

BALANÇAS RUBY



Manual de funcionamento e programação

Modelos:

Máxima 10/11
Máxima 20/21
Máxima 30/31
Máxima 40/41
Máxima 50/51
Máxima 60/61



www.ipesa.pt

E-mail: ipesa@ipesa.pt

698900225-01

Recomendações Importantes

Ligação da balança á rede	1
Tecla correctora C	1
Balanças interligadas	1
Impressora térmica	1

Manual de funcionamento

1. Tara.....	4
2. Fixação da tara.....	4
3. Anulação da Fixação da tara.....	4
4. Fixação do preço.....	4
5. Anulação da Fixação do preço.....	5
6. Importe de pesagens.....	5
7. Soma de importes externos (Produtos pesados)	6
8. Subtracção de importes externos (Produtos no pesados).....	7
9. Soma de importes externos por multiplicação (Produtos no pesados).....	9
10. Subtracção de importes externos por multiplicação (Produtos no pesados).....	11
11. Introdução de peso manual por teclado.....	12
12. Introdução de importe negativo por teclado.....	13
13. Selecção rápida de preço oferta.....	13
14. Subtotal compra cliente.....	13
15. Total compra cliente.....	13
16. Revisão dos importes que compõem o total de compra.....	14
17. Reabertura de um ticket já cancelado.....	15
18. Continuação do ticket por adição de importes de compra.....	15
19. Calculo do troco.....	15
20. Avance do papel da impressora.....	15
21. Anulação da última operação de compra.....	16
22. Operativa de etiquetagem.....	16
23. Abertura manual da caixa eléctrica de dinheiro.....	16

Manual de programação

Entrada no Menu de programação.....	16
1. Produtos	18
1.1. Número de PLU.....	18
1.2. Nomes.....	18
1.3. Ingredientes.....	21
1.4. Programação de preços PLU	21
1.4.1. Bloqueio de preços e activação do preço oferta.....	22
1.4.2. Modos de trabalho.....	22
1.4.3. Programação e activação geral do preço oferta.....	22
1.5. Código de barras atribuído ao PLU	23
1.6. Data de Validade.....	23
1.7. Grupo e subgrupo	24
1.8. Associar a um PLU um grupo de IVA.....	24
1.9. Atribuição de uma tara a um PLU.....	25
1.10. Rastreabilidade do bovino.....	26
1.11. Atribuir a um PLU o tratamento bovino (lote de PLU)	30
1.12. Relatórios de Rastreabilidade.....	31

1.13. Limpar produto.....	32
1.14. Atribuir formato de etiqueta ao PLU.....	32
1.15. Atribuir código de barras EAN ao PLU.....	33
1.16. Atribuir uma percentagem de peso escorrido ao PLU.....	33
1.17. Desconto por quantidade	33
2. Teclas directas	34
2.1. Atribuição de um Função a uma tecla	34
3. Vendas	36
3.1. Vendas X.....	36
3.1.1. X Produtos.....	37
3.1.2. X IVA.....	37
3.1.3. X Vendedores.....	37
3.1.4. X Stocks	37
3.1.5. X Listagens	37
3.2. Vendas Z.....	38
3.2.1. Z Produtos.....	38
3.2.2. Z IVA	38
3.2.3. Z Vendedores.....	39
3.2.4. Z Stocks	39
3.2.5. Z Listagens	39
3.2.6. Z Apagar	40
3.3. Pedidos, perdas e devoluções.....	40
3.4. Controlo horário.....	42
3.5. Controlo diário.....	42
3.6. Histórico de vendas.....	42
3.7. Diário electrónico.....	42
4. Operativas	43
4.1. Modos de trabalho.....	43
4.1.1. Modos de trabalho.....	44
4.1.2. Formato de Etiqueta.....	44
4.2. PLU.....	44
4.2.1. Bloqueio global de preços	45
4.2.2. Procura por código associado.....	45
4.2.3. Tara associada.....	45
4.2.4. Chamada ao PLU por tempo.....	45
4.2.5. Chamada ao PLU por número de teclas.....	45
4.2.6. Preço seleccionado.....	45
4.3. Operativa.....	46
4.3.1. Activação do troco.....	46
4.3.2. Modos de pagamento.....	46
4.3.3. Quick-Service.....	46
4.3.4. Etiqueta de total.....	46
4.3.5. Modo aprendizagem (training).....	46
4.3.6. Activação de código de cliente.....	46
4.3.7. Código de Departamento.....	46
4.3.8. Permitir Reabertura de ticket.....	46
4.3.9. Modo automático.....	46
4.3.10. Prepacket temporal.....	46
4.3.11. Bloqueio de teclas directas.....	46
4.3.12. Atraso da Etiqueta	47
4.4. Impressão.....	47
4.4.1. Linhas de ingredientes.....	47
4.4.2. Data de Validade	47
4.4.3. Ticket/etiqueta talão.....	47
4.4.4. Impressão da tara.....	47

4.4.5. Tipo de código de barras.....	47
4.4.6. Código de barras.....	47
4.4.7. Nome de vendedores.....	47
4.4.8. Taxas de IVA.....	48
4.4.9. Logotipo gráfico-1	48
4.4.10. Logotipo gráfico-2 de cima.....	48
4.4.11. Altura do logotipo gráfico-2 (mm).....	48
4.4.12. Linhas de cabeçalho.....	48
4.5. Geral	48
4.5.1. Porta PS/2.....	48
4.5.2. Display publicitário.....	48
4.5.3. Velocidade do publicitário.....	48
4.5.4. Modos de publicidade.....	48
4.5.5. Tecla,00.....	49
4.5.6. Back light.....	49
4.6. Ajustes	49
4.6.1. Contraste LCD vendedor.....	49
4.6.2. Contraste LCD cliente.....	49
4.6.3. Contraste de impressora.....	49
4.6.4. Contraste de etiquetadora.....	49
4.6.5. Velocidade da Impressão da Etiqueta.....	49
4.7. Comunicações	50
4.7.1. Acesso remoto.....	50
4.7.2. Rede de balanças.....	50
4.7.3. Número de balança.....	50
4.7.4. Número máximo de balanças.....	50
4.7.5. Número de secção.....	50
4.7.6. Master de secção.....	51
4.7.7. Vendedores interligados.....	51
4.7.8. Ligação RS-232.....	51
4.7.9. Velocidade RS-232.....	51
5. Mensagens	51
5.1. Cabeçalho de ticket.....	51
5.2. Mensagem publicitário.....	52
5.3. Nome de grupo.....	53
5.4. Nome de operadores.....	53
5.5. Texto de lote.....	53
6. Configurar	54
6.1. Código de barras.....	54
6.2. Relógio calendário.....	56
6.3. Taxas de IVA.....	56
6.4. Taras memorizadas.....	56
6.5. Copiar balanças.....	57
6.6. Coeficiente de troco.....	58
7. Etiquetas	58
8. Teste de comunicações	58
9. Password	59
10. Troca das fases do Euro.	60
11. Programação da IP da Balança	61

Recomendações importantes

Ligação da balança à rede eléctrica

Ligar a balança à rede 220V, com **tomada de terra**.

Recomendamos a ligação a uma linha independente para uso exclusivo das balanças.

A Ligação a uma rede que alimente outros equipamentos accionados por motor, pode dar lugar a que recebam interferências parasitas que poderão alterar o correcto funcionamento da balança.

Se ficaram tickets pendentes ao colocar em funcionamento a balança, aparece no display de peso a indicação “**to**” seguida do número do vendedor. Pulsando uma tecla qualquer, a cada pulsação vão aparecendo sucessivamente todos os vendedores que estão ocupados, ficando a balança em serviço ao aparecer o último.

¡Atenção! Tenha em conta que ao colocar a balança em serviço, os tickets pendentes não anulam-se e ficam memorizados nos respectivos vendedores, com o qual, qualquer novo importe que se introduza se somará aos já existentes.

Para cancelar os tickets pendentes fazer o total de compra de cada um dos vendedor.

Tecla correctora

Nas funções operativas esta tecla permite anular antes de introduzir em memória, as quantidades e funções de entradas erradas.

Balanças Interligadas

¡Atenção! Nos sistemas de balanças interligadas, tanto na operativa de funcionamento como na de programação, é imprescindível que todas as balanças estejam ligadas.

Impressora Térmica

Para garantir o correcto funcionamento da impressora, conseguindo uma escrita nítida e uma prolongada vida da cabeça térmica, recomenda-se a utilização dos seguintes tipos de papel:



Papel térmico Contínuo:

- JUJO :TP50KS-R1 ou HONSHU : FH65BX-14N
- dimensões : para impressora 60x50x11 ; Etiquetadora 58x100x40

¡Atenção! A utilização de outros tipos de papel não recomendados, pode dar lugar a impressões defeituosas e incidências na cabeça.

Inserção do papel

Coloque o rolo de papel no porta-rolos da impressora.

Extraia um pedaço de papel obliquamente com a mão, e depois de centrar e posicionar na guia do papel baixe a tampa da impressora, seguidamente pode avançar o papel pulsando as teclas  e .

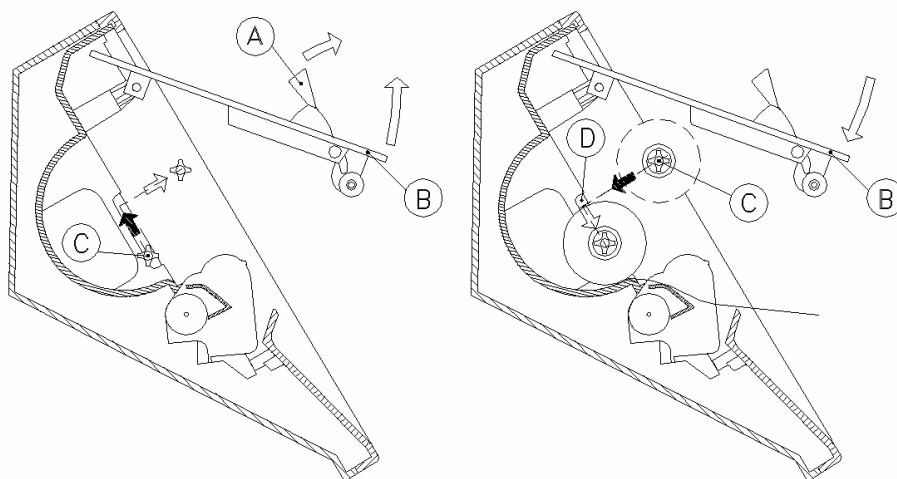
Extracção do papel

Levante a tampa da impressora e retire o rolo de papel do porta-rolos.

