

Система керування тиром, лічильник

Керівництво



www.sdsauto.com

Коротко про систему

Система являє собою пульт управління вісьма страйкбольними приводами та систему безпеки.

Пульт керування дозволяє:

- Керувати індивідуально кожним приводом;
- Здійснювати відлік пострілів;
- 4 варіанти гри з параметрами, що настраюються;
- Озвучення пострілів (налаштовується) та інших подій;
- Зазивала за відсутності активності;
- Статистика по днях, приводам, часу. Облік каси;
- Контроль залишку куль у ріжку (у магазині);
- Вбудований звуковий мікшер, MP3 плеєр, FM радіо;
- Бездротове керування мішенями* (Швидкість, ефекти тощо);
- Автоматичний облік призів*.

Комплектность

№	Наименование	Количество
1	Блок керування тиром, шт	1
2	Кабель для приводів розпаяний з роз'ємами або цілісним шматком – за домовленістю, м	24
3	Роз'єм приводів (можливо вже запаяні на кабелі), шт	8
4	Шнур живлення завдовжки 1 м, шт	1
5	Приводи для тиру	По договор.
6	Інструкція, шт	1
Система безпеки постачається за домовленістю		
Система управління мішенями та ефектами поставляється за домовленістю		

** - При роботі з системою керування мішенями*

1. РОБОТА ОПЕРАТОРА З ПУЛЬТОМ УПРАВЛІННЯ

1.1 Підключення пульта та приводів

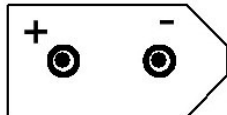
Живлення від акумулятора або блока живлення подається на роз'єм, що знаходиться на бічній стінці пульта. Напруга живлення має знаходитися в межах 8...14 вольт. Слід врахувати, що імпульсний струм, що споживається приводом, може досягати десятків Ампер (не всі блоки живлення таке витримують). Якщо ви використовуєте три приводи, тоді потрібен блок живлення мінімум на 30А. Зі збільшенням кількості приводів – збільшуйте потужність блока живлення.

Пульт має захист від переполюсування живлення.

Рекомендується використовувати комбіновану схему живлення: можна невеликий акумулятор ємністю від 7 до 50 А/год + (обов'язково автоматичний) зарядний пристрій (можна невеликої потужності).

Приводи підключаються до роз'ємів, що знаходяться на задній стінці пульта, обов'язково з **дотриманням полярності**. Кожен привід повинен мати вбудований запобіжник (як із заводу).

Мал. 1.1 Полярність на силових роз'ємах



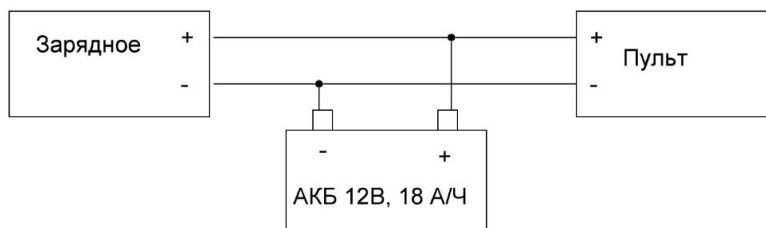
Пульт має вихід звукового сигналу для зовнішньої активної акустики чи підсилювача. Всі звуки поєднуються вбудованим мікшером і подаються на цей вихід. Є також і вхід для зовнішнього джерела звуку.

Аудіо роз'єми мають стандартний форм-фактор – 3,5 мм (як у звичайних навушниках).

Мал. 1.2 Роз'єми на пульті



Мал. 1.3 Рекомендована схема підключення живлення



1.2 Сеанс гри (увімкнення, вимкнення приводу)

Робота починається із подачі живлення на пульт. Робоча напруга від 7 до 14 вольт. Щоб увімкнути пульт, натисніть на зелену кнопку, яка знаходиться зверху. Якщо живлення підключено правильно, увімкнуться індикатори та головний екран.

