

Gebrauchs- und Programmieranweisung  
**Kassiergerät**

**C 4051**



# Inhaltsverzeichnis

---

	Seite
<b>Sicherheitshinweise und Warnungen</b> . . . . .	4
<b>Gerätebeschreibung</b> . . . . .	5
- Allgemeine Informationen zum Kassiergerät . . . . .	5
- Anzeige, Maschinenanwahltasten, Anzeigeleuchten und Programmier Tasten . . . . .	6
<b>Programmierung</b> . . . . .	7
- Einstieg in die Programmierung . . . . .	7
- Ausstieg aus der Programmierung . . . . .	8
- Auflistung der Eingabepositionen und Erklärung der einzelnen Funktionen . . . . .	9
<b>Anzeigebeispiele / Programmierbeispiele</b> . . . . .	15
- Anzeige des Tagessummenzählers aller Münzen (Betrag) . . . . .	15
- Anzeige der Tagessummenzähler (ohne Einstieg in die Programmier ebene) . . . . .	16
- Änderung des Preises von Standardoption 5.00 DEM auf 7.50 DEM . . . . .	18
- Änderung der Hauptzeit von Standardoption 60 Minuten auf 30 Minuten . . . . .	19
- Sperren der Münze 3 (1,- DEM) . . . . .	20
<b>Anzeigen</b> . . . . .	21
Tagessummenzähler aller Münzen (Betrag), Münzen (Menge) und Teilbeträge . . . . .	21
- Anzeige der Tagessummenzähler . . . . .	21
- Löschen der Tagessummenzähler . . . . .	21
Gesamtsummenzähler . . . . .	22
- Anzeige des Gesamtsummenzählers . . . . .	22
Zähler für die einzelnen Münzen . . . . .	22
- Anzeige der Zähler für die einzelnen Münzen . . . . .	22
<b>Anzeigen im Programmbetrieb</b> . . . . .	22
- Anzeige vor und nach der Programmfreigabe . . . . .	22
<b>Programmierungen im Programmbetrieb</b> . . . . .	23
- Programmierung der Rücksetzzeit . . . . .	23
- Programmierung des Geldbetrages für ein Programm . . . . .	23
<b>Anzeigen und Programmierungen im Zeitbetrieb</b> . . . . .	24
- Anzeige vor und nach der Zeitfreigabe . . . . .	24
- Programmierung der Hauptzeit . . . . .	24
- Programmierung der Münzzeit für die wertkleinste Münze . . . . .	24
<b>Anzeigen und Programmierungen im Waschmittelspenderbetrieb</b> . . . . .	25
- Anzeige vor, während und nach dem Dosiervorgang . . . . .	25
- Programmierung des Geldbetrages für eine Dosierung . . . . .	25
- Programmierung der Rücksetzzeit . . . . .	25
- Programmierung der Dosierzeit . . . . .	25
<b>Sonderfunktionen</b> . . . . .	26
- Programmierung der Helligkeit der Anzeige und Anzeigeleuchten . . . . .	26
- Programmierung der Münzerkennung . . . . .	26
- Wertzuweisung der Münzen . . . . .	27
- Programmierung der Münzbank . . . . .	27
- Ausdruck aller Betriebsparameter (Optionen) . . . . .	28
- Ausdruck aller Zählerinhalte . . . . .	28
- Lernmodus . . . . .	29
- Programmierung von EURO-Münzen . . . . .	30
Reinigung und Wartung . . . . .	32
Kurz-Gebrauchsanweisung . . . . .	33

# Sicherheitshinweise und Warnungen

---

Lesen Sie bitte die Gebrauchs- und Programmieranweisung, bevor Sie das Kassiergerät in Betrieb nehmen. Sie gibt wichtige Hinweise für die Sicherheit, den Gebrauch und die Wartung des Gerätes. Dadurch schützen Sie sich und verhindern Schäden am Gerät.

■ Vor dem Anschließen des Gerätes unbedingt die Anschlussdaten (z.B. Spannung und Frequenz) auf dem Typenschild, mit denen des Elektronetzes vergleichen.

■ Die elektrische Sicherheit dieses Gerätes ist nur dann gewährleistet, wenn es an ein Schutzleitersystem angeschlossen wird. Es ist sehr wichtig, dass diese grundlegende Sicherheitsvorkehrung vorhanden ist. Im Zweifelsfall die Hausinstallation durch einen Fachmann überprüfen lassen. Der Hersteller kann nicht verantwortlich gemacht werden für Schäden, die durch eine fehlende oder unterbrochene Schutzleitung verursacht werden.

■ Benutzen Sie das Gerät nicht, wenn es äußere Beschädigungen (z.B. ein schadhaftes Anschlusskabel) aufweist.

■ Öffnen Sie auf keinen Fall das Gehäuse des Gerätes. Durch eventuelles Berühren Strom führender Teile besteht Gefahr für den Benutzer.

■ Reparaturen an Elektrogeräten dürfen nur von Fachkräften durchgeführt werden. Durch unsachgemäße Reparaturen können erhebliche Gefahren für den Benutzer entstehen, für die der Hersteller keine Haftung übernimmt.

■ Das Gerät ist nur dann elektrisch vom Netz getrennt, wenn der Hauptschalter oder die Sicherung ausgeschaltet ist.

■ Stellen Sie das Gerät nicht in frostgefährdeten Räumen auf. Niedrige Temperaturen - unter dem Gefrierpunkt - beeinträchtigen die Funktion des Gerätes.

■ Zur Reinigung des Gerätes darf kein Hochdruckreiniger und kein Wasserstrahl benutzt werden.

■ Defekte Bauteile dürfen nur gegen Miele Original Ersatzteile ausgetauscht werden. Nur bei diesen Teilen können wir gewährleisten, dass sie in vollem Umfang die Sicherheitsanforderungen erfüllen, die wir an unsere Geräte stellen.

## ■ Benutzung von Zubehör

Zubehörteile dürfen nur dann eingebaut werden, wenn sie ausdrücklich von Miele freigegeben sind. Wenn andere Teile an- oder eingebaut werden, gehen Ansprüche aus Garantie, Gewährleistung und / oder Produkthaftung verloren.

■ Entleeren Sie den Münzkasten täglich. Es verhindert eine Anhäufung von Münzen bzw. Wertmarken im Münzkasten, was letztlich zu einer Betriebsstörung führt.

## **Bewahren Sie diese Gebrauchs- und Programmieranweisung auf !**

# Gerätebeschreibung

## Allgemeine Informationen zum Kassiergerät C 4051

Das Kassiergerät C 4051 ist mit einem elektronischen Münzprüfer ausgestattet, der durch eine integrierte Lernfunktion bis zu 12 unterschiedliche Münzen erkennt. Dieser Münzprüfer ist werkseitig auf die Münzen des jeweiligen Landes eingestellt. Der Einsatz von EURO-Münzen ist möglich. Die nachträgliche Programmierung der EURO-Münzen wird über den Lernmodus vorgenommen. Mit dem Erhalt der EURO-Münzen ist jedoch erst ab dem Jahr 2002 zu rechnen. Das Kassiergerät C 4051 ist als Zeit- oder auch als Programmsteuergerät für maximal 6 Miele - Wäschepflegegeräte/Waschmittelspender einsetzbar.

### Für den **Programmbetrieb** (Serieneinstellung):

Als Steuergerät zur Ansteuerung von Geräten und Maschinen, die mit einem Programmschaltwerk oder einer Steuerelektronik ausgestattet sind und einen kompletten Programmablauf zur Verfügung stellen (z.B. ein Waschprogramm).

### Für den **Zeitbetrieb**\*:

Als Steuergerät zur Ansteuerung von Geräten und Maschinen, die nur für eine bestimmte Zeit zur Wäschepflege freigegeben werden sollen (z.B. eine Mangelzeit).

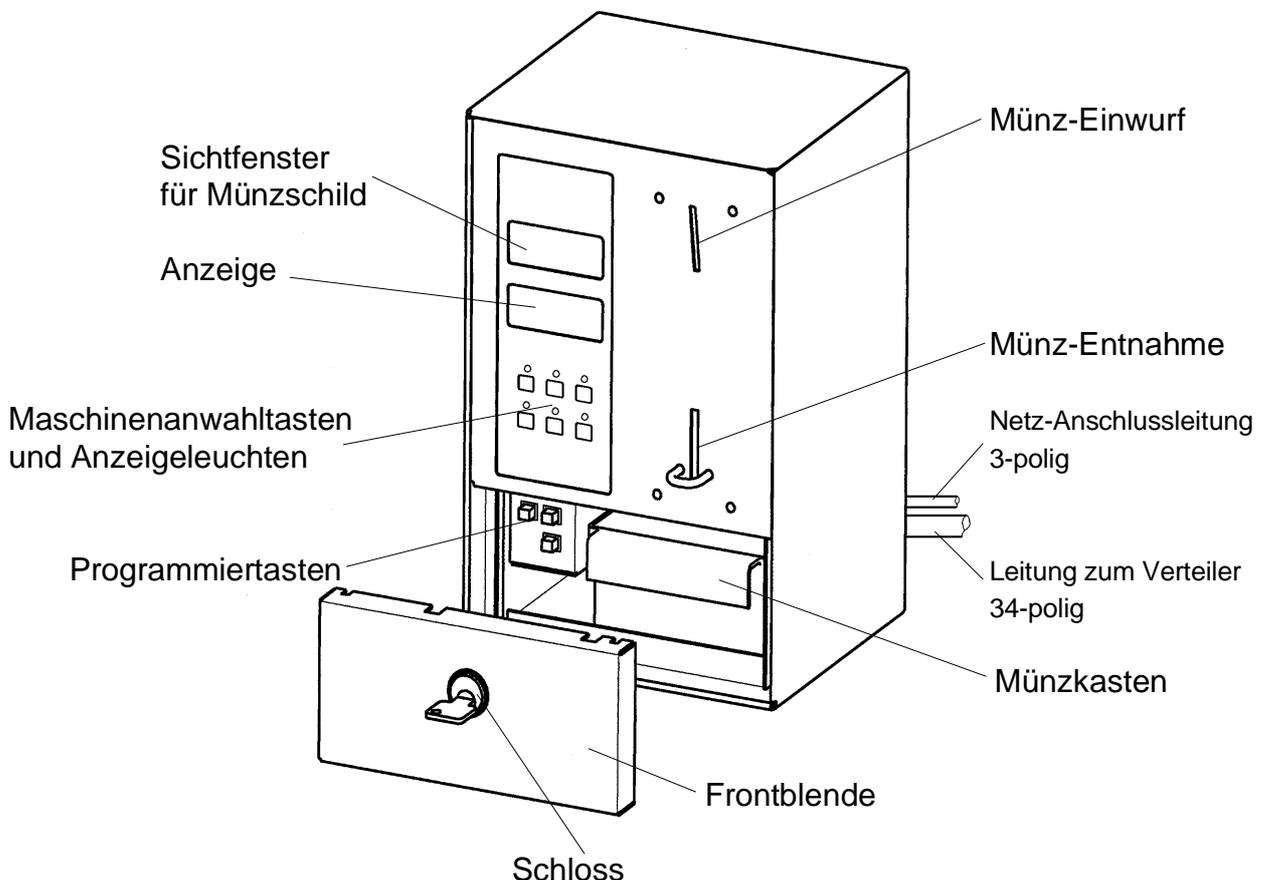
### Für den **bargeldlosen Betrieb (Dauerbetrieb)**\*:

Als Steuergerät zur permanenten Ansteuerung von Geräten und Maschinen (z.B. zu Reparaturarbeiten des Kundendienstes oder Werbeveranstaltungen des Betreibers. Der bargeldlose Betrieb kann für jedes Gerät bzw. jede Maschine einzeln programmiert werden.

### Für den **Waschmittelspenderbetrieb**\*:

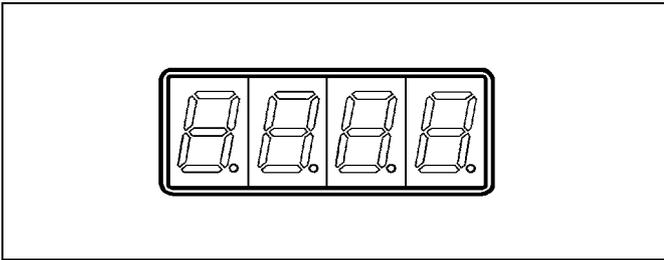
Als Steuergerät zur Ansteuerung eines Waschmittelspenders.

\*Umprogrammierung am Kassiergerät erforderlich



**Kassiergerät C 4051**

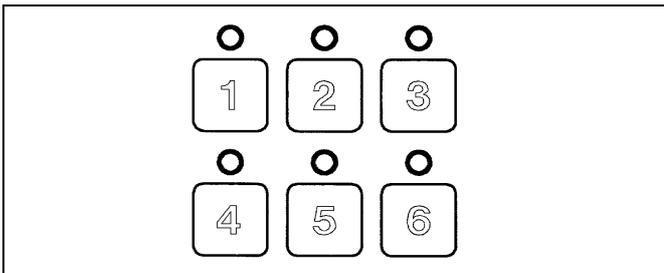
## Anzeige



Ablesbar sind unter anderem:

- Der einzuwerfende Geldbetrag,
  - der Betriebszustand des angeschlossenen Gerätes (Programmbetrieb, Zeitbetrieb, Waschmittelpenderbetrieb oder Dauerbetrieb),
  - die Eingabepositionen und Optionen,
  - Zählerstände
- und
- Test- und Serviceangaben.