Troca de papel na impressora

Para trocar o rolo de papel, proceder da seguinte maneira:

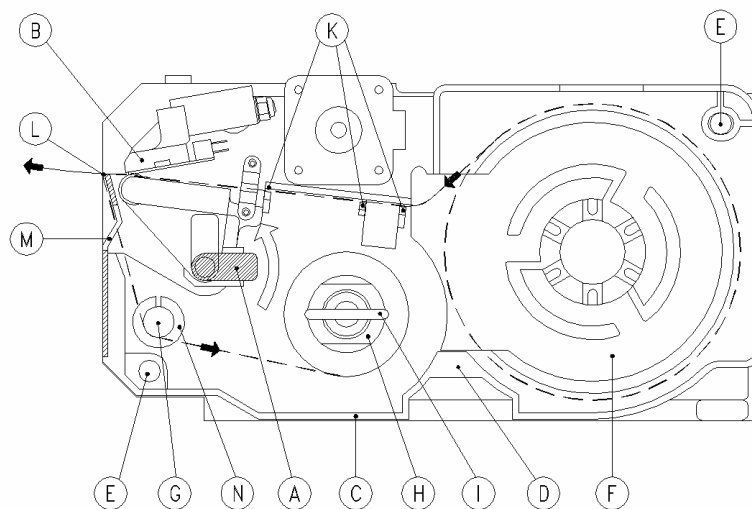
- Accionar a alavanca (A).
- Levantar a tampa da impressora (B).
- Retirar o eixo do rolo de papel (C), levantando-o até a cima.
- Colocar o eixo (C), dentro do rolo de papel.
- Colocá-los na cavidade do suporte da impressora (D), introduzindo os extremos do eixo (C), nas duas ranhuras verticais (D), na parte superior das mesmas. Primeiro o extremo direito e depois o esquerdo.
- Desenrolar um pouco de papel, passá-lo por entre as guias laterais da impressora e deixar o extremo do papel, a sobre passar 5 ou 6 cm.
- Baixar a tampa (B) e fechar, pressionando na sua parte inferior.
- Cortar o papel sobranete do exterior.
- Realizar um ou dois tickets de prova, para verificar se o papel está colocado correctamente.



Troca do papel na etiquetadora

Para trocar o rolo de etiquetas, proceder da seguinte maneira:

- Abrir a tampa de acesso, situada na parte lateral direita da base.
- Levantar a alavanca de cor negro (A), fazendo-as girar no sentido contrário aos ponteiros do relógio.
- Tirar da cassete (C) para o exterior, através da pega (D) suavemente evitando que se enrodilhe.
- Retirar o protector (F) e retirar o tubo de cartão suporte do rolo.
- Tirar a forquilha (I), situada no rolo recuperador (H) e retirar todo o papel suporte que está enrolado.
- Pegar no novo rolo, retirar as primeiras 5-6 etiquetas e colocá-lo no eixo (J); de maneira que se desenrole pela sua parte superior.
- Passar a cinta de papel por entre as três ranhuras (K), pela parte superior do arranque de etiquetas (L), pela ranhura inferior (M), pela parte inferior do eixo (G)
- Enrolar a cinta de papel no rolo recuperador (H) e em sentido contrário aos ponteiros do relógio e fixá-lo introduzindo a forquilha (I) nas suas ranhuras. o troço de cinta de papel suporte a partir do arranque de etiquetas (L), deve quedar livre de elas.
- Prender o rolo de etiquetas e girando o rolo recuperador no sentido contrário aos ponteiros do relógio, esticar a cinta.
- Ajustar a guia limitadora de cor vermelha (N) e o protector (F).
- Voltar a introduzir a cassete, através os dois eixos guias (E), até que toque no fundo.
- Baixar a alavanca (A), fazendo-a girar no sentido contrário aos ponteiros do relógio e fechar a porta lateral.
- tirar uma ou duas etiquetas de prova, para verificar que a troca se realizou correctamente. Caso se observe alguma descentralização da impressão na etiqueta, verificar o ajuste da guia limitadora (N) e o protector (F)



Mensagens da impressora

Se a impressora detecta falta de papel, aparece no display **“PAPER END”**, impedindo a cancelamento do ticket, mesmo que este se tenha impresso parcialmente.

Caso se detecte um erro no periférico aparece o mensagem **“PRINT ERROR”** ou **“HEAD UP”**.

NOTA ESCLARECEDORA :

Esta balança é de sistema multi-vendedor de 30 vendedores (6 directos e 24 semi-directos). Nas operativas que se detalham a continuação, onde figure a indicação “Memorize no vendedor Vn” se operará da seguinte forma:

- Vendedores do 1 ao 6. Pulsará a correspondente tecla directa.
- Vendedores do 7 ao 30. Pulsará a tecla **Vn** e á continuação por teclado o número do vendedor.
(Exemplo: Para memorizar o vendedor 11, pulsar **Vn** e seguidamente **1** e **1**).

1 Tara

*Colocando um peso sobre a balança, ao ficar estabilizado poderá tarar pulsando a tecla **T**. O visor de peso fica a zero e no display de tara visualiza-se o peso da tara.*

A tara apaga-se automaticamente ao tirar o peso do prato e passar por zero, se previamente tenha colocado sobre o prato um peso estável superior á tara.

*Para anular a tara, sem cumprir este requisito, com o prato da balança vazio, sem nenhum peso em cima, pulse a tecla **T**.*

Tara sucessiva

*Tendo um peso tareado, podemos tarar um novo peso pulsando a tecla **T**, somando-se ambas as taras.*

Tara por teclado

*Pode-se tarar manualmente introduzindo o valor da tara por meio das teclas numéricas e pulsando a tecla **PT**. O valor que estava no display de preço passa para o display de tara. Anula-se este tipo de tara pulsando a tecla **T**.*

2 Fixação da tara

*Tendo feita a tara segundo a indicação do apartado anterior, pulse a tecla **FIX**.*

3 Anulação da Fixação da tara

*A anulação se efectuará pulsando a tecla **FIX**, com o qual a balança fica em posição de tara normal.*

4 Fixação do preço

*Pulse a tecla **FIX**.*

O indicador de FIX se iluminará.

Caso se opere com PLU, junto com o preço fica fixado o nome do produto.

5 Anulação fixação preço

Pulse a tecla **FIX**.

O indicador de FIX se apagará.

6 Importe de pesagens

Com preço variável (não programado em PLU)

¡Atenção! Só é possível introduzir o preço se o PLU zero não está bloqueado (Ver a função Produtos ->preços).

Introduza o preço por teclado. Memorize no vendedor que desejar.

Com PLU (preço programado)

¡Atenção! Só é possível se o PLU com o que se opera está programado como artigo pesado ou como indistinto (Ver a função Produtos ->preços).

PLU directo

Pulse a tecla de PLU directo. Memorize no vendedor que desejar.

PLU semi-directo

Com esta operativa o nº das teclas de PLU's directos pode-se duplicar.

Podemos fazê-lo pulsando **↓** e a tecla de PLU directo.
Memorize no vendedor que desejar.

Por exemplo: PLU 99 na balança de 6 vendedores e 64 PLU's directos, pulse **↓** e a tecla **35** de PLU directo.
Memorize no vendedor que desejar.

PLU indirecto

Esta operação não é possível se está activa a procura do PLU por código associado (Ver a função Operativas -> PLU).

Marque no teclado o nº do PLU e pulse **PLU**.
Memorize no vendedor que desejar.

Plu indirecto por código associado

Para operar com esta função é necessário programar previamente os códigos associados a cada PLU e activar a procura por este sistema (Ver a função Operativas ->PLU)

Para procuras de 6 dígitos de código associado:

Marque no teclado o nº de código associado ao PLU e pulse **PLU** e
Memorize no vendedor que desejar.

Plu indirecto por código EAN

Para procuras por código EAN associado ao PLU (código de barras):

Pulse **PLU**, estando o preço a 0, marque no teclado o nº de EAN do PLU.
Pulse **PLU**.
Memorize no vendedor que desejar.

7 Soma de importes externos (Produtos não pesados)

Com preço variável (não programado em PLU)

!Atenção! Só é possível introduzir preço se o PLU zero não está bloqueado (Ver a função Produtos ->preços).

Introduza o preço por teclado.
Pulse **±**
Memorize no vendedor que desejar.

Com PLU (preço programado)

!Atenção! Só é possível se o PLU com o que se opera está programado como externo positivo ou como indistinto. (Ver a função Produtos ->preços).

Plu directo: Programado como externo positivo.

Pulse a tecla de PLU directo.
Memorize no vendedor que desejar.

PLU directo: Programado como indistinto.

Pulse a tecla de PLU directo
Pulse **±** e Memorize no vendedor que desejar.

PLU semi-directo: Programado como externo positivo

Pulse **↓** e tecla de PLU directo.
Memorize no vendedor que desejar.

PLU semi-directo: Programado como indistinto

Pulse **↓** e tecla de PLU directo.
Pulse **±**
Memorize no vendedor que desejar.

PLU indirecto: Programado como externo positivo

!Atenção! A função de PLU indirecto tanto se está programado como externo positivo ou como indistinto não é possível se está activa a procura de PLU por código associado (Ver a Operativas ->PLU).

Marque no teclado o nº de PLU.
Pulse **PLU**
Memorize no vendedor que desejar.


PLU indirecto: Programado como indistinto.

Marque no teclado o nº do PLU.
Pulse **PLU**.
Pulse **±**.
Memorize no vendedor que desejar.

PLU indirecto por código associado. Programado como externo positivo.

¡Atención! A função de PLU indirecto por código associado, tanto se está programado como externo positivo ou como indistinto só é possível se previamente se tenham programado os códigos e se tenha activo a procura por este sistema (Ver a função Operativas ->PLU)

Para procuras de 6 dígitos de código associado:

Marque no teclado o nº de código associado ao PLU e pulse 
Memorize no vendedor que desejar.

Plu indirecto por código EAN

Para procuras por código EAN associado ao PLU (código de barras):


Pulse **PLU**, marque no teclado o nº EAN do PLU.

Pulse **PLU**.

Memorize no vendedor que desejar.


PLU indirecto por código associado. Programado como indistinto


Para procuras de 6 dígitos de código associado:


Marque no teclado o nº de código associado ao PLU e pulse 
Memorize no vendedor que desejar.

Plu indirecto por código EAN. Programado como indistinto

Para procuras por código EAN associado ao PLU (código de barras):

Pulse  estando o preço a 0, marque no teclado o nº EAN do PLU.

Pulse 

Pulse 



Memorize no vendedor que desejar.

8 Subtracção de importes externos (Produtos não pesados)

Com preço variável (não programado em PLU)

¡Atención! Só é possível introduzir preço se o PLU zero não está bloqueado. (Ver a função Produtos ->preços).

Introduza preço por teclado.

Pulse  e a tecla 

Memorize no vendedor que desejar.

Com PLU (preço programado)

¡Atención! Só é possível se o PLU com o que se opera está programado como externo negativo ou como indistinto. (Ver a função Produtos ->preços).



PLU directo: Programado como externo negativo

Pulse a tecla de PLU directo.

Memorize no vendedor que desejar.


PLU directo: Programado como indistinto

Pulse a tecla PLU directo.




