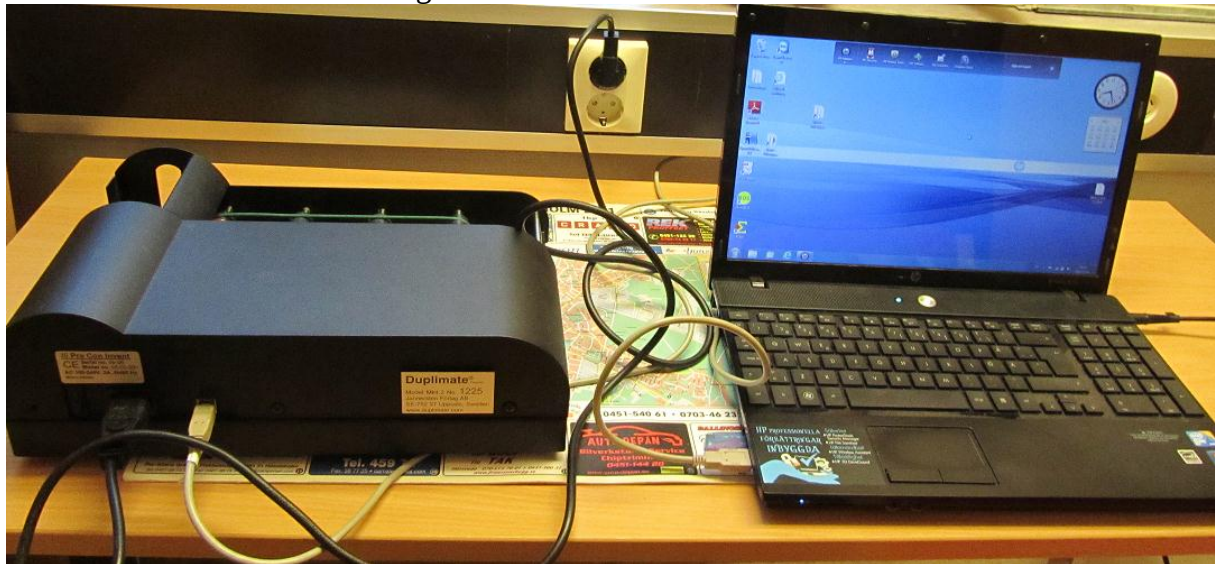


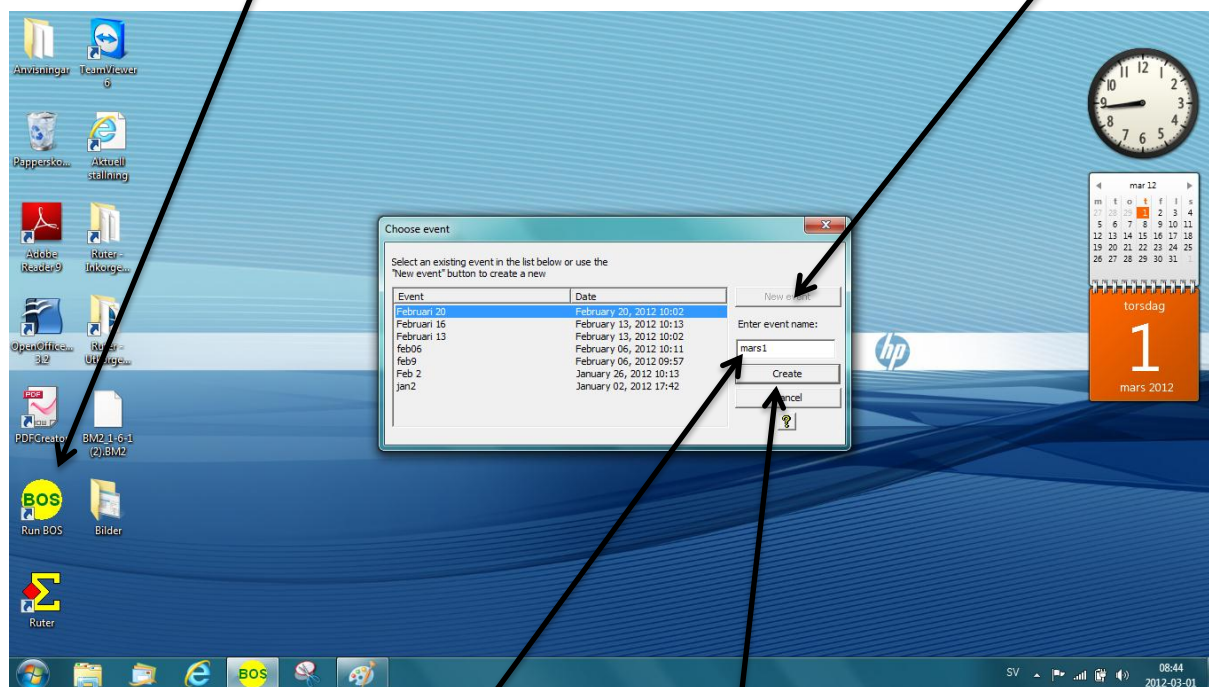
Anvisning för brickläggning

Förbered brickläggningen genom att **skapa ordning**:

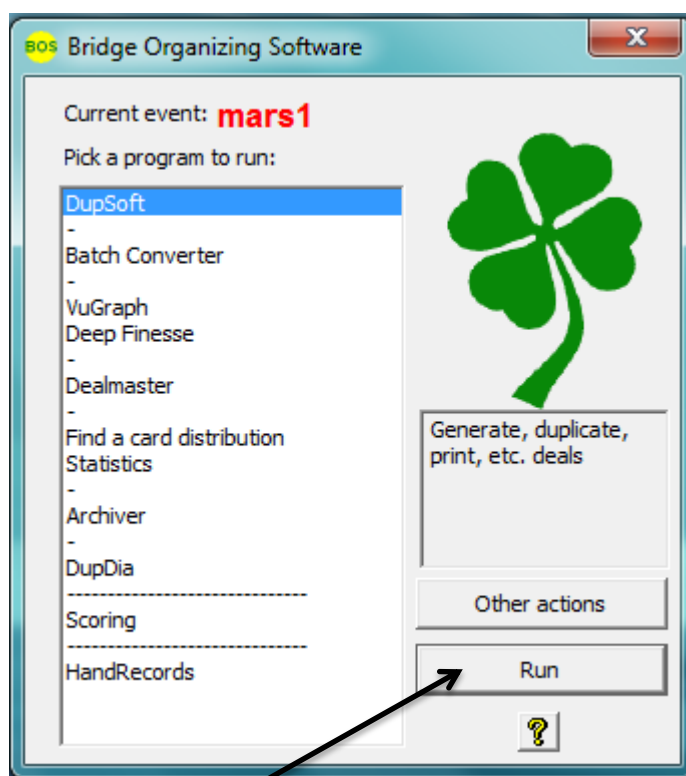
- Koppla kablar
- Starta dator
- Lägg lekar i färgordning
- Brickor i nummerordning



Dubbelklicka på "BOS" så att "Chose event" fönstret kommer upp. Klicka på "New event".



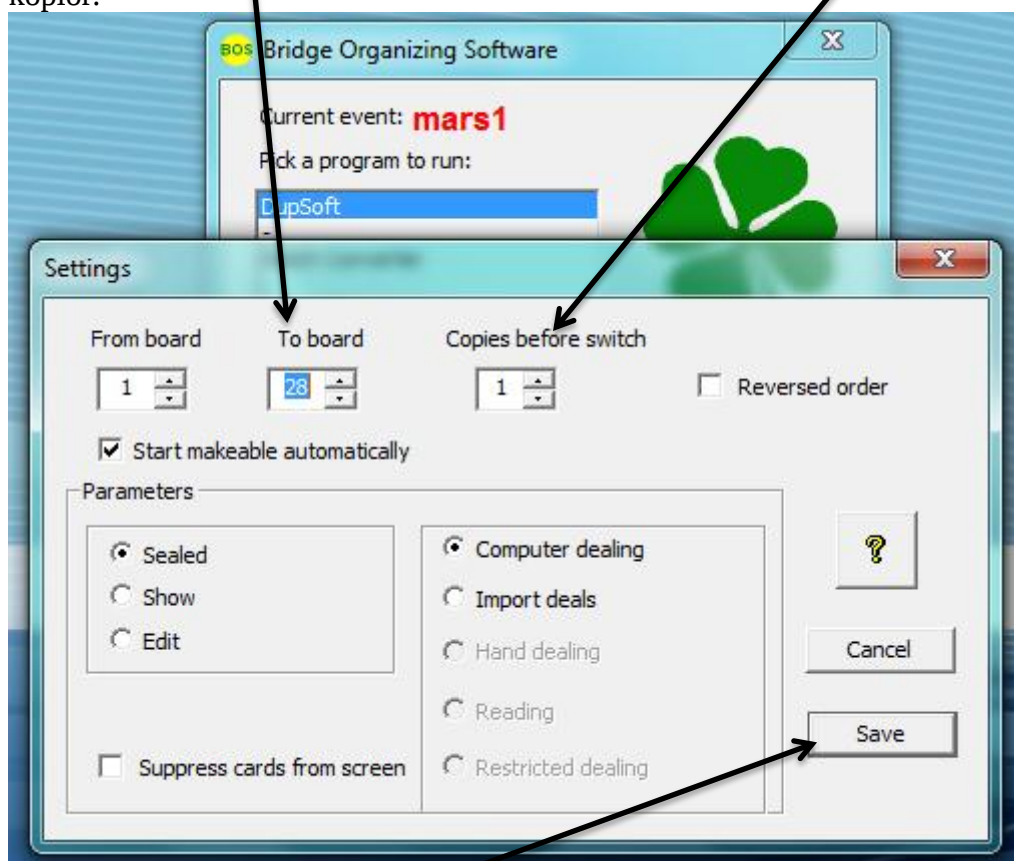
Namnge brickläggningen med datum och klicka på "Create". Ett nytt fönster kommer upp.