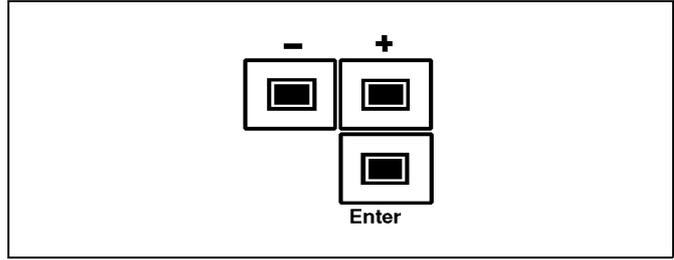
## Maschinenanwahltasten und Anzeigeleuchten



Mit den Maschinenanwahltasten "1 - 6" können die angeschlossenen Maschinen einzeln ausgewählt werden. Ferner werden sie benutzt, um bei der Programmierung die einzelnen "Eingabepositionen" den entsprechenden Maschinenplätzen zuzuordnen.

Die über den Tasten angeordneten Anzeigelampen blinken bei ausgewählten Maschinen und leuchten bei in Betrieb befindlichen Maschinen.

## Programmiertasten



Mit den Programmier Tasten können verschiedene Eingabepositionen angewählt und in ihnen unterschiedliche Optionen eingestellt werden.

Taste " + " und " - "

Tasten zur Anwahl der einzelnen Eingabepositionen und zur Veränderung der Optionswerte.

Mit jedem Tastendruck wird die Anzeige jeweils um eine Ziffer verändert.

Bei Dauerbetätigung wechselt die Anzeige kontinuierlich.

Weitere Funktionen:

Taste " + " Einstieg zum Ablesen von Zählerinhalten außerhalb der Programmier ebene.

Taste " - " zum Löschen von Zählerinhalten und zum Zurücksetzen von Einstellungen.

Taste " Enter "

Die Taste hat mehrere Funktionen.

- Einstieg in die Programmier ebene.
- Sprung von der Eingabeposition zur Option.
- Abspeicherung der Option und Rücksprung zur Eingabeposition.
- Anwahl der Zählerstände außerhalb der Programmier ebene.

# Programmierung

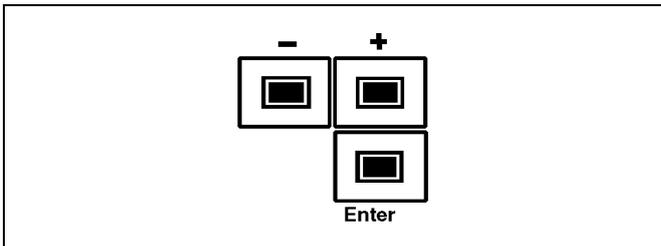
## Achtung!

Auf aktiven Maschinenplätzen können keine Optionen verändert werden.

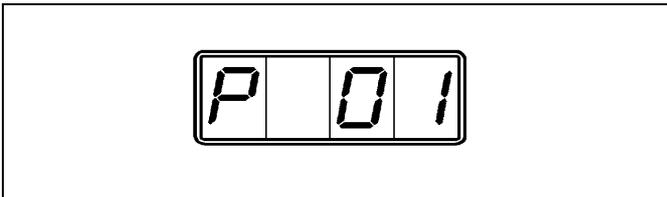
## Voraussetzung:

"Netz ein" - z. B. den für das Kassiergerät installierten Hauptschalter einschalten.

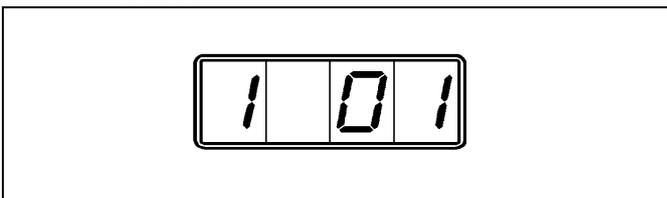
## Einstieg in die Programmierung



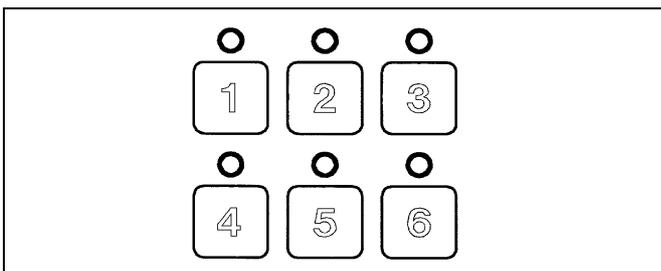
- Taste " **Enter** " innerhalb von **5 Sekunden** **4 x** eindrücken und loslassen.



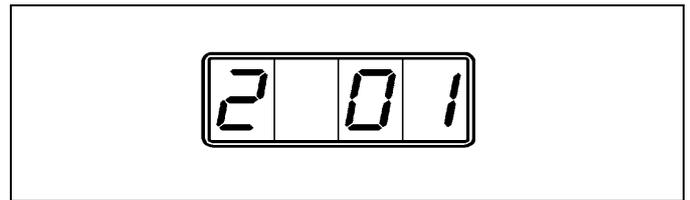
Auf der linken Seite der Anzeige erscheint der Buchstabe " P " (Kennzeichen für die Programmier Ebene) im Wechsel



mit der Zahl " 1 " (Kennzeichen für den 1. Maschinenplatz). Die " 01 " auf der rechten Seite zeigt die erste Eingabeposition an.

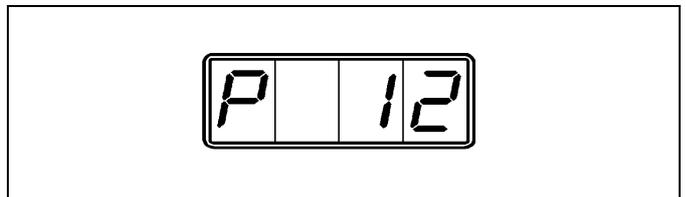


- Eine entsprechende Maschinenanwahl-taste betätigen (z.B. " 2 ").

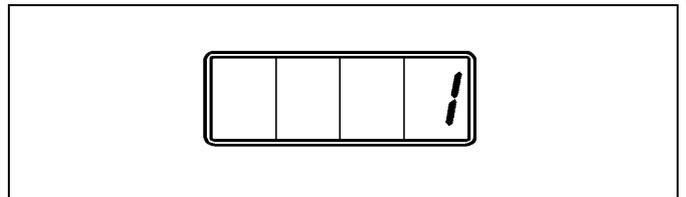


Auf der linken Seite der Anzeige wird im Wechsel die angewählte Maschine " 2 " und der Buchstabe " P " angezeigt. Die " 01 " auf der rechten Seite zeigt die erste Eingabeposition an.

## Anwahl einer " Eingabeposition "

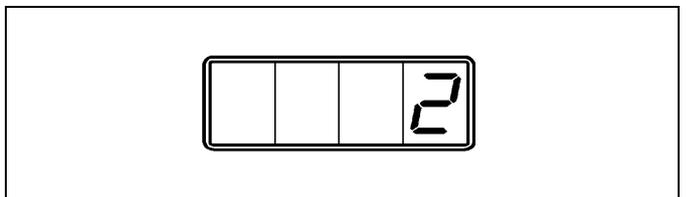


- Taste " + " oder " - " so lange betätigen, bis die entsprechende Eingabeposition (00, 01, 02 ... 46) angezeigt wird (z.B. " 12 ").



- Taste " **Enter** " betätigen. Auf der rechten Seite der Anzeige erscheint die Option für die entsprechende Eingabeposition (z.B. " 1 ").

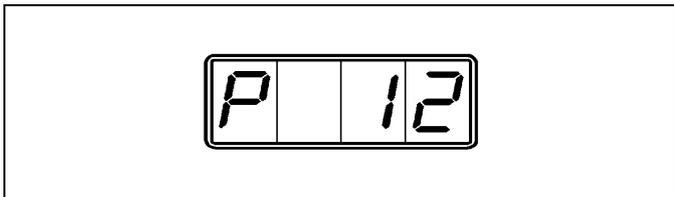
## Anwahl einer " Option "



- Taste " + " oder " - " so lange betätigen, bis die entsprechende Option (1,2,3,4 ... 9999) angezeigt wird (z.B. " 2 " für den Zeitbetrieb).

- Fortsetzung auf der nächsten Seite.-

## Abspeicherung der " Option "



- Taste " **Enter** " betätigen.  
- Auf der Anzeige wird im Wechsel " P 12 " bzw. "2 12" angezeigt. -

**Die Option " 2 " auf der Eingabeposition " 12 " ist gespeichert.**

## Ausstieg aus der Programmierung

Für den Ausstieg gibt es drei Möglichkeiten:

1. Das Kassiergerät spannungslos machen (z.B. einen bauseitig installierten Hauptschalter ausschalten).
2. Werden innerhalb von 50 Sekunden keine Programmertasten gedrückt, so erfolgt ein automatischer Ausstieg.
3. Durch Anwahl und Bestätigung der Eingabeposition " 00 ".

# Programmierung

## Auflistung der Eingabepositionen

Auf den Eingabepositionen können Optionen programmiert und Zählerstände abgefragt werden. Es gibt allgemeine und spezielle Eingabepositionen.

Die allgemeinen Eingabepositionen (wie z.B. die Helligkeit der Anzeige oder die Zählerinhalte) beziehen sich auf **alle** Maschinenplätze, und die speziellen Eingabepositionen (wie z.B. der Preis oder die Hauptzeit) beziehen sich auf den jeweils **einzelnen** Maschinenplatz.

**Hinweise:** Geänderte Standard-Optionen und die entsprechenden Maschinenplatz-Nr. bitte unbedingt in die Spalten "Optionen" eintragen.

**B** = Eingabe kann durch den Betreiber und Kundendienst erfolgen.

**K** = Eingabe darf nur durch den Kundendienst erfolgen.

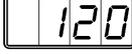
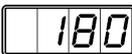
Eingabeposition	Anzeige (Standard)	Hinweis	Erklärung der einzelnen Funktionen	Optionen		Weitere Erklärungen
				Standard		
<b>P 00</b>		B	Ausstieg aus der Programmierung			Seite 8
<b>P 01</b>		B	Anzeige des Tagessummenzählers aller Münzen (Geldbetrag) - löschar mit Taste " - " -			Seite 15, 16, 17, 21 und Seite 22
<b>P 02</b>		B	Anzeige des Tagessummenzählers aller Münzen (Menge) - löschar mit Taste " - " -			
<b>P 03</b>		B	Anzeige des Tagessummenzählers (Teilbetrag) * - löschar mit Taste " - " -			
<b>P 04</b>		B	Anzeige des Gesamtsummenzählers aller Münzen (Geldbetrag) - nicht löschar -			
<b>P 05</b>		B	Anzeige des Zählers Münze 1 (Menge) - nicht löschar - 5,- DEM / 2,- EUR			
<b>P 06</b>		B	Anzeige des Zählers Münze 2 (Menge) - nicht löschar - 2,- DEM / 1,- EUR			
<b>P 07</b>		B	Anzeige des Zählers Münze 3 (Menge) - nicht löschar - 1,- DEM / 0,50 EUR			
<b>P 08</b>		B	Anzeige des Zählers Münze 4 (Menge) - nicht löschar - 0,50 DEM / 0,10 EUR			
<b>P 09</b>		B	Anzeige des Zählers Münze 5 (Menge) - nicht löschar - Wertmarke WM 2			
<b>P 10</b>		B	Anzeige des Zählers Münze 6 (Menge) - nicht löschar - Wertmarke WM 1			

- Fortsetzung nächste Seite -

= allgemeine Eingabepositionen (z.B. Eingabeposition **P 10**)

\* Teilbeträge werden nur im Teilbetragszähler abgespeichert und erst dann, wenn die Teilbetragszeit abgelaufen ist. In die Tages- und den Gesamtsummenzähler kommen die Beträge erst, wenn der gesamte Geldbetrag eingeworfen worden ist.