Pulse  e a tecla 

Memorize no vendedor que desejar.

PLU semi-directo: Programado como externo negativo


Pulse  e tecla de **PLU** directo.
Memorize no vendedor que desejar.

PLU semi-directo: Programado como indistinto




Pulse  e tecla de **PLU** directo.
Pulse  e a tecla .

PLU indirecto: Programado como externo negativo

¡Atención! A função de PLU indirecto, tanto se está programado como externo negativo ou como indistinto, não é possível se está activa a procura do PLU por código associado (Ver a função Operativas ->PLU)


Marque no teclado o nº do PLU
Pulse .

PLU indirecto: programado como indistinto




Marque no teclado o nº do PLU.
Pulse 
Pulse  e a tecla 
Memorize no vendedor que desejar.

PLU indirecto por código associado: Programado como externo negativo


¡Atención! A função do PLU indirecto por código associado, tanto se está programado como externo negativo ou como indistinto, só é possível se previamente se tenham programado os códigos e se tenha activo a procura por este sistema. (Ver a Operativas ->PLU).

Para procuras de 6 dígitos de código associado:
Marque no teclado o nº do código associado ao PLU e pulse 
Memorize no vendedor que desejar.

Plu indirecto por código EAN . Programado como externo negativo

Para procuras por código EAN associado ao PLU (código de barras):
Pulse  estando o preço a 0, marque no teclado o nº EAN do PLU.
Pulse 
Pulse 
Memorize no vendedor que desejar.

Plu indirecto por código associado: Programado como indistinto.

Para procuras de 6 dígitos de código associado:
Marque no teclado o nº de código associado ao PLU e pulse 
Memorize no vendedor que desejar.

Plu indirecto por código EAN . Programado como indistinto.

Para procuras por código EAN associado ao PLU (código de barras):
Pulse **PLU** estando o preço a 0, marque no teclado o nº EAN do PLU.
Pulse **PLU**.

Pulse **↓** e a tecla **±**.
Memorize no vendedor que desejar.

9 Soma de importes externos por multiplicação (produtos não pesados)

Com preço variável (não programado em PLU)

Atenção; Só é possível introduzir preço se o PLU zero não está bloqueado (Ver a função Produtos ->preços).

Introduza o preço por teclado.
Pulse **±**
Pulse **X**
Introduza por teclado o nº de artigos.
M Memorize no vendedor que desejar.

Com PLU (preço programado)

Atenção; Só é possível se o PLU com o que se opera está programado como externo positivo ou como indistinto. (Ver a função Produtos ->preços).

PLU directo: Programado como externo positivo

Pulse a tecla de **PLU** directo.
Pulse **X**
Introduza por teclado o nº de artigos.
Memorize no vendedor que desejar.

PLU directo: Programado como indistinto

Pulse a tecla **PLU** directo.
Pulse **±**
Pulse **X**
Introduza por teclado o nº de artigos.
Memorize no vendedor que desejar.

PLU semi-directo: Programado como externo positivo

Pulse **↓** e a tecla de **PLU** directo.
Pulse **X**.
Introduza por teclado o nº de artigos.
Memorize no vendedor que desejar.

PLU semi-directo: Programado como indistinto

Pulse **↓** e tecla de **PLU** directo.
Pulse **±**
Pulse **X**
Introduza por teclado o nº de artigos.
Memorize no vendedor que desejar.

PLU indirecto: Programado como externo positivo

Atenção; A função de PLU indirecto, tanto se está programado como externo positivo ou como

indistinto, não é possível se está activa a procura do PLU por código associado (Ver a função Operativas ->PLU).

Marque no teclado o nº de PLU.

Pulse **PLU**.

Pulse **X**.

Introduza por teclado o nº de artigos .

Memorize no vendedor que desejar.

PLU indirecto: Programado como indistinto.

Marque no teclado o nº de PLU.

Pulse **PLU**.

Pulse **±**.

Pulse **X**.

Introduza por teclado o nº de artigos .

Memorize no vendedor que desejar.

PLU indirecto por código associado: Programado como externo positivo.

!Atenção! A função de PLU indirecto por código associado, tanto se está programado como externo positivo ou como indistinto, só é possível se previamente se tenham programado os códigos e se tenha activo a procura por este sistema (Ver a Operativas ->PLU).

Para procuras de 6 dígitos de código associado:

Marque no teclado o nº de código associado ao PLU e pulse **PLU**.

Memorize no vendedor que desejar.

PLU indirecto por código EAN: Programado como externo positivo.

Para procuras por código EAN associado ao PLU (código de barras):

Pulse **PLU** estando o preço a 0, marque no teclado o nº EAN do PLU.

Pulse **PLU**.

Pulse **X**.

Introduza por teclado o nº de artigos.

Memorize no vendedor que desejar.

PLU indirecto por código associado: Programado como indistinto.

Para procuras de 6 dígitos de código associado:

Marque no teclado o nº de código associado ao PLU e pulse **PLU**.

PLU indirecto por código EAN: Programado como indistinto

Para procuras por código EAN associado ao PLU (código de barras):

Pulse **PLU** estando o preço a 0, marque no teclado o nº EAN do PLU.

Pulse **PLU**.

Pulse **±**.

Pulse **X**.

Introduza por teclado o nº de artigos.

Memorize no vendedor que desejar.

10 Subtracção de importes externos por multiplicação (Produtos não pesados)

Com preço variável (não programado em PLU)

Atenção; Só é possível introduzir preço se o PLU zero não está bloqueado. (Ver a função Produtos ->preços).

Introduza preço por teclado.

Pulse

Pulse

Introduza por teclado o nº de artigos .

Memorize no vendedor que desejar.

Com PLU (preço programado)

Atenção; Só é possível se o PLU com o que se opera está programado como externo negativo ou indistinto. (Ver a função Produtos ->preços).

PLU directo: Programado como externo negativo

Pulse a tecla de PLU directo.

Pulse

Introduza por teclado o nº de artigos.

Memorize no vendedor que desejar.

PLU directo: Programado como indistinto

Pulse a tecla de PLU directo.

Pulse e a tecla

Pulse

Introduza por teclado o nº de artigos.

Memorize no vendedor que desejar.

PLU semi-directo: Programado como externo negativo

Pulse e tecla de PLU directo.

Pulse

Introduza por teclado o nº de artigos .

Memorize no vendedor que desejar.

PLU semi-directo: Programado como indistinto

Pulse e tecla de PLU directo.

Pulse e a tecla

Pulse

Introduza por teclado o nº de artigos .

Memorize no vendedor que desejar.

PLU indirecto: Programado como externo negativo

Atenção; A função de PLU directo, tanto se está programado como externo negativo como indistinto, não é possível se está activa a procura de PLU por código associado (Ver a Operativas ->PLU)

Marque no teclado o nº de PLU.

Pulse

Pulse

Introduza por teclado o nº de artigos .

Memorize no vendedor que desejar.

PLU indirecto: Programado como indistinto

Marque no teclado o nº de PLU.

Pulse **PLU**

Pulse **↓** e a tecla **±**

Pulse **X**

Introduza por teclado o nº de artigos .

Memorize no vendedor que desejar.

PLU indirecto por código associado: Programado como externo negativo

Atenção; A função de PLU indirecto por código associado, tanto se está programado como externo negativo ou como indistinto, só é possível se previamente se tenham programado os códigos e se tenha activa a procura por este sistema (Ver a Operativas ->PLU).

Para procuras de 6 dígitos de código associado:

Marque no teclado o nº do código associado ao PLU e pulse **PLU**.

PLU indirecto por código EAN: Programado como externo negativo

Para procuras por código EAN associado ao PLU (código de barras):

Pulse **PLU** estando o preço a 0, marque no teclado o nº EAN do PLU.

Pulse **PLU**.

Pulse **X**

Introduza por teclado o nº de artigos.

Memorize no vendedor que desejar.

PLU indirecto por código associado: Programado como indistinto

Marque no teclado o nº de código associado ao PLU.

Pulse **PLU**.

Pulse **↓** e a tecla +/-.

Pulse **X**

Introduza por teclado o nº de artigos.

Memorize no vendedor que desejar.

11 Introdução de peso manual por teclado.

Mediante esta função podemos introduzir por teclado um peso de valor fixo, quer seja negativo ou positivo, gerando uma operação que ficará contabilizada nos relatórios de vendas do Grande total.

Peso negativo

Seleccione o PLU.

Pulse **↓** e seguidamente as teclas numéricas **6** e **1**.

Introduza por teclado o valor do peso.




Pulse **↓** para validar a entrada.

Memorize no vendedor que desejar.

Peso positivo

Atenção; A função de peso positivo só é possível desde o modo de operativa pré-embalado ou controlo de stocks (Ver a função Operativas ->Modos de trabalho).

Selecione PLU.

Pulse  e seguidamente as teclas numéricas  e .

Introduza por teclado o valor do peso.




Pulse  para validar a entrada.


Memorize no vendedor que desejar.

12 Introdução de importe negativo por teclado.

Através desta função pode introduzir por teclado um importe negativo sobre um produto programado como externo positivo, gerando uma operação que ficará contabilizada nos relatórios de vendas do Grande total.

Forma de operar

Pulse  e seguidamente as teclas numéricas  e .

Pulse de novo a tecla .

Selecione o PLU com tecla directa ou de forma indirecta e

Memorize no vendedor que desejar.

13 Selecção rápida do preço oferta

Tendo programado o preço oferta de um produto, podemos usa-lo de forma rápida durante a venda, para isso:

PLU indirecto:

Marque no teclado o nº de PLU.

Pulse  e a tecla **PLU** e seguidamente a tecla **PLU**.

Memorize no vendedor que desejar.

PLU directo:

Pulse  e a tecla **PLU**

Pulse a tecla de PLU directo.

Memorize no vendedor que desejar.

14 Subtotal, compra cliente


Pulse .

Será visualizado o subtotal do vendedor actualmente seleccionado.

Para seleccionar qualquer outro vendedor:

Pulse: Vendedores do 1 ao 6, a correspondente tecla directa.

Vendedores do 7 ao 30, marque por teclado o nº do vendedor.

Pulse  e a tecla  para revisar o ticket

Pulse  para finalizar o ticket e imprimi-lo.

Pulse  para retornar a posição de trabalho.

15 Total compra cliente

Pulse .

Pulse: Vendedores do 1 ao 6, a correspondente tecla directa.
Vendedores do 7 ao 30, marque por teclado o nº de vendedor.

Feito o total da compra cliente, o importe correspondente pode ser verificado, introduzindo-o nos diferentes apartados que se indicam a seguir:

Se a programação de **tipos de pagamento** não está activa (Ver função Operativas - >Operativa), ao fazer o total de compra **cancela-se o ticket** retornando automaticamente á posição de trabalho.

Se a programação de **tipos de pagamento** está activa, o importe pode memorizar-se em:

Pulsando  cancela-se acumulando o total em CARTÃO.



Pulsando  cancela-se acumulando o total em CHEQUE.

