



**Модуль «Кассир игровых автоматов»**

## **АННОТАЦИЯ**

Настоящий документ представляет собой краткое описание основных функциональных возможностей модуля «Администратор системы». Документ адресован пользователям систем **QuarTech**.

Для эффективной работы с модулем «Администратор системы» рекомендуем прежде ознакомиться с документом «Способы представления данных и управляющие элементы».

## **СВЯЗЬ С НАМИ**

Для любых замечаний и предложений по содержанию документа, а также по всем вопросам, связанным с эксплуатацией, обновлением версий и поддержкой систем **QuarTech**, пожалуйста, обращайтесь по электронному адресу службы технической поддержки: [support@quartech.ru](mailto:support@quartech.ru)

Наш сайт в Интернете: [www.quartech.ru](http://www.quartech.ru)

# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>1</b>	<b>НАЗНАЧЕНИЕ МОДУЛЯ .....</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>ОСНОВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ МОДУЛЯ.....</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>РАБОТА С МОДУЛЕМ .....</b>	<b>4</b>
3.1	ЭКРАН ОЖИДАНИЯ АКТИВАЦИИ.....	4
3.2	ЭКРАН ОПЕРАЦИЙ С КАРТОЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ.....	6
3.2.1	<i>РЕГИСТРАЦИЯ И ПРОСМОТР ИНФОРМАЦИИ О КАРТЕ.....</i>	<i>7</i>
3.2.2	<i>ОПЕРАЦИИ С КАРТОЙ.....</i>	<i>9</i>
3.3	ЭКРАН ПРОСМОТРА СОБЫТИЙ В СЕТИ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ .....	10

# 1 НАЗНАЧЕНИЕ МОДУЛЯ

Модуль «**QuarTech – Кассир игровых автоматов**» предназначен для автоматизации работы персонала развлекательного центра (зала детских игровых автоматов) – расчетов с посетителями на основе бесконтактных магнитных карт.

## 2 ОСНОВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ МОДУЛЯ

Модуль «**QuarTech – Кассир игровых автоматов**» позволяет:

- Регистрировать новые магнитные карты игровых автоматов
- Просматривать информацию о предъявленной карте: код, владелец, дата регистрации, количество доступных платежных средств, состояние (активна, заблокирована, истек срок действия), и т.п.
- Регистрировать прием и возврат залогов за выданные карты
- Регистрировать зачисление и возврат платежных средств на карты
- Зачислять платежные средства на карту без приема денег (выдавать бонусы)
- Использовать безлимитные карты для тестирования работы игровых автоматов или для выдачи их VIP-клиентам
- Использовать именные карты для выдачи их постоянным клиентам
- Блокировать и разблокировать карты игровых автоматов
- Просматривать все события, связанные с использованием предъявленной карты (зачисления и траты платежных средств, успешные и неуспешные попытки запуска игровых автоматов) в режиме реального времени
- Просматривать все события в сети игровых автоматов
- Вести список рабочих смен, получать отчет при закрытии смены
- Разделять права доступа пользователей к различным функциям модуля
- Контролировать действия пользователей

## 3 РАБОТА С МОДУЛЕМ

Работа с модулем происходит с использованием нескольких основных экранов и вспомогательных окон для поиска и ввода информации. Основные экраны модуля:

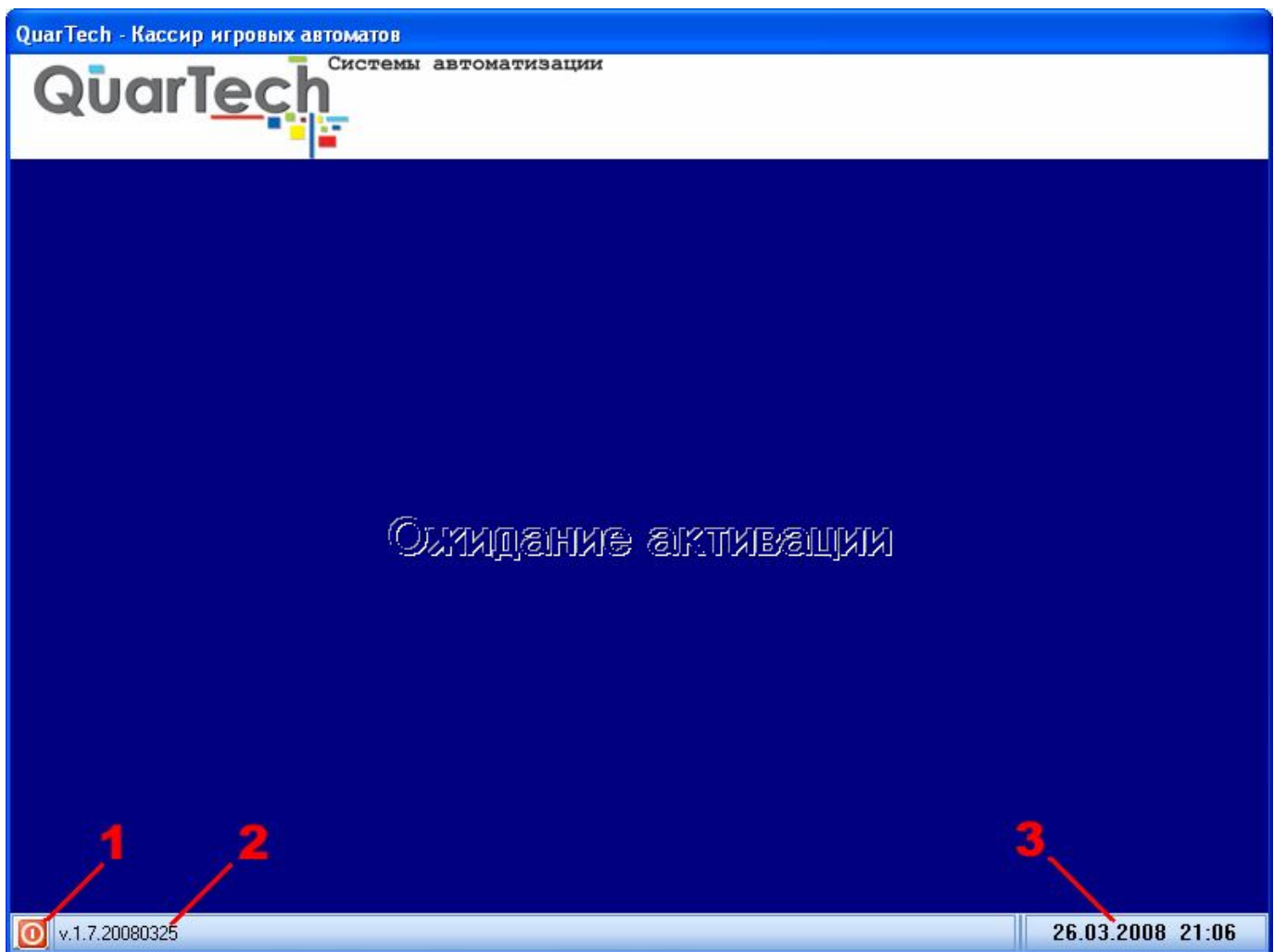
1. Экран ожидания активации
2. Экран основных операций с картой игровых автоматов
3. Экран просмотра всех событий в сети игровых автоматов

Все элементы модуля, предназначенные для управления и показа информации, оптимизированы с учетом того, что работа с модулем в основном производится на компьютере с TouchScreen монитором.

Для простоты и оперативности работы персонала практически все необходимые действия в модуле осуществляются с помощью различных функциональных кнопок на экране.

### 3.1 ЭКРАН ОЖИДАНИЯ АКТИВАЦИИ

Работа с модулем начинается с экрана ожидания активации (рис. 1).