# Programmierung

Eingabe- position	Anzeige (Standard)	Hin- weis	Erklärung der einzelnen Funktionen	Optionen				Weitere Erklärungen	
				Standard					
P 11	Bank 1  Bank 2 	B	Für den Programm- und Waschmittelspenderbetrieb: <b>Betrag für ein Programm / Dosierung</b> - Veränderbar in Abhängigkeit der Programmierung der Dezimalstellen.-	<b>Bank 1</b> <b>5,00 DEM</b>  <b>Bank 2</b> <b>2,00 EUR</b>					Seite 23 und Seite 25
			B	Für den Zeitbetrieb: <b>Hauptzeit in Minuten</b> (Nur, wenn mit Eingabeposition 12 auf Zeitbetrieb eingestellt.) - Veränderbar in Abhängigkeit der programmierten Münzzeit. Bis 1440 mal der programmierten Münzzeit und in Schritten des Münzzeit-Wertes. -	<b>60 Min.</b>				
P 12		K	<b>1 Programmbetrieb</b> - Auf Maschinenplatz 1 bis 6 möglich. - <b>2 Zeitbetrieb</b> - Auf Maschinenplatz 1 bis 3 ohne Nachlaufrelais und auf Maschinenplatz 4 bis 6 mit Nachlaufrelais möglich. - <b>3 Waschmittelspenderbetrieb</b> - Nur auf Maschinenplatz 4 bis 6 möglich. - <b>4 Bargeldloser Betrieb (Dauerbetrieb)</b> - Kann z.B. bei einer Reparatur eines angeschlossenen Gerätes oder einer Maschine benutzt werden. - <b>5 Maschinenplatz nicht belegt</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	
<b>P 13</b>		K	<b>Anzahl der anzuzeigenden Dezimalstellen</b> - Nur für die Anzeige des Geldbetrages. - <b>1</b> zwei Dezimalstellen (z.B. 4.50) <b>2</b> keine Dezimalstelle (z.B. 4) <b>3</b> eine Dezimalstelle (z.B. 4.5)	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>			
P 14		K	Für den Programmbetrieb: <b>Rückmeldung</b> <b>1</b> Programmende mit 230 V Signal AUS <b>2</b> Programmende mit 230 V Signal EIN	<b>1</b>	<b>2</b>				
P 15		B	Für den Programmbetrieb/ Waschmittel- spenderbetrieb: <b>Rücksetzzeit</b> -Veränderbar in Minutenschritten von 4 bis 1440 Minuten.-	<b>120 Min.</b>		<b>4 - 1440 Minuten</b>			Seite 15 und Seite 25
P 16		K	Für den Programmbetrieb: <b>Speicherzeit</b> -Veränderbar in Sekundenschritten von 2 bis 180 Sekunden.-	<b>180 Sek.</b>		<b>2 - 180 Sekunden</b>			
P 17		B	Für den Zeitbetrieb: <b>Münzzeit für die wertkleinste Münze</b> (die programmiert ist) - Veränderbar in Minutenschritten von 1 bis 120 Minuten.-	<b>30 Min.</b>		<b>1 - 120 Minuten</b>			Seite 24
			B	Für den Waschmittelspenderbetrieb: <b>Dosierzeit in Sekunden</b> (Nur, wenn mit Eingabeposition 12 auf Waschmittelspenderbetrieb eingestellt.) - Veränderbar von 0,1 Sekunden bis 180 Sekunden in Schritten von 0,1 Sekunden. -	<b>60 Sek.</b>		<b>0,1 - 180 Sekunden</b>		

- Fortsetzung nächste Seite -

 = allgemeine Eingabepositionen (z.B. Eingabeposition **P 13**)

 = spezielle Eingabepositionen (z.B. Eingabeposition **P 14**)

# Programmierung

Eingabe- position	Anzeige (Standard)	Hin- weis	Erklärung der einzelnen Funktionen	Optionen		Weitere Erklärungen
				Standard		
<b>P 18</b>		K	<b>Teilbetragszeit</b> in Minutenschritten - Veränderbar von 1 bis 59 Minuten. -	2 Min.	1 - 59 Min.	
P 19		K	Für den Zeitbetrieb: <b>Nachzahlmodus</b> 1 Münzvorlage (immer volle Hauptzeit) 2 Mindesteinwurf (einmal Geldbetrag für Hauptzeit, danach ≥ 1 Minute Nachkaufmöglichkeit entsprechend dem nachgeworfenen Geldbetrag) 3 Kurzzeitverkauf (entsprechend dem Münzeinwurf kann anteilmäßig Zeit mit ≥ 1 Minute gekauft werden)	1	2 3	
P 20		K	Für den Zeitbetrieb: <b>Zeitfreigabe / Zeitstopp</b> 1 Zeitfreigabe direkt mit Münzeinwurf 2 Zeitfreigabe mit 230 V Signal AUS Zeitstopp mit 230 V Signal EIN 3 Zeitfreigabe mit 230 V Signal EIN Zeitstopp mit 230 V Signal AUS 4 Zeitfreigabe mit 230 V Signal AUS mit speichernder Funktion über die Einschaltzeit des Hauptrelais 5 Zeitfreigabe mit 230 V Signal EIN mit speichernder Funktion über die Einschaltzeit des Hauptrelais  Für den Waschmittelspenderbetrieb: <b>Dosierfreigabe</b> 4 Dosierfreigabe mit 230 V Signal AUS mit speichernder Funktion über die Einschaltzeit des Hauptrelais 5 Dosierfreigabe mit 230 V Signal EIN mit speichernder Funktion über die Einschaltzeit des Hauptrelais	1	2 3 4 5 4 5	
P 21		K	Für den Zeitbetrieb: <b>Vorlaufzeit in Minutenschritten</b> - Veränderbar von 0 bis 59 Minuten. -	0 Min.	0 - 59 Min.	
P 22		K	Für den Zeitbetrieb: <b>Programmierung Nachlaufzeitposition</b> - Nur auf Maschinenplatz 4 bis 6 möglich. - 1 Nachlaufzeit ist Teil der Hauptzeit 2 Nachlaufzeit ist kein Teil der Hauptzeit	1	2	
P 23		K	Für den Zeitbetrieb: <b>Nachlaufzeit in Minutenschritten</b> - Veränderbar von 0 bis 59 Minuten. -	5 Min.	0 - 59 Minuten	
P 24		K	Für den Zeitbetrieb/Waschmittelspenderbetrieb: <b>Wiedereinschaltverzögerung</b> in Minutenschritten - Veränderbar von 0 bis 59 Minuten. -	0 Min.	0 - 59 Minuten	

- Fortsetzung nächste Seite -

= allgemeine Eingabepositionen (z.B. Eingabeposition **P 18**)

= spezielle Eingabepositionen (z.B. Eingabeposition **P 24**)

# Programmierung

Eingabe- position	Anzeige (Standard)	Hin- weis	Erklärung der einzelnen Funktionen	Optionen				Weitere Erklärungen	
				Standard					
P 25		B	<b>Münzerkennung für Münze 1 **</b> <b>5,- DEM / 2,- EUR</b> 0 gesperrt 1 weit 2 normal 3 eng 4 supereng	2	0	1	3	4	Seite 20 und Seite 26
P 26		B	<b>Münzerkennung für Münze 2 **</b> <b>2,- DEM / 1,- EUR</b> 0 gesperrt 1 weit 2 normal 3 eng 4 supereng	2	0	1	3	4	
P 27		B	<b>Münzerkennung für Münze 3 **</b> <b>1,- DEM / 0,50 EUR</b> 0 gesperrt 1 weit 2 normal 3 eng 4 supereng	2	0	1	3	4	
P 28		B	<b>Münzerkennung für Münze 4 **</b> <b>0,50 DEM / 0,10 EUR</b> 0 gesperrt 1 weit 2 normal 3 eng 4 supereng	2	0	1	3	4	
P 29		B	<b>Münzerkennung für Münze 5 **</b> <b>Wertmarke WM 2</b> 0 gesperrt 1 weit 2 normal 3 eng 4 supereng	0	1	2	3	4	
P 30		B	<b>Münzerkennung für Münze 6 **</b> <b>Wertmarke WM 1</b> 0 gesperrt 1 weit 2 normal 3 eng 4 supereng	0	1	2	3	4	

- Fortsetzung nächste Seite -

= spezielle Eingabepositionen (z.B. Eingabeposition P 25 - P 30)

\* Das Kassiergerät C 4051 verfügt über 6 Maschinenplätze.

\*\* Diese Funktion wurde gegenüber C 4050 geändert. Bei Austausch von C 4050 auf C 4051 unbedingt beachten!

# Programmierung

Eingabe- position	Anzeige (Standard)	Hin- weis	Erklärung der einzelnen Funktionen	Optionen		Weitere Erklärungen
				Standard		
<b>P 31</b>	 	B	Wertzuweisung** für Münze 1 5,- DEM / 2,- EUR	Bank 1 5.00 DEM Bank 2 2.00 EUR *		Seite 27
<b>P 32</b>	 	B	Wertzuweisung** für Münze 2 2,- DEM / 1,- EUR	Bank 1 2.00 DEM Bank 2 1.00 EUR *		
<b>P 33</b>	 	B	Wertzuweisung** für Münze 3 1,- DEM / 0,50 EUR	Bank 1 1.00 DEM Bank 2 0.50 EUR *		
<b>P 34</b>	 	B	Wertzuweisung** für Münze 4 0,50 DEM / 0,10 EUR	Bank 1 0.50 DEM Bank 2 0.10 EUR *		
<b>P 35</b>		B	Wertzuweisung** für Münze 5 5,- DEM Wertmarke WM 2	Bank 1 5.00 DEM Bank 2 —		
<b>P 36</b>		B	Wertzuweisung** für Münze 6 5,- DEM Wertmarke WM 1	Bank 1 5.00 DEM Bank 2 —		

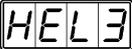
- Fortsetzung nächste Seite -

= allgemeine Eingabepositionen (z.B. Eingabeposition **P 31 - P 36**)

\* Die Programmierung der EURO-Münzen erfolgt nachträglich über den Lernmodus (Seite 29 - 31).

\*\* Bei der Umschaltung von Bank 1 zur Bank 2 werden die Wertzuweisungen der Münzen 1 bis 6 entsprechend auf EURO verändert. Alle Zählerinhalte bleiben unverändert.  
Die Eingabepositionen P 31 bis P 36 waren beim C 4050 für die Freigabe/Sperrung und Wertzuweisung (nur Münze 5 und 6) von Münzen vorgesehen. Bei Austausch von C 4050 auf C 4051 unbedingt beachten!

# Programmierung

Eingabe- position	Anzeige (Standard)	Hin- weis	Erklärung der einzelnen Funktionen	Optionen			Weitere Erklärungen
				Standard			
<b>P 37</b>		K	Kopieren von Parametern im C 4051				
<b>P 38</b>		K	Kopieren von Parametern aus dem Handterminal in das C 4051				
<b>P 39</b>		K	Kopieren von Parametern aus dem C 4051 in das Handterminal				
<b>P 40</b>		B	Ausdruck aller Betriebsparameter				Seite 28
<b>P 41</b>		B	Ausdruck der Zählerinhalte				Seite 28
<b>P 42</b>		B	<b>Helligkeit der Anzeige und Anzeigeleuchten</b> - Veränderbar von 1 bis 7 -	3		1 - 7	Seite 26
<b>P 43</b>		K	<b>Rücksetzung auf Standardeinstellung</b> der auf den Maschinenplatz bezogenen Eingabepositionen - Außer Münzbank und Wertzuweisung -				
<b>P 44</b>		K	<b>Rücksetzung auf Standardeinstellung</b> der nicht auf den Maschinenplatz bezogenen Eingabepositionen - Außer Münzbank und Wertzuweisung -				
<b>P 45</b>		B	<b>Münzbank **</b> 1 Bank 1 2 Bank 2	1		2	Seite 27
<b>P 46</b>		B	<b>Lernmodus</b>				Seite 29

 = allgemeine Eingabepositionen (z.B. Eingabeposition **P 42**)

 = spezielle Eingabepositionen (z.B. Eingabeposition **P 43**)

\*\* Bei der Umschaltung von Bank 1 zur Bank 2 werden die Wertzuweisungen der Münzen 1 bis 6 entsprechend auf EURO verändert. Alle Zählerinhalte bleiben unverändert.

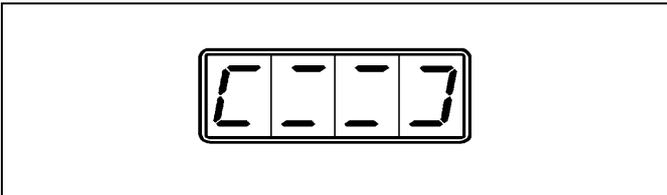
## Anzeigebeispiel

- Nachfolgende Währungsangaben  
beziehen sich auf "DEM" (Deutsche Mark). -

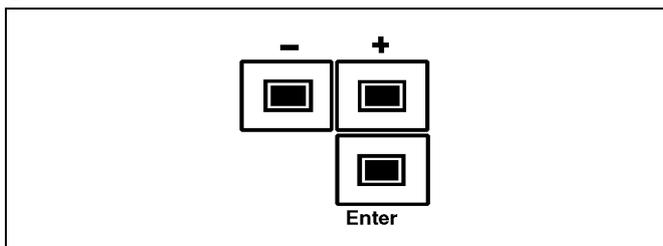
### 1. Anzeige des Tagessummenzählers aller Münzen (Betrag) (mit Einstieg in die Programmier Ebene).

#### Voraussetzung:

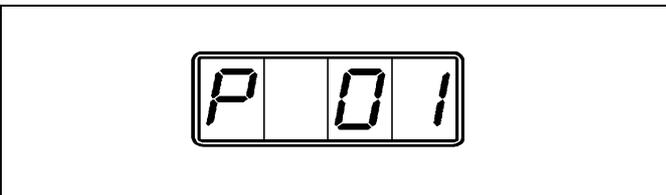
"Netz ein" - z. B. den für das Kassiergerät installierten Hauptschalter einschalten.



Auf der Anzeige des Kassiergeräts wird ein stehender Kreis angezeigt. Es wurden 5 Waschprogramme a' 5,- DEM gekauft.

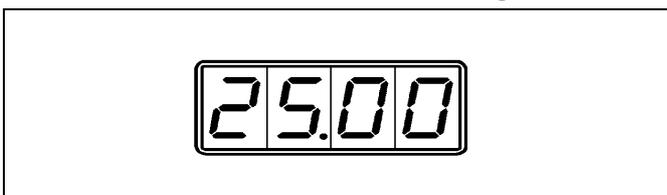


- Taste " **Enter** " innerhalb von **5 Sekunden** **4 x** eindrücken und loslassen.



Auf der linken Seite der Anzeige erscheint der Buchstabe "P" (Kennzeichen für die Programmier Ebene) im Wechsel mit der Zahl "1" (Kennzeichnung für den 1. Maschinenplatz). Die "01" auf der rechten Seite zeigt die erste Eingabeposition an.

- Taste " **Enter** " erneut **1 x** betätigen.



Auf der Anzeige wird die kassierte Tagessumme (aller angeschlossenen Maschinen) von 25.00 DEM angezeigt.