Pulsando  cancela-se acumulando o total em CRÉDITO.

Pulsando  cancela-se acumulando o total em DINHEIRO.

Se está activo o talão **de caixa** (Ver a função Operativas ->Impressão), ao solicitar-se o total de compra cliente emitir-se-á um ticket com o detalhe de todas as operações. Pulsando qualquer tecla obtém-se um segundo ticket de gestão (talão de caixa) onde unicamente aparece a data, o total e o código de barras se está activo. nas balanças com dupla impressora, o talão de caixa pode imprimir-se em etiqueta.



Se não estão activas as programações dos **tipos de pagamento** ou do **talão de caixa**, ao efectuar-se as operativas descritas, a balança retorna automaticamente a posição de trabalho.


Pulse  e a tecla  para reimprimir o último ticket realizado de cada vendedor, estando seleccionado previamente o vendedor.

16 Revisão dos importes que compõem o total de compra


Atenção! Se a programação do tipo de pagamento está desactiva não pode-se realizar a revisão dos importes que compõem o total de compra, podendo-se realizar sempre desde a função de subtotal.


Tendo efectuado o total de compra e antes de finalizar o ticket:

Pulse  e a tecla  (aparecem visualizados os dados da primeira operação de compra.)

Pulse  (Em cada pulsação vão-se visualizando os importes em sentido ascendente, do primeiro ao último).

Pulse  (Em cada pulsação vão-se visualizando os importes em sentido descendente).

Pulsando  pode-se anular o importe que no momento visualiza-se no display, ficando descontado automaticamente o dito importe do total de compra.




Pulse  para sair da sequência de revisão e visualizar novamente o importe da compra. Caso tive-se anulado alguma operação será visualizado o importe actualizado, deduzidas as anulações.

Pulse  para retornar a posição de trabalho.

17 Reabertura de um ticket já finalizado.




Tendo efectuado o total da compra e finalizado o ticket, podemos reabrir este último ticket a fim de revisá-lo, adicionar novas operações ou anula-las.

¡Atenção! Esta função deve realizar-se na balança que realizou o ticket.

Pulse  e  , realizando-se a reabertura do último ticket finalizado do vendedor seleccionado.


Reabertura de qualquer ticket memorizado na balança

Introduza o número correlativo de secção por teclado no display de preço.

Pulse  e  , realizando-se a reabertura do último ticket finalizado do vendedor seleccionado.

18 Continuação do ticket por adição de importes de compra

¡Atenção! Se a programação do tipo de pagamento está desactiva não pode-se realizar a continuação do ticket (Ver função Operativas ->operativa).

Tendo efectuado o total de compra e antes de finalizar o ticket, podem-se adicionar novas operações de compra. Para isso: Pulse 

O ticket que se emite depois desta pulsação deve ser cortado e anulado, já que ao adicionar novas operações de compra, no novo ticket que se tire figurarão todas as operações realizadas desde o inicio até o final da compra.

19 Cálculo do troco


¡Atenção! Se a programação do tipo de pagamento está desactiva não pode-se realizar o cálculo de troco. (Ver função Operativas ->Operativa).

Tendo efectuado o total de compra e antes de finalizar o ticket:
Introduza por teclado a quantia entregada por o cliente. (O efectivo entregue deve ser superior ao total).

Pulse 

Pulse  para retornar a posição de trabalho.

20 Avance do papel da impressora

Pulse  . A cada pulsação, o papel avança um passo.

Pulsando  e  . O papel avança continuamente.

Pulsando e . (balança etiquetadora) tira uma etiqueta
Para parar pulse qualquer tecla.

21 Anulação da última operação de compra

Pode-se anular a última operação de compra realizada por um vendedor, sempre e quando a anulação se realize na mesma balança que tenha realizado a última operação e que não se tenham realizado outras operações sobre o mesmo vendedor desde outras balanças.

(No caso de interligação)

Atenção: Em qualquer outra circunstancia não pode efectuar-se a anulação.

Para anular pulse e . Aparece no visor a indicação "Ann" e o nº da última operação realizada, anula-se automaticamente depois de visualizar-se uns momentos.

22 Operativa de etiquetagem

NOTA: A balança dispõe de 30 formatos de etiquetas pré-desenhadas e 30 formatos livres programáveis pelo utilizador desde o P.C. Seleccione o formato segundo as suas necessidades, escolha um formato como standard ou atribua qualquer formato a um PLU determinado. (Ver função Operativas -> Modos de trabalho)

Para realizar a impressão de etiquetas deve seleccionar primeiro o formato de etiqueta, pulse a tecla **PRINT**, e imprimirá a etiqueta segundo o formato estabelecido.

23 Abertura manual da gaveta eléctrica de dinheiro

Unicamente possível nos modelos de balança adaptados a gaveta eléctrica de dinheiro.

Se num momento determinado se deseja efectuar a abertura da gaveta, sem ter feito o total de compra cliente, pulse e . A seguir pulse , com o qual se efectuará a Abertura da gaveta.

A balança retorna automaticamente á posição de trabalho.

Manual de Programação

Entrada no Menu de programação

Para aceder ao Menu de programação deverão pulsar-se as teclas e seguidamente as teclas numéricas e .

Para navegar no menu utilizaremos as seguintes teclas:

Para subir nas opções do menu pulsar a tecla ↑



MAXIMA 61 e 31-s



Para baixar nas opções do menu pulsar a tecla ↓



Para entrar nas opções do menu pulsar a tecla →



Para volver á opção do menu anterior pulsar a tecla ←



Para sair do menu e voltar ao modo de trabalho pulsar a tecla

Se dispõe de uma balança com visor gráfico, pode utilizar a opção do visor táctil e aceder directamente às funções pulsando sobre os ícones e demais indicadores dentro dos menus.

BALANÇAS SELF-SERVICE

Coloque a película de programação sobre o teclado. Ligue a balança e enquanto se realiza o ciclo de comprovação de display, pulsar as teclas **SHIFT**, **1** e **0**.

A partir deste momento a balança fica em sequência de programação, e pode realizar todas as funções que se detalham nas balanças normais, utilizando a sua película de programação.

Estrutura do menu de programação

Ao aceder o Menu entraremos primeiramente ao **nível 0 de programação** de título **Menu Principal**, visualizando-se as seguintes opções:

MENU PRINCIPAL	Restantes MAXIMAS	MAXIMA 61 e 31S
1 - Productos 2 - Teclas directas 3 - Ventas 4 - Operativas 5 - Mensagens 6 - Configurar 7 - Etiquetas 8 - Test 9 - Password		

Utilize as teclas de navegação **V2** ou **V6** (no caso da MAXIMA 61 corresponde ao **V5**) e a tecla **V5** corresponde á tecla **V4** para seleccionar a função desejada, pulse a tecla **Vn** para aceder a qualquer função ou a tecla **←** para sair em qualquer momento dos menus.

Se dispõe de display gráfico e táctil pulse os ícones **V2** ou **V6** segundo queira subir ou baixar dentro das opções do menu, pulse o ícone da função elegida ou pulse o ícone simbolizado com a imagem de uma porta para sair do menu.



































Breve descrição das funções do menu (nível 0)

MENU PRINCIPAL

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
Productos	Função usada para programar todos os campos referentes aos produtos, como pode ser: código, preço, nome, ingredientes, data Validade , etc.
Teclas directas	Função usada para programar as teclas directas atribuindo a cada tecla directa uma determinada função . (ver pag35)
Vendas	Controlo de vendas, grande total, parcial, controlo diário e horário, etc.
Operativas	Modos de trabalho, formato de etiqueta, operativas, ajustes e comunicações.
Mensagens	Configuração da máquina, programação dos textos da cabeçalho de ticket ou etiqueta, mensagem publicitária, nome de grupo, nome de operador, etc.
Configurar	Configuração código de barras, data e hora, copia de memória entre balanças, etc.
Etiquetas	Imprimir os formatos de etiquetas.
Teste	Teste de comunicações
Password	Password numérico para restringir o acesso a certas funções dos menus.

1 Produtos

Pulsar    aparece **Produtos** - pulsar 

FUNÇÃO		DESCRICHÃO	Pag.
1	Número de PLU 	 <i>Código de 6 dígitos que pode identificar o produto.</i>	18
2	Nomes 	 <i>Programação do nome dos produtos.</i>	19
3	Ingredientes (normal) 	 <i>Programação do texto de ingredientes a cada produto.</i>	21
4	Preços 	 <i>Programação do preço de venda do produto.</i>	21
5	Código de barras 	 <i>Código EAN do produto.</i>	23
6	Data de Validade 	 <i>Dias ou data de Validade do produto.</i>	23
7	Grupo e Subgrupo 	 <i>Grupo e subgrupo, grupo atribuída ao produto.</i>	24
8	Taxas de IVA 	 <i>Taxas de IVA atribuída ao produto.</i>	24
9	Tara 	 <i>Tara associado ao produto.</i>	25
10	Rastreabilidade 	 <i>Programação dos lotes de rastreabilidade do bovino</i>	26
11	Lote de PLU 	 <i>Atribuição do lote de rastreabilidade do bovino ao produto.</i>	30
12	Relatório rastreabilidade 	 <i>Seleção do modo de impressão da rastreabilidade do bovino.</i>	31
13	Limpar produto 	 <i>Limpar produto da memória da balança.</i>	32
14	Formato etiqueta 	 <i>Atribuição de um formato de etiqueta ao PLU</i>	32
15	Modo EAN 	 <i>Atribuição de uma estrutura EAN ao PLU</i>	33
16	Peso escorrido % 	 <i>Atribuição de % de peso escorrido</i>	33
17	Desconto por quantidade 	 <i>Limites de desconto por peso em função dos preços oferta</i>	34

À continuação DESCREVEM-SE cada uma das funções de forma detalhada:

1.1 Número de PLU

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como master. A programação e posteriores modificações, transmitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando automaticamente programadas todas elas.

O número de PLU é um código numérico de 6 dígitos que pode identificar o PLU, para trabalhar com este número deve activar-se a sua utilização. (Ver. Função Operativas ->PLU)

Aparece no visor de peso a indicação "C" seguida do nº de PLU no visor de preço serão visualizados os dígitos associadas ao PLU.

Pulse **V2** para avançar ao seguinte PLU.

Pulse **V6** para retroceder ao PLU anterior.

Localização do PLU

PLU directo. Pulse a tecla do PLU directo.

PLU indirecto. Pulse a tecla **PLU**. Marque no teclado o nº do PLU que se deseja localizar.

Pulse novamente a tecla **PLU**.

Em balanças ligadas a scanner, pode utilizar o scanner para procurar o PLU por meio do código EAN se estiver já programado.

Para introduzir ou modificar um código associado:

Marcar por teclado o dígito que se deseja associar ao PLU. Se existir um número programado anteriormente, limpar previamente pulsando **C**.

Para que os PLU's possam ser localizados mediante o seu código associado, é necessário activar a função de procura.

