

Manual de operación V2.2

LETS DISC



Advertencia

Antes de usar e instalar este producto, lea este manual.

Las descripciones de la máquina, configuración y ajuste, mantenimiento y puntos técnicos son muy importantes. Leer este manual le ayudará a utilizar mejor este equipo.

Después de leerlo, asegúrese de conservarlo en buen estado para futuras revisiones.

uno: Descripción

Para una comprensión rápida, precisa y un uso correcto y seguro de la máquina, lea este manual cuidadosamente. ¡Espero que pueda brindarte una muy buena guía y abrirte una nueva felicidad!

"Let's Disc" es la innovación y el desarrollo independiente de juegos de lotería de carnaval de nuestra empresa.

La máquina se usa generalmente en interiores. Esta escena de juego de máquina es muy rica, para atraer a niños de todas las edades a

Para jugar, esta máquina tiene un total de cuatro niveles de juegos, la dificultad de cada nivel aumenta.

La jugabilidad es diferente para cada nivel.

Dos: característica

La escena del juego es muy emocionante, fácil de atraer jugadores para jugar, simple y fácil de entender;

El mecanismo mecánico es duradero. El infrarrojo de la empresa se importa de ojos de luz infrarroja de Japón, y el relé también adopta la marca genuina de Omron. Asegúrese de que la máquina sea estable y confiable para clientes;

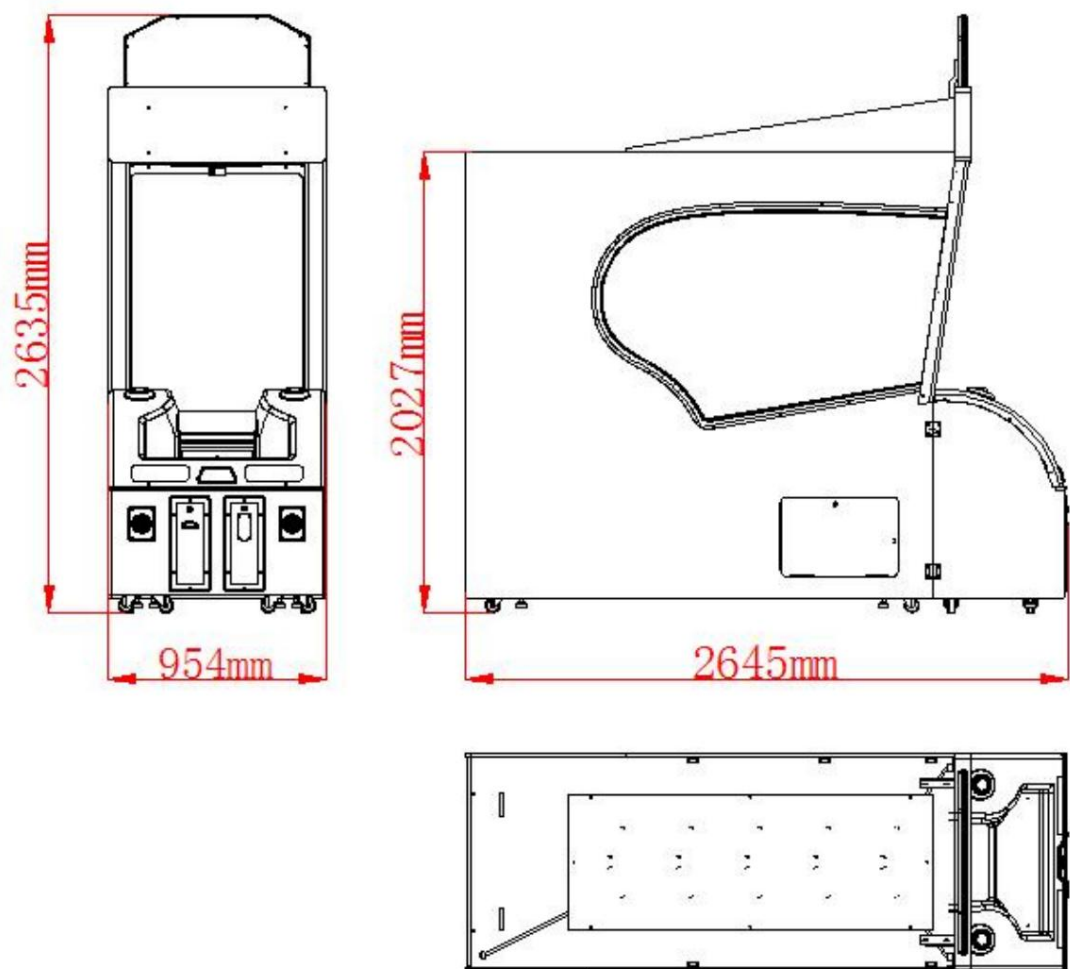
El circuito de control es estable y confiable. Después de años de uso práctico, el programa es estable;

Seleccione una máquina de lotería de alta calidad, adecuada para el tipo general de máquinas de lotería que funcionan con monedas o transferibles. sistema de tarjeta magnética;

Tabla de contenido

1. Dimensión de la máquina	3
2. Especificaciones del producto	3
3. Lista de accesorios	4
4. Precauciones de seguridad	4
5. Precauciones para colocar, fijar, mover y electrificar.....	5
6. Descripción completa de las piezas de la máquina	7
7. Cómo ajustar la máquina	13
8. Cómo jugar	18
9. Instrucciones de uso y mantenimiento.....	20
10. Cómo instalar.....	21

1.Dimensión de la máquina



2. Especificaciones del producto

Tamaño de la máquina (D*W*H)	2645mm*954mm*2635mm
Tamaño empaquetado (D*W*H)	630*980*1030mm
	2080*980*2050mm
peso	390 kilos
Voltaje	CA 110V/220V
rango de frecuencia	50HZ/60HZ
Mín. El consumo de energía	210W
Máx. El consumo de energía	380W

Nota: los parámetros técnicos anteriores están sujetos a cambios sin previo aviso.

3Lista de accesorios

Sin objeto	Especificaciones	Unidad de	cantidad	Foto	Observación
1	Cable	1,5 millones	1		
2	Tubo portafusible	Φ6-20 mm 1			110V/220V/6 A
3	manuales A4		1		
4	llaves	GG168 2			Cerraduras
5	HEXÁGONO LLAVE INGLESA	2,5 mm	1		Para exterior conectar gabinete
6	HEXÁGONO LLAVE INGLESA	5mm	2		Para conectar el frente y detrás del gabinete
5	disco volador	Diámetro Ø200 milímetros	15 piezas		

Nota: esta lista es solo de referencia, sujeta a la lista de envío real.

4.Precaución de seguridad



Asegúrese de consultar a un experto de la industria al configurar la máquina. No puedes configurar máquinas para personas distintas a los expertos de la industria.



Al instalar este producto, los 4 pies deben estar colocados uniformemente en el piso y asegúrese de que el producto esté



instalado en una posición horizontal estable. Inestable



La instalación puede provocar lesiones en la máquina o accidentes.



No utilice demasiada fuerza sobre las piezas móviles al instalar este producto.

De lo contrario dañará el producto o provocará lesiones o accidentes a las personas.



Este producto es sólo para uso en interiores.



No puedes dejar el juego cerca de la salida de emergencia.