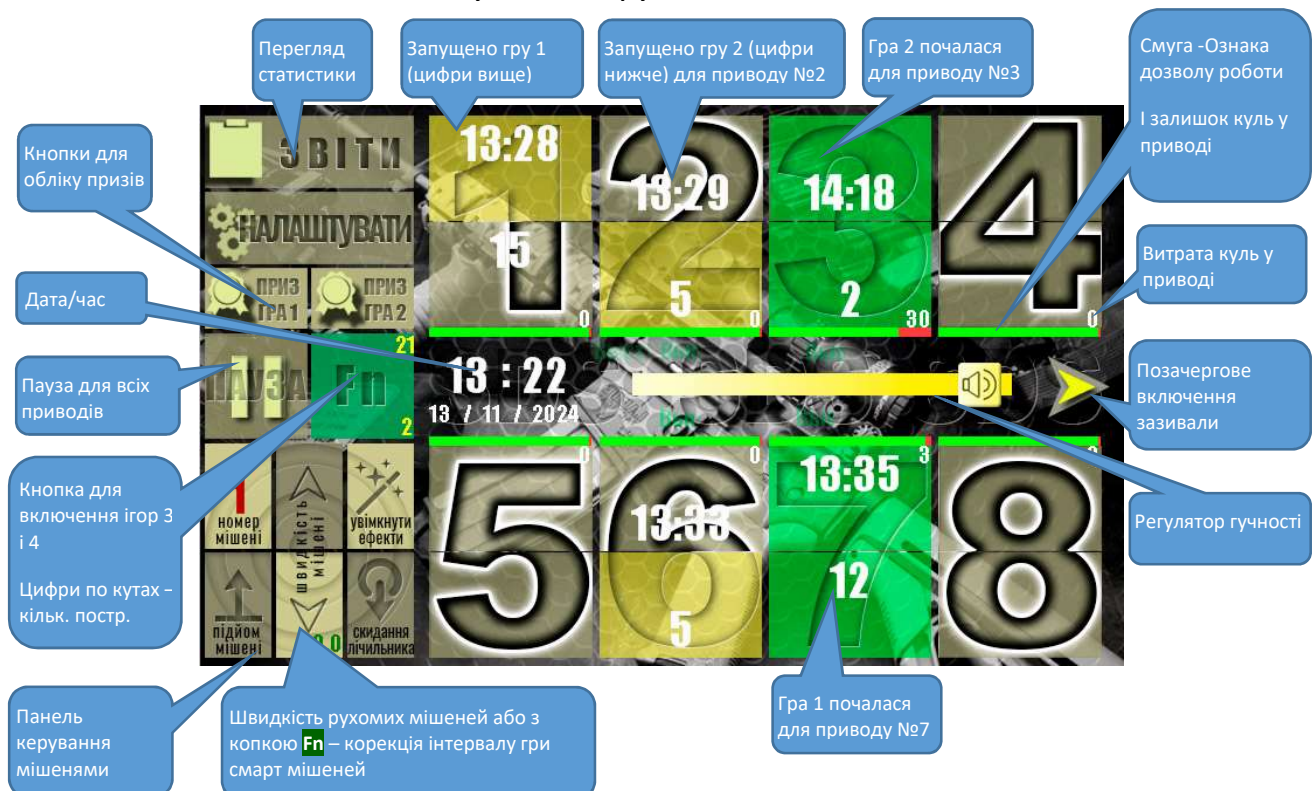
Великі цифри у головному вікні відповідають номеру приводу.

Якщо номер приводу позначений тонкою зеленою або червоною смужкою, робота приводу дозволена. Ці смуги також показують залишок куль у приводі. Якщо смуги немає, увімкнути привід неможливо. Заборонити або дозволити роботу приводу можна у вікні "Параметри".

- Щоб запустити гру «1», натисніть на верхню частину цифри.
- Щоб запустити гру «2», натисніть на нижню частину цифри.
- Для початку гри «3» спочатку натисніть кнопку «Fn», потім на верхню частину цифри.
- Для початку гри «4» спочатку натисніть кнопку «Fn», потім на нижню частину цифри.

Щоб запустити безкоштовну гру, натисніть на 2 секунди на відповідний номер приводу (вимкнути можна в налаштуваннях).

Мал. 1.4 головне вікно пульта керування



Половинка цифри забарвиться в помаранчевий колір після запуску гри до першого пострілу. Гру можна скасувати до першого пострілу, у цьому разі, гра не зараховується в статистику. Після першого пострілу цифра повністю забарвлюється в зелений колір, гра зараховується до статистики.

На цифрі приводу відображається час і кількість пострілів, що залишився. Якщо гра здійснюється лише за часом (без урахування пострілів), тоді кількість пострілів відображається зі знаком мінус.

Рахунок часу у верхній частині номера приводу означає, що включена гра «1» (3). І навпаки, якщо рахунок часу та кількості пострілів у нижній частині номера приводу – включена гра «2» (4). (Див. мал. 1.4)

- Щоб додати постріл, натисніть на відповідний номер з активною грою (зелений). Кількість додаткових пострілів встановлюється у вікні "Налаштування";
- Щоб тимчасово вимкнути всі приводи, натисніть кнопку «Пауза». Для відновлення ігор – натисніть кнопку знову;
- Для ручного внесення призу - натисніть кнопку «Приз гра 1, 2». Після натискання буде програно ролик із похвалою, а приз зараховано до статистики;
- Якщо активовано автоматичний облік призов, після запуску призової гри натисніть кнопку приз. Якщо потрібну кількість мішеней буде збито під час останнього пострілу, тоді приз зарахується автоматично та прозвучить привітання;
- Для дострокової зупинки гри натисніть на 2 секунди на відповідний номер приводу з активною грою (цифра зеленого кольору). При цьому гра залишається врахованою в статистиці;
- Коли перезарядження приводу кулями виконано – потрібно відновити показання кількості куль (смуга «прогресу» біля цифри). Для цього потрібно натиснути на відповідні половинки номера приводу по черзі 3 рази у такій послідовності: верх-низ-верх.

1.3 Керування мішенями

Функція дистанційного керування мішенями працює за наявності системи керування мішенями або смарт мішені. Управління проводиться без дротів - радіоканалом. Можливе керування з одного пульта до 9 мішенних установок одночасно. Кожній мішені потрібно присвоїти номер у її налаштуваннях.

