

INDUSTRIAL
MIGHT & LOGIC



MANUAL DEL EMPLEADO

NOMBRE: F. ARREGLALOTODO

1. GENERAL

La empresa que requiere los servicios es Industrial Might and Logic Ltd, de ahora en adelante "IML", una empresa registrada y debidamente autorizada. El empleado es F. Arreglalotodo. De ahora en adelante "el empleado". El empleado estará al servicio de la IML en función de peón del turno nocturno (Night Shift).

2. COMENZANDO EL TRABAJO

Todos los empleados obtendrán una tarjeta IML de seguridad, la cual ha de firmar en su parte posterior. Esta tarjeta se usará para permitir la entrada en la IML y también para obtener el acceso a turnos individuales.

Al entrar a la IML, el empleado ha de seleccionar su tarjeta de identificación. A continuación, el departamento de seguridad de la IML mostrará un juguete y un color. Antes de que seguridad permita que el empleado tenga acceso a la IML, el empleado ha de alterar los cuatro símbolos de frutas en la tarjeta de seguridad y ha de asegurarse de que siga la secuencia correcta del juguete y del color que se haya mostrado. En el caso de que el empleado se haya olvidado de su formación básica, se le entregará un decodificador de seguridad IML mostrando las combinaciones correctas.

3. CONDICIONES GENERALES Y DE TRABAJO

El empleado fichará en las oficinas del gerente de producción al comienzo de cada turno a las nueve en punto de la noche. El gerente de producción entregará una lista de juguetes al empleado para que las fabrique durante el siguiente turno (las "responsabilidades del turno") antes de que acabe a las cuatro de la madrugada.

El empleado fabricará los muñecos que figuren en las responsabilidades del turno, usando y manteniendo a la BESTIA según sea necesario. El salario se pagará durante el siguiente turno. Si el empleado fabrica más muñecos de los que se hubiesen listado en las responsabilidades del turno, obtendrá pagos de bonificación. De lo contrario, si el empleado no fabricase los muñecos especificados en las responsabilidades del turno antes del final de la misma, el contrato del empleado se dará por terminado. La IML se reserva el derecho de poder deducir cantidades de dinero por los muñecos que se hayan fabricado de forma incorrecta o por otros errores cometidos por el empleado. El tiempo restante aparecerá en la vela del turno nocturno de la fábrica.



4. PANELES DE SEGURIDAD

La BESTIA es una máquina sensible y compleja y tardará tiempo en aprender el uso de muchos de sus componentes. Por lo tanto, los empleados únicamente tendrán acceso a determinadas secciones de la Bestia hasta que hayan demostrado su habilidad de fabricación y de mantenimiento. Las zonas restrictivas de La BESTIA están cubiertas por paneles protectores, fijados por grandes tornillos, los cuales no podrán ser alojados por el empleado. Las zonas prohibidas funcionan de forma automática al estar tapadas. Una vez que el empleado haya obtenido experiencia demostrando que puede cumplir con éxito las cuotas en las responsabilidades del turno, estos paneles de seguridad se irán abriendo en los futuros turnos hasta que el empleado obtenga un control total sobre la BESTIA; cuanto más experiencia y cuanto más éxito obtenga un empleado, menos paneles de seguridad aparecerán en La BESTIA.

5. AUTORIZACION DE SEGURIDAD PARA LOS TURNOS

Si el empleado cumple el orden de producción que se le ha entregado como sus responsabilidades en el Turno de Noche, el gerente de producción le entregará un nuevo código de seguridad para el siguiente Turno de Noche. Este código de seguridad, que aparece como cuatro símbolos de frutas en la tarjeta de seguridad, es único según el nivel de complejidad de la BESTIA.



LOS EMPLEADOS NO INTENTARAN ALTERAR EL CÓDIGO DE SEGURIDAD EN SU TARJETA DE SEGURIDAD BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA.

Una acción semejante le dará al empleado más control sobre la BESTIA de la que el empleado pudiese no estar cualificado. Podrían ocasionarse daños a la Bestia y al empleado, incluyendo el despido.

