

**IV.  
GENERACE**

# Windows Income Jackpot System

Verze 4.0.0

## Uživatelská příručka

**I N C O M E, spol. s r.o.**  
Mukařovského 1985/8  
155 00 Praha 5

**Prodej:** +420 251 116 000, +420 602 204 802  
**Servis:** +420 251 116 000, +420 602 573 478  
**Fax:** +420 251 116 020  
**E-mail:** [info@income.cz](mailto:info@income.cz)  
**www:** [www.income.cz](http://www.income.cz)  
**www:** [www.kamsys.cz](http://www.kamsys.cz)  
**www:** [www.ledobrazovky.cz](http://www.ledobrazovky.cz)



## Typografické konvence použité v textu:

<b>Strojopisné písmo</b>	je použito na texty, které vypisuje program na obrazovku.
<b><u>Podtrženým bezpatkovým písmem</u></b>	jsou zvýrazněni uživatelé systému.
<b><i>Tučným bezpatkovým písmem</i></b>	jsou zvýrazněny klávesové zkratky.
<b><u>Písmem s šedým podkladem</u></b>	jsou označena zvláště důležitá místa textu.

## Použité pojmy a zkratky:

<b>VHP</b>	výherní hrací přístroj
<b>WIJS</b>	Windows Income Jackpot System
<b>WIJC</b>	Windows Income Jackpot System Client (ovládací program systému WIJS, WIJS klient)
<b>WinManažer</b>	software pro vzdálenou správu a sledování WIJS
<b>Windows</b>	operační systém firmy Microsoft
<b>PC</b>	Personal Computer, osobní počítač standardu IBM PC nebo kompatibilní
<b>herna</b>	tři nebo více VHP připojených k jackpot serveru
<b>modem</b>	zařízení umožňující komunikaci počítačů pomocí telefonní linky
<b>router</b>	zařízení sloužící ke komunikaci PC serveru s hernou
<b>master-router</b>	hlavní router obsahující šifrovací klíč pro přístup serveru k databázi

# Obsah

<b>1</b>	<b>Popis systému WIJS</b>	<b>7</b>
1.1	Vlastnosti systému WIJS .....	7
1.2	Součásti systému WIJS .....	7
<b>2</b>	<b>Aplikace WIJC</b>	<b>8</b>
2.1	Instalace WIJC .....	8
2.2	Obecné zásady ovládání .....	9
2.3	Základní obrazovka .....	9
2.4	Hlavní nabídka .....	11
2.4.1	Nabídka „Uživatel“ .....	12
2.4.1.1	Přihlásit .....	12
2.4.1.2	Přihlásit vzdálenou hernu .....	12
2.4.1.3	Odhlásit .....	14
2.4.1.4	Odpojit .....	14
2.4.1.5	Změna hesla .....	14
2.4.1.6	Konec .....	16
2.4.2	Nabídka „Přehledy“ .....	16
2.4.2.1	Účetnictví .....	16
2.4.2.2	Archiv účetnictví .....	21
2.4.2.3	Evidence VHP .....	22
2.4.2.4	Archiv vyplacených jackpotů .....	24
2.4.2.5	Archiv činnosti systému .....	26
2.4.2.6	Archiv počtu hráčů .....	28
2.4.2.7	Archiv gongů .....	28
2.4.3	Nabídka „Parametry“ .....	29
2.4.3.1	Nastavení jackpotu .....	30
2.4.3.2	Ruční ukončení problikávání .....	32
2.4.3.3	Ukončení alarmu .....	32
2.4.3.4	Gong! .....	32
2.4.4	Nabídka „Základní nastavení“ .....	33
2.4.4.1	Definování uživatelů .....	33
2.4.4.2	Nastavení displejů .....	35
2.4.4.3	Maximální doba hry .....	40
2.4.4.4	Zobrazit hru v základní obrazovce .....	40
2.4.4.5	Sledování systému .....	40
2.4.4.6	Možnosti .....	40
2.4.5	Nabídka „Systém“ .....	48
2.4.5.1	Nastavení portů .....	48
2.4.5.2	Total RESET – vymazání databáze .....	49
2.4.5.3	Import databáze z IJS .....	50
2.4.5.4	Požádat o administrátorský přístup .....	51
2.4.5.5	Diagnostika .....	51
2.4.6	Nabídka „Nápověda“ .....	53
2.4.6.1	Témata .....	53
2.4.6.2	O aplikaci .....	53
<b>3</b>	<b>Situace při výhře jackpotu</b>	<b>54</b>
<b>4</b>	<b>Zapojení propojovacích kabelů</b>	<b>55</b>
<b>5</b>	<b>Záruční podmínky</b>	<b>56</b>

## Seznam obrázků

Obrázek 1: Aplikace WIJC.....	8
Obrázek 2: Základní obrazovka WIJC .....	9
Obrázek 3: Nápověda před přihlášením .....	11
Obrázek 4: Hlavní nabídka po přihlášení .....	11
Obrázek 5: Nabídka „Uživatel“ .....	12
Obrázek 6: Přihlášení uživatele .....	12
Obrázek 7: Přihlášení uživatele ke vzdálené herně .....	12
Obrázek 8: Konfigurace připojení .....	13
Obrázek 9: Konfigurace jednoho připojení .....	14
Obrázek 10: Ověření hesla při změně hesla .....	15
Obrázek 11: Zadání nového hesla .....	15
Obrázek 12: Autorizace uživatele NEZNAM .....	15
Obrázek 13: Nabídka „Přehledy“ .....	16
Obrázek 14: Nabídka „Účetnictví“ .....	16
Obrázek 15: Přehled účetnictví .....	17
Obrázek 16: Nastavení doby gongu .....	18
Obrázek 17: Nastavení automatické archivace .....	18
Obrázek 18: Nastavení zpráv SMS .....	19
Obrázek 19: Nové účetnictví .....	19
Obrázek 20: Sdílení účetnictví .....	20
Obrázek 21: Smazání účetnictví .....	20
Obrázek 22: Přiřazení účetnictví pro WinManažer .....	21
Obrázek 23: Archiv účetnictví .....	21
Obrázek 24: Evidence VHP .....	22
Obrázek 25: Nastavení doby gongu .....	23
Obrázek 26: Editace VHP .....	23
Obrázek 27: Archiv vyplacených jackpotů .....	24
Obrázek 28: Výběr účetnictví .....	25
Obrázek 29: Detaily jackpotu .....	25
Obrázek 30: Archiv činnosti systému .....	26
Obrázek 31: Filtr pro archiv činnosti .....	27
Obrázek 32: Archiv počtu hráčů .....	28
Obrázek 33: Archiv gongů .....	29
Obrázek 34: Nabídka „Parametry“ .....	29
Obrázek 35: Nastavení jackpotu .....	30
Obrázek 36: Nastavení gongů! .....	32
Obrázek 37: Nabídka „Základní nastavení“ .....	33
Obrázek 38: Definice uživatelů .....	33
Obrázek 39: Vytvoření uživatele nebo jeho kopie .....	34
Obrázek 40: Nastavení displejů – Obecné nastavení .....	36
Obrázek 41: Nastavení displejů – Světelný had .....	37
Obrázek 42: Nastavení displejů – Maticové displeje .....	38
Obrázek 43: Nastavení displejů – LCD displeje .....	39
Obrázek 44: Maximální dobra hry .....	40
Obrázek 45: Nabídka „Sledování systému“ .....	40
Obrázek 46: Možnosti – Klient – Různé .....	41
Obrázek 47: Možnosti – Server – Různé .....	42
Obrázek 48: Možnosti – Server – Alarm .....	43
Obrázek 49: Možnosti – Server – Správa modulů .....	44
Obrázek 50: Aktivace modulu .....	44
Obrázek 51: Možnosti - Server – NetWatchDog .....	45
Obrázek 52: Možnosti – Server – Archivy .....	45
Obrázek 53: Možnosti – Server – WinManažer .....	46
Obrázek 54: Možnosti - Server - Síť .....	47
Obrázek 55: Možnosti - Server - Detekce NV .....	47

Obrázek 56: Nabídka „Sytém“ .....	48
Obrázek 57: Nastavení portů .....	48
Obrázek 58: Nový port .....	49
Obrázek 59: Total RESET - vymazání databáze .....	49
Obrázek 60: Resetovaná nebo poškozená databáze .....	50
Obrázek 61: Obnovení databáze .....	50
Obrázek 62: Import databáze z IJS .....	51
Obrázek 63: Požádat o administrátorský přístup .....	51
Obrázek 64: Diagnostika .....	52
Obrázek 65: Nabídka „Nápověda“ .....	53
Obrázek 66: O aplikaci .....	53
Obrázek 67: Výhra jackpotu .....	54
Obrázek 68: Příklad propojení herny .....	55

## Seznam tabulek

Tabulka 1: Význam barev VHP .....	10
Tabulka 2: Standardní uživatelé a jejich přístupová práva .....	35



# 1 Popis systému WIJS

## 1.1 Vlastnosti systému WIJS

- umožňuje připojení na libovolný VHP – válcový, obrazovkový, vícemístný (ruleta apod.)
- nezasahuje do herního plánu VHP ani neovlivňuje servis VHP
- je nezávislý na programovém vybavení VHP
- dává přehled o výnosu herny i jednotlivých VHP
- k výhře jackpotu dochází při vysokém obsazení herny hráči (systém sleduje obsazenost)
- umožňuje nastavit, kolik procent z výnosu všech VHP se objeví na displeji
- rychlost růstu hodnoty jackpotu je závislá na počtu právě hraných VHP
- server je možné napojit na jiný PC modemem nebo LAN sítí

## 1.2 Součásti systému WIJS

System WIJS se skládá z těchto částí:

- řídicí počítač (PC server)
- interface pro komunikaci PC s hernou (router)
- karty pro sběr dat (interface), umístěné v každém VHP
- displej pro zobrazování výše jackpotu
- propojovací kabely
- řídicí aplikace WIJS server
- ovládací aplikace WIJC (WIJS klient)

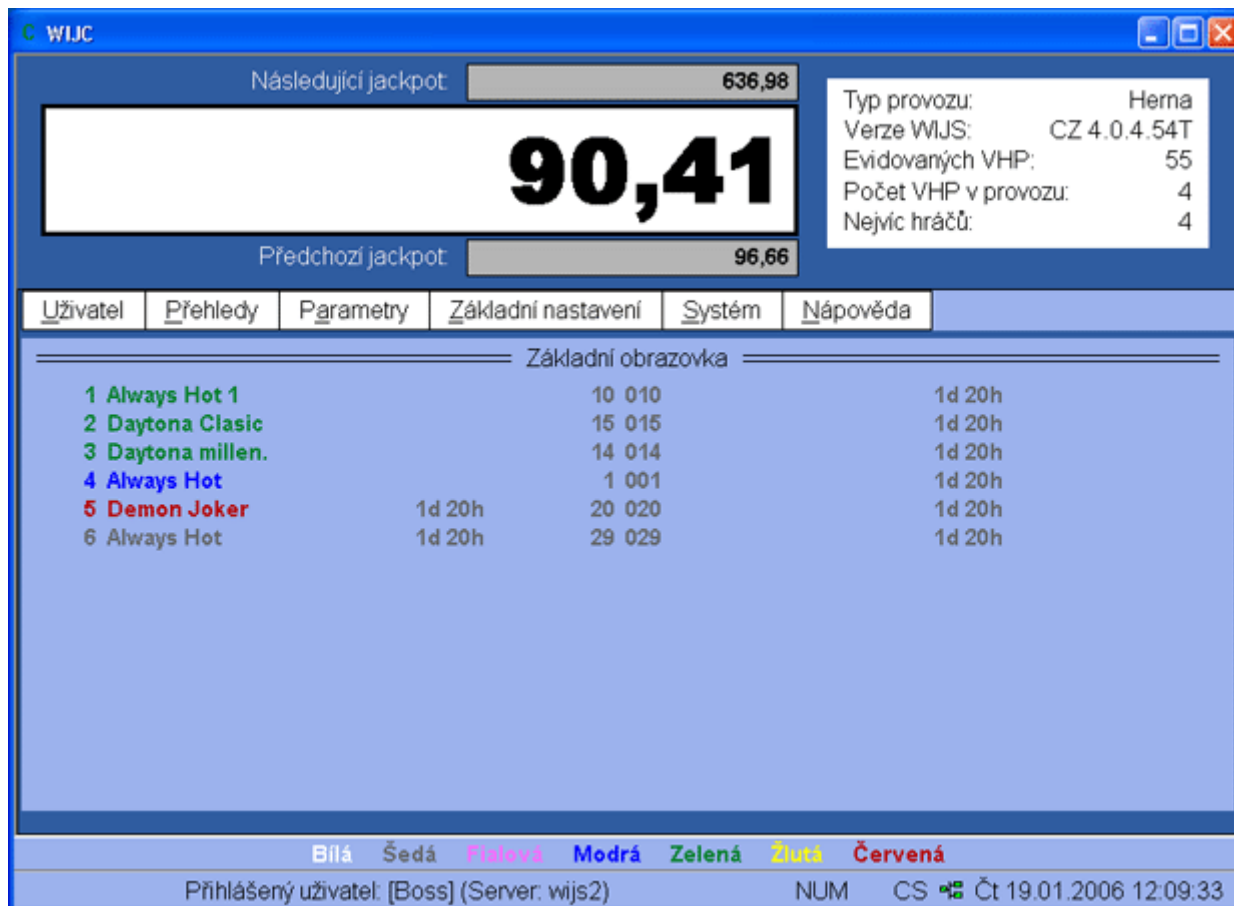
Každý VHP je doplněn sirénou a majáčkem. Na přání zákazníka lze umístit displej na každý VHP a hernu vybavit libovolným počtem displejů různých velikostí a provedení.

Na řídicím počítači (PC serveru) je spuštěn řídicí program (WIJS server), který zajišťuje sběr dat z herny, jejich zpracování a řízení jackpotu. K řídicímu programu se lze připojit ovládacím programem WIJC (WIJS klient), s jehož pomocí lze chod systému WIJS sledovat a řídit. Ovládací program WIJC může být spuštěn jak na řídicím počítači, tak i na vzdáleném počítači připojeném k řídicímu počítači pomocí modemu nebo sítě.

PC serveru komunikuje s hernou pomocí jednotky interface - router. Routerů může být připojeno více. Jeden z routerů je označen jako master-router, obsahuje šifrovací klíč pro přístup serveru k databázi a je bezpodmínečně nutný k provozu serveru.

## 2 Aplikace WIJC

Aplikace WIJC (WIJS klient) slouží k ovládání serveru systému WIJS – sledování činnosti systému, přístup k databázi VHP, přístup k účetnictví, nastavení systému. Aplikace WIJC může být připojena k serveru WIJS buď místně (na stejném PC, na kterém je WIJS server spuštěn), vzdáleně přes LAN síť nebo vzdáleně přes modem.



Obrázek 1: Aplikace WIJC

Aplikace WIJC vyžaduje ke svému provozu počítač IBM PC nebo kompatibilní, operační systém Windows 98, Windows Me, Windows 2000, Windows XP nebo vyšší, rychlost procesoru minimálně 400 MHz a videomód 800x600 nebo vyšší.

### 2.1 Instalace WIJC

Aplikace WIJC se spouští spuštěním programu WIJSClient.exe. V systémech Windows 98 a Windows Me je nutné do složky aplikace přikopírovat ještě soubor UNICOWS.DLL.

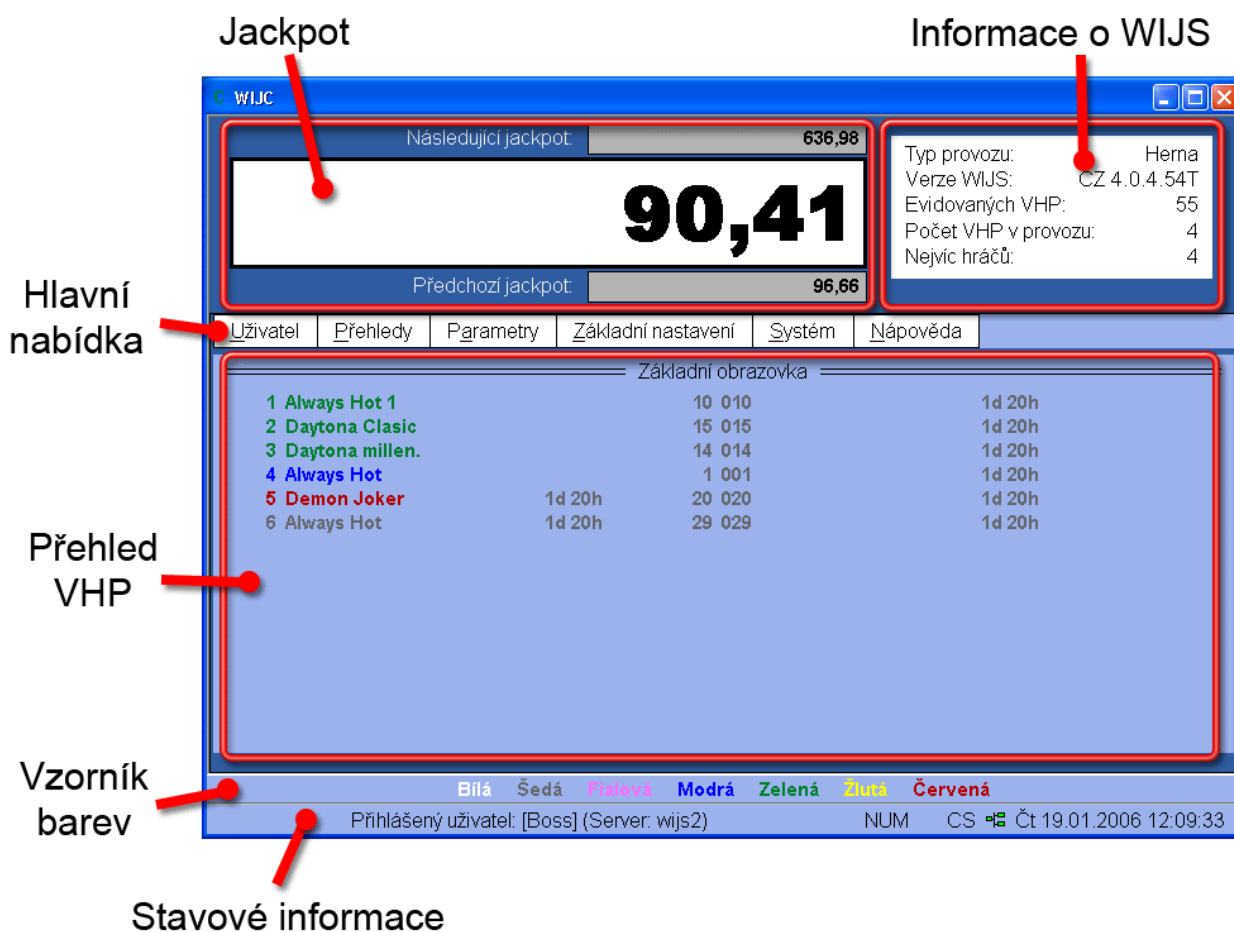
Aplikace WIJC se běžně spouští jako okno Windows. Je-li zapotřebí, aby se aplikace WIJC spouštěla celoobrazovkově, změňte parametr „FullScreen“ v konfiguračním souboru soubor setup\_wijc.ini, který se nachází ve složce aplikace WIJC, z hodnoty 0 na hodnotu 1. Aplikace WIJC se bude spouštět přes celou obrazovku, nebude se používat rám okna Windows a aplikaci nebude možné ukončit (tj. není k dispozici volba „Konec“).



## 2.2 Obecné zásady ovládání

- K pohybu v nabídce aplikace použijte **kurzorové klávesy se šipkami** nebo rychlou volbu (podtržené písmeno v textu položky).
- Volbu v nabídce potvrdíte klávesou **Enter**.
- Zadávání přerušíte klávesou **Esc**.
- Klávesa **Esc** slouží i k návratu do hlavní nabídky a do základní obrazovky.
- Po ukončení práce s hlavní nabídkou se vraťte klávesou **Esc** na základní obrazovku. Pokud tak neučiníte, systém se vrátí po chvíli sám.
- V seznamech (např. účetnictví) lze používat k výběru položky kurzorové klávesy **šipka nahoru** a **dolů**, klávesy **Page Up** a **Page Down** (posun o stránku), **Home** a **End** (začátek nebo konec seznamu).
- Na mnoha místech aplikace WIJC platí, že pravé tlačítko myši otevře lokální nabídku doplňujících voleb.
- V dialogových oknech přepíná klávesa **Tab** prvek se vstupním zaměřením (tj. ovládací prvek, který přijímá klávesy od uživatele). Kombinace kláves **Shift+Tab** přepíná prvky v opačném pořadí. **Mezerník** nebo **Enter** aktivuje vybraný prvek (tlačítko, přepínač). U přepínací volby lze volit vybranou položku **šipkami nahoru** a **dolů**.

## 2.3 Základní obrazovka



Obrázek 2: Základní obrazovka WIJC

Základní obrazovka aplikace WIJC je rozdělena na několik polí.

Vlevo nahoře se nachází **pole jackpotu**. Zobrazuje aktuální stav jackpotu. V horní části pole je informace o hodnotě následujícího jackpotu, která se objeví na displejích po výhře aktuálního jackpotu. Ve spodní části pole se nachází informace o předcházejícím vyhraném jackpotu.

Vpravo nahoře je informační pole, obsahující základní **informace o WIJS**:

**Typ provozu** – udává, o jaký typ provozovny se jedná; může jí být „Herna“, „Kasino“ nebo „Zvláštní povolení MF ČR“.

**Verze WIJS** – označuje verzi systému Windows Income Jackpot System.

**Evidovaných VHP** – informuje o počtu VHP, které jsou v databázi jackpot serveru.





**Počet VHP v provozu** – kolik VHP je právě v provozu (tj. s kolika VHP server úspěšně komunikuje).

**Nejvíce hráčů** – je nejvyšší počet hráčů, kteří v herně hráli současně. Nuluje se automaticky při výhře jackpotu nebo ručně klávesou **F2**.

Pod polem jackpotu se nachází **hlavní nabídka** aplikace WIJC. Bližší popis hlavní nabídky naleznete v následující kapitole „2.4 Hlavní nabídka“.

Ve střední části okna je pole s **přehledem VHP** evidovaných v systému. U každého VHP je zobrazeno jeho číslo, název a případně doba, jak dlouho již nebyl hrán. Podle barvy lze určit, zda je VHP vypnutý (šedá), zapnutý (**modrá**) nebo nehraný déle než 24 hodin (**červená**). Také lze pomocí volby nabídky „Zobrazit hru v základní obrazovce“ (strana 40) povolit zvýraznění právě hraného VHP **zelenou barvou**. Pokud VHP hlásí, že je ve hře nepřetržitě po dobu delší, než je doba nastavená v nabídce „Maximální doba hry“ (strana 40), jedná se pravděpodobně o poruchu a VHP změní barvu na **modrou**.