Proteja la máquina de juego de los siguientes efectos:

1. Lugares mojados o mojados.
2. A la luz solar directa.
3. Sustancias peligrosas e inflamables.



No se deben colocar productos químicos o soluciones de bebidas encima o cerca del juego. máquina.

No coloque objetos cerca del respiradero.

No estire ni retuerza el cable de alimentación a la fuerza.

No inserte ni desenchufe la caja de alimentación en condiciones húmedas.

⚠ El voltaje debe usarse dentro del rango especificado.

No coloque el cable de alimentación donde camina la persona en el pasillo.

⚠ Asegúrese de leer el contenido de este manual del producto.

⚠ Para una ventilación adecuada, mantenga la máquina de juego a 300 mm de distancia de la pared.

⚠ No cambie el sistema o el conector de la máquina sin permiso. Una vez

Si se cambian algunas piezas de la máquina, la máquina provocará daños irreparables.

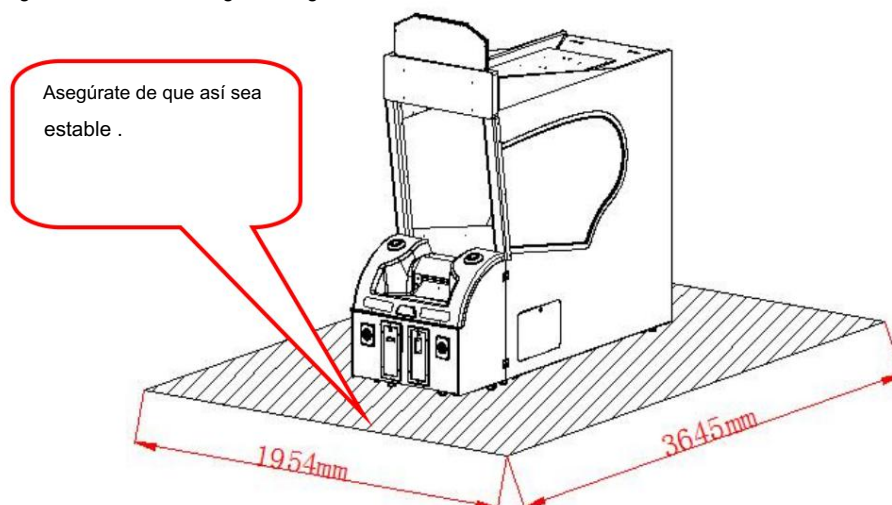
5Precauciones para colocar, fijar, mover y electrificar

5-1.Precauciones de colocación:

R. Esta máquina es adecuada para uso en interiores; en el uso en exteriores se debe prestar atención a Sol resistente al agua, para evitar que la vida útil de la máquina se acorte y cause daños.

B. La máquina debe colocarse en un lugar limpio y ordenado con piso plano.

CPara evitar daños innecesarios a la apariencia de la máquina, un espacio de al menos Se deben reservar al menos 500 mm alrededor del área de ajuste de la máquina. La reserva de la máquina. El rango se muestra en la siguiente figura:

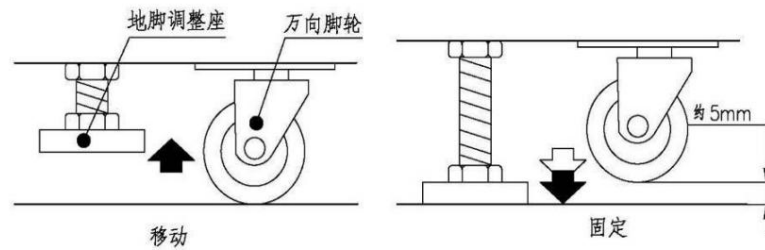


E. No utilice la máquina en los siguientes lugares, por ejemplo:

1. La máquina no debe estar cerca del lugar donde se encuentren mercancías peligrosas.
2. La máquina no debe colocarse sobre terrenos lisos e irregulares.
3. La máquina no debe colocarse en un ambiente polvoriento.
4. La máquina no debe colocarse en un ambiente húmedo.

5-2.Fijación y Movimiento

La máquina debe colocarse sobre un terreno plano y el pie superior debe ser más largo que la rueda deslizando, entonces se puede colocar de manera constante.



5-3. Manejo:

Cuando se fija la manipulación a larga distancia de embalaje o encuadernación, la superficie requiere una capa de cojín suave para evitar rayar la máquina. Los requisitos del embalaje están de acuerdo con los requisitos específicos de la mudanza.

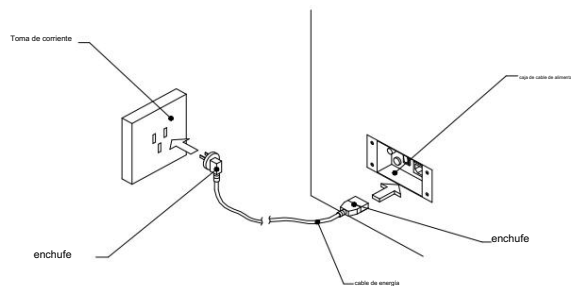
5-4. Conexión por medio de cables

En primer lugar, busque la caja de alimentación debajo de la parte posterior de la máquina para asegurarse de que el fusible En la caja de alimentación está intacto. Si el fusible no está dañado, inserte el cable de alimentación en el orificio y la caja de alimentación se pueden energizar.

Atención: antes de encender la máquina, asegurarse de que el fusible esté instalado en su lugar y el circuito es normal.



Advertencia



• El cable eléctrico no debe quedar inmovilizado por objetos pesados, ya que podrían dañarlo.

la línea eléctrica y provocar fácilmente un cortocircuito. En casos graves, puede provocar un incendio. • Al desconectar el cable de alimentación del tomacorriente, sáquelo sujetando el enchufe. • del cordón. •

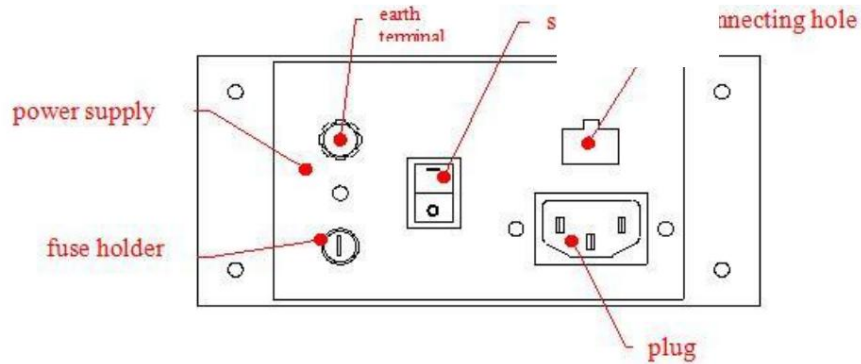
No desconecte el enchufe directamente con las manos

mojadas. • No estire ni retuerza el cable de alimentación. No exponga el cable a objetos calientes. • El cable de alimentación no se debe patear ni tocar fácilmente. • Utilice voltaje y fusible correctos (consulte los parámetros técnicos).