6. HERRAMIENTAS DE LA EMPRESA

Se requerirán herramientas a medida para mantener a la BESTIA, y éstas se podrán encontrar dentro del "Toolie" (la caja de herramientas de la BESTIA) la cual será entregada a todos los peones. Si el Toolie estuviese vacío, podría ser debido a que las herramientas se hubiesen caído en el turno de noche anterior y posiblemente se encuentren en algún lugar de la BESTIA.



El Toolie, uno de los asombrosos inventos de la IML, dispone de tres ventanas ubicadas en el lateral. La herramienta que se muestre en la ventana central será la que se entregue de forma automática al empleado según sea requerido. El Toolie ha ganado varios premios por ser más grande por dentro que por fuera (por lo tanto, por su habilidad de poder guardar muchas más herramientas que las cajas convencionales).

Otra de las características importantes del Toolie es su habilidad de poder recoger las herramientas por sí sólo. Si un empleado está llevando a cabo sus responsabilidades en la BESTIA, Toolie recogerá las herramientas automáticamente según las vaya pasando el empleado.

NOTA: Todas las herramientas que se utilizarán en la BESTIA han sido diseñadas para poder ser recicladas. Desafortunadamente, la empresa aún no ha perfeccionado esta tecnología, por lo tanto, de momento, las herramientas sólo se podrán utilizar una vez.

Debido a la naturaleza de la BESTIA, puede que el empleado tenga que experimentar el uso de las herramientas al efectuar arreglos. Algunas herramientas serán más eficaces que otras según el trabajo que se vaya a efectuar.

Herramientas disponibles:



LLAVE FIJA:

Sirve para apretar (o aflojar) las tuercas.



CERILLA:

Ideal para encender cosas.



GLOBO DE HELIO:

Sube al empleado a la sección superior de la BESTIA hasta que el empleado lo suelte o hasta que el globo llegue a la zona más alta de la fábrica.



PARAGUAS:

Al contrario que el globo. Se puede usar para descender por la BESTIA.



ASPIRADOR:

Adaptado por IML para mantener a la BESTIA limpio de animales nocivos.



TRAMPA VENUS:

Parte de los últimos experimentos de la empresa, una trampa híbrida planta/mecánica que sirve para cazar a los animales nocivos.

7. SEGURIDAD

El empleado observará todos los avisos y regulaciones de seguridad; ante todo, el empleado será consciente de toda la materia prima que se transporte en la zona superior de la fábrica a La BESTIA.

LA HISTORIA DE LA EMPRESA

La historia de la empresa comienza en el año 1950, cuando se fundó la empresa por parte de los señores...

En el año 1955, la empresa se trasladó a su actual sede...

En el año 1960, la empresa se expandió a otros países...

En el año 1970, la empresa se convirtió en una sociedad anónima...

En el año 1980, la empresa se convirtió en una sociedad de responsabilidad limitada...

En el año 1990, la empresa se convirtió en una sociedad de capital...



A: F. Arreglatodo
DE F. CAPATAZ

PERDONA ~ SÓLO PUEDO ENCONTRAR
ESTA VIEJA COPIA. PUEDE QUE FALTEN
ALGUNAS PAGINAS, PERO SEGURO QUE
SERÁ SUFICIENTE PARA QUE PUEDAS
EMPEZAR A TRABAJAR. ~
¡HARLO LO MEJOR QUE PUEDAS!

f. Capataz

B.E.S.T.I.A.

Guía de Reparación
y
de uso

por G.T. Bingham, BSc, PMc

1. INTRODUCCION

Est documento está enfocado como una guía para el uso de la BESTIA. Es posible que haya omitido alguna cosa de importancia. Como su inventor, ruego comprueben que he asumido mucho estrés. Si surgen problemas, llámenme a la extensión 2.

G. Bingham, 6 de Abril de 1990

P.D. PERDONAR LO DE LA MAQUINA DE ESCRIBIR. LO ARREGLE, PERO PARECE SER QUE SIGUE FALLANDO LA LETRA "E" MINUSCULA.