Následující tabulka přehledně popisuje význam jednotlivých barev VHP:










Barva	Název barvy	Význam
	modrá	VHP je v provozu a komunikuje nebo VHP je bez přestávky ve hře déle, než je nastavená „Maximální doba hry“
	šedá	VHP je vypnut, odpojen nebo kvůli technické závadě nekomunikuje
	zelená	VHP je ve hře
	červená	VHP nebyl během posledních 24 hodin hrán

Tabulka 1: Význam barev VHP

Pod polem s přehledem VHP je informační řádek se **vzorníkem barev**. Tento řádek má význam především u černobílých monitorů a monitorů s horším barevným rozlišením, kdy lze porovnáním barvy (resp. odstínu) řádku v seznamu VHP se vzorovou barvou zjistit indikovaný stav VHP.

Na spodním okraji okna aplikace WIJC se nachází informační stavový řádek. Obsahuje informaci o aktuálně přihlášeném uživateli, o stavu klávesnice (**CAP** = zapnut Caps Lock, **NUM** = zapnut Num Lock, **CS** = zvolena česká klávesnice, **EN** = zvolena anglická klávesnice), o stavu připojení k WIJS serveru a o aktuálním datu a času.

Význam symbolů stavu připojení k WIJS serveru:

-  Místní služba WIJS serveru je spuštěna.
-  Místní služba WIJS serveru je zastavena.
-  Probíhá ukončování místní služby WIJS serveru.
-  Probíhá spouštění místní služby WIJS serveru.
-  Chyba místní služby WIJS serveru.
-  WIJS server není připojen ani spuštěn.
-  Probíhá připojování ke vzdálenému WIJS serveru přes vytáčené připojení.
-  Vzdálený WIJS server je spuštěn a připojen přes vytáčené připojení.
-  Vzdálený WIJS server je spuštěn a připojen přes LAN síť.

## 2.4 Hlavní nabídka

Hlavní nabídka slouží k ovládání aplikace WIJC. V hlavní nabídce se můžete pohybovat kurzorovými klávesami se šipkami. Položku nabídky vyvoláte klávesou **Enter** nebo stiskem klávesy rychlé volby (podtržené písmeno v textu položky). Klávesa **Esc** slouží k návratu do hlavní nabídky z podobrazovek nebo k odhlášení přihlášeného uživatele. Stiskem kombinace kláves **Shift+šipka nahoru** uzavřete otevřenou hlavní nabídku.

F10 = přihlášení uživatele

Obrázek 3: Nápověda před přihlášením

Před přihlášením uživatele k WIJS serveru je namísto hlavní nabídky zobrazena pouze nápověda k přihlášení (obrázek 3).

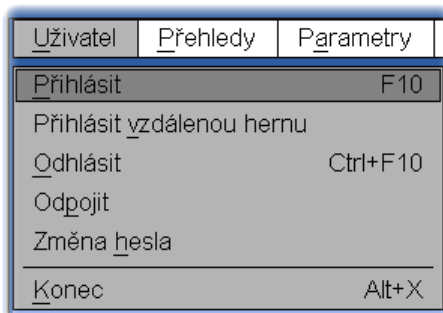
Uživatel | Přehledy | Parametry | Základní nastavení | Systém | Nápověda

Obrázek 4: Hlavní nabídka po přihlášení

Po přihlášení k WIJS serveru obsahuje hlavní nabídka aplikace WIJC šest nabídek (obrázek 4):

- Uživatel** – přihlášení a odhlášení uživatele, změna hesla, ukončení aplikace WIJC (blíže strana 12).
- Přehledy** – výpis přehledů účetnictví, evidence VHP, přístup k archivům (blíže strana 16).
- Parametry** – parametry pro řízení jackpotu (blíže strana 29).
- Základní nastavení** – definování uživatelů, řízení displejů, nastavení hry (blíže strana 33).
- Systém** – nastavení komunikačních portů, reset databáze, diagnostika (blíže strana 48).
- Nápověda** – nápověda aplikace WIJC a zobrazení informací o aplikaci (blíže strana 53).

## 2.4.1 Nabídka „Uživatel“

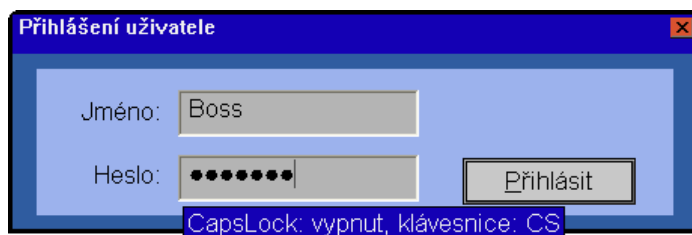


Obrázek 5: Nabídka „Uživatel“

Nabídka „**Uživatel**“ je skupina položek hlavní nabídky, s jejichž pomocí se můžete přihlásit nebo odhlásit od systému, změnit své přihlašovací heslo nebo ukončit aplikaci WIJC.

### 2.4.1.1 Přihlásit

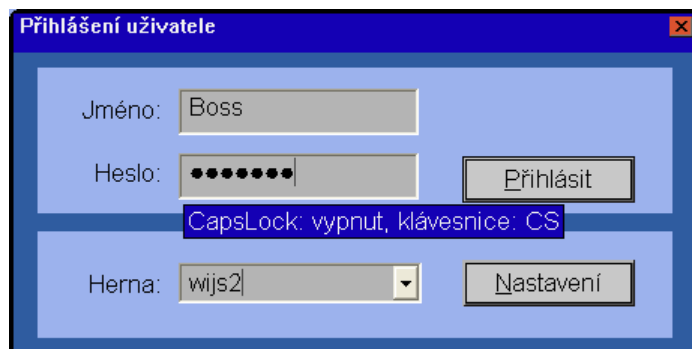
Volba „**Přihlásit**“ slouží k přihlášení uživatele k místní herně. Můžete použít též klávesu **F10**. Po vyvolání volby se otevře dialogové okno sloužící k přihlášení uživatele k místnímu WIJS serveru (obrázek 6).



Obrázek 6: Přihlášení uživatele

### 2.4.1.2 Přihlásit vzdálenou hernu

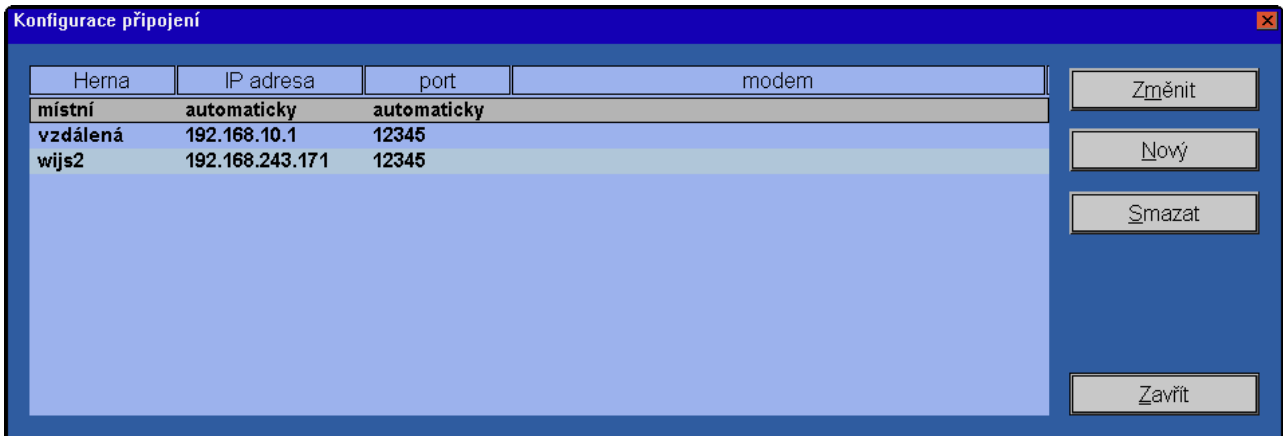
Volba „**Přihlásit vzdálenou hernu**“ slouží k přihlášení uživatele ke vzdálené herně. Po vyvolání volby se otevře dialogové okno sloužící k přihlášení uživatele ke vzdálenému WIJS serveru (obrázek 7).



Obrázek 7: Přihlášení uživatele ke vzdálené herně

V rozbalovacím seznamu „**Herna**“ vyberte hernu, ke které se chcete přihlásit. Nad seznamem pro výběr herny jsou dvě editační pole. Do prvního pole označeného „**Jméno**“ zadejte jméno uživatele tak, jak je nadefinováno v seznamu

uživatelů WIJS serveru. Nerozlišuje se přitom mezi velkými a malými písmeny. Do druhého pole označeného „**Heslo**“ zapište přístupové heslo. Z důvodu utajení hesla se namísto znaků hesla zobrazují znaky hvězdiček. Přístupové heslo je citlivé na velká a malá písmena, proto zobrazuje dialogové okno během zápisu hesla informaci o stavu přesmykače klávesnice CapsLock a také vybranou klávesnici (česká, anglická). Po zadání všech potřebných údajů stiskněte tlačítko „**Přihlásit**“. Tlačítko „**Nastavení**“ slouží k úpravě seznamu heren pomocí dialogového okna „**Konfigurace připojení**“ (obrázek 8).



Obrázek 8: Konfigurace připojení

Dialogové okno „**Konfigurace připojení**“ obsahuje seznam vytvořených připojení (seznam heren, ke kterým se lze připojovat). V prvním sloupci je zobrazen název herny, druhý sloupec seznamu obsahuje IP adresu herny (při připojení k herně přes LAN síť), třetí sloupec číslo komunikačního TCP portu, čtvrtý sloupec označení modemu (použitého v případě vytáčeného spojení). Kurzorovými klávesami s šípkami nahoru a dolů můžete v seznamu označit připojení, které budete chtít změnit nebo zrušit. Tlačítkem „**Smazat**“ vybrané připojení smažete. Nelze smazat implicitně vytvořené připojení k herně „**místní**“. Tlačítkem „**Zavřít**“ uzavřete dialogové okno pro konfiguraci připojení. Tlačítko „**Změnit**“ slouží ke změně parametrů vybraného připojení, tlačítko „**Nový**“ k vytvoření nového připojení. V obou případech se otevře dialogové okno „**Herna**“ pro konfiguraci parametrů jednoho připojení (obrázek 9).



Obrázek 9: Konfigurace jednoho připojení

Do horního editačního pole dialogového okna „**Herna**“ vepište název herny, který budete používat k identifikaci připojení k herně. Následující editační pole „**Server/adresa**“ a „**Port**“ slouží k určení adresy herny v síti. Tyto položky se nepoužijí v případě připojení k herně přes modem přímým připojením.

Je-li zaškrtnuta volba „**Přímé spojení modemem**“, proběhne přímé připojení k serveru (server je připojen přímo k modemu) přes zvolený modem (jehož název se automaticky objeví v seznamu) a zadané telefonní číslo.

Stiskem tlačítka „**Použít**“ se použijí zadané konfigurační parametry bez uzavření konfiguračního okna. Tlačítko „**Použít a zavřít**“ zajistí změnu zadaných parametrů a uzavření konfiguračního okna. Tlačítkem „**Zrušit**“ lze konfigurační okno uzavřít bez provedení jakýchkoliv změn.

#### 2.4.1.3 Odhlásit

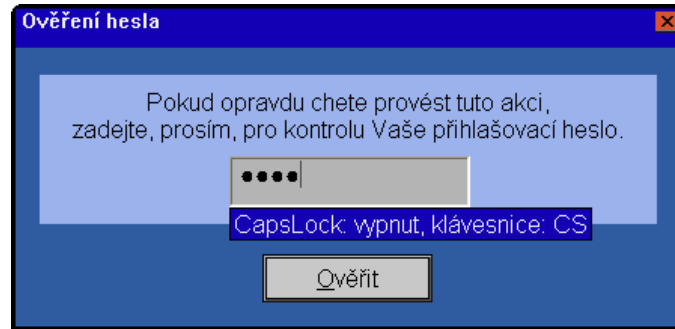
Volba „**Odhlásit**“ slouží k odhlášení uživatele. Můžete použít též kombinaci kláves **Ctrl+F10** nebo klávesu **Esc**. K odhlášení uživatele dojde též automaticky, není-li s aplikací WIJC po dobu několika minut manipulováno (dobu automatického odhlášení určuje parametr „**Při nečinnosti odhlásit uživatele po**“, strana 40 ). Po odhlášení uživatele zůstává WIJC i nadále připojen k serveru a zobrazuje aktuální stav jackpotu a stav VHP. Od serveru se odpojíte pomocí volby „**Odpojit**“.

#### 2.4.1.4 Odpojit

Pomocí volby „**Odpojit**“ přerušíte spojení se serverem (pouze v případě vzdáleného připojení) a tím ukončíte zobrazování aktuálního stavu jackpotu a stavu VHP v herně. Současně dojde k automatickému odhlášení uživatele, pokud byl přihlášen. Je-li spojení provedeno pomocí modemu, bude telefonní linka položena.

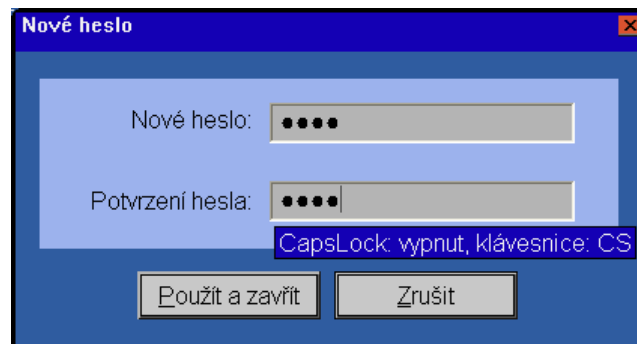
#### 2.4.1.5 Změna hesla

Volba „**Změna hesla**“ umožňuje změnit přihlašovací heslo přihlášeného uživatele. Po volbě této položky se otevře dialogové okno pro ověření aktuálního (tj. starého) hesla přihlášeného uživatele (obrázek 10).



Obrázek 10: Ověření hesla při změně hesla

Po zadání a ověření starého hesla se otevře dialogové okno pro zadání nového hesla (obrázek 11). Heslo je nutno zadat dvakrát, aby byl vyloučen překlep.



Obrázek 11: Zadání nového hesla

Pokud uživatel své heslo zapomene, může mu nové heslo nastavit jen uživatel s nejvyšším oprávněním (**Boss**) v nabídce „**Základní nastavení**“ / „**Definování uživatelů**“ (strana 33).

**Jméno a heslo uživatele s nejvyšším oprávněním pokud možno nezapomeňte!**

Dojde-li z nějakého důvodu ke ztrátě hesla pro tohoto uživatele, použijte přihlašovací jméno „neznam“. Objeví se autorizační okno s kódem. Tento kód odešlete jako SMS z evidovaného mobilního telefonu (tj. z telefonu, který je v Evidenčním centru evidován jako telefon správce systému) do Autorizačního centra Income, navrácený kód poté zapište do autorizačního okna.

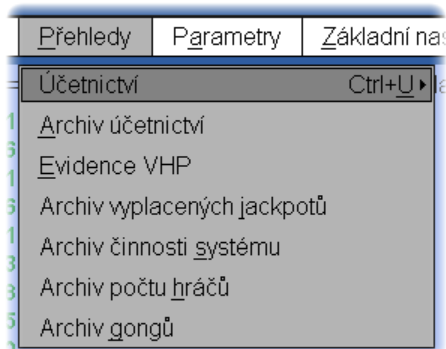


Obrázek 12: Autorizace uživatele NEZNAM

### 2.4.1.6 Konec

Pomocí volby „**Konec**“ ukončíte aplikaci WIJC. Můžete použít též kombinaci kláves **Alt+F4** nebo **Alt+X**. Volba „**Konec**“ není k dispozici, pokud se aplikace WIJC spouští celoobrazovkově (viz „Instalace WIJC“, strana 8) nebo pokud je provozována místně na stejném PC jako server. V tom případě kombinace kláves **Alt+F4** otevře dialogové okno s volbami: „**Vypnout počítač**“, „**Restartovat počítač**“ a „**Odhlásit uživatele Windows**“.

## 2.4.2 Nabídka „Přehledy“

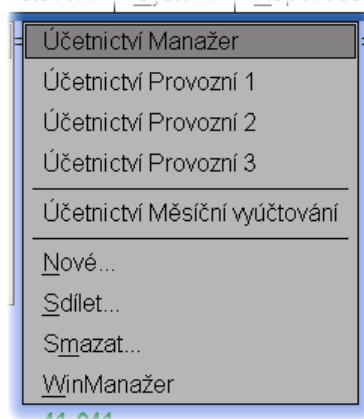


Obrázek 13: Nabídka „Přehledy“

V nabídce „**Přehledy**“ získáte přístup k účetnictví, k databázi evidence VHP, k archivům vyplacených jackpotů, činnosti systému a počtu hráčů.

### 2.4.2.1 Účetnictví

Pomocí volby „**Účetnictví**“ otevřete nabídku pro přístup k jednotlivým účetnictvím (obrázek 14) – v závislosti na právech, která vám byla v systému přidělena. Kombinací kláves **Ctrl+U** otevřete přímo vlastní měsíční účetnictví.



Obrázek 14: Nabídka „Účetnictví“

Po výběru požadovaného účetnictví se zobrazí přehled vybraného účetnictví (obrázek 15).



C WIJC

Účetnictví - "Účetnictví Manažer" (vlastní)

Nr.	Název	MechIn	MechOut	VUIN	VUOUT	Výnos
16 016		45.724	0	45.724	0	45.724
19 019		101.681	0	101.681	0	101.681
17 017		45.727	0	45.727	0	45.727
18 018		101.682	0	101.682	0	101.682
1 001		103.501	0	103.501	0	103.501
4 004		103.502	0	103.502	0	103.502
5 005		103.501	0	103.501	0	103.501
2 002		103.500	0	103.500	0	103.500
3 003		103.502	0	103.502	0	103.502

Automatů hraje / max. hrálo / zapnuto / celkem : 200 / 200 / 200 / Výnos celkem: 20.863.313

Průměrná hodinová prohra : 778,26 Výnos celkem: 20.863.313

Aktuální jackpot : 315,86 VUOUT celkem:

Vyhraný jackpot : — Refill celkem: 0

V jackpotech vyplaceno celkem: 14.594,36

Od posledního nulování : 14.594,36

Nulováno v Út 17.01.2006 16:43:05 tj. před 6 dny, 19:34:53.

Z toho vypočtené výnosy: 127.541 Kč/hod, 3.060.981 Kč/den, 91.829.428 Kč/30 dnů

Bílá Šedá Flaková Modrá Zelená Žlutá Červená

Přihlášený uživatel: [Boss] (Server: turion) NUM CS Út 24.01.2006 12:18:23


Obrázek 15: Přehled účetnictví

Význam jednotlivých sloupců přehledu účetnictví:

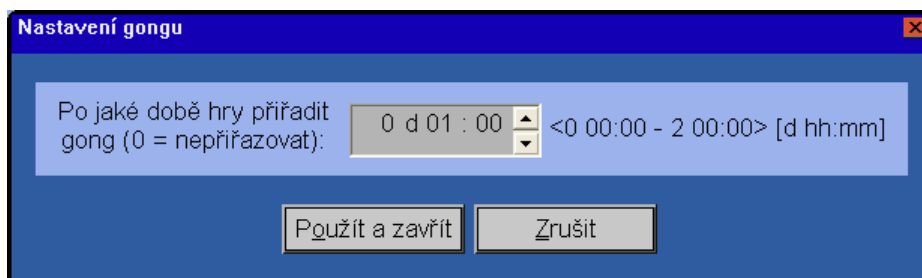
<b>Nr.</b>	číslo VHP
<b>Název</b>	název VHP
<b>MechIn</b>	aktuální stav počítadla Kč vhozených do VHP
<b>MechOut</b>	aktuální stav počítadla Kč vyplacených z VHP
<b>VUIN</b>	kolik Kč bylo do VHP vhozeno od posledního nulování
<b>VUOUT</b>	kolik Kč bylo z VHP vyplaceno od posledního nulování
<b>Výnos</b>	výnos z VHP (rozdíl VUIN – VUOUT)
<b>Doba gongu</b>	doba hry do padnutí gongu na VHP
<b>Počet gongů</b>	počet gongů padlých na VHP
<b>Poslední gong</b>	čas posledního gongu padlého na VHP
<b>Od posl. gongu</b>	čas uběhlý od posledního gongu padlého na VHP
<b>MechRef</b>	aktuální stav počítadla Kč vhozených do VHP obsluhou (REFILL)
<b>VUREF</b>	kolik Kč bylo do VHP vhozeno obsluhou od posledního nulování (REFILL)
<b>MechGam</b>	aktuální stav počítadla her VHP
<b>VUGAM</b>	kolik her bylo na VHP odehráno od posledního nulování
<b>Nehraje</b>	čas, jak dlouho nebyl VHP hrán
<b>Dveře 1</b>	stav dveří 1
<b>Dveře 2</b>	stav dveří 2
<b>Dveře 3</b>	stav dveří 3
<b>Dveře 4</b>	stav dveří 4

Tlačítkem „Vynulovat“ můžete účetnictví vynulovat – vynulují se stavy počítadel (**VUIN** a **VUOUT**) a jejich rozdíly (**Výnos celkem**). Tlačítka „Nastavení“ a „Vynulovat“ jsou dostupná pouze u vlastního účetnictví. Každý z provozních, manažer a **Boss** má vlastní, nezávisle nulovatelné účetnictví (v systému jsou 4 nezávisle nulovatelná

účetnictví). Vynulování je možné provést též stiskem klávesy **F8**. Stiskem kombinace kláves **Shift+F8** vynulujete účetnictví včetně počítačidla REFILL. Uživatel s nejvyšším oprávněním (**Boss**) může vynulovat všechna účetnictví najednou stiskem kombinace kláves **Ctrl+F8**. Každé nulování je zaznamenáno do „**Archivu činnosti systému**“ s celkovým výnosem v okamžiku nulování.

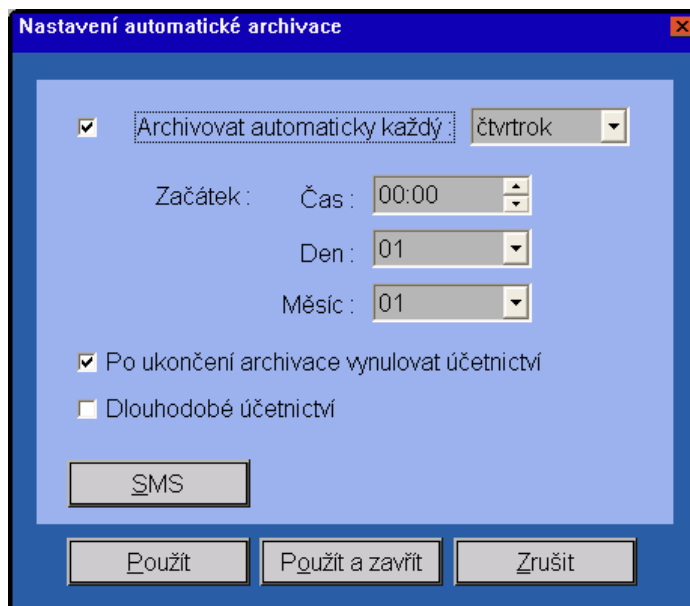
Kurzorovými klávesami **šipka doprava** a **doleva** lze posouvat zobrazené sloupce. Pomocí tlačítek „◀“ a „▶“ můžete listovat mezi jednotlivými účetnictvími. Přepnutí na následující účetnictví je možné též klávesou **F7**. Stiskem klávesy **Esc** nebo kliknutím na křížek  v pravém horním rohu okna se navrátíte do hlavní nabídky aplikace WIJC.