5-5 Conexión de alimentación:

- 1) La máquina utiliza alimentación de red CA de 220 V 50 Hz, el rango de voltaje permitido es de 200 V-240V
- 2) Se instalará un seguro de CA en el fusible. La especificación es 220V 6A y el El diámetro es de 6mm.
- 3) El terminal de tierra está conectado a un cable de tierra especial y la resistencia de tierra es menos de 0,5 ohmios.

4) El interruptor de encendido se utiliza para encender o apagar la fuente de alimentación. Marque ON para encender la fuente de alimentación; Marque OFF para apagar la fuente de alimentación.



6. Descripción completa de las piezas de la máquina.

6-1 Estructura externa:





Descripción de las piezas de apariencia:

1. Cámara: Se utiliza principalmente como clave para registrar las características de identidad y el juego. clasificación durante el juego.
2. Interfaz del juego: se refiere a la interfaz de usuario del software del juego, incluidos los botones,

animaciones, palabras, sonidos, Windows y otros elementos del juego que estén en directa o contacto indirecto con los jugadores en la pantalla del juego. Puede indicarle al jugador cómo funcionar.

3. Tecla de inicio del juego: cuando el jugador presiona el mensaje en pantalla para poner suficiente dinero, él / ella presionará el botón de inicio para ingresar al modo de disparo.

4. Botón de tomar fotografías: se refiere a tomar fotografías para extraer rasgos personales antes de la juego y enumerar características personales en la clasificación del juego después del juego.

5. Varilla de enchufe del frisbee: se refiere a cuando el frisbee cuelga de la pantalla y no puede ser Descargado, la varilla del tapón desempeña el papel de descargar el disco volador.

6, tabla de códigos de monedas/lotería: en el proceso de operación inevitablemente se prestará atención a los ingresos no son buenos, en este momento podemos ver cuánto valor tiene la moneda/código de lotería tabla para saber cómo operar los ingresos.

7. Ojo ligero de mano anti-jamming I: significa que cuando el frisbee sale para cubrir

El ojo de la luz demasiado, la cinta transportadora deja de funcionar inmediatamente. Juega el papel de sujeción. (Nota: Una vez que cualquier objeto bloquee el ojo de la luz, el transportador dejará de funcionar inmediatamente.)

La pantalla también dirá "error de comunicación" al bloquear la luz. Significa

Recuerde al jugador que preste atención al pellizco. Como se muestra en la siguiente figura:

8. Anti-jamming y light-eye II: Cuando el frisbee sale para tapar el light-eye II

demasiado, la cinta transportadora del frisbee deja de funcionar inmediatamente después de 5 segundos de Cálculo. Juega el papel de sujeción. (Nota: la cinta transportadora dejará de funcionar inmediatamente una vez que cualquier objeto bloquee la luz del ojo durante dos segundos y medio).

Al proteger el ojo de la luz durante dos segundos y medio, la pantalla del juego le indicará

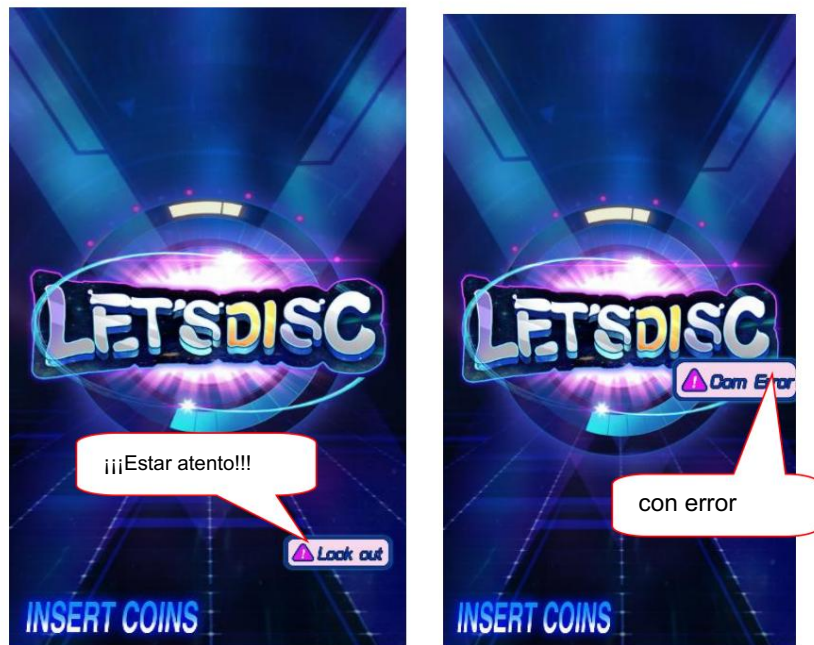
¡La palabra "presta atención"! Significa recordarle al jugador que preste atención al pellizco. Como se muestra en la siguiente figura:

Cuando aparece un mensaje de error en la pantalla. La máquina tiene lo siguiente problemas:

1. El conector USB o el conector RGB del cable de comunicación de la placa de circuito no está conectado o no está conectado, lo que provoca una desconexión. Solución: simplemente conéctelo nuevamente.

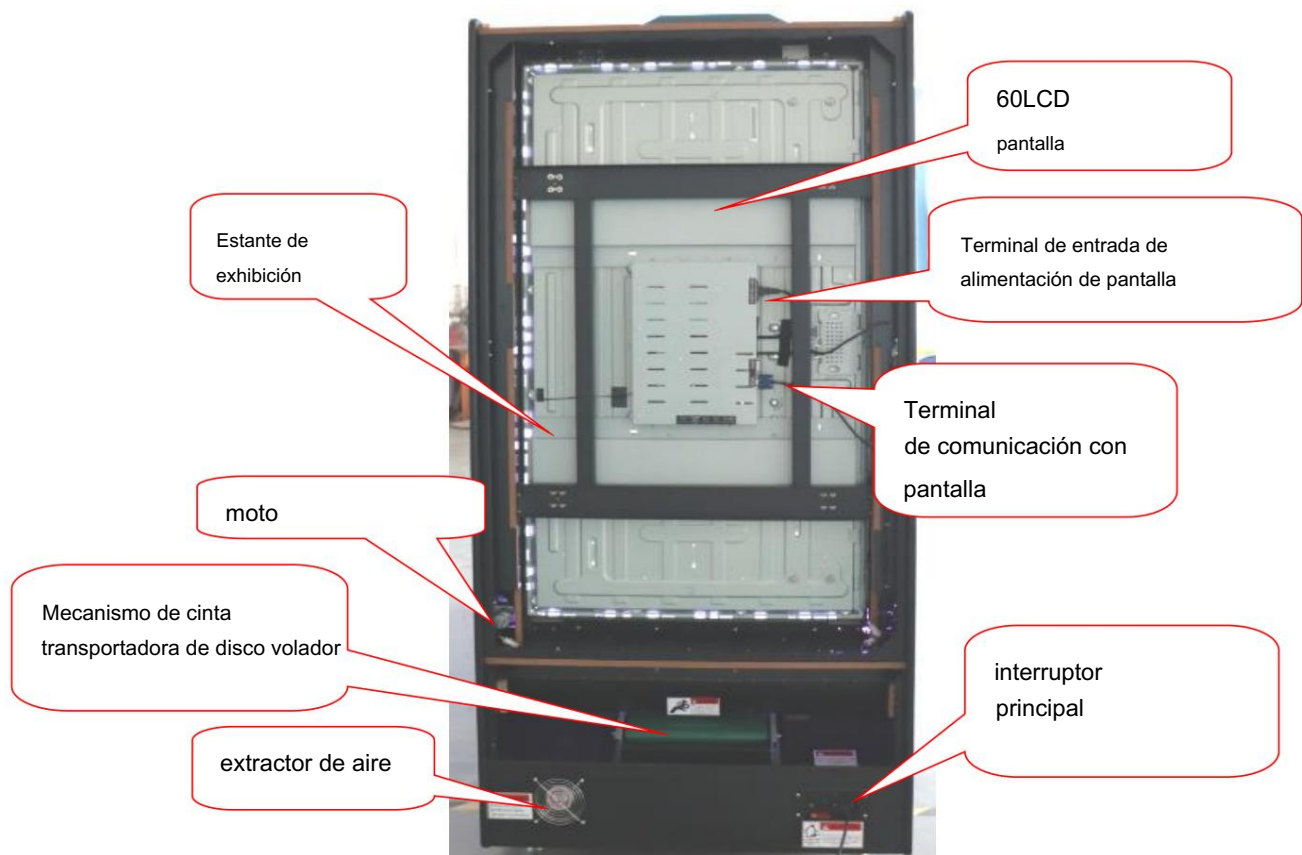
2. La placa CPU o la placa IO falla y la lámpara de encendido no se enciende. Solución:

