

GSM KOMUNIKACE S AUTOMATY JAREX DARTS



OBSAH

1. Obecná pravidla.....	3
2. Připojení.....	4
3. Nastavení systémových parametrů.....	5
4. Nastavení ceny a počtu kol her.....	9
4.1 Nastavení cen her.....	9
4.2 Nastavení kol her.....	10
5. Význam všech položek.....	11
6. Odesílání chybových hlášení.....	16
7. Program JAREX GSM SERVER.....	17

1. Obecná pravidla

GSM komunikátor používá ke správě, nastavení funkcí a statistických dat GSM příkazy v podobě SMS zpráv. Tyto příkazy lze použít z jakéhokoliv telefonu, či brány, podporující SMS.

Prostřednictvím GSM komunikátoru lze aktualizovat v šipkovém automatu software. Zabezpečení je provedeno 6 místným PIN kódem, který obsahuje každý SMS příkaz. **Defaultní pin je: 350762.** Toto zabezpečení lze posílit o vybraná telefonní čísla a práva jednotlivých uživatelů. SMS příkazy mohou obsahovat malá i velká písmena, nebo jejich kombinace. Pro správnou funkci GSM komunikátoru je zapotřebí vypnout PIN SIM karty a nastavit v komunikátoru APN, pro připojení k internetu, viz příkaz WRITE-APN. Též je vhodné umístit anténu GSM komunikátoru do levého horního rohu vrchního dílu automatu, a to z důvodu rušení audiozesilovače.

Pro GSM komunikaci jsou vyhrazena 3 telefonní čísla:

1. Majitel (správce, či GSM server):

Na toto telefonní číslo se posílají veškeré reporty, tedy chybová hlášení a stavy počítačů a je z něj možno automat ovládat pokud je nastaveno zabezpečení na HARD (nastavení zabezpečení viz [3 – Nastavení systémových parametrů – HARD-SECURITY](#)).

2. Uživatel (např. servisní technik):

Další telefonní číslo zařízení či telefonu pro komunikaci, pokud je nastaveno zabezpečení přenosu dat na HARD.

3. Host (např. majitel restaurace):

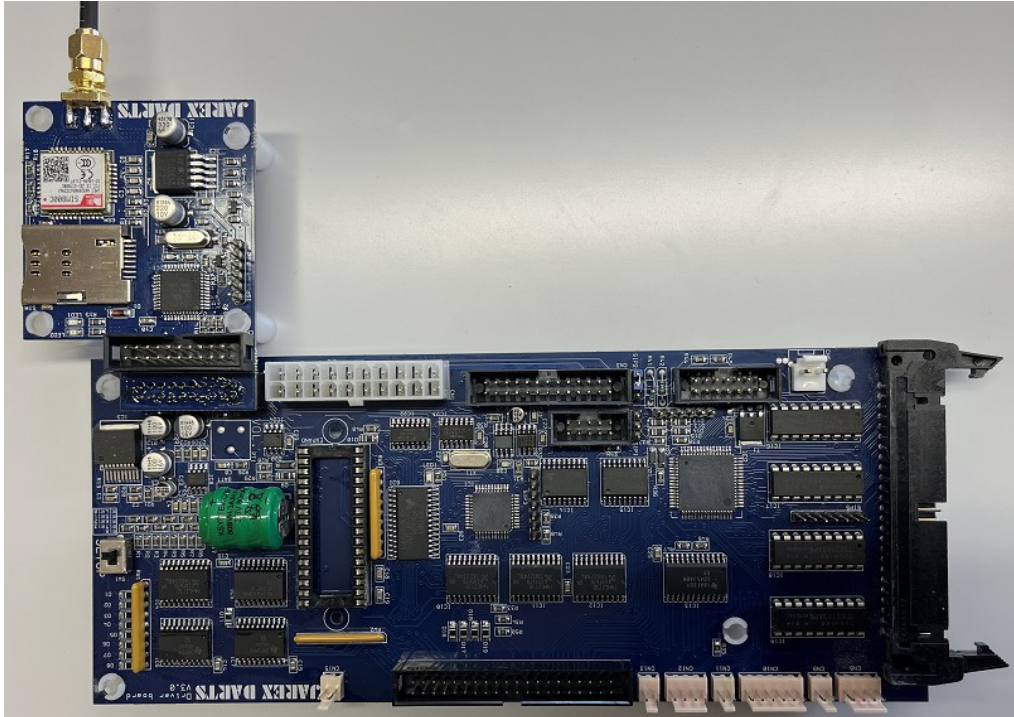
Na toto telefonní číslo se posílají jednou za měsíc stavy počítačů, pokud je to povoleno, nebo lze do automatu odesílat kredit, pokud je to povoleno.