**Рис. 1. Экран ожидания активации**

На экране присутствуют следующие элементы:

1. Кнопка завершения сеанса Windows.
2. Информационная панель. На этой панели отображается номер версии модуля, сообщения об ошибках и производимых длительных операциях.
3. Панель текущей даты и времени.

Если в установках модуля указан файл изображения, то это изображение будет демонстрироваться на экране в качестве заставки вместо стандартной надписи “Ожидание активации”.

На этапе демонстрации этого экрана работник (кассир) должен поднести свою магнитную карту работника к считывателю для начала работы, либо он может выключить компьютер кнопкой (1).

Если в установках модуля указано, что вход в модуль возможен с использованием стандартного окна ввода логина и пароля и работа с модулем происходит на компьютере, оборудованном стандартной клавиатурой и мышью, то можно дважды щелкнуть мышью по заставке и откроется окно ввода логина и пароля (рис. 2).

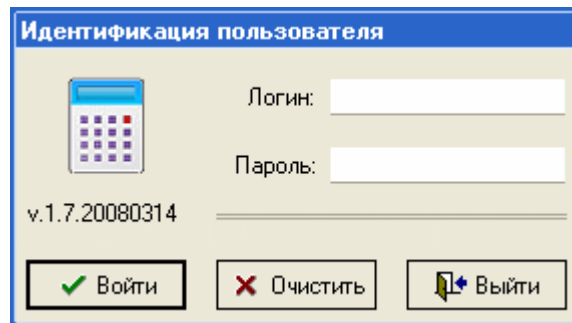


Рис. 2. Окно идентификации пользователя

В окне идентификации пользователя присутствуют следующие управляющие элементы:

- Кнопка «*Войти*» – выполняет вход в модуль после ввода логина и пароля
- Кнопка «*Очистить*» – очищает поля логина и пароля от ранее введенных значений
- Кнопка «*Выйти*» – выполняет выход из модуля и закрытие окна идентификации пользователя и программы в целом

Дополнительно в данном окне демонстрируется номер версии модуля.

**Прежде чем нажать кнопку «Войти» необходимо дождаться успешной регистрации модуля на сервере. Индикатор регистрации находится под полями логина и пароля.**

- В случае ввода неверных идентификационных данных пользователю выдается сообщение об ошибке с указанием причины отказа в идентификации
- В случае успешной идентификации пользователя на экране появляется главное меню модуля

Если вход в модуль производится с помощью магнитной карты, то в случае отказа пользователю выдается сообщение об ошибке с указанием причины отказа в идентификации (данная карта не зарегистрирована в системе в качестве карты работника, либо пользователь не имеет прав доступа в модуль).

В случае успешной идентификации пользователю демонстрируется экран основных операций.

Если в системе установлено предельное время простоя модуля «**QuarTech – Кассир игровых автоматов**», то по истечении этого времени при отсутствии активности пользователя все открытые окна модуля будут автоматически закрыты и программа вернется к экрану ожидания активации. Значение интервала проверки активности задается в модуле «**QuarTech – Администратор системы**».

## 3.2 ЭКРАН ОПЕРАЦИЙ С КАРТОЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Экран основных операций с картой игровых автоматов служит для идентификации карты, расчетов с клиентами и просмотра событий, связанных с использованием предъявленной карты (Рис. 3).