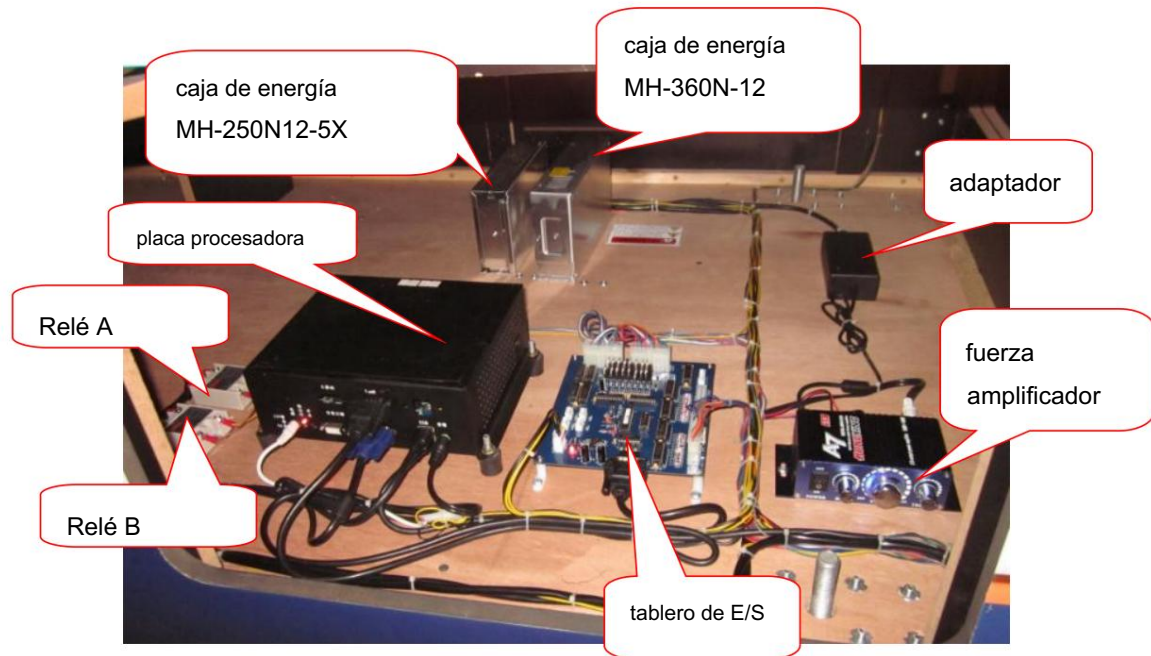
Reemplace la CPU o la placa IO



Nota: lea atentamente las instrucciones anteriores. Si lo desconoce por favor contacte
¡El fabricante a tiempo!

6-2. Composición de la estructura interna. Como se muestra en la siguiente figura::





Descripción de las partes internas:

1. Interruptor de alimentación principal: suministra energía principalmente a la caja de alimentación.
2. Caja de alimentación: principalmente para fuente de alimentación (host, placa IO, adaptador, placa amplificadora de potencia, relé, pantalla de visualización, motor transportador, luces decorativas, etc.)

El voltaje de salida de la caja de alimentación modelo MH-36N-12 es de 12V

La caja de alimentación modelo MH-250N12-5X tiene un voltaje de salida de 12V y 5V

3. Adaptador: Principalmente responsable de suministrar energía al amplificador de potencia. Desempeña un papel en evitando interferencias de audio.

4. Relé A: La función es controlar la rotación hacia adelante del motor de la cinta transportadora del frisbee.

5. Relé B: La función es controlar la inversión del motor de la cinta transportadora del frisbee.

Nota: la razón por la cual el relé controla la rotación positiva y negativa del frisbee

La cinta transportadora es para evitar el papel del frisbee en el proceso de transporte del frisbee.

6. Amplificador de potencia: Sirve para ajustar el tamaño del sonido de la máquina, alto y bajo. Generalmente, Los fabricantes ajustarán el efecto de sonido a las mejores condiciones antes del envío.

7. Placa IO: significa que todo el control de la máquina es señalado por la placa IO. Si la entrada o

Las señales de salida en la placa base se encuentran anormales, podemos verificar la entrada/salida de la tabla IO para verificar los problemas anormales. Método de verificación: utilice el multímetro para medir si

El cableado del lugar anormal está conectado; de lo contrario, la pieza no está conectada a través del

¡Línea! Normalmente, el medidor se publicará en un lugar visible dentro de la máquina. Usted puede

Consulte también la tabla IO en la última página del manual). Aquí está el lado de entrada/salida:

Descripción de la pieza de entrada de la placa IO:

Contenido de ENTRADA	Contenido de ENTRADA	Contenido de ENTRADA	Contenido de ENTRADA	Contenido de ENTRADA	Contenido de ENTRADA	Contenido de ENTRADA	Contenido de ENTRADA	Contenido de ENTRADA	Contenido de ENTRADA
Servicio IN1 /Siguiente IN9		tornado de huevos comentario	IN17			IN25		IN33	
EN 2	Confirmar IN10		Antiadherente sensor 1	EN18		IN26		IN34	
EN 3	reparar	IN11	Antiadherente sensor 1	EN 19		IN27		IN35	
IN4 insertar monedas	IN12			EN 20		IN28		IN36	
IN5 independiente	IN13			IN21		IN29		IN37	
IN6	en línea	EN14		IN22		IN30		IN38	
IN7 Motor inicio	IN15 billete			IN23		IN31		IN39	
IN8	máquina comentario	EN16		IN24		IN32		IN40	