Obrázek 1 GSM - LTE komunikátor

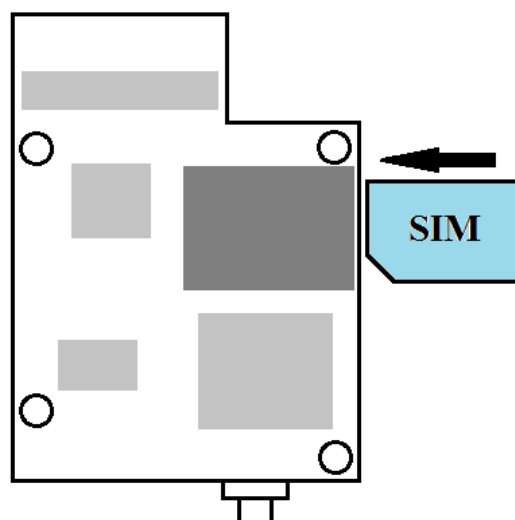
2. Připojení

1. krok: GSM komunikátor zapojíme do řídicí jednotky CPU - viz obrázek č. 2.



Obrázek 2 Připojení GSM modemu

2. krok: Do GSM komunikátoru vložíme SIM kartu - viz obrázek č. 3.



Obrázek 3 Vložení SIM karty

3. Nastavení systémových parametrů

WRITE-PIN

Příklad: 350762 WRITE-PIN 123456

(změní přístupový PIN na 123456) PIN musí obsahovat 6 znaků.

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

WRITE-NUMBER-MASTER

Příklad: 350762 WRITE-NUMBER-MASTER +420111222333

(změní telefonní číslo majitele na +420111222333) Hlavní telefonní číslo slouží k odesílání automatických zpráv a také k identifikaci v případě vyšší úrovně zabezpečení.

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

WRITE-NUMBER-USER

Příklad: 350762 WRITE-NUMBER-USER +420111222444

(změní telefonní uživatele číslo na +420111222444)

Sekundární telefonní číslo slouží pouze k identifikaci v případě vyšší úrovně zabezpečení.

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

WRITE-NUMBER-HOST

Příklad: 350762 WRITE-NUMBER-HOST +420111222444

(změní telefonní číslo hosta na +420111222444)

Sekundární telefonní číslo slouží pouze k identifikaci v případě vyšší úrovně zabezpečení.

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

READ-COUNTER

Příklad: 350762 READ-COUNTER

(Přečte vyúčtování, počty hodů na terč a ve hře a mimo hru a dobu provozu automatu)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky.

READ-COUNTER-DEL

Příklad: 350762 READ-COUNTER-DEL

(Přečte vyúčtování, počty hodů na terč ve hře a mimo hru a dobu provozu automatu, smaže krátkodobé vyúčtování, počty hodů na terč a dobu provozu automatu)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky.

OFF-TEST

Příklad: 350762 OFF-TEST

(Provede virtuální vypnutí automatu z testu do herního režimu, i když je přepínač v poloze TEST)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

ADD-CREDIT

Příklad: 350762 ADD-CREDIT 25

(Provede přidání kreditu o 25)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

WRITE-CREDIT

Příklad: 350762 WRITE-CREDIT 25

(Provede nastavení kreditu na 25)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

DELETE-CREDIT

Příklad: 350762 DELETE-CREDIT

(Provede nastavení kreditu na 0)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

READ-CREDIT

Příklad: 350762 READ-CREDIT

(Přečte kredit)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

LIGHT-SECURITY

Příklad: 350762 LIGHT-SECURITY

(Nastaví zabezpečení na lehké, tedy bude požadován pouze PIN)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

HARD-SECURITY

Příklad: 350762 HARD-SECURITY

(Nastaví zabezpečení na vysoké, tedy bude požadován PIN i telefonní číslo)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

READ-SECURITY

Příklad: 350762 READ-SECURITY

(Přečte úroveň zabezpečení)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky.