Мал. 1.5 Панель керування мішенями



1.4 Звуки

Практично кожну дію озвучено. Щоб налаштувати рівень гучності, торкніться центру екрана. За допомогою повзунка встановіть бажаний рівень гучності.

** - Для кращої якості звуку, бажано регулювати гучність на акустичній системі або підсилювачі, а регулятор гучності пульта встановити в положення, близьке до максимуму.*

За відсутності активності запускаються ролики зазивали (період запусків і кількість роликів встановлюється у вікні «Налаштування»). Якщо потрібно, можна вимкнути ролик зазивали, встановивши період роликів = 0.

Докладніше про відтворення звуку дивіться у П.4.

Пульт керування має також і вбудований MP3 плеєр з радіоприймачем. Звуки гри і доріжки, що програватимуться плеєром, змішуються. У MP3 плеєрі також є можливість регулювання гучності.

Пульт має додатковий звуковий вхід зовнішнього джерела звуку. Звук, що подається на цей вхід, теж поєднується.

1.5 Вольтметр

Пульт має вбудований вольтметр і може використовуватись для оцінки стану батареї. Рівень заряду можна оцінити за напругою.

Таблиця 1.1 Залежність напруги свинцевого акумулятора від рівня заряду (орієнтовно) при 20°C.

Рівень заряду АКБ, %	Напруга без зарядного, В	Напруга з підключеним зарядним з невеликим струмом, В
0	11,3	12,4
25	11,8	13,4
50	12,2	13,6
75	12,4	13,8
100	12,7	14,1

2. Вікно «звіти»

Перехід у вікно "звіти" (статистику) здійснюється з головного вікна. Перегляд звітів доступний для всіх. З вікна «Звіти» можна повернутися до головного вікна або перейти у вікно «Детальний звіт».

Перехід у меню звітів і налаштувань неможливий, якщо є хоч одна активна гра.

Мал. 2.1 Вікно основних звітів

Кільк. Пострілів у грі (підказка)

Кнопка переходу до детальних звітів

Сеанси по днях

Каса по днях

Каса та сеанси за 8 роб. днів

Включення у поточний день та останнє вимкнення

ЗВІТИ	ГРА А				ГРА Б				перейти до детальних звітів	
	сеанси гра 1: (15 постр.)	сеанси гра 3: (21 постр.)	додаткові постріли, %	призы	сеанси гра 2: (5 постр.)	сеанси гра 4: (2 постр.)	додаткові постріли, %	призы	каса	сеанси
14/03	0	1	0,0	0	0	50	0,0	0	4526	51
20/04	0	25	0,0	0	0	1	0,0	0	740	26
22/04	1	26	0,0	0	0	0	0,0	0	686	27
12/11	0	0	0,0	8	0	0	0,0	6	0	0
13/11	5	0	1,3	0	8	0	5,0	0	66	13
21/02	0	40	0,0	0	0	57	0,0	0	6170	97
25/02	0	2	0,0	0	0	29	0,0	0	2662	31
07/03	0	9	0,0	0	0	10	0,0	0	1134	19
Увімкнення 13:14 Вимкнення 00:00									15984	264

повернутись у головне вікно

У вікні основних звітів можна побачити дані окремо з кожної гри. Записуються лише дати, коли тир працював. Одночасно на екрані відображаються дані за 8 днів.

- *Сеанси* – кількість сеансів окремо за грою 1, 2, 3, 4.
- *Додаткові постріли, %* – відсоток доданих безкоштовних пострілів від кількості пострілів у грі 1 та 2.
- *Призы* – кількість зарахованих вручну або автоматично призов.
- *Каса* – виручка за поточний день (і сумарно за всі дні на екрані).
- *Увімкнення* – час увімкнення у поточний день
- *Вимкнення* – час вимкнення попереднього сеансу. Якщо пульт був увімкнений менше 5 хвилин, час вимкнення не зберігається.

2.1 Детальні звіти

Перехід у вікно "Детальний звіт" здійснюється з вікна основних звітів.

У докладному звіті доступна статистика сеансів для кожного приводу індивідуально. Ця статистика зберігається за останні 8 робочих днів.