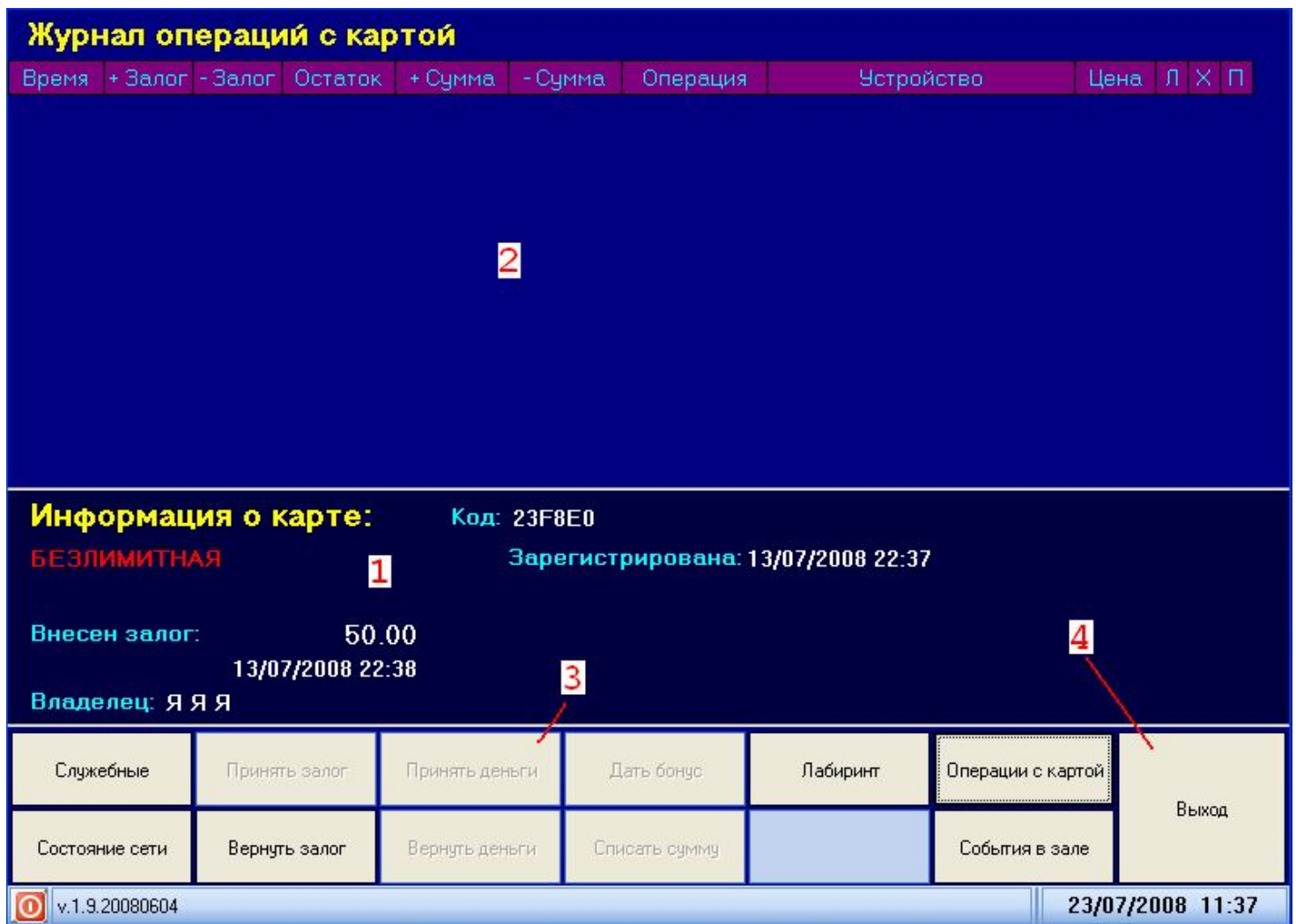


Рис. 3. Экран основных операций с картой игровых автоматов

На экране присутствуют следующие элементы:

1. Панель с информацией о предъявленной карте.
2. Список событий за текущие сутки (или за последние 6 часов при переходе даты через полночь при непрерывной работе развлекательного заведения), связанных с использованием предъявленной карты.
3. Панель с функциональными кнопками.
4. Кнопка завершения сеанса работы пользователя и перехода к экрану ожидания активации.