ON-AUTO-COUNTER

Příklad: 350762 ON-AUTO-COUNTER

(Zapne automatické odesílání počítadel majiteli jednou měsíčně, csv formát)

Pozor, po automatickém odeslání se smaže stav krátkodobého účetnictví počty hodů na terč a doba provozu.

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

ON-AUTO-COUNTER-TXT

Příklad: 350762 ON-AUTO-COUNTER-TXT

(Zapne automatické odesílání počítadel majiteli jednou měsíčně, textový formát)

Pozor, po automatickém odeslání se smaže stav krátkodobého účetnictví, počty hodů na terč a doba provozu.

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

OFF-AUTO-COUNTER

Příklad: 350762 OFF-AUTO-COUNTER

(Vypne automatické odesílání počítadel majiteli jednou měsíčně)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

READ-AUTO-COUNTER

Příklad: 350762 READ-AUTO-COUNTER

(Přečte stav automatického odesílání počítadel majiteli jednou měsíčně)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky.

ON-HOST-AUTO-COUNTER

Příklad: 350762 ON-HOST-AUTO-COUNTER

(Zapne automatické odesílání počítadel hostovi jednou měsíčně, csv formát)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

ON-HOST-AUTO-COUNTER-TXT

Příklad: 350762 ON-HOST-AUTO-COUNTER-TXT

(Zapne automatické odesílání počítadel hostovi jednou měsíčně, textový formát)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

ON-HOST-AUTO-COUNTER-SHRT

Příklad: 350762 ON-HOST-AUTO-COUNTER-SHRT

(Zapne automatické odesílání počítadel hostovi jednou měsíčně, textový formát zkrácený, tedy pouze stavy účetnictví)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

OFF-HOST-AUTO-COUNTER

Příklad: 350762 OFF-HOST-AUTO-COUNTER

(Vypne automatické odesílání počítadel hostovi jednou měsíčně)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky a úspěšnosti provedení.

READ-HOST-AUTO-COUNTER

Příklad: 350762 READ-HOST-AUTO-COUNTER

(Přečte stav automatického odesílání počítadel hostovi jednou měsíčně)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky.

WRITE-APN

Příklad: 350762 WRITE-APN internet

(Nastaví APN v GSM modemu na hodnotu "internet", APN je potřebné pro připojení k internetu).

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky.

DOWNLOAD

Příklad: 350762 DOWNLOAD

(Odešle požadavek na stažení a instalaci nového software ze serveru jarexdarts)

Komunikátor odešle SMS zprávu, která informuje o registraci požadavku.

OFF-REPORT

Příklad: 350762 OFF-REPORT

(Vypne automatické odesílání chybových hlášení)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky.

ON-REPORT

Příklad: 350762 ON-REPORT

(Zapne automatické odesílání chybových hlášení)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky.

4. Nastavení ceny a počtu kol her

4.1 Nastavení cen her

WRITE-PRICE

Příklad: 350762 WRITE-PRICE HI SCORE 20 (nastaví cenu HI SCORE na 20)

READ-PRICE

Příklad: 350762 READ-PRICE HI SCORE (přečte cenu HI SCORE)

Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky.

!!! Pozor, pokud odešleme příkaz pro nastavení ceny např. hry 501, tedy:

WRITE-PRICE 350762 501 20 (nastaví cenu všech variací 501 na 20).

Toto platí i pro hry 180,301,701,PUB,BASEBALL,BIG,PARCHEESI.

Názvy všech her:

HI SCORE

LO SCORE

SUPSCORE

SCRAM

SHANGAI

ROULETTE

PUB

SUPER 100

SOLO HISCORE

SOLO 301

BASEBALL

PARCHEESI

301

180

501

701

CRICKET

CUTTHROAT

CUT MASTERS

HISCORE MAST

MARATHON

MINI MARATHON

SUPER MARATHON

BIG

4.2 Nastavení kol her

WRITE-SETTING

Příklad: 350762 WRITE-SETTING ROUND 501 20 (nastaví položku ROUND 501 na 20 kol)

READ-SETTING

Příklad: 350762 READ-SETTING ROUND 501 (přečte položku ROUND 501)
Komunikátor odešle SMS zprávu o stavu položky.