Si estas utilizando la BESTIA por primera vez, tendrás que observar algunos consejos generales:

- *NOTA: Se te entregará una tarjeta de autorización de seguridad (Una combinación de cuatro frutas) al comienzo de cada turno. Esta tarjeta permitirá que puedas volver a este turno cuando te sea necesario. Podrás alterar la combinación de cuatro frutas cuando lo desees siempre que aparezca la tarjeta de seguridad.
- *Observa cuidadosamente tus tareas durante el turno que se te darán al principio de la misma; éstas incluyen el número y tipo de muñecos que has de producir durante tu turno. En caso de no cumplir tu cuota, serás despedido.
- *Experimenta con los distintos componentes que forman parte de la BESTIA, para así poder determinar su efecto y la interacción con otros componentes.
- *Concéntrate únicamente en dominar los componentes de la BESTIA que puedas ver. Existen otros, que están escondidos tras paneles de cristal que no podrás usar hasta que no hayas obtenido más experiencia con los componentes que están a tu disposición actualmente.

1

*Verifica todas las partes de la BESTIA frecuentemente, ya que es poco fiable y puede averiarse fácilmente. Ten cuidado con los peludos animales dañinos que vagan por la fábrica y alteran los componentes de la BESTIA. Aconsejamos mantener un número al mínimo.

2. VISTA EN CONJUNTO DE LA BESTIA

La BESTIA (Bingham y su Elgant Solución Total para la Interacción Ambiental de los juguetes) es una unidad de producción completamente sana, biológicamente hablando para la fabricación de muñecos de juguete. Es completamente mecánica y su construcción está basada en piezas de segunda mano - los usuarios han de conservarlas constantemente en un estado de limpieza y mantenimiento para que puedan llevar a cabo la fabricación. Los muñecos de juguete se crean en dos partes, una cabeza y un cuerpo, y luego pasan a la sección de montaje. El ciclo de fabricación que han de observar los usuarios se cita a continuación:

- ELABORACION DE LA MATERIA PRIMA para poder producir una resina de plástico.
- Insertar LA RESINA EN UN MOLDE PARA LA CABEZA y un MOLDE DEL CUERPO del muñeco.
- Pintar y sellar la cabeza y el cuerpo del muñeco.
- Ensamblar la cabeza con el cuerpo correspondiente.
- Embalaje del muñeco en su estado final.

2.1 COMPONENTES DE LA BESTIA

Los distintos procesos de la BESTIA ocurren de forma física dentro de la máquina, excepto los procesos de producción actual y los que tienen lugar en el panel frontal.

2.2 PROCESOS INTERNOS

Est documento no detallará los procedimientos internos de la BESTIA, sino que únicamente describirá las operaciones del panel frontal. A nivel explicativo, se muestran los procedimientos internos en la figura 1. Para más detalles, lee el documento de trabajo "GUÍA DE LOS USOS INTERNOS DE LA BESTIA".

Desafortunadamente, los resultados de los procesos por nuestra fábrica parecen atraer a pequeñas criaturas dentro de la familia de roedores, a las que llamamos Lmmings. CUIDADO - PARECEN UNA MONADA - PERO PUEDEN LLEGAR A SER MUY DESTRUCTIVOS - Mantén a la BESTIA sana de Lmmings.