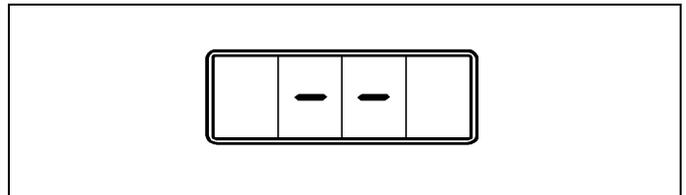
#### Hinweis

Größere Geldbeträge (über 99,50 DEM)

werden in Form eines Lauflichtes angezeigt. Beträge die 4-stellig oder kleiner sind rotieren nicht in der Anzeige. Weitere Hinweise siehe Seite 21.

Soll der Tagessummenzähler gelöscht werden:

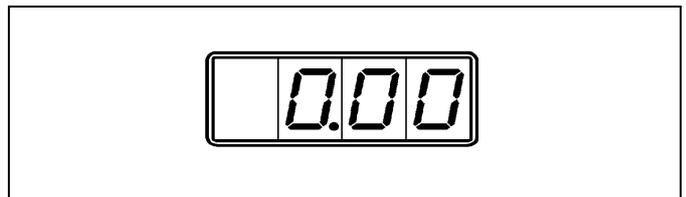
- Taste " - " so lange eindrücken, bis auf der



Anzeige zwei waagerechte Striche erscheinen.

- Taste " - " loslassen.

Der Zählerinhalt ist gelöscht, und auf der



Anzeige wird -entsprechend der programmierten Dezimalstellen- "0.00" angezeigt.

# Anzeigebeispiel

## 1.1 Anzeige des Tagessummenzählers aller Münzen (Betrag), des Tagessummenzählers aller Münzen (Menge), des Tagessummenzählers für den Teilbetrag und des Gesamtsummenzählers (ohne Einstieg in die Programmier Ebene).

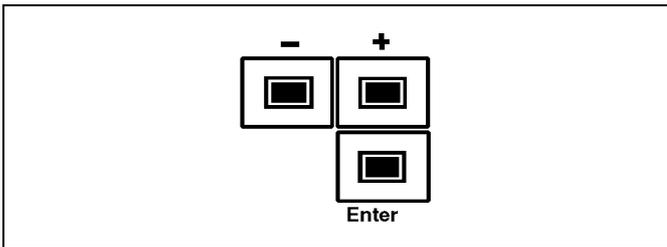
### Allgemeines

Auch ohne Einstieg in die Programmier Ebene können die Inhalte des Tagessummenzählers für Münzen (Betrag), des Tagessummenzählers für Münzen (Menge), des Tagessummenzählers für den Teilbetrag und des Gesamtsummenzählers abgerufen werden.

Auch eine Löschung der Tagessummenzähler ist außerhalb der Programmier Ebene möglich.

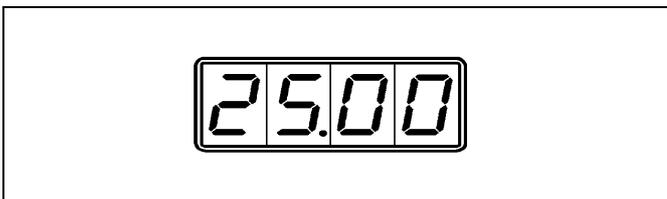
### Voraussetzung:

"Netz ein" - z. B. den für das Kassiergerät installierten Hauptschalter einschalten.

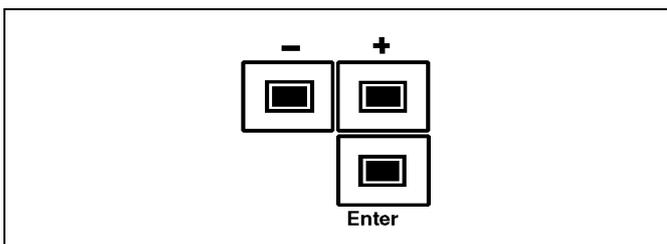


- Taste " + " ca. 5 Sekunden lang eindrücken und loslassen.

Inhalt des Tagessummenzählers für " Münzen (Betrag) " (löschar) :

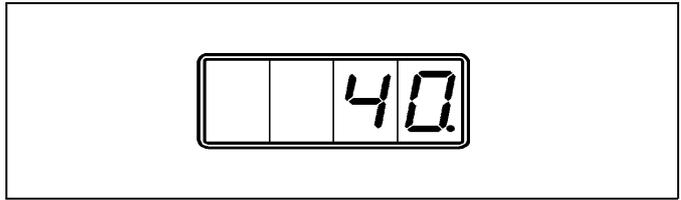


Auf der Anzeige wird die kassierte Tagessumme (aller angeschlossenen Maschinen), z. B. 25.00 DEM angezeigt.

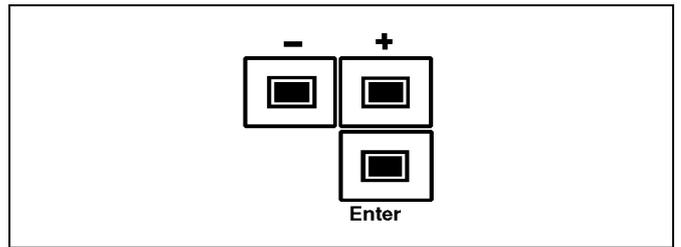


- Taste " Enter " eindrücken und loslassen.

Inhalt des Tagessummenzählers für " Münzen (Menge) " (löschar) :

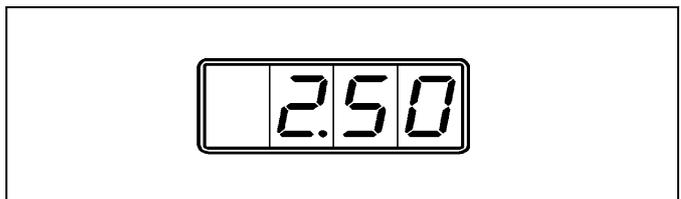


Auf der Anzeige wird die kassierte Tagessumme (aller angeschlossenen Maschinen), z.B. 40 Stück angezeigt.

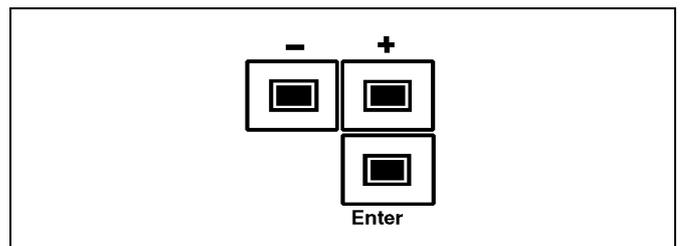


- Taste " Enter " eindrücken und loslassen.

Inhalt des Tagessummenzählers für den " Teilbetrag " (löschar) :

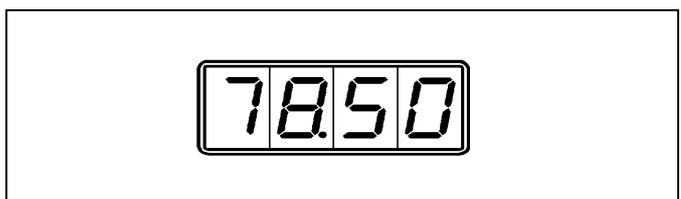


Auf der Anzeige wird die kassierte Tagessumme (aller angeschlossenen Maschinen), z.B. 2.50 DEM angezeigt.



- Taste " Enter " eindrücken und loslassen.

Inhalt des Gesamtsummenzählers (nicht löschar) :



Auf der Anzeige wird die kassierte Gesamtsumme (aller angeschlossenen Maschinen), z.B. 78.50 DEM angezeigt.

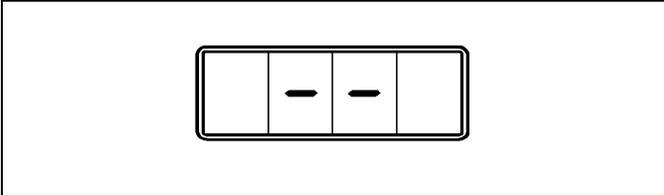
- Fortsetzung auf der nächsten Seite. -

## Anzeigebeispiel

---

### Löschen der Tagessummenzähler

Die Tagessummenzähler können nur gelöscht werden, wenn sie angewählt worden und zu sehen sind. Dabei ist es egal, welche Ziffern bei der Lauflichtanzeige gerade in der Anzeige erscheinen.



Die Taste " - " so lange eindrücken, bis auf der Anzeige zwei waagerechte Striche erscheinen.

Die Taste " - " wieder loslassen.

Der Zählerinhalt ist gelöscht und auf der Anzeige wird - entsprechend der programmierten Dezimalstellen - z.B. "0.00" angezeigt.

### Ausstieg aus der Anzeige

Für den Ausstieg gibt es drei Möglichkeiten:

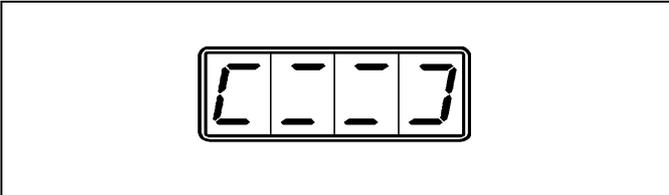
1. Das Kassiergerät spannungslos machen (z.B. den bauseitig installierten Hauptschalter ausschalten).
2. Wird innerhalb von 50 Sekunden die Taste "Enter" nicht mehr eingedrückt, so erfolgt ein automatischer Ausstieg.
3. Nach Anzeige des letzten anzuzeigenden Zählerinhaltes (Gesamtsummenzähler) Taste "Enter" eindrücken.

## Programmierbeispiel

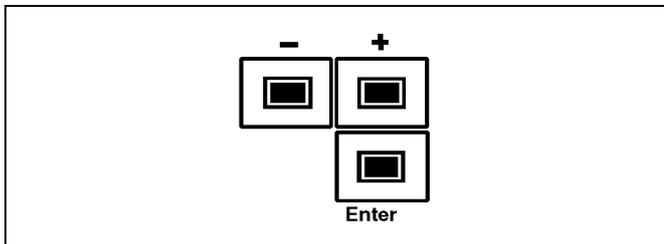
### 2. Änderung des Preises auf "Maschinenplatz 1" - von Standardoption 5.00 DEM auf 7.50 DEM -

#### Voraussetzung:

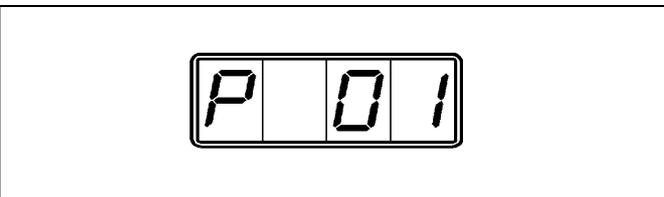
"Netz ein" - z. B. den für das Kassiergerät installierten Hauptschalter einschalten.



Auf der Anzeige des Kassiergerätes wird ein stehender Kreis angezeigt.

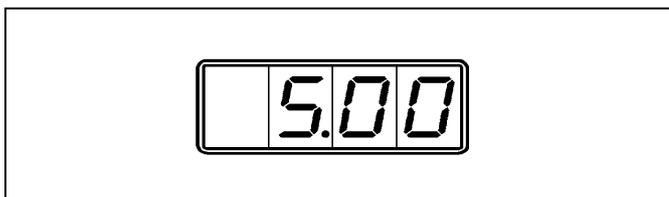


- Taste " **Enter** " innerhalb von **5 Sekunden** 4 x eindrücken und loslassen.

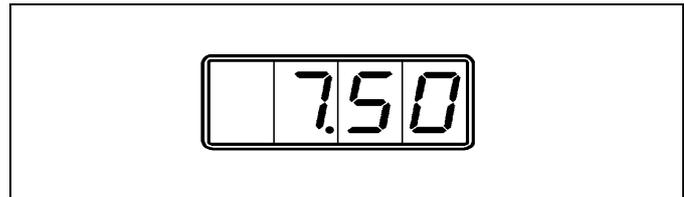


Auf der linken Seite der Anzeige wird im Wechsel der Buchstabe " P " und der Maschinenplatz " 1 " angezeigt. Die " 01 " auf der rechten Seite zeigt die erste Eingabeposition an.

- Taste " **+** " so lange betätigen, bis die Eingabeposition " **11** " angezeigt wird.
- Taste " **Enter** " betätigen.

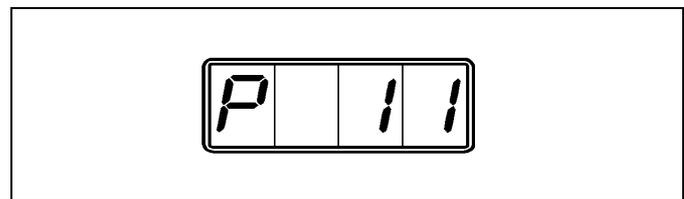


Auf der Anzeige wird der standardmäßig programmierte Betrag von 5.00 DEM angezeigt.



- Taste " **+** " so oft betätigen, bis ein Betrag von " **7.50 DEM** " angezeigt wird.  
- Die Änderung findet in Abhängigkeit des kleinsten Münzwertes (0.50 DEM - Schritten) statt. -

- Taste " **Enter** " betätigen.



Auf der Anzeige erscheint " P 11 ".

Nach ca. 50 Sekunden wechselt die Anzeige und zeigt den stehenden Kreis an.

**Der neue Preis von 7.50 DEM wurde für Maschinenplatz 1 gespeichert.**

## Programmierbeispiel

### 3. Änderung der Hauptzeit (im Zeitbetrieb) auf "Maschinenplatz 3" - von Standardoption 60 Minuten auf 30 Minuten -

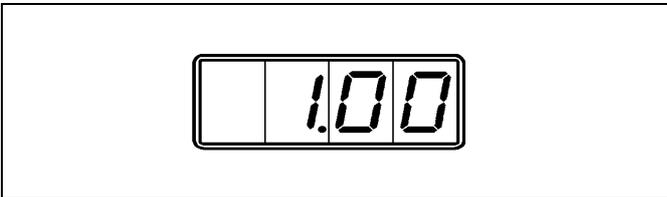
#### Voraussetzung:

"Netz ein" - z. B. den für das Kassiergerät installierten Hauptschalter einschalten.