Nota: In1-24 es una entrada estándar; In25-32 es la entrada fija

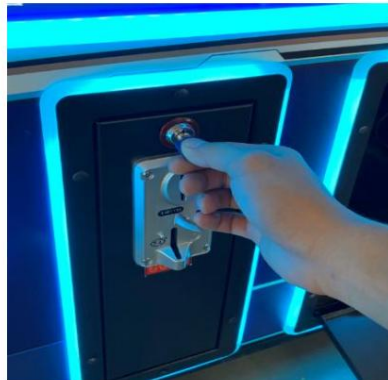
Descripción de la pieza de salida de la placa IO:

Contenido de SALIDA	Contenido de SALIDA	Contenido de SALIDA	Contenido de SALIDA	Contenido de SALIDA	Contenido de SALIDA	Contenido de SALIDA	Contenido de SALIDA	Contenido de SALIDA	Contenido de SALIDA
SALIDA1	12V	OUT9	lado izquierdo del lámpara de caja B	OUT17 luces de flecha 4	OUT25		Conducir a la cuestión de una factura	FUERA33	Motor de correa inversión
OUT2	12V	OUT10	lado derecho del lámpara de caja R	OUT18	Caja de luz superior luz	OUT26	Huevo tornado conducir	OUT34	
OUT3 flecha luces 1	OUT11		lado derecho del lámpara de caja G	OUT19	12V	OUT27	Soltero lámpara	SALIDA35	
OUT4 flecha luces 2	OUT12		lado derecho del lámpara de caja B	OUT20	12V	SALIDA28	En línea lámpara	OUT36	
OUT5 Luz puerta moneda	OUT13		marco de visualización luz R	OUT21	Puerta de entrada luz izquierda del marco	OUT29	El cinturón motor		
OUT6	puerta del cajón lámpara	FUERA14	marco de visualización luz GRAMO	OUT22	Puerta de entrada marco derecho luz	SALIDA30	motor de bobina con pelota manejar		
OUT7	lado izquierdo del lámpara de caja R	SALIDA15	marco de visualización luz B	OUT23 Conteo de monedas	OUT31		flecha luces 5		
OUT8	lado izquierdo del lámpara de caja G	OUT16 luces de flecha 3	OUT24 conteo de tornados		Boleto/huevo	OUT32	Control lámpara de escritorio		

Nota: Out3-18 se emite para TIP122 y out21-36 se emite para ULN2803.

7. Cómo ajustar la máquina

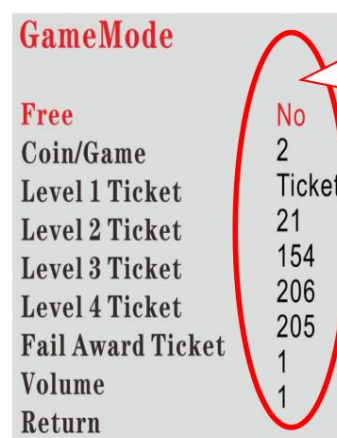
Paso 1. Utilice las llaves 6086 y abra la puerta principal:



Paso 2: Presione el botón Menú/siguiente para acceder a la interfaz del menú principal; si lo presiona nuevamente, será el siguiente paso.



Paso 3, Confirmación/Cambio, y luego puede configurar la parte de detalles.



Haga clic en el botón para cambiar los valores del submenú

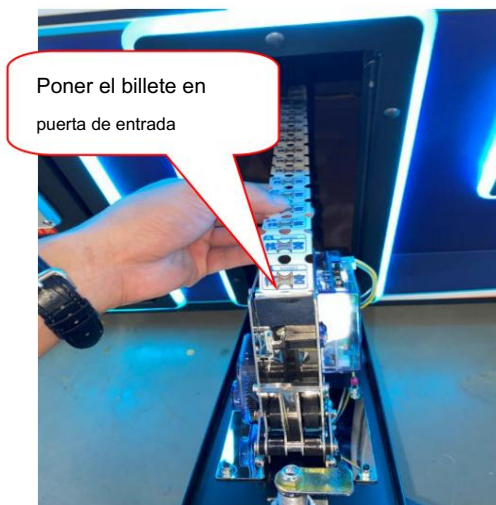
Paso 4. Si el juego no agotó los boletos, significa que no tiene boleto y necesita un boleto de reemplazo:



PASO 1



PASO 2



PASO 3



ETAPA 4

1. Modo de juego: configuración de parámetros básicos del contenido del juego
 2. Registro de ingresos: muestra el total de MONEDAS, etc. 3.
- Prueba de entrada: verifique y pruebe la entrada, como MONEDAS
4. Prueba de salida: verifique la salida de la lámpara del botón y otras pruebas 5.
- Configuración en línea: configure la máquina host o auxiliar 6. Reinicio del juego: borre la lotería que funciona con monedas y restaure la configuración de fábrica 7. Idioma/ Idioma: elija el chino/ versión inglesa
8. Salir: Entra al juego.

Meun V2.0

GameMode
Report
Entry test
Output test
Onling Setting
Game Reset
Language(语言)
Exit

1. Juego libre: sí para el modo libre, no para el modo operación (sí, no)
2. Un juego de varias MONEDAS: el número de MONEDAS necesarias para entrar al juego. (1-10)
3. Modo de recompensa: emitir el billete, pero cerrar el billete no emite el billete. No, la lotería 4.
- Votos para el primer nivel: Se otorgan los votos para el primer nivel. (1-100)
5. Votos para el segundo nivel: Se otorgan votos para el segundo nivel. (2-200)
6. Votos de tercer nivel: se otorgan votos de tercer nivel. (3-300)
7. Votos del cuarto nivel: se otorgan votos del cuarto nivel. (4-500)
8. Boleto de Premio Fallido: significa el menor número de votos, establezca un rango (1-10).
- 3.Pass Score 2: Significa la primera puntuación de autorización y establece el rango (10-200).
- 4.Puntuación de aprobación 2: Significa la segunda puntuación de autorización y establece el rango (10-300).
- 5.Pass Score 3: Significa el tercer puntaje de autorización y establece el rango (10-500).
- 6.Puntuación de aprobación 4: Significa la cuarta puntuación de autorización y establece el rango (10-800).
- 7.Tiempo de Juego 1: Significa el tercer nivel de Tiempo de Juego, establece el rango (10-120)
- 8.Tiempo de Juego 2: Significa el tercer nivel de Tiempo de Juego, establece el rango (10-120)
- 9.Tiempo de Juego 3: Significa el tercer nivel de Tiempo de Juego, establece el rango (10-150)
- Tiempo de Juego 4: Se refiere al cuarto nivel del Tiempo de Juego, establece el rango (10-150)
9. Volumen del juego: ajuste el volumen del juego a 1 de forma predeterminada. (0,1 1)
10. Regresar: Devuelve el nivel anterior de la opción 3.

