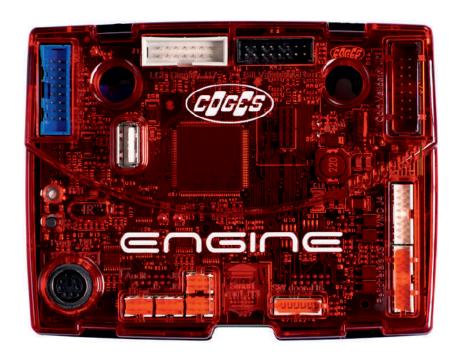
FR

Coges Engine

L'évolution du système électronique pour la Distribution automatique





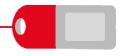


Le système de vending le plus complet et évolué

Pour augmenter la valeur et l'efficacité de votre distributeur, Coges Engine allie les fonctions les plus avancées du système de paiement système de paiement sans monnaie à la gestion des espèces et à la connectivité. Ce système électronique multinormes permet d'interagir avec les principaux protocoles de communication présents sur le marché (Executive, MDB, BDV, RS232). De plus, grâce à la gestion des espèces et du sans monnaie, il peut être connecté à différents dispositifs de reconnaissance des espèces, offrant ainsi un système puissant unique pour gérer votre machine de vending.

Coges Engine se décline en plusieurs modèles qui peuvent être facilement mis à jour et optimisés avec des modules supplémentaires permettant d'adapter le système à tous les besoins.

Quel type de système sans monnaie possédez-vous?







Selon le lecteur, les systèmes sans monnaie Coges prennent en charge MyKey, MIFARE Classic et DESFire (supports et autocollants), les supports LEGIC et l'application Pay4Vend. Choisissez les lecteurs qui s'adaptent le mieux à vos besoins et valorisez votre machine de vending.

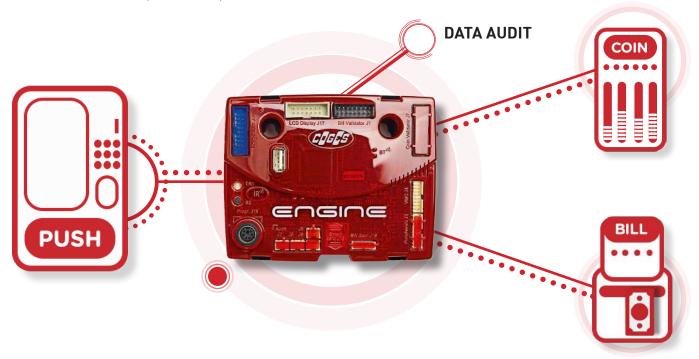
Cliquez sur l'icône pour en savoir plus sur www.coges.fr



