

## Gebruik van de Quattro Cube

De Quattro Cube is een apparaat waarmee men snel veel munten kan uitbetalen.

## Gebruik van het toetsenbord

De Quattro Cube is uitgerust met AANRAAK toetsen. Drukken heeft geen zin, en kan voor invoerfouten zorgen. Toetsen worden bediend door ze voor ongeveer 1/3 seconde aan te raken. Tippen van de toetsen met de vingertoppen werkt ook niet. Gebruik de vlakke kant van de vingertop en leg die even op een toets tot de Quattro Cube piept. Probeer niet te snel toetsen achter elkaar aan te raken. Een normale piep betekent dat de invoer geldig is, een lage piep betekent ongeldige invoer.

Invoerfouten kunnen worden gecorrigeerd door de CLEAR toets aan te raken. De invoer wordt dan gewist. Gebruik hiervoor de RESET toets niet! De RESET toets dient om leeggedraaide hoppers in de geldbak opnieuw bij de Quattro Cube aan te melden, bijvoorbeeld nadat ze weer opnieuw zijn gevuld met munten.

## Uitbetalen via de vier voorgeprogrammeerde sneltoetsen

De vier toetsen boven het display hebben een vooringestelde waarde. Zodra èèn van deze toetsen wordt aangeraakt start de uitbetaling.

De ingestelde waarde van een sneltoets kan naar believen worden veranderd in een andere waarde.

Toets eerst de gewenste waarde in. Raak de gewenste sneltoets 5 keer aan. Als de toets 5 keer is aangeraakt, waarbij de pauze tussen elke aanraking kleiner is als 1 seconde, dan wordt de waarde in display opgeslagen onder de sneltoets.

## Uitbetalen via het intoetsen van het aantal munten

Voer met behulp van toetsen 0 - 9 een waarde in. Maximale waarde is 1020 munten per keer. Wis foute invoer door de CLEAR toets aan te raken. Druk daarna op ENTER, en de uitbetaling start.

## Leegraken van de muntenbak

De muntbak bevat 4 hoppers voor het uitdraaien van munten. Als een hopper leegraakt verschijnt er "Bijna leeg (X)" in het display, waarbij X staat voor het aantal nog actieve (niet lege) hoppers.

Als alle hoppers leeg zijn, verschijnt de melding "Hoppers Leeg..." in het display. Vul de muntbak en raak de RESET toets aan om de lege hoppers weer te activeren. Als tijdens een uitbetaling een hopper leeg raakt, wordt het resterende aantal door de andere hoppers vlak na de uitbetaling afgemaakt. Wacht even tot het display "Ready" aangeeft.

## Totaal tellers

Onder de "Dag Totaal" toets zit een teller welke op 0 kan worden gezet. Hiermee kan dus het totaal aantal uitbetaalde munten van een evenement worden bijgehouden, door deze voor aanvang op 0 te zetten. Raak de toets 5x aan. Tijd tussen aanraken moet kleiner als een seconde zijn (normale piep). Wacht je te lang dan hoor je een lage piep en moet je opnieuw 5 keer aanraken.

Onder de "Total" toets zit een totaal teller welke je niet op 0 kan zetten. Deze loopt altijd door.

## Opgelet!

Tijdens gebruik kan de Quattro Cube licht opwarmen. Dit is normaal.

Bij het aanzetten van de Quattro Cube moet het toetsenbord vrij liggen om goed op te starten!

Dus niet het toetsenbord in de hand houden of op zijn kop leggen terwijl de Quattro Cube word aangezet.