GanmeMode

Free	Yes
Coin/Game	2
Reward mode	Ticket
Level1 Ticket	15
Level2 Ticket	10
Level3 Ticket	8
Level4 Ticket	6
Fail Award Ticket	5
Bonus Ticket	600
Pass Score 1	100
Pass Score 2	120
Pass Score 3	400
Pass Score 4	500
Game Time 1	60
Game Time 2	50
Game Time 3	40
Game Time 4	30
Volume	1
Return	

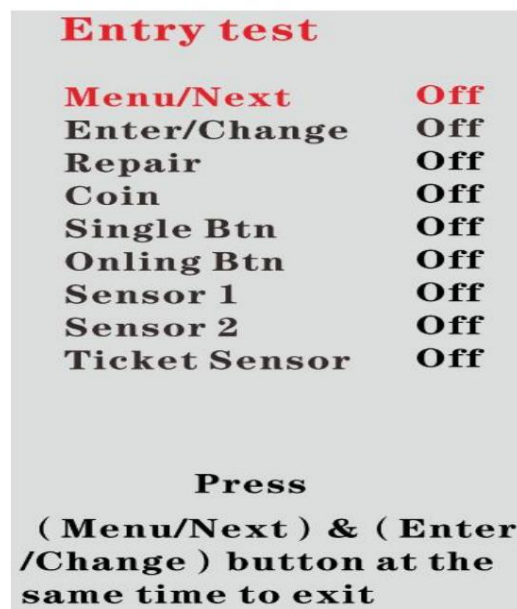
- 1.Total MONEDAS: total
- MONEDAS 2. Número total de billetes emitidos: Número total de billetes emitidos 3. Devolución: Devuelve el nivel anterior

Report

Total Coin in 4

Total Ticket Out 0

Return



Instrucciones de prueba de entrada:

1. Menú/Siguiente: haga clic en el botón Menú/Siguiente y el botón cerrado cambiará a abierto, lo que indica que el botón menú/Siguiente funciona normalmente.
2. Aceptar/Cambiar: Haga clic en el botón Aceptar/Cambiar para desactivarlo y abrirlo, lo que indica que el botón Aceptar/Cambiar funciona normalmente.
3. Clave de reparación de la máquina expendedora de billetes: haga clic en la clave de reparación de la máquina expendedora de billetes y el interruptor se encenderá, indicando que la llave de reparación de la máquina expendedora de billetes ha función normal.
4. Ranura para monedas: Cuando se detecta la señal de la ranura para monedas, el interruptor se encenderá, indicando que la función de la ranura para monedas de la máquina es normal.
5. Botón independiente: el botón de inicio/cámara de la consola. Haga clic en uno de los Dos botones para apagar y abrir, lo que indica que los botones de inicio/cámara en el La consola es normal.
6. Detección de infrarrojos 1: se refiere al bloqueo del reflejo infrarrojo de un momento, el cerrado para abrir, lo que indica que la detección de infrarrojos 1 es normal.
7. Detección de infrarrojos 2: se refiere a que la detección de infrarrojos 2 es normal cuando el bloqueo y la reflexión están activados.
8. Respuesta de la máquina expendedora de billetes: cuando la máquina expendedora de billetes detecta un billete, Se apaga para abrir, lo que indica que la máquina expendedora de billetes está normal.

Nota 1: Salga del modo del menú de prueba de entrada: salga del menú de entrada manteniendo presionado presione la tecla de servicio y la tecla OK. Volver al menú anterior.

Nota 2: La prueba de entrada se utiliza para solucionar problemas de máquinas de forma rápida y sencilla.

La falla del hardware de la máquina se puede juzgar y resolver rápidamente



Output test

Single Btn	Off
Online Btn	Off
Lamp	Off
Motor	Off
Tickrt Out	Off
Return	

1. Lámpara del botón independiente: haga clic en el botón confirmar/Cambiar en la fondo. Cerrar se abre. Tenga en cuenta que la luz del botón Inicio/Imagen de La consola es normal.
2. Iluminación: haga clic en el botón confirmar/Cambiar en el fondo. Cerca se abre. Las luces de la máquina se iluminarán (en orden: rojo, verde, azul, blanco). Si la luz no brilla, comuníquese con el personal para repararla.
3. Motor de transmisión: concretamente, nuestro motor para cinta transportadora. Haga clic en el Botón Confirmar/Cambiar en segundo plano. Cerrar se abre. Entonces el La cinta transportadora comienza a funcionar, lo que indica que el motor de la cinta transportadora está normal.
4. Prueba de la máquina expendedora de billetes: Haga clic en el botón confirmar/Cambiar en el fondo. Cerrar se abre. La máquina expendedora de billetes está activada. Indica que la máquina expendedora de billetes esté funcionando. Si no, por favor cambia el billete. máquina.

Nota: Las funciones anteriores pueden comprobar rápida y cómodamente si la maquina tiene fallas



1. Tipo en línea: rango de configuración (host/cliente)

Explicación: Este cambio de interfaz debe

requieren más de dos máquinas para ser

permitido. (Si varias máquinas quieren configurar

modo en línea, se debe seleccionar una máquina

como máquina host, y otras máquinas deben configurarse como clientes

2. Cancelar: Cancelar y devolver.

Online Setting

Online type	Client
Return	

1. Restaurar al estado de fábrica: restaurar al estado original de fábrica.
2. Borre todos los registros de datos: borre registros de ingresos, informes diarios y otros datos.
3. Borrar votos pendientes: borre todos los votos pendientes en la interfaz de la consola.
4. Borrar MONEDAS no utilizadas: borrar todas las MONEDAS en la interfaz de la consola
5. Regresar: Regresar

Game Reset

Reset Basio Setting

Clear All Records

Clear Owed Ticket

Clear Unused Coin

return

8.Cómo jugar

1. Ingresa el token o lee la tarjeta IC y presiona el botón amarillo/azul en la consola para iniciar el juego.
2. El jugador lanza la placa de despegue al objeto del vídeo para golpearlo. ¡El proceso del juego tiene 4 niveles!
3. ¡Cada vez que un jugador ingresa a un nivel, el valor de la lotería aumentará!

Escena del juego:

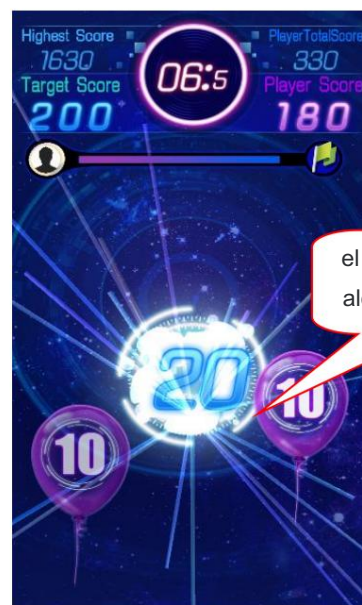
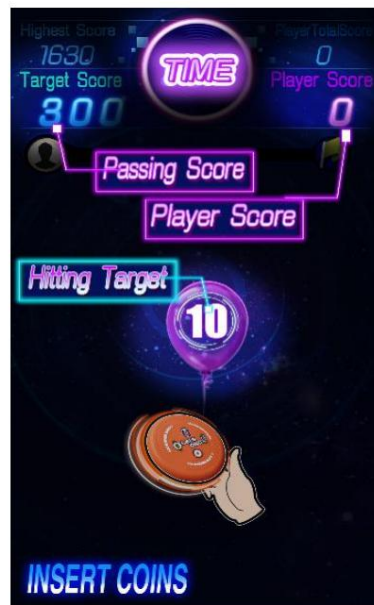
“LET'S DISC” Frisbee es la innovación y el desarrollo independiente de juegos de lotería de carnaval de nuestra empresa. Esta escena de juego de máquina es muy rica, para atraer a niños de edad general a jugar, este juego tiene cuatro niveles de juego, cada nivel es más difícil. La jugabilidad es diferente para cada nivel. Déjame guiarte a través del juego/escenarios de cada nivel.

