

Quartech 2.0

Модуль «Кассир игровых автоматов»

АННОТАЦИЯ

Настоящий документ представляет собой краткое описание основных функциональных возможностей модуля «Кассир игровых автоматов». Документ адресован пользователям систем QuarTech 2.0.

Для эффективной работы с модулем «Кассир игровых автоматов» 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

Наш сайт в Интернете: www.quartech.ru

1 НАЗНАЧЕНИЕ МОДУЛЯ

Модуль «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 «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)
- Принимать призовые билеты и выдавать призы
- Управлять нахождением гостя в огражденной турникетами зоне (например, в лабиринте)
- Использовать безлимитные карты для тестирования работы игровых автоматов или для выдачи их VIP-клиентам
- Использовать именные карты для выдачи их постоянным клиентам
- 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).

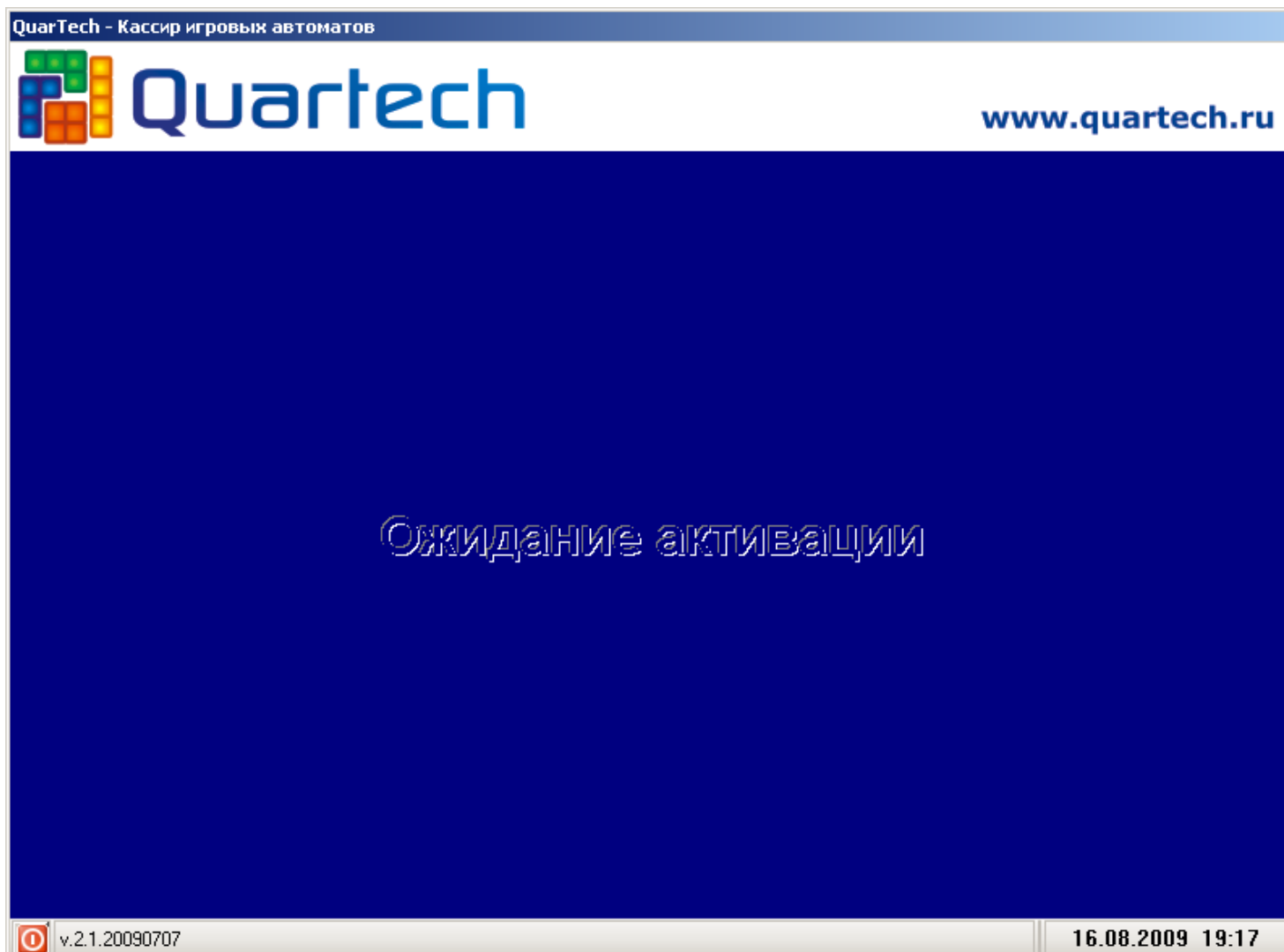


Рис. 1. Экран ожидания активации

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).

