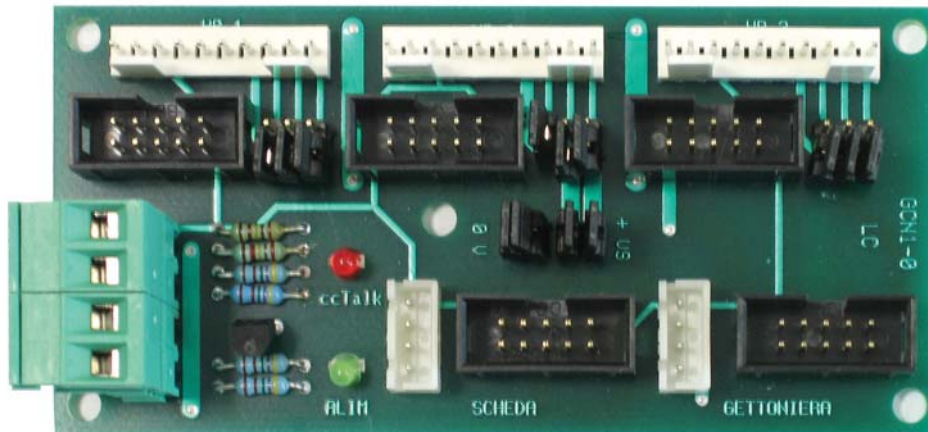


HUB

Per connettere con facilità tutte le periferiche e la scheda di una macchina da gioco, in applicazioni che utilizzano il protocollo ccTalk.



La scheda HUB nasce dall'intento di semplificare ed agevolare le operazioni di cablaggio tra le periferiche e la scheda di una macchina da gioco.

Garantisce e controlla il buon funzionamento dell'apparecchio durante l'utilizzo e favorisce una corretta ripartizione dei carichi derivanti dal consumo degli hopper.

Vi possono essere connessi i componenti fondamentali di un dispositivo con periferiche ccTalk: scheda gioco, gettoniera, hopper, alimentatore.

La versione "completa" è estremamente versatile, in quanto prevede differenti tipologie di connettori a cui collegarsi.

È disponibile anche una versione "ridotta", che prevede due connettori in linea per hopper, come comunemente richiesto dal mercato.

Permette di predisporre con estrema facilità gli indirizzi degli hopper grazie al semplice spostamento dei jumper inseriti, senza dover effettuare questa operazione sugli erogatori.

I led posizionati sulla scheda HUB trasmettono un messaggio immediato di corretta alimentazione e ricezione dei dati, semplificando così le operazioni di ispezione e verifica dei guasti.

Comestero *group*

Competitive Through Innovation

www.comestergroup.com



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3

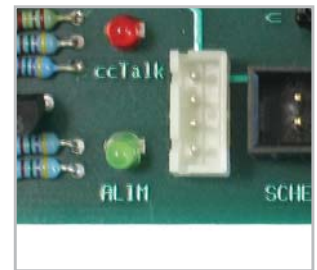


Fig. 4

Caratteristiche generali

Una morsettieria consente di prelevare energia direttamente dall'alimentatore a monte di tutto: piste adeguate ai carichi trasferiscono le potenze richieste dagli hopper ai connettori opportunamente dimensionati.

Sulla morsettieria è anche prevista una connessione al bus ccTalk per prelevare i dati direttamente dal cablaggio Jamma. I normali connettori ammettono i seguenti cavi:

- connettore 5x2 - cavo flat 28 AGW - sez. 0,07 mm². Massima corrente logica ammessa secondo normativa: 0,5 A;
- connettore 10x1 - cavi unipolari sez. 0,35 mm². Massima corrente logica secondo normativa: ~ 2 A.

La tabella sottostante mostra i consumi tipici, a 24 Volt, degli hopper proposti da Comestero Group.

Caratteristiche elettroniche

È possibile collegarvi gli elementi costitutivi di una macchina con periferiche ccTalk:

- gettoniera (Fig. 1): può essere collegata mediante il connettore a dieci Pin per cavo flat oppure attraverso quello a quattro Pin (A);
- scheda gioco (Fig. 2): può essere collegata mediante il connettore a dieci Pin o attraverso quello a quattro Pin (B);
- hopper (Fig. 3): ogni hopper (al massimo tre) può essere connesso attraverso il connettore a dieci Pin in linea, oppure mediante il connettore a dieci Pin per cavo flat (C). Per ogni hopper è possibile settare l'indirizzo voluto tramite gli appositi jumper (D);
- alimentazione: la morsettieria a quattro poli (F) permette di distribuire due alimentazioni distinte alle periferiche, una per la gettoniera (VG) e l'altra per gli hopper (VH), prelevandole direttamente da un alimentatore esterno. Utilizzando gli adeguati Pin è possibile evitare sprechi di energia.

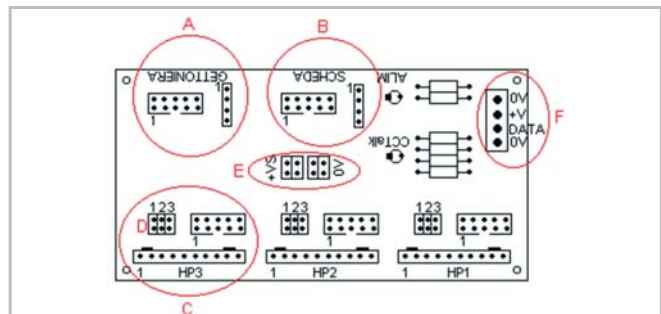
È sempre necessario rimuovere i jumper VS e OV (E) quando si fornisce alimentazione tramite il connettore a quattro poli. La stessa morsettieria può essere anche utilizzata per collegarsi al bus ccTalk direttamente dal connettore Jamma.

Hopper proposti da Comestero Group a 24 Volt

Modello	In partenza	In rotazione	U.M.	Funzionamento
Cube Hopper	2,2	0,6	Ampere	12 ÷ 24 V
MK IV	2,5	0,7	Ampere	12 / 24 V
Compact Hopper	3,6	0,9	Ampere	12 ÷ 24 V

Tabella PIN

PIN1	PIN2	PIN3	Address
			3
		X	4
	X		5
	X	X	6
X			7
X		X	8
X	X		9
X	X	X	10



Schema di collegamento delle periferiche alla scheda HUB.