Nivel 1:

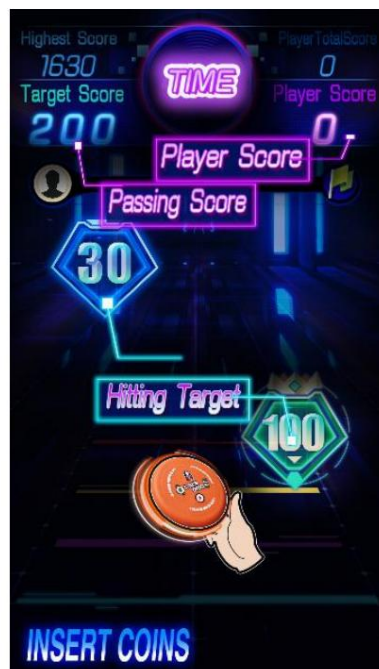


el efecto de
alcanzar el
objetivo

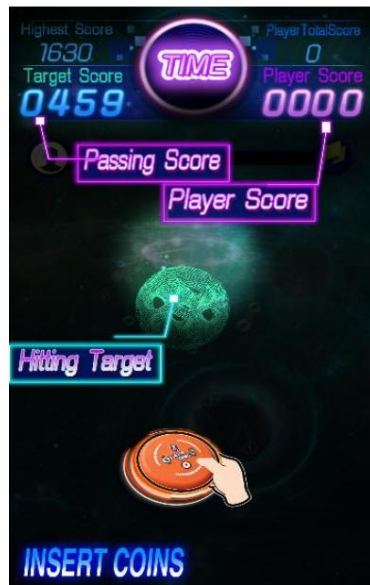
Nivel 2:



Nivel 3:



Nivel 4:



9. Instrucciones de uso y mantenimiento

Para evitar cortocircuitos, el personal pertinente debe desconectar la fuente de alimentación. antes de contactar con los dispositivos internos de la máquina. Si la fuente de alimentación es conectado para esta operación, debe cumplir con los requisitos de la operación manual.

1. La energía debe estar apagada durante el mantenimiento y reparación de la máquina.
2. Al reemplazar dispositivos, se deben seleccionar los accesorios apropiados para evitar cortocircuito eléctrico y daños a la placa base y los componentes.
3. No desmonte, monte ni modifique el equipo a voluntad.

Esto puede provocar un cortocircuito eléctrico, fallos mecánicos y, en casos graves, conducir al fuego.

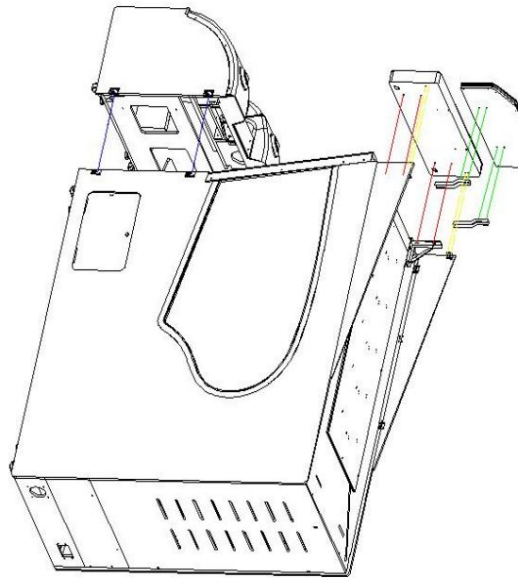
4. No coloque jarrones, tazas, recipientes, etc. con agua sobre la máquina, y no coloque productos químicos u objetos pesados sobre la máquina. El líquido derramado puede causar daños eléctricos. cortocircuitos y dañar los dispositivos, mientras que la caída de objetos desde grandes altitudes puede dañar humanos y dañar máquinas.

5. No coloque artículos en la salida de escape de la máquina. Cuando la salida de escape está Bloqueado, la temperatura interna de la máquina aumentará, afectando el funcionamiento normal. funcionamiento del juego e incluso dañar el dispositivo.

6. La máquina no se puede reparar a voluntad. Esto puede provocar un cortocircuito o una falta de operación de control, etc.

10. Cómo instalar

10-1 Comprender el diagrama de explosión del ensamblaje:



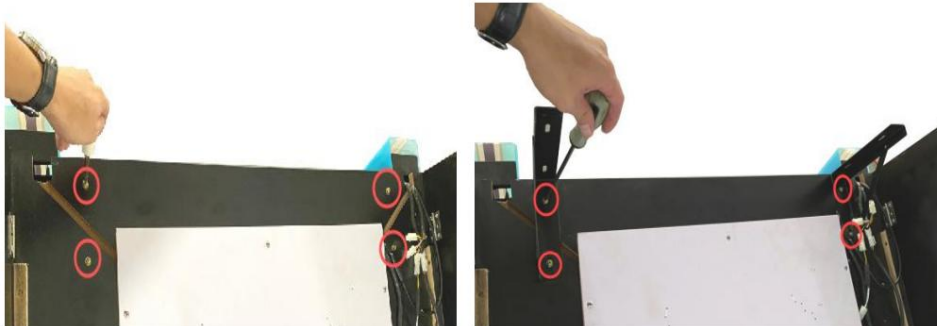
10.2 Instale la caja de la lámpara:

Paso 1. Primero prepare una escalera para colocarla al lado de la máquina y luego suba por la Escalera para instalar la caja de luz.

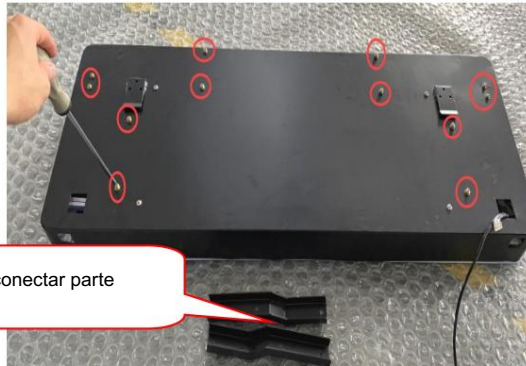
Como a continuación:



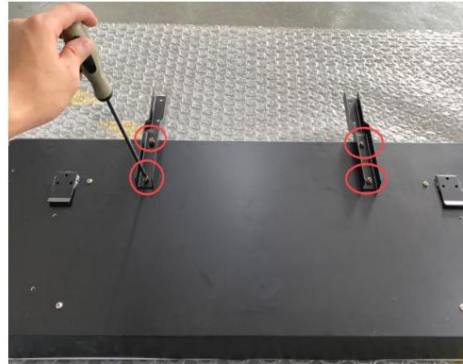
Paso 2. Afloje los 4 tornillos en la parte superior de la caja de luz con un destornillador Phillips. Luego use un destornillador para asegurar la placa de la esquina de soporte.:



Paso 3. Afloje los 12 tornillos de la caja de luz inferior con un destornillador Phillips. Entonces
Utilice el destornillador para conectar la
sujeción. La placa está fija.:



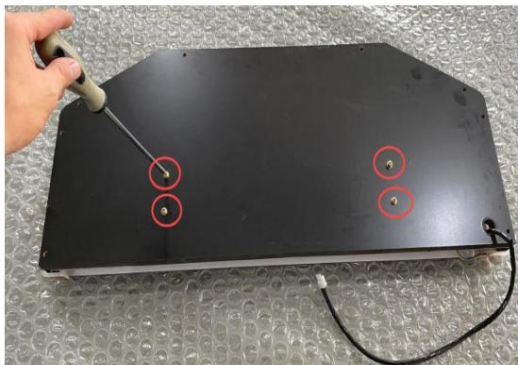
conectar parte



Paso 4. Levante la caja de luz inferior hasta el tornillo de fijación que se encuentra encima de la máquina:



Paso 5. Afloje los 4 tornillos de la caja de luz superior con un destornillador Phillips. Entonces
Levante la caja de luz superior sobre la máquina. Tornillo
de fijación superior.