### 3.2.1 РЕГИСТРАЦИЯ И ПРОСМОТР ИНФОРМАЦИИ О КАРТЕ

Работник (кассир) прикладывает клиентскую магнитную карту к считывателю. В случае если это новая карта, то она автоматически регистрируется в системе. На панели информации в зависимости от состояния карты демонстрируются какие-то из следующих данных:

- **Код** – код, считываемый с карты

- **Остаток средств** – остаток платежных средств на карте.  
Если карта является безлимитной, то программа информирует об этом.  
Признак безлимитности карте присваивается администратором в модуле «**QuarTech – Менеджер зала**»  
Если на карту был зачислен бонус в виде некоторого количества дополнительных платежных средств, то программа информирует об этом.  
Бонусные платежные средства невозможно вернуть клиенту, а можно только потратить на игру либо списать.
- **Внесен залог** – информация о том, когда и в каком размере был внесен залог за выданную карту
- **Владелец** – информация о владельце карты, если она является именной
- **Зарегистрирована** – информация о дате и времени регистрации данной карты
- **Действительна до** – информация о дате и времени, до которого данная карта действительна  
Дата и время окончания действия карты указываются администратором в модуле «**QuarTech – Менеджер зала**»
- **Заблокирована** – информация о том, когда и по какой причине была заблокирована данная карта

В верхней части экрана демонстрируется список последних событий, связанных с использованием предъявленной карты. В списке имеются следующие столбцы:

- **Время** – время события
- **+ Залог** – сумма внесенного залога
- **- Залог** – сумма возвращенного залога
- **Остаток** – остаток платежных средств на карте до данного события
- **+ Сумма** – сумма платежных средств, добавленная на карту
- **- Сумма** – сумма платежных средств, снятых с карты
- **Операция** – название произведенной операции. Возможные значения:
  - Принято – зачисление платежных средств на карту
  - Бонус – зачисление бонусных платежных средств на карту
  - Оплата – оплата включения игрового автомата
  - Возврат – возврат платежных средств клиенту
  - Списание – списание неиспользованных платежных средств
  - Заблокирована – блокирование карты
  - Разблокирована – разблокирование карты
- **Устройство** – название игрового автомата, если событие связано с попыткой включения
- **Цена** – стоимость сеанса игры на указанном автомате
- **Л** – номер линии в сети игровых автоматов (техническая информация)
- **Х** – номер хаба в сети игровых автоматов (техническая информация)
- **П** – номер порта на хабе в сети игровых автоматов (техническая информация)



### 3.2.2 ОПЕРАЦИИ С КАРТОЙ

На панели (3) на рис. 3 демонстрируются следующие функциональные кнопки:

- «Служебные» – открывает выпадающее меню со служебными кнопками:
  - «Закрывать смену» - закрывает текущую рабочую смену и открывает следующую. После закрытия текущей смены происходит печать сводных данных по всем операциям с картами игровых автоматов с разбивкой и подытогами по каждой кассе и общим итогом по смене
  - «X-отчёт» - снимает x-отчёт
  - «Z-отчёт» - снимает z-отчёт
- «Состояние сети» – осуществляет переход в модуль «**QuarTech – Сервер игровых автоматов**», если он установлен и запущен на том же компьютере.
- «Принять залог» – выполняет запись информации о внесении залога при выдаче карты клиенту.
- «Вернуть залог» – выполняет запись информации о возврате залога при возврате карты клиентом.
- «Принять деньги» – открывает окно калькулятора для ввода суммы платежных средств, зачисляемых на карту.
- «Вернуть деньги» – открывает окно калькулятора для ввода суммы платежных средств, возвращаемых клиенту.
- «Дать бонус» – открывает окно калькулятора для ввода суммы бонусных платежных средств, зачисляемых на карту.
- «Списать сумму» – открывает окно калькулятора для ввода суммы платежных средств, списываемых с карты. Используется в случае, если на карте остаются средства, которые клиент не пожелал забрать.
- «Лабиринт» - открывает доп. окно «*Ограждённые территории*» (см. ниже)
- «Операции с картой» – обновляет список событий по карте.
- «События в зале» – выполняет переход в экран просмотра всех событий в сети игровых автоматов.
- «Выход» – выполняет выход из текущего экрана и переход в экран ожидания активации.

