC COMMANDE OPTION** pas actif, et un prix de plus de zéro est indiquée.

IMAGES DISPONIBLES (COLONNE DE DROITE)

Les images représentant les éléments de menu sont affichés dans cette zone. Détails sur la façon d'ajouter ou de modifier les images, voir [le contrôle des médias](#).

OPTIONS DISPONIBLES

-

MODIFIER LES CATÉGORIES : mène à la [AUTRES ARTICLES CATÉGORIES DÉFINITION](#) fenêtre.

-

SUPPRIMER : supprime l'élément de menu sélectionné.

-

Nouvel élément de menu : créer un nouvel élément de menu.

-

CONSERVER : enregistre les modifications apportées.

-

ANNULER : annule les modifications et restaure les données précédentes.

160

Préférences

161

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Autres produits Catégories Définition

Pour y accéder: [PREFERENCES](#) -> [AUTRES POINTS DEFINITION](#) -> **MODIFIER LES CATÉGORIES**

Cette fenêtre permet éléments de menu qui seront organisés en groupes.

L'information suivante peut être attribuée à chaque groupe:

-

NOM : Le nom du groupe d'éléments de menu,

•

DESCRIPTION : plus d'informations sur le groupe de menus,

•

COULEUR : la couleur utilisée pour identifier les articles dans la catégorie.

OPTIONS DISPONIBLES

•

SUPPRIMER : Supprime le groupe et tous ses éléments de menu relatifs.

•

NOUVELLE CATEGORIE : permet la création d'un nouveau groupe d'éléments de menu.

•

CONSERVER : enregistre les modifications apportées.

•

ANNULER : annule les modifications et restaure les données précédentes.

162

Page 167

Préférences

Définition de vacances supplémentaires

Pour accéder: [PREFERENCES](#) -> **COMPLÉMENTAIRES DE VACANCES DÉFINITION**

Dans cette fenêtre, des tarifs spéciaux peuvent être définis pour des dates particulières comme les vacances.

Les vacances déjà saisies peuvent être vus sur le côté gauche de la fenêtre. Cliquez sur un nom ou une date pour afficher ou modifier les données par rapport à elle.

La **RECHERCHE** champ peut être utilisé comme un filtre si nécessaire pour réduire efficacement une longue liste. Juste

entrer les initiales de la fête et appuyez sur ENTRÉE.

L'information suivante peut être attribuée à chaque groupe:

•

DESCRIPTION : indique le nom de la fête

•

DATE : indique la date de la fête

•

Fixé chaque année : cochez cette case si le jour férié tombe le même jour chaque année (EG Noël), laissez-la décochée si la date change chaque année (EG Pâques).

OPTIONS DISPONIBLES

•

SUPPRIMER : supprime le jour férié sélectionné

•

NEW VACANCES : ajouter un nouveau jour férié

•

CONSERVER : enregistre les modifications apportées

163

Page 168

Switch2 Manuel de l'utilisateur

•

ANNULER: annule toutes les modifications et restaure les données précédentes.

164

Page 169

Préférences

Définition Taux

Pour accéder: [PREFERENCES](#) -> **TAUX DÉFINITION**

Les taux pour les différents secteurs (ministères); quilles et autres jeux pratiqués par le temps, sont définis dans cette fenêtre.

SWITCH ® 2 établit une distinction entre deux types de taux qui utilisent différents moyens de calcul le coût.

Les taux déjà entrés sont affichés sur le côté gauche de l'écran, et peuvent être consultés et modifié simplement en cliquant sur le nom.

La **RECHERCHE** champ peut être utilisé comme un filtre si nécessaire pour réduire efficacement une longue liste. Juste

entrer les initiales du nom et appuyez sur ENTRER.

PRINCIPAUX PARAMÈTRES

Les paramètres suivants peuvent être affectés à chaque taux:

-

NOM: : le nom de la vitesse

-

SERVICE : le type de jeu (bowling ou autres jeux chronométrés).

165

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

NOTES: Des informations supplémentaires relatives à la vitesse.

-

TYPE DE TAUX : STANDARD ou incrémentielle.

Taux standard permet l'organisation de taux par rapport à l'heure de la journée et le jour de la semaine sous forme de tableau. Taux différentiel est réservé pour les clients réguliers et permet à l'application de prix spéciaux sur la base de la quantité de matchs joués (ou heures jouées) dans un laps de temps particulier.

Attention: Toute tentative de modifier un taux normal à un taux progressif, ou vice versa, se traduira par la perte de toutes les données précédemment entrées et exiger l'opération à répéter .

TAUX NORMAL

Lorsque le taux standard est sélectionné, le système affiche une grille multicolore représentant la semaine subdivisé en demi blocs horaires. De cette manière, jusqu'à 12 taux différents peuvent être affectée à chaque bloc.

Ainsi que les jours normaux de la semaine, deux lignes libellées EXTRA pré-vacances et VACANCES EXTRA sont également affichés. Ils réfèrent aux vacances tel que défini dans le [EXTRA VACANCES DÉFINITION](#) .

Le coût des jeux individuels (ou taux horaire) peut être attribué en mettant en évidence le rapport période de temps sur la grille à l'aide de la souris, en tapant le taux et en appuyant sur ENTRER.

Taux différentiel

166

Préférences

Lorsque le taux incrémental est activé, le système affiche une série de bandes horizontales qui permettre que le prix par jeu d'être associé avec le nombre de jeux (ou heures) déjà payé par le joueur dans un laps de temps particulier.

Le délai à prendre en considération peut être saisi dans les jours champ INCLUS.

Par exemple, si dans un délai d'un mois un joueur a joué jusqu'à 10 jeux qu'il pouvait payer \$ 5.00 par match, entre 11 et 20, \$ 4,00; entre 21 et 30, \$ 3,00 et ainsi de suite.

Le taux marginal permet la tarification à préciser individuellement à la fois le nombre de des jeux et des taux horaires. (Bowling seulement)

Il est à noter que le système ne sera capable d'enregistrer et de mémoriser des jeux attribué aux joueurs qui ont été enregistrés dans le [MEMBRES ARCHIVES](#) .

Un taux supplémentaire peut être définie comme suit:

-

Sélectionnez le nombre de jours à prendre en considération

-

Sélectionnez le nombre de jeux et le prix par match pour chaque bande. Si trois bandes ne sont pas suffisants, d'autres peuvent être ajoutés, en utilisant la **ADD** domaine. La corbeille de la droit de chaque bande peut être utilisée pour supprimer une bande.

OPTIONS DISPONIBLES

167

-

SET DEFAULT : indique au système que le taux choisi est la valeur par défaut pour le bowling secteur. Le taux de défaut est représenté par une icône en forme de coeur.

-

Modifier les paramètres de taux de défaut : conduit aux REGLAGES taux de défaut.

-

SUPPRIMER : supprime la vitesse sélectionnée

-

COPIE : permet le taux sélectionné pour être copié.

-

NOUVEAU TAUX : permet la création d'un nouveau taux.

-

CONSERVER : enregistre les modifications apportées

-

ANNULER : annule toutes les modifications et restaure les données précédentes.

168

Préférences

paramètres de taux de défaut

Pour y accéder: [PREFERENCES](#) -> [Définition Taux](#) -> **RATE SET DEFAULT**

Les taux de défaut pour le bowling et les autres jeux dans le système peuvent être définis dans cette fenêtre.

Taux de défaut signifie le taux qui sera appliqué automatiquement au début d'un nouveau jeu pour les joueurs qui n'ont pas un autre taux qui leur est assigné.

Les différents taux pour chaque jeu sont affichées dans un menu associé à la partie.

OPTIONS DISPONIBLES

-

SAVE: Enregistre les modifications apportées

-

ANNULER: annule toutes les modifications et restaure les données précédentes.

169

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Paramètres de Lane

Pour y accéder: [PREFERENCES](#) -> **REGLAGES LANE**

Les paramètres relatifs aux pistes de bowling peuvent être configurés dans cette fenêtre.