Stiskem kombinace kláves **Ctrl+G** otevřete dialogové okno pro nastavení doby gongu (obrázek 16). Dobu gongu zadáváte ve tvaru „**d hh:mm**“ (**d**=dny, **hh**=hodiny, **mm**=minuty), 0 zruší přiřazení gongu. Pomocí kombinace kláves **Ctrl+Delete** vynulujete čas gongu.



Obrázek 16: Nastavení doby gongu

Tlačítko „**Nastavení**“ otevře dialogové okno pro nastavení automatické archivace účetnictví (obrázek 17).



Obrázek 17: Nastavení automatické archivace

Pomocí dialogu „**Nastavení automatické archivace**“ můžete nastavit, jak často se mají provádět automatické archivace účetnictví (každý den, týden, měsíc, čtvrtrok, půlrok, rok), který čas, den a měsíc, zda po ukončení archivace účetnictví automaticky vynulovat a zda se archivuje dlouhodobé účetnictví.

Tlačítkem „**SMS**“ otevřete dialog pro nastavení zpráv SMS, sloužících k hlášení stavu systému (obrázek 18).

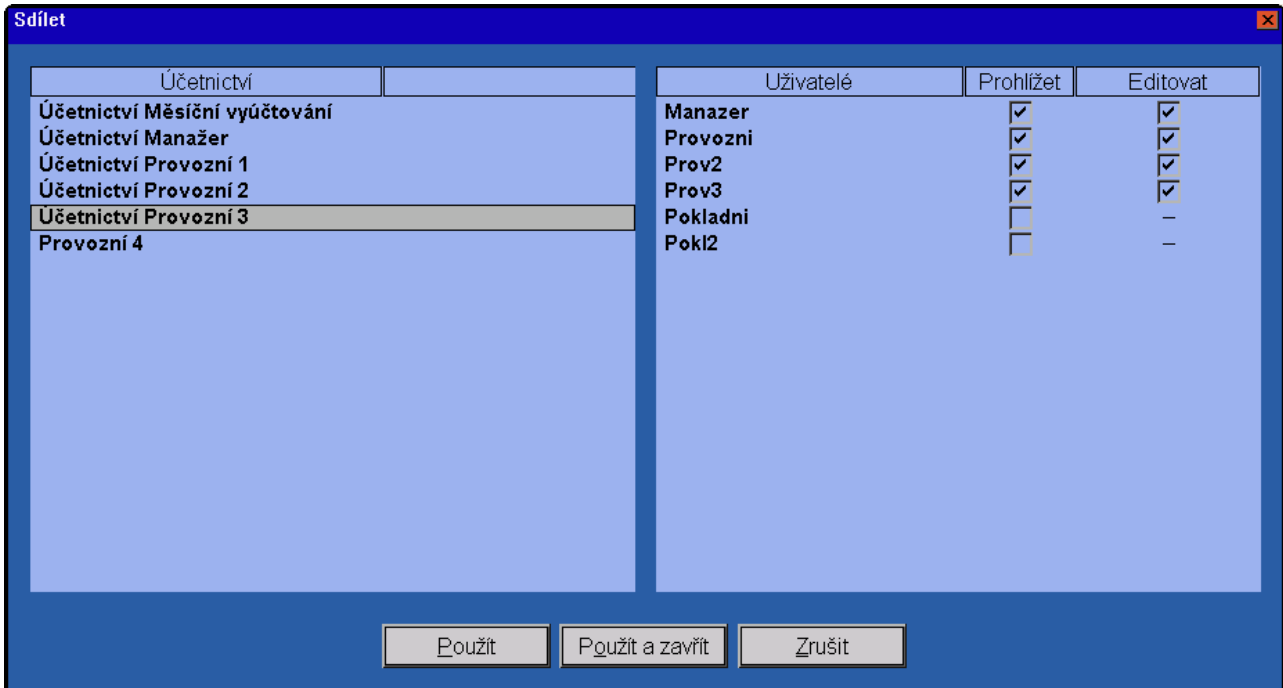
Obrázek 18: Nastavení zpráv SMS

V dialogovém okně „**Nastavení zpráv SMS**“ zadejte v horní části okna telefonní číslo, na které se mají SMS posílat, a text uvedený na začátku SMS. V levé části můžete zvolit, zda bude odesílaná SMS obsahovat hlášení o denních, týdenních nebo měsíčních výnosech a ve který čas bude SMS odesílána. Ve střední části dialogu je možné zaškrtnout, při kterých událostech bude SMS zaslána: přesáhnutí jackpotu přes danou hodnotu, nárůst výnosu o danou hodnotu, výhra jackpotu nebo odmlčení některého VHP po danou dobu. Pravá část dialogu nastavuje události výhry a vkladu.

Nové účetnictví vytvoříte volbou „**Nové**“ (obrázek 19). Není-li nainstalován modul „**Více účetnictví**“ (viz nabídka „**Základní nastavení**“ / „**Možnosti**“ / „**Server**“ / „**Správa modulů**“, strana 40), je možné vytvořit maximálně 4 účetnictví.

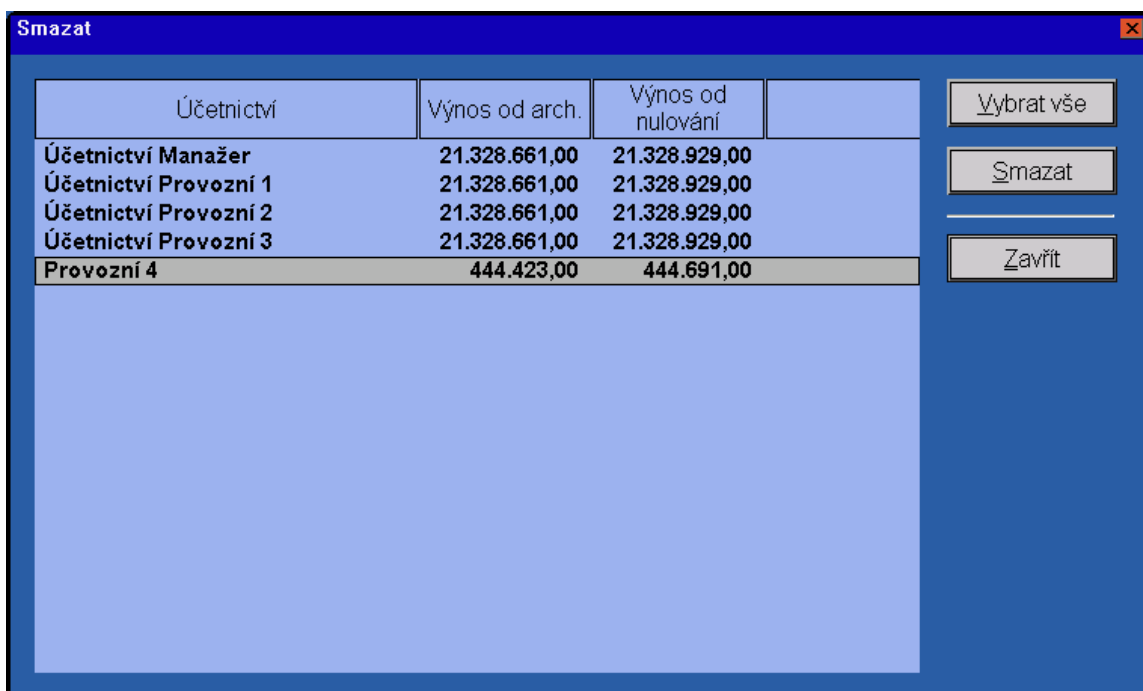
Obrázek 19: Nové účetnictví

Pomocí volby „**Sdílet**“ můžete určovat, která účetnictví budou moci jednotliví uživatelé prohlížet a která editovat (obrázek 20). Můžete měnit pouze ta sdílení, která odpovídají oprávněním, která máte v systému WIJS přidělena.



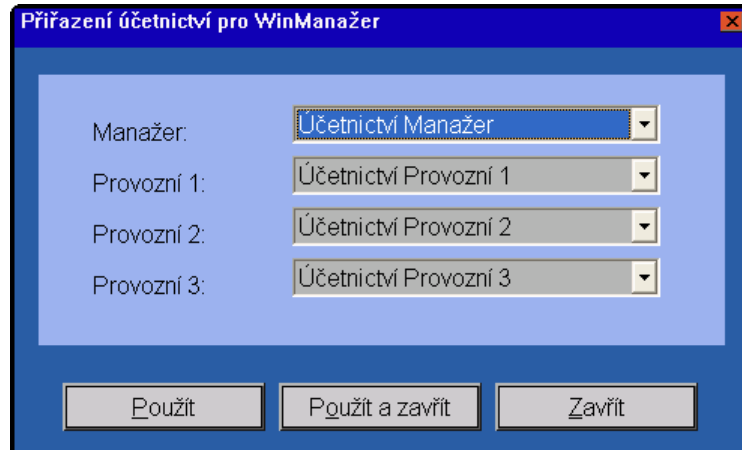
Obrázek 20: Sdílení účetnictví

Volbou „**Smazat**“ můžete smazat vybrané účetnictví (obrázek 21).



Obrázek 21: Smazání účetnictví

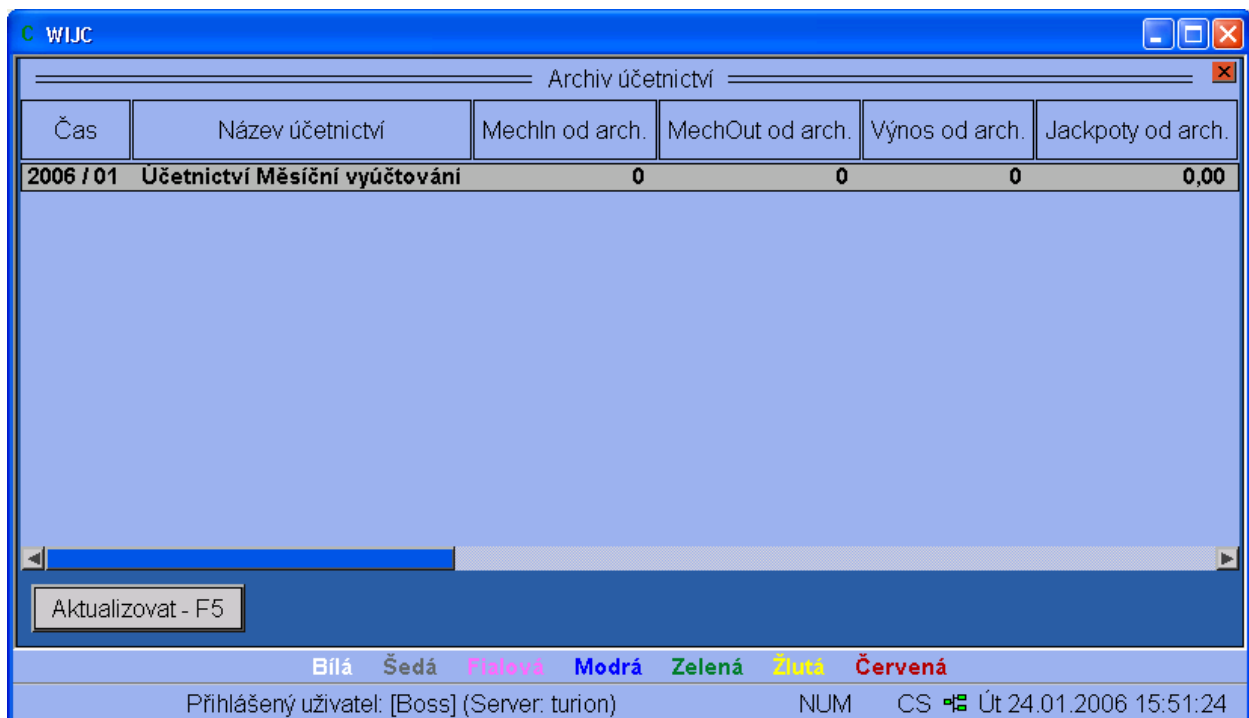
Pomocí volby „**WinManažer**“ můžete konfigurovat, která účetnictví budou přiřazena jednotlivým typům účetnictví v aplikaci WinManažer (obrázek 22).



Obrázek 22: Přiřazení účetnictví pro WinManažer

### 2.4.2.2 Archiv účetnictví

Volbou „**Archiv účetnictví**“ otevřete seznam archivovaných účetnictví (obrázek 23).



Obrázek 23: Archiv účetnictví

Význam jednotlivých sloupců archivu účetnictví:

<b>Čas</b>	čas provedení archivace účetnictví
<b>Název účetnictví</b>	název účetnictví
<b>MechIn od arch.</b>	kolik Kč bylo do všech VHP vhozeno od poslední archivace
<b>MechOut od arch.</b>	kolik Kč bylo ze všech VHP vyplaceno od poslední archivace
<b>Výnos od arch.</b>	výnos ze všech VHP od poslední archivace
<b>Jackpoty od arch.</b>	částka Kč vyplacená na padlé jackpoty od poslední archivace
<b>Počet VHP</b>	počet VHP v databázi v době archivace účetnictví

<b>Max. hráčů</b>	nejvyšší počet současně hrajících hráčů od poslední archivace
<b>Doba hry od arch.</b>	součet doby hry všech VHP od poslední archivace
<b>Hod. prohra</b>	průměrná hodinová prohra od poslední archivace
<b>MechIn od nulování</b>	kolik Kč bylo do všech VHP vhozeno od posledního nulování
<b>MechOut od nulování</b>	kolik Kč bylo ze všech VHP vyplaceno od posledního nulování
<b>Výnos od nulování</b>	výnos ze všech VHP od posledního nulování
<b>Jackpoty od nulování</b>	celková částka vyplacená na jackpotech od posledního nulování
<b>Doba hry od nulování</b>	součet doby hry všech VHP od posledního nulování
<b>Poslední nulování</b>	datum a čas posledního nulování účetnictví

Dvojnásobným kliknutím myši na požadovaný archiv nebo stiskem klávesy **Enter** zobrazíte požadované účetnictví. Kurzorovými klávesami **šipka doprava** a **doleva** můžete posouvat zobrazené sloupce. Klávesou **F5** nebo stiskem tlačítka „Aktualizovat - F5“ aktualizujete obsah okna. Stiskem klávesy **Esc** nebo kliknutím na křížek **X** v pravém horním rohu okna se navrátíte do hlavní nabídky aplikace WIJC.

### 2.4.2.3 Evidence VHP

Pomocí volby „**Evidence VHP**“ otevřete seznam evidovaných VHP (obrázek 24). V evidenci VHP lze přidělit jméno VHP, zadat stavy mechanických počítadel a nastavit čas gongu.

Nr.	Název	MechIn	MechOut	MechRef	MechGam	Doba Gongu	Gong - odehráno	Počet gongů	Poslední gong
16	016	46.798	0	0	0	—	—	0	—
19	019	104.996	0	0	0	—	—	0	—
17	017	46.800	0	0	0	—	—	0	—
18	018	104.998	0	0	0	—	—	0	—
1	001	106.817	0	0	0	—	—	0	—
4	004	106.819	0	0	0	—	—	0	—
5	005	106.818	0	0	0	—	—	0	—
2	002	106.815	0	0	0	—	—	0	—
3	003	106.817	0	0	0	—	—	0	—
12	012	106.815	0	0	0	—	—	0	—
7	007	106.818	0	0	0	—	—	0	—

Automatů v databázi (hraje / zapnuto / celkem): 255 / 255 / 255  
Průměrná hodinová prohra: —  
Aktuální jackpot: 736,88  
Vyhraný jackpot: 0,00  
V jackpotech vyplaceno celkem: 14.594,36

Bílá Šedá Fialová Modrá Zelená Žlutá Červená


Přihlášený uživatel: [Boss] (Server: turion) NUM CS Út 24.01.2006 16:59:43

Obrázek 24: Evidence VHP

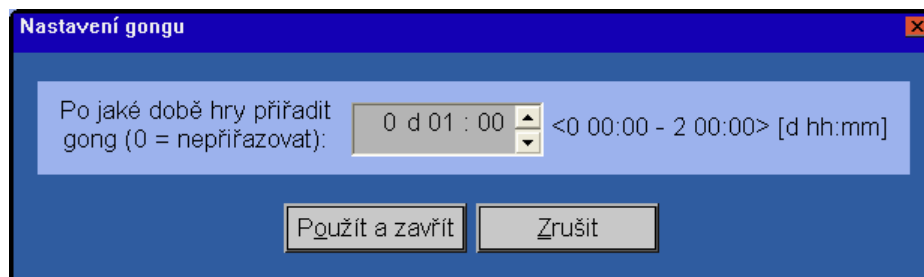
Význam jednotlivých sloupců evidence VHP:

<b>Nr.</b>	číslo VHP
<b>Název</b>	název VHP
<b>MechIn</b>	aktuální stav počítadla Kč vhozených do VHP
<b>MechOut</b>	aktuální stav počítadla Kč vyplacených z VHP
<b>MechRef</b>	aktuální stav počítadla Kč vhozených do VHP obsluhou (REFILL)

<b>MechGam</b>	aktuální stav počítadla her VHP
<b>Doba gongu</b>	doba hry do padnutí gongu na VHP
<b>Gong – odehráno</b>	doba odehrané hry do padnutí gongu na VHP
<b>Počet gongů</b>	počet gongů padlých na VHP
<b>Poslední gong</b>	čas posledního gongu padlého na VHP
<b>Od posl. gongu</b>	čas uběhlý od posledního gongu padlého na VHP
<b>Dveře 1</b>	stav dveří 1
<b>Dveře 2</b>	stav dveří 2
<b>Dveře 3</b>	stav dveří 3
<b>Dveře 4</b>	stav dveří 4

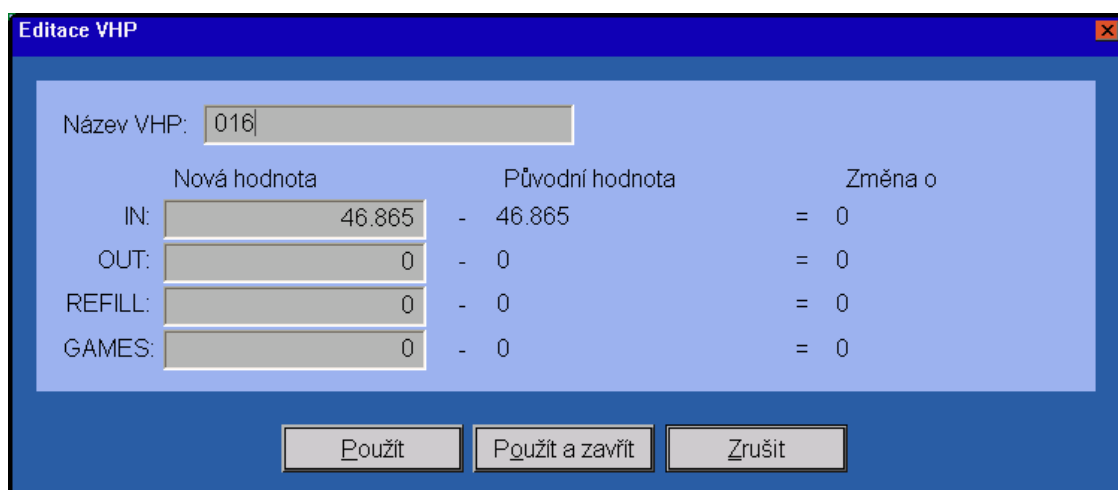
Kurzorovými klávesami **šipka doprava** a **doleva** můžete posouvat zobrazené sloupce. Stiskem klávesy **Esc** nebo kliknutím na křížek  v pravém horním rohu okna se navrátíte do hlavní nabídky aplikace WIJC.

Stiskem kombinace kláves **Ctrl+G** otevřete dialogové okno pro nastavení doby gongu (obrázek 25). Dobu gongu zadáváte ve tvaru „**d hh:mm**“ (**d**=dny, **hh**=hodiny, **mm**=minuty), 0 zruší přiřazení gongu. Pomocí kombinace kláves **Ctrl+Delete** vynulujete čas gongu.



Obrázek 25: Nastavení doby gongu

Stiskem klávesy **Enter** nebo **F4** otevřete dialogové okno pro úpravu VHP (obrázek 26). Kliknutím myši na některou položku vybraného VHP můžete tuto položku editovat přímo v seznamu VHP – jedná se o položky „**Název**“, „**MechIn**“, „**MechOut**“, „**MechRef**“, „**MechGam**“ a „**Doba gongu**“. Pomocí klávesy **Delete** smažete vybraný VHP.



Obrázek 26: Editace VHP

Dialogové okno „**Editace VHP**“ umožňuje změnu jména automatu, počítadla Kč vhozených do VHP, počítadla Kč vyplacených z VHP, počítadla Kč doplněných do VHP obsluhou (REFILL) a počítadla odehraných her. WIJS je možné

využívat i ke sledování a kontrole mechanických počítadel. Zadání nového stavu mechanických počítadel neovlivňuje výnos. Systém registruje impulsy na mechanická počítadla nezávisle na nastavení provedeném pomocí klávesy **F4**. Proto i mechanická závada (např. zadření počítadla) systém neovlivňuje, naopak při kontrole může pomoci takovou závadu odhalit.

#### 2.4.2.4 Archiv vyplacených jackpotů

Pomocí volby „**Archiv vyplacených jackpotů**“ otevřete seznam vyplacených jackpotů (obrázek 27). Archiv slouží ke zpětné kontrole vyúčtování výplat posledních 40-ti jackpotů.

Poř.	Čas	Jackpot	VHP Nr.	Hráčů	Následující Jackpot	Min. pro výhru	Max. pro výhru
1	18.1.2006 11:11:49	1.625,32	16	4	10,00	0,00	1.000,00
2	18.1.2006 21:38:36	899,12	17	2	0,00	0,00	1.000,00
3	19.1.2006 02:35:13	899,01	16	2	0,00	0,00	1.000,00
4	19.1.2006 08:18:21	894,02	17	2	0,00	0,00	1.000,00
5	19.1.2006 10:56:46	316,95	16	200	0,00	0,00	1.000,00
6	19.1.2006 19:35:06	725,88	17	200	0,00	0,00	1.000,00
7	20.1.2006 03:07:55	632,42	16	200	0,00	0,00	1.000,00
8	20.1.2006 05:29:03	199,71	17	200	0,00	0,00	1.000,00
9	20.1.2006 12:10:31	564,21	16	200	0,00	0,00	1.000,00
10	20.1.2006 14:57:54	235,07	17	200	0,00	0,00	1.000,00
11	20.1.2006 17:53:49	247,19	16	200	0,00	0,00	1.000,00
12	20.1.2006 21:49:15	330,46	17	200	0,00	0,00	1.000,00
13	21.1.2006 15:04:18	1.452,83	16	200	0,00	0,00	1.000,00
14	22.1.2006 00:05:48	760,54	17	200	0,00	0,00	1.000,00
15	22.1.2006 01:47:14	137,10	16	200	0,00	0,00	1.000,00
16	22.1.2006 07:12:23	459,31	17	200	0,00	0,00	1.000,00
17	22.1.2006 12:04:39	410,31	16	200	0,00	0,00	1.000,00
18	22.1.2006 13:10:54	93,15	17	200	0,00	0,00	1.000,00

Obrázek 27: Archiv vyplacených jackpotů

Význam jednotlivých sloupců archivu vyplacených jackpotů:

<b>Poř.</b>	pořadové číslo záznamu
<b>Čas</b>	čas přidělení jackpotu
<b>Jackpot</b>	částka přiděleného jackpotu
<b>VHP Nr.</b>	číslo VHP, kterému byl přidělen jackpot
<b>Hráčů</b>	počet hráčů v herně v době přidělení jackpotu
<b>Následující Jackpot</b>	hodnota následujícího jackpotu
<b>Min. pro výhru</b>	nastavená minimální částka pro výhru jackpotu
<b>Max. pro výhru</b>	nastavená maximální částka pro výhru jackpotu
<b>Typ provozu</b>	typ provozu – herna, kasino
<b>Výhernost</b>	nastavená výhernost (v procentech)
<b>Nelinearita</b>	nastavená nelinearita výhernosti
<b>Min. hráčů automaticky</b>	indikuje, zda byl zapnut automatický minimální počet hráčů
<b>Min. VHP v provozu</b>	minimální počet VHP v provozu pro přidělení jackpotu



Kurzorovými klávesami **šipka doprava** a **doleva** můžete posouvat zobrazené sloupce. Klávesou **F5** nebo stiskem tlačítka „Aktualizovat - F5“ aktualizujete obsah okna. Stiskem klávesy **Esc** nebo kliknutím na křížek **✖** v pravém horním rohu okna se navrátíte do hlavní nabídky aplikace WIJC.

Klávesou **Enter** zobrazíte detaily o vybraném jackpotu – nejdříve se otevře seznam pro výběr účetnictví (obrázek 28), po stisku klávesy **Enter** na požadovaném účetnictví se zobrazí účetnictví s vysvíceným řádkem VHP, kterému byl vybraný jackpot přidělen (obrázek 29).

Čas	Název účetnictví	MechIn od arch.	MechOut od arch.	Výnos od
2006 / 01	Účetnictví Měsíční výúčto	12.407.004	0	12
22.1.2006 00:05:48	Účetnictví Manažer	12.407.004	0	12
22.1.2006 00:05:48	Účetnictví Provozní 1	12.407.004	0	12
22.1.2006 00:05:48	Účetnictví Provozní 2	12.407.004	0	12
22.1.2006 00:05:48	Účetnictví Provozní 3	12.407.004	0	12

Obrázek 28: Výběr účetnictví

Nr.	Hrál při přidělení	Název	MechIn	MechOut
16	✓	016	31.941	0
19	✓	019	59.103	0
17	✓	017	31.943	0
18	✓	018	59.105	0
1	✓	001	60.924	0
4	✓	004	60.927	0
5	✓	005	60.925	0
2	✓	002	60.922	0
3	✓	003	60.925	0
12	✓	012	60.922	0
7	✓	007	60.926	0
6	✓	006	60.923	0

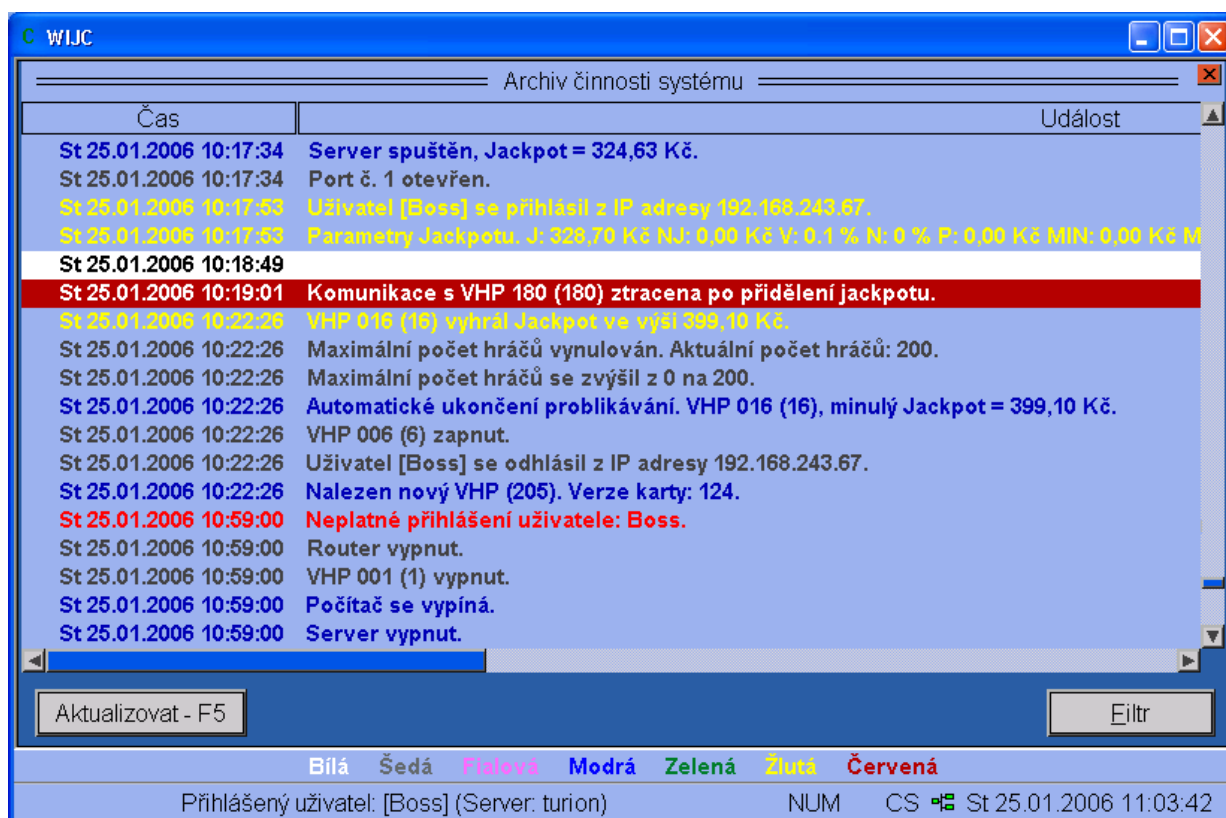
Výnos celkem: 12.407.004,00

Obrázek 29: Detaily jackpotu


Master-router, tj. router pro komunikaci serveru s hernou obsahující klíč pro přístup k databázi, je vybaven mechanickým počítadlem, které je nenulovatelné. Na toto počítadlo se přičte hodnota jackpotu v okamžiku jeho výhry. Hodnota je zaokrouhlována na celé koruny nahoru (na rozdíl od elektronického počítadla v účetnictví, které počítá s přesností na haléře).

### 2.4.2.5 Archiv činnosti systému

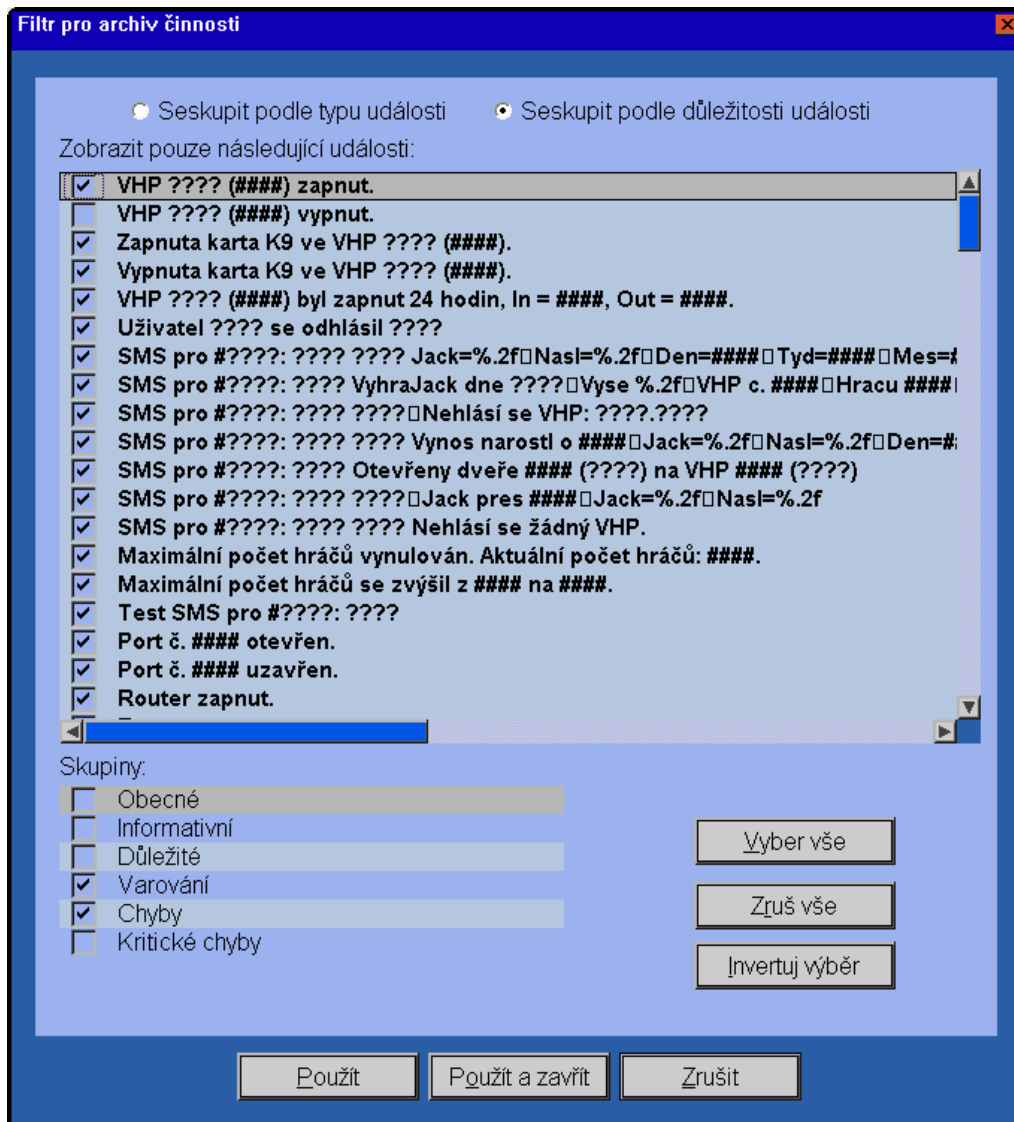
Volba „**Archiv činnosti systému**“ otevře podrobnou historii činnosti systému WIJS (obrázek 30) sloužící ke zpětné diagnostice systému. Archiv činnosti systému zaznamenává zapnutí a vypnutí serveru, zapnutí a vypnutí VHP, přihlášení uživatele, změnu hodnoty jackpotu, výhru jackpotu, nulování účetnictví apod. Každý údaj je doplněn časem záznamu.



Obrázek 30: Archiv činnosti systému

Klávesou **F5** nebo stiskem tlačítka „**Aktualizovat - F5**“ aktualizujete obsah okna. Stiskem klávesy **Esc** nebo kliknutím na křížek  v pravém horním rohu okna se navrátíte do hlavní nabídky aplikace WIJC.

Stiskem tlačítka „**Filtr**“ se otevře dialogové okno umožňující určit, které události se v seznamu zobrazí (obrázek 31).



Obrázek 31: Filtr pro archiv činnosti

Dialogové okno „**Filtr pro archiv činnosti**“ obsahuje seznam událostí archivu činnosti. Každou událost lze samostatně vypínat a zapínat nebo lze události vypínat a zapínat po skupinách. V horní části dialogového okna můžete určit, zda budou události řazeny podle typu události („**Jackpot**“, „**Informace o VHP**“, „**Účetnictví**“ atd.) nebo podle důležitosti („**Obecné**“, „**Informativní**“, „**Důležité**“ atd.). Při změně způsobu řazení událostí se patřičným způsobem změní i seznam skupin v levé dolní části okna. Dále jsou v dialogu k dispozici tlačítka pro snadné změny výběru položek – „**Vyber vše**“, „**Zruš vše**“ a „**Invertuj výběr**“.


### 2.4.2.6 Archiv počtu hráčů

Pomocí volby „**Archiv počtu hráčů**“ zobrazíte archiv počtu hráčů (obrázek 32), ve kterém je zaznamenáván v půlhodinových intervalech nejvyšší počet současně hraných automatů za poslední půlhodinu, v období posledních 7 dnů. Absolutní maximum současně hraných VHP je zobrazováno na základní obrazovce jako hodnota „**Nejvíce hráčů**“, tato hodnota se po výhře jackpotu automaticky nuluje. Lze vynulovat též ručně klávesou **F2**.

Datum	Průměr za den	Průměr za dobu hry	00	30	01	30	02	30	03	30	04	30	05	30	06	30	07
St 18.01.06	148,50	148,50	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
Čt 19.01.06	117,25	117,25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Pá 20.01.06	200,00	200,00	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
So 21.01.06	200,00	200,00	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
Ne 22.01.06	200,00	200,00	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
Po 23.01.06	200,00	200,00	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
Út 24.01.06	219,48	219,48	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
St 25.01.06	132,81	255,00	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255

Obrázek 32: Archiv počtu hráčů

### 2.4.2.7 Archiv gongů

Archiv gongů slouží k archivaci padlých gongů. Otevřete ho pomocí volby „**Archiv gongů**“ (obrázek 33). V přehledné tabulce se zobrazuje číslo VHP, čas přidělení gongu, doba gongu na VHP, počet gongů celkem a počet gongů na jednom VHP. Klávesou **F5** nebo stiskem tlačítka „**Aktualizovat - F5**“ aktualizujete obsah okna. Tlačítkem „**Vymazat**“ vymažete archiv gongů. Stiskem klávesy **Esc** nebo kliknutím na křížek  v pravém horním rohu okna se navrátíte do hlavní nabídky aplikace WIJC.

Gongy jsou dostupné pouze v případě instalace modulu „**Gongy**“ (viz nabídka „**Základní nastavení**“ na straně 33, volba „**Možnosti**“ / „**Server**“ / „**Správa modulů**“).

VHP	Čas	Doba Gongu na VHP	Gongů celkem	Gongů na VHP
016	24.1.2006 19:56:10	0 02:00	1	1
016	24.1.2006 20:14:27	0 00:12	2	2

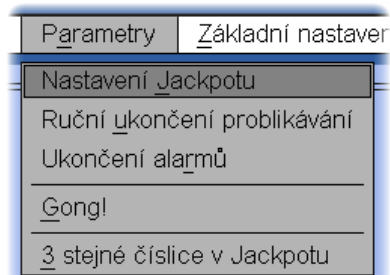
Aktualizovat - F5      Vymazat

Bílá   Šedá   Fialová   Modrá   Zelená   Žlutá   Červená

Přihlášený uživatel: [Boss] (Server: turion)      NUM   CS   St 25.01.2006 12:58:01

Obrázek 33: Archiv gongů

### 2.4.3 Nabídka „Parametry“



Obrázek 34: Nabídka „Parametry“

Pomocí nabídky „**Parametry**“ můžete nastavovat parametry Jackpotu, ukončit problikávání, ukončit alarmy, nastavit parametry gongu a nastavit 3 stejné číslice v Jackpotu.

### 2.4.3.1 Nastavení jackpotu

Volba „**Nastavení jackpotu**“ slouží k nastavení parametrů jackpotu (obrázek 35).

Obrázek 35: Nastavení jackpotu

Dialogové okno „**Nastavení jackpotu**“ umožňuje měnit nastavení jackpotu. Popis jednotlivých položek:

**Aktuální jackpot** – je aktuální hodnota jackpotu, která se zobrazuje na displejích v herně. Změna hodnoty se provede stiskem tlačítka „**Změnit**“, zadáním nové hodnoty a stiskem klávesy **Enter** (klávesa **Esc** editaci přeruší bez uložení změny). Nová hodnota se ihned po zadání zobrazí na monitoru počítače i na všech displejích zobrazujících jackpot. Používá se k nastavení počáteční hodnoty jackpotu při první instalaci systému. Změna se nezapočítává do nastavených procent výherního podílu jackpotu.

**Nedoporučujeme měnit hodnotu jackpotu při běžném provozu systému, zejména pokud jsou v herně hráči!**

**Následující jackpot** – je hodnota následujícího jackpotu. Změna hodnoty se provede stiskem tlačítka „**Změnit**“, zadáním nové hodnoty a stiskem klávesy **Enter** (klávesa **Esc** editaci přeruší bez uložení změny). Nová hodnota se ihned po zadání zobrazí na monitoru počítače i na všech displejích následujícího jackpotu.

**Průměrná výhernost a nelinearita výhernosti** – jsou parametry pro řízení výhernosti. Systém počítá z rozdílu impulzů na mechanická počítadla MechIn a MechOut výnos herny a nabízí uživateli volbu, kolik procent

z tohoto výnosu se má vyplácet ve výhrách jackpotu. Tato hodnota se nazývá „**průměrná výhernost**“ a udává se v rozsahu 0,1 - 9% (je možné zadat desetinné číslo).

Další možností, jak ovlivnit výhernost, je parametr „**nelinearita výhernosti**“. Tento parametr udává, jak se má výhernost během růstu jackpotu měnit. V případě nenulové nelinearity platí, že při nízkém jackpotu je vyšší výhernost (tedy jackpot roste rychleji), s rostoucím jackpotem se výhernost snižuje až na svou minimální hodnotu v době výhry jackpotu. Nelinearita se udává jako procentuální odchylka od průměrné výhernosti, takže pokud je např. průměrná výhernost 5% a nelinearita 50%, tak 50% z 5 je 2,5, tudíž je při nulovém jackpotu aktuální výhernost  $5 + 2,5 = 7,5\%$  a těsně před výhrou je aktuální výhernost  $5 - 2,5 = 2,5\%$ .

**Pozor! Počáteční jackpot není v procentech výhernosti zahrnut.**

*Jednoduchý příklad:* Výnos herny je ve sledovaném období 1 000 000 korun. Uživatel nastaví výhernost systému na 5%. V kumulovaných výhrách (jackpotech) bude vyplaceno ve sledovaném období přibližně 50 000 korun + počáteční jackpoty. Zvýší-li systém Jackpot návštěvnost a výnos herny jen o 20%, získá provozovatel za stejné období (po výplatě výher) o 150 000 korun více.

**Počáteční jackpot** – po výhře jackpotu nemusí nutně nový jackpot růst od nulové hodnoty, která je pro hráče nezajímavá. Provozovatel systému zde může nastavit hodnotu, od které nový jackpot poroste. Tato hodnota se ihned zapíše do následujícího jackpotu a případně zobrazí na odpovídajících displejích.

Počáteční jackpot není započítáván do nastavené výhernosti systému. Ze svého principu se chová jako částka, kterou provozovatel systému „daruje“ hráčům do každého vyplaceného jackpotu. Proto doporučujeme při nastavení počátečního jackpotu snížit úměrně výhernost.

**Minimum pro výhru** je minimální hranice, kterou musí hodnota jackpotu dosáhnout, než je možné jackpot vyhrát. Doporučujeme tuto hodnotu nastavit dostatečně vysoko nad hodnotu počátečního jackpotu, jinak může dojít k vyplacení dalšího jackpotu krátce po předešlém.

**Maximum pro výhru** – zde uživatel zadává systému přibližnou horní hranici pro výplatu jackpotu. Systém pak automaticky určí částku, při které je jackpot vyplacen (v rozmezí minimum-maximum). Šířku tohoto rozmezí nelze nastavit menší než 1 000 Kč.

Pokud není v herně delší dobu dostatečný počet hráčů, může hodnota jackpotu maximální hranici překročit. Kdyby mělo dojít ke zvýšení jackpotu přes zákonem stanovenou hranici, tj. 10 000 Kč (100 000 Kč pro kasino a 1 000 000 Kč na zvláštní povolení MF), displej se na této limitní částce zastaví. Další přírůstky se zobrazují pouze na tzv. displeji následujícího jackpotu (pokud je v herně nainstalován). Částka, o kterou skutečná hodnota jackpotu převyšuje zákonné maximum, se přičítá k nastavené hodnotě počátečního jackpotu, aby hráči o tuto částku nepřišli.

*Příklad:* Maximum pro výhru bylo nastaveno v provozovně „Tukan“ na 9 500, ale nebyla splněna podmínka dostatečného počtu hráčů. Počáteční jackpot byl nastaven na 1 000. Displeje se zastavily na maximální možné hodnotě 10 000 a nějakou dobu ještě trvalo, než byl jackpot vyhrán. Po tuto dobu rostla hodnota následujícího jackpotu od 1 000. Při výhře jackpotu obdržel výherce částku 10 000 a na displejích se jako nová hodnota jackpotu objevila částka 1 295, protože hráči nahráli 295 přes limit 10 000 a počáteční jackpot byl 1 000.

**Minimum hráčů** určuje minimální počet hraných VHP, při kterém je možné vyhrát jackpot. Můžete určit, zda počet hráčů zvolíte sami (volba „**Ručně**“) nebo zda systém bude určovat průběžně hranici minimálního počtu hráčů automaticky podle obsazenosti herny (volba „**Automaticky**“). Nejmenší minimum hráčů jsou 3 hráči.

Při ručním nastavení počtu hráčů je třeba dát pozor na to, aby nebyl nastavený počet hráčů nesmyslně vysoký, protože pak k výhře jackpotu může dojít až mnohem později než bylo požadováno.

**Doba houkání sirény** určuje nastavení doby, po kterou při výhře jackpotu houká siréna a bliká majáček. Standardně je nastaveno 30 sekund, lze nastavit 30-240 sekund.

**Doba problikávání starý/nový jackpot** - po výhře jackpotu se na displejích střídavě zobrazuje aktuální jackpot s hodnotou minulého jackpotu. Tuto dobu je možné nastavit jako počet dnů, hodin a minut. Nejčastěji je nastavována doba 1 den. Problikávání lze zrušit též ručně volbou „**Ruční ukončení problikávání**“.

### 2.4.3.2 Ruční ukončení problikávání

Po uplynutí nastaveného intervalu doby houkání sirény (při výhře jackpotu houká sirénka, bliká majáček a na displejích bliká vyhraná částka) se na displejích začne střídavě zobrazovat aktuální jackpot a hodnota vyhraného (minulého) jackpotu. Doba problikávání starého a nového jackpotu je možné nastavit ve volbě „**Nastavení jackpotu**“.

Mimoto lze problikávání zrušit ručně volbou „**Ruční ukončení problikávání**“.

Po dobu problikávání nemůže padnout nový jackpot.

