

Quartech 2.0

Модуль «Сервер игровых автоматов»

АННОТАЦИЯ

Настоящий документ представляет собой краткое описание основных функциональных возможностей модуля «Сервер игровых автоматов». Документ адресован пользователям систем QuarTech 2.0.

СВЯЗЬ С НАМИ

Для любых замечаний и предложений по содержанию документа, а также по всем вопросам, связанным с эксплуатацией, обновлением версий и поддержкой систем QuarTech, пожалуйста, обращайтесь по электронному адресу службы технической поддержки: support@quartech.ru

Наш сайт в Интернете: www.quartech.ru

1 НАЗНАЧЕНИЕ МОДУЛЯ

Модуль «Сервер игровых автоматов» предназначен для автоматического управления игровыми автоматами и другими устройствами, оборудованными считывателями бесконтактных магнитных карт и объединенных в сеть с использованием специальных коммутирующих устройств (хабов).

2 ОСНОВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ МОДУЛЯ

Модуль «Сервер игровых автоматов» обеспечивает следующие возможности:

- Автоматическая обработка сообщения от всех устройств в сети игровых автоматов, запись информации о событиях в сети игровых автоматов в базу данных
- Автоматическая регистрация использования бесконтактных магнитных карт, проверка по базе данных наличия необходимого количества платежных средств на карте, передача команды включения устройству запуска игрового автомата
- Использование безлимитных карт для тестирования работы игровых автоматов или для выдачи их VIP-клиентам
- Просмотр пользователем состояния всех устройств в сети игровых автоматов
- Ручная остановка и перезапуск сервера игровых автоматов
- Ручное блокирование и разблокирование работы отдельных игровых автоматов
- Разделение права доступа пользователей к различным функциям модуля
- Контроль действия пользователей

3 РАБОТА С МОДУЛЕМ

Основная часть работы модуля «Сервер игровых автоматов» происходит в автоматическом режиме. После запуска модуля в панели задач Windows появляется иконка, показывающая состояние сервера (рис. 1).

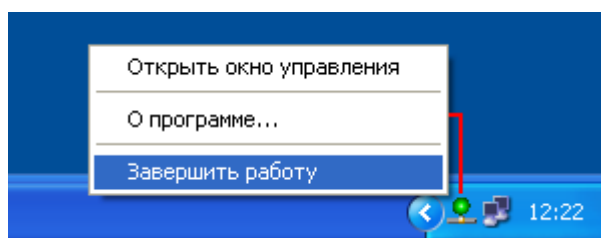


Рис. 1. Индикация состояния сервера

Нажав правую кнопку мыши на иконке сервера игровых автоматов можно вызвать выпадающее меню для ручного управления модулем.

При открытии окна управления пользователю предлагается указать свой логин и пароль (рис. 2).

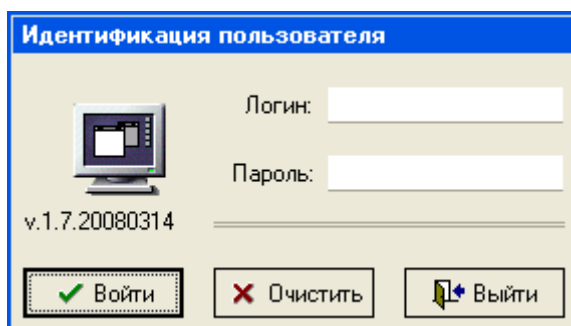


Рис. 2. Окно идентификации пользователя

В окне идентификации пользователя присутствуют следующие управляющие элементы:

- Кнопка «*Войти*» – выполняет вход в модуль после ввода логина и пароля
- Кнопка «*Очистить*» – очищает поля логина и пароля от ранее введенных значений
- Кнопка «*Выйти*» – выполняет выход из модуля и закрытие окна идентификации пользователя и программы в целом

Дополнительно в данном окне демонстрируется номер версии модуля.

Прежде чем нажать кнопку «Войти» необходимо дождаться успешной регистрации модуля на сервере. Индикатор регистрации находится под полями логина и пароля.

- В случае ввода неверных идентификационных данных пользователю выдается сообщение об ошибке с указанием причины отказа в идентификации
- В случае успешной идентификации пользователя на экране появляется главное меню модуля

В случае успешной идентификации пользователя на экране появляется главное окно модуля (рис. 3).