5. Význam všech položek

ROUND CRICKET: Počet kol hry cricket

hodnota 00-30 (00= neomezeně kol, 05-30 kol)

TIME LIMIT: Povolí, či zakáže automatické odepsání šipky při neaktivitě hráče.

hodnota 00-60 (00= bez limitu, 01-60s)

ACCEPTOR: Použitý typ mincovníku.

hodnota 00-02 (00= DG600F, 01=RM4,RM5,AL55, 02=WEI-YA)

CRAZY SOUND: Povolí, či zakáže rozšířené zvuky automatu.

hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

LOTTERY: Povolí, či zakáže losování o hru zdarma po skončení hry.

hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

ROUND MARATHON: Nastavení počtu kol hry MARATON.

hodnota 00-95 (00= neomezeně kol, 05-95 kol)

ROUND MINI MARATHON: Nastavení počtu kol hry MINI MARATON.

hodnota 00-95 (00= neomezeně kol, 05-95 kol)

ROUND SUPR MARATHON: Nastavení počtu kol hry SUPER MARATON.

hodnota 00-95 (00= neomezeně kol, 05-95 kol)

ROUND HI SCORE: Nastavení počtu kol her HI,LO a SUP SCORE.

hodnota 00-95 (00= neomezeně kol, 05-95 kol)

ROUND 180: Nastavení počtu kol hry 180

hodnota 00-95 (00= neomezeně kol, 05-95 kol)

ROUND 301: Nastavení počtu kol hry 301

hodnota 00-95 (00= neomezeně kol, 05-95 kol)

ROUND 501: Nastavení počtu kol hry 501

hodnota 00-95 (00= neomezeně kol, 05-95 kol)

ROUND 701: Nastavení počtu kol hry 701

hodnota 00-95 (00= neomezeně kol, 05-95 kol)

PIR DETECTOR: Povolení nebo zakázání automatického přepínání na dalšího hráče. (Od 03.22)

hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

ATTRACT: Povolení nebo zakázání zahrání melodie když se na automatu nehraje a není kredit.

hodnota 00-02 (00= zakáže, 01= American music, 02= European music,)

BUST LIMIT: Hodů pro ukončení her 180,301,501,701 je pět, v opačném případě je hráč vyřazen.

hodnota 00-01 (00= bez limitu, 01= maximálně 5)

PLAY OFF: Přidání hodu po skončení hry se shodným počtem bodů hráčů.

hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

SOUND TYPE: Typ zvuku při hozených triplech.

hodnota 00-03 (00=PEEP ALL, 01=PEEP SOME, 02=MIDLE EUROPEAN, 03=PEEP ALL LOW)

501 FVE: Výběr jedné z her SUPER 100 nebo 501 FIVE.

hodnota 00-02 (00=SUP 100 ONLY, 01=501 FIVE ONLY, 02=BOTH GAMES)

ROUND PARCHIS: Nastavení počtu kol hry PARCHIS

hodnota 00-95 (00= neomezeně kol, 05-95 kol)

ROUND PARCHIS PRO: Nastavení počtu kol hry PARCHIS PRO

hodnota 00-95 (00= neomezeně kol, 05-95 kol)

RETURN DART: Po vhození mimo terč lze tento hod vrátit krátkým podržením tlačítka HRÁČI.

hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

FIRST DART: Odepsání první šipky hozené mimo terč na začátku hry.

hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

CREDITS OR FREE: položka určuje, zda jsou hry za kredity, či jsou zdarma

hodnota 00-01 (00= hry za kredity, 01= hry zdarma)

TYPE DIGIT: Potlačení nevýznamných nul na displeji.

hodnota 01-02 (01= potlačit, 02= ponechat)

END PLAY: Ukončení hry po nastaveném čase pokud se nehází, po dvojnásob. čase se zručí kredit.

hodnota 00-30 (00= vypnuto, 05-30 minut)

CLASSIFY: Zobrazení prozatimního pořadí na začátku kola.

hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

BLINK PLAYER: Body hrajícího hráče na displeji blikají.

hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

AVERAGE: Zobrazení průměru 3 hodů hráče na displeji TEMP SCORE.

hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

ROUND WINNER: Zobrazení vítěze každého kola.

hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

GAME ON LEDS: Zobrazení některých zpráv na ledkách cricketu.

hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

LED BRIGHTNESS: Nastavení svítivosti LED displejů a prosvětlení okruží.

hodnota 00-02 (00= minimální, 01= střední, 02= maximální)

ALARM VOL: Nastavení síly zvuku alarmu.

hodnota 00-02 (00= minimální, 01= střední, 02= maximální)

LOTTO VOL: Nastavení síly zvuku losování loterie.

hodnota 00-02 (00= minimální, 01= střední, 02= maximální)

THROW ON LED: Nastavení, zda hlášky PREPNI, HAZEJ budou zobrazeny na displeji.

hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

KEY ON MET: Zapnutí, či vypnutí impulsů do mechanického počítadla při ručním kreditování.

hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

INFO SPEED: Rychlost běhu zpráv na displeji.

hodnota 01-03 (01= maximální, 02= normální, 03= pomalá)

RESET BAR: Povolení zrušení hry kódem 1 2 3 na terči. Trojité segmenty.

hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

EQUAL ALL: Automatické nastavení volby her EQUAL 180,301,501
hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

LAMP BRIGHTNESS: Nastavení svítivosti osvětlení terče (od 21.4. 2023)
hodnota 01-15 (01= minimální, 15= maximální)

ROUND BIG, BIG SIX: Nastavení počtu kol u hry BIG, BIG SIX
hodnota 00-95 (00= neomezeně kol, 05-95 kol)

MASTER VOLUME: Nastavení hlasitosti (od 21.4. 2023)
hodnota 00-63 (00= minimální, 63= maximální)

LOTTER PERCENT: Nastavení počtu procent pro výhernost lottery.
hodnota 00-50 (v procentech)

BONUS THRESHOLD: Nastavení práhu bonusu vhozených Kč, např. 20
hodnota 00-70 (00= vypnuto, 01-70 kreditů)

PARCHIS END: Nastavení při kolika bodech končí hra PARCHIS. (301, nebo 501)
hodnota 00-01 (00= při 301 bodech, 01= při 501 bodech)

BONUS VALUE: Počet přidávaných kreditů při nastavení hodnoty 20 v položce výše.
hodnota 01-20 (01-20 kreditů)

LED RING: Zapnutí, vypnutí prosvětlení okruží.
hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

SUPER DIFFICU: Obtížnost hry SUPER 100
hodnota 00-01 (00= normální, 01= obtížná)

ALARM ON TARGET: Alarm při házení na terč při nerozehrané hře.
hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

ROUND FIVE: Počet kol pro hru 501 FIVE.
hodnota 00-95 (00= neomezeně kol, 05-95 kol)

TEAM CRICKET: Nastavení uzavření hry CRICKET v teamu.
hodnota 00-01 (00= všichni z teamu, 01= jeden z teamu)

PARCHIS MODE: Nastavení, zda při zpětném skórování lze vynulovat protihráči body.

hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

PPD: Zapnutí, či vypnutí zobrazení průměru hodu jedné šipky po skončení hry. (v sekundách)

hodnota 00-01 (00= zakáže, 01= povolí)

CRAZY MODE: CRAZY CRICKET losuje vždy jiné číslo, nebo nelosuje při vhozeném jednom segmentu.

hodnota 00-01 (00= zafixovat při jednom segmentu, 01= nefixovat)

TLS SECURITY: Nastavení zabezpečeného přenosu v síti

hodnota 00-01 (00= NE, 01= ANO)

6. Odesílání chybových hlášení

GSM komunikátor také odesílá chybová hlášení, zde jsou příklady:

Z GSM komunikátoru dorazí tato zpráva:

0X14;04.12.23_10:27:17_T_02S

Význam: 4.12.2023 10:27:17 se zasekl segment 2 single.
(kde **T** označuje, že se jedná o terč)

Z GSM komunikátoru dorazí tato zpráva:

0X14;04.12.23_10:27:17_T_17D

Význam: 4.12.2023 10:27:17 se zasekl segment 17 double.
(kde **T** označuje, že se jedná o terč)

Z GSM komunikátoru dorazí tato zpráva:

0X14;04.12.23_10:27:17_T_10T

Význam: 4.12.2023 10:27:17 se zasekl segment 10 triple.
(kde **T** označuje, že se jedná o terč)

Z GSM komunikátoru dorazí tato zpráva:

0X14;04.12.23_10:27:17_P_4

Význam: 4.12.2023 10:27:17 se zaseklo tlačítko 4.
(kde **P** označuje, že se jedná o tlačítko)

Z GSM komunikátoru dorazí tato zpráva:

0X14;04.12.23_10:27:17_BATT

Význam: 4.12.2023 10:27:17 došlo ke smazání RAM (vadná RAM, nebo baterie).

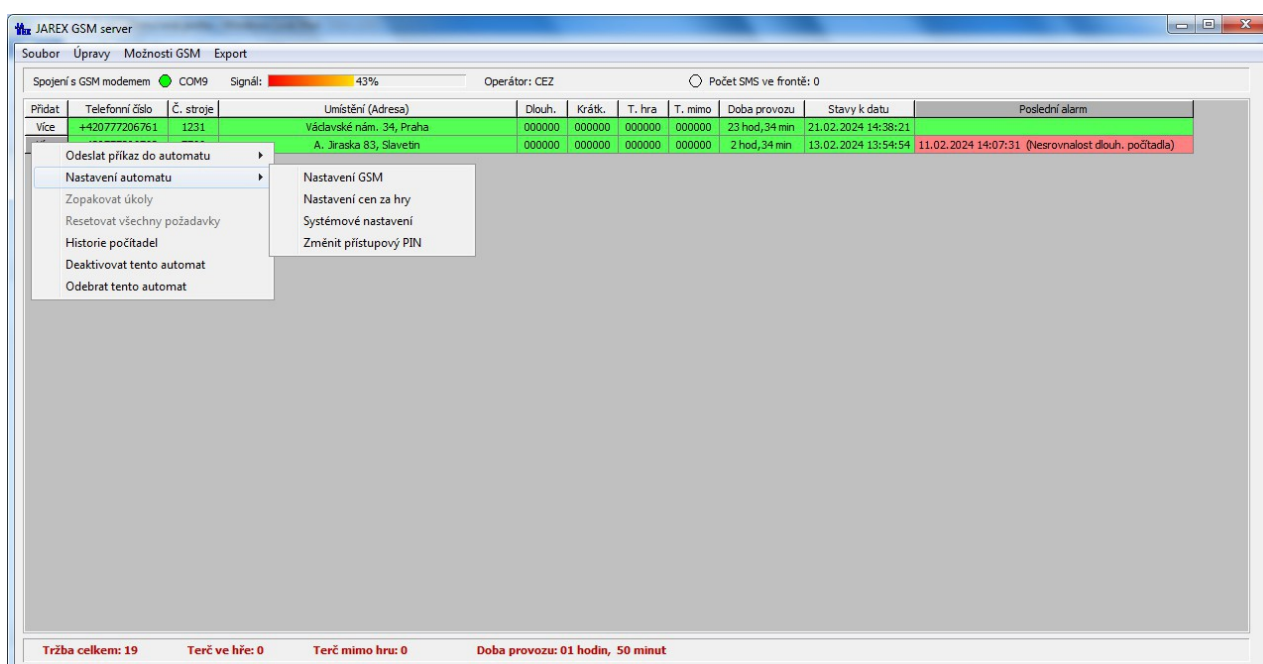
Posloupnost posílání chybových hlášení:

Po zapnutí automatu se první detekované chybové hlášení odešle ihned, avšak další chybová hlášení se ukládají do paměti a odešlou se až při dalším zapnutí automatu najednou. Je tomu tak, aby se telefon nezahltl každou detekovanou chybou.

7. Program JAREX GSM SERVER

Dále je možnost programu JAREX GSM server, který v případě více automatů provádí správu sám. Program je zdarma, je pouze zapotřebí dokoupit GSM modem k počítači.

Pro více informací k programu kontaktujte JAREX DARTS.



Obrázek 4 JAREX GSM server