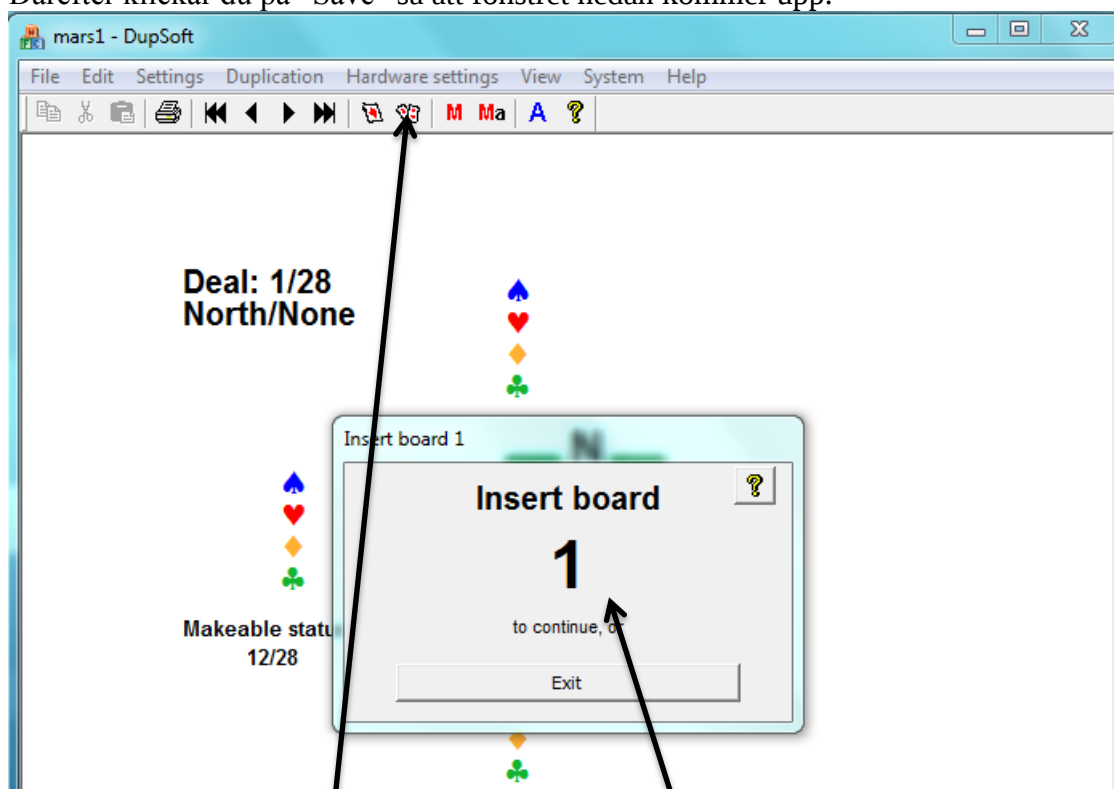
Klicka på "Run"

Det kommer upp ett fönster som släcks av sig själv, därefter kommer fönstret nedan.

Här fyller du i antal brickor som ska läggas och om det är en barometer fyller du i antal kopior.



Därefter klickar du på "Save" så att fönstret nedan kommer upp.



När du har klickat på ikonen kommer fönstret "Insert board" upp. Det är dags att starta.