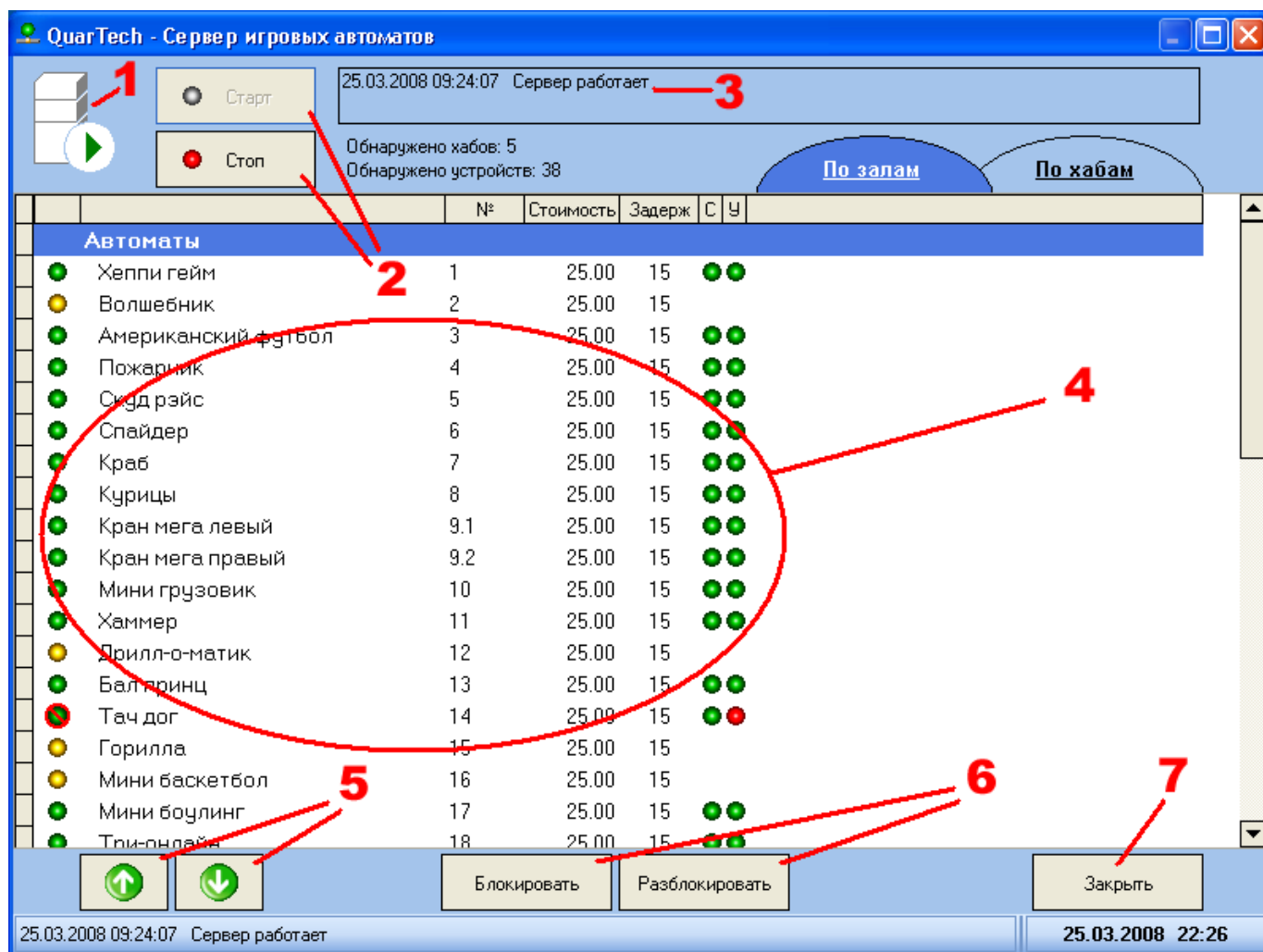










Рис. 3. Главное окно модуля

На экране главного окна модуля присутствуют следующие элементы:

1. Большая иконка, отображающая состояние сервера (работает или остановлен).
2. Кнопки «Старт» и «Стоп», соответственно запускающие и останавливающие сервер.
3. Область дополнительной текстовой информации, где выводятся сообщения о состоянии сервера и возникших проблемах.
4. Список игровых автоматов, обслуживаемых сервером.
Список можно просматривать как в виде размещения автоматов по помещениям (рис. 3), так и в виде подключения автоматов к коммутирующим устройствам (хабам) (рис. 4).
Для этого служат кнопки переключения вида - «По залам» и «По хабам».



В самом списке игровых автоматов имеются следующие столбцы:

- **Индикатор состояния** – индикатор состояния игрового автомата. Возможные значения:
 -  – не опознан сервером
 -  – работает нормально

-  – ошибки в работе
-  – заблокирован
- **Название** – название игрового автомата.
- **Номер** – номер игрового автомата.
- **Стоимость** – стоимость одного сеанса игры.
- **Задержка** – задержка (в секундах) для предотвращения случайного повторного включения игрового автомата от оставленной рядом магнитной карты.
- **Индикатор считывателя** – индикатор состояния считывателя магнитных карт на автомате. Возможные значения:
 -  – работает нормально
 -  – не отвечает
- **Индикатор устройства** – индикатор состояния устройства запуска автомата. Возможные значения:
 -  – работает нормально
 -  – не отвечает
- **Дополнительная информация** – дополнительная текстовая информация о состоянии автомата.