Le nombre de voies disponibles est cotée sur le côté gauche. L'information relative à chaque voie peut être consulté et modifié en cliquant sur l'icône représentant la voie.

Plus d'une voie peut être configurée en même temps en sélectionnant un groupe de voies à l' gauche. Voies qui ne sont pas adjacents dans la liste peuvent être sélectionnés à l'aide de CTRL ou SHIFT sur le clavier.

Quand une ou plusieurs options sont surlignées en orange cela signifie que les options ne sont pas le même sur toutes les voies sélectionnées.

PARAMÈTRES GÉNÉRAUX

-

Texte défilant : spectacles qui défilent message texte doit être affiché sur le voies sélectionnées. Le texte de défilement peut être géré dans l' [MESSAGES DE VOIES](#) fenêtre.

170

Préférences

-

SEQUENCE DE L'IMAGE S: spectacles dont la séquence d'images doit être affiché sur l'voies choisi quand ils sont au repos. La séquence des images peut être géré en [séquence d'images DÉFINITION](#) .

-

UTILISATION GLOW LIGHTING: Sélectionnez les voies auront l'éclairage à incandescence appliquée.

-

LANE DE SERVICE : met la voie choisie de l'ordre et envoie un message le moniteur de voie associé à informer les joueurs sur l'état de la voie. Lanes qui sont hors de service ne peut être utilisé pour lancer des jeux.

RÉGLAGES AVANCÉS

Ces paramètres ne sont normalement associés à l'installation du système, et ne sont que modifiée si un composant doit être modifié ou ajouté. Dans tous les cas, l'opération devrait seulement être menée par des personnes compétentes pour le faire.

L'accès à cette zone, il faudra le mot de passe d'un utilisateur.

Matériel connecté

-

PRESENT CLAVIER : indique si une console avec un clavier est installé.

-

ÉCRAN TACTILE ACTUEL : montre si une console avec un écran tactile est installé. (Dans ce cas, un champ apparaît pour permettre la configuration de l'écran tactile).

Pour calibrer un écran tactile, choisissez cette option à la réception et puis aller à la sélectionné console de voie. Appuyez sur chaque icône carré avec un doigt à partir du haut à gauche coin et suivez les carrés dans le sens horaire. Comme chaque point est calibré, un carré apparaîtra dans la position suivante. Lorsque l'étalonnage a été avec succès terminée, l'affichage sur l'écran disparaît immédiatement. Si l'étalonnage n'a pas été couronné de succès, l'image disparaît après un court laps de temps.

-

FAUTE DETECTEUR ACTUEL : Indique si le détecteur faute a été installé.

-

PARE-CHOCS ACTUEL : Indique si les pare-chocs sont installés.

-

GLOW LAMPES PRESENTS : Indique si l'éclairage de néon sont disponibles.

Planteur CONFIGURATION

-

TYPE planteur : affiche le type de planteur installé

-

Activer le contrôle PBZ : Seulement utilisé pour AMF 82-70 planteurs. Indique si la passage du 1er au 2ème balle sans vélo la machine a été activé

171

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

IGNORE deuxième balle signal lumineux : Il est utilisé pour aligner la marque avec le planteur de sorte qu'ils sont tous les deux sur le même cycle de balle. Si ce n'est pas le cas, l' marquant le cycle de la volonté planteur de les réaligner. Cette option ne doit être désactivée ou aucun deuxième signal de lumière de la boule est présente.

-

BOULE DIAMETRE : indique le diamètre de la bille en millimètres. Le réglage par défaut est 190mm.

-

TEMPO DISTANCE : Affiche la distance entre les cellules photoélectriques et la 7 - 10 sur la ligne pindeck montré en millimètres. Le réglage par défaut est 3800. Pendant installation, ou plus tard si nécessaire, cette valeur peut être augmentée par 500 ou 1000 si le lectures ne sont pas exacts en raison de la baisse des broches soit en retard, ou des broches de vacillement. *Remarque: ne pas dépasser une valeur de 4800.*

-

MINIMUM FAUTE DETECTEUR DE RETARD : Indique le délai minimum pour une faute de pied donné en millisecondes. La valeur par défaut est 300. Cela donne suffisamment de temps pour une balle de passer la cellule, mais pas un pied.

-

Durée maximale de SIGNAL FAUTE : détermine la durée de la faute détecteur avertisseur sera sur exprimée en dixièmes de seconde. La valeur par défaut est 130, égale à 13 secondes.

-

Temps supplémentaire planteur DELAY : retarde le début de planteur après la balle a passé la cellule pour donner du temps supplémentaire pour le nombre de broches si nécessaire. La valeur est exprimé en millisecondes.

•

Pin Count CALENDRIER 1er BALL : montre le retard entre le signal de début de cycle et la lecture des repères au 1er balle. Ne pas dépasser une valeur de 3000 (3 secondes).

•

Pin Count TIMING 2ème BALL : montre le retard entre le signal de début de cycle et la lecture des broches 2e balle exprimé en millisecondes.

•

TACHE PINS RETARD À LA FIN DE JEU : Cette valeur est applicable uniquement aux Brunswick A et machines A2. Dans le cas où un planteur est laissée sur le deuxième ballon à la fin d'un jeu, il est possible de passer automatiquement de la machine pour le ramener à la première balle toutes les quilles. La valeur est exprimée en millisecondes. La valeur programmé pour cela il faut prévoir suffisamment de temps pour le planteur pour compléter le cycle et d'atteindre la position zéro. La valeur est généralement fixé à environ 15 000 (15 secondes).

•

1er au 2ème PASSAGE BALL CYCLE : Indique l'heure du planteur nécessite de changer à partir du 1er balle au 2e balle. Le réglage par défaut est de 1000 millisecondes (1 seconde).

172

Préférences

L'utilisation simultanée des deux paramètres concernant le temps de retard du TEMPO

DISTANCE et Pin Count CALENDRIER 1er BALL peut corriger les erreurs de comptage des broches causés par

chute des broches ou en retard de l'emplacement des repères.

CYCLE DE CONFIGURATION

•

SWITCH CHASSIS PRESENT ® : indique au système que le SWITCH CHASSIS ® est installé sur la voie sélectionnée. Si cette option n'est pas activée, les autres options seront activé.

•

PERMETTRE SCORE PORT : montre que le SWITCH CHASSIS ® peut être interfacé à l'aide d'entrée / sortie d'une source externe appelé **BIT-LANE** . Il est conseillé que cette option rester actif.

•

PERMETTRE APS PORT : montre que le SWITCH CHASSIS ® accepte les commandes de l'APS (Grève, flèche inverse) à partir de sources externes.

•

CONTRÔLE DE SPOT OFF : choisir parmi les deux options suivantes comment le SWITCH ® CHASSIS doit traiter un **hors-spot** cycle de broche:

•

SWEEP REVERSE : le cycle de la machine est complétée par l'inversion du balayage à zéro, épingles intacte, la machine va 2e balle,

•

SWEEP ARRET : le balayage reste bas à 66 °, le tableau à zéro, la machine sur 2e balle. Le balayage doit être inversée manuellement. (Normalement utilisé seulement pour tournoi).

•

RETOUR FIN DEPART : sélectionnez l'une des deux options suivantes comment le SWITCH ® CHASSIS doit commander le moteur de back-end:

•

Commençons par BALL 1ER : le moteur de back-end passe automatiquement sur lorsque la première bille est reçue,

•

Commençons par LANE : Le moteur de back-end va commencer immédiatement la voie est ouvert pour jouer.

•

Alimentation standard : indique le SWITCH CHASSIS ® quel type de puissance

alimentation est présente: 220VAC OU 380VAC.

-

PERMETTRE THERMO Protection magnétique: Avec cette option activée, la charge courant est contrôlé en interne. Si la limite de courant préréglée est dépassée, la paire d'voies est éteint et un signal d'alarme est généré.

173

Page 178

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Planteur COMMANDES

signaux de commande de planteur peuvent être envoyées à la file sélectionnée dans ce domaine. Certains des signaux

peuvent être envoyés à des groupes de voies, d'autres doivent être envoyées les voies individuellement.