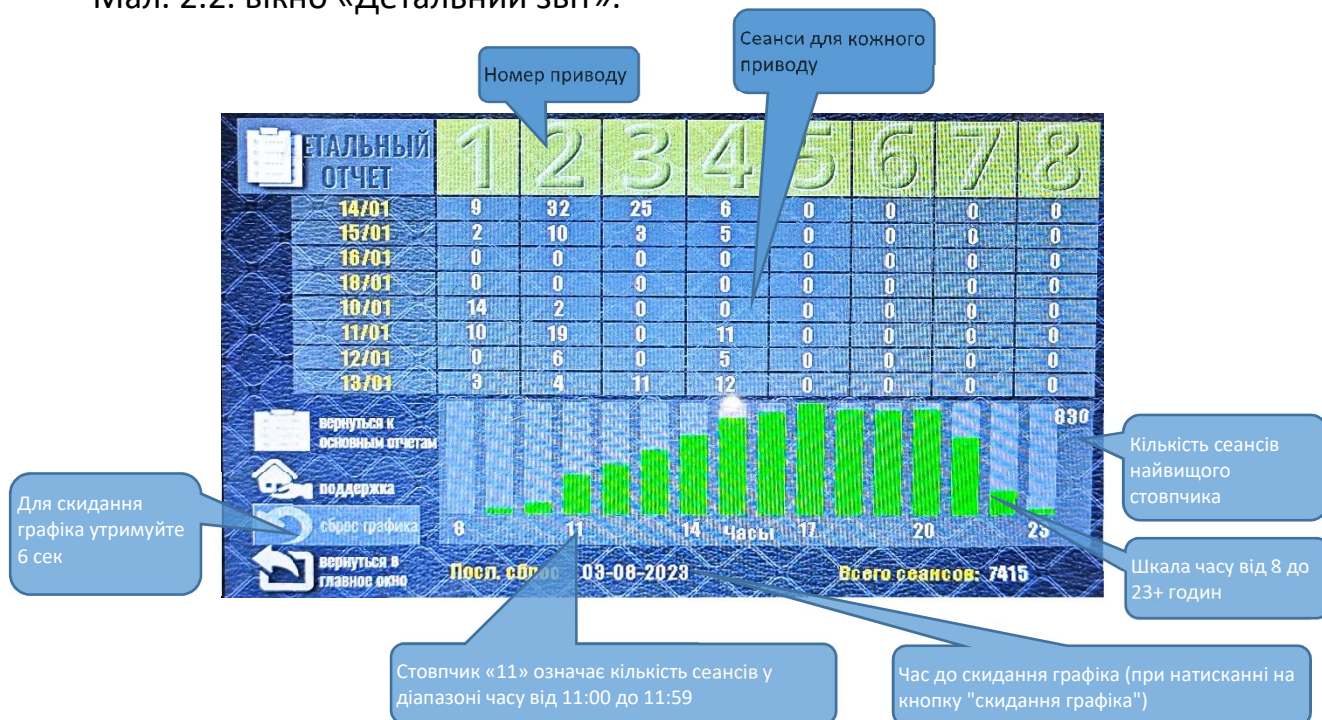
Також є статистика розподілу сеансів по годинах. Ця статистика накопичується за весь період і усіх приводів, з моменту останнього скидання.

Щоб скинути погодинну статистику, натисніть та утримуйте 6 секунд кнопку «скидання графіка». Для зручності з'явиться відлік часу (див. мал 2.2).

* - Скидання можна зробити лише при переході у вікно звітів з вікна налаштувань.

З вікна «Детальний звіт» можна перейти у вікно з контактами підтримки, у головне вікно, у вікно «Звіти».

Мал. 2.2. вікно «Детальний звіт».



2.2 Архів

Мал. 2.3 вікно «Архів»

demo.csv

20230806.csv

20230814.csv

20230822.csv

20230830.csv

20230907.csv

20230915.csv

20230923.csv

20231001.csv

20231009.csv

20231017.csv

20231025.csv

Read

Назад

Date	Game 1	Game 2	Game 3	Game 4	Prize 1,3	Prize 2,4	Games
23.09	64	61	6	1	1	0	132
24.09	48	77	4	0	2	0	129
25.09	25	12	4	1	0	1	42
26.09	24	34	1	0	0	0	59
27.09	32	22	4	1	0	0	59
28.09	17	19	1	0	0	1	37
29.09	23	26	3	0	0	0	52
30.09	36	72	5	1	0	0	114
SUM	269/1614323	258428/5600\$	4/1600\$	3	2		49180\$

< sd0/20231001.csv

Перехід у вікно архіву здійснюється з основних звітів. Файли архіву зберігаються на карті пам'яті та створюються 1 раз на 8 днів. У файлі зберігаються: каса, кількість сеансів, кількість призів.