Paso 6. Utilice un destornillador Phillips para asegurar los soportes pequeños en ambos lados. Entonces
empareje la caja de luz superior con la caja de luz inferior
Se puede terminar si los terminales están conectados entre sí:



10.2 Método de conexión entre la caja de madera del pupitre de control delantero y la caja de madera del fuselaje

Paso 1. Primero empuje la caja de madera de la consola de control frontal y la caja de madera del fuselaje a la posición aproximada para conectar y fijar:



Paso 2. Encuentra el extremo de los dos extremos y conéctalos. Empalme la caja de madera de la consola de control frontal con la caja de madera del fuselaje:



Paso 3. Antes de unir los dos, asegúrese de no presionar contra la línea de conexión. Únase bien y trate de no dejar un espacio demasiado grande. Inserte la llave de tubo hexagonal en el orificio de la hebilla de conexión después de la persona. Conecte los lados izquierdo y derecho de la hebilla de conexión y júntelos en la dirección de cierre para conectar los dos. Nota: los lados izquierdo y derecho deben girarse hacia la dirección de cierre y deben fijarse:



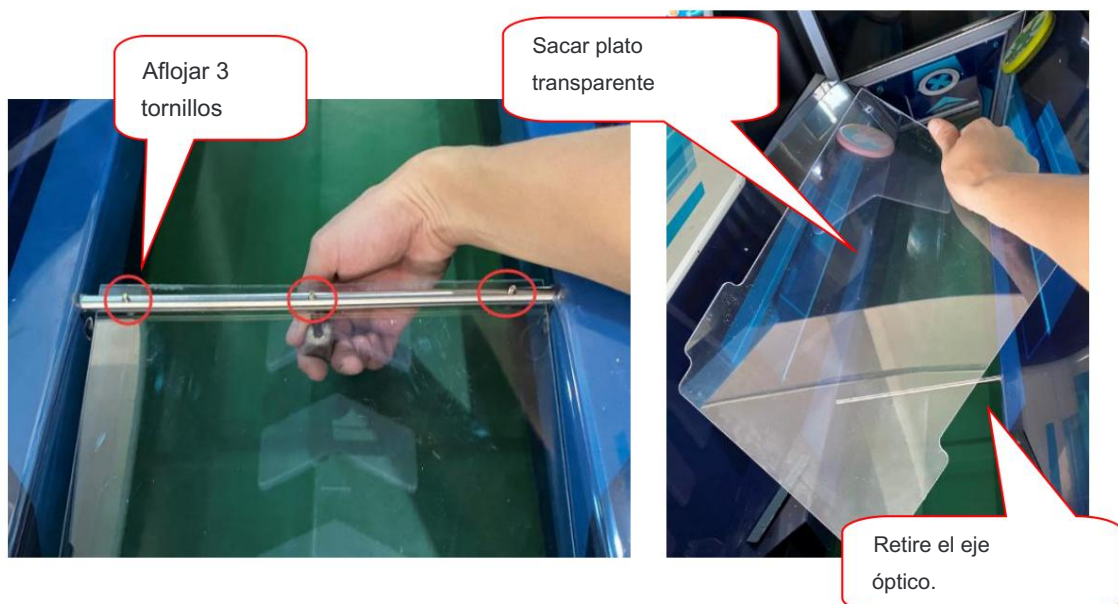
10.3 Pasos/detalles de instalación a tener en cuenta en el mantenimiento de la organización: Si el mecanismo de la cinta transportadora es anormal, el mecanismo de la cinta transportadora debe ser removido para mantenimiento. Los pasos de desmontaje son los siguientes.

Paso 1. Primero, separe la caja de madera de la consola de control frontal del fuselaje. caja de madera. Consulte el resumen de la categoría 11.2 anterior para que quede claro.

Paso 2. Retire la placa inclinada negra con una llave de tubo hexagonal de 2,5 mm:



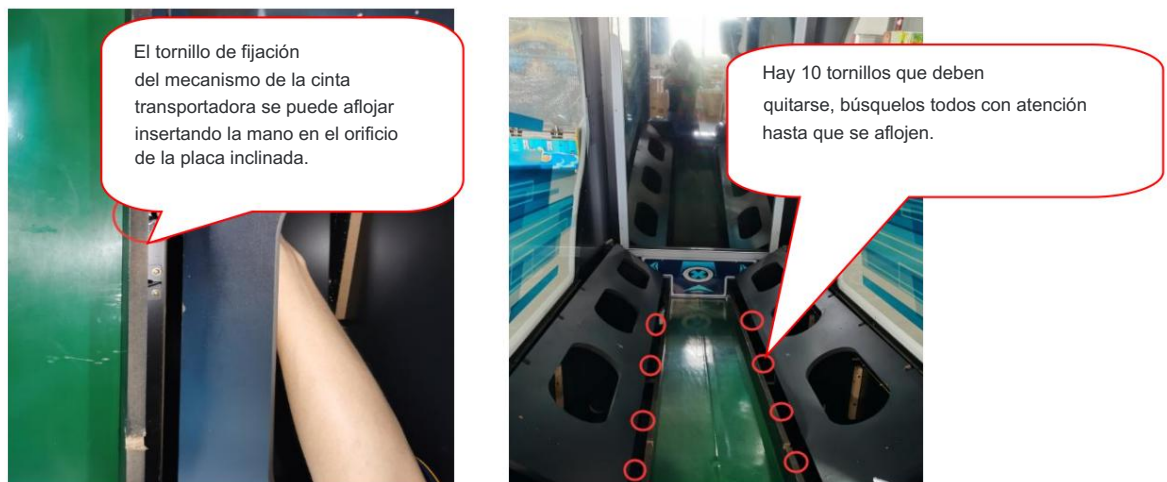
Paso 3. Utilice un destornillador Phillips corto para aflojar los tornillos de la cinta transportadora. Retire la placa transparente y el eje óptico juntos:



Paso 4. Suba las zapatillas en la cinta transportadora del frisbee y retire las placas orgánicas inclinadas en ambos lados con una llave de tubo hexagonal de 2,5 mm. (Sugerencia: este paso es más adecuado para que cooperen dos personas):



Paso 5. Afloje los tornillos de fijación (10 en total) del mecanismo de la cinta transportadora con una llave hexagonal interior de 5 mm.:



Paso 6. Dos personas cooperan con todo el mecanismo de la cinta transportadora para avanzar y completar el trabajo de desmantelamiento:

