



Ticketeadora para Estacionamiento

Manual de uso - Ticketeadora de uso interno

Índice

1. Introducción	2
1.1. Pantalla principal	2
2. Ingresar un vehículo	2
2.1. Ingreso Normal	2
2.2. Ingreso con estadía por adelantado	3
2.2.1. La particularidad de la clase 9	3
3. Retirar un vehículo	4
4. Comandos del operador	5
5. Menú de Auditoría	6

1. Introducción

El siguiente manual de aplicación busca que el usuario pueda aprender de manera rápida a utilizar las *ticketeadoras para estacionamiento Megalux* de manera rápida. La función primordial de la máquina es llevar un control de la caja que debería llevarse acumulada y cantidad y estado de los vehículos que están dentro de ella. A su vez, la máquina lleva un control en detalle de los vehículos que fueron cobrados. La ticketeadora para estacionamiento Megalux consta de un display LCD alfanumérico de letras blancas y fondo azul y un teclado numérico junto con letras desde la A a la D. En la mayoría de las funciones de la ticketeadora la tecla 'D' es utilizada para AVANZAR mientras que el botón 'C' será utilizado para BORRAR lo escrito o simplemente RETROCEDER. La tecla 'A' sirve para ingresar al *menú de Auditoría* y la tecla 'B' sirve para implementar cualquiera de los *comandos del operador*.

1.1. Pantalla principal

Cuando se enciende la máquina, la misma nos dirigirá a la *pantalla principal*. En la misma se podrán visualizar fecha y hora actuales y la cantidad de vehículos que se encuentran al momento en la playa. El acceso a todos los comandos del operador, el menú de auditoría y el ingreso o sacado de un vehículo sólo pueden hacerse desde la pantalla principal. Si se desea retroceder desde alguno de estas funciones hacia la pantalla principal habrá que presionar la tecla 'C' tantas veces como haga falta. A continuación, se podrá ver una imagen de cómo se ve la pantalla principal:

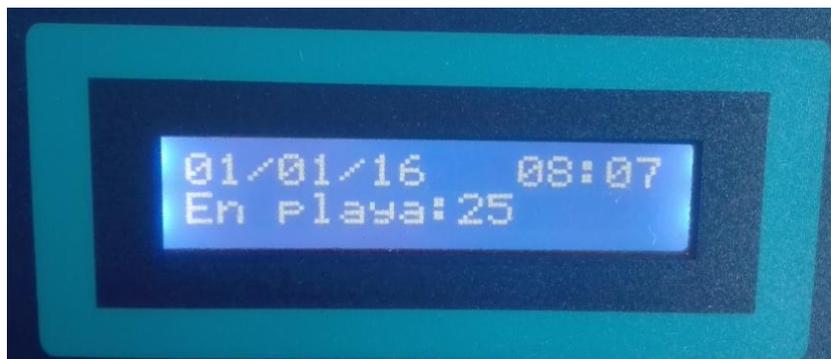


Figura 1: Pantalla principal.

2. Ingresar un vehículo

Los primeros pasos para ingresar un vehículo son muy sencillos y comunes a todos los modos de ingreso:

1. Desde la pantalla principal, debemos ingresar al menú de ingreso de vehículo. Para ello, presionar '0', '7', '8' ó '9'.
2. Ingresar por teclado los tres número de patente del vehículo.
3. Ingresar por teclado la clase de vehículo (auto, moto, pick-up, etc.).

El siguiente paso depende de lo siguiente: a la hora de ingresar un vehículo, debemos tener en cuenta si el cliente desea pagar al retirar el vehículo o si desea pagar por adelantado. Existen dos formas de ingresar un vehículo: ingreso normal e ingreso con estadía por adelantado.

2.1. Ingreso Normal

Si queremos que el rodado ingrese de manera normal (es decir, que el cliente pague lo que estuvo al retirar el vehículo) debemos presionar la tecla 'D'. De esta manera, la ticketeadora imprimirá el ticket de entrada del vehículo, que se verá de la siguiente forma:



Figura 2: Ticket de entrada de un vehículo.

Éste ticket deberá ser entregado al cliente como comprobante de que dejó el auto y será necesario cuando desee retirar su vehículo (sección 3). Podemos observar que adelante del número del patente se observa un número seguido de un guión. Este número es determinado automáticamente por la máquina ya que lo usa para contemplar el caso en que hay más de un vehículo con el mismo número de patente en playa. Se admiten hasta 6 vehículos con el mismo número de patente.

2.2. Ingreso con estadía por adelantado

Si luego de haber ingresado la clase del vehículo ingresante, en lugar de apretar la tecla 'D' el usuario aprieta la 'A' ó la 'B', el ingreso no será de manera normal sino que será con estadía por adelantado. Entonces, el cliente deberá abonar por adelantado lo que corresponda.

En caso de apretar la tecla 'B', la máquina ingresa el auto con estadía de 12 horas por adelantado. De esta manera, el cliente deberá pagar por adelantado lo que figure en la estadía de 12 horas de esa clase.

En cambio, si en lugar de la tecla 'B' se aprieta la 'A', el usuario deberá ingresar el número de días que desea cobrar por adelantado. En este caso, el cliente deberá pagar por adelantado un total la estadía de 24 horas multiplicado por la cantidad días por adelantado que se solicitó.

Nota: si al retirar el vehículo, el auto estuvo menor o igual tiempo que la cantidad que pagó, la máquina indicará que el cliente no deberá pagar nada. En caso contrario, indicará el monto correspondiente a la cantidad de tiempo que se excedió respecto a lo que pagó por adelantado.

2.2.1. La particularidad de la clase 9

Si se programa la clase 9, el usuario tendrá la opción de ingresar por teclado el monto que desee cobrar por adelantado. Tenga en cuenta que esta clase tendrá sus limitaciones ya que si el vehículo estuvo más del tiempo que pagó por adelantado, la máquina no sabrá cobrar ese excedente y no cobrará nada cuando el vehículo se retire. Es importante saber que, para poder usar la clase 9 correctamente, todos sus campos deberán estar configurados en cero (tolerancia, hora, Fracción 1, Fracción 2, estadía de 12 hrs. y estadía de 24 hrs.).

3. Retirar un vehículo

Para retirar un vehículo es necesario contar con el ticket de entrada presentado en la figura 2. Partiendo de la pantalla principal, ya presentada en la sección 1.1, los pasos para retirar un vehículo son:

1. Digitar los cuatro números que aparecen al lado del parámetro P. (En el caso del ticket de la figura 2, 1123)
2. Luego de haber ingresado los cuatro números correctamente, la máquina calculará el importe a abonar. Si el número no se corresponde con un vehículo en playa, la máquina lo informará y no podrá calcular ningún importe.
3. Para sacar el vehículo de la playa y emitir ticket de salida, volver a apretar la tecla 'D'. En ticket de salida será similar al de la figura 3. En caso de no querer retirar el auto, oprimir la tecla '*'. Si se desea retirar el vehículo pero sin emitir ticket de salida, presionar la tecla 'C' (se verá el mensaje: "Vehículo retirado exitosamente!", en pantalla).

En caso de en el último paso haber oprimido la tecla 'D', el ticket de salida que se emitirá será de la forma:



Figura 3: Ticket de salida correspondiente con el de la figura 2.

Nota: observar que el ticket de salida indica la cantidad de tiempo que el vehículo estuvo dentro de la playa. Esta información puede serle de utilidad al usuario para evitarle conflictos con los clientes. Tenga en cuenta también que las tarifas se pueden programar con la tolerancia que se desee.

4. Comandos del operador

Los comandos del operador son aquellos comandos de libre disponibilidad para todo aquel que esté utilizando la máquina dado que no se necesita ninguna contraseña para acceder a ellos. Cualquiera de estos comandos se puede implementar, partiendo de la pantalla principal, apretando la tecla 'B' seguida de un número. Cada número que se ingresa a continuación de la tecla 'B' representa un comando distinto. En el cuadro siguiente se introduce la función de cada uno de los comandos con su respectiva numeración.

