

## ΠΛΑΚΕΤΑ ΚΟΥΝΙΣΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ GM-200

### ΕΓΓΡΑΦΗ ΤΡΑΓΟΥΔΙΩΝ - ΗΧΩΝ - ΜΗΝΥΜΑΤΩΝ στην ΚΑΡΤΑ SD.

Κατ αρχήν αν χρησιμοποιήσετε καινούργια κάρτα θα πρέπει να την διαμορφώσετε (Format) κατά το πρότυπο FAT32.

Επίσης αν χρειαστεί να σβήσετε εντελώς όλα τα αρχεία από την κάρτα καλό είναι να την διαμορφώσετε ξανά.

Μπορείτε να γράψετε αρχεία mp3, WMV, και άλλα. **Εμείς σας συνιστούμε αρχεία MP3**

Στην κάρτα υπάρχουν δύο υπό φακέλοι με την ονομασία **01** και **advert**.

Στον φάκελο **01** είναι γραμμένα τα τραγούδια με αρίθμηση **001** έως **255** άρα μπορείτε να γράψετε 255 τραγούδια. Τα αρχεία λοιπόν θα έχουν την μορφή 001.mp3 αν θέλετε να γράψετε τον τίτλο του τραγουδιού αυτό θα γίνει μετά την αρίθμηση π.χ. 002 το kokoraki.mp3

**Προσοχή** μετά το τέλος της αρίθμησης ή και του τίτλου θα πρέπει να μπει κολλητά η τελεία και αμέσως η προέκταση mp3.

Αν τα 255 τραγούδια δεν είναι αρκετά μπορείτε να δημιουργήσετε και άλλους υπό φακέλους με αρίθμηση 01, 02 κ.λ.π.

Στον φάκελο **advert** υπάρχουν οι ήχοι των μπουτών τους οποίους μπορείτε να αλλάξετε αρκεί να έχουν την ίδια αρίθμηση ώστε να ξέρει ο μικροεπεξεργαστής ποιον ήχο να παίξει ανάλογα με το μπουτόν που πατήθηκε. Δεν υπάρχει περιορισμός στην διάρκεια του ήχου και ούτε προκαλεί πρόβλημα στην διάρκεια του παιχνιδιού.

Στον φάκελο **advert** υπάρχουν και τα μηνύματα του παιχνιδιού. Αυτά δεν μπορείτε να τα αλλάξετε.

Αν όμως είναι αναγκαίο θα πρέπει να έχουν την ίδια αρίθμηση και οπωσδήποτε την **ΙΔΙΑ ΔΙΑΡΚΕΙΑ**.

### ΜΗΔΕΝΙΣΜΟΣ ΜΕΤΡΗΤΗ ΧΡΗΜΑΤΩΝ

Αφαιρούμε την τροφοδοσία από την πλακέτα ή το παιχνίδι από την πρίζα.

Μεταφέρουμε το **No 4** του DIP SWITCH στη θέση **ON** .

Τροφοδοτούμε την πλακέτα.

Αφήνουμε να ανάψουν τα Display ώστε να δούμε ότι μηδένισε ο μετρητής.

Μεταφέρουμε το **No 4** του DIP SWITCH στη θέση **OFF** .

**Προσοχή** δεν πρέπει να ξεχάσουμε να μεταφέρουμε το **No 4** στην θέση **OFF** γιατί κάθε φορά που θα σβήνουμε το παιχνίδι ο μετρητής θα μηδενίζει.