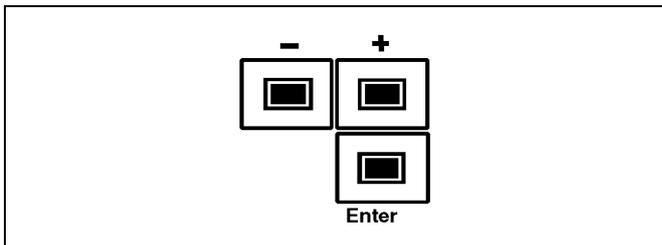
Der Zeitbetrieb muss zuvor über Eingabeposition "12" auf "Maschinenplatz 3" programmiert worden sein.

Die standardmäßig programmierte Hauptzeit beträgt 60 Minuten.

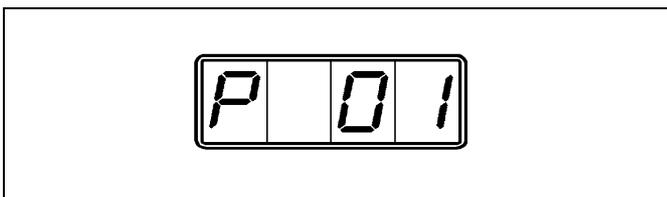
Die Münzzeit für die wertkleinste Münze (0,50 DEM) beträgt 30 Minuten.



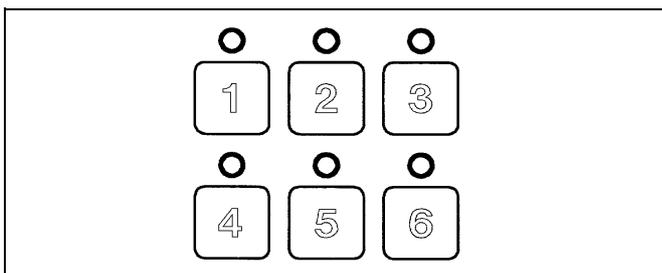
Auf der Anzeige des Kassiergerätes wird ein Betrag von 1.00 DEM angezeigt.



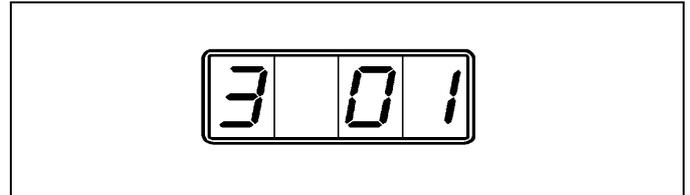
- Taste "Enter" innerhalb von 5 Sekunden 4 x eindrücken und loslassen.



Auf der linken Seite der Anzeige erscheint der Buchstabe "P" im Wechsel mit der Zahl "1" und auf der rechten Seite die Zahl "01".



- Maschinenanwahltaste "3" betätigen.



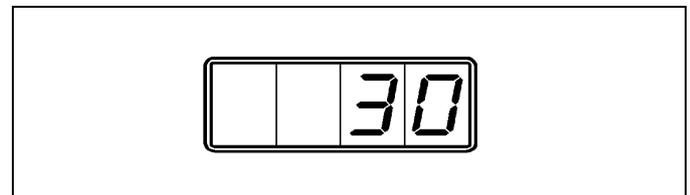
Auf der linken Seite der Anzeige wird im Wechsel die angewählte Maschine "3" und der Buchstabe "P" angezeigt. Die "01" auf der rechten Seite zeigt die erste Eingabeposition an.

- Taste "+" so lange betätigen, bis die Eingabeposition "11" angezeigt wird.
- Taste "Enter" betätigen.



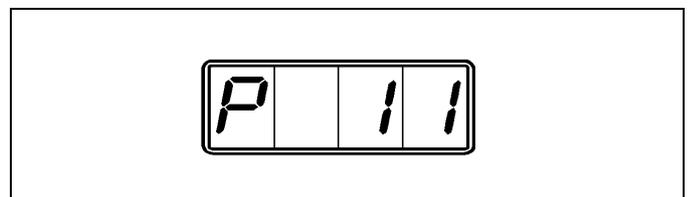
Auf der Anzeige wird die standardmäßig programmierte Hauptzeit von 60 Minuten angezeigt.

- Taste "-" 1x betätigen.



Auf der Anzeige wird die neu zu programmierende Hauptzeit angezeigt.

- Taste "Enter" betätigen.



Auf der Anzeige erscheint "P 11".

Nach ca. 50 Sekunden wechselt die Anzeige und zeigt den stehenden Kreis an.

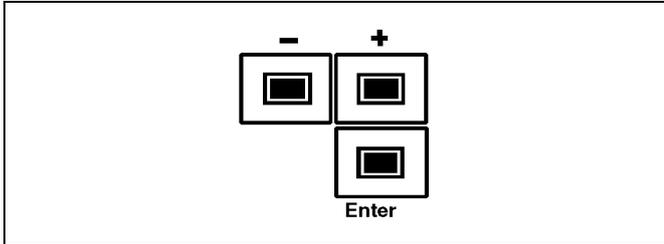
**Die neue Hauptzeit von 30 Minuten wurde für Maschinenplatz 3 gespeichert.**

# Programmierbeispiel

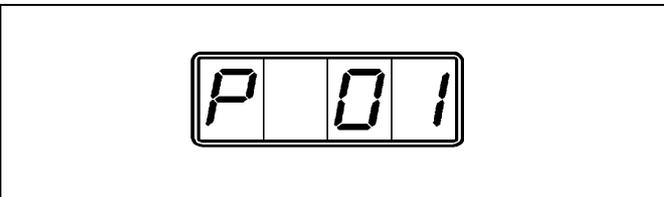
## 4. Sperren der Münze 3 ( 1,- DEM )

### Voraussetzung:

"Netz ein" - z. B. den für das Kassiergerät installierten Hauptschalter einschalten.



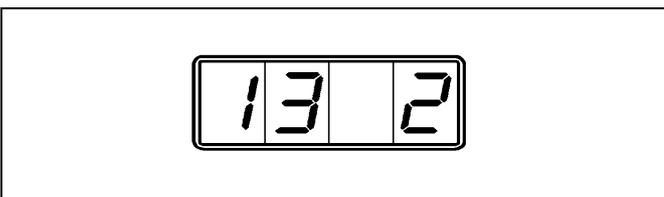
- Taste " **Enter** " innerhalb von **5 Sekunden** **4 x** eindrücken und loslassen.



Auf der linken Seite der Anzeige wird im Wechsel der Buchstabe " P " und der Maschinenplatz " 1 " angezeigt. Die " 01 " auf der rechten Seite zeigt die erste Eingabeposition an.

- Taste " **+** " so lange betätigen, bis die Eingabeposition " **27** " angezeigt wird.

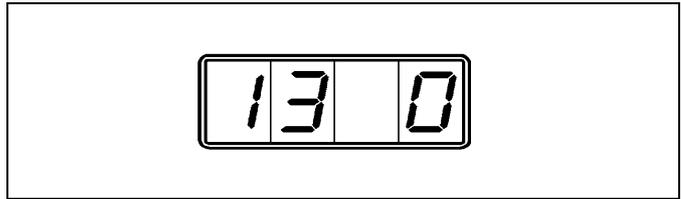
- Taste " **Enter** " betätigen.



Auf der Anzeige wird die Münze 3 (1,- DEM) angezeigt.

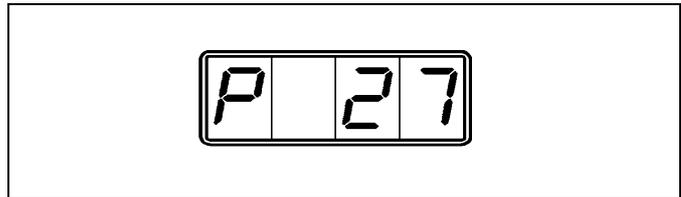
Die "2" (2 = normal) auf der rechten Seite zeigt an, dass die Münze freigegeben ist (weitere Hinweise auf Seite 12 und 26).

- Taste " - " **2x** betätigen.



Die " 0 " auf der rechten Seite zeigt die " **Sperrung** " der Münze an.

- Taste " **Enter** " betätigen.



Auf der Anzeige erscheint " P 27 ".

Nach ca. 50 Sekunden wechselt die Anzeige und zeigt den stehenden Kreis an.

**Die Münze 3 (1,- DEM) ist gesperrt.**

# Anzeigen

## Tagessummenzähler aller Münzen (Betrag), Münzen (Menge) und Teilbeträge

### Allgemeines

Die Tagessummenzähler für Münzen (Betrag) und Münzen (Menge) addieren alle Geldbeträge (außer Teilbeträge) der eingeworfenen Münzen entsprechend der programmierten Dezimalstellen und alle eingeworfenen Münzen entsprechend der Menge auf.

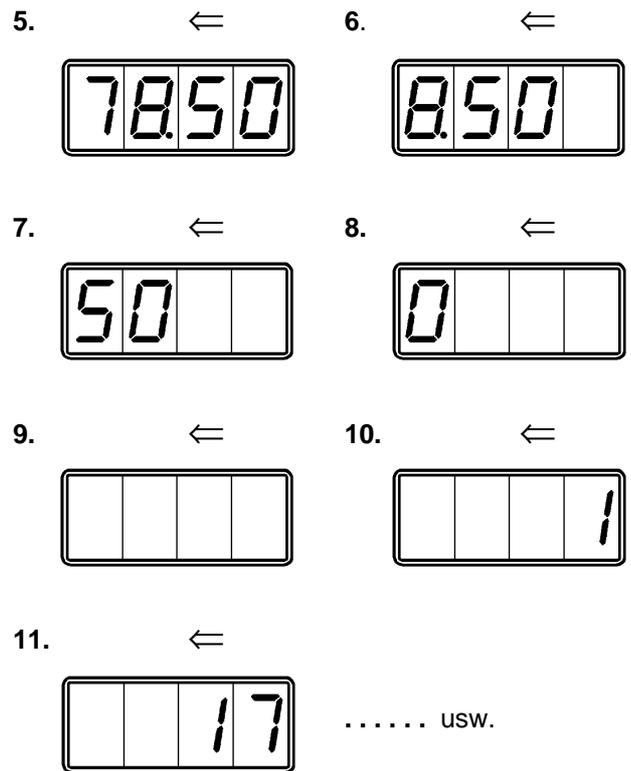
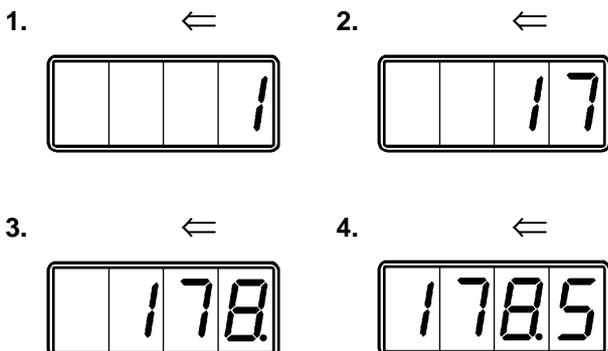
- Die Tagessummenzähler können gelöscht werden.-

Der Tagessummenzähler für Teilbeträge addiert die Geldbeträge die eingeworfen worden sind und nicht ausreichen, ein Programm zu starten.

Hinweis! Wenn ein Kunde nur einen Teilbetrag einwirft und nicht innerhalb einer bestimmten Zeit (Teilbetragszeit) den Restbetrag nachwirft, dann verfällt das Geld für ihn. Der Teilbetrag wird im Tagessummenzähler (Teilbetrag) aufsummiert und in der Anzeige gelöscht. Meldet sich der Kunde beim Aufsteller und fordert sein Geld zurück, kann dieser anhand des Zählerinhaltes kontrollieren, ob tatsächlich nur ein Teilbetrag eingeworfen worden ist.

- Anzeige der Tagessummenzähler  
Um sich die Inhalte der Tagessummenzähler anschauen zu können, muss man die Eingabeposition 1, 2 oder 3 anwählen. Mit Betätigung der Taste "Enter" erscheint in Form einer Lauflichtanzeige (nur ab 5-stelligen Beträgen) - beginnend von rechts nach links mit den höherwertigen Stellen - der Inhalt des jeweiligen Tagessummenzählers. Nach Durchlaufen der niederwertigsten Stelle - in der Anzeige steht keine Ziffer mehr (Position 9) - beginnt der Vorgang von vorn.

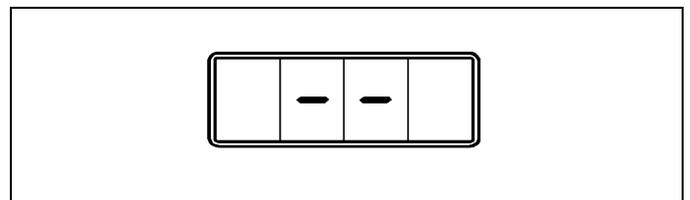
Ein Betrag von 178,50 DEM würde folgendermaßen aussehen:



### Hinweis!

Im Tagessummenzähler für Münzen (Menge) können keine Dezimalstellen vorkommen. In der Anzeige für die niederwertigen Stellen erscheint der Dezimalpunkt ganz rechts.