PIZZAS MANOLIN
Servicio - 24 horas
555 ~ 662 ~ 1902

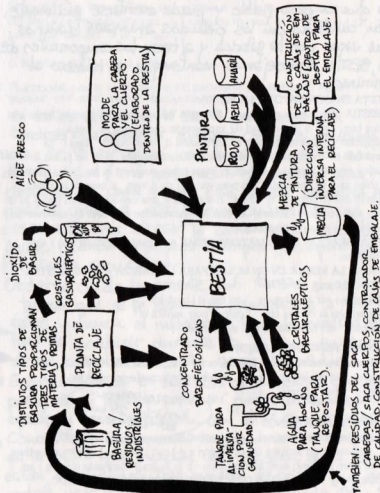


FIG. 1 VISTA EN CONJUNTO DE LAS OPERACIONES INTERNAS

¡Bien! ¡Es más fácil decirlo que hacerlo! Hemos observado dos tipos de Lemmings; el macho de la especie, le llamamos "MALVADOM", tiene la tendencia de alterar el trabajo tocando los interruptores, golpeando los tornillos, moviendo los marcadores y hace cualquier otro tipo de diablura para así alterar la producción. Uno de los trucos favoritos de MALVADOM aparte de posidlar, es el de añadir un chorro de su olor favorito dentro del cubo de pintura, estropeando así la mezcla (cuando esto ocurra, tendrás que vaciar el cubo y empezará de nuevo). La hembra, a la que llamamos "PESADINA", se siente atraída por los usuarios de la BESTIA debido a alguna razón de romanticismo personal e intentará abrazarte siempre que pueda. Esto te retrasará y no podrás llevar a cabo tu trabajo; y, como bien sabes, si no cumples la cuota de producción ¡De patitas a la calle! Hemos probado varios métodos para poder deshacernos de estos diablillos de criaturas, siendo los más eficaces el de usar la aspiradora y el dar patadas. Tendrás que estar muy atento a los Lemmings. ¡La máquina en sí ya es poco fiable sin ellas!

2.3 VISTA EN CONJUNTO DEL SUMINISTRO Y DE LA PRODUCCION

Los procesos internos de la BESTIA abastecen principalmente al panel frontal, y se sintetizarán varios límites para poder fabricar los muñecos IML. Esto se detalla en la figura 2.



FIG. 2

2.4 CONFORMIDAD CON LOS ESTANDARES DE FABRICACION

El uso de materiales sensibls dentro de la BESTIA significa que los estándares de uso serán definidos por experiencia. Cada uno de los usuarios obtendrá su tarjeta de seguridad de la empresa.

5.0 UTILIZANDO LA BESTIA

Trabajar con la BESTIA es fácil. Existen diversas palancas, marcadores y enchufes que el usuario ha de manipular para poder mantener la producción de la BESTIA. Todo causará un efecto si usas como usas y los usuarios se darán cuenta rápidamente si han cometido un error.

5.1 GENERADOR DE ENERGIA ELECTRICA

Los distintos componentes mecánicos de la BESTIA se accionan bien por el vapor de la caldera o por la electricidad procedente de una batería. La BESTIA incluye una compleja red de cables eléctricos y los usuarios verán diversos enchufes eléctricos en varios componentes de la BESTIA. Estos enchufes eléctricos siempre están situados cerca de una toma eléctrica apropiada, la cual está conectada a la vez mediante la red eléctrica de la batería. Al insertar un enchufe en la toma eléctrica (suponiendo que hubieras conseguido la electricidad) permitirá que el componente en cuestión pueda funcionar.

**Para poder ser más veloz, muchos usuarios le darán una patada a los enchufes para conectarlos a las tomas eléctricas.*

CONEXION DEL ENCHUFE AL GUANTE DE BOXEO EN EL MUELLE

5.1.1 BATERIA

Las bombillas en el generador de energía eléctrica volverán intermitentes cuando haya un nivel de energía eléctrica adecuada en la batería. La batería se irá desgastando poco a poco según vaya pasando el tiempo. Cuando más lenta sea la intermitencia de las luces, más descargada estará la batería. Si se apagan las luces, la batería se encontrará en un estado de descarga, y todos los miembros de la BESTIA se pararán exceptuando las cintas transportadoras. Bajo esta situación, los usuarios tendrán que montar en la bicicleta ubicada en el generador de energía eléctrica y andar pedalando hasta que se recargue la batería.



BATERIA

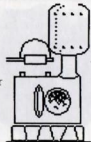
En caso de apagón, recuerda que has de encender de nuevo el horno una vez hayas conseguido la intermitencia de las luces.

¡Si llego a enterarme de quién ha estado escribiendo en el manual, sabrá lo que es bueno!