(Ver. Função Operativas ->PLU).

1.2 Nomes

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como master. A programação e posteriores modificações, transmitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando automaticamente programadas todas elas.

O nome do PLU dispõe de 24 caracteres alfanuméricos que serão impressos no ticket se está activa a sua impressão.

(Ver função Operativas ->Impressão)

Pulse **Vn** para avançar dentro da linha para o carácter seguinte

(da esquerda a direita).

Pulse **V5** para retroceder dentro da linha ao carácter anterior

(da direita a esquerda).

Pulse **V2** para avançar ao PLU seguinte.

Pulse **V6** para retroceder ao PLU anterior.

Pulse **C** para limpar a linha inteira.

Pulse **F1** para inserir caracteres.

Pulse **F2** para apagar caracteres.

Pulse **=** para centrar texto.

Pulse **#** para impressão dos Nomes programados. Se deseja cancelar pulsar **C**.

Se deseja imprimir unicamente o nome que aparece no display pulse **PRINT**

Localização de PLU

Pulse **PLU**.

Marque nº de PLU

Volte a pulsar **PLU**

Programação do nome de PLU (Nome do produto).

Programa o nome escrevendo mediante as letras, números os símbolos do teclado (máximo 24 caracteres de tamanho normal)

Para escrever letras com acentos pulse primeiro o acento e logo o carácter.

Para escrever caracteres que não se encontram no teclado alfanumérico pulse a tecla **ALT** e seguidamente o código numérico do carácter, a continuação mostra-se a tabela para os países de Europa Ocidental.

O código numérico do carácter indica-se á direita do carácter. É necessário que este código se indique com três dígitos exp. ALT 064 para a posição 64.

Para escrever em minúsculas, pulse **MAY.**, que se manterá assim até que volvamos a pulsar **MAY.**

ISO 8859-1 Latin-1

0	32	64 @	96 ' 128	160	192 À	224 à
1	33 !	65 A	97 a 129	161 ¡	193 Á	225 á
2	34 "	66 B	98 b 130	162 ¢	194 Â	226 â
3	35 #	67 C	99 c 131	163 £	195 Ã	227 ã
4	36 \$	68 D	100 d 132	164 ¤	196 Ä	228 ä
5	37 %	69 E	101 e 133	165 ¥	197 Å	229 å
6	38 &	70 F	102 f 134	166 ¦	198 Æ	230 æ
7	39 '	71 G	103 g 135	167 §	199 Ç	231 ç
8	40 (72 H	104 h 136	168 ¨	200 È	232 è
9	41)	73 I	105 i 137	169 ©	201 É	233 é
10	42 *	74 J	106 j 138	170 º	202 Ê	234 ê
11	43 +	75 K	107 k 139	171 «	203 Ë	235 ë
12	44 ,	76 L	108 l 140	172 ¬	204 Ì	236 ì
13	45 -	77 M	109 m 141	173 -	205 Í	237 í
14	46 .	78 N	110 n 142	174 ®	206 Î	238 î
15	47 /	79 O	111 o 143	175 ¯	207 Ï	239 ï
16	48 0	80 P	112 p 144	176 °	208 Ð	240 ð
17	49 1	81 Q	113 q 145	177 ±	209 Ñ	241 ñ
18	50 2	82 R	114 r 146	178 ²	210 Ò	242 ò
19	51 3	83 S	115 s 147	179 ³	211 Ó	243 ó
20	52 4	84 T	116 t 148	180 ´	212 Ô	244 ô
21	53 5	85 U	117 u 149	181 µ	213 Õ	245 õ
22	54 6	86 V	118 v 150	182 ¶	214 Ö	246 ö
23	55 7	87 W	119 w 151	183 ·	215 ×	247 ÷
24	56 8	88 X	120 x 152	184 ,	216 Ø	248 ø
25	57 9	89 Y	121 y 153	185 ¡	217 Ù	249 ù
26	58 :	90 Z	122 z 154	186 º	218 Ú	250 ú
27	59 ;	91 [123 { 155	187 »	219 Û	251 û
28	60 <	92 \	124 156	188 ¼	220 Ü	252 ü
29	61 =	93]	125 } 157	189 ½	221 Ý	253 ý
30	62 >	94 ^	126 ~ 158	190 ¾	222 Þ	254 þ
31	63 ?	95 _	127 159	191 ¿	223 ß	255 ÿ

1.3 Ingredientes

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como master. A programação e posteriores modificações, transmitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando automaticamente programadas todas elas.

Cada PLU pode dispor de 1024 caracteres alfanuméricos (segundo modelos) que serão impressos no ticket a modo de ingredientes ou texto livre de programação se está activa a sua impressão (Ver função Operativas -> Impressão) ou na etiqueta se o seu formato assim o indica.

Utilize a mesma técnica que a função descrita anteriormente (nome de PLU) para mover-se e editar os campos.

Pulse **#** para impressão dos Nomes programados. Se deseja cancelar pulsar **C**.

Pulse a tecla **±** para avançar 18 caracteres (uma janela) no texto de ingredientes.

Se deseja imprimir unicamente o nome que aparece no display pulse **PRINT**

1.4 Programação de preços PLU

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como **Master**. A programação e posteriores modificações transmitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando todas elas programadas.

No display de peso aparece "P" e o nº de PLU. No display de preço o valor do produto.

Localização de PLU's

PLU directo. Pulse a tecla PLU directo.

PLU indirecto. Pulse a tecla **PLU**. Marcar no teclado o nº do PLU que se deseja localizar. Pulse novamente a tecla **PLU**.

Pulse **V2** para avançar ao seguinte PLU.

Pulse **V6** para retroceder ao PLU anterior.


Para programar ou modificar um preço.

Pulse **C** para limpar o preço que estava memorizado.

Introduzir por teclado o preço que se deseja programar.


Pulsando **#**. Imprime-se uma lista geral de todos os preços programados.


Pulsando **C** para-se a impressão caso se deseje.


Se não se deseja actuar sobre a programação de bloqueio de preços o modo de trabalho, Pulse  para sair do menu.


1.4.1 Bloqueio de preços e activação do preço oferta.


Os preços atribuídos a cada PLU podem ficar Bloqueados impedindo a sua modificação durante o processo de trabalho.


Nota: Se ao efectuar uma operação com PLU não bloqueado se deseja aplicar um preço diferente ao programado, o preço que aparece visualizado pode ser variado pulsando  e introduzindo por teclado o novo valor que se deseja aplicar. Esta circunstancia não varia o preço que estava programado, o qual permanece invariável.

Pulsando  bloqueamos o preço e/ou activamos o preço oferta deste PLU. No display de importe aparece “b” quando bloqueamos o preço e “o” quando activamos o preço oferta, podendo estar os dois conceitos activados simultaneamente.

Pulsando  anulam-se todos os bloqueios individuais programados. Aparece visualizado um “A” no segundo dígito do display de importe. A programação do Bloqueio de todos os PLU’s independentes mantém-se em memória e pode ser reactivada para a posição inicial.

Pulsando uma segunda vez  se efectuará um Bloqueio geral de todos os PLU’s. Aparece visualizada uma “G” no segundo dígito do display de importe. A programação do Bloqueio de todos os PLU’s independentes mantém-se em memória e pode ser reactiva a o seu posição inicial.

Pulsando por 3ª vez  anula-se o Bloqueio geral de todos os PLU’s e reactiva-se a programação inicial de todos os PLU’s individuais. O segundo dígito do display de importe fica apagado.

Se não se deseja actuar sobre a programação dos modos de trabalho pulse  para sair da função.

1.4.2 Modos de trabalho

A cada PLU pode-se atribuir um determinado modo de trabalho, quer seja produto pesado, externo positivo, externo negativo ou indistinto. Um PLU programado como produto pesado não admite aplica-lo como externo, nem positivo nem negativo, e vice-versa. O PLU programado como indistinto pode acoplar-se a qualquer função.

Pulsando  activa-se o trabalho em modo peso. Aparece visualizada no 5º dígito do display de importe a indicação “P”, e o PLU fica programado como produto pesado.

Em sucessivas pulsações de  programa-se:

Externo positivo, aparece visualizado “E”.

Externo negativo, aparece visualizado “E-“

Peso fixo, aparece visualizado “PF” – Produto que trabalha com unidades, mas a sua venda aparece peso FIXO (este peso é programado no campo tara do PLU).

Indistinto, o dígito fica apagado sem nenhuma indicação. O PLU pode visualizar-se indistintamente em qualquer modo de trabalho.

Pulse  para sair da função.

1.4.3 Programação e activação geral do preço oferta.

Existe dois preços oferta atribuídos a cada PLU

Pulsar **FIX** para entrar na programação do preço oferta a cada pulsação aparece P1 ou P2. (P1 – igual ao preço oferta 1 ; P2 igual ao preço oferta 2)

No display de peso aparece “P1” a partir deste momento podemos programar os preços oferta dos PLU's. Se voltamos a pulsar FIX aparece P2 o preço oferta 2.

Pulsando a tecla **PT** sucessivamente seleccionamos o modo de oferta para cada PLU, visualizando-se “ OF 01 ou OF 02 “ se utilizamos os preços oferta 1 ou 2 , as mensagens desde “ OFW01 até OFW10 “ utilizam-se quando utilizamos as ofertas por limite de desconto (ver 1.17)

Para activar o uso do preço oferta devemos dirigir-nos á função Operativas ->PLU.

1.5 Código de barras atribuído ao PLU

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como **Master**. A programação e posteriores modificações transmitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando todas elas programadas.

Esta função permite atribuir a cada PLU um código EAN particularizado a cada produto que pode ser até de 14 dígitos.

Aparece no display de peso a indicação “E” seguida do nº de PLU. No display de preço visualizam-se os dígitos associadas a PLU.

Pulse **V2** para avançar ao seguinte PLU.

Pulse **V6** para retroceder ao PLU anterior.

Localização PLU

PLU directo. Pulse a tecla do PLU directo.

PLU indirecto. Pulse a tecla **PLU**. Marque no teclado nº de PLU que se deseja localizar.

Pulse novamente a tecla **PLU**.

Para introduzir ou modificar um código EAN:

Marcar por teclado o dígito que se deseja associar ao PLU. Se existir um número programado anteriormente, limpar previamente pulsando **C**.

Em balanças ligadas com scanner, pode utilizar o scanner para introduzir o código EAN no PLU.

1.6 Data de Validade

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como **Master**. A programação e posteriores modificações transmitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando todas elas programadas.

Esta função permite atribuir a cada PLU uma data de validade, quer seja como dias ou como uma data fixa.

No display aparece “d” seguido do número de PLU, a data associada e o grupo de texto de Validade associado.

Pulsando as teclas numéricas programamos a data:

Dias de Validade. Se programamos um número do 0 ao 9999 indicamos ao programa que são os DIAS a partir do dia de hoje , que faltam por caducar.