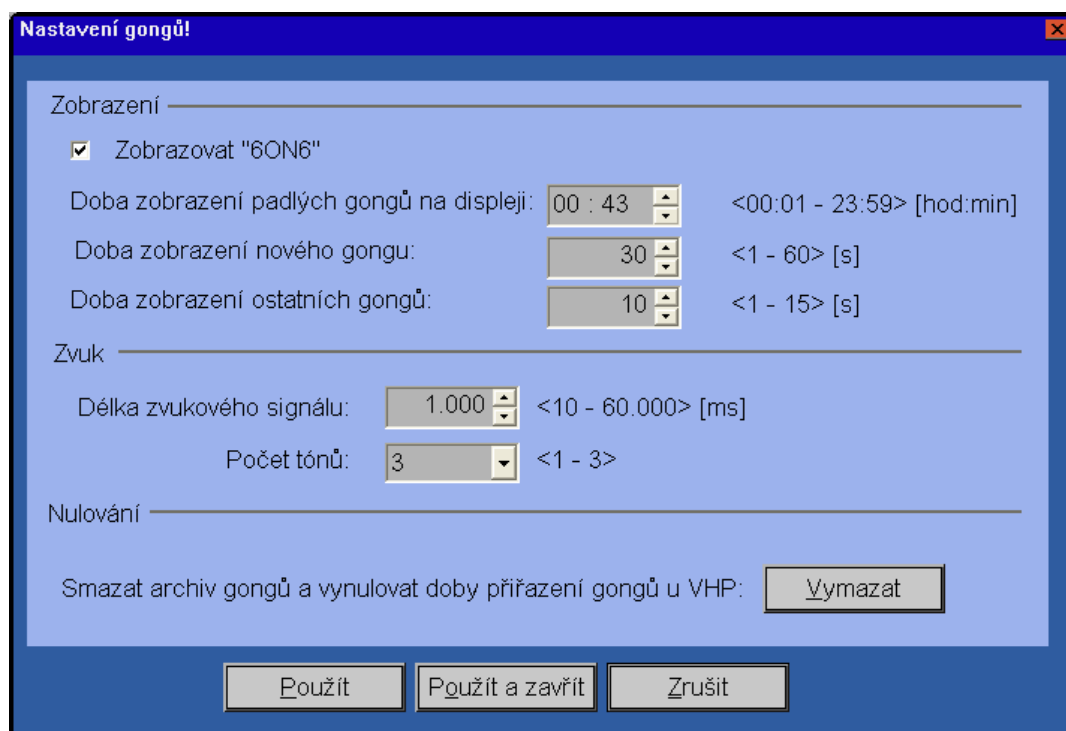
### 2.4.3.3 Ukončení alarmu

Ukončení alarmu je dostupné pouze v případě povolení práva „**Vypnutí alarmu**“ (viz nabídka „**Základní nastavení**“ na straně 33, volba „**Definování uživatelů**“).

### 2.4.3.4 Gong!

Volbou „**Gong!**“ se otevře dialogové okno pro nastavení gongů (obrázek 36). Gongy jsou dostupné pouze v případě instalace modulu „**Gongy**“ (viz nabídka „**Základní nastavení**“ na straně 33, volba „**Možnosti**“ / „**Server**“ / „**Správa modulů**“).

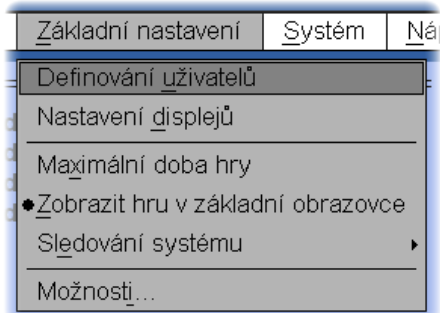
Gong je další nadstavbou pro zvýšení atraktivity herny. V dialogovém okně „**Nastavení gongů!**“ je možné nastavit dobu zobrazení, výběr a délku zvuku. V „**Evidenci VHP**“ lze klávesovou zkratkou **Ctrl+G** nastavit u každého VHP čas, po který je nutné na automatu hrát, aby se jeho číslo zobrazilo na zvláštním displeji a zazněl gong. VHP, kterým byl přidělen gong, se zapisují do „**Archivu gongů**“.



Obrázek 36: Nastavení gongů!



## 2.4.4 Nabídka „Základní nastavení“

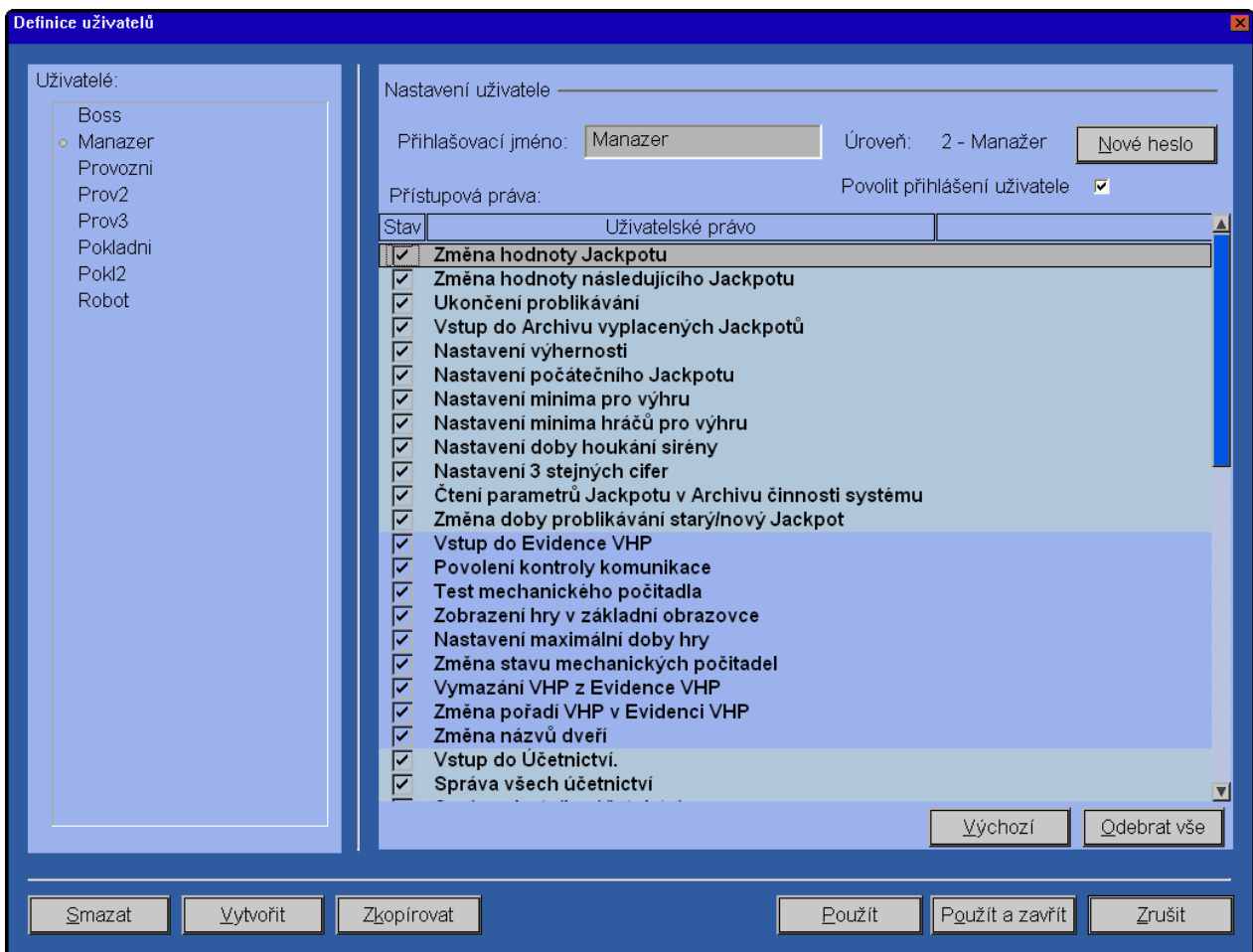


Obrázek 37: Nabídka „Základní nastavení“

V nabídce „**Základní nastavení**“ můžete definovat uživatele systému WIJS, nastavovat displeje a konfigurovat systém WIJS.

### 2.4.4.1 Definování uživatelů

Volba „**Definování uživatelů**“ otevře dialogové okno sloužící k definici uživatelů systému WIJS (obrázek 38).



Obrázek 38: Definice uživatelů

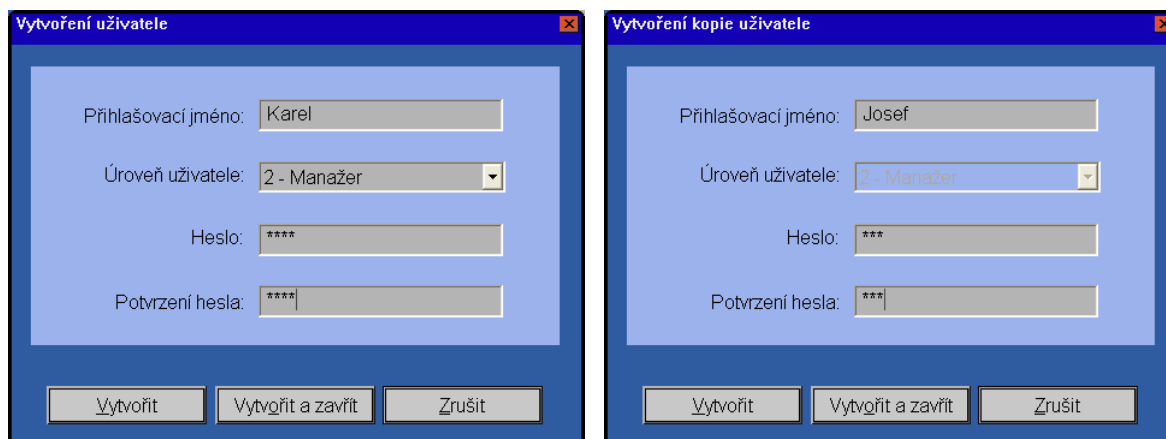
V dialogovém okně „**Definice uživatelů**“ lze vytvářet a rušit uživatele, měnit jejich hesla a nastavovat jejich přístupová práva k systému. Přístupová práva určují, jaké položky v menu má daný uživatel k dispozici a jaké akce může v systému provádět. Například provozovatel systému nebude chtít, aby uživatel **Provozní** měl přístup ke změně parametrů jackpotu nebo k systémovým nastavením, která mohou nesprávným použitím způsobit nefunkčnost systému.

Po levé straně dialogového okna se nachází seznam uživatelů (není-li kurzor v seznamu uživatelů, přepněte se do něj klávesou **Tab**). V seznamu vyberete uživatele kurzorovými klávesami **šipka nahoru** a **dolů**, podrobnosti o vybraném uživateli se zobrazí v poli po pravé straně.

Pod seznamem uživatelů jsou umístěna tři tlačítka pro vytváření a rušení uživatelů. Tlačítko „**Smazat**“ smaže vybraného uživatele. Tlačítko „**Vytvořit**“ vytvoří nového uživatele s implicitním nastavením přístupových práv. V dialogovém okně pro vytvoření uživatele (obrázek 39) je třeba zadat přihlašovací jméno uživatele, úroveň uživatele (1- boss, 2 - manažer, 3 - provozní, 4 - pokladní) a jeho přístupové heslo. Podobně tlačítko „**Zkopírovat**“ slouží k vytvoření nového uživatele, ale přístupová práva se zkopírují z vybraného uživatele.

Úroveň uživatele určuje, jaká oprávnění má tento uživatel vůči ostatním uživatelům. V principu platí, že čím nižší číslo úrovně, tím větší možnosti uživatel má. Například uživatel A může vidět a měnit nastavení uživateli B pouze pokud má uživatel B vyšší číslo úrovně než uživatel A. Úroveň uživatele lze nastavit pouze na hodnotu větší než má aktuálně přihlášený uživatel (tj. provozní nemůže vytvořit druhého provozního ani manažera).

Aktuální nastavení pro vybraného uživatele se zobrazí v pravé části dialogového okna. V horní části je možné změnit přihlašovací jméno uživatele, jeho přístupové heslo a povolit přihlášení uživatele (obrázek 11). Ve střední části je seznam povolených přístupových práv uživatele. V seznamu se lze pohybovat pomocí kurzorových šipek nahoru a dolů, klávesa **mezerník** změní nastavení vybraného přístupového práva. V dolní části se nachází tlačítka pro nastavení výchozího nastavení nebo odebrání přístupových práv uživatele.



Obrázek 39: Vytvoření uživatele nebo jeho kopie

V systému je předdefinováno 7 standardních uživatelů. **Boss**, který má nejvyšší oprávnění, **Manažer**, skupina **Provozní** a nakonec skupina **Pokladní**, která má nejnižší oprávnění. V následující tabulce je uvedeno jejich standardní nastavení. Toto nastavení lze upravit dle vlastních požadavků.

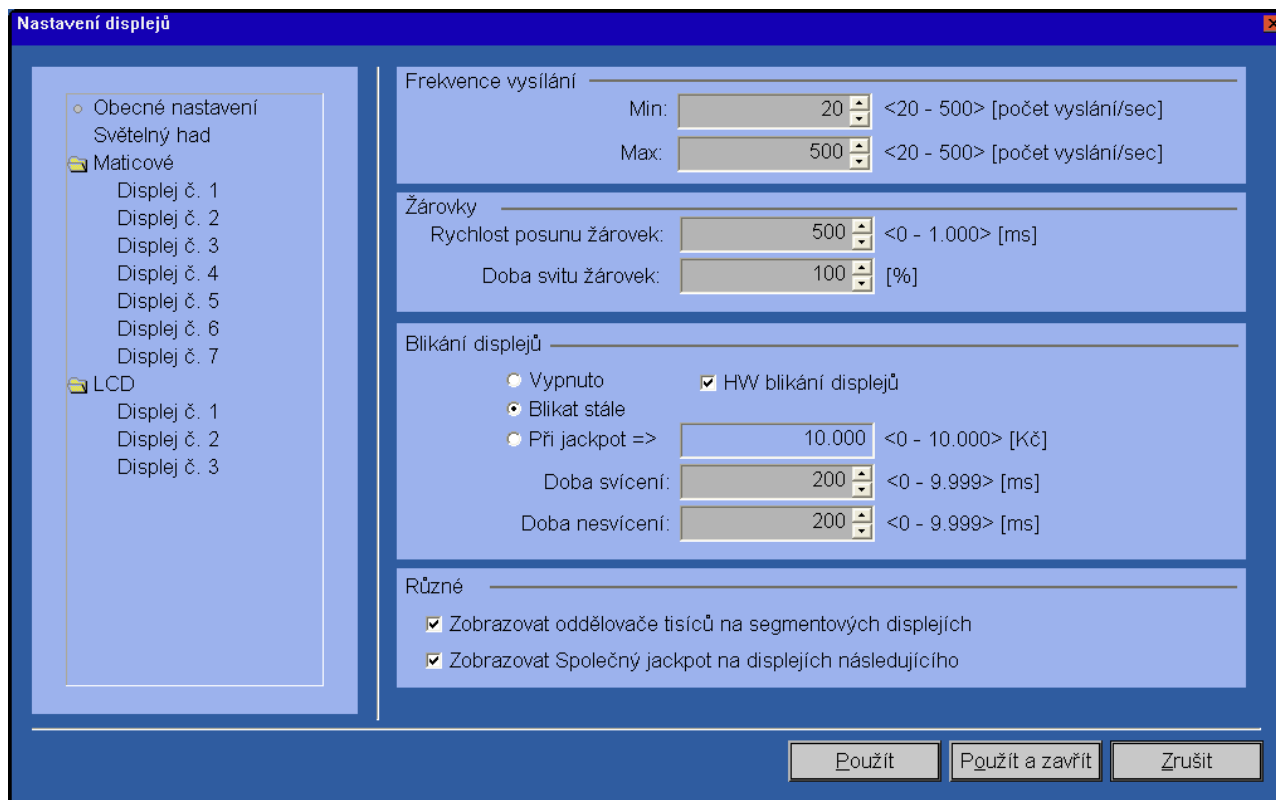
Uživatel	Úroveň	Oprávnění
<b><u>Boss</u></b>	1 - Boss	Kompletní přístup k celému systému
<b><u>Manazer</u></b>	2 - Manažer	Jako <b>Boss</b> kromě následujících oprávnění: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vynulování vlastního účetnictví</li> <li>• Total RESET</li> <li>• Nastavení Alarmu</li> <li>• Kontrola modemu</li> <li>• Vstup do nabídky „Možnosti“</li> <li>• Správa modulů</li> <li>• Vzdálené přihlášení</li> <li>• Vzdálené stažení všech dat</li> <li>• Nastavení 3 stejných cifer</li> <li>• Nastavení SMS zpráv</li> <li>• Správa zálohování dat</li> <li>• Import databáze IJS</li> <li>• Hlídaní vzdáleného PC</li> </ul>
<b><u>Provozní</u></b> <b><u>Prov2</u></b> <b><u>Prov3</u></b>	3 - Provozní	Má následující oprávnění: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ukončení problikávání</li> <li>• Vstup do Archivu vyplacených Jackpotů</li> <li>• Nastavení doby houkání sirény</li> <li>• Čtení parametrů Jackpotu v Archivu činnosti systému</li> <li>• Nastavení maximální doby hry</li> <li>• Vstup do Účetnictví</li> <li>• Správa všech účetnictví</li> <li>• Správa vlastního účetnictví</li> <li>• Vstup do Archivu činnosti systému</li> <li>• Vstup do Archivu počtu hráčů</li> <li>• Nastavení spořiče obrazovky</li> <li>• Nastavení tiskárny</li> <li>• Nastavení modemu</li> <li>• Nastavení sledování systému</li> </ul>
<b><u>Pokladni</u></b> <b><u>Pokl2</u></b>	4 - Pokladní	Má přístup pouze do ukončení problikávání.

Tabulka 2: Standardní uživatelé a jejich přístupová práva

#### 2.4.4.2 Nastavení displejů

Volba „**Nastavení displejů**“ otevře dialogové okno sloužící ke konfiguraci displejů (obrázek 40).

Po levé straně dialogového okna „**Nastavení displejů**“ se nachází seznam displejů (není-li kurzor v seznamu displejů, přepněte se do něj klávesou **Tab**). V seznamu vyberete displej kurzorovými klávesami **šipka nahoru** a **dolů**, podrobnosti o vybraném displeji se zobrazí v poli po pravé straně. Mezi položkami dialogového okna se můžete přepínat klávesou **Tab** nebo **Shift+Tab** (zpětný směr).



Obrázek 40: Nastavení displejů – Obecné nastavení

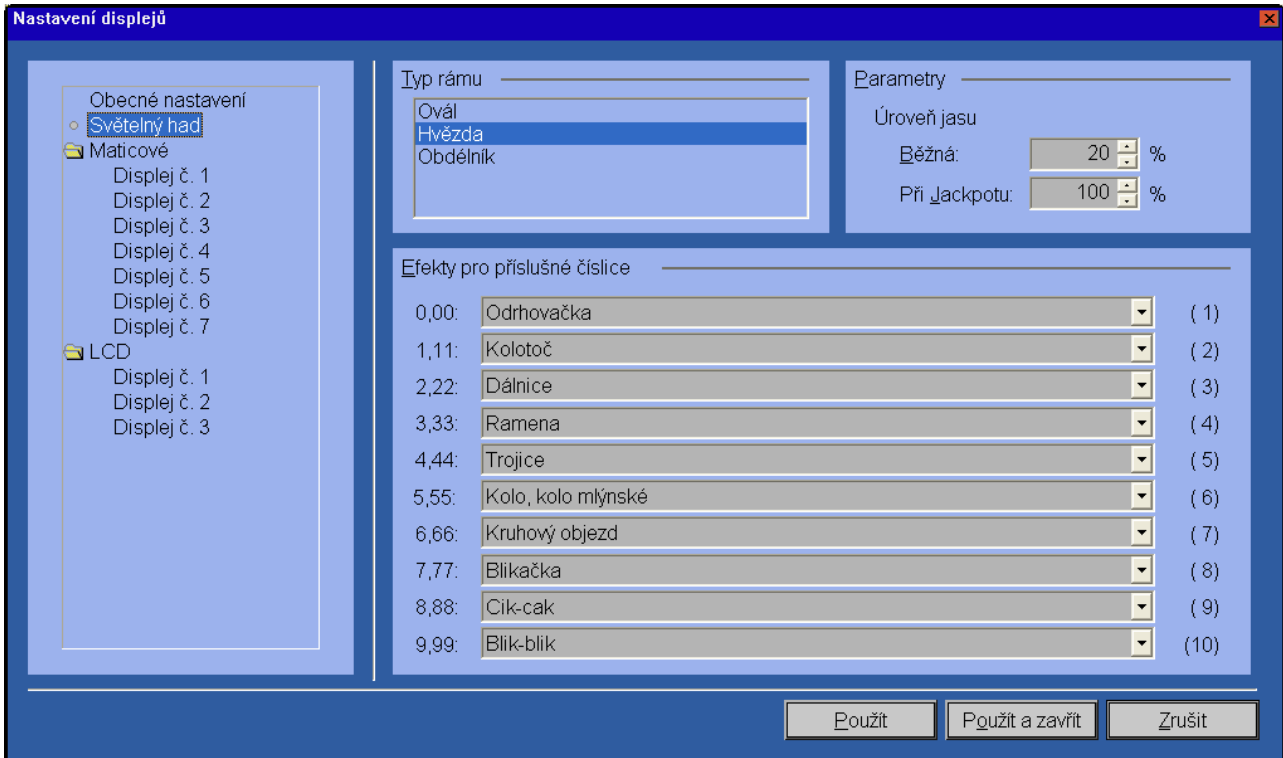
První položkou v seznamu displejů je „**Obecné nastavení**“ (obrázek 40). Jedná se o skupinu voleb společnou pro všechny displeje:

**Frekvence vysílání** – interval aktualizace nastavuje minimální a maximální frekvenci segmentových displejů. Běžně jsou segmentové displeje aktualizovány pouze při změně hodnoty jackpotu, nejdříve však podle maximální frekvence aktualizace (při velmi rychlé změně hodnoty jackpotu) a nejpozději podle minimální frekvence aktualizace (při velmi pomalé změně hodnoty jackpotu).

**Žárovky** – v poli **rychlost posunu žárovek** se mění rychlost světelného hada na displejích s nadstavbou MN (malé nebe) a VN (velké nebe). Zadává se čas mezi jednotlivými fázemi hada v milisekundách, tzn. čím vyšší číslo, tím menší rychlost hada. **Doba svitu žárovek** – mění intenzitu svitu světelného hada. Zadává se v procentech.

**Blikání displejů** – umožňuje řídit blikání segmentových displejů. Blikání displejů může být vypnuto, trvale zapnuto nebo mohou displeje blikat až po překročení nastavené hodnoty jackpotu. Přepínač „**HW blikání displejů**“ aktivuje hardwarovou podporu obsluhy blikání. Položky „**Doba svícení**“ a „**Doba nesvícení**“ určují intervaly během blikání displejů, časy se zadávají v milisekundách.

**Různé** - přepínač „**Zobrazovat oddělovače tisíců na segmentových displejích**“ určuje, zda budou na segmentových displejích zobrazeny oddělovače řádů tisíců. Některé typy displejů mohou tento přepínač ignorovat a používat své vlastní řízení oddělovače tisíců. Přepínač „**Zobrazovat Společný jackpot na displejích následujícího**“ určuje, že k zobrazení společného jackpotu budou použity displeje následujícího jackpotu.



