

Bedienungsanleitung für ADDIMAT - Mix 90

Betrieb

Schlüsselstellung A

Bitte Stift stecken

System ist betriebsbereit

Bezug ohne Stift ist nicht möglich

Produkt beziehen
= Mix Eingabe
* = Letztes Produkt

Sobald ein Service-Stift steckt, erscheint dieses Auswahl-Menue. Am Spirituosenbalken kann sofort eine Normalportion bezogen werden, ohne eine Eingabe zu tätigen. Möchte man ein Mix-Getränk oder einen Mix-Anteil ins Glas oder in den Mixbecher beziehen, kann mit der #-Taste das Mix-Auswahlmenü gewählt werden.

Mix Nr. _
R = bestaetigen

Eingabe der gewünschten Mix-Nr.

Mit R-Taste quittieren.

Registrierung erfolgt erst bei Bezug. Wird der Stift vor dem Bezug herausgezogen, erfolgt keine Registrierung

Mix Nr. 001
.....
.....
.....

Es können maximal 127 Produkte verwaltet werden. Für jedes Produkt stehen 12 Zeilen für Informationen zur Verfügung. Mittels Pfeil-Tasten können die Zeilen auf- und abgeschoben werden. Mit der *-Taste kann der letzte Bezug angezeigt werden.

Angenommen, der Mix-Drink ist aus drei verschiedenen Spirituosen zusammengesetzt, so blinken die drei entsprechenden Bezugstasten, bis die Mengen bezogen sind. Natürlich muss jeder Drink erst einmal programmiert werden, bevor er bezogen werden kann.

Manuell

Schlüsselstellung M

Manuell	5
keine Dosierung	

Für manuelle Bezüge, ohne Dosierung und ohne Registrierung (z. B. Nachfüllen bei Flaschenwechsel). Solange die Bezugstaste gedrückt wird, läuft Getränk. Ein Zähler (5) zeigt an, wie oft auf manuell geschaltet wurde. Rückstellung durch Code möglich.

Dosieren / Korrigieren

Schlüsselstellung S

1 = Dosieren 5
2 = Korrigieren

Wahl zwischen Neudosieren oder Korrektur bestehender Mengen.

Dosieren
1 = Normales Produkt
2 = Mix Produkt
0 = Ende

Wahl für Dosierung zwischen normalem Produkt und Mix-Produkt. Bei normalen Produkten, Glas unter Flaschenauslauf halten und Bezugstaste drücke, bis Getränk die gewünschte Menge erreicht hat. Abschliessen mit Dosieren des nächsten Getränkes oder mit Schlüsselbewegung.

Dosieren Mix _
R = bestaetigen

Mix-Getränke müssen nummeriert werden. Die Nummer erlaubt eine ungebundene Mengen- und Textzuordnung eines frei zu kreierenden Gemisches (bis zu 8 verschiedene Getränkesorten.) Die Dosierung erfolgt wie bei normalen Produkten, nur dass die Anteile blinken, bis sie durch eine Stiftbewegung abgeschlossen werden.

Korrigieren

1 = normales Produkt

Korrigieren
Produkt waehlen

Durch Betätigung der gewünschten Bezugstaste wird die genaue Dosierzeit der betreffenden Flasche auf die Anzeige gebracht.

Korrigieren Pro.001
Produkt waehlen
Dosierzeit mS 4560

Die Dosierzeit wird in Millisekunden angezeigt. Mittels Pfeiltasten kann die Auslaufzeit in Hundertstelsekunden verstellt werden. Pfeil nach oben = mehr, Pfeil nach unten = weniger.

Korrigieren

2 = Mix Produkt

1 = Menge verändern
2 = Produkt zufügen
3 = Produkt löschen
0 = Ende

Um die Dosiermenge eines bestimmten Mix-Anteils zu verändern, wird zuerst nach der Mix-Nr. gefragt. Nach Eingeben der Nummer mit R-Taste quittieren. Die Mix-Anteil-Tasten blinken.

Korrigieren Mix 001
Produkt waehlen

Es wurde die Mix- Nummer 1 eingegeben. Die entsprechenden Tasten blinken. Nun kann die Bezugstaste der gewünschten Flasche betätigt werden.

Korrigieren
z.B. Gin
Mix 001
Dosierzeit mS 1200

Im Beispiel wird die Dosierzeit von 1200 mS = 1.2 sek. angezeigt. Mit den Pfeiltasten kann sie verändert werden.

Produkt zufügen

Produkt zufügen
Mix _

Ein Mix-Getränk ist bereits dosiert. Man möchte aber einen zusätzlichen Schnaps beimischen, ohne dass alles neu dosiert werden muss. Dafür ist der Modus "Produkt zufügen" gedacht. Nach Eingabe der Mix-Nr. mit R-Taste quittieren. Bereits dosierte Mix-Anteile blinken. Ein neuer Anteil kann durch betätigen der entsprechenden Getränketaste zugefügt werden.

Produkt löschen

Produkt löschen
Mix _
Mix 001
Dosierzeit mS 1200

Ein Mix-Getränk ist bereits dosiert. Man möchte aber einen Anteil Schnaps wegnehmen, ohne dass alles neu dosiert werden muss. Dafür ist der Modus "Produkt löschen" gedacht. Nach Eingabe der Mix-Nr. mit R-Taste quittieren, die dosierten Mix-Anteile blinken. Drückt man 3 Sek. auf die entsprechende Taste, wird dieser Mix-Anteil gelöscht.

Text Programmierung

Text Programmierung
= Mix Eingabe

Schlüsselstellung SA oder #

Für ein normales Produkt wird die entsprechende Bezugstaste gewählt. Das Programmierfenster erscheint auf der Anzeige. Mit den Pfeiltasten können die gewünschten Buchstaben angewählt werden. Mit der Kreistaste kommt man auf die nächste Stelle. Mit der R-Taste werden die Zeilen geschaltet. Durch eine Stiftbewegung wird die Programmierung abgeschlossen.

Möchte man ein Mix-Produkt programmieren oder den Text ändern, wählt man die #-Taste. Nach Eingabe der Mix-Nr. kann ein beliebiger Text eingegeben werden. Natürlich können nebst dem Namen auch sonstige Informationen aufgeführt werden. Mit Stiftbewegung Programmierung abschliessen.

Kleine Hilfen beim Programmieren

Alphabet:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z . , - () ' &
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 * #
Lücke: z.B. 1 dann Pfeil unten