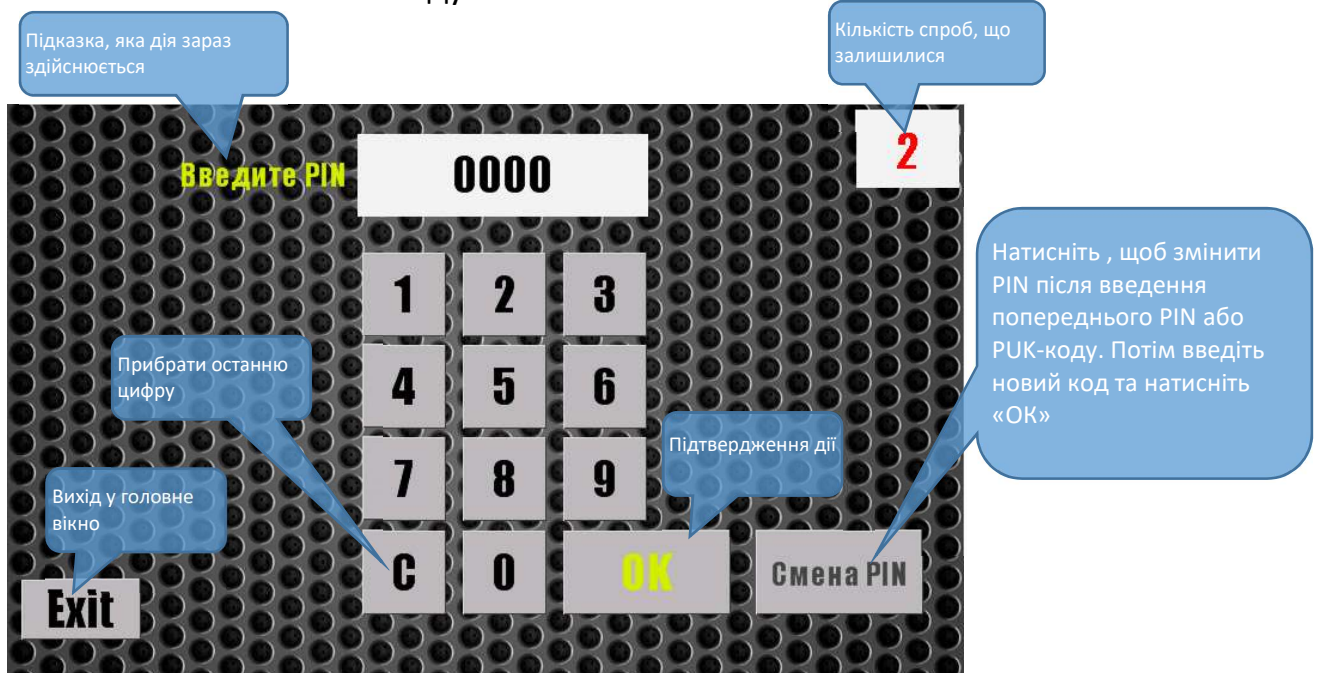
3. Налаштування

Перехід у налаштування відбувається з головного екрана. PIN за промовчанням "0" або порожнє поле.

Перехід у меню звітів і налаштувань **неможливий**, якщо є хоч одна активна гра.

3.1 PIN код. Введення та зміна

Мал. 3.1 Вікно PIN-коду



Перехід у вікно налаштувань здійснюється після введення PIN та натискання на кнопку «OK».

Після 3-х невдалих спроб, введення PIN коду блокується і можна ввести тільки 8-значний PUK код. PUK-код можна дізнатися тільки в підтримці. Контакти служби підтримки можна переглянути, перейшовши у вікно «Підтримка» з вікна «Детальний звіт».

Якщо потрібно змінити PIN, введіть старий PIN або PUK-код, натисніть кнопку «Зміна PIN». Введіть будь-який номер із кількістю символів від 1 до 8. Натисніть «OK».

3.2 Основні налаштування

У головному вікні можна налаштувати правила ігор, звуки перезарядження та ін.

Мал. 3.2 Вікно основних налаштувань

Номер приводу. Якщо зелений, то робота приводу дозволена.

Звуки пострілу, перезарядки та можуть присвоюватися індивідуально для кожного приводу

Перехід до меню додаткових налаштувань.

Налаштування роботи з мішенями

НАЛАШТУВАННЯ ПРИВОДІВ	1	2	3	4	5	6	7	8
звук постріла	1	5	7	8	2	1	4	9
звук перезарядження	1	3	1	9	4	5	1	2
кількість куль у ріжку	10	90	150	2980	160	320	140	80

НАЛАШТУВАННЯ ІГОР	ГРА 1	ГРА 3	ГРА 2	ГРА 4
кількість пострілів	15	21	5	2
тривалість, хв.	15 Хв.	10 Хв.	15 Хв.	12 Хв.
вартість	10	26	20	90
облік призів	✓			✓
гра на час	✓			
кільк. доданих пострілів	1			1
кільк. пробних пострілів	4			5

НАЛАШТУВАННЯ ДОДАТКОВИХ НАЛАШТУВАНЬ
НАЛАШТУВАННЯ МІШЕНЕЙ

14 : 35	час	13 / 11 / 2024	дата	У звіти	повернутися до головного вікна
---------	-----	----------------	------	---------	--------------------------------

Натисніть на номер приводу для дозволу або заборони його роботи.

Натисніть цифру параметра, щоб змінити його. З'являться кнопки "+" та "-". Встановіть потрібне значення, зміни зберігаються одразу. Щоб прибрати кнопки «+» та «-» - клацніть по порожньому місці.

Для кожного приводу можна змінити звук пострілу та перезарядження. У момент зміни буде чути відповідний звук.

Доступні окремі параметри правил для 4-х варіантів ігор:

- *Число пострілів* – максимальна кількість пострілів у грі, якщо не встановлено пташку «гра на час»;
- *Тривалість, хв* – максимальна тривалість гри. Не залежно від кількості пострілів гра завершиться через цей час;
- *Вартість* – ціна гри. Можна вводити лише цілі значення;
- *Облік призів* – якщо встановлено пташку, облік призів дозволено для цього приводу. У головному вікні також з'являється відповідна кнопка;
- *Гра на час* – якщо ця пташка встановлена, тоді кількість пострілів ігнорується. Привід буде вимкнено лише після закінчення часу.