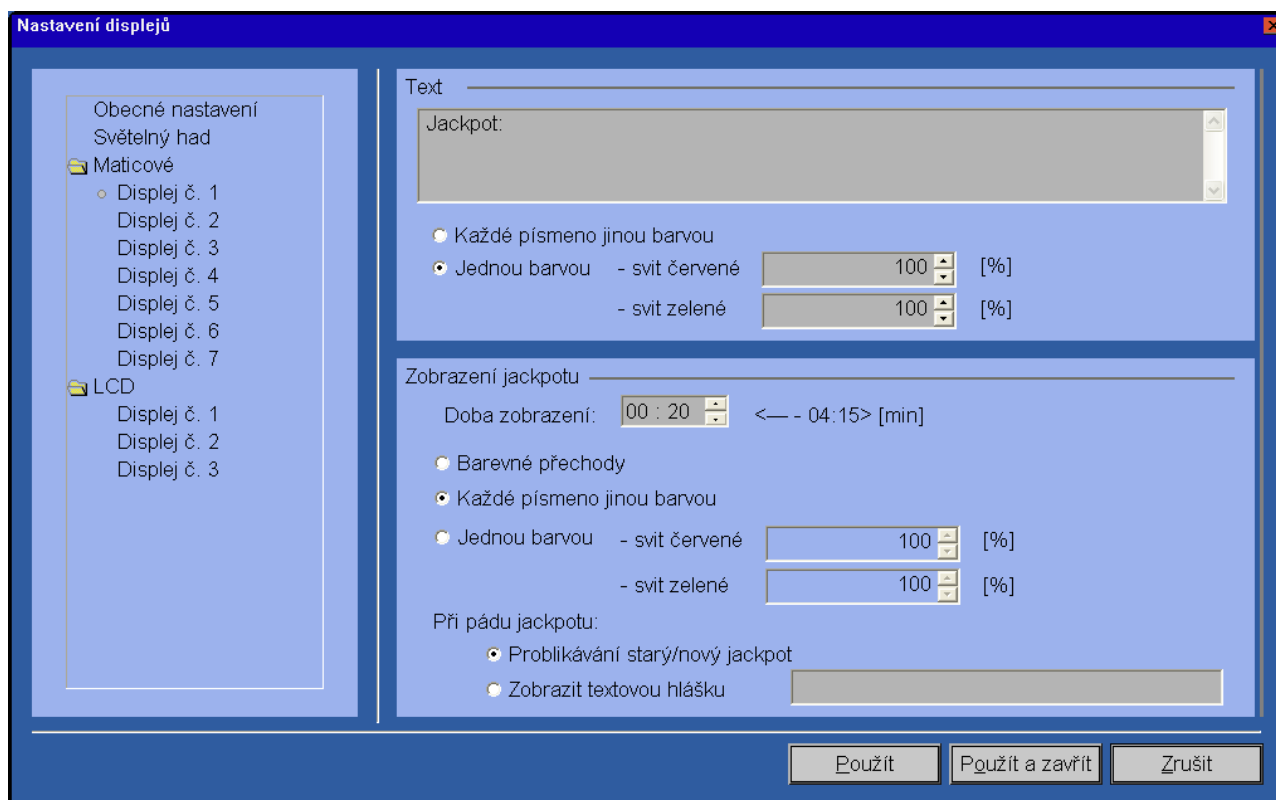
Obrázek 41: Nastavení displejů – Světelný had

Druhou položkou v seznamu displejů je „**Světelný had**“ (obrázek 41). Tato skupina parametrů umožňuje řízení světelných hadů pro jednotlivé typy rámu.

V horní části parametrů se volí typ rámu, pro který budou parametry nastavovány. Možné varianty jsou: „**Ovál**“, „**Hvězda**“ a „**Obdélník**“. Každý z rámu má své vlastní nezávislé nastavení, tj. jsou-li k serveru připojeny různé typy rámu, může mít každý typ rámu svou vlastní konfiguraci efektů.

**Úroveň jasu** – určuje jas světelného hada za běžného provozu (položka „**Běžná**“) nebo během indikace pádu jackpotu (položka „**Při Jackpotu**“). Hodnoty se udávají v procentech.

**Efekty pro příslušné číslice** – určují výběr efektů pro světelného hada. Během zobrazení hodnoty jackpotu se automaticky mění efekt světelného hada na displeji podle číslice, která je na pozici před desetinou tečkou (tj. číslice řádu jednotek). Každé číslici lze přiřadit jeden samostatný efekt.



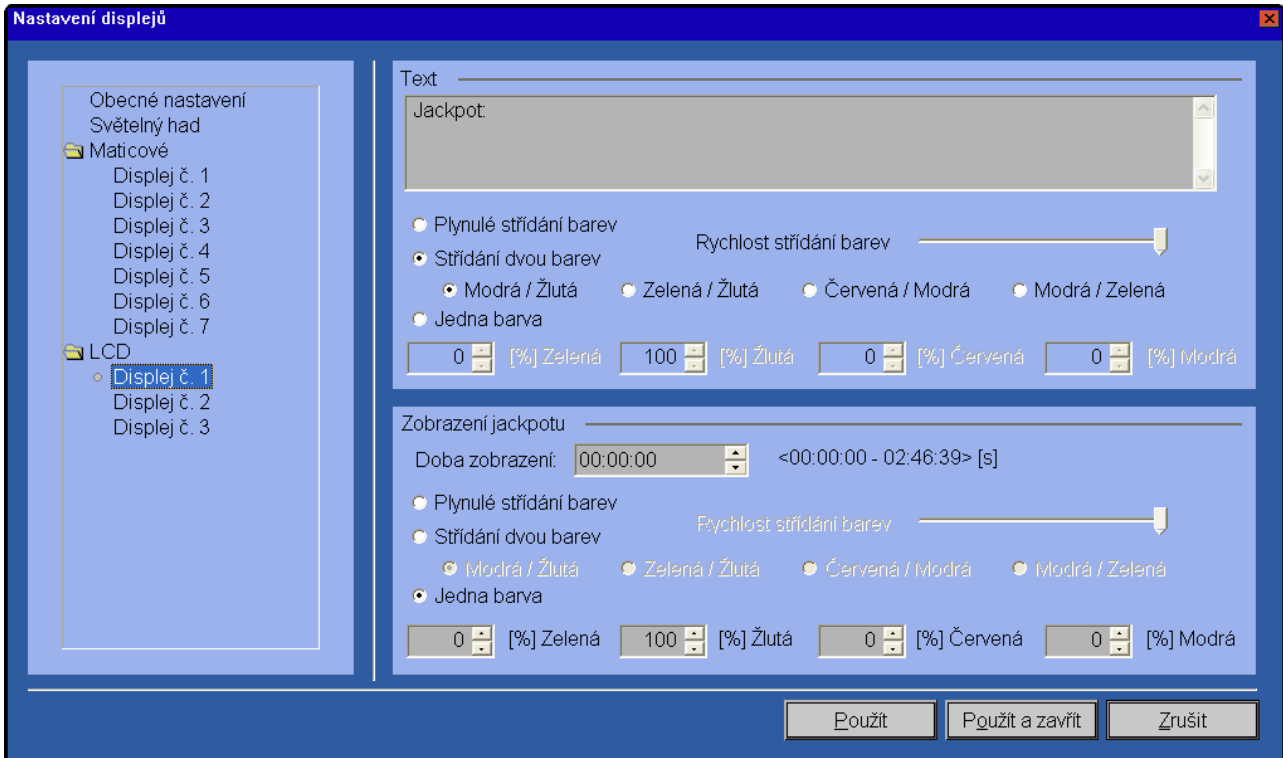
Obrázek 42: Nastavení displejů – Maticové displeje

Další položkou v seznamu displejů jsou „**Maticové displeje**“ (obrázek 42). Lze samostatně řídit 7 maticových displejů (Malá nebe) s adresami 1 až 7.

Položka „**Text**“ nastavuje text, který se bude zobrazovat na maticovém displeji místo aktuální hodnoty jackpotu. Přepínač „**Každé písmeno jinou barvou**“ určuje, že písmena textu budou mít různé barvy. Přepínač „**Jednou barvou**“ určuje, že písmena textu budou mít jednotnou barvu. Jas složek barvy se určuje položkami „**svit červené**“ a „**svit zelené**“ v rozsahu 0 až 100%.

Parametr „**Doba zobrazení**“ určuje dobu zobrazení padlého jackpotu. Údaj se nastavuje v minutách a sekundách. Přepínač „**Každé písmeno jinou barvou**“ určuje, že číslice jackpotu budou mít různé barvy. Přepínač „**Barevné přechody**“ určuje, že barva číslic jackpotu se bude plynule měnit. Přepínač „**Jednou barvou**“ určuje, že číslice jackpotu budou mít jednotnou barvu. Jas složek barvy se určuje položkami „**svit červené**“ a „**svit zelené**“ v rozsahu 0 až 100%. U jednobarevných displejů se uplatní pouze jedna ze složek barvy.

Přepínač „**Problikávání starý/nový jackpot**“ nastaví, že při pádu jackpotu bude problikávat starý a nový jackpot. Po zapnutí přepínače „**Zobrazit textovou hlášku**“ se při pádu jackpotu zobrazí textová hláška informující o výšce vyhraného jackpotu např. ve tvaru: „Dne 3. dubna 2006 v 13:43 hodin byl na VHP Lucky Joker s IJS číslem 2 vyhrán jackpot ve výši 7697.21 Kč.“



Obrázek 43: Nastavení displejů – LCD displeje

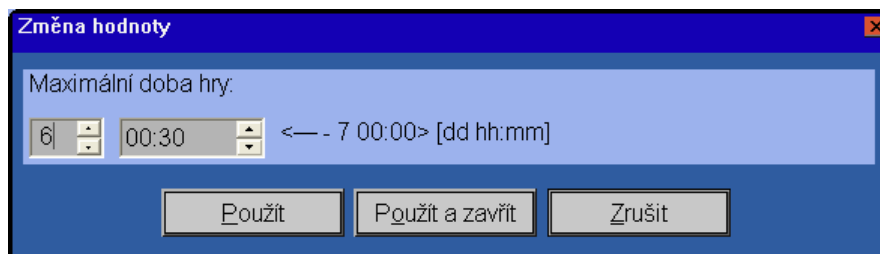
Poslední skupinou položek v seznamu displejů jsou „**LCD displeje**“ (obrázek 43). Lze samostatně řídit 3 LCD displeje. Podobně jako u nastavení maticových displejů je i zde možné nastavit parametry textu a dobu zobrazení jackpotu. Navíc je možné nastavit barevné podsvícení displeje. Široké možnosti nastavení umožňují barevně sladit podsvícení displeje např. s interiérem herny. Efekty se nastavují zvlášť pro text a zvlášť pro zobrazení jackpotu.

Položka „**Text**“ nastavuje text, který se bude zobrazovat na LCD displeji místo aktuální hodnoty jackpotu. Přepínač „**Plynulé střídání barev**“ zajistí plynulou změnu barev podsvícení displeje. Rychlost změny barev určuje táhlo „**Rychlost střídání barev**“. Lze nastavit rychlost v rozsahu 0 až 7. Při zapnutí přepínače „**Střídání dvou barev**“ se budou střídát dvě vybrané barvy: „**Modrá/Žlutá**“, „**Zelená/Žlutá**“, „**Červená/Modrá**“ a „**Modrá/Zelená**“. Po zapnutí přepínače „**Jedna barva**“ bude displej podsvícen jednou barvou. Lze určit jas složek „**Zelená**“, „**Žlutá**“, „**Červená**“ a „**Modrá**“ v rozsahu 0 až 100%.

Parametr „**Doba zobrazení**“ určuje dobu zobrazení padlého jackpotu. Údaj se nastavuje v sekundách. Přepínač „**Plynulé střídání barev**“ zajistí plynulou změnu barev podsvícení displeje při pádu jackpotu. Rychlost změny barev určuje táhlo „**Rychlost střídání barev**“. Lze nastavit rychlost v rozsahu 0 až 7. Při zapnutí přepínače „**Střídání dvou barev**“ se budou při pádu jackpotu střídát dvě vybrané barvy: „**Modrá/Žlutá**“, „**Zelená/Žlutá**“, „**Červená/Modrá**“ a „**Modrá/Zelená**“. Po zapnutí přepínače „**Jedna barva**“ bude displej při pádu jackpotu podsvícen jednou barvou. Lze určit jas složek „**Zelená**“, „**Žlutá**“, „**Červená**“ a „**Modrá**“ v rozsahu 0 až 100%.

### 2.4.4.3 Maximální doba hry

Volba „**Maximální doba hry**“ otevře dialogové okno pro nastavení maximální doby hry (obrázek 44). Maximální doba hry stanovuje, po jaké nepřetržité době hry VHP změní VHP barvu na obrazovce na modrou. Slouží k odhalení poruch (např. karty K6) nebo neoprávněné manipulace s VHP. Vychází se z předpokladu, že hráč nehraje zcela nepřetržitě po dobu např. tří hodin.



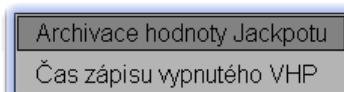
Obrázek 44: Maximální doba hry

### 2.4.4.4 Zobrazit hru v základní obrazovce

Přepínač „**Zobrazit hru v základní obrazovce**“ určuje, zda v základní obrazovce aplikace WIJC bude zobrazen aktuální stav herny – tj. které VHP jsou právě ve hře. Tento stav se indikuje **zelenou barvou** VHP. Není-li přepínač zapnut, indikuje se pouze stav zapnutí VHP **modrou barvou**. Máte-li obrazovku na baru a nechcete, aby obsluha viděla, který VHP je hraný, zakažte tuto volbu.

### 2.4.4.5 Sledování systému

Pomocí volby „**Sledování systému**“ otevřete nabídku pro sledování chodu systému (obrázek 45).



Obrázek 45: Nabídka „Sledování systému“

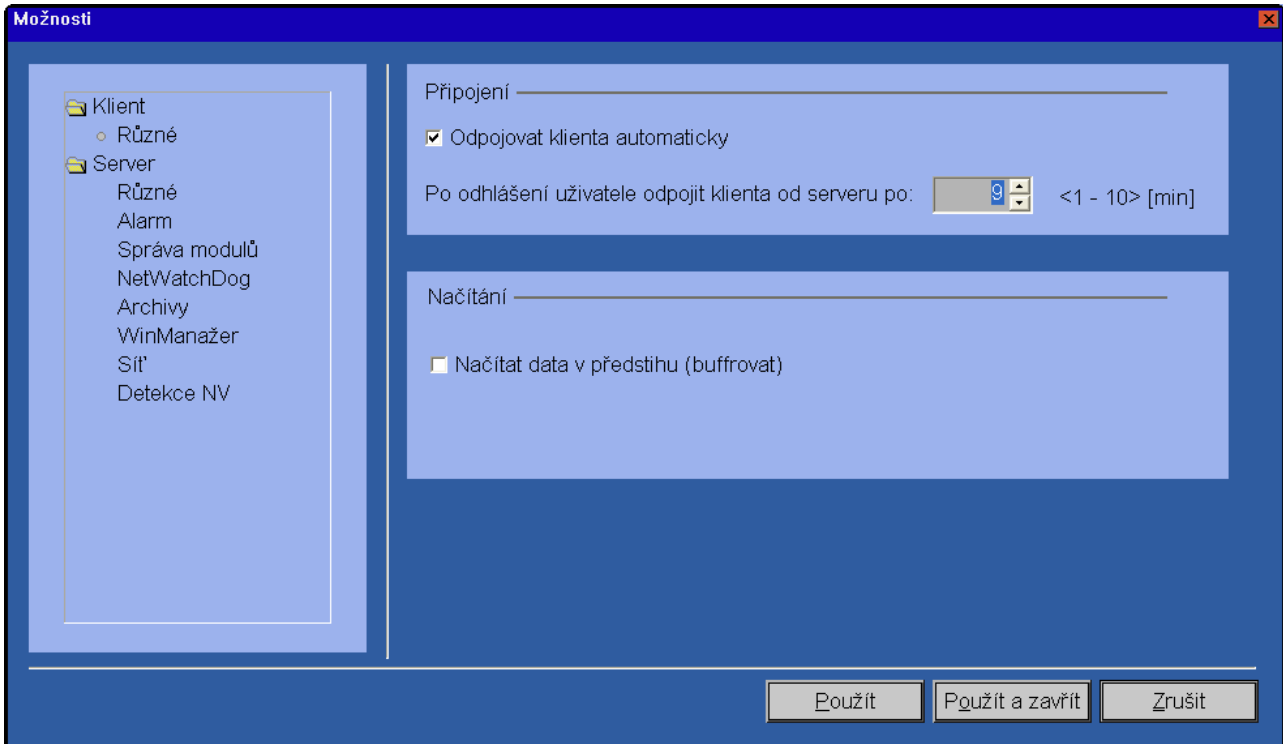
Volba „**Archivace hodnoty jackpotu**“ slouží k nastavení periody archivace hodnoty jackpotu do „**Archivu činnosti systému**“.

Volba „**Čas zápisu vypnutého VHP**“ slouží k nastavení času pro zápis vypnutí VHP do „**Archivu činnosti systému**“.

### 2.4.4.6 Možnosti

Volba „**Možnosti**“ otevře dialogové okno nastavení systému WIJS (obrázek 46). Po levé straně dialogového okna „**Možnosti**“ se nachází seznam kategorií nastavení systému WIJS (není-li kurzor v seznamu kategorií, přepněte se do něj klávesou **Tab**). V seznamu vyberete kategorii kurzorovými klávesami **šipka nahoru** a **dolů**, podrobnosti o vybrané kategorii se zobrazí v poli po pravé straně. Mezi položkami dialogového okna se můžete přepínat klávesou **Tab** nebo **Shift+Tab** (zpětný směr).



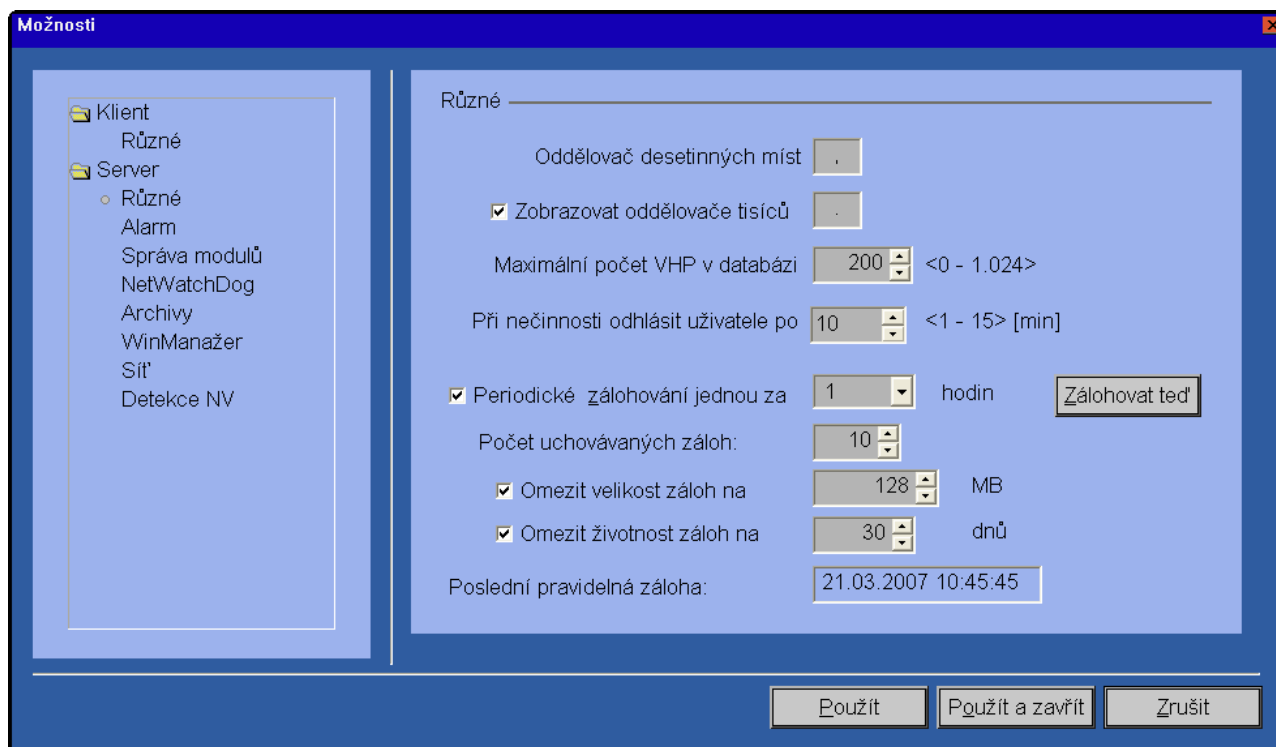


Obrázek 46: Možnosti – Klient – Různé

První skupina nastavení systému WIJS „**Klient**“ – „**Různé**“ se týká nastavení klienta (obrázek 46).

Přepínač „**Odpojovat klienta automaticky**“ zajistí, že klient je od serveru automaticky odpojen po svém odhlášení po uplynutí zvolené doby zadané v minutách.

Přepínač „**Načítat data v předstihu**“ umožní načítání dat ze serveru předem a tak urychlit listování dlouhými seznamy. Není-li přepínač zapnut, jsou data ze serveru načítána až v okamžiku požadavku o jejich zobrazení.



Obrázek 47: Možnosti – Server – Různé

Druhá skupina parametrů „**Server**“ – „**Různé**“ slouží k nastavení všeobecných parametrů serveru (obrázek 47).

Parametr „**Oddělovač desetinných míst**“ definuje znak, který bude v systému WIJS používán pro oddělení desetinných míst čísel.

Přepínač s parametrem „**Zobrazovat oddělovače tisíců**“ určuje, zda budou řady čísel odděleny znakem oddělovače tisíců a jaký znak bude používán jako oddělovač tisíců.

Parametr „**Maximální počet VHP v databázi**“ určuje maximální počet VHP, s kterým bude systém WIJS pracovat. Tento parametr určuje velikost databázi a také to, v jakém rozsahu se budou vyhledávat nové VHP.

Parametr „**Při nečinnosti odhlásit uživatele po**“ určuje dobu v minutách, za jak dlouho bude uživatel automaticky ohlášen při nečinnosti.