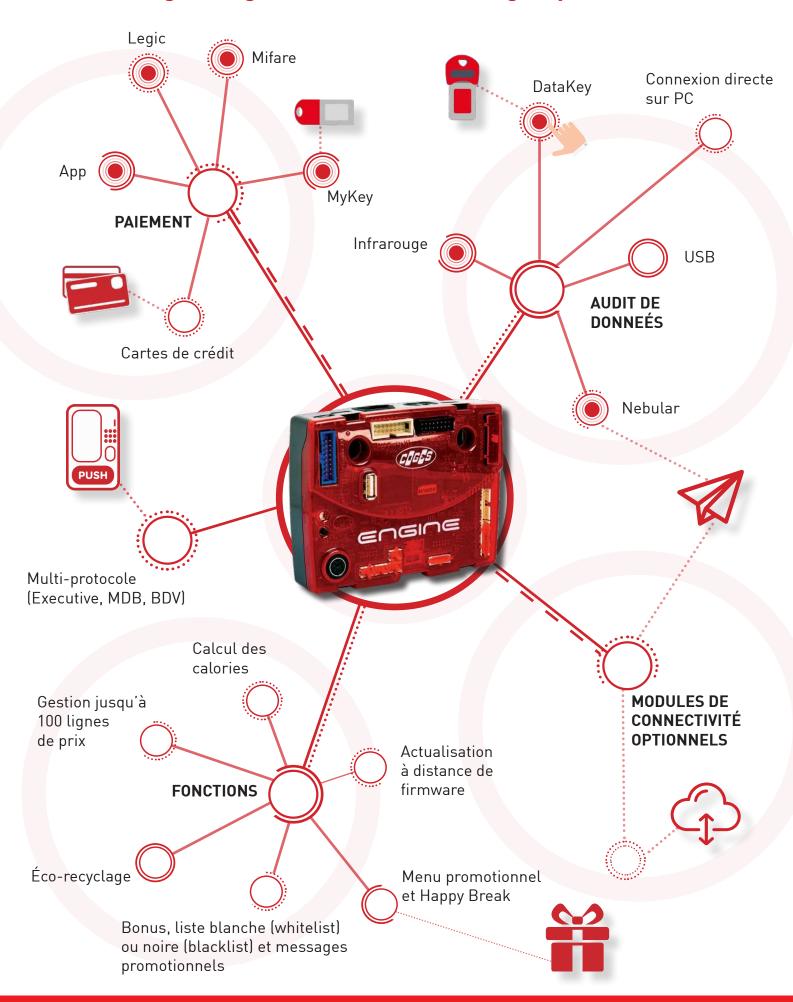
Retirez le maximum de Coges Engine



Définissez les prix dans le mode Price Holding et connectez Coges Engine comme système principal dans votre machine de vending : vous pourrez ainsi différencier les prix entre sans monnaie et espèces, puis relever toutes les données comptables à partir de Coges Engine, y compris les ventes différenciées entre espèces et sans monnaie, le nombre de pièces dans les tubes, la quantité d'espèces en caisse, etc.



Coges Engine: Absolute Vending Experience



Les extensions modulaires sont de petits modules électroniques vous permettant d'adapter le système Coges Engine en fonction des besoins de votre distributeur automatique, comme des cartes Bluetooth ou de connectivité. Ajoutez facilement les modules d'extension en les connectant à la carte principale du système Coges Engine, sans aucun besoin de câble, de matériel dédié ou d'espace supplémentaire dans la machine.

Compatibilité avec nebular



Obtenez le meilleur de votre distributeur automatique en profitant de toutes les capacités du cloud grâce à l'intégration native entre Coges Engine et Nebular, notre solution offrant les paiements électroniques et la connectivité en un produit unique.

Nebular insère facilement et en temps réel les données de Coges Engine directement dans votre programme de gestion, sur le Web ou sur votre téléphone.



La sécurité de vos informations est garantie par des transmissions cryptées et des serveurs parmi les plus sûrs au monde.

nebular



Nebular accélère et optimise votre gestion grâce à des outils, comme le remboursement du crédit sur clé à distance, la gestion des produits en ligne et la gestion des transactions.



Conçu par Coges, Nebular s'intègre naturellement avec vos distributeurs automatiques et votre programme de gestion.



Nebular vous permet d'intervenir à distance sur Coges Engine et sur les périphériques de paiement, en mettant à jour les paramètres, le firmware et la base de données.



Intervenez rapidement en cas d'alarme et exploitez les informations sur les ventes et les consommations pour optimiser votre gestion.

Compatibilité avec PGYHVend®





Pay4Vend est une application Coges conçue pour **acheter tous les produits sur un distributeur automatique via un smartphone.**

Utilisez l'application Pay4Vend comme carte de fidélité pour récompenser vos clients et améliorer leur satisfaction en établissant un contact direct:

- Recevez les commentaires des utilisateurs finaux et répondez-leur rapidement
- Contrôlez les données relatives aux achats et recharges
- Simplifiez le processus de remboursement de crédit
- Planifiez des campagnes marketing et des promotions ciblées
- Activez la recharge par PayPal, Apple Pay et carte de crédit



