Secvenþe funcþionale pentru temporizatorul programabil pentru sãli de jocuri electronice TSJE 01

Starea „Autotestare“

La punerea sub tensiune aparatul face un autotest de circa 3 secunde aprinzând toate segmentele afiºorului ºi toate punctele zecimale (PZ); în timpul autotestului contactele releului sunt închise. După terminarea autotestului aparatul trece în starea „Aºteptare“.

În timpul acestui autotest dacã se apasã o datã butonul se intrã în starea de programare a opþiunilor de funcþionare. În aceastã stare se poate alege între:

- programare simplã sau multiplã a timpului de joc;
- afiºarea doar a timpului rãmas de joc sau afiºarea atât a timpului rãmas de joc cât ºi a contorului de sesiuni complete jucate la calculator;
- trecerea în starea de aºteptare.

Starea „Aºteptare“

În timpul acestei stãri aparatul afiºeazã sau numãrul sesiunilor complete jucate sau timpul de joc rãmas, adicã zero, depinzând de opþiunea aleasã la configurarea aparatului; de asemenea, contactele releului sunt deschise, jocul la calculator neputându–se desfãºura. Din aceastã stare se poate trece în starea „Programare iniþialã“.

Starea „Programare iniþialã“

Odatã ce se ajunge în aceastã stare se poate incrementa contorul sesiunilor de joc timp în care contactele releului se închid. Din acest moment a început sã curgã timpul de joc fapt afiºat de pâlpâirea PZ de la cifra unitãþilor. După programarea numãrului de sesiuni de joc dorite se trece în starea urmãtoare.

Starea „Numãrare curentã“ (N.C.)

Odatã cu începutul acestei stãri, afiºajul este aprins continuu ºi doar punctul zecimal de la cifra unitãþilor pâlpâie. Afiºajul poate indica atât minutele rãmase de joc cât ºi contorul sesiunilor de joc. Pe tot timpul acestei stãri contactele releului rãmân închise. Înaintea terminãrii timpului de joc se trece în starea „Programare finalã”.

Starea „Programare finalã“

În timpul acestei stãri se poate reprograma timpul de joc aparatul ajungând imediat în secvenþa N.C. Se poate afiºa atât timpul de joc cât ºi contorul de sesiuni de joc similar stãrii anterioare. Pe timpul acestei stãri contactele releului sunt inchise, jocul la calculator putând continua.

Dacã nu se reprogrameazã timpul de joc aparatul trece în starea „Aºteptare“.