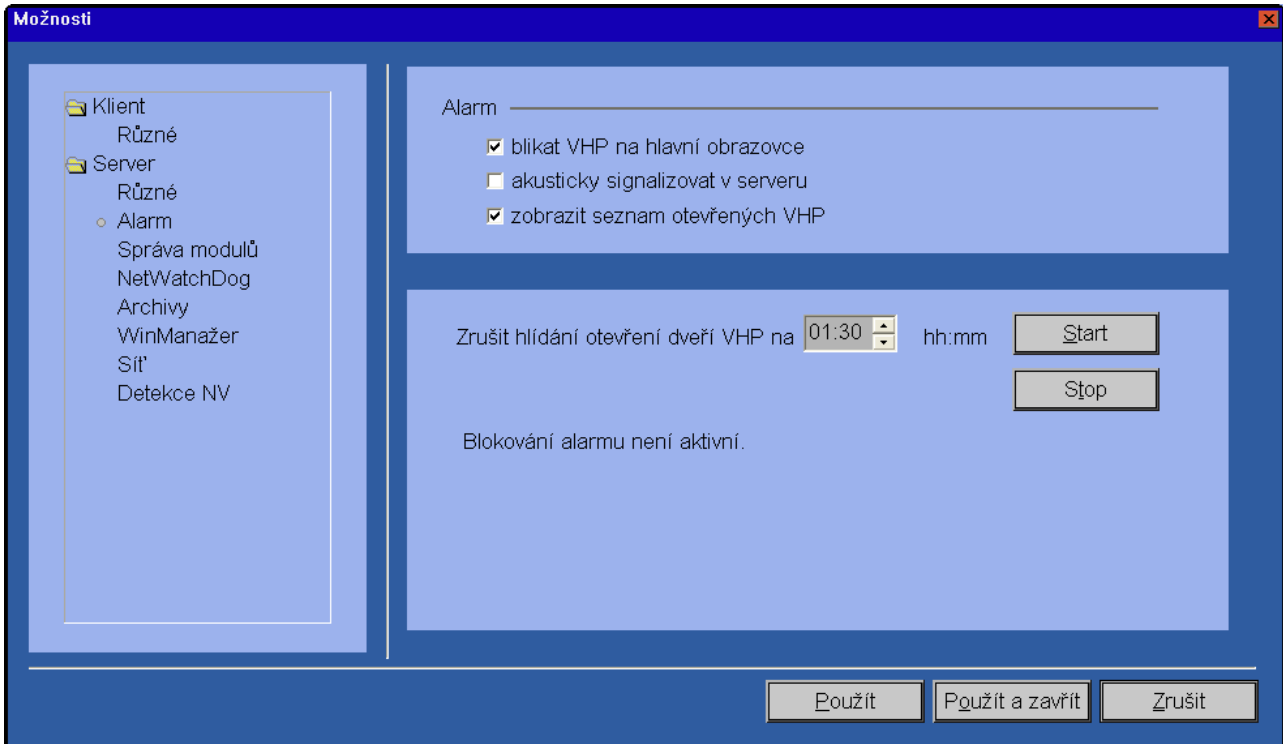
Tlačítko „**Zálohovat teď**“ slouží k okamžitému zálohování databáze.

Přepínač s parametrem „**Periodické zálohování jednou za**“ určuje automatické periodické zálohování databáze po daném počtu hodin.

Parametr „**Počet uchovávaných záloh**“ nastaví počet zpětně uchovaných záloh databáze.

Přepínač s parametrem „**Omezit velikost záloh na**“ omezí velikost archivu databázi na daný počet MB.

Přepínač s parametrem „**Omezit životnost záloh na**“ omezí dobu uchování databázi na daný počet dnů.



Obrázek 48: Možnosti – Server – Alarm

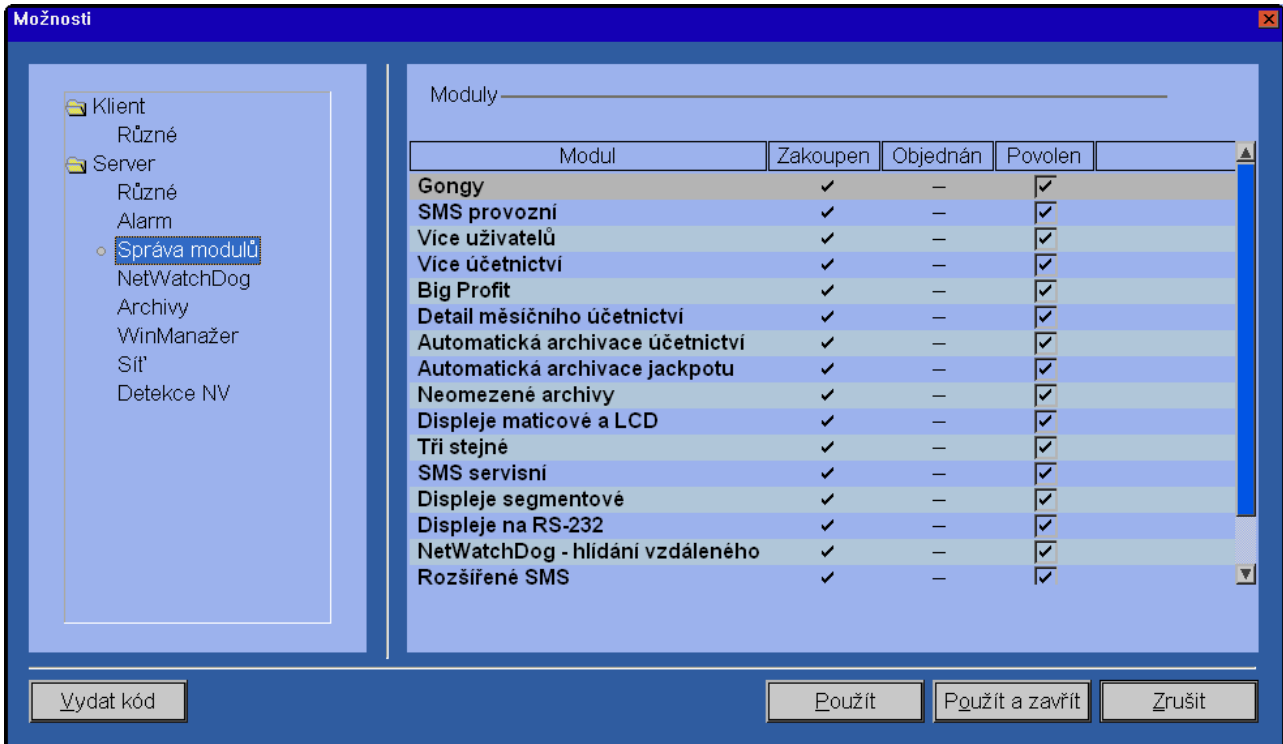
Skupina parametrů „**Server**“ – „**Alarm**“ nastaví alarm indikující otevření dveří VHP (obrázek 48).

Přepínač „**Blikat VHP na hlavní obrazovce**“ zajistí blikání VHP, u kterého došlo k otevření dveří, na hlavní obrazovce.

Po zapnutí přepínače „**Akusticky signalizovat v serveru**“ bude otevření dveří VHP akusticky signalizováno serverem.

Zapnutím přepínače „**Zobrazit seznam otevřených VHP**“ bude zobrazen seznam VHP, u kterých došlo k otevření dveří.

Parametrem „**Zrušit hlídání otevření dveří VHP na**“ je možné nastavit dobu pro dočasné vypnutí hlídání otevření dveří VHP. Tlačítkem „**Start**“ je alarm dočasně vypnut. K jeho opětovnému zapnutí dojde po stisku tlačítka „**Stop**“ nebo po uplynutí nastavené doby.

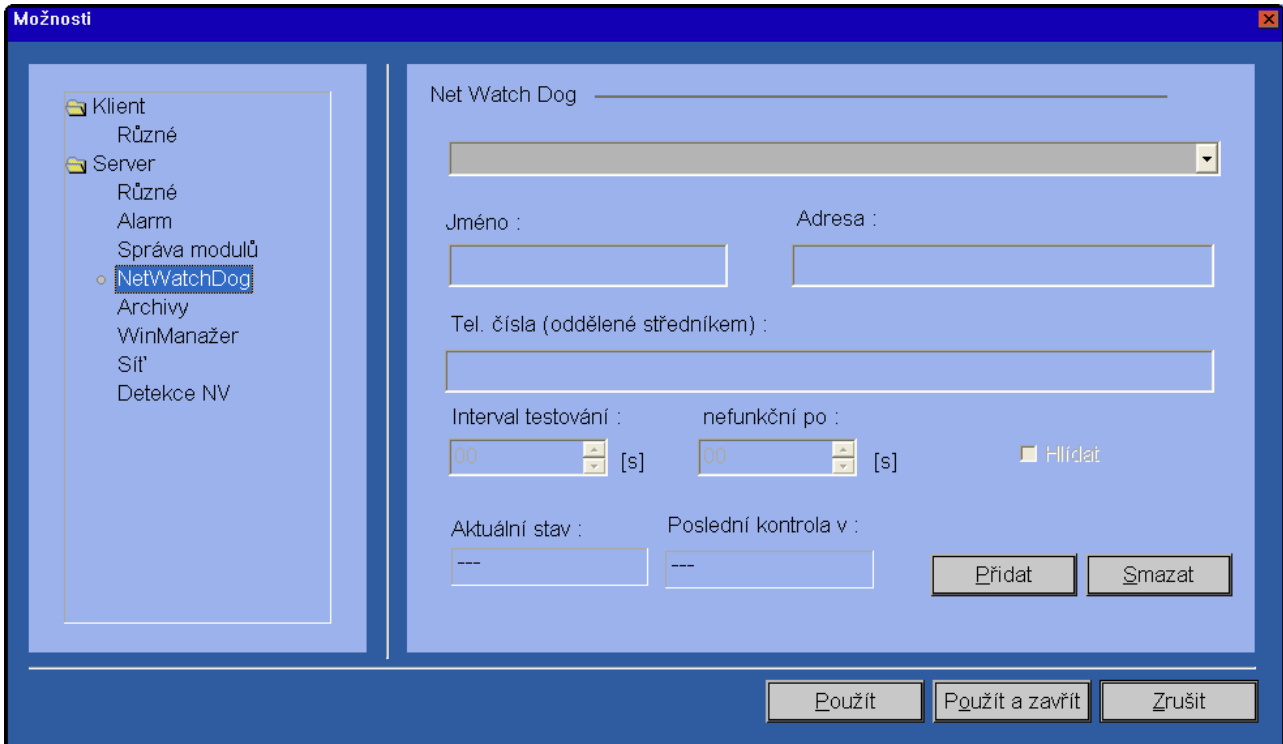


Obrázek 49: Možnosti – Server – Správa modulů

Další kategorie nastavení „**Server**“ – „**Správa modulů**“ určuje, které moduly systému WIJS jsou v systému povoleny (obrázek 49). Jednotlivé moduly lze k systému WIJS dokoupit a tím zprovoznit nové funkčnosti systému. Nový modul lze aktivovat pomocí přístupového kódu obdrženého z centra Income po stisku tlačítka „**Vydat kód**“. Objeví se autorizační okno s kódem (obrázek 50). Tento kód odešlete jako SMS z evidovaného mobilního telefonu (tj. z telefonu, který je v Evidenčním centru evidován jako telefon správce systému) do Autorizačního centra Income, navrácený kód poté zapišete do autorizačního okna.

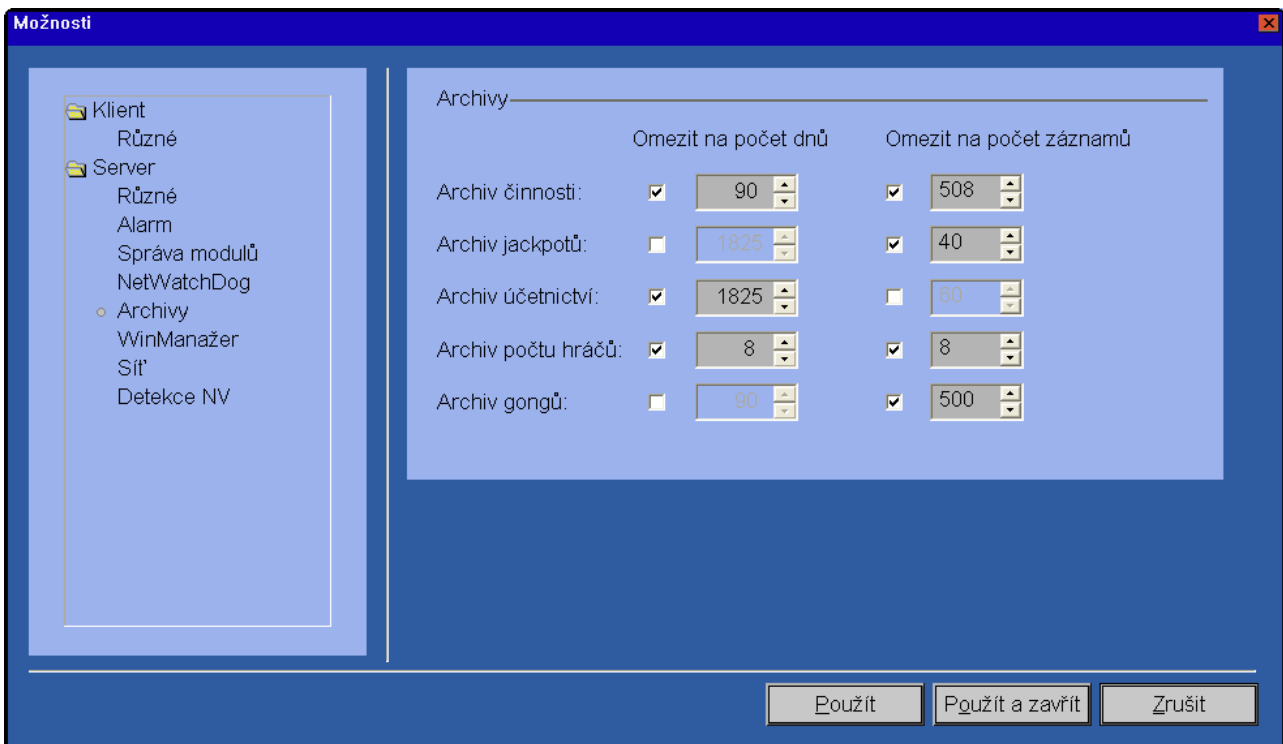


Obrázek 50: Aktivace modulu



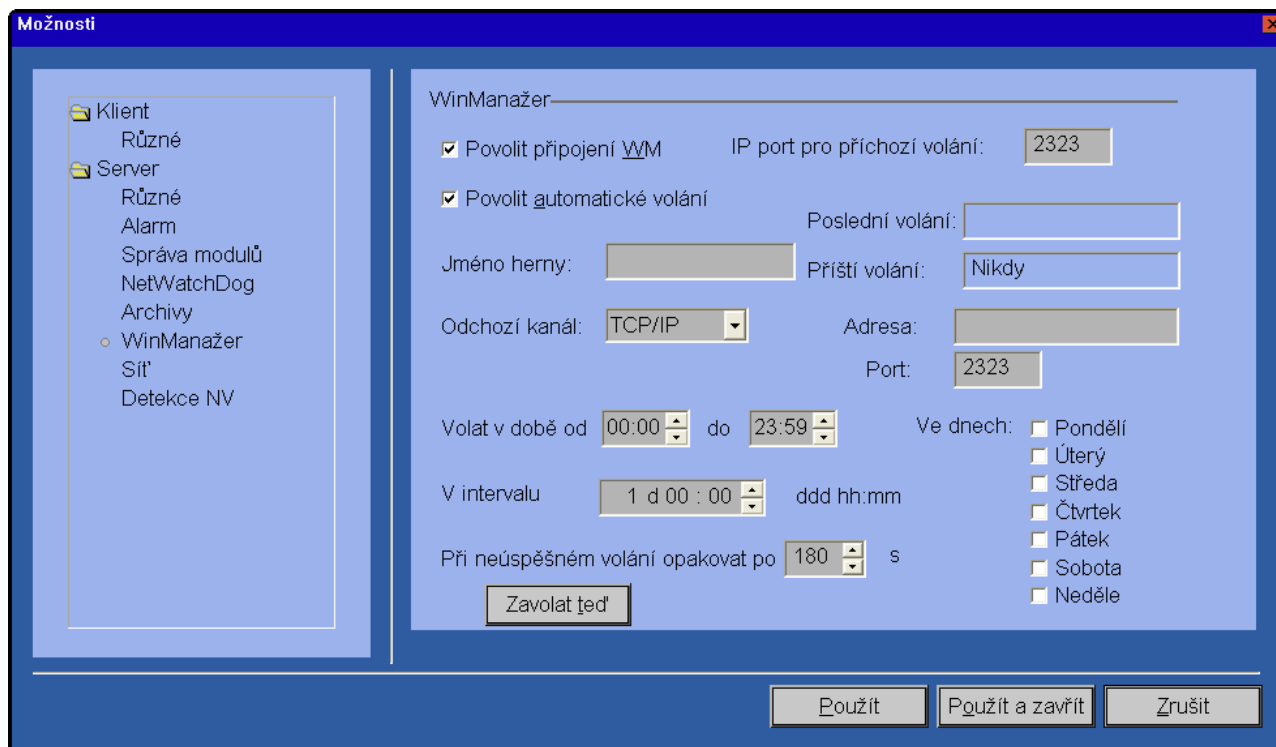
Obrázek 51: Možnosti - Server – NetWatchDog

Skupina parametrů „**Server**“ – „**NetWatchDog**“ slouží k testování činnosti WIJS serveru a k odesílání zprávy při chybné funkci serveru.



Obrázek 52: Možnosti – Server – Archivy

Skupina parametrů „**Server**“ – „**Archivy**“ nastaví omezení životnosti archivů (obrázek 52). Počet archivů je možné omezit na daný počet dnů nebo počet záznamů.



Obrázek 53: Možnosti – Server – WinManažer

Kategorie „**Server**“ – „**WinManažer**“ slouží k nastavení přístupu aplikace WinManažer k systému WIJS (obrázek 53).

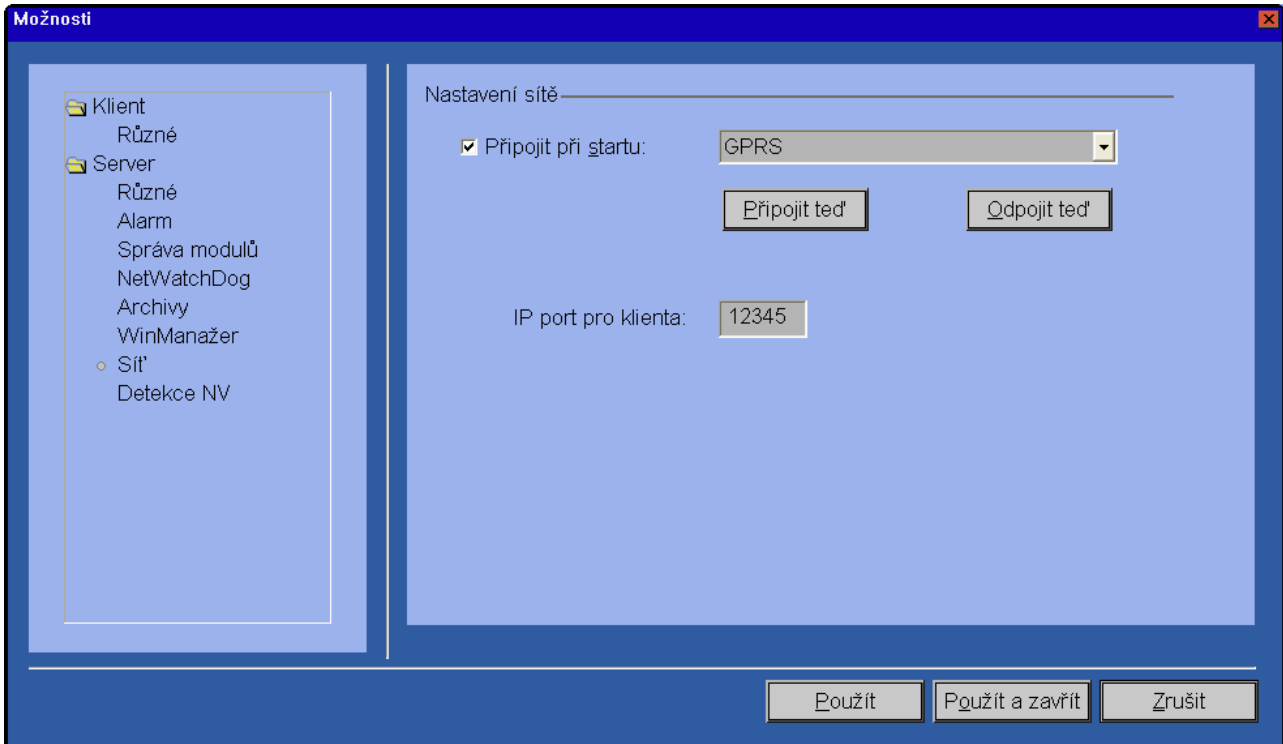
Přepínač „**Povolit připojení WM**“ povoluje připojení aplikace WinManažer k systému WIJS.

Přepínač „**Povolit automatické volání**“ povoluje automatické připojení serveru WIJS k WinManažeru, tj. volání bude iniciovat server (odchozí volání), v opačném případě bude server pasivně vyčkávat na spojení (příchozí volání). V poli „**Poslední volání**“ se zobrazuje čas posledního připojení serveru k WinManažeru, v poli „**Příští volání**“ se zobrazí čas příštího připojení k WinManažeru.

Položka „**Jméno herny**“ určuje, pod jakým názvem se herna objeví v databázi WinManažeru. V případě zadání prázdného řetězce se po každém úspěšném spojení přidá do databáze WinManažeru jedna neznámá herna.

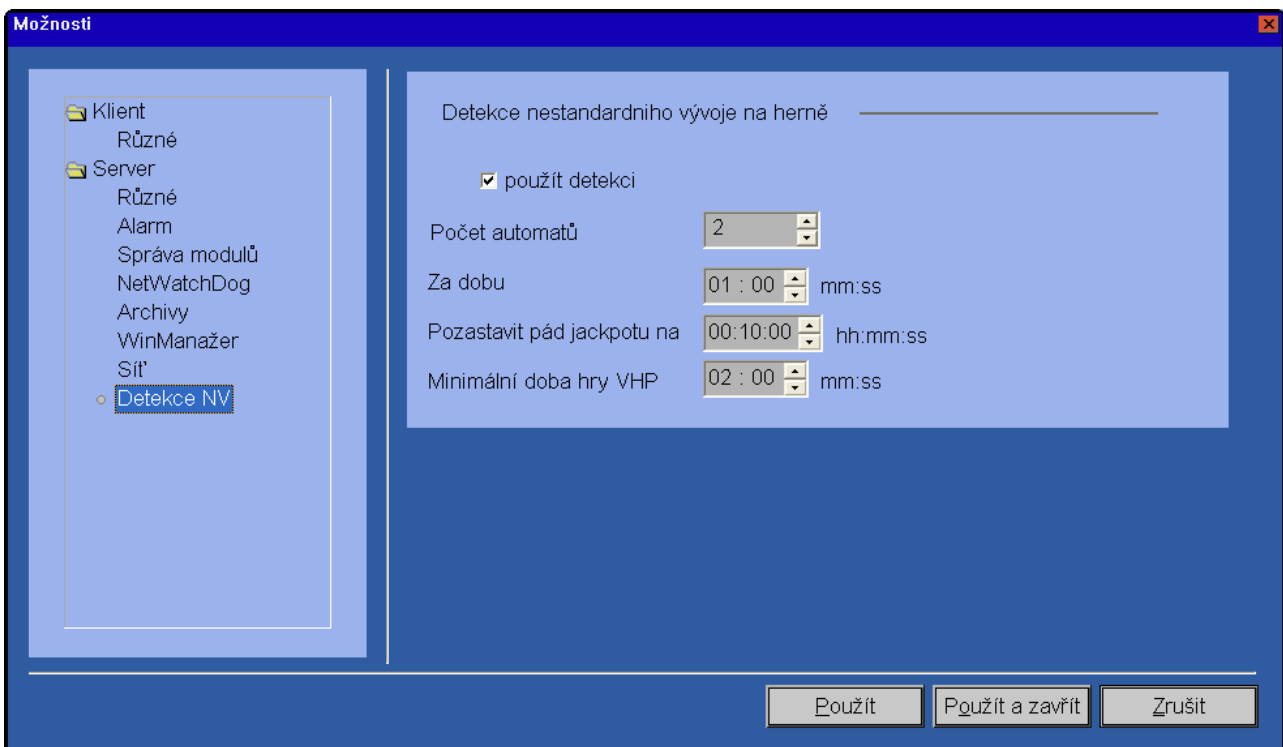
Volba „**Odchozí kanál**“ určuje, zda bude spojení provedeno pomocí LAN sítě (volba „**TCP/IP**“) nebo pomocí telefonického připojení (volba „**Modem**“). Při spojení TCP/IP zadejte IP adresu počítače s WinManažerem a číslo portu. Při spojení modemem zadejte telefonické číslo, které má být vytočeno.