- Löschen der Tagessummenzähler  
- Eingabeposition P 01, P 02 oder P 03 -  
Die Tagessummenzähler können nur gelöscht werden, wenn sie angewählt worden und zu sehen sind. Dabei ist es egal, welche Ziffern bei der Lauflichtanzeige gerade in der Anzeige erscheinen.



Die Taste "-" so lange eindrücken, bis auf der Anzeige zwei waagerechte Striche erscheinen.

Die Taste "-" wieder loslassen.

Der Zählerinhalt ist gelöscht und auf der Anzeige wird - entsprechend der programmierten Dezimalstellen - z.B. "0.00" angezeigt.

## Gesamtsummenzähler

- Eingabeposition P 04 -

### Allgemeines

Der Gesamtsummenzähler addiert - genauso wie der Tagessummenzähler (Betrag) - alle Geldbeträge (außer den Teilbeträgen) der eingeworfenen Münzen entsprechend der programmierten Dezimalstellen.

Zuviel eingeworfene Geldbeträge sind grundsätzlich in der angezeigten Gesamtsumme enthalten.

Der Gesamtsummenzähler ist nicht löschtbar.

### ■ Anzeige des Gesamtsummenzählers

Um sich den Inhalt des Gesamtsummenzählers anzeigen zu lassen, verfährt man wie bei der Anzeige der Tagessummenzähler.

## Zähler für die einzelnen Münzen

- Eingabeposition P 05 bis P 10 -

### Allgemeines

In den Zählern für die einzelnen Münzen werden nicht die Geldbeträge, sondern die Anzahl der eingeworfenen Münzen (auch die der Teilbeträge) abgespeichert. Somit ist es dem Betreiber möglich, auch die Anzahl der eingeworfenen Münzen zu kontrollieren.

Die Inhalte der Zähler für die einzelnen Münzen sind nicht löschtbar.

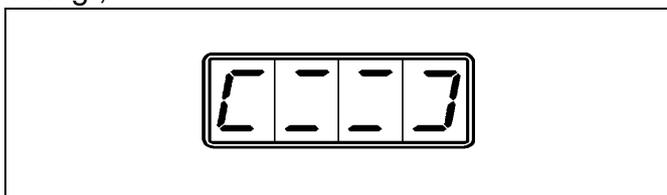
### ■ Anzeige der Zähler für die einzelnen Münzen

Um sich den Inhalt der Zähler für die einzelnen Münzen anzeigen zu lassen, verfährt man wie bei der Anzeige der Tagessummenzähler. Da hier keine Dezimalstellenprogrammierung vorkommt, erscheint in der Anzeige für die niederwertigen Stellen der Dezimalpunkt generell ganz rechts.

## Anzeigen

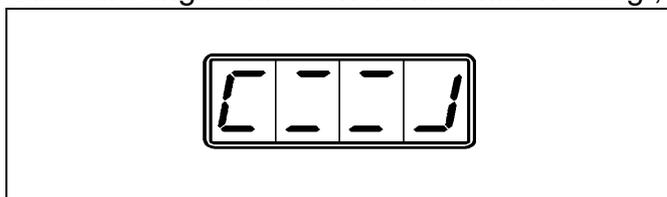
### ■ Anzeige vor und nach der Programmfreigabe (z.B. für einen Waschautomaten)

Wurde das Kassiergerät eingeschaltet ("Netz ein") und ist mindestens eine Maschine nicht belegt,



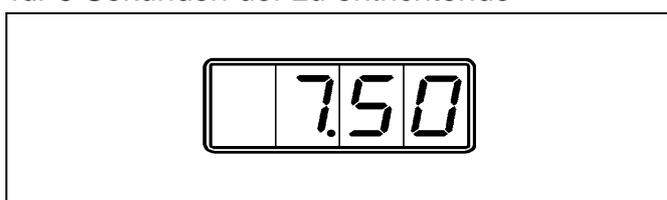
so erscheint auf der Anzeige ein stehender Kreis.

Sind alle angeschlossenen Maschinen belegt,



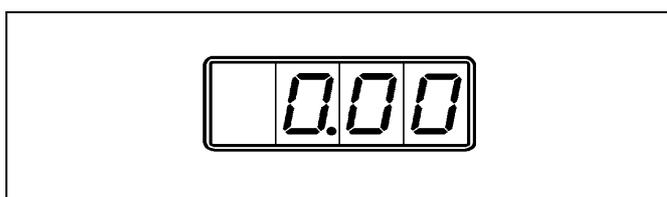
dann rotiert der Kreis linksherum und alle zu den Maschinen gehörenden Anzeigeleuchten (über den Maschinenanwahltasten) leuchten auf.

Sind nicht alle Maschinen belegt und man betätigt die Maschinenanwahltaste einer dieser nicht belegten Maschinen, so erscheint für 5 Sekunden der zu entrichtende



Geldbetrag (z. B. 7,50 DEM) auf der Anzeige. Die Anzahl der Dezimalstellen erscheinen entsprechend der Programmierung (hier 1  $\triangleq$  2 Dezimalstellen).

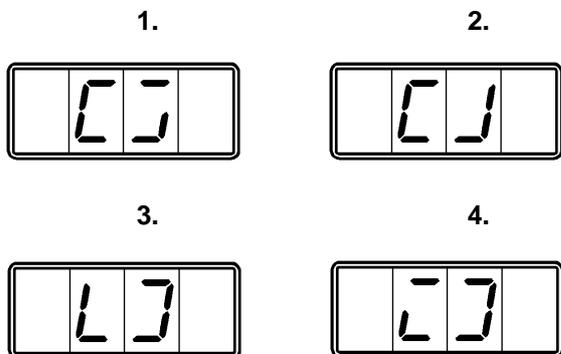
- Die dazugehörige Anzeigeleuchte blinkt.-



Entsprechend dem Geldeinwurf wird die Anzeige nach " 0.00 " heruntergezählt.

- Fortsetzung auf der nächsten Seite.-

Die blinkende Anzeigeleuchte (über der Maschinenanwahltaste) wechselt nach ca. 2 Sekunden in eine ständig leuchtende Anzeigeleuchte um.



Zusätzlich wechselt die Anzeige für 5 Sekunden in einen dynamischen Zustand.

Das heißt, die beiden mittleren Stellen zeigen einen rotierenden Kreis (soll die drehende Trommel eines Wasch- bzw. Trockenautomaten darstellen) an.

In diesem Betriebszustand nimmt das Kassiergerät kein Geld an. Eingeworfenes Geld wird wieder ausgegeben.

Im Zeit- bzw. Dosierbetrieb wird nicht der rotierende Kreis, sondern die "Restzeit" bzw. "dos" angezeigt.

**Hinweis!** Wurde die Maschinenanwahltaste einer belegten Maschine betätigt, so erscheint für 5 Sekunden der rotierende Kreis auf der Anzeige. Er signalisiert mit der schon leuchtenden Anzeige, dass die Maschine belegt ist.

## Programmierungen

### ■ Programmierung der Rücksetzzeit

- Eingabeposition P 15 -

Die Rücksetzzeit ist eine Sicherheitszeit die dem System überlagert wird, wenn nicht innerhalb dieser Zeit eine Rückmeldung von der Maschine erfolgte.

Wenn nicht, erfolgt eine automatische Rücksetzung des Kassiergerätes.

Ohne diese Rücksetzzeit wäre es möglich, eine Maschine mit Geldeinwurf und nicht gestartetem Programm zu blockieren, da eine Rückmeldung ohne Programmstart nicht erfolgen kann.

Die Rücksetzzeit kann in den Grenzen von 4 bis 1440 Minuten verändert werden.

### ■ Programmierung des Geldbetrages für ein Programm

- Eingabeposition P 11 -

Der Betrag für ein Programm kann eingestellt werden.

Es können jedoch nur Beträge programmiert werden, die ganzzahlig durch den kleinsten Münzwert teilbar sind. Das heißt, dass z. B. für ein in Deutschland eingesetztes Kassiergerät, mit den Münzwerten 5,- / 2,- / 1,- und 0,50 DEM, nur Beträge in 0,50 DEM-Schritten\* programmiert werden können.

\* Wurde einer Wertmarke oder einer neu programmierten Münze (über den Lernmodus) ein kleinerer Betrag (z.B. 0,10 DEM) zugewiesen, dann kann auch in kleineren Schritten verändert werden.

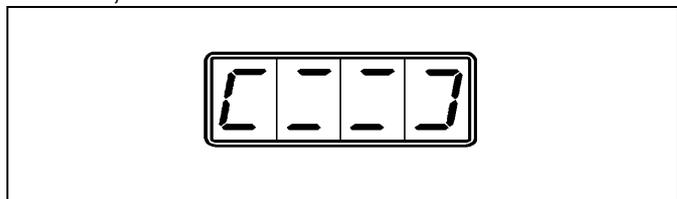
# Anzeigen und Programmierungen im Zeitbetrieb

## Anzeigen

- Anzeige vor und nach der Zeitfreigabe (z.B. für eine Mangel)

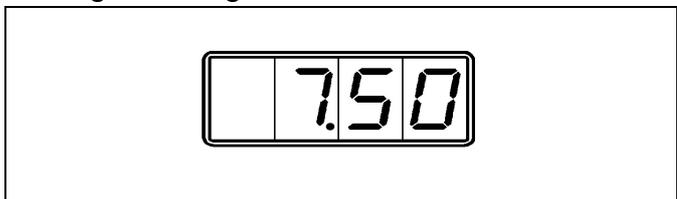
Ist für eine Maschine der Zeitbetrieb programmiert worden, so erscheint mit Betätigung der Maschinenanwahltaste der zu entrichtende Geldbetrag für 5 Sekunden auf der Anzeige. Er errechnet sich aus der programmierten Hauptzeit dividiert durch die programmierte Münzzeit für die wert kleinste Münze (siehe rechte Spalte).

Erfolgt innerhalb der 5 Sekunden kein Geldeinwurf,

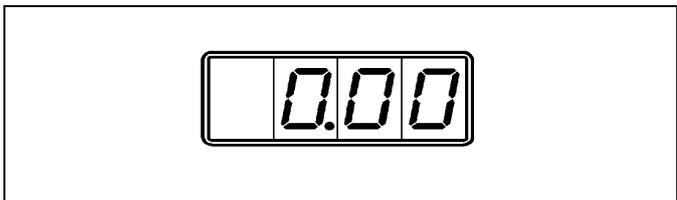


dann erscheint auf der Anzeige wieder ein stehender Kreis.

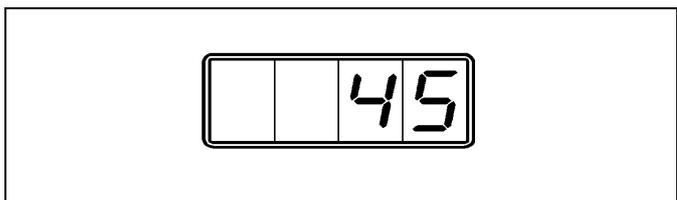
Bei einem Geldbetrag von 7.50 DEM sieht die Anzeige wie folgt aus:



Die Dezimalstellen erscheinen entsprechend der programmierten Option (hier 1).



Entsprechend dem Geldeinwurf wird die Anzeige nach " 0.00 " heruntergezählt.



Nach ca. 2 Sekunden erscheint auf der Anzeige die gekaufte Zeit (z.B. Mangelzeit) in Minuten.

## Programmierungen

- Programmierung der Hauptzeit  
- Eingabeposition P 11 -  
Die Hauptzeit kann in Schritten der Münzzeit für die wert kleinste Münze verändert werden. Wobei die Grenzen von 1 mal bis 1440 mal dieser Zeit liegen.

- Programmierung der Münzzeit für die wert kleinste Münze

- Eingabeposition P 17 -

Die Programmierung der Münzzeit für die wert kleinste Münze kann von 1 Minute bis 120 Minuten vorgenommen werden.

Diese Münzzeit erscheint dann auch in der Anzeige, wenn die Programmierung "Zeitfreigabe direkt mit Münzeinwurf" (siehe Seite 11, Eingabeposition P 20) vorliegt und die entsprechende Maschine über die Maschinenanwahltaste angewählt worden ist. Der Geldbetrag für die Hauptzeit errechnet sich wie folgt:

Programmierte Hauptzeit in Minuten dividiert durch die programmierte Münzzeit für die wert kleinste Münze in Minuten.

Ein Beispiel:

Die programmierte Hauptzeit beträgt 80 Minuten, die Münzzeit 2 Minuten bei wert kleinster Münze von 0,10 DEM.

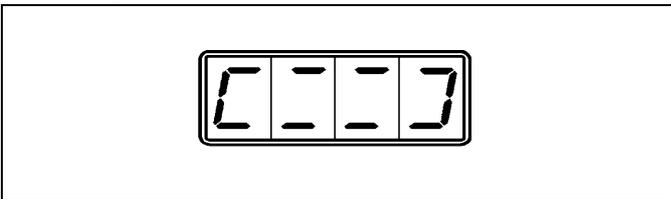
$$\begin{aligned} \text{Betrag für die Hauptzeit} &= \frac{80 \text{ Minuten} \times 0,10 \text{ DEM}}{2 \text{ Minuten}} \\ &= 40 \times 0,10 \text{ DEM} \\ &= \underline{\underline{4,- \text{ DEM}}} \end{aligned}$$

# Anzeigen und Programmierungen im Waschmittelspenderbetrieb

## Anzeigen

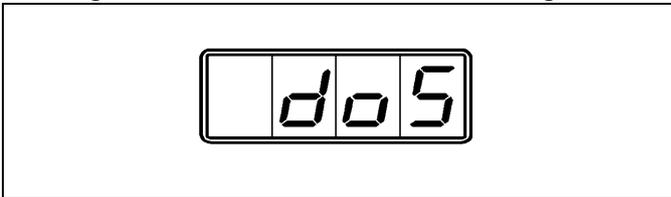
- Anzeige vor, während und nach dem Dosiervorgang

Im Waschmittelspenderbetrieb erscheint für 5 Sekunden - wie im Programmbetrieb - nach Betätigung der Maschinenanwahltaste, der zu entrichtende Geldbetrag auf der Anzeige. Die dazugehörige Anzeigeleuchte (über der Maschinenanwahltaste) blinkt. Erfolgt innerhalb der 5 Sekunden kein Geldeinwurf,



dann erscheint auf der Anzeige wieder der stehende Kreis.  
- Die blinkende Anzeigeleuchte geht aus.-

Bei entsprechendem Geldeinwurf wird die Anzeige jedoch nach " 0.00 " heruntergezählt. Die blinkende Anzeigeleuchte wechselt nach ca. 2 Sekunden in eine ständig leuchtende Anzeigeleuchte um und auf der Anzeige



erscheint der Hinweis " dos " für Dosierung.