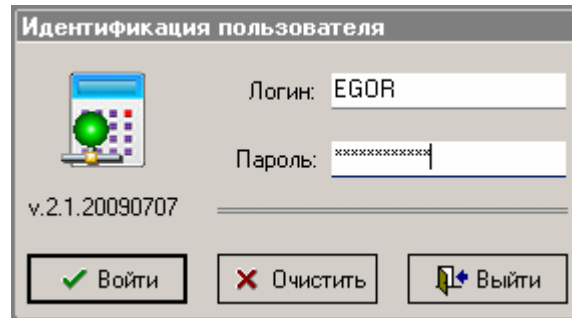


Рис. 2. Окно идентификации пользователя

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 «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 «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).

Журнал операций с картой Показать события в зале

Время	+ Залог	- Залог	Остаток	+ Сумма	- Сумма	Операция	Устройство	Цена
Информация о карте:								
Код:	23F8E0		Остаток средств:			Призовые: 54		
Залог:	50,00		50,00					
14.08.2009 21:07								
Регистрация: 21.01.2008 22:39								
Служебные	Принять залог	Принять деньги	Принять билеты	Бонусы и списания	Выход			
Состояние сети	Вернуть залог	Вернуть деньги	Выдать призы	Ограждённые территории				
v.2.1.20090707								16.08.2009 19:19

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 «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 «Менеджер зала»
- **Заблокирована** – информация о том, когда и по какой причине была заблокирована данная карта
- **Призовые** – информация о количестве призовых билетов, выигранных в автоматах типа redemption

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

3.2.2 ОПЕРАЦИИ С КАРТОЙ

На панели присутствуют следующие функциональные кнопки:

- **«Служебные»** – открывает выпадающее меню со служебными кнопками:
 - **«Закрыть 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 «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.
- «Принять билеты» - открывает окно калькулятора для ввода количества призовых билетов, зачисляемых на карту.
- «Выдать призы» - открывает окно со списком призов, выдаваемых за выигранные билеты
- «Бонусы и списания» - открывает меню со следующими функциональными кнопками:
 - «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.
- «Ограждённые территории» - открывает доп. окно «Ограждённые территории» (см. п. 3.4)

В правом верхнем углу экрана также присутствует кнопка «Показать 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

Журнал событий		Показывать все		Показать операции с картой					
Время	Карта	Остаток	Оплата	Устройство		Цена	Л	Х	П
18:34:10	7F3323			Машинка телефон		20,00	1	7	4
На карте недостаточно средств									
18:34:13	7F33F4			Бокс		30,00	1	2	1
Устройству подан сигнал на включение									
18:34:13	7F33F4	50,00	30,00	Бокс		30,00	1	2	1
Подтверждение включения устройства									
18:34:23	7F6AC1			Машинка Слоник		20,00	1	7	8
Устройству подан сигнал на включение									
18:34:23	7F6AC1	50,00	20,00	Машинка Слоник		20,00	1	7	8
Подтверждение включения устройства									
18:34:23	7F6AC1			Машинка Слоник		20,00	1	7	8
Карта приложена повторно слишком рано									
18:34:24	1FFFFFFF			Баллистик правый		30,00	1	31	8
Данные от считывателя игнорируются (устройство работает с ошибками)									
18:34:31	8114CA			Тайм кризис левый		40,00	1	31	9
Устройству подан сигнал на включение									
18:34:31	8114CA	410,00	40,00	Тайм кризис левый		40,00	1	31	9
Подтверждение включения устройства									
18:34:46	1FFFFFFF			Баллистик правый		30,00	1	31	8
Данные от считывателя игнорируются (устройство работает с ошибками)									
18:34:54	7F3323			Дед Мороз		30,00	1	7	6

Службные	Принять залог	Принять деньги	Принять билеты	Бонусы и списания		Выход
Состояние сети	Вернуть залог	Вернуть деньги	Выдать призы	Ограждённые территории		

v.2.1.20090604 16.08.2009 20:41

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 перехода к экрану операций с картой
6. Кнопка завершения сеанса работы пользователя и перехода к экрану ожидания активации.