'B' - '	Comando	Descripción
2	Impresión del cuadro tarifario	Se imprimen todas las clases programadas al momento.
3	Listado de vehículos en playa	Impresión del listado de todos los vehículos en playa.
4	Listado de autos cobrados por el cajero	Se imprime en detalle el listado de vehículos cobrados por el cajero de turno.
5	Caja acumulada por el cajero	La caja total y el intervalo de tickets que cobró el cajero de turno son impresos.
6	Listado de autos en playa por clase	Impresión del listado de todos los vehículos en playa clasificados por clase.
7	Listado de autos en playa de una clase	Se imprime el listado de vehículos en playa pertenecientes a la clase que el usuario indique.
8	Impresión de la tarifa de una clase	Se imprime únicamente la tarifa correspondiente a la clase que el usuario indique.
0	Mostrar caja total	La caja total se muestra por pantalla.

Cuadro 1: Listado de los diferentes comandos del operador.

Impresión del cuadro tarifario (B-2) Se imprimen todas las clases programadas al momento. Si alguna clase no ha sido programada (borrada), no se listará. En el encabezado del listado se especifica la forma de cobro del equipo.

Listado de vehículos en playa (B-3) Impresión del listado de todos los vehículos en playa al momento por orden ascendente de número de patente. Se detalla la clase, fecha y hora de ingreso y la patente del vehículo. Al final del listado se imprime la cantidad de autos total al momento de la impresión.

Listado de autos cobrados por el cajero (B-4) Se imprime en detalle (patente, fecha y hora de entrada y de salida, precio pagado y numero de ticket) el listado de autos cobrados por el cajero hasta el momento. Al final del mismo se brinda una estadística con la cantidad de vehículos y dinero cobrado por clase.

Caja acumulada por el cajero (B-5) La caja total y el intervalo de tickets que cobró el cajero de turno son impresos. A esta caja también se la suele conocer con el nombre de caja parcial ya que es la caja correspondiente a los cobros del playero de turno. Se presenta la opción de borrar el listado actual del cajero para el ingreso de un cajero nuevo si así se lo desee. Al borrar la caja parcial del cajero, se imprimirá el *número de borrado* actual.

Listado de autos en playa por clase (B-6) Se imprimirá un listado similar al del comando (B-3) pero con la salvedad de que ahora los vehículos están clasificados por clase.

Listado de autos en playa de una clase (B-7) Se le pregunta al usuario que clase desea listar y luego se imprime el detalle de todos los autos en playa que pertenecen a esa clase.

Impresión de la tarifa de una clase (B-8) Se le pregunta al usuario la tarifa de qué clase desea listar y luego se imprime la tarifa correspondiente a esa clase.

Mostrar caja total (B-0) Se muestra por pantalla durante un corto lapso de tiempo la cantidad de dinero acumulada en la caja total. Se verá más adelante que la misma puede ser borrada desde el menú de Auditoría.

5. Menú de Auditoría

Para las opciones de configuración a las cuales únicamente el dueño puede tener acceso existe el menú de Auditoría. Al mismo se puede ingresar únicamente con el conocimiento de la *clave de seguridad*, que suele ser de fábrica 47969405. En el menú de Auditoría encontrará las opciones de configuración tales como cambio de clave, modificación de fecha y hora, borrado de caja total, programación de tarifas, entre otras. En el cuadro a continuación se explican las funciones del menú de Auditoría.

'A'-' '	Campo a configurar	Descripción
1	Cambio de tarifas	El usuario podrá programar y/o borrar las tarifas que quiera.
2	Resumen y borrado de la caja total	El usuario podrá visualizar y borrar la caja total de ser requerirlo.
5	Imprimir listado escondido	Se imprimen en detalle los últimos 250 vehículos cobrados.
6	Borrado masivo	Se produce un borrado masivo en el cual se borran las cajas, número de ticket y número de orden de la máquina.
7	Cambio de clave	El usuario podrá cambiar la clave de su equipo. La clave deberá contener 8 números.
8	Configurar fecha y hora ¹	El usuario podrá modificar la fecha y hora de la máquina.
0	Borrado de vehículos en playa ²	Se borran todos los autos que están en playa al momento del borrado.