Налаштування для верхньої та нижньої половинки кнопок цифр. (Гри 3 та 4 включається через кнопку «Fn»).

- *Число додаткових пострілів* – кількість не врахованих пострілів, які оператор може додати (у разі осічки, наприклад);
- *Число пробних пострілів* – безкоштовні рекламні постріли, їх може бути від 0 до 5. Якщо 0, то пробні постріли заборонені;

Загальні налаштування:

- *Таймер зазивали, с* – інтервал, з яким озвучуватимуться треки за відсутності активності;
- *Число треків зазивали* – кількість треків для залучення відвідувачів, записаних на карту пам'яті (Номери треків 101 – 240).

3.3 Меню додаткових налаштувань

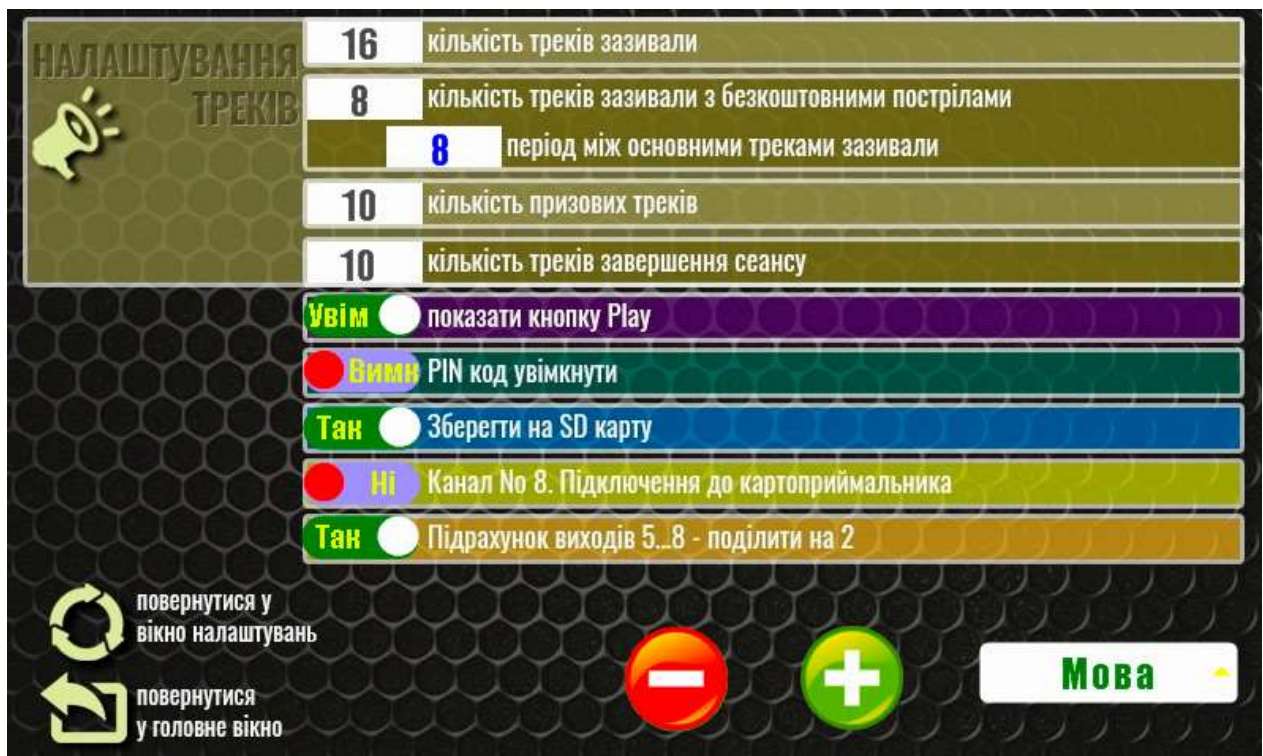
Перехід до додаткових параметрів відбувається з меню основних налаштувань (див. мал. 3.2).

У цьому вікні можна настроїти правила відтворення звукових треків:

- *Число треків зазивали* – кількість треків для залучення відвідувачів, записаних на карту пам'яті (Номери треків 101 – 200, див. таблицю 4.1);
- *Число треків зазивали з безкоштовними пострілами* – кількість треків із рекламним текстом про безкоштовні постріли, які записані на картці пам'яті. (Озвучується встановлена в налаштуваннях кількість безкоштовних пострілів);
- *Період між основними треками зазивали* – можна підмішати треки з безкоштовними пострілами під час відтворення основного зазивали. Якщо встановити «3», то кожен третій трек закликатиме спробувати постріляти безкоштовно;
- *Кількість призових треків* – кількість треків з похвалою при виграші призу, які записані на картку пам'яті;
- *Кількість треків завершення сеансу* – кількість треків, записаних на картку пам'яті та відтворюваних після закінчення сеансу;
- *Кількість куль у ріжку* – місткість ріжка приводу. Використовується для індикації куль, що залишилися в шкалі «прогрес бару» біля цифри приводу.