ATTENTION: il est essentiel de veiller à ce que personne ne travaille sur, ou à proximité, la planteurs avant les signaux de commande sont envoyés.

COMMANDES PRINCIPALES

-

ENVOYER "planteur ON" SIGNAL: commute sur toutes les voies sélectionnées.

-

ENVOYER "planteur OFF" SIGNAL : éteint toutes les voies sélectionnées.

-

Re-rack PIN S: efface le pindeck et voit dix quilles.

-

Envoyer un signal "planteur START" : la voie choisie compléter une première ou deuxième cycle de balle.

-

ENVOYER "BALL CYCLE" signal de changement : le planteur passera de première balle le cycle de deuxième cycle de boule ou inversement.

-

ENVOYER "STRIKE CYCLE" SIGNAL : le planteur sélectionné compléter une grève cycle.

AUTRES COMMANDES

-

RAISE PARE-CHOCS : soulève les pare-chocs sur toutes les voies sélectionnées.

-

PARE-CHOCS INFÉRIEUR : abaisse les pare-chocs sur toutes les voies sélectionnées.

174

Page 179

Préférences

CALIBRATION

Pour plus d'informations sur le calibrage de la caméra, voir [calibration de la caméra](#) .

Diagnostic matériel

L'état des différents circuits imprimés dans le système peut être vérifié en sélectionnant une ou plusieurs voies sur le côté gauche de l'écran.

La couleur des panneaux de PC indique leur statut. Le gris indique que la carte de circuits imprimés est soit n'est pas installé, ou est défectueux.

Le tournage de la difficulté des problèmes matériels individuels est grandement simplifiée de cette façon.

-

BitPC

-

BitLANE

-

BitCAM Gauche

-

BitCAM droit

-

BitCHASSIS

-

BitKEYB Gauche

-

BitKEYB droit

-

BitAUDIO

Les versions de firmware et bootloader pour chaque carte de circuits imprimés sont présentés.

Cliquez sur chaque carte PC pour ouvrir une fenêtre qui contient plus d'informations.

175

Page 180

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Étalonnage de l'appareil

Pour y accéder: [PREFERENCES](#) -> [REGLAGES LANE](#) -> **CALIBRAGE**

Le calibrage des caméras qui comptent les broches se fait dans cette fenêtre.

Avant l'étalonnage de l'appareil photo peut être fait, à ce que la voie choisie est la fosse néon allumé et il ya dix quilles sur la pindeck. Utilisez les commandes de pinsetter à l'interrupteur le planteur sur et repérer un rack complet de broches si nécessaire.

Pour calibrer un appareil photo, cliquez sur l'icône par rapport à la voie sur le côté gauche de la écran.

L'étalonnage est réalisé en quatre étapes:

ÉTAPE 1: LANCEMENT

Demande à l'opérateur de vérifier pour le repérage correct de toutes les quilles, puis appuyez sur Suivant.

ÉTAPE 2: IMAGE

176

Page 181

Préférences

La qualité et la position sur l'écran de l'image des repères sont vérifiées en ce fenêtre. De là, il est possible de faire des ajustements pour améliorer l'image capturée:

-

HAUTEUR : permet la vue sur les broches d'être augmenté ou diminué. Il est important que les têtes des broches sont clairement visibles. Aucun ajustement latéral de l' la caméra est possible dans cette fenêtre; tout réglage latéral doit être effectué par déplacer physiquement la position de la caméra.

-

LUMINOSITE : permet le gain numérique de la lumière à régler.

-

CONTRASTE : permet l'ajustement du contraste.

-

MEMBRANE : permet le diaphragme numérique qui éclaire le CCD soit ajustée. Il est conseillé de maintenir cette valeur inférieure à 50 pour éviter les retards dans le capture des images photo.

-

DEFAULT : restaure toutes les valeurs par défaut.

ÉTAPE 3: PINS

177

Page 182

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Dans cette phase, les rectangles numérotés peuvent être superposées sur leurs fiches par rapport à l'image. Les rectangles peuvent être fixés dans n'importe quel ordre. Pour déplacer un rectangle tout simplement glisser-déposer à l'aide de la souris.

-

VÉRIFIER : évalue les zones indiquées et vérifie la présence des broches. Pins qui sont correctement mis en place apparaît vert, épingles mal placés seront rouges. Lorsque la vérification est réussie, utilisez le **PROCHAINE** clé.

-

RAZ : organise les rectangles horizontalement. Ceci est utile si certains d'entre eux ne peut pas être vu ou sont superposés les uns aux autres.

Préférences

Enregistre les modifications apportées.

OPTIONS DISPONIBLES

-

PROCHAINES : passe à l'étape suivante.

-

RETOUR : recule à la dernière étape.

-

ANNULER : Annule les modifications apportées et restaure les données précédentes.

-

CONSERVER : enregistre toutes les modifications apportées.

Remarque: si l'éclairage de GLOW est installé, un étalonnage consacré à cette doit être effectuée out. Assurez-vous que l'éclairage de GLOW a été allumé avant l'étalonnage de l'appareil photo a commencé.

179

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Image séquentielle Définition

Pour y accéder: [PREFERENCES](#) -> **séquence d'images DÉFINITION**

Cette fenêtre permet la gestion des images de publicité qui peut être affichée sur la voie surveille quand ils ne sont pas en cours d'utilisation. Quand une séquence d'images a été envoyée aux voies, il remplacera le SWITCH ® 2 arrière-plan.

L'écran est divisé en trois colonnes: la colonne de gauche contient les séquences de images déjà créées, le centre affiche le contenu et les paramètres assignés à la séquence sélectionnée; la colonne de droite permet des images et des vidéos à être organisées pour une utilisation dans le séquences.

Ainsi que des images statiques, des vidéos dans différents formats peuvent être reproduits. Pour plus d'informations sur

l'organisation des images et des vidéos statiques, voir [le contrôle des médias](#) .

180

Préférences

Paramètres:

-

NOM : Nom de la séquence.

-

DESCRIPTION : Des renseignements supplémentaires sur la séquence.

-

Nombre de répétitions : Le nombre de fois où une séquence est répétée sur la voies. La séquence se répète en permanence si une valeur de zéro est entré.

-

TEMPS DE PAUSE: Affiche la longueur des pauses entre les répétitions de la séquence. Si un La valeur zéro est entré, la séquence se répète sans pause. La valeur par défaut arrière-plan peut être remplacée par une nouvelle séquence d'images ou de la vidéo en créant un séquence à la fois le **nombre de répétitions** et **TEMPS DE PAUSE** mis à zéro, et l'envoi vers la voie sélectionnée. La séquence restera à l'écran jusqu'à ce que le commande a été supprimé.

Une séquence est disposé en faisant glisser les images de votre choix à partir de la colonne de droite dans le centrer la colonne. Le prochain numéro de la vignette indique la durée pendant laquelle l'image sera rester sur l'écran.

OPTIONS DISPONIBLES

-

ANNULER IMAGE : permet la suppression d'une image ou vidéo sélectionnée à partir de la séquence.

-

LECTURE : affiche un aperçu de la séquence vient d'être créé.

-

ANNULER SEQUENCE : annule la totalité de la séquence.

-

CONSERVER : enregistrer les modifications apportées.

-

ANNULER : annule toutes les modifications et restaure les données précédentes.

CESSION DE SEQUENCIES Lanes

L' **ENVOYER À VOIES** champ est utilisé pour envoyer une séquence à une ou plusieurs voies.

181

Page 186

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Plusieurs paramètres peuvent être définis dans la fenêtre qui s'ouvre:

-

Séquence d'images : la séquence d'être envoyés aux voies peut être sélectionné (il sera évidemment la séquence présélectionnée qui est actif). **Aucune séquence** peut être sélectionnée pour faire disparaître les images de publicité des voies.

-

DE LANE - À LAN E: sélectionner les voies cibles avant d'envoyer la séquence.