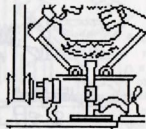
F. Capataz

5.1.2 HORNO

El horno calienta una gran caldera de agua, que a la vez produce vapor para así poder usar varios pistones de la BESTIA. El horno que mata a los cristales basurísticos, los cuales son depositados al horno desde un alimentador eléctrico situado encima de la misma.



HORNO



La cinta transportadora que suministra cristales frescos al suministrador solidificador, ha de enchufarse a una toma eléctrica. De no hacerse, el suministrador se apagará automáticamente y la producción de resina se detendrá.

5.2 PRODUCCION DE RESINA

La BESTIA utiliza tres tipos de materias primas para poder producir resina plástica para los muñecos de juguete. Cada una de las materias primas se fabrican dentro de la BESTIA como derivados de los reciclajes de residuos (ver procesos internos, Figura 1). Estos productos son: cristales basurales plásticos, dióxido de basur, y concentrado de bazofitogileno.

5.1.1 BATERIA

Las bombillas eléctricas volverán intermitentes cuando haya un nivel de energía eléctrica adecuada en la batería. La batería se irá desgastando poco a poco según vaya pasando el tiempo. Cuanto más lenta sea la intermitencia de las luces, más descargada estará la batería. Si se apagan las luces, la batería se encontrará en un estado descargado, y todos los miembros de la BESTIA se pararán exceptuando las cintas transportadoras. Bajo esta situación, los usuarios tendrán que montarse en la bicicleta ubicada en el generador de energía eléctrica y han de pedalar hasta que se recargue la batería.

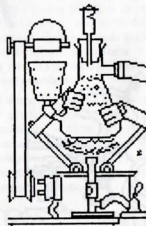


BATERIA

En caso de apagón, recuerda que has de encender de nuevo el horno una vez hayas conseguido la intermitencia de las luces.

5.2.1 SUMINISTRADOR SOLIDIFICADOR

Está compuesto de una mezcla de artículos, desechados por un departament de química de una universidad. Ahora procesan cristales basurales plásticos para poder producir el agua líquida solidificadora para la resina plástica. Los usuarios podrán variar la llama que calienta los cristales. La llave de gas que proporciona la llama al matraz, tiene una palanca móvil que se puede regular según la intensidad de la llama que se requiera. Así, el líquido dentro del matraz no hervirá más de la cuenta.



SUMINISTRADOR SOLIDIFICADOR

La cinta transportadora que suministra cristales frescos al suministrador solidificador, ha de enchufarse a una toma eléctrica. De no hacerse, el suministrador se apagará automáticamente y la producción de resina, se detendrá.

5.2.2 SUMINISTRADOR DE DILATACION

Mezcla el dióxido de BASUR con air para producir un gas de dilatación, el cual permitirá que la resina se haga más plástica. El usuario ha de asegurarse de que los globos estén constantemente inflados, así pues, se illará a cabo la mezcla de los gases.



SUMINISTRADOR DE DILATACION

5.2.3 SUMINISTRADOR DEL CONCENTRADO LIQUIDO

Proporciona el concentrado bazofi togil no a la máquina que produce la resina a un ritmo constante. Los usuarios han de utilizar el grifo regulador y la manivela de la bomba para mantener un fluido constante a la máquina que produce la resina.

5.2.4 MAQUINA QUE PRODUCE LA RESINA

El corazón de este componente es un viejo cubo de una lavadora, diseñado por las lavanderías DEMA SIADASCOL ADAS. Ahora, su función es la de mezclar las tres materias primas procesadas utilizando un gran pistón accionado por vapor; el computador obtiene una resina plástica pegajosa que se utiliza para los moldes de los muñecos. La resina que se va mezclando se podrá ver en la parte frontal de la máquina que produce la resina. El conductor - que fuerza el computador de resina a la salida de la máquina que produce la resina - acciona directamente desde el APARATO DE MOLDE DE CABEZA a su lado.

Si las tres materias primas se han suministrado en las proporciones adecuadas, la máquina que produce la resina producirá un pegote de resina pegajosa, la cual caerá en una de las dos cintas transportadoras de la oficina de correos TR/400L de dirección invertida. Pulsando una manivela encima de cada una de las cintas transportadoras, la resina podrá dirigirse o bien hacia la machaca cabzas o hacia la machaca curopos, o a un cubo de basura situado en el medio de ambas cintas transportadoras.