Блок управління запускає ролики в соответствии с порядковым номером. И звуковые файлы на карте памяти должны иметь соответствующий номер. Например, ролики окончания сеанса должны иметь имя (номер) от 0051.mp3 до 0070.mp3. Таблица (4.1) соответствия приведена ниже, в следующем пункте.

Мал. 3.3 Вікно додаткових налаштувань



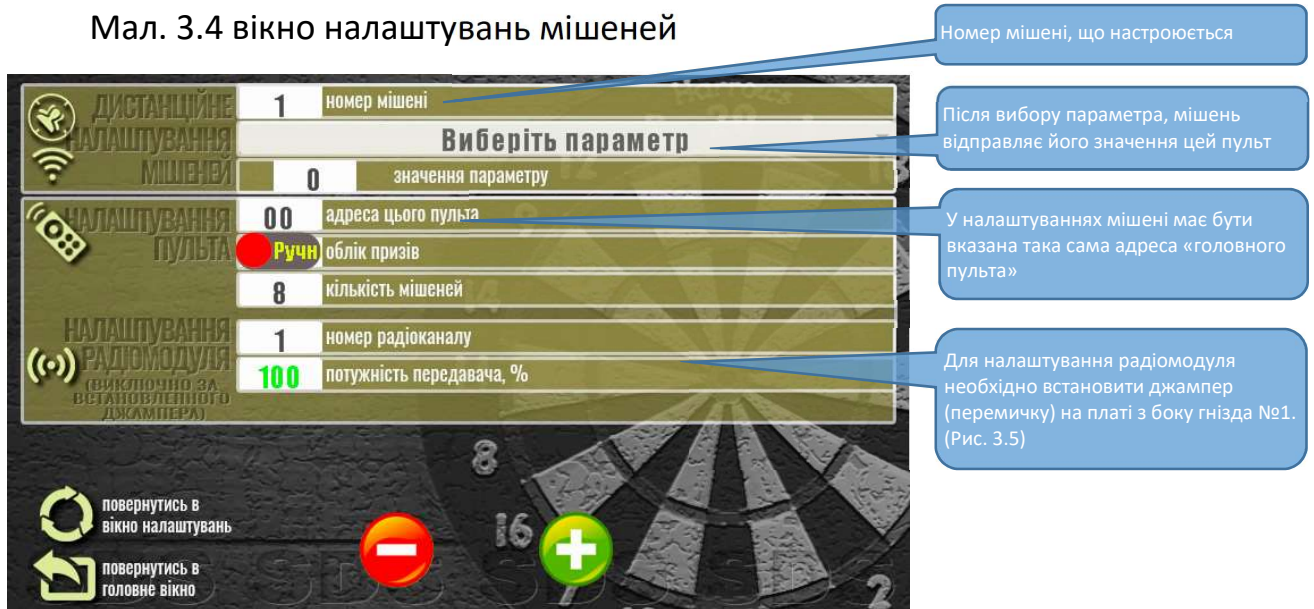
Призначення перемикачів:

- *Показати кнопку Play* – вмикає / вимикає відображення кнопки “Play” у головному вікні. Ця кнопка використовується для позачергового запуску ролика зазивали;
- *PIN код увімкнути* – дозволяє/забороняє вхід у меню налаштувань без PIN коду;
- *Зберегти на SD карту* – дозволити зберігання архіву;
- *Канал №8. Підключення картоприймальника* – вмикає функцію оплати гри за допомогою зовнішнього картоприймальника, котрий підключається к роз’єму №8.

3.4 Меню налаштувань мішеней

У цьому вікні проводиться налаштування під час роботи з мішенями. Робота з мішенями можлива під час використання системи управління мішенями або смарт мішені. Якщо використовується кілька мішеней (систем управління мішенями), то кожній мішені має бути присвоєно свій номер – у меню мішені. Підтримується робота з 9-ма мішенями одночасно. *Налаштування не зчитуються з радіомодуля, а лише записуються встановлені вами налаштування.

Мал. 3.4 вікно налаштувань мішеней



Вікно налаштування мішеней умовно поділено на 3 секції:

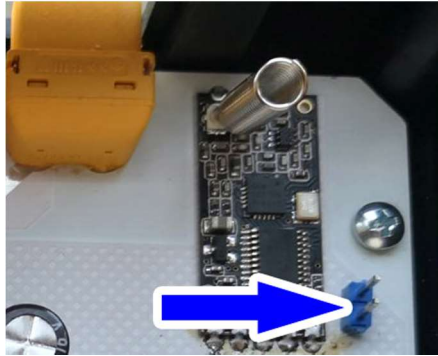
- 1 Дистанційне налаштування мішеней.** Для налаштування виберіть номер мішені, що настроюється. Виберіть назву параметра, який потрібно змінити. Натисніть на цифру значення параметра та внесіть зміни. Зміни зберігаються одразу. Лише частина параметрів доступна для дистанційного налаштування.
- 2 Налаштування цього пульта.** Ці настройки потрібні для правильної роботи пульта з мішенями.
 - 2а Параметр "адреса цього пульта".** Адреса, яким звертається мета. Призначений для випадків, коли близько використовується кілька пультів. У блоці мішені має бути вказана така сама адреса головного пульта.
 - 2б Облік призів "авто/ручний".** Дозволяє автоматично зараховувати приз коли здійснено останній постріл, за умови, що кількість збитих мішеней дорівнює кількості пострілів.
 - 2в Параметр «Кількість мішеней».** Встановлює кількість мішеней, із якими працює пульт. При перегортанні номера мішені в головному вікні рахунок обмежиться кількістю мішеней.
- 3 Налаштування радіомодуля.** Налаштування радіомодуля здійснюється у випадку, якщо необхідно змінити частоту радіообміну або змінити потужність передавача. Номер радіоканалу та потужність передавача повинні бути

ідентичними на мішені та головному пульті.