Data de Validade . Se pusermos uma data completa (8 dígitos), o programa entenderá que se trata de uma data FIXA e por tanto será escrita sem NENHUM CALCULO.

Em modo pré-embalado, quando se solicita o PLU, se este tem programada uma data de Validade , fica seleccionado automaticamente, no caso de que seja 0, aparece “CAD” permitindo a sua entrada manual.

Activação da data de Validade em Pesagem a Pesada.

Para activar o uso da data de Validade , independentemente do formato de etiqueta que se esta utilizando, vá á função Operativas ->Impressão.

1.7 Grupo e Subgrupo

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como **Master**. A programação e posteriores modificações transmitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando todas elas programadas.



No display de peso visualiza-se o nº de PLU e no de importe a família á qual se associa.

Pulse  para avançar ao seguinte PLU.

Pulse  para retroceder ao PLU anterior.

Localização de PLU's.

PLU directo. Pulse a tecla de **PLU directo**.

PLU indirecto. Pulse a tecla . Marcar no teclado o nº do PLU que se deseja localizar.
Pulse novamente .

Associar um PLU a uma família

Marque por teclado o nº da família (do 0 ao 99), á qual deseja associar o PLU visualizado.

Se o PLU esta associado a uma família e se deseja modifica-la:

Pulse  e marque por teclado o nº da nova família á qual se deseja associar o PLU.

Pulse . Para imprimir uma lista com os PLU associados a cada família.

Pulse  para parar a impressão caso se deseje.

Pulse  para retornar á posição de trabalho.

1.8 Associar a um PLU um grupo de IVA

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como **Master**. A programação e posteriores modificações transmitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando todas elas programadas.

No display de preço visualiza-se o grupo de IVA ao qual pertence o produto.

Pulse **V2** para avançar ao seguinte PLU.

Pulse **V6** para retroceder ao PLU anterior.

Localização de PLU's.

PLU directo. Pulse a tecla de **PLU directo**.

PLU indirecto. Pulse a tecla **PLU**. Marcar no teclado o nº do PLU que se deseja localizar.
Pulse novamente **PLU**.

Associar um PLU a um grupo de IVA

Pulsando **FIX** vão aparecendo sucessivamente os distintos grupos de IVA.

Pulse **↩** para retornar á posição de trabalho.

1.9 Atribuição de uma tara a um PLU

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como **Master**. A programação e posteriores modificações transmitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando todas elas programadas.

No display de peso aparece "t" e o nº de PLU. No display de preço o valor da tara do mesmo.

Localização de PLU's

PLU directo. Pulse a tecla **PLU directo**.

PLU indirecto. Pulse a tecla **PLU**. Marcar no teclado o nº de PLU que se deseja localizar.
Pulse novamente a tecla **PLU**.


Pulse **V2** para avançar ao seguinte PLU.


Pulse **V6** para retroceder ao PLU anterior.

Para programar o modificar uma tara.

Pulse **C** para limpar a tara que estava memorizada.


Introduzir por teclado a tara que se deseja programar.

Pulsando . Imprime-se uma lista geral de todas as taras programadas.

Pulsando  para-se a impressão caso se deseje.

Activação das taras atribuídas ao PLU.

Para activar o uso das taras programadas a PLU váia á função Operativas ->PLU.

Pulse  para retornar á posição de trabalho.

1.10 Rastreabilidade do bovino

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como **Master**. A programação e posteriores modificações transmitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando todas elas programadas.

A balança dispõe de 32 lotes programáveis (do 0 ao 31) que definem a rastreabilidade de cada animal. Um destes lotes permanecerá activo durante o funcionamento normal da balança e será o lote atribuído aos PLU's que sejam do tipo bovino. O lote activo pode-se seleccionar de qualquer dos lotes programados.

Cada lote dispõe dos seguintes campos:

Nº de lote (8 dígitos)
País de origem (2 + 12 letras)
País de engorda (2 + 12 letras)
País de abate (2 + 12 letras)
País de desmanche (2 + 12 letras)
Data de nascimento (6 dígitos)
Data de abate (6 dígitos)
Categoria do animal (12 caracteres)
Raça do animal (12 caracteres)
Número do Matadouro (12 dígitos)
Número da sala de desmanche (12 dígitos)

Cada um dos campos pode ser programado individualmente e independentemente dos outros.

Programação do lote

Aparece no display de peso o texto "Rastr".

Em todos os apartados que se seguem, pulsando  limparemos os dados actuais.

Seleção do lote a programar e do lote activo.

Aparece no display de preço o texto "**Lote**". Aqui deve-se entrar o lote interno da máquina que se deseje programar (do 0 ao 31).

Utilize as teclas do  a  para entrar directamente o lote a programar.

Pulse  para avançar ao seguinte lote.

Pulse **V6** para retroceder ao lote anterior.

Pulse **X** para seleccionar o lote actual como lote activo. Se o lote visualizado é o activo, aparecerá um "A" na primeira posição do display de importe.

Pulse **#** para a impressão dos lotes programados.

Pulse **FIX** para seleccionar o lote actual e passar ao seguinte campo de programação

Pulse **↩** para sair da programação de lote e retornar á posição de trabalho.

Programação do número de lote.

Aparece no display de peso o texto "**No L**". Aqui deve-se entrar o número de lote (um número do 0 ao 99999999).

Utilize as teclas do **0** ao **9** para entrar directamente o número de lote.

Pulse **FIX** para seleccionar o nº de lote actual e passar ao seguinte campo de programação

Pulse **↩** para sair da programação de lote e retornar á posição de trabalho.

Programação do país de origem.

Aparece no display de peso o texto "**Po**". nos outros dos displays aparece o nome completo do país e no display de tara a abreviação do país em dois caracteres. Aqui deve-se seleccionar o nome do país de origem do animal.

Existe uma lista de 16 países todos eles programáveis pelo utilizador.

Pulse **V2** para avançar ao seguinte país.

Pulse **V6** para retroceder ao país anterior.

Pulse **X** se coincide o país de origem, o de engorda e o de abate. Aparecerá um signo "=" na quarta posição do display de peso. Volte a pulsar a mesma tecla para desactivar esta opção. Caso se programem os três países iguais, ao seleccionar um país se passará a programar directamente a data de nascimento do animal (ponto 67-7).

Pulse **#** para a impressão da lista de países programados.

Pulse ***** para editar o nome do país. Fica activo o teclado alfanumérico. Utilize este teclado para programar o nome do país desejado.

(ver utilização do teclado alfanumérico).

Podem-se programar dois campos diferentes no mesmo país.

Nas doze posições dos displays de preço e importe se editará o nome completo, no campo de tara se visualizarão as duas letras correspondentes á abreviatura do país.

Para sair da edição e volver á selecção de país pulse a tecla **↩**.

Pulse **FIX** para seleccionar o país actual e passar ao seguinte campo de programação.

Pulse **↩** para sair da programação de lote e retornar á posição de trabalho.

Programação do país de engorda.


Aparece no display de peso o texto **"PE"**. Aqui deve-se entrar o nome do país de engorda do animal.


A lista de países a seleccionar será a mesma que no apartado anterior.


Pulse  para avançar ao seguinte país.

Pulse  para retroceder ao país anterior.

Para editar o nome do país proceder como no apartado anterior. Ha que ter em conta que se edita a mesma lista de países que no apartado anterior.

Pulse  para a impressão da lista de países programados.

Pulse  para seleccionar o país actual e passar ao seguinte campo de programação.


Pulse  para sair da programação de lote e retornar á posição de trabalho.

Programação do país de abate.

Aparece no display de peso o texto **"PA"**. Aqui deve-se entrar o nome do país onde se tenha abatido o animal.

Proceder igual que no apartado anterior.

Pulse  para seleccionar o país actual e passar ao seguinte campo de programação).


Pulse  para sair da programação de lote e retornar á posição de trabalho.

Programação do país de desmanche.

Aparece no display de peso o texto **"PD"**. Aqui deve-se entrar o nome do país donde se tenha desmanchado o animal.

Proceder igual que no apartado anterior.



Pulse  para seleccionar o país actual e passar ao seguinte campo de programação).


Pulse  para sair da programação de lote e retornar á posição de trabalho.

Programação da data de nascimento do animal.


Esta função é facultativa, e a sua programação e impressão pode activar-se ou desactivar-se.

Aparece no display de preço o texto **"F.Nac."**. Aqui deve-se entrar um número de 6 dígitos. as dos primeiras corresponderão ao dia, as dos seguintes ao mês e as dos últimas ao Ano.

Utilize as teclas do  ao  para entrar directamente a data desejada.

Pulse  para seleccionar a data actual e passar ao seguinte campo de programação

Se a data programada não é correcta se aproximará á data correcta que se pareça mais á programada.

Pulse  para sair da programação de lote e retornar á posição de trabalho.

Programação da data de abate do animal.

Esta função é facultativa, e a sua programação e impressão pode activar-se ou desactivar-se

Aparece no display de preço o texto “F. Abt”.


Proceder igual que no apartado anterior.

Programação da categoria do animal.

Esta função é facultativa, e a sua programação e impressão pode activar-se o desactivar-se.

Aparece no display de peso o texto “Ca”. Aqui deve-se programar a categoria do animal.


Existe uma lista de 16 categorias todas elas programáveis pelo utilizador.


Pulse  para avançar ao seguinte categoria.

Pulse  para retroceder á categoria anterior.

Pulse  para editar o nome da categoria

Pulse  para a impressão da lista de categorias programadas.

Pulse  para seleccionar a categoria actual e passar ao seguinte campo de programação.

Pulse  para sair da programação de lote e retornar á posição de trabalho.

Programação da raça do animal.

Esta função é facultativa, e a sua programação e impressão pode activar-se o desactivar-se,

Aparece no display de peso o texto “Ra”. Aqui deve-se programar a raça do animal.

Existe uma lista de 16 raças todas elas programáveis por utilizador.


Proceder igual que no apartado anterior.

Programação do número de Matadouro.

Aparece no display de peso o texto “M”. Aqui deve-se entrar o número de identificação do Matadouro (máximo 12 dígitos).


Existe uma lista de 16 Matadouros todos esses programáveis por utilizador.


Pulse  para avançar ao seguinte número de Matadouro.

Pulse  para retroceder ao anterior número de Matadouro.

Utilize as teclas do  ao  para entrar directamente o número de Matadouro.

Pulse  para a impressão da lista de Matadouros programados.

Pulse  para seleccionar o nº de Matadouro actual e passar ao seguinte campo de programação.


Pulse  para sair da programação de lote e retornar á posição de trabalho.

Programação do número de Sala de desmanche.


Aparece no display de peso o texto “S”. Aqui deve-se entrar o número de identificação do matadouro.


Existe uma lista de 16 salas de desmanche todas elas programáveis por utilizador.

Pulse  para avançar ao seguinte número de desmanche.

Pulse  para retroceder ao anterior número de desmanche.

Utilize as teclas do  ao  para entrar directamente o número de desmanche.