-

À des intervalles de : permet de sélectionner les écarts entre les voies d'affichage la séquence. (Sélectionnez 1 pour envoyer la séquence à chaque voie).

Si l'opérateur ne modifie pas ces valeurs, le système envoie la séquence de tous les voies.

Différentes séquences peuvent être envoyés à chaque voie en répétant l'affectation des séquences de voies et entrer le même nombre de voies dans les deux DE LANE-Lane.

182

Page 187

Préférences

Définition du groupe d'animation

Pour accéder: [PREFERENCES](#) -> **DÉFINITION DU GROUPE D'ANIMATION**

Cette fenêtre permet la création de nouveaux groupes d'animation, ainsi que ceux qui sont déjà entrés, pour l'affichage sur les voies.

Les groupes d'animations permettent une variété de différentes animations à cribler pendant la lecture.

Par exemple, les groupes réservés aux enfants peuvent être affichées pendant les fêtes d'anniversaire et

d'autres occasions, tandis que d'autres groupes d'animation plus sophistiquées pourraient être sélectionnés pour un

mûrir clientèle.

Les différents groupes d'animation sont disponibles dans [des paramètres de partition](#) .

La fenêtre est divisée en trois colonnes: la colonne de gauche montre les animations déjà créé, la colonne centrale présente les détails du groupe sélectionné, y compris une zone d'aperçu et la colonne de droite affiche la liste complète des animations disponibles à partir de le serveur, organisé par thème.

Pour chaque groupe d'animations, ce qui suit peut être spécifié:

-

NOM: nom du groupe

-

DESCRIPTION: plus d'informations sur le groupe .

183

Page 188

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Ajout des animations pour le groupe: Cochez sur un fichier si toutes les animations dans le thème doivent être ajoutée, ou ouvrir le fichier et sélectionnez uniquement les animations nécessaires.

Le symbole de la tique à la gauche du fichier montre que toutes les animations qu'il contient ont été sélectionné.

Le symbole carré à droite du dossier que pas toutes les animations contenues dans ce ont été sélectionnés.

PREVIEW

Pour voir l'animation, ouvrez le fichier et sélectionnez l'animation, puis cliquez sur **JOUER** .

Pour mettre en pause la prévisualisation, appuyez sur **PAUSE** .

Pour arrêter la prévisualisation, appuyez sur **STOP** .

OPTIONS DISPONIBLES

-

SUPPRIMER : Supprime le groupe sélectionné d'animations.

-

NOUVEAU GROUPE : créer un nouveau groupe d'animations.

-

CONSERVER : enregistre toutes les modifications apportées.

-

ANNULER : Annule toutes les modifications apportées et restaure les données précédentes.

184

Préférences

Lane Messages

Pour y accéder: [PREFERENCES](#) -> **MESSAGES DE VOIES**

Défilement des messages texte qui seront exécutés dans la partie inférieure des moniteurs de voies peuvent être créé dans cette fenêtre.

Les messages peuvent être affichés si la voie est en veille ou en jeu.

Lorsque le message est composé de plus d'une ligne de texte, les lignes se déroulera du bas vers le haut pour faciliter la lecture.

Les messages texte qui ont été composées apparaissent dans la colonne de gauche. Le champ d' droite montre le texte tel qu'il sera affiché sur les écrans de voie.

Un aperçu du texte tel qu'il sera affiché sur les moniteurs de voies peut être vu en cliquant sur la partie inférieure de la fenêtre.

Chaque message peut être composé en utilisant le texte suivant:

-

NOM : nom du message.

185

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

MESSAGE : le texte du message.

-

COULEUR DE FOND : la couleur du message de fond.

-

NOMBRE DE REPRISE S: Le nombre de fois que le message sera répété. Si l' valeur est à zéro, le message se répète en permanence.

-

TEMPS DE PAUSE : montre l'intervalle de temps entre les messages de répétition. Si la valeur est définie à zéro, il n'y aura pas d'intervalle entre les répétitions.

Lorsque cela est nécessaire, un message peut être créé pour un affichage continu sur les voies par définir les valeurs dans **nombre de répétitions** et **TEMPS DE PAUSE** à zéro et l'envoi les aux voies. Le message se poursuivra jusqu'à la commande est supprimée.

-

VITESSE : La vitesse de défilement peut être choisi parmi: **LENT** , **NORMAL** , **FAST** .

FORMAT BAR

L'alignement (gauche, centre, droite), la couleur de l'arrière-plan et le texte en gras peut être sélectionné dans la barre de format.

OPTIONS DISPONIBLES

-

NOUVEAU MESSAGE : créer un nouveau message de défilement

-

CONSERVER : enregistre les modifications apportées.

-

ANNULER : annule les modifications et restaure les données précédentes.

DISTRIBUTION DES MESSAGES AUX VOIES

Le message est envoyé à une ou plusieurs voies en utilisant le **ENVOYER À VOIES** clé.

Plusieurs paramètres peuvent être définis dans cette fenêtre:

-

Texte défilant : Choisissez le message à envoyer (le message actif).

Sélection **aucun message** va supprimer tous les messages de voies.

186

Page 191

Préférences

-

DE LANE - Lane : sélectionnez les voies où le message doit être affiché.

-

À des intervalles de : sélectionnez le nombre de voies entre ceux affichant le message. (1 signifiera le message est affiché sur toutes les voies)

Si l'opérateur ne modifie pas ces valeurs, le système envoie le message à tous les voies.

Un autre message peut être affiché sur chaque moniteur en saisissant le même numéro de voie dans DE LANE-Lane pour chaque message.

187

Page 192

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Définition du jeu

Pour y accéder: [PREFERENCES](#) -> **JEU DÉFINITION**

Cette fenêtre permet la gestion des jeux chronométrés disponible dans le centre, EG Billard, tennis de table, fléchettes.

Les jeux qui ont déjà été saisis sont affichés sur le côté gauche. Ils peuvent être vu ou modifiée en cliquant sur le nom. La liste des jeux peut être filtrée dans le menu de la catégorie de sorte que seuls les jeux dans une catégorie particulière seront affichés sur le écran.

Les paramètres suivants peuvent être spécifiés pour chaque jeu:

-

CATÉGORIE : indique la catégorie à laquelle le jeu est associé.

-

NOMBRE : indique le nombre progressive du jeu dans la catégorie relative.

-

ACTIVE : indique si le jeu est active et peut être utilisé. Désactivation d'un jeu peut être utile lorsque le jeu est hors service pour une raison quelconque.

-

NOTES : affiche des informations supplémentaires sur le jeu.

188

Page 193

Préférences

Ajouter de nouveaux jeux

De nouveaux jeux ne peuvent être ajoutés au système en tant que partie d'une catégorie. Cela peut être fait en [JEUX CATÉGORIES DÉFINITION](#).

En cliquant sur le **ADD** touche fera apparaître une petite fenêtre qui gère l'ajout de nouveaux jeux.

Sélectionnez la catégorie et le nombre de jeux à créer et appuyez sur **ADD**. Les jeux seront apparaître dans la liste de gauche.

Définition de l'ordre de jeu

L'ordre dans lequel les jeux apparaissent peut être modifié dans la [gestion des Jeux](#)

fenêtre.

Cliquez sur **Définir l'ordre** pour faire apparaître une fenêtre qui permet l'ordre des jeux s'affiche à être changé.

Pour déplacer un jeu dans la liste, cliquez sur son icône et faites-la glisser vers la nouvelle position.

189

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Quand cela a été fait, cliquez sur **Sauvegarder** pour enregistrer les modifications ou **ANNULER** pour restaurer la commande antérieure.

OPTIONS DISPONIBLES

-

Changer de catégorie : conduit à la [Games Catégories DÉFINITION](#) .

-

ANNULER : permet l'annulation du jeu sélectionné. Il n'est pas possible d'annuler un jeu qui est actuellement en cours d'utilisation.

-

CONF : organise les jeux dans l'ordre souhaité.