Зміна цих параметрів може знадобитися при нестабільному радіообміні або якщо пульт створює перешкоди іншим учасникам радіообміну.

Важливо. Під час налаштування радіомодуля обов'язково необхідно встановити джампер (перемичку) на платі керування всередині корпусу. Після налаштування, перемичку слід зняти.

Мал. 3.5 Розташування джампера (з боку роз'єму приводу 1)



4. Звук

Для озвучування подій у тирі, система зчитує звукові файли з певними номерами (ім'я файлу). Користувач може додати звукові файли для озвучення подій або замінити файли за промовчанням. Призначення файлів вказано у таблиці відповідності 4.1. Наприклад, ролики закінчення сеансу починаються з номера 0051 і закінчуються максимум номером 0070. Тобто першим завжди відтворюється файл 0051 при закінченні сеансу, другим - 0052 і т.д. Усього може бути 20 роликів закінчення сеансу. Якщо в налаштуваннях вказано кількість роликів «5», відтворюватиметься ролик 0055, потім 0051 – по колу.

Пульт має вбудований мікшер для змішування звуку, що надходить із вбудованого плеєра mp3, вбудованого джерела звуку для озвучування подій та зовнішнього джерела. Для найкращої якості відтворення рекомендується регулювати рівень гучності на зовнішньому підсилювачі або акустичній системі, а рівень на вбудованих джерелах звуку встановити близьким до максимального.

Таблиця 4.1 Треки на карті пам'яті (у папці "mp3")

№ RU	запис	№ UA (+256)
0001.mp3	Звук перезарядки 1	0257.mp3
*****	Звук перезарядки	*****
0010.mp3	Звук перезарядки 10	0266.mp3
0021.mp3	Звук постріла 1	0277.mp3
*****	Звук постріла	*****
0030.mp3	Звук постріла 10	0286.mp3
0041.mp3	Вмикання паузи	0297.mp3
0042.mp3	Вимикання паузи	0298.mp3
0043.mp3	Резерв	0299.mp3
0044.mp3	Резерв	0300.mp3
0045.mp3	Вигук під час регулювання гучності	0301.mp3
0051.mp3	Ролики закінчення сеансу	0307.mp3
*****		*****
0070.mp3		0326.mp3
0071.mp3	Призові ролики (при видачі призу)	0327.mp3
*****		*****
0090.mp3		0346.mp3
0101.mp3 0200.MP3	Зазивала відвідувачів ДІАПАЗОН ВІД 101 ДО 200	0357.mp3
		0456.mp3
0201.mp3	Зазивала за безкоштовним пострілом (2 постр)	0457.mp3
*** 0210.mp3		0466.mp3
0211.mp3	Зазивала за безкоштовним пострілом (3 постр)	0467.mp3
*** 0220.mp3		0476.mp3
0221.mp3	Зазивала за безкоштовним пострілом (4 постр)	0477.mp3
*** 0230.mp3		0486.mp3
0231.mp3	Зазивала за безкоштовним пострілом (5 постр)	0487.mp3
*** 0240.mp3		0496.mp3

Карта пам'яті знаходиться усередині блоку управління на друкованій платі з боку роз'єму приводу №1. Для її вилучення потрібно акуратно розкрити блок.

6. Прошивка пульта

У разі потреби можна оновити програмне забезпечення пульта. Оновлення може здійснюватись у сервісному центрі або самостійно. Для отримання більш детальної інформації звертайтеся за контактами, які вказані у вікні «підтримка» пульта. У вікно «Підтримка» можна перейти з вікна детальних звітів.

Гарантійні зобов'язання

Виробник гарантує працездатність виробу за дотримання правил експлуатації, викладених у посібнику з експлуатації.

Гарантійний термін експлуатації пульта керування тиром – 12 місяців від дня реалізації.

Протягом гарантійного терміну експлуатації власник у разі відмови системи має право на безкоштовний ремонт.

Протягом гарантійного терміну експлуатації ремонт проводиться за рахунок власника у випадку, якщо він експлуатує пульт не відповідно до цього посібника з експлуатації або не виконує рекомендації виробника.

Система знімається з гарантії у таких випадках:

- За наявності механічних пошкоджень;
- Якщо експлуатація здійснюється не відповідно до цього посібника користувача.

Пульт керування страйкбольними приводами визнано придатним для експлуатації.

Дата _____ 202__г.

Продавець: _____

М.П.

Відео інструкція