При просмотре в виде подключения автоматов к коммутирующим устройствам (хабам) в списке могут показываться неизвестные устройства (хабы и автоматы), обнаруженные сервером при опросе сети игровых автоматов, но не обозначенные в системе **QuarTech**. Это означает, что найденный хаб или автомат не внесен в справочник системы либо автомат был переподключен к другому порту хаба и сервер не может его правильно опознать.

В этом случае нужно проверить правильность настроек системы в модуле «**QuarTech – Администратор системы**».

5. Кнопки «» и «» – выполняют перемещение по списку.
6. Кнопка «**Блокировать**» – помечает игровой автомат или целиком весь хаб как заблокированный в системе. При этом на самом автомате гасится светодиод и игнорируются прикладывания магнитных карт к считывателю.
Кнопка «**Разблокировать**» – снимает блокировку игрового автомата или хаба.
7. Кнопка «**Закреть**» – закрывает окно управления сервером.

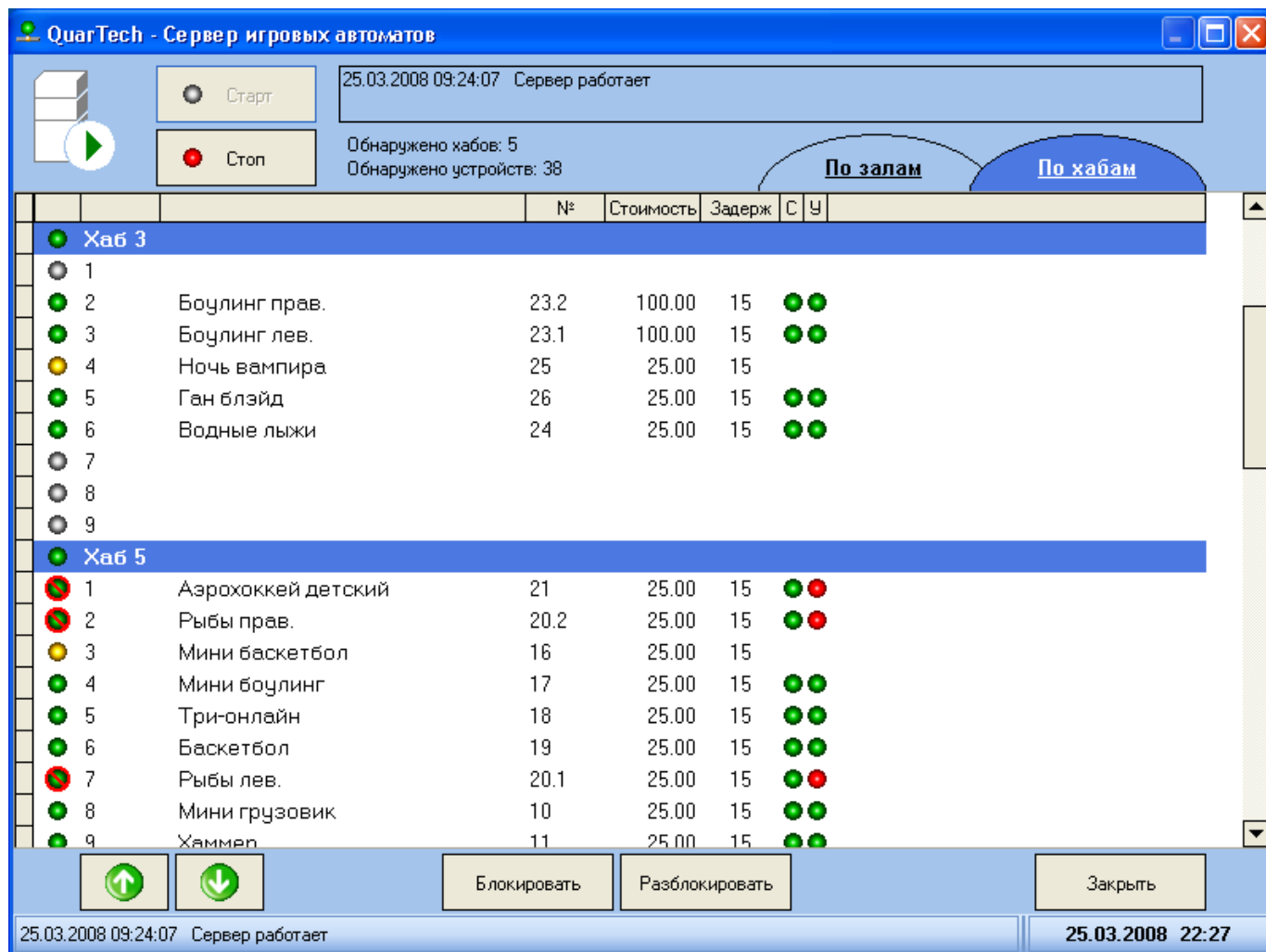


Рис. 4. Главное окно модуля. Подключение автоматов к коммутирующим устройствам (хабам).