Si la materia prima no se suministra en las proporciones adecuadas, se producirá algo de resina dentro de los componentes y los usuarios tendrán que verificar todas las materias primas para rectificar el error. Los usuarios han de tener en cuenta que la máquina que produce la resina produce muchísimas vibraciones, y los tornillos que fijan el pistón han de verificarse frecuentemente para asegurarse de que no haya escape de vapor.



MAQUINA QUE PRODUCE LA RESINA

5.3 MOLDES DE MUÑECOS

La resina se vierte en dos moldes a medida: uno para crear la cabza y el otro para crear el cuerpo del muñeco. La resina se comprime a gran fuerza para que pueda tomar la forma de los moldes.

5.3.1 APARATO DEL MOLDE DE CABEZA

S podrá dispon r d hasta cinco mold s d cab zas para l turno actual. Estos mold s s ncu ntran d ntro d la BESTIA, colgados d cabl s rotativos y nganchados por clips. Una mirilla n l pan l frontal p rmitirá qu los usuarios pu dan v r d ntro d la BESTIA para pod r visualizar los mold s. Los usuarios podrán controlar la dir cción d rotación d iant un conmutador situado al lado d la mirilla d visualización.

S gún s v a un mold , la rotación c sarà durant un corto spacio d t i mpo p rmiti n do qu los usuarios pu dan tirar d un cordón (al otro lado d la mirilla d visualización), l cual soltará l mold d la cab za qu s st visualizando actualm nt. El mold d la cab za ca rá por una rampa y s posicionará n l machaca cab zas. Si hubi s un mold d cab za d ntro d l machaca cab zas, no funcionará la cu rda d lanzam i nto y los mold s s guirán girando.



APARATO MOLDE DE CABEZAS

¡CUIDADO! Parece ser que la BESTIA selecciona sus propios moldes de vez en cuando, y se fabricarán cabezas y cuerpos erróneos. Los resultados han sido muy raros (Este bicho piensa por sí solo!).

Los cabl s d rotación qu suj tan los mold s stán con ctados a las tob r s d salida d la máquina qu produc la r sina, por lo tanto, s important qu l aparato d l mold d cab zas st n bu n funcionam i nto, d lo contrario, c será l fluo d r sina.

¡Estás avisado! ¡Ya está bien de escribir en la propiedad de la empresa!

F. Capatiz

5.3.2 APARATO MOLDE CUERPO Los mold s d cu rpo qu stán disponibl s para l turno actual s ncu ntran d ntro d la BESTIA n un cabl rotativo, nganchados por clips.

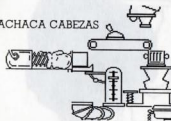
15

5.9 MACHACA CABEZAS

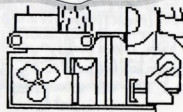
El mold d la cab za qu s haya scogido s posicionará d forma automática ncima d una scotilla, y la r sina plástica obt nida por la máquina qu produc la r sina ca rá ncima d la misma. S utiliza un gran quant d box o nganchado a un mu l para machacar la cab za d un muñ co fu ra d un mold .

Un aparato contador, conocido como l CONTADOR DE IMPACTO, p rmit qu cada mold d cab za produzca un núm ro d cab zas, ant s d qu s abra d forma automática la scotilla, mandando al mold por un tobogán y al r cicla. El CONTADOR DE IMPACTO s un m tro muy alto qu marca cinco posic ion s, y una ti n una barra ncima d cada una d las posic ion s. La posic ion d la barra indica l núm ro d cab zas qu s pu d n producir ant s d qu la scotilla s abra. Cuanto más alta st la barra, más cab zas s producirán.

MACHACA CABEZAS



Los usuarios podrán alt rar la posic ion d la barra n l contador d impacto saltando ncima d una plataforma situada c rca d l contador d impactos. Pu d qu los usuarios v an algunos compon nt s familiar s; conti n n pi zas d l parqu d atracc ion s Mucho Div rtido.