7. Кнопка завершения сеанса Windows.
8. Информационная панель. На этой панели отображается номер версии модуля, сообщения об ошибках и производимых длительных операциях.
9. 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)

3.4 ОГРАЖДЁННЫЕ ТЕРРИТОРИИ

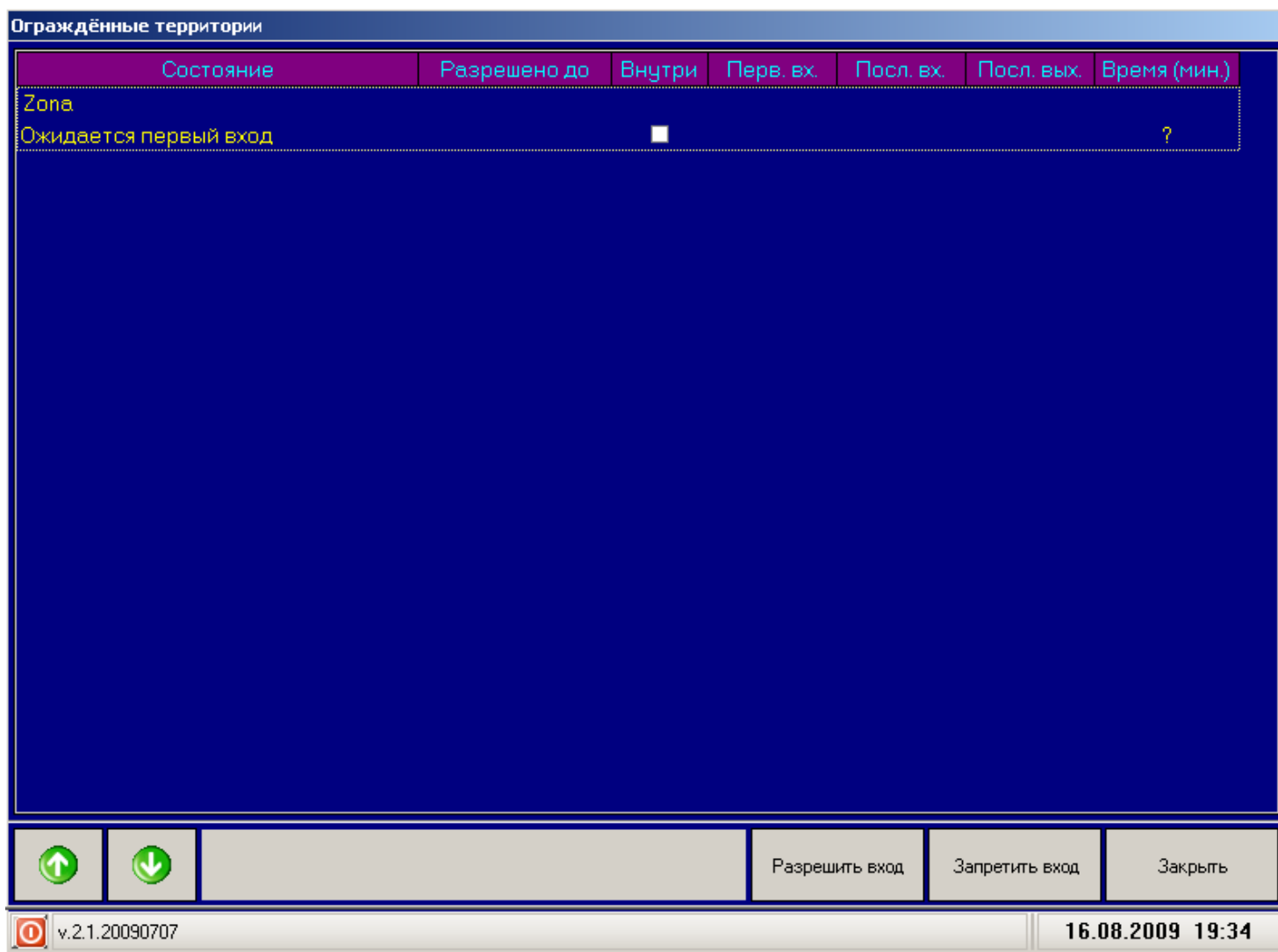


Рис. 5. Экран управления нахождением гостя внутри огражденной территории

На экране (Рис 5.) присутствуют следующие столбцы:

- **Состояние** – текущее состояние
- **Разрешено до** – время, до которого разрешён вход внутрь ограждённой территории
- **Внутри** – флаг, показывающий внутри или снаружи ограждённой территории находится человек
- **Первый вход** – время первого входа внутрь ограждённой территории
- **Последний вход** – время последнего входа внутрь ограждённой территории
- **Последний выход** – время последнего выхода из ограждённой территории
- **Время** – суммарное время, которое человек пробыл внутри ограждённой территории

и следующие функциональные кнопки:

- **Разрешить вход** – разрешает вход внутрь ограждённой территории владельцу карты
- **Запретить вход** – запрещает вход внутрь ограждённой территории владельцу карты
- **Закреть** – закрывает окно управления ограждённой территорией