Pulse  para a impressão da lista de salas de desmanche programadas.

Pulse  para seleccionar o nº de Sala de desmanche actual e voltar á programação de um novo lote.

Pulse  para sair da programação de lote e retornar á posição de trabalho.


1.11 Atribuir a um PLU o tratamento como tipo BOVINO (Lote de PLU)


No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como **Master**. A programação e posteriores modificações tramitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando todas elas programadas.

No display de peso visualiza-se o texto “Bovi”, no de preço visualiza-se o nº de PLU e no de importe visualiza-se o tipo de operativa, o lote e o tipo de Impressão.

Em todos os apartados que se seguem, pulsando  limparemos os dados actuais

Em todo momento pode tirar uma lista com a informação dos PLUs

Pulse  para imprimir uma listada com os PLUs.

Pulse  para parar a impressão caso se deseje.

Pulse  para retornar á posição de trabalho.

Localização de PLU's.

Pulse  para avançar ao seguinte PLU.

Pulse  para retroceder ao PLU anterior.

PLU directo. Pulse a tecla de **PLU directo**.

PLU indirecto. Pulse a tecla **PLU**. Marcar no teclado o nº do PLU que se deseja localizar. Pulse novamente **PLU**.

Associar um PLU ao tratamento tipo Bovino

Pulse ***** para atribuir ao PLU actual o tratamento tipo Bovino. Aparece uma “b” no primeiro dígito do display de preço. A cada pulsação da tecla *****, activa/desactiva o tipo bovino.

Tipo de operativa

O lote aparece no display de importe precedido por um caracter que indica o tipo de operativa. Nas operativas “d” e “e” o lote mostrado corresponde ao lote activo e na operativa “p” corresponde ao lote atribuído ao PLU visualizado.

Pulse **X** para alterar o tipo de operativa. A cada pulsação da tecla **X** passa-se ao seguinte tipo de operativa. Esta fica indicada na primeira posição do display de importe mediante um caracter que precede ao lote activo. Os diferentes tipos de operativa são:

“d” lote activo:

Neste modo de trabalho, ao acumular um PLU que esteja marcado como bovino se lhe atribui o lote activo. No caso de balanças interligadas, o tipo de operativa será igual em todas elas e o lote activo será o mesmo para todas as máquinas.

“p” lote atribuído ao PLU:

Neste modo de trabalho, ao acumular um PLU que esteja marcado como bovino será atribuído o lote que tenha o próprio PLU.

Para atribuir um lote a um PLU concreto, estando neste tipo de operativa, pulsar uma tecla de vendedor. Ao pulsar esta tecla será atribuído ao número de PLU que está indicado no display de preço o lote que está indicado no display de importe.

1.12 Listagem de Rastreabilidade

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como **Master**. A programação e posteriores modificações tramitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando todas elas programadas.

Seleção dos modos de Impressão

O modo de impressão aparece indicado no display de peso.

Pulse **FIX** para alterar o modo de Impressão. A cada pulsação da tecla **FIX** passa-se ao seguinte modo de Impressão. Os diferentes modos de impressão são:

“c” modo compacto:

Neste modo de Impressão, imprime-se a informação do lote numa só linha ficando no seguinte formato:

“Lnnnnnnnn N/C/S PN/PC/PS”

Onde “L” é o indicativo de lote, “n” são os 8 dígitos do número de lote, “O”, “E” e “A” são os indicativos de Origem, Engorda e Abate respectivamente e “PO”, “PE” e “PA” são as 2 letras identificativas do país de origem, de engorda e de abate respectivamente.

“n” modo normal:

Neste modo de Impressão, são impressos os campos:

nº de lote
país de origem

país de engorda
país de abate
país de desmanche
nº de Sala de desmanche

“e” modo estendido:


Neste modo de Impressão, são impressos os campos:

nº de lote
país de origem
país de engorda
país de abate
nº Matadouro
país de desmanche
nº Sala de desmanche
categoria
tipo de raça
datas de nascimento e abate.


Ao seleccionar o modo estendido, podemos activar ou desactivar á vontade a programação e a impressão no ticket Dos campos de data de nascimento, data de abate, categoria e raça do animal.

No modo estendido, no display de preço visualiza-nos “IMPR s” ou “IMPR n” e no display de importe o conceito que se queira activar ou desactivar.

Pulse a tecla  para activar ou desactivar o conceito

Pulse a tecla  para avançar de conceito.

Pulse a tecla  para retroceder de conceito.

Pulse a tecla  para sair da função.

1.13 Limpar produto

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como **Master**. A programação e posteriores modificações tramitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando todas elas programadas.


No display aparece o número de PLU e “DELETE”.

Pulsando  incrementamos o PLU.

Pulsando  decrementamos o PLU..

Pulsar , para procura indirecta de PLU.

Pulsando as teclas de PLU directas situamo-nos no PLU desejado.

Pulsando  caso se tenha realizado previamente um Grande total, e no caso de ser uma balança interligada, e MASTER, limpamos o PLU e TODOS os seus campos associados (preço, Nome, Linhas de ingredientes, data de Validade , etc.)

No caso do PLU ter TODOS os CAMPOS LIMPOS aparece “d” no display de importe.

Pulse  para retornar á posição de trabalho.

1.14 Atribuir um formato de etiqueta ao PLU

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como **Master**. A programação e posteriores modificações tramitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando todas elas programadas.

Mediante esta função atribui-se um formato de etiqueta ao produto

No display aparece o número de PLU e a mensagem "FETI" junto com o formato da etiqueta.

Pulsando **V2** incrementamos o PLU.

Pulsando **V6** o decrementaremos.

Pulsar **PLU**, para procura indirecta de PLU.

Pulsando as teclas de PLU directas situamo-nos no PLU desejado.

Utilize as teclas numéricas para atribuir o formato.

Se o produto está atribuído ao formato 0, o produto utilizará o formato estabelecido por defeito.

1.15 Atribuir um formato de EAN ao PLU

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como **Master**. A programação e posteriores modificações tramitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando todas elas programadas.

Mediante esta função atribui-se um formato de código de barras EAN ao produto.

No display aparece o número de PLU e a mensagem "EAN" junto com o formato da etiqueta.

Pulsando **V2** incrementamos o PLU.

Pulsando **V6** decrementamos o PLU.

Pulsar **PLU**, para procura indirecta de PLU.

Pulsando as teclas de PLU directas situamo-nos no PLU desejado.

Utilize as teclas numéricas para atribuir o EAN ao PLU.

Se o produto está atribuído ao EAN 0, o produto utilizará o EAN de acordo com o modo de trabalho da balança e o próprio modo de trabalho do PLU.

1.16 Atribuir percentagem de peso escorrido ao PLU

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como **Master**. A programação e posteriores modificações tramitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando todas elas programadas.

Mediante esta função atribui-se uma percentagem de peso escorrido ao produto.

No display aparece o número de PLU e a mensagem “PE” junto com a percentagem de peso escorrido.

Localização de PLU's

Pulsando **V2** avançar o PLU.

Pulsando **V6** retroceder o PLU.

PLU directo, pulse a tecla do PLU directo.

PLU indirecto. Pulse tecla de PLU. Marque o número por teclado que deseja procurar. Pulsar **↩** para validar.

Atribuição de uma percentagem de peso escorrido a um PLU

Utilize as teclas numéricas para atribuir a percentagem de peso escorrido ao PLU.

Pulse **↩** para sair

1.17 Desconto por quantidade (weigh ranges)

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança seleccionada como Master. A programação e posteriores modificações tramitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema, ficando todas elas programadas.

Através desta função programamos limites de peso que vão modificando o seu preço a medida que o seu peso aumente. (os preços utilizados são os preços oferta)

Se programamos no primeiro valor exp. 0.500Kg e o segundo valor com 2.500Kg
Então:

De 0.000Kg a 0.500Kg o preço que estará activo é o preço normal

De 0.500Kg a 2.500Kg o preço que estará activo é o preço oferta 1 (P1)

De 2.500Kg ao Máx.Kg o preço que estará activo é o preço oferta 2 (P2)

Programação de limites de peso.

Visualiza-se no display de tara “SEL 01 “ que indica que podemos programar o limite 1 de peso o “SEL 2” indica o limite 2 – para alternar de “SEL1 para SEL 2 , pulsamos a tecla **FIX**
Com as teclas de **0** a **9** programamos os valores de peso.

Na parte de baixo do display temos a indicação do numero de limite que estamos a programar (0 a 10) com as teclas **V2** e **V6** modificamos o numero de limite a programar.

2 Teclas directas

O menu de teclas directas compõe-se unicamente da função teclas directas, por isso acede-se directamente á mesma.



No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se em cada uma das balanças que compõem o sistema.

Com esta programação é possível que cada balança, nas teclas directas, tenha programado diferentes PLU's. Com isso facilita-se a operativa de cada balança, ao ter programado nas teclas directas os produtos mais vendáveis situados mais próximos dela.


No display de peso aparece o nº de PLU que se deseja atribuir á tecla directa, e no display de importe o número da tecla a que se atribui.



Localização teclas

Tecla directa. Pulse a tecla directa á qual deseja atribuir um determinado PLU.


Tecla semi-directa. Estando no nº maior das teclas directas, pode-se aceder ás teclas semi-directas pulsando a tecla , com a qual se avança passo a passo ao PLU seguinte. Pulsando  retrocede-se ao PLU anterior.

Caso se deseje modificar o nº de PLU atribuído a uma tecla directa ou semi-directa:

Limpe primeiro a atribuição actual pulsando a tecla  e marque por teclado o nº de PLU que lhe deseja atribuir á mencionada tecla.

Se deseja desactivar a tecla de PLU programe a tecla com o valor .
Pulsando  restabelece-se o valor por defeito da tecla.

Lista de PLU's ou vendedores atribuídos às teclas:

Independente em cada balança pode-se solicitar uma lista de PLU's atribuídos ás suas correspondentes teclas directas ou semi-directas. Para a impressão da lista pulse .

Pulse  para retornar á posição de trabalho.

Atribuição de função vendedor a tecla PLU.

Seleccione o PLU que deseja converter em tecla de vendedor.

Pulse a tecla .


Introduza por teclado o número de vendedor (do 1 ao 30).

Pulse  para retornar á posição de trabalho.

Atribuição de um número de vendedor á tecla de vendedor.

Pulse a tecla de vendedor que deseja alterar.

Introduza por teclado o número de vendedor (do 1 ao 30) a fim de designar a essa tecla o número de vendedor desejado.

Pulse  para retornar á posição de trabalho.



2.1 Atribuição de uma função a uma tecla

Pulsar    aparece **Produtos** pulsar  aparece **Teclas directas** pulsar 


Pulse a tecla  duas vezes.

aparece no display de peso " FUNC XX " onde XX será a função atribuída.






Seleccione a tecla directa que deseja converter a uma função.