- Nach dem Dosiervorgang erlischt die Anzeigeleuchte (über der Maschinenanwahltaste) und mit Betätigung der Maschinenanwahltaste wird auf der Anzeige wieder der zu entrichtende Geldbetrag angezeigt.-

## Programmierungen

- Programmierung des Geldbetrages für eine Dosierung  
- Eingabeposition P 11 -

Der Betrag für eine Dosierung kann - entsprechend der Option für die Dezimalstellen - eingestellt werden.

Es können jedoch nur Beträge programmiert werden, die ganzzahlig durch den kleinsten Münzwert teilbar sind. Das heißt, dass z. B. für ein in Deutschland eingesetztes Kassiergerät, mit den Münzwerten 5,- / 2,- / 1,- und 0,50 DEM, nur Beträge in 0,50 DEM-Schritten\* programmiert werden können.

\* Wurde einer Wertmarke oder einer neu programmierten Münze (über den Lernmodus) ein kleinerer Betrag (z.B. 0,10 DEM) zugewiesen, dann kann auch in kleineren Schritten verändert werden.

- Programmierung der Rücksetzzeit  
- Eingabeposition P 15 -

Die Rücksetzzeit ist eine Sicherheitszeit die dem System überlagert wird, wenn nicht innerhalb dieser Zeit eine Rückmeldung vom Waschmittelspender erfolgte.

Wenn nicht, erfolgt eine automatische Rücksetzung des Kassiergerätes. Ohne diese Rücksetzzeit wäre es möglich, einen Waschmittelspender mit Geldeinwurf und nicht gestarteter Dosierung zu blockieren, da eine Rückmeldung ohne Dosierstart nicht erfolgen kann.

Die Rücksetzzeit kann in den Grenzen von 4 bis 1440 Minuten verändert werden.

- Programmierung der Dosierzeit  
- Eingabeposition P 17 -

Die Programmierung der Dosierzeit erfolgt in Schritten von 0,1 Sekunden. Die Dosierzeit kann in den Grenzen von 0,1 bis 180 Sekunden verändert werden.

# Sonderfunktionen

## Programmierungen

- Programmierung der Helligkeit der Anzeige und Anzeigeleuchten  
- Eingabeposition P 42 -

Die Helligkeit der Anzeige und der Anzeigeleuchten kann an bestimmte Betriebsgegebenheiten angepasst werden.

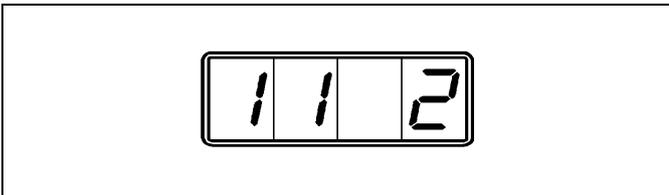
Sie ist in den Grenzen von 1 bis 7 veränderbar.

Mit Veränderung der Option findet sofort eine Helligkeitsveränderung statt.

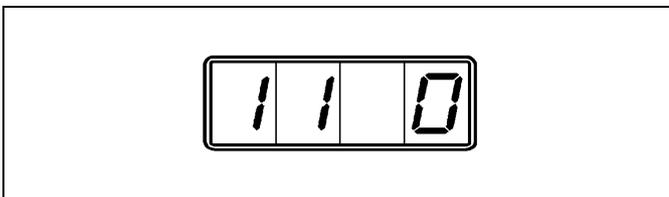
Dieses ermöglicht vor einer Abspeicherung zu kontrollieren, ob die Einstellung den Vorstellungen entspricht.

- Programmierung der Münzerkennung  
- Eingabeposition P 25 bis P 30 -

Es besteht die Möglichkeit jede Münze freizuschalten oder sie zu sperren. Dadurch kann man gezielt einzelne Münzen, die regional als Falschgeld auftreten, sperren. Das heißt, dass bei Münzeinwurf diese zur Rückgabe umgeleitet werden. Entsprechend der Programmierung erscheinen folgende Angaben:



Anzeige für die Münze 1, wenn sie freigegeben ist ("2" = normal).



Anzeige für die Münze 1, wenn sie gesperrt ist ("0" = gesperrt).

- Entsprechend sehen die Anzeigen für die Münzen 2 bis 6 aus. -

Eine weitere sinnvolle Möglichkeit der Münzsperrung sollte vorgenommen werden, wenn ein Preis unter 5,-DEM (z.B. 3,-DEM) eingestellt wurde.

In diesem Fall sollte die Münze 1 (5,-DEM Münze) gesperrt werden, um eine Überzahlung zu verhindern. (Eingabeposition P 25 Option 0)

### Hinweis

Wird zum Beispiel die Münze 4 (-,50 DEM Münze) gesperrt, ist unbedingt darauf zu achten, dass der Preis dann z.B. nicht 7,50 DEM beträgt. Der Preis ist auf volle DEM-Beträge auf bzw. abzurunden!

Für alle Münzen können vier unterschiedliche Münz-Optionen

"1" = weit

"2" = normal

"3" = eng

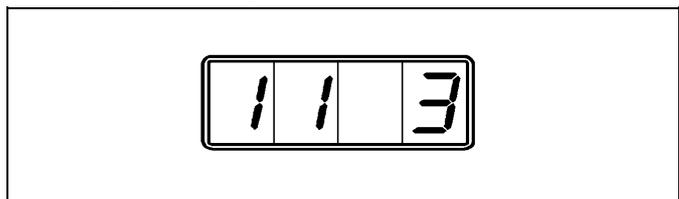
"4" = supereng

programmiert werden.

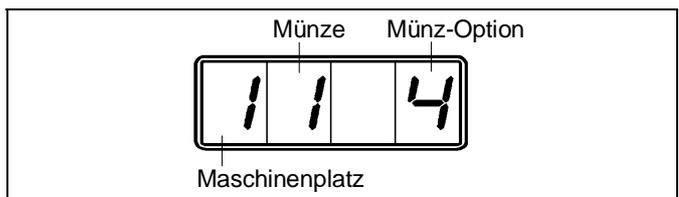
Das heißt, in Aufstellungsgebieten in denen vermehrt Falschgeld eingeworfen wird, kann durch die "Eng"- bzw. "Supereng"-Schaltung eine zusätzliche Sicherheit zur Falschgeldererkennung erreicht werden.

**Achtung!** Es ist nicht möglich die selbe Münze - z.B. Münze 1 (5,- DEM) - auf Maschinenplatz 1 in Münz-Option "2" = normal und auf Maschinenplatz 2 in Münz-Option "4" = supereng zu programmieren. Die zuletzt eingestellte Münz-Option (außer "0" = gesperrt) wird für alle Maschinenplätze übernommen.

Entsprechend der Programmierung erscheinen folgende Angaben:



Anzeige für die Münze 1, wenn sie freigegeben ist ("3" = eng).



Anzeige für die Münze 1, wenn sie freigegeben ist ("4" = supereng).

- Entsprechend sehen die Anzeigen für die Münzen 2 bis 6 aus. -

## Sonderfunktionen

- Wertzuweisung der Münzen  
- Eingabeposition P 31 bis P 36 -

Allen Münzen (z.B. Münze 5, Wertmarke WM 2) kann ein bestimmter Wert - von 0,10 DEM bis 99,90 DEM - zugewiesen werden (Standardoption 5,-- DEM).  
Nach Anwahl der Münze 5, Wertmarke WM 2



wird auf der Anzeige " 5.00 " angezeigt. Dieser Wert ist mit den Tasten " + " und " - " veränderbar, und zwar in 0,10 DEM - Schritten.

Nach Einstellung des Wertes muss die Taste " Enter " betätigt werden.

### Beispiele:

1. Für den Kauf eines Waschprogramms auf Maschinenplatz 1 soll künftig die Münze 5, Wertmarke WM 2 (Standardoption 5,00 DEM) eingesetzt werden. Der Preis für ein Waschprogramm soll 5,50 DEM betragen.  
Nach Anwahl des Maschinenplatzes, sowie Anwahl der Münze 5, Wertmarke WM 2 , wird auf der Anzeige " 5.00 " angezeigt (siehe Abbildung).  
Taste "Enter" betätigen und den angezeigten Wert von 5,00 DEM (Standardoption) mit der Taste " + " auf 5,50 DEM ändern.  
Taste "Enter" erneut betätigen.  
- Der Wert von 5,50 DEM wird gespeichert.-  
Für den Kauf eines Programms (Standardoption 5,50 DEM) ist künftig Münze 5, Wertmarke WM 2 erforderlich.  
Mit der Preisänderung ist ebenfalls eine Änderung des Betrages für ein Programm von 5,00 DEM auf 5,50 DEM vorzunehmen (siehe Beispiel 2 auf Seite 18).
2. Für den Kauf eines Trockenprogramms auf Maschinenplatz 2 soll künftig Münze 6, Wertmarken WM 1 eingesetzt werden. Der Preis für ein Trockenprogramm wird auf 3,00 DEM festgesetzt.

Nach Anwahl des Maschinenplatzes, sowie Anwahl der Münze 6, Wertmarke WM 1, wird auf der Anzeige des Kassiergerätes " 5.00 " angezeigt.

Taste "Enter" betätigen und den angezeigten Wert von 5,00 DEM (Standardoption) mit der Taste " - " auf 3,00 DEM ändern.

Taste "Enter" erneut betätigen.

- Der Betrag von 3,00 DEM wird gespeichert.-  
Für den Kauf eines Trockenprogramms ist künftig Münze 6, Wertmarke WM 1 erforderlich.

Mit der Preisänderung ist ebenfalls eine Änderung des Betrages für ein Programm von 5,00 DEM auf 3,00 DEM vorzunehmen (siehe Beispiel 2 auf Seite 18).

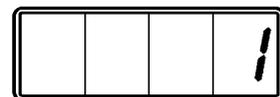
- Programmierung der Münzbank

- Eingabeposition P 45 -

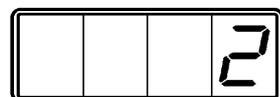
Im Münzprüfer können 12 unterschiedliche Münzen programmiert werden. Davon werden jedoch immer nur 6 Münzen der Bank 1 und 6 Münzen der Bank 2 zugeordnet. Für den eigentlichen Münzbetrieb werden jedoch immer nur 6 Münzen (sprich eine Bank) verwendet.

Mit der Programmierung Münzbank wird zwischen der Bank 1 und der Bank 2 gewählt. - Wählbar mit der Taste " + " oder " - " und durch Betätigung der Taste " Enter " abgespeichert.

Entsprechend der Programmierung erscheinen folgende Anzeigen:



Anzeige mit aktivierter Bank 1



Anzeige mit aktivierter Bank 2

# Sonderfunktionen

## Ausdruck aller Betriebsparameter (Optionen)

- Eingabeposition P 40 -

### Beispiel:

Mit Anwahl der Eingabeposition können alle Betriebsparameter (Optionen) ausgedruckt werden.

Der Ausdruck kann zum Beispiel folgendermaßen aussehen:

Betriebsparameter							
Nr. des Ausdrucks:		001					
Geräte-Nr.:		12345678-00					
Position	Inhalt standard	gewählt					
		1	2	3	4	5	6
11	5.00 60	4.00	5.00	3.00	60	2.00	2.00
12	1	1	1	1	2	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1
17	30 60.0	4.00	5.00	3.00	5	2.00	2.00
31	.	.	Bank 1	Bank 2	.	.	.
32	.	.	5.00	2.00	.	.	.
33	.	.	2.00	1.00	.	.	.
34	.	.	1.00	0.50	.	.	.
35	.	.	0.50	0.10	.	.	.
36	.	.	5.00	2.00	.	.	.
43	S	.	i	i	i	i	i
44	S	.	i	.	.	.	.
45	Bank 1	.	Bank 1	.	.	.	.

Die laufende Nr. des Ausdrucks geht von 1 bis 255. Anschließend wird wieder mit 1 begonnen.

## Ausdruck aller Zählerinhalte

- Eingabeposition P 41 -

### Beispiel:

Mit Anwahl der Eingabeposition können alle Zählerinhalte ausgedruckt werden.

Der Ausdruck kann zum Beispiel folgendermaßen aussehen:

Zählerinhalte	
Nr. des Ausdrucks: 001	
Geräte-Nr.: 12345678-00	
Position	Inhalt
01	15.00
10	17

Die laufende Nr. des Ausdrucks geht von 1 bis 255. Anschließend wird wieder mit 1 begonnen.