-

ADD : permet l'ajout de nouveaux jeux.

-

CONSERVER : enregistre les modifications apportées.

-

ANNULER : annule les modifications et restaure les données précédentes.

190

Préférences

La catégorie du jeu Définition

Pour y accéder: [PREFERENCES](#) -> [JEU DEFINITION](#) -> **MODIFIER LES CATÉGORIES**

Les jeux chronométrés tels que billard, tennis de table et fléchettes peuvent être organisés dans cette fenêtre.

Les jeux déjà entrés sont affichés sur la gauche. Pour afficher ou modifier les données de n'importe quel jeu particulier, il suffit de cliquer sur son nom.

Les paramètres suivants peuvent être spécifiés pour chaque jeu:

-

NOM : indique le nom de la partie.

-

taux de défaut : affiche le taux de défaut pour cette catégorie de jeux. La valeur par défaut peut également être définie dans [REGLAGES taux de défaut](#) .

-

Durée fixe : indique si l'option de durée déterminée doit être offerte lorsque le jeu est ouvert.

-

Prépayés : indique si l'option doit être offerte PREPAID quand le jeu est ouvert.

191

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

Imprimer un reçu (PRE-PLAY) : indique si un accusé de réception doit être imprimé lorsque le jeu est ouvert. Le reçu indiquera les suivantes: détails du jeu, à partir de temps, et si l'option de durée déterminée est active, la fin de la partie.

-

ICONS : détermine les icônes pour les jeux de la catégorie sélectionnée. Pour entrer une icône, il suffit de glisser-déposer à partir de celles qui sont disponibles à droite. Pour plus de détails sur la façon de gérer ou ajouter des icônes, voir [le contrôle des médias](#) .

-

DURÉE MINIMUM : indique le temps minimum de location pour le jeu en quelques minutes. Par exemple, si le temps minimum a été fixé que 30 minutes, le système charger ce prix même si les joueurs terminent avant 30 minutes se sont écoulées. Cette option est utilisée en post-paiement.

-

ARRONDIR FIGURE : affiche le chiffre utilisé pour arrondir jeu temps de location. Pour exemple, si le tour d'horizon chiffre est fixé à 5 minutes, un jeu une durée de 23 minutes sera chargé de 25 minutes. Cette option est utilisée en post-paiement.

-

Durée par défaut : affiche le temps par défaut limite imposée lorsque le jeu est ouvert. Le délai peut être modifié à tout moment.

OPTIONS DISPONIBLES

-

SUPPRIMER : la catégorie de jeux sélectionné peut être supprimé. Lorsqu'une catégorie est supprimée, tous les jeux qui y sont associés sont également supprimés. Une catégorie ne peut être supprimé si l'un des jeux en elle sont ouvertes.

-

NOUVELLE CATEGORIE : permet la création d'une nouvelle catégorie de jeux.

-

CONSERVER : enregistre toutes les modifications apportées.

-

ANNULER : annule toutes les modifications et restaure les données précédentes.

192

Préférences

Base de données propre

Pour accéder: [PREFERENCES](#) -> **base de données propre**

L'espace peut être libéré sur le disque dur pour accélérer les opérations dans le système.

ATTENTION : Vous devez toujours effectuer une copie de sauvegarde avant toute l'information dans la base de données actuelle est modifiée. Pour plus d'informations sur la façon de faire une sauvegarde, voir

[BACKUP](#)

[GESTION](#) .

La procédure de base de données de nettoyage est subdivisé en trois pages.

BASE DE DONNEES:

193

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Cette page concerne l'annulation des données contenues dans la base de données pendant une certaine période de temps,

et le type de données contenues dedans.

La première étape consiste à déterminer le délai pour la remise à zéro de la base de données / nettoyé.

Les dates de début et de fin sont entrées dans la partie supérieure. Le système calculera le montant de données qui peuvent être supprimés sur la base du délai entrés ici.

Les éléments qui peuvent être supprimés sont organisés en groupes qui peuvent être sélectionnés en cochant la boîte à côté de leur nom.

Pour chaque type de transaction, le nombre de transactions est affiché pour la période choisie.

Le nombre total d'opérations de ce type contenu dans la base de données est représenté sur la entre parenthèses.

Utilisez la **suppression de données** pour annuler les données. Toutes les transactions sélectionnées seront supprimés

à partir de la base de données. Le système vous demandera une confirmation avant chaque étape en fonction de la

type de données concernées.

RAPPORT:

Chaque rapport généré sera attribué un numéro progressif et enregistré dans la base de données format PDF. Les informations sont stockées dans le serveur de réception.

Les rapports sont également donnés un cadre unique progressif **ID** numéro par le système appelé **RAPPORT GÉNÉRATEUR** .

Dans cette page, les rapports peuvent être supprimés et leur générateur progressive et RAPPORT numéros mis à zéro.

La première étape vers la base de données de nettoyage / réinitialisation pour sélectionner la période de temps relativement.

Entrez le départ et à destination dates en haut de l'écran. Dès que les dates sont entrées, l' système affichera les rapports qui peuvent être annulés.

Les rapports doivent être annulés sont sélectionnés en cochant les cases adjacentes à leurs noms.

Pour chaque type de rapport, le message suivant s'affiche, le nombre de transactions au cours la période choisie, le nombre total détenu dans la base de données, et le numéro progressif.

Cliquez sur la **suppression de données** touche pour démarrer l'annulation. Tous les rapports sélectionnés seront annulé. Avant le début de l'annulation, le système vous demandera de confirmer.

Cliquez sur le **numéro zéro PROGRESSIVE** à droite de chaque type de rapport à remettre le numéro progressif. Le prochain rapport sera ensuite commencer à partir de n ° 1.

Le **GENERATEUR ZERO RAPPORT** clé est utilisé pour réinitialiser le numéro progressif unique pour tous les rapports. Cette clé ne deviendra actif quand tous les rapports ont été annulés.

PROGRESSIVE:

Cette page est utilisée à zéro les numéros progressifs proposés aux recettes et ordres de trésorerie.

Le numéro progressif est affichée dans la zone relative. Pour réinitialiser le numéro, appuyez sur la **PROGRESSIVE numéro zéro** clé.

194

Page 199

Préférences

gestion de la mise à jour

Pour accéder: [PREFERENCES](#) -> **GESTION DE MISE A JOUR**

SWITCH ® 2 utilise un système de mise à jour automatique qui télécharge les mises à jour automatiquement à partir de la connexion Internet. Lorsqu'une mise à jour a été téléchargé, un message est affiché sur l'écran.

Cette fenêtre permet de passer des mises à jour ® 2 pour être téléchargé et installé dès que des améliorations ou des logiciels supplémentaires sont disponibles.

La version de logiciel en cours est affiché et, au-dessous, des informations sur la disponibilité de nouveaux mises à jour.

ATTENTION : les mises à jour de logiciels ne doivent être installés lorsque le système est inactif, depuis un redémarrage du serveur sera nécessaire.

OPTIONS DISPONIBLES

•

VÉRIFIER LES MISES À JOUR EN LIGNE : chèques pour la disponibilité des mises à jour via Internet.

•

COMMUTATEUR DE MISE : démarre l'installation des mises à jour et redémarre le système.

•

MISE À JOUR DE DISQUE : vérifie toute la mémoire amovible (comme une clé USB)

la présence de paquets de mise à jour et les affiche à l'écran.

195

Page 200

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Cette fonction est utile lorsqu'une connexion Internet n'est pas disponible.

Pour démarrer l'installation, sélectionnez le package de mise à jour et cliquez sur **Mettre à Jour** .

196

Page 201

Préférences

Gestion des sauvegardes

Pour accéder: [PREFERENCES](#) -> **Gestion des sauvegardes**

Cette fenêtre permet aux données d'être sauvegardées automatiquement à intervalles pré-établis, ou manuellement selon les besoins. La fenêtre permet également les données précédemment enregistrées à restaurer.

Une clé USB qui est normalement fourni avec le système doit être utilisé pour sauvegarder les données. Il est important que la clé USB doit être laissé dans le serveur de sauvegarde périodique.