22

la cual es una parte muy importante para el proceso de fabricación de los muñecos. Los tres colores de pintura en los tubos podrán producir otros colores si se mezclan adecuadamente. Por ejemplo, si se mezcla el amarillo y el azul, se producirá el verde.

Algunas combinaciones de colores son imposibles de obtener debido a la química utilizada en las pinturas y la reacción al mezclarlos será que la pintura dentro de la tinaja saldrá con un color erróneo. Si esto ocurriera, los usuarios han de vaciar la tinaja y tendrán que empezar de nuevo. El vaciado se lleva a cabo tirando de la cadena situada encima del tubo central de pintura. El usuario tendrá que asegurarse de que la tinaja está limpia de impurezas o si no se estropeará la pintura.



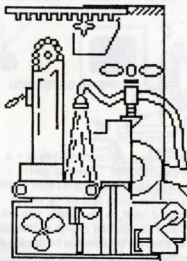
Los cables de rotación que sujetan los moldes están conectados a las tuberías de salida de la máquina que produce la resina, por lo tanto, es importante que el aparato del molde de cabezas continúe funcionando, de lo contrario, cesará el flujo de resina.

Estás avisado ¡ya está bien de escribir en la propiedad de la empresa!
F. Capatze

5.32 APARATO MOLDE CUERPO Los moldes de cuerpo que están disponibles para el turno actual se encuentran dentro de la BESTIA en un cable rotativo, enganchados por clips.

5.12.2 LA TIENDA DE LA PINTURA

Las cabezas y los cuerpos de los muñecos se pintarán del color contenido actualmente dentro de la tinaja de pintura. El usuario ha de asegurarse de que las duchas están funcionando, controlando la regulación de la llave encima de la cabeza de pulverización. Una vez que están pintadas, las cabezas y los cuerpos de los muñecos se sacarán por un ventilador eléctrico, o de lo contrario, la pintura no se pegará a los muñecos.

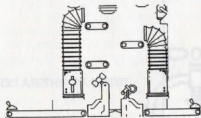


TIENDA DE PINTURA DEL CUERPO

5.13 UNIDAD DE FIJACION

Una cabza y un cu rpo s p garán n la unidad d fijación, y cr arán un muñ co compl to. Est compon nt ti n un bu n historial d producción; ant s d qu s convirti s a la unidad d fijación por la IML ra una mbot lladora d l ch n la mpr sa La Vaca Loca.

Una cabza ll ga d sd la part d r cha d una cinta transportadora, y un cu rpo ll ga d sd la part izqui rda. S gúp s van ac rcando al c m tro, la cabza y l cu rpo son absorbidos por grand s aspiradoras industrial s y s d positán n una cinta transportadora durant la pr - paración d l proc so d fijación. Pu d qu coincida una cabza y un cu rpo rrón o, por lo tanto, l usuario podrá cambiar la posición d l aspirador d cu rpo a cualquier ra d las dos cintas transportadoras; así pu s, l usuario n drá la oportunidad d f ctuar un "cambio" d última hora.



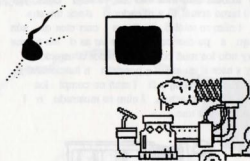
UNIDAD DE FIJACION

Una d las part s d l muñ co (sp r mos qu s a un cu rpo) ca rán n la unidad d fijación. Un tubo d "P ga-un-Montón" chará un chorro d p gam nto súp r pot nt d forma automática a la pi za d l muñ co. Una s gunda part (sp r mos qu s a una cabza) ca rá d sd la unidad d fijación ncima d la otra s cción d l muñ co. Un martillo golp ará la part sup rior a la part inf rior d l muñ co. Los muñ cos n su stato final, ca rán a la cinta transportadora inf rior. Si l usuario ha usado st compon nt con xito, l muñ co compl to t ndrá una cabza ad cuada n un cu rpo ad cuado, y cada una d las mismas s rá d l mismo color. Si s hubi s fabricado un muñ co rrón o, l controlador d calidad lo r chazará.