Cuadro 2: Funciones de Auditoría disponibles.

Cambio de tarifas (A-1) El usuario podrá modificar y/o borrar las tarifas de las clases que desee. Para ello será necesario primero seleccionar la clase que se quiere editar y luego indicar si deseamos modificar o borrar dicha clase. Para reprogramar una tarifa el equipo solicitará el valor de la tolerancia (en minutos), el valor de la hora, el valor de la primer fracción (Fracción 1), el valor de la segunda fracción (Fracción 2), el valor de la estadía de 12 horas y el valor de la estadía de 24 horas. Tener en cuenta que los valores que representan dinero (hora, fracciones y estadías) se ingresan en centavos.

Ejemplo 1. Supongamos que se quisiera cobrar la hora de una clase \$10, la estadía de 12 horas \$60 y la estadía de 24 horas \$90, con una tolerancia de 5 minutos. Entonces, los valores de Fracción 1 y Fracción 2 deberán ser de \$5 c/u. De esta manera, los parámetros deberán completarse de la siguiente forma:

Campo	Valor
Tolerancia [minutos]	5
Hora [centavos]	1000
Fracción 1 [centavos]	500
Fracción 2 [centavos]	500
Estadía 12 hs. [centavos]	6000
Estadía 24 hs. [centavos]	9000

Ejemplo 2. Supongamos que se quisiera cobrar la hora de una clase \$9, la estadía de 12 horas \$70 y la estadía de 24 horas \$100, con una tolerancia de 10 minutos. En este caso puede suceder que, para evitar lo más posible la utilización de cambio, el usuario decida combinar las fracciones de una manera "inteligente". Una forma posible de lograr esto sería seleccionando valores de Fracción 1 y Fracción 2 de \$5 y \$4, respectivamente. En este caso, el usuario estará evitando usar muchas menos monedas de lo que hubiese necesitado al poner fracciones iguales a la mitad de la hora. Los parámetros se deberán completar de la siguiente manera:

Campo	Valor
Tolerancia [minutos]	10
Hora [centavos]	900
Fracción 1 [centavos]	500
Fracción 2 [centavos]	400
Estadía 12 hs. [centavos]	7000
Estadía 24 hs. [centavos]	10000

Resumen y borrado de la caja total (A-2) Al solicitar este comando se imprimirá el resumen de la caja total y luego, de así desearlo el usuario, podrá borrarla. Es importante tener en cuenta que para poder implementar las funciones (A-8) y (A-0) es necesario borrar esta caja previamente.

Imprimir listado escondido (A-5) La máquina lleva un listado paralelo al presentado en la sección 4 en el cual se guardan los últimos 250 vehículos cobrados. A este listado se lo conoce como "listado escondido" y es utilizado para que el propietario de la playa pueda verificar qué movimientos hubo en su estacionamiento tiempo atrás.

Borrado masivo (A-6) Se produce un borrado masivo en el cual se borran las cajas, número de ticket y número de orden actuales de la máquina.

Cambio de clave (A-7) El usuario podrá cambiar la clave de la máquina todas las veces que quiera. Es necesario que la clave esté compuesta por un total de 8 números. En caso de que el usuario no recuerde la clave de su máquina y desee recuperarla, deberá contactarse con el fabricante para un *recupero de clave*.

Configurar fecha y hora (A-8) Ingresando a esta opción de Auditoría el usuario podrá modificar la fecha y hora de su equipo. Es necesario ingresar primero la hora y luego la fecha. El formato es de la forma *hh:mm - dd/mm/aa*. Es importante tener en cuenta que para poder acceder a este comando es necesario previamente borrar la caja total (A-2).

Borrado de vehículos en playa (A-0) Esta función sirve para borrar en su totalidad los vehículos que se encuentran en playa. **Importante:** usar esta función únicamente cuando sea necesario ya que, una vez borrados estos vehículos, no se podrán recuperar.