Une sauvegarde journalière peut également être effectuée lorsque le système est démarré chaque jour à l'aide du **EXECUTION AUTOMATIQUE** boîte.

L'unité utilisée pour la sauvegarde peut être sélectionné en cliquant sur l' **UNITÉ DE SAUVEGARDE** clé.

Une fois l'unité souhaitée a été sélectionnée, cliquez sur **Sauvegarder** pour afficher les caractéristiques de la champ ci-dessous.

Si la sauvegarde automatique a été sélectionné, le système ajoutera un jour revenir à l'unité sélectionné. Lorsque la mémoire de l'appareil est pleine, les sauvegardes les plus anciennes seront supprimées jusqu'à ce que

suffisamment d'espace a été créé pour la nouvelle sauvegarde.

Les sauvegardes créées sont énumérés ci-dessous. Le texte suivant est répertorié pour chaque sauvegarde:

- L'heure et la date à laquelle elle a été créée
-

L'opérateur qui a fait de la sauvegarde (SYSTÈME lorsque la sauvegarde automatique a été sélectionné)

197

Switch2 Manuel de l'utilisateur

- La version du logiciel installé lorsque la sauvegarde a été effectuée
-

La taille du fichier de sauvegarde.

•
Voir le journal , ouvre une fenêtre qui affiche une série d'informations techniques par rapport pour les différentes phases de la sauvegarde.

OPTIONS DISPONIBLES

- **CONSERVER** : enregistre les modifications apportées
-

ANNULER : annule les modifications et restaure les données précédentes

- **Démarrer la sauvegarde** : permet la création immédiate d'une sauvegarde manuelle
-

Démarrer la restauration : permet aux données précédemment enregistrées pour être restaurés. Cette opération exige une extrême prudence car toutes les données actuelles seront perdues et les données dans le sauvegarde sélectionnée sera restaurée. Il est également important de mentionner que tous les informations mémorisées dans la base de données après la date de retour seront perdues.

En outre, cette opération nécessite un redémarrage du système, alors soyez certains que vous avez vraiment vouloir faire une restauration avant de commencer l'opération.

ATTENTION : compte tenu de la nature critique de l'opération de restauration, une confirmation sera demandé 3 fois, et l'opérateur a mis en garde sur les conséquences possibles de cette action.

198

Préférences

Paramètres avancés

Pour accéder: [PREFERENCES](#) -> **Réglages avancés**

Cette fenêtre permet de régler différents paramètres du système comme, par exemple, des périphériques relié aux stations de travail, les coûts mode de calcul et beaucoup plus.

Les propriétés sont divisées en pages et les groupes. Pour choisir une page, cliquez sur l'icône associée sur la gauche de la fenêtre, toutes les options liées apparaissent sur la droite.

Chaque option est équipé d'une explication de texte dans la zone inférieure, pour voir le texte, cliquez sur le symbole (i) sur la droite du nom de chaque option.

DISPOSITIFS POS

199

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Imprimante à reçu:

-

PERMETTRE imprimante à reçu : Indique si vous souhaitez imprimer sur l'imprimante de reçus. Cochez la case pour utiliser l'imprimante thermique.

-

PORT SÉRIE : Configurez le port série connecté à l'imprimante de reçus. Appuyez sur **Test** pour imprimer un reçu de l'échantillon en utilisant l'ensemble du port série.

-

RECETTES IMPRIMER SUR LE REVENU : Indique s'il faut ou non imprimer un reçu à la fin d'une transaction.

-

VOEUX : Définir le message d'accueil utilisé sur les recettes.

-

OUVERT tiroir-caisse APRES L'IMPRESSION RECEPTION : Définit pour ouvrir le tirage au sort de trésorerie après l'impression d'une réception.

-

RÉCEPTION D'IMPRESSION DE PAIEMENT PAS PRISE : Définit si oui ou non un reçu doit être imprimée quand un paiement n'est pas prise, indiquant le montant dû et le raison pour laquelle le paiement n'a pas été prise.

-

OUVERT tiroir-caisse pour un paiement PAS PRISE : Définit si la trésorerie tiroir doit être ouvert après un reçu est imprimé d'un paiement non pris. Remarque: La commande est ignorée si un reçu n'est pas imprimé pour un paiement non pris.

-

Tiroir-caisse ouvert avec Ctrl + F8 CLÉS : Définit si l'opérateur peut ouvrir le tiroir-caisse en utilisant les touches CTRL + F8. NOTA: Cette fonction nécessite l'habilitation de sécurité pertinentes pour chaque utilisateur.

Imprimante thermique pour ORDRES BAR:

-

Activez l'imprimante à LANE COMMANDE : Indique s'il faut ou non imprimer voie commandes de la barre sur l'imprimante thermique

-

PORT DE SÉRIE DE COMMANDES DE VOIES : Configurez le port série sur lequel l'imprimante est connecté pour les commandes. Appuyez sur TEST pour imprimer un reçu de l'échantillon en utilisant l'ensemble du port série.

Il est possible d'utiliser la même imprimante thermique utilisée fot les recettes, dans ce cas sélectionnez le même port série.

PLV - KUBE D:

-

MONTRER LE REVENU TOTAL SUR L'AFFICHAGE : Indique si oui ou non pour montrer la coût à l'écran pôle KUBE D après une opération

200

Préférences

-

PORT SÉRIE : Configurez le port série sur lequel l'affichage KUBE D est connecté. Appuyez sur **ESSAI** de montrer un exemple de message à l'aide du jeu de port série.

-

LUMINOSITE : Définit la valeur de luminosité de l'écran, sous forme de pourcentage. Lorsque l'affichage est en mode veille, la luminosité est réduite pour permettre des économies d'énergie.

-

CARTES : Définir le message de bienvenue à l'écran KUBE D lorsqu'il est inactif.

REGLAGES PAIEMENT DE L'ÉCRAN:

-

Utilisation Paiement ÉCRAN : cette option, activée par défaut, permet d'accéder à la fenêtre de revenus chaque fois qu'un paiement est pris. Si elle est désactivée, le paiement est encaissé appuyant sur le bouton de payer sans aucun autre message.

Paramètres de l'interface graphique:

-

UTILISER effets de transition: Si actif, cette fonction vous permet d'activer la effets visuels de l'interface de la caisse en utilisation. Les effets font le graphique effet du programme regarder mieux, mais ralentit le système légèrement.

ÉCRAN TACTILE CALIBRATION:

-

ÉCRAN TACTILE CALIBRATION: Cette option est utile lorsque vous utilisez un poste de travail avec un écran tactile. Le bouton Démarrer l'application permet de démarrer l'étalonnage procédure. utilitaire de calibration peut varier en fonction du type d'écran tactile.

Calcul des coûts

201

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Calcul de prix variables:

-

Mode d'arrondi : Utilisez sur le paiement pour arrondir le montant dû pour ce transaction. Définit la façon dont le montant sera arrondi pour éviter de petits nombres décimaux et trop petits changements.

Il est possible de choisir trois modes de calcul:

-

PROCHE VALEUR : ensembles arrondi à la valeur la plus proche, majeur ou mineur.

-

PROCHE faible valeur : ensembles arrondi à la valeur la plus proche mineur.

-

Principaux les plus proches VALU E: ensembles arrondi à la valeur la plus proche majeur.

-

ARRONDISSEMENT DE PRÉCISION : Définit la coupe à laquelle le montant sera arrondi ..

VARIABLES PRIX DE CALCUL (BOWLING)

-

JEU calcul des coûts en prépayé:

Ce paramètre est appelé BOWLING coûte calcul en prépayé par jeu, lorsque le intervalle de temps dans lequel une session de jeu se tenir impliquant des intervalles de temps avec des vitesses différentes.

-

OUVERTURE DE JEU INSTANT : le taux actif au temps de début de jeu sera sélectionné.