*Примечание. Кнопки, предназначенные для работы с картой игровых автоматов, доступны только после идентификации карты. Кнопки возврата и списания платежных средств доступны только если на карте есть средства.*

*Примечание. В случае если работник не имеет прав для выполнения какой-либо функции, то ему выдается соответствующее сообщение.*

### 3.3 ЭКРАН ПРОСМОТРА СОБЫТИЙ В СЕТИ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

QuartTech - Кассир игровых автоматов / Нефедова Надежда - Кассир

**Журнал событий**

Все события

Время	Карта	Остаток	Оплата	Устройство	Цена	Л	Х	П
19:43:57	1BV0DC			Водные лыжи (24)	25.00	1	3	6
Карта приложена повторно слишком рано								
19:44:04	1BV0DC	100.00	25.00	Мини боулинг (17)	25.00	1	5	4
Устройство успешно включено								
19:45:38	1BV0DC	75.00	25.00	Рыбы прав. (20.2)	25.00	1	5	2
Устройство успешно включено								
19:46:08	1BV0DC	50.00	25.00	Рыбы прав. (20.2)	25.00	1	5	2
Устройство успешно включено								
19:47:31	1BV0DC	25.00	25.00	Кран (33)	25.00	1	15	4
Устройство успешно включено								
19:49:57	1BV0DC			КМ 3 (32)	25.00	1	15	1
На карте недостаточно средств								
19:54:55	1E27DB	50.00	50.00	Аэрохоккей (22)	50.00	1	8	2
Устройство успешно включено								
19:55:17	1BV0DC			Пиратский корабль (37)	50.00	1	2	9
На карте недостаточно средств								
20:30:21	1E27DB	50.00	25.00	Пожарник (4)	25.00	1	10	4
Устройство успешно включено								
20:32:48	6C4C2C			Тайм кризис лев. (27.1)	25.00	1	9	6
Устройство успешно включено								

Закрывать смену | Принять залог | Принять деньги | Дать бонус | Блокировать карту | Операции с картой | Выход

Состояние сети | Вернуть залог | Вернуть деньги | Списать сумму | Разблокировать | События в зале

v.1.7.20080325 | 25.03.2008 22:26

Рис. 4. Экран просмотра всех событий в сети игровых автоматов

На экране присутствуют следующие элементы:

1. Заголовок с названием модуля и информацией о пользователе, который в данное время работает с модулем.
2. Список всех событий в сети игровых автоматов за текущие сутки (или за последние 6 часов при переходе даты через полночь при непрерывной работе развлекательного заведения).
3. Кнопка фильтра событий. Обычно в списке событий показываются только события, связанные с использованием магнитных карт. При нажатии на кнопку (3) в списке также будет показана различная техническая информация (события опроса сети, подключения и отключения игровых автоматов, т.п.). Подобная информация может быть интересна обслуживающему техническому персоналу.
4. Панель с функциональными кнопками.
5. Кнопка завершения сеанса работы пользователя и перехода к экрану ожидания активации.
6. Кнопка завершения сеанса Windows.

7. Информационная панель. На этой панели отображается номер версии модуля, сообщения об ошибках и производимых длительных операциях.
8. Панель текущей даты и времени.

В списке событий имеются следующие столбцы:

- **Время** – время события
- **Карта** – код магнитной карты, причастной к событию
- **Остаток** – остаток платежных средств на карте до данного события
- **Оплата** – сумма платежных средств, снятых с карты для включения игрового автомата
- **Устройство** – название игрового автомата, от которого пришло сообщение о событии
- **Цена** – стоимость сеанса игры на указанном автомате
- **Л** – номер линии в сети игровых автоматов (техническая информация)
- **Х** – номер хаба в сети игровых автоматов (техническая информация)
- **П** – номер порта на хабе в сети игровых автоматов (техническая информация)