5.14 CONTROLADOR DE CALIDAD

Id ntifica cualquier muñ co qu no t nga la combinación ad cuada d cabza y cu rpo. Es d cir, s r chazará cualquier muñ co con una cabza d distinto color qu l cu rpo; un muñ co con distinta cabza qu l cu rpo o un muñ co qu const d dos cabzas o d dos cu rpos.

El muñ co compl to ca rá al controlador d calidad (una t l visión r conv rtida), dond pasará a trav s d una unidad d visualización. Si la cabza d l muñ co corr spond con su cu rpo, s v rá una marca d aprobado n la unidad d visualización. El muñ co ca rá al v rificador d stock d bajo d la misma.



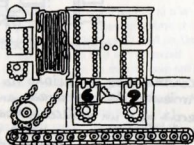
CONTROLADOR DE CALIDAD

El controlador de calidad no está enfocado a los requerimientos de tus tareas en el turno. Por lo tanto, recuerda que un muñeco aprobado en el controlador de calidad significará que tiene una cabeza que corresponde con su cuerpo. Si el muñeco está o no está pintado del color que Frank te pidió que fabricases en tus tareas de turno, será otra cuestión.

¡Se' inteligente! Si ves que un muñeco no está correctamente pintado, desactiva el controlador de calidad, moviendo el interruptor situado en el lado de la unidad de visualización. Esto hará que cualquier muñeco que se mueva desde la unidad de fijación se lance por la ventana. Los muñecos que han sido rechazados serán mandados al reciclaje y, por lo tanto, podréis evitar que un muñeco con desperfectos te cueste una deducción de salario.

5.15 VERIFICADOR DE STOCK

Adaptado de un antiguo calendario utilizado en la par de un banco, el componente identifica los muñecos correctos que coinciden con los requisitos del turno actual. El verificador de stock muestra dos números, que serán el número total de muñecos correctos que aún han de fabricarse para que se puedan completar las tareas de los turnos actuales. Según vayan cayendo los muñecos al verificador de stock, pasarán varios rodillos y sensores, que a la vez pondrán en funcionamiento un complicado mecanismo de engranajes. Si el muñeco cumple los requisitos de las tareas del turno actual, el número mostrado en el verificador de stock se reducirá por uno.



VERIFICADOR DE STOCK

Una vez que los números muestren "0", el controlador de calidad se apagará de forma automática, ya que se habrán llevado a cabo las tareas del turno. El controlador de calidad no podrá volver a activarse hasta que los números del verificador de stock muestren un número superior a "0". Si aun queda suficiente tiempo en el turno de noche, no sería mala idea incrementar de forma manual el número mostrado en el verificador de stock para así permitir que pasen mas muñecos, permitiendo así que dotengas unos pagos de bonificación.

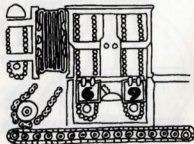


516 EMBALAJE

Una vez que los muñecos hayan atravesado el verificador de stock, tendrán que ser embalados en cajas de madera y preparados para su envío. Vistas las sillitas y mesas de madera se reciclan dentro de la BESTIA para producir grandes cajas de embalaje de madera, las cuales están situadas en la sección inferior de la BESTIA. Cada una de las cajas de embalaje de madera lleva una etiqueta a su lado, la cual indica los muñecos que han de ir embalados en cada caja.

pasarán varios rodillos y sensores, que a la vez pondrán en funcionamiento un complicado mecanismo de engranajes. Si el muñeco cumple los requisitos de las tarjetas de turno actual, el número mostrado en el verificador de stock se reducirá por uno.

VERIFICADOR DE STOCK



Aquí tienes otra oportunidad para obtener más dinero. La IML paga una bonificación por cada uno de los muñecos empacados correctamente en las cajas de embalaje. Si fabricas un muñeco que no sea parte de los requerimientos del turno actual, asegúrate de que lo colocas en la caja "Varios", la cual reconocerás ya que lleva un "P" en un lado.