-

MOYEN-JEU INSTANT : le taux actif dans le milieu du jeu entre l'heure de début et heure de fin sera sélectionné

202

Préférences

-

CLÔTURE DE JEU INSTANT : le taux actif à la fin du jeu sera sélectionné

-

Distribution uniforme : le coût exact de chaque trame sera calculé compte tenu de tous les fuseaux horaires concernés pendant le jeu

-

TEMPS DE CALCUL DES COÛTS EN AVANCE:

Ce paramètre est appelé BOWLING coûte calcul en **prépayé par heure** , lorsque le intervalle de temps dans lequel une session de jeu se tenir impliquant des intervalles de temps avec des vitesses différentes.

-

OUVERTURE DE JEU INSTANT : le taux actif au temps de début de jeu sera sélectionné.

-

MOYEN-JEU INSTANT : le taux actif dans le milieu du jeu entre l'heure de début et heure de fin sera sélectionné

-

JEU DE CLÔTURE MOMENT : le taux actif à la fin du jeu sera sélectionné

-

Distribution uniforme : le coût exact sera calculé compte tenu de tous les fuseaux horaires concernés pendant le jeu

-

JEU DE CALCUL DES COÛTS EN POSTPAID:

Ce paramètre est appelé BOWLING coûte calcul postpayé par jeu, lorsque le intervalle de temps dans lequel une session de jeu se tenir impliquant des intervalles de temps avec des vitesses différentes.

-

OUVERTURE DE JEU INSTANT : le taux actif au temps de début de jeu sera sélectionné.

-

MOYEN-JEU INSTANT : le taux actif dans le milieu du jeu entre l'heure de début et heure de fin sera sélectionné

-

CLÔTURE DE JEU INSTANT : le taux actif à la fin du jeu sera sélectionné

-

Distribution uniforme : le coût exact de chaque trame sera calculé compte tenu de tous les fuseaux horaires concernés pendant le jeu

-

TEMPS DE CALCUL DES COÛTS EN POSTPAID:

Ce paramètre est appelé calcul des coûts de BOWLING postpayé par le temps, lorsque le intervalle de temps dans lequel une session de jeu se tenir impliquant des intervalles de temps avec des vitesses différentes.

-

OUVERTURE DE JEU INSTANT : le taux actif au temps de début de jeu sera sélectionné.

-

MOYEN-JEU INSTANT : le taux actif dans le milieu du jeu entre l'heure de début et heure de fin sera sélectionné
203

Switch2 Manuel de l'utilisateur

-

JEU DE CLÔTURE MOMENT : le taux actif à la fin du jeu sera sélectionné

-

Distribution uniforme : le coût exact sera calculé compte tenu de tous les fuseaux horaires concernés pendant le jeu

-

Toujours rassemblons jeu entier : Il montre que pour recueillir seulement joué cadres ou tout le jeu si un jeu n'a pas été fini ..

-

SUPPLÉMENT POUR 11 FRAME : Cette opération vous permet de recharger la troisième balle dans le cadre 10. Dans ce cas, le jeu serait considérée comme un 11 jeu-cadre. Cette fonction est uniquement présent pour des raisons de compatibilité avec précédente versions de notre notation, nous vous conseillons permettent pas cette option ainsi éviter la confusion avec vos joueurs.

-

CHAUSSURES ET CHAUSSETTES PRIC E: chaussures de location et chaussettes coût.

•

Temps minimum pour LANE LOCATION : Définit le temps minimum de location pour **Bowling** de **temps** en **postpayé** exprimée en minutes. Si, par exemple, une voie est ouverte et fermé 5 minutes et cette valeur est définie à 15, le coût de la voie sera calculé pour 15 minutes.

•

Temps de location ARRONDISSEMENT : Définit la voie temps de location dans l'arrondissement minutes pour

Temps de bowling en postpayé . Par exemple, une voie est ouverte et fermée après 22 minutes et ce paramètre est réglé sur 5, le coût est calculé pendant 25 minutes

VARIABLES PRIX DE CALCUL (Jeux):

•

Calcul des coûts en prépayé:

Le réglage se réfère au calcul des coûts pour les jeux de temps quand prépayé, le moment intervalle dans lequel une session de jeu est de tenir impliquant des intervalles de temps avec des taux différents.

•

OUVERTURE DE JEU INSTANT : le taux actif au temps de début de jeu sera sélectionné.

•

MOYEN-JEU INSTANT : le taux actif dans le milieu du jeu entre l'heure de début et heure de fin sera sélectionné

•

CLÔTURE DE JEU INSTANT : le taux actif à la fin du jeu sera sélectionné

•

Distribution uniforme : le coût exact sera calculé compte tenu de tous les fuseaux horaires concernés pendant le jeu

•

CALCUL DES COÛTS EN POSTPAID:

204

Préférences

Le réglage se réfère au calcul des coûts pour les jeux de temps quand postpayés, lorsque le intervalle de temps dans lequel une session de jeu se tenir impliquant des intervalles de temps avec des vitesses différentes.

•

OUVERTURE DE JEU INSTANT : le taux actif au temps de début de jeu sera sélectionné.

•

MOYEN-JEU INSTANT : le taux actif dans le milieu du jeu entre l'heure de début et heure de fin sera sélectionné

•

JEU DE CLÔTURE MOMEN T: le taux actif à la fin du jeu sera sélectionné

•

Distribution uniforme : le coût exact sera calculé compte tenu de tous les fuseaux horaires concernés pendant le jeu

PARAMÈTRES BOWLING

Bowling Game VARIABLES:

•

MAX cadres pour inclure un lecteur : Définit le numéro de trame devant laquelle un nouveau joueur commence à jouer immédiatement, sans attendre la fin de l'actuelle jeu. Il est de toute façon possible d'inclure un lecteur manuellement.

205

- **DEFAULT BLIND** : Définit la valeur BLIND qui sera proposé pour le joueur lors de la création de nouveaux tournois à [DÉFINITION DU TOURNOI](#) fenêtre.
- **JEU durée en minutes** : Définit, en minutes, la durée suggérée d'un jeu pour un joueur. Cette valeur sera utilisée lors du calcul quand un jeu commence et dans la gestion de réservation pour calculer l'heure de fin de jeu environ.
- **DEFAULT NOMBRE DE JEUX QUAND OUVERTURE** : Définit le nombre par défaut de jeux visés par le système à chaque fois une voie est ouverte. Lors de l'ouverture d'une voie, il est toujours possible de modifier cette valeur.
- **temps par défaut lors de l'ouverture UN NOUVEAU JEU** : Définit la durée par défaut dans minutes visés par le système à chaque fois une voie est ouverte. Lors de l'ouverture d'une voie, il est toujours possible de modifier cette valeur.
- **Délai par défaut pour ESSAIS LIBRES** : Définit la durée par défaut en quelques minutes fixées par le système à chaque fois une voie est ouverte pour la pratique libre. Lors de l'ouverture d'une voie, il est toujours possible de modifier cette valeur.
- **Planteur mouvement pendant PRATIQUE** : Définit le type de lancers francs lorsque la voie est ouverte. Lors de l'ouverture d'une voie, il est toujours possible de modifier cette valeur.
- **GRÈVE CYCLE** : le planteur voit toutes les broches après chaque balle.
- **CYCLE NORMAL** : la pinspotter effectue un 1er et 2ème cycle de balle.
- **PINSPOTTER ARRETE** : la pinspotter ne tache pas les broches.
- **Paramètres prédéfinis pour commencer la pratique** : Définit la valeur par défaut pour la à partir du temps de pratique. Si activé, indique que le mode par défaut de la pratique commence dès que la première balle est bouleversé. Si désactivé, il commence lorsque le jeu démarre.
- **Ajouter automatiquement CHAUSSURES EN OUVERTURE** : Définit si le système doit ajouter automatiquement des chaussures pour les joueurs de jeux en mode ouvert.
- **Ajouter automatiquement CHAUSSURES EN leagu E** : Définit si le système doit ajouter automatiquement des chaussures pour les joueurs de la ligue de jeux de mode.
- **DEFAULT OUVERTURE MODE** : Définit le mode d'ouverture par défaut des systèmes. Quand l'ouverture d'une voie, il est toujours possible de modifier le mode d'ouverture.
- **POSTPAID PAR GAM E** : le prix sera calculé sur le nombre de jeux joué et recueillis lors de la fermeture de la partie.