Další parametry určují čas a interval odchozího volání. Volání lze omezit časovým intervalem (např. aby docházelo k volání pouze v noci za levnější tarif) a omezením, ve kterých dnech v týdnu se má volat. V případě neúspěšného volání lze nastavit interval v sekundách pro další opakování pokusu o spojení. Tyto pokusy pak pokračují buď do chvíle, kdy dojde k úspěšnému navázání spojení nebo do chvíle, kdy se server dostane mimo povolený časový interval. Tlačítkem „**Zavolat teď**“ lze volání aktivovat okamžitě.



Obrázek 54: Možnosti - Server - Síť

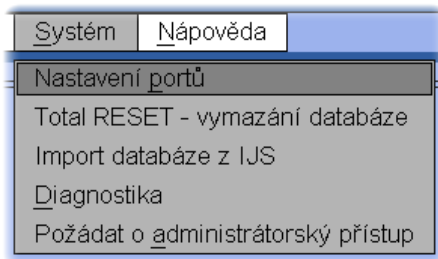
Skupina parametrů „**Server**“ – „**Síť**“ je určena k nastavení sítě pro připojení klienta k serveru (obrázek 54).



Obrázek 55: Možnosti - Server - Detekce NV

Skupina parametrů „**Server**“ – „**Detekce NV**“ umožňuje detekci nestandardního vývoje na herně (obrázek 55).

## 2.4.5 Nabídka „System“

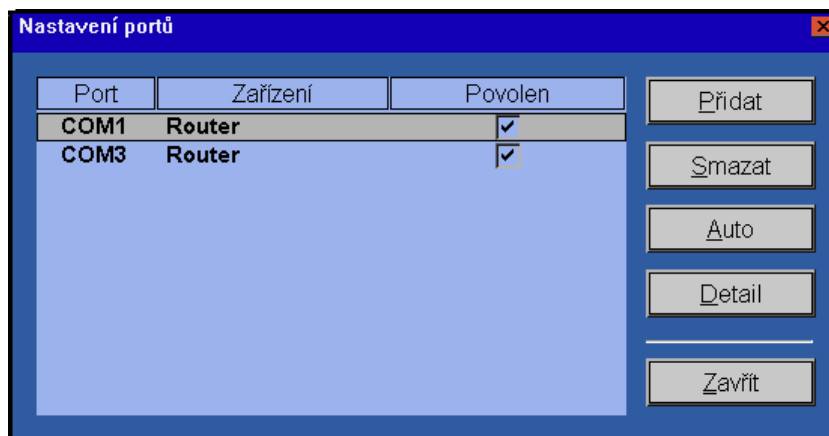


Obrázek 56: Nabídka „Sytém“

V nabídce „**S**ystem“ lze konfigurovat nastavení portů, provést Total RESET, import databáze z IJS, spouštět diagnostiku systému a požádat o administrátorský přístup.

### 2.4.5.1 Nastavení portů

Volba „**N**astavení portů“ otevře dialogové okno pro nastavení portů (obrázek 57).



Obrázek 57: Nastavení portů

V dialogovém okně „**N**astavení portů“ lze konfigurovat porty COM s připojenými routery. Jedná se o virtuální COM porty vzniklé instalací ovladače routeru připojeného přes USB port. Také jsou v tomto seznamu uvedeny COM porty s modemy, s jejichž pomocí může WIJS server komunikovat s aplikacemi WIJC nebo WinManažer.

Pomocí tlačítka „**P**řidat“ lze do seznamu portů přidat nový port COM (obrázek 58). Tlačítkem „**S**mazat“ lze vybraný port smazat. Tlačítko „**A**uto“ slouží k automatickému vyhledání portů COM s připojenými routery. Pomocí tlačítka „**D**etail“ lze zobrazit detailní informace o vybraném portu COM.

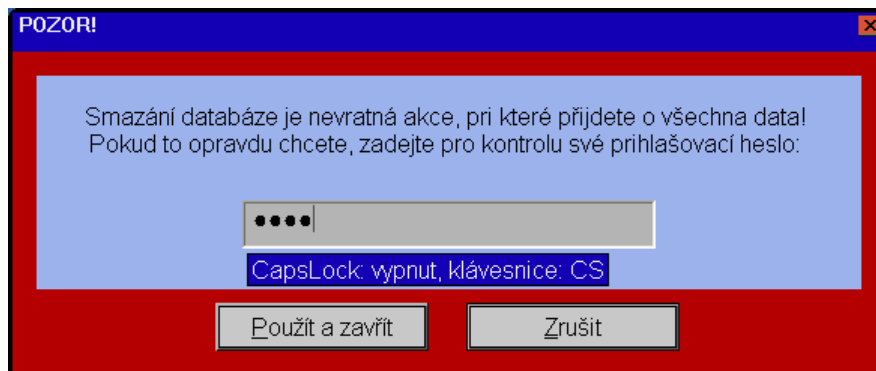




Obrázek 58: Nový port

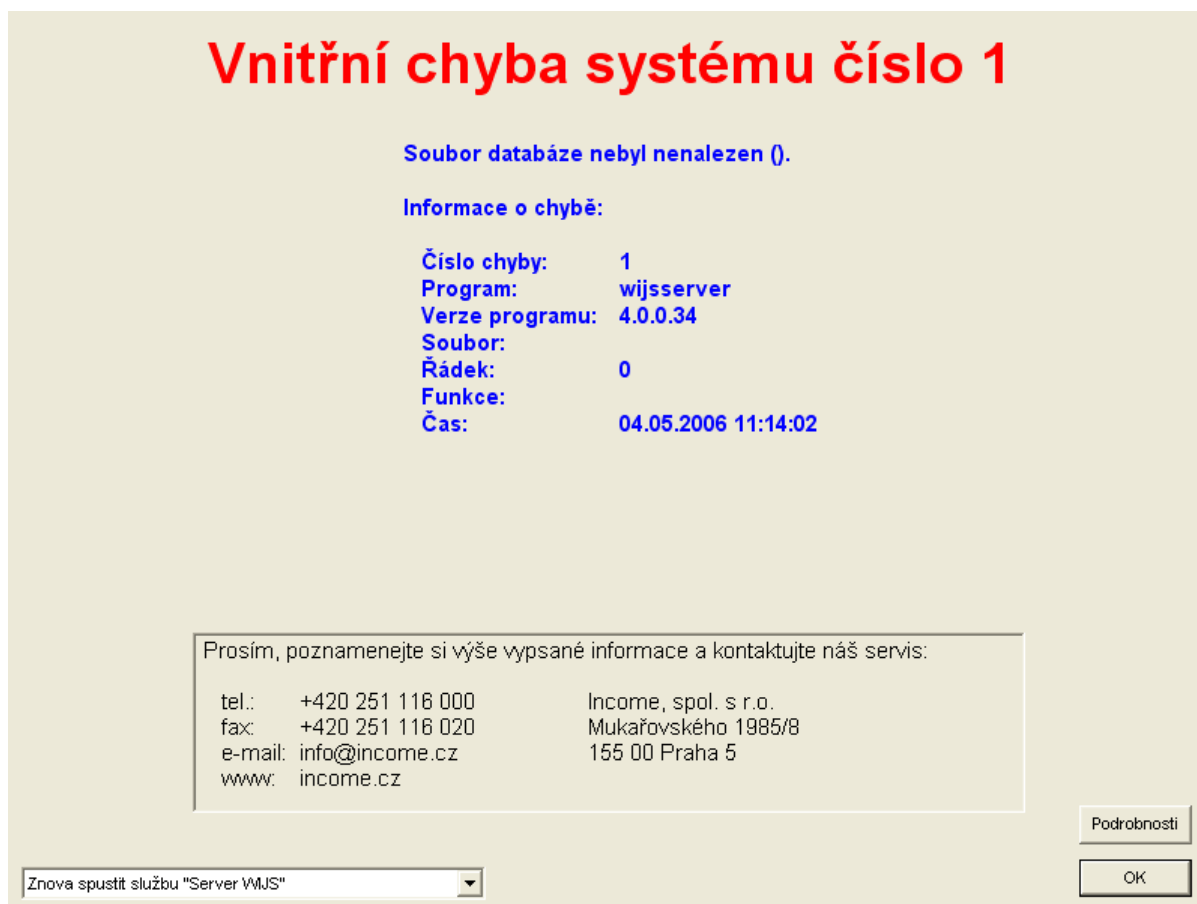
#### 2.4.5.2 Total RESET – vymazání databáze

Volba „**Total RESET – vymazání databáze**“ slouží k vymazání veškerých informací uložených v systému včetně informací o jackpotu (obrázek 59).



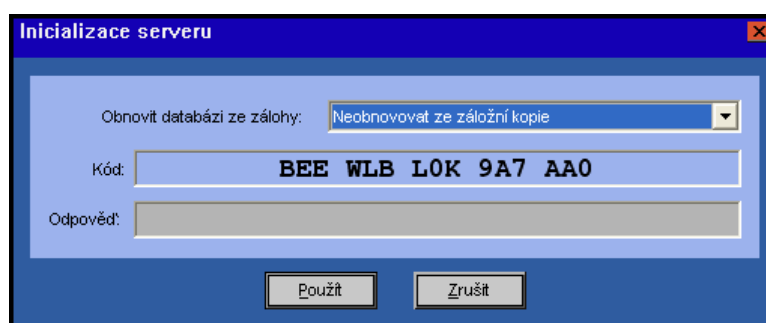
Obrázek 59: Total RESET - vymazání databáze

Po provedení Total RESETu je systém restartován a ohlásí chybu databáze podobně jako v případě poškozené databáze (obrázek 60).



Obrázek 60: Resetovaná nebo poškozená databáze

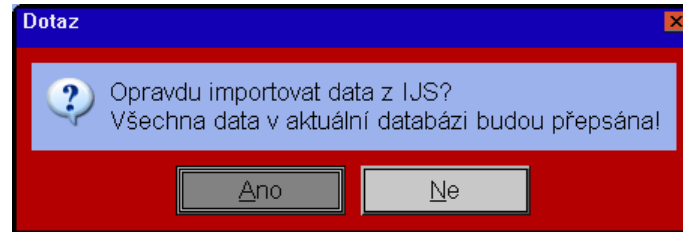
Stisknutím kombinace kláves **Ctrl+S** otevřete dialogové okno pro obnovení databáze (obrázek 61). Vyberte buď inicializaci nové databáze nebo obnovení databáze ze zálohy. Vygenerovaný kód odešlete jako SMS z evidovaného mobilního telefonu (tj. z telefonu, který je v Evidenčním centru evidován jako telefon správce systému) do Autorizačního centra Income, navracený kód poté zapište do okna.



Obrázek 61: Obnovení databáze

### 2.4.5.3 Import databáze z IJS

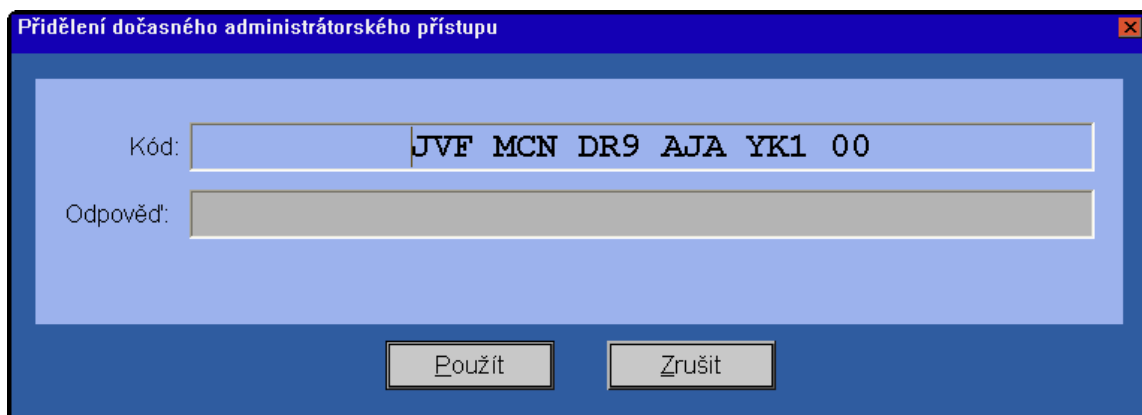
Pomocí volby „**Import databáze z IJS**“ je možné importovat databázi ze systému IJS (obrázek 62).



Obrázek 62: Import databáze z IJS

#### 2.4.5.4 Požádat o administrátorský přístup

Pomocí volby „**Požádat o administrátorský přístup**“ lze obdržet dočasná administrátorská práva k WIJS serveru (obrázek 63). Tato funkce je možná pouze při lokálním přihlášení k WIJS serveru.



Obrázek 63: Požádat o administrátorský přístup

#### 2.4.5.5 Diagnostika

Volba „**Diagnostika**“ otevře dialogové okno diagnostiky (obrázek 64). Diagnostika slouží k prověření správného připojení VHP do systému. Na displejích je po dobu práce s diagnostikou zobrazován stav čidel a číslo kontrolovaného VHP.

**Nedoporučujeme provádět diagnostiku v době, kdy jsou na herně hráči.**

V horní části dialogového okna vyberte VHP, který má být ověřován. Dole pod vybraným VHP se v případě úspěšné komunikace s VHP zobrazí text „**karta komunikuje**“. Napravo od vybraného VHP se zobrazí detekované číslo verze karty VHP.

Vpravo nahoře jsou 4 přepínací volby určující obsah segmentových displejů. Volba „**jackpot**“ zajistí běžné zobrazení jackpotu. Volba „**test**“ zobrazí testovací obrazec. Volba „**8.8.8.8.**“ rozsvítí všechny segmenty displeje. Volba „**čítač**“ zobrazí na displejích čítač – hodnota čítače je současně zobrazována v dialogovém okně pod číslem verze karty VHP.

Tlačítka „**Comm stop**“ a „**Comm/INT stop**“ slouží k testu komunikace s VHP.

Tlačítko „**Přiděl Jackpot**“ přidělí VHP jackpot – na VHP se rozhouká siréna s majáčkem. Tlačítko „**Vem Jackpot**“ odebere přidělený jackpot.

Tlačítkem „**Test počítadla**“ lze otestovat mechanické počítadlo v master-routeru tím, že se na něj připíše 10 pulzů. Tento test lze provádět pouze jednou za 10 minut.

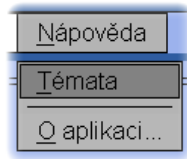
Tlačítka „**Gong 1**“, „**Gong 2**“ a „**Gong 3**“ slouží k testu gongů.

Tlačítkem „**Test SMS**“ lze testovat SMS modul.



Obrázek 64: Diagnostika

## 2.4.6 Nabídka „Nápověda“



Obrázek 65: Nabídka „Nápověda“

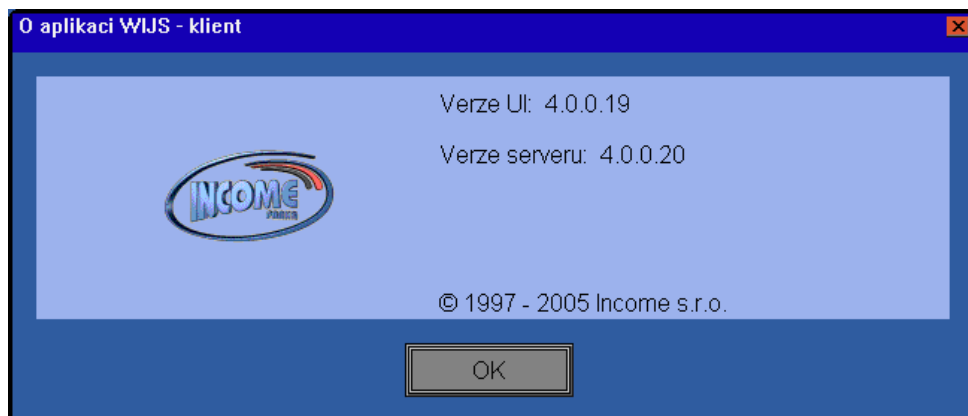
V nabídce „**Nápověda**“ lze zobrazit nápovědu k aplikaci WIJC a informaci o aplikaci a její verzi.

### 2.4.6.1 Témata

Volba „**Témata**“ zobrazí nápovědu aplikace WIJC. Nápovědu lze vyvolat též stiskem klávesy **F1**.

### 2.4.6.2 O aplikaci

Volba „**O aplikaci**“ zobrazí informace o aplikaci WIJC, copyright a informace o verzi (obrázek 66).



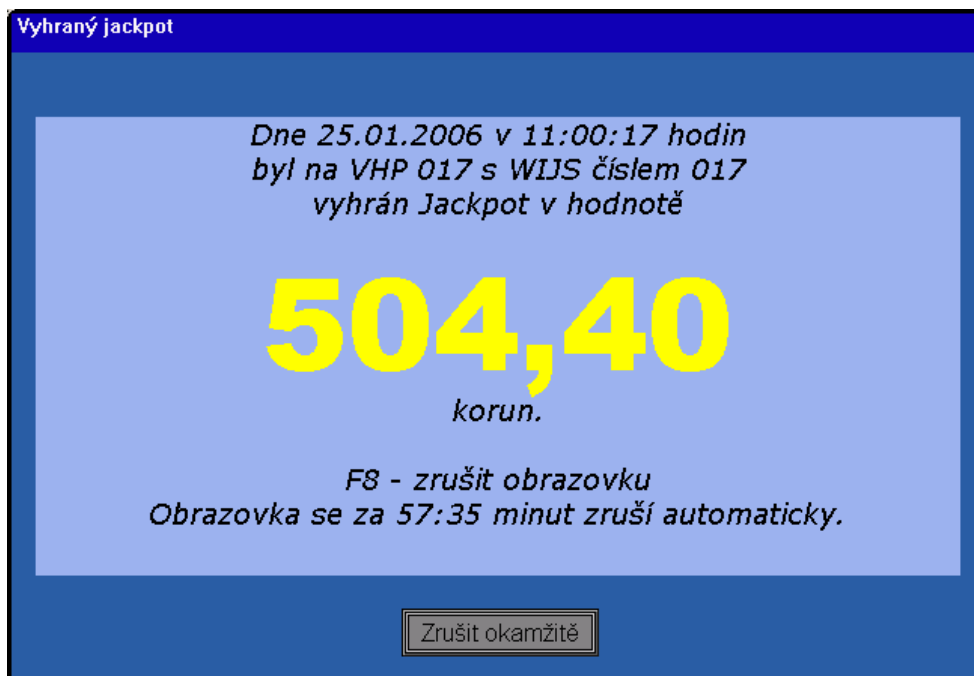
Obrázek 66: O aplikaci

### 3 Situace při výhře jackpotu

Systém přidělí výhru jackpotu náhodně vybranému VHP při splnění těchto podmínek:

1. VHP je „ve hře“ alespoň po dobu 5-ti minut (nestačí mít nenulový kredit)
2. počet právě hraných VHP je vyšší nebo stejný jako systémem určený optimální počet nebo jako ručně nastavený minimální počet hráčů
3. na displejích je pouze hodnota aktuálního jackpotu (ukončeno problikávání starý/nový jackpot)
4. hodnota jackpotu je vyšší, než systémem stanovená minimální velikost

Při výhře jackpotu se rozhouká siréna a rozbliká majáček na VHP, kterému byl jackpot přidělen. Výhra jackpotu na displeji bliká. Po nastaveném čase (30-240 vteřin) displej přestane blikat a začne se na něm střídát hodnota starého a nového jackpotu. Na monitoru počítače je na 1 hodinu zobrazen datum a čas výhry, výše jackpotu, číslo a název VHP, který jackpot získal (obrázek 67). Po uplynutí 60-ti minut nebo po stisku klávesy **F8** okno zobrazující výhru jackpotu zmizí a systém přejde do základní obrazovky.



Obrázek 67: Výhra jackpotu

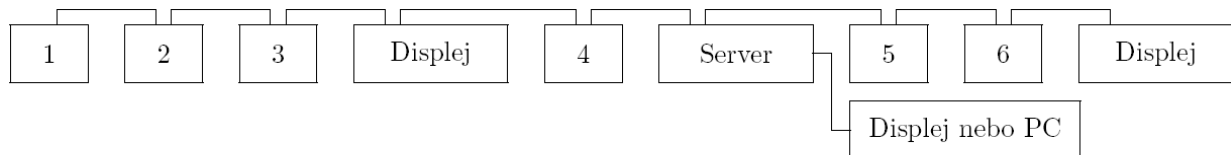
## 4 Zapojení propojovacích kabelů

Pokud dojde k porušení kabeláže, je znemožněna komunikace mezi serverem a VHP za místem přerušení. Na serveru se to projeví ztmavnutím VHP a zastavením displejů, které jsou za tímto přerušením. Displeje si „pamatují“ poslední hodnotu jackpotu a trvale ji zobrazují, dokud nejsou vypnuty. Po zapnutí displej vypíše hlášení „IntError“ a to zobrazuje, dokud neobdrží ze serveru nová data k zobrazování.

Chcete-li některý ze zapojených VHP přemístit mimo hernu, musíte interface automatu nahradit propojovací spojkou.

Pokud je na některém z VHP prováděn servis, doporučujeme jej vyřadit ze systému buď odpojením podlouhlého konektoru (typ Canon 25), kterým je interface napájen, nebo přemostěním vnějších kabelů propojovací spojkou.

VHP, počítač a displeje jsou mezi sebou propojeny kabelem UTP kat. 3 (nestíněná kroucená dvojlinka). Použité konektory jsou standardní RJ12-6/4. Příklad topologie propojení herny - obrázek 68.



Obrázek 68: Příklad propojení herny

## 5 Záruční podmínky

Výrobce poskytuje záruku na správnou funkci systému po dobu šesti měsíců od okamžiku převzetí. Za záruční list je považována faktura společně s dodacím listem a předávacím protokolem. Podmínky uznání záruky jsou dány Obchodním zákoníkem a Zákonem na ochranu spotřebitele.

*UPOZORNĚNÍ: Výrobce poskytuje pozáruční servis pouze prvnímu uživateli systému. Právo na pozáruční servis pro dalšího uživatele je možno dohodnout s výrobcem.*

Důvody vylučující uznání záruky jsou zejména:

- systém nebyl napájen předepsaným napětím
- na systému je patrné mechanické poškození
- na systému jsou patrné stopy živelné pohromy (voda, oheň)
- na řídicí jednotce (počítači) byl odejmut kryt bez souhlasu výrobce

Výrobce poskytne záruční opravu zdarma (včetně dopravy do místa na území ČR, které uživatel oznámí) do 48 hodin, ve výjimečných případech do 5 pracovních dnů.

Výrobce nenesu v žádném případě odpovědnost za jakékoli finanční újmy uživatele, spojené s provozováním systému.