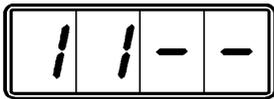
## Sonderfunktionen

- Lernmodus  
- Eingabeposition P 46 -

### Allgemeine Hinweise

1. Für den Lernmodus sind möglichst neue und alte Münzen zu verwenden.  
Das heißt, die Beschaffenheit der Münzen sollte unterschiedlich sein.  
Sind nur neue Münzen vorhanden, so ist der Lernmodus nach geraumer Zeit zu wiederholen.
2. Die für den Lernmodus erforderliche Münzmenge darf maximal 30 Münzen nicht überschreiten bzw. die Mindestmenge von 10 Münzen nicht unterschreiten. Die maximale Münzmenge von 30 Münzen ist der Mindestmenge von 10 Münzen vorzuziehen.
3. Die Münzerkennung (Eingabeposition 25 bis 30) kann nach Abschluss des Lernmodus noch verändert werden.  
Ansonsten bleibt die programmierte Option (Standardoption 2 = normal) für die Münzerkennung bestehen.

Mit Anwahl der Eingabeposition "P 46" (s. Seite 7) gelangt man in den Lernmodus. Auf der Anzeige des Kassiergerätes wird



von links nach rechts die standardmäßig programmierte "Münzbank 1" und "Münze 1" angezeigt, die beiden waagerechten Striche zeigen den Zustand "Münzeinwurf noch gesperrt" an.

Mit den Tasten "+" und "-" kann zwischen "Münze 1" bis Münze 6" gewählt werden.

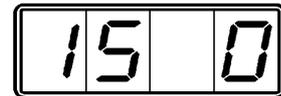
Nach Auswahl einer Münze (z. B. Münze 5, Wertmarke WM 2) und Betätigung der Taste "Enter", wird statt der beiden waagerechten Striche die Anzahl der einzuwerfenden



Münzen "30" angezeigt.

Für die Übernahme der messtechnischen Daten ist eine Mindestmenge von 10 und eine maximale Menge von 30 Münzen einzuwerfen.

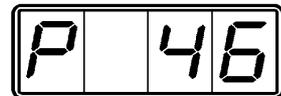
Entsprechend dem Münzeinwurf wird die Anzeige



nach "0" heruntergezählt und jede eingeworfene Münze messtechnisch erfasst.

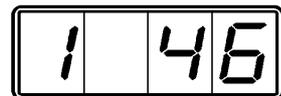
Nach Betätigung der Taste "Enter" werden alle Messdaten übernommen und die Programmierung abgeschlossen.

Auf der Anzeige wird die Eingabeposition



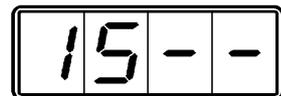
"P46"

im Wechsel mit der



Münzbank "1" angezeigt.

Werden jedoch nach Betätigung der Taste "Enter" auf der Anzeige



zwei waagerechte Striche angezeigt, bedeutet das, dass die eingeworfenen Münzen messtechnisch nicht erkannt und abgespeichert worden sind.

- Fortsetzung auf der nächsten Seite.-

## Sonderfunktionen

Durch erneute Betätigung der Taste "Enter" verlässt man den Lernmodus ohne Abspeicherung.

- Der Lernmodus muss wiederholt werden.-

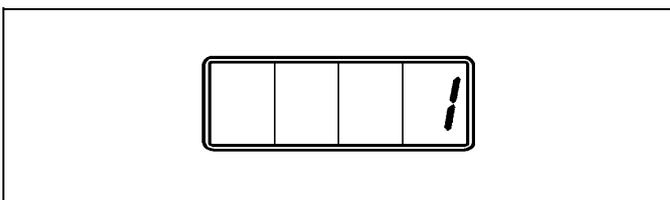
Erscheinen im Lernmodus während des Münzeinwurfs die beiden waagerechten Striche, so liegt eine Überschneidung mit einer schon programmierten Münze auf einem anderen Münzplatz vor, oder die eingeworfenen Münzen können nicht frei fallen (voller Münzkasten), weil die Lichtschranke für die elektronische Fadensperre permanent blockiert ist, oder ein anderer Fehler liegt vor.

### Beispiele für eine Programmierung von EURO-Münzen:

Die 2,- EUR Münze für Münze 1 und die 1,- EUR Münze für Münze 2 sollen auf Bank 2 programmiert werden.

#### 1. Umstellen von Bank 1 auf Bank 2

Nach Einstieg in die Programmierung, Anwahl der Eingabeposition " P 45 " und Betätigung der Taste " Enter " wird auf der Anzeige die aktivierte



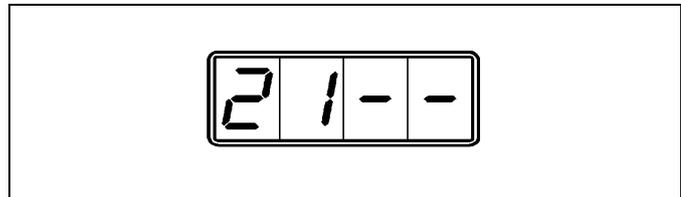
Bank 1 (Standardoption) angezeigt.

Die Bank 2 durch Betätigung der Taste " + " oder " - " wählen und das Umstellen von Bank 1 auf Bank 2 durch Betätigung der Taste " Enter " bestätigen.

#### 2. Lernmodus

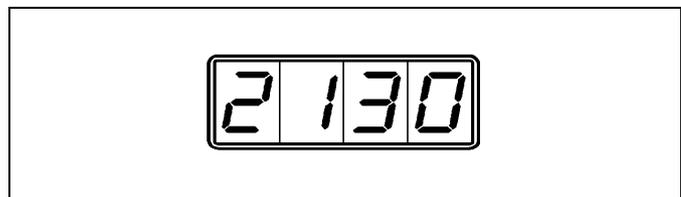
(Programmierung der 2,- EUR Münze für Münze 1)

Nach Einstieg in die Programmierung, Anwahl der Eingabeposition " P 46 " und Betätigung der Taste " Enter " wird auf der



Anzeige " 2 1 - - " ("Bank 2", "Münze 1") angezeigt.

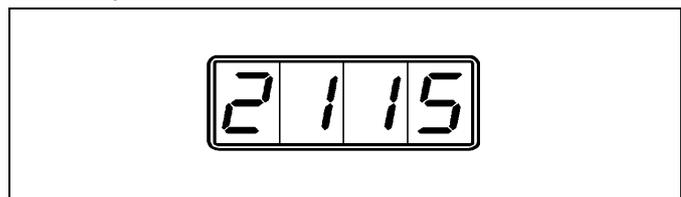
Taste " Enter " erneut betätigen.



Auf der Anzeige wird die Menge " 30 " der einzuwerfenden 2,- EUR Münze angezeigt.

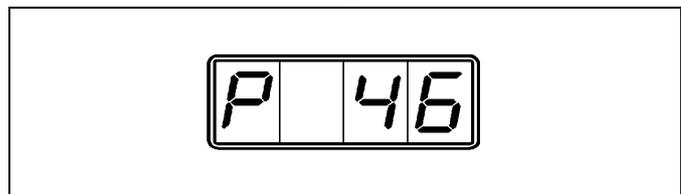
- Für den Einwurf stehen nur 15 Stück 2,- EUR Münzen zur Verfügung. -

Entsprechend dem Münzeinwurf wird die



Anzeige nach " 15 " heruntergezählt.

Taste " Enter " betätigen.



Auf der Anzeige wird die Eingabeposition " P 46 " angezeigt.

- Alle Messdaten wurden übernommen und die Programmierung der 2,- EUR Münze abgeschlossen. -

- Fortsetzung auf der nächsten Seite.-

## Sonderfunktionen

Zur Programmierung der 1,-,- EUR Münze für Münze 2 ist die Taste " Enter " erneut zu betätigen.

Nach Betätigung der Taste " Enter " wird



A digital display with four segments showing the characters '2', '1', '-', and '-'.

auf der Anzeige " 2 1 - - " angezeigt.

Mit der Taste " + " oder " - " die Münze 2 anwählen.

Auf der Anzeige wird



A digital display with four segments showing the characters '2', '2', '-', and '-'.

" 2 2 - - " ("Bank 2", "Münze 2") angezeigt.

Taste " Enter " erneut betätigen.



A digital display with four segments showing the characters '2', '2', '3', and '0'.

Auf der Anzeige wird die Menge " 30 " der einzuwerfenden 1,-,-EUR Münze angezeigt.

- Für den Einwurf stehen nur 10 Stück 1,-,- EUR Münzen zur Verfügung. -

Entsprechend dem Münzeinwurf wird die



A digital display with four segments showing the characters '2', '2', '2', and '0'.

Anzeige nach " 20 " heruntergezählt.

Taste " Enter " betätigen.



A digital display with four segments showing the characters 'P', '4', '6', and a blank space.

Auf der Anzeige wird die Eingabeposition " P 46 " angezeigt.

- Alle Messdaten wurden übernommen und die Programmierung der 1,-,- EUR Münze abgeschlossen. -

Als weitere Münzwerte empfiehlt es sich die in der Gebrauchsanweisung erwähnte 0,50 EUR Münze und die 0,10 EUR Münze zu programmieren.

Mit Betätigung der Taste " Enter " wird der Lernmodus beendet.

Der Ausstieg aus der Programmierung erfolgt über die Eingabeposition "P00", automatisch nach ca. 50 Sekunden Wartezeit oder durch Netzunterbrechung.

Falls die Münzen 1 bis 6 mit anderen Werten belegt sind - als den in den Beispielen genannten Werten - kann die Wertigkeit der Münzen in den Positionen 31 bis 36 angepasst werden.

Zur Reinigung des Kassiergerätes darf kein Hochdruckreiniger und kein Wasserstrahl benutzt werden.

Das Edelstahl-Gehäuse nur mit einem handelsüblichen Edelstahlreiniger säubern. Scheuermittel zerkratzen die Oberfläche. Die Kunststoffteile nur mit einem milden Reinigungsmittel oder einem weichen, feuchten Tuch reinigen und anschließend trockenreiben.

Das Kassiergerät ist wartungsfrei.

Bei Störungen benachrichtigen Sie bitte den Werk-Kundendienst.

Der Kundendienst benötigt Typ, Fabrikationsnummer und Materialnummer. Diese Angaben finden Sie auf dem Typenschild (siehe Rückseite des Kassiergerätes).

 IBN	<b>Miele</b> Miele & Cie. GmbH & Co Postfach D-33325 Gütersloh		MADE IN GERMANY FABRIQUE EN ALLEMAGNE		
	Typ	.			
	Fabr.-Nr.	.			
	Art.-Nr.	.			
	M.-Nr.	.			
		.	A		
		.	A		
	Total	.	A	.	kW
	∟∟	.		.	kW
	(M)	.		.	kW

### Hinweis:

Es kann vorkommen, dass Münzen nicht gleich beim 1. Einwurf angenommen werden. Die Gründe können Beschädigungen oder Abnutzungen an der Münze sein.

Mit einer anderen Münze den Vorgang wiederholen.

## Kurz-Gebrauchsanweisung

---

### Voraussetzungen für die Bedienung und die Anzeigen des Kassiergerätes C 4051.

Die Bedienung eines Miele Waschsleuderautomaten, Miele Trockenautomaten oder einer Miele Muldenmangel - in Verbindung mit einem Kassiergerät - wird ausführlich in der Gebrauchsanweisung dieser Geräte bzw. Maschinen beschrieben.

**Wichtig!** Die Bedienung unbedingt in der vorgegebenen Reihenfolge durchführen, da sonst mit dem Verlust des Geldes zu rechnen ist.

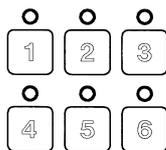
### Für Waschsleuderautomaten, Trockenautomaten und Muldenmangeln:

Anzeige auf dem Kassiergerät, nachdem das Gerät bzw. die Maschine in entsprechender Reihenfolge bedient wurde.

Auf der Anzeige des Kassiergerätes wird ein zu zahlender Betrag von z. B. 7,50 DEM angezeigt.



- Die Maschinenplatz-Nummer mit der entsprechenden Maschinenanwahltaste wählen.
  - Die dazugehörige Anzeigeleuchte blinkt.- Achtung! Den Münzeinwurf innerhalb von 5 Sekunden nach Anwahl der Maschinenplatz-Nummer durchführen. Ansonsten muss die Anwahl wiederholt werden.

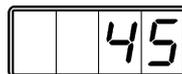


- Münze(en) einwerfen.

Entsprechend dem Geldeinwurf wird die Anzeige nach " 0.00 " heruntergezählt.



Nach ca. 2 Sekunden wechselt die Anzeige und zeigt einen rotierenden Kreis oder eine gekaufte Zeit (im Zeitbetrieb) z. B. 45 Minuten bei Mangelbetrieb an.



- Das Gerät bzw. die Maschine ist für den Start freigegeben. Es wird keine Münze mehr angenommen. -

- Taste "◀Start" des Gerätes bzw. der Maschine betätigen. (Gilt nicht für Muldenmangel HM 5316)
- Taste "I Ein" betätigen. (Gilt nur für Muldenmangel HM 5316)

Nach Programmende wird auf der Anzeige des Kassiergerätes wieder der einzuwerfende Geldbetrag bzw. die zu kaufende Zeit angezeigt.

Achtung! Vor Einwurf der Münzen auf passenden Geldbetrag achten. Vermeiden Sie Überzahlungen. Zuviel gezahlte Beträge werden vom Kassiergerät nicht zurückgegeben.

Notizen:



Miele & Cie. GmbH & Co., D-33325 Gütersloh  
Telefon (0 52 41) 89-0 – Telefax (0 52 41) 89-20 90  
Miele Werkkundendienst freecall 0 800 22 44 666  
Miele im Internet: <http://www.miele.de>  
T-Online \*6 38 00#