206

Préférences

- **POSTPAID PAR JEU (à durée déterminée)** : le prix sera calculé sur le nombre de parties jouées et collectées lors de la fermeture du jeu. Le nombre de jeux à jouer est réglé.
- **PAYÉ PAR JEU** : le prix sera calculé sur le nombre de préréglage jeux et payés avant que le jeu commence.
- **POSTPAID PAR HEURE** : le prix sera calculé sur la voie temps de location et encaissé à la fin de la partie.
- **POSTPAID PAR TEMPS (de durée déterminée)** : le prix sera calculé sur

la voie temps de location et encaissé à la fin de la partie. La voie maximale temps de location est préréglé.

•

PAYÉ PAR HEURE : le prix sera calculé sur la voie temps de location et encaissé à la fin du jeu et payée avant que le jeu commence.

•

DURÉE DU SCORE tableau à la fin d'un jeu : Définit la durée de la table de partition est affichée à la fin de chaque match.

•

JEU DE FERMETURE DE RETARD lorsque les crédits sont finis : Définit combien de temps un jeu sans plus de crédits reste ouvert. Pendant ce temps, la table de partition est affichée et les joueurs ne seront pas en mesure de jouer.

•

RETARD POUR planteur commande de réinitialisation : Définit le délai (s) pour le commande planteur remis à zéro lorsque le démarrage d'une nouvelle partie. Réglez 0 si vous ne voulez pas envoyer la commande de réinitialisation.

•

RETARD planteur OFF quand les crédits sont-DESSUS : Réglage de la temporisation (Sec.) avant d'envoyer le planteur éteindre commande lorsque le temps ou cadres sont plus. Réglez 0 si vous ne voulez pas envoyer le commutateur de commande hors tension.

•

Pour exclure le joueur automatiquement après PAYMEN T : En mode post-payé, définit si le joueur doit être exclu après les cadres ont été payés ou le temps bouleversé et avant le match est fermé.

•

REDISTRIBUER LE joueurs exclus crédit restant : En pré-payé Mode, définit si les cadres ou le temps déjà payés par le joueur exclus doit être divisé automatiquement les joueurs jouent encore.

AUTRES PARAMÈTRES

207

Switch2 Manuel de l'utilisateur

VARIABLES POUR LA GESTION DES COMMANDES DE VOIES:

• **CALCUL DE COMMANDES VOIES AUTOMATIQUEMENT** : Indique si les ordres venant de voies doit être calculée automatiquement ou ils pourraient être modifiée par un l'opérateur,

• **permet au joueur d'indiquer la somme en espèces** : Permet au joueur d'indiquer le montant qu'ils ont l'intention de présenter en numéraire de sorte que le changement peut être calculée à l'avance.

Paramètres liés à RÉSERVATIONS:

• **SYMBOLE VOIR LA RÉSERVATION** : Définit le nombre de minutes avant l' réservation est dû le symbole de réservation sera affiché sur l'icône du jeu.

• **SYMBOLE HIDE RÉSERVATION** : Définit après combien de minutes de l' moment de la réservation le symbole de réservation sera retirée de l'icône du jeu, quand la réserve n'a pas été envoyé à la piste.

SERVICES ENTRETIEN:

• **PERMETTRE ARCHIVÉ SESSIONS DE SUPPRESSION** : Cette fonction permet d'automatiquement supprimer des sessions archivées après un certain temps. Cette procédure ne sera pas supprimer sessions liées à des tournois, des sessions ouvertes ou encore à recueillir. De plus tous les information relative au revenu sera enregistré ainsi que les activités et les statistiques des joueurs. Il est suggéré pour activer cette fonction afin de maintenir une base de données compact et rapide.

208

Préférences

• **PERMETTRE A LA AUTOMATIQUE redémarrage de l'ordinateur** : Cette fonction permet de

redémarrer automatiquement tous les ordinateurs pendant la nuit, quand le centre est habituellement fermé (6 heures). Si elle est activée, tous les ordinateurs (y compris le serveur) redémarrera. Cette fonction permet de redémarrer les services au moins une fois par jour, en gardant le logiciel rapide de répondre. Il est suggéré d'activer cette fonction.

AUTRES:

-

JOUR HEURE DE DÉPART : Un jour à partir de la **Journée heure de début** et se termine à **jour l'heure de début**

du jour suivant. Habituellement, ce temps est réglé à 6 h., Il est suggéré de le laisser tel qu'il est.

209

Page 214

Switch2 Manuel de l'utilisateur

Contrôle des médias

Ce composant est disponible dans certaines fenêtres que la [Articles BAR](#) fenêtre et permet de gérer les images à utiliser pour les éléments de barres ou de créer des présentations d'images. La partie supérieure affiche une liste de boutons qui permet d'effectuer des actions sur les images ou sur les dossiers où se trouvent les images.

La partie inférieure montre les images actuellement présentes et divisé par dossiers.

OPTIONS DISPONIBLES

-

ADD PICTURES : Permet d'ajouter une ou plusieurs images à partir d'un disque amovible comme un Clé USB. Les images seront stockées dans le dossier sélectionné.

-

Ajouter un Clip : Permet d'ajouter un clip vidéo à partir d'un disque amovible comme une clé USB.

Le clip sera enregistrée dans le dossier sélectionné. Les clips importés seront automatiquement convertis dans le format approprié pour être affiché sur les moniteurs de voies, cette opération peut nécessiter plusieurs minutes. Les formats acceptés sont AVI, MPG et FLV.

Cette fonction est disponible dans la [DÉFINITION séquence d'images](#) fenêtre.

210

Page 215

Préférences

-

CAPTURE AVEC WEBCAM : permet de prendre des photos avec la webcam installée sur l'ordinateur (si disponible). Cette fonction n'est pas disponible dans la [séquence d'images DÉFINITION](#) fenêtre, car la résolution de la webcam n'est pas suffisamment élevé pour être affiché sur les moniteurs de voie.

-

SUPPRIMER : vous permet de supprimer une ou plusieurs images (utilisation SHIFT et CTRL pour sélectionner groupes d'images). Il est également possible de supprimer un dossier complet en cas de sélection.

-

Renommant E : permet de changer l'image sélectionnée ou le nom de dossier.

-

NOUVEAU DOSSIER : permet de créer un nouveau dossier. Indiquez un nom pour le dossier quand créer.

Il est également possible de faire glisser une ou plusieurs images d'un dossier à l'autre pour déplacer les fichiers.

211

Page 216

Quitter

Quitter

Pour accéder: **EXIT**

Cette fenêtre permet d'allumer et d'éteindre le poste de travail actuel ou les voies, il permet également à éteindre toutes les machines du centre de bowling.

Fonctions pour les voies

Pour sélectionner les voies, cliquez avec la souris sur une paire de voies. Cliquez et faites glisser pour sélectionner un groupe de voies adjacentes.

Seulement paire adjacente de voies peut être choisi: il n'est pas permis de choisir des voies simples.

Une fois que les voies sont sélectionnés, les actions suivantes sont disponibles:

-

COMMENCER : voies sélectionnées, si OFF, seront renouvelées.

-

REBOOT : sélectionné voies, si ON, seront renouvelées.

-

ARRÊTER : voies sélectionnées, si ON, sera éteint.

212

Quitter

Plus d'options

Il est également possible d'exécuter l'opération suivante:

-

Arrêter l'ordinateur : éteindre l'ordinateur du poste de travail actuel.

ATTENTION: si le poste de travail est également le serveur du centre de quilles, l'arrêt sera débrancher toutes les voies du centre.

-

ARRÊTER D'ENSEMBLE : fermer toutes les voies, tous les postes de travail et la serveur (s).

213