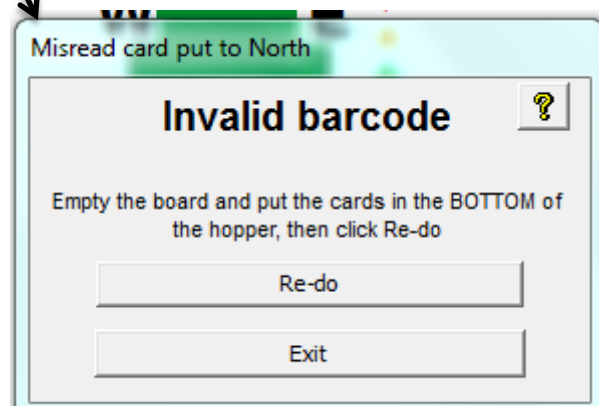
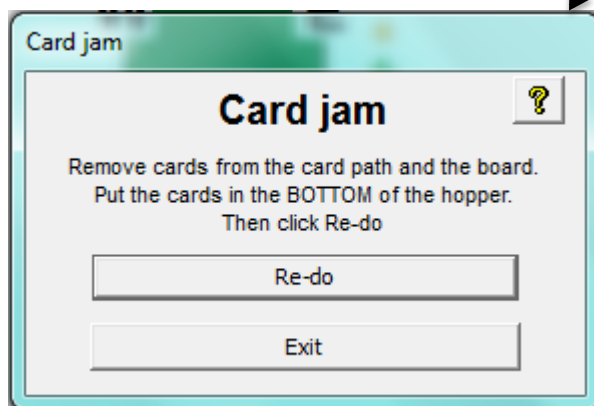


När du skjuter in brickan, gör det med ett bestämt tryck. När brickan är färdig tar du ut brickan utan att ”råka” skjuta in den igen. Gör du det kommer det att läggas ytterligare en giv i samma bricka.

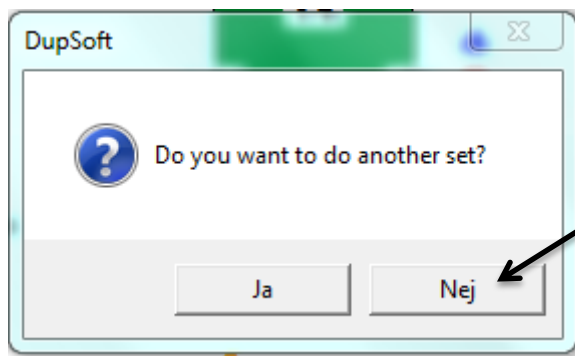
Några saker att tänka på:

- Ha mer än en kortlek i facket när du lägger givarna.
- Om korten hakar upp sig i maskinen ska du vara försiktig när du ska rätta till innan du tar ut brickan. **Fjädrarna är mycket känsliga för påverkan.**
- Om det blir flera felläggningar i rad ska du kolla att fjädrarna är fast i sina håll.
- Om maskinens utkastare inte fungerar kan säkringen ha utlöst, då ska du slå ifrån strömbrytaren tills den gröna lampan har släckts, därefter slår du på strömbrytaren igen.

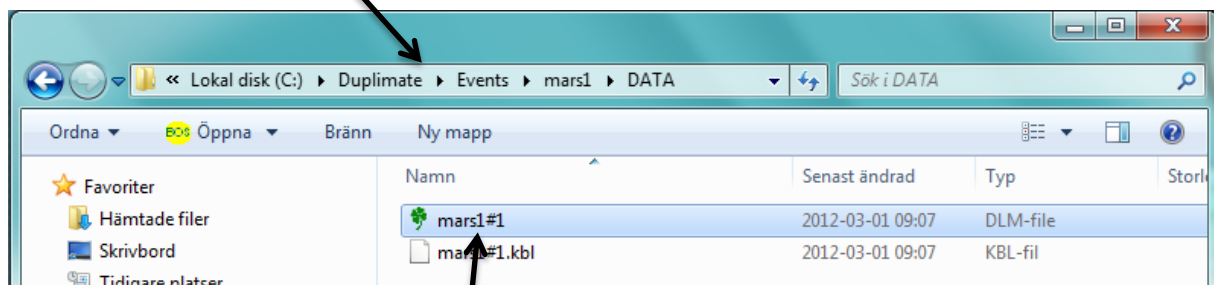
Där är ett antal fönster som dyker upp om det blir något fel. Den gemensamma lösningen vid dessa tillfällen är att ta ut brickan och lägga tillbaka leken underst i facket. Därefter får man stega till rätt bricknummer och starta igen.



När brickläggningen är färdig dyker nedanstående fönster upp. Klicka på "Nej".



Nu är brickläggningen klar. Ta ner alla fönster som tillhör "BOS". Filen blir automatiskt sparad i nedanstående filstruktur.



Här är den filen du ska använda i Ruter.