Com as teclas de  a  escolhemos a opção :















00 Atribuição da função de activação ou desactivação do prepacket temporal.

- 01 Atribuição da função de activação ou desactivação modo automático (acumulação por estabilidade de peso).
 - 02 Atribuição da função de activação ou desactivação da etiqueta total.
 - 03 Atribuição da função de chamada de preço oferta.
 - 04 Atribuição da função de reabertura de ticket.
 - 05 Atribuição da função da procura do PLU por numero.
 - 06 Atribuição da função da procura do PLU por código associado.
 - 07 Acesso a função de programação de preço
 - 08 Consulta X (visualização e impressão das vendas X)
 - 09 X produtos (Imprime lista de vendas X de produtos)
 - 10 X IVA (imprime lista de vendas X por IVA)
 - 11 X vendedores (imprime lista de vendas X por vendedor)
 - 12 X stock (imprime listagem de stocks)
 - 13 Apagar Z (permite ter acesso a função de apagar Z)
 - 14 Acesso a função de Pedidos , perdas ou devoluções
 - 15 Acesso a função de tipo de tickets
 - 16 Preço oferta 3
 - 17 Reservado para o futuro uso de desconto de total
 - 18 Reservado para o futuro uso de desconto fixo 1
 - 19 Reservado para o futuro uso de desconto fixo 2
 - 20 Revisão de ticket (entrada directa na revisão)
 - 21 Kg / Lb
 - 22 Função de devolução (para efectuar operações de peso negativo ou unidades negativas)
 - 23 Lista de produtos em formato reduzido
 - 24 Texto de lote
- Para sair de programação pulsar .

3 Vendas

Pulsar    aparece **Produtos** pulsar duas vezes  aparece **Vendas**.
 Para entrar em vendas pulsar  e aparece vendas X

O menu de vendas compõe-se das seguintes funções que descrevem-se de seguida:

FUNÇÃO		DESCRIÇÃO	Pag.
Vendas X 		Consulta das vendas de PLU e vendedores sem limpar os mesmos.	36
Vendas Z 		Função de Grande total Z, consulta das vendas com opção de limpeza dos mesmos	38
Perdas/Pedidos 		Programação dos pedidos ou registos das perdas e devoluções.	40
Controlo diário 		Controlo de vendas durante 32 dias.	42
Controlo horário 		Controlo de vendas durante 32 horas.	42
Histórico de vendas 		Consultas do histórico de vendas.	42
Diário electrónico 		Relatórios de Linhas de operações, relatórios de tickets em memória.	42

A seguir descrevem-se cada uma das funções de forma detalhada:

3.1 Ventas X

A função vendas X compõe-se por sua vez das seguintes opções que de seguida se descrevem:

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
X Produtos V6	Realiza a listagem parcial das vendas de produtos, agrupados por famílias ou grupos. Pulsar Vn Vn ↓ com detalhe , para normal pulsar Vn ↓
X IVA V6	Realiza a listagem parcial das vendas de produtos, agrupados por taxas de IVA. Pulsar Vn Vn ↓ com detalhe , para normal pulsar Vn ↓
X Vendedores V6	Realiza a listagem parcial das vendas de vendedores Pulsar Vn Vn ↓ com detalhe , para normal pulsar Vn ↓
X Stock V6	Realiza a listagem Parcial do stock Pulsar Vn
X Listagem V6	Acesso á função de Parcial, onde podem-se listar e visualizar as vendas por produtos e vendedores. Pulsar Vn Vn ↵

3.1.1 X Produtos

No caso de balanças interligadas, pode efectuar-se em qualquer uma das balanças que compõem o sistema.

Ao seleccionar esta função, serão impressas as Vendas de Produtos agrupadas por famílias ou grupos.

Uma vez acabada a Impressão, a função volta ao Menu automaticamente.

3.1.2 X IVA

No caso de balanças interligadas, pode efectuar-se em qualquer uma das balanças que compõem o sistema.

Ao seleccionar esta função serão impressas as Vendas de Produtos agrupadas por Taxas de IVA

Uma vez acabada a Impressão, a função volta ao Menu automaticamente.

3.1.3 X Vendedores

No caso de balanças interligadas, pode efectuar-se em qualquer uma das balanças que compõem o sistema.

Ao seleccionar esta função, serão impressas as vendas por vendedores.

Uma vez acabada a Impressão, a função volta ao Menu automaticamente.

3.1.4 Listagens X

No caso de balanças interligadas, pode efectuar-se em qualquer uma das balanças que compõem o sistema.

No display de peso aparece a indicação “PA”, indicando que estamos em parcial.


Pulsando  visualiza-se o parcial acumulado em cada vendedor.

(sem Impressão).

Para visualizar (sem Impressão) o acumulado em cada PLU:

Pulse a tecla .

Marque no teclado o nº de PLU que se deseja visualizar.




































Pulse .

No display de peso visualiza-se o nº de PLU, no de preço o nº de operações e no de importe o total das vendas.

Pulsando  retornamos á posição de trabalho.

3. 2 Vendas Z

A função Vendas Z compõe-se por sua vez das seguintes opções que a continuação se descrevem:

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
Z Produtos 	Realiza a listagem das vendas de produtos, agrupados por famílias ou grupos. Pulsar    com detalhe , para normal pulsar  
Z IVA 	Realiza a listagem das vendas de produtos, agrupados por taxas de IVA. Pulsar    com detalhe , para normal pulsar  
Z Vendedores 	Realiza a listagem das vendas de vendedores. Pulsar    com detalhe , para normal pulsar  
Z Stock 	Realiza a listagem de Stocks existentes Pulsar 
Z Listagens 	Acesso á função de Grande total, onde se podem listar e visualizar as vendas por produtos e vendedores, assim como limpar a memória das vendas de vendedores e produtos. Pulsar   
Z Apagar 	Realiza a função de apagar os totais de vendedores; produtos; tickets e stocks  aparece apagar vendedores   aparece apagar produtos   aparece apagar ticheks   aparece apagar Stocks   aparece apagar vendedores 

3. 2.1 Z Produtos

No caso de balanças interligadas deve efectuar-se na máquina configurada como Master.

Ao seleccionar esta função, serão impressas as vendas de produtos agrupadas por famílias ou grupos.

Existem duas formas de impressão, normal ou detalhada.

*Se Seleccionamos a opção normal imprime somente o total por família com o total geral.
Se optarmos pela forma detalhada imprime o conteúdo dos PLU's mais o total por família com o total geral.*

Uma vez terminada a Impressão, a função volta ao Menu automaticamente.

3.2.2 Z IVA

No caso de balanças interligadas deve efectuar-se na máquina configurada como Master.

Ao seleccionar esta função, serão impressas as vendas de produtos agrupadas por taxas de IVA

Existem duas formas de impressão normal ou detalhada.

Normal – Imprime o Total de IVA mais o total Geral

Detalhada – Imprime o valor de IVA por PLU dentro de cada GRUPO

Uma vez acabada a Impressão, a função volta ao Menu automaticamente.

3.2.3 Z Vendedores

No caso de balanças interligadas, deve efectuar-se desde a máquina configurada como Master.

Ao seleccionar esta função, serão impressas as vendas por vendedores.

Existem duas formas de impressão normal ou detalhada.

Normal – Imprime o total vendido por o conjunto de todos dos vendedores

Detalhada – Imprime o total de cada vendedor.

Uma vez acabada a Impressão, a função volta ao Menu automaticamente.

3.2.4 Stocks Z

No caso de balanças interligadas, deve efectuar-se desde a máquina configurada como Master.

Ao seleccionar esta função imprime os stocks

Uma vez acabada a Impressão, a função volta ao Menu automaticamente.

3.2.5 Listagens Z


No caso de balanças interligadas, deve efectuar-se desde a máquina configurada como Master.


Se ficaram tickets pendentes, aparece no display de peso a indicação "to", seguida do número de vendedor ocupado. Cancele os tickets pendentes fazendo o total de compra de cada vendedor ocupado.

Visualiza-se no display de peso a indicação "Gt".


Caso se deseje cancelar os dados memorizados, volvendo a ZERO a memória dos totais:

Pulse  com o qual entramos em cancelamento. No display de peso visualiza-se "CL".

Para sair de cancelamento sem cancelar os dados memorizados, pulse a tecla .

Pulsando  cancela-se unicamente o total de PLU's.

Pulsando  cancela-se unicamente o total de vendedores.


Pulsando  se limpam os tickets memorizados.

Pulsando  cancela-se o Controlo de stocks.

Pulsando  cancela-se simultaneamente os totais de PLU e de vendedores.

Ao efectuar qualquer cancelamento, a balança retorna automaticamente á posição de trabalho e será impresso em um ticket com a indicação "**RESET VENDEDORES**", "**RESET PLU'S**", ou ambos, com a hora em que se foram realizadas. As mencionadas indicações são a comprovativo de que se fez o Grande total e de que as acumulações foram canceladas pondo a zero a memória.

No caso de balanças interligadas o ticket, com a indicação "**RESET**" imprime-se em todas as balanças da secção.

Se não se fez o cancelamento de nenhuma memória, pulse  para retornar á posição de trabalho.

No caso de balanças interligadas esta interrogação pode efectuar-se em qualquer uma das balanças que compõem o sistema.

Para visualizar (sem Impressão) o acumulado em cada PLU:

Pulse a tecla .

Marque no teclado o nº de PLU que se deseja visualizar.

Pulse novamente .

No display de peso visualiza-se o nº de PLU e no de preço o nº de operação.

Pulsando  retornamos á posição de trabalho.

3. 2.6 Apagar Z

No caso de balanças interligadas esta interrupção só se poderá realizar na master

Se tiver tickets pendentes aparece no display a indicação TOTAL, seguida do número de vendedor ocupado. Cancele os tickets pendentes fazendo o total de cada vendedor ocupado.


No menu aparece diferentes opções :

Apagar de **Vendedores** : realiza uma limpeza no acumulado dos vendedores.

Apagar de **Produtos** : realiza uma limpeza no acumulado dos Produtos

Apagar de **Tickets** : realiza uma limpeza ao tickets armazenados.

Apagar de **stocks** : realiza uma limpeza aos valores de stock armazenados

Pulsar  para validade a opção seleccionada e executar a limpeza.

3.3 Pedidos, perdas e devoluções

No display de peso aparece "1-Pedi" e no display de preço "2-Merm."

Pulse **1** para editar pedidos.

Pulse **2** para editar perdas e devoluções.

Edição de pedidos.


No display de tara aparece o número de ordem do pedido que se vai a realizar.

No display de peso aparece "PD" e o número de PLU. No display de preço, a quantidade a pedir.

No display de importe aparece nas unidades de medida ("P": Unidades de peso, "E": Artigos) e o número de vendedor precedido de "v".

Localização de pedidos



Pulse  para avançar ao seguinte pedido

Pulse  para retroceder ao pedido anterior.

Para criar ou modificar um pedido

1.- Introdução do número de artigo (PLU)

PLU directo: Pulse a tecla PLU directo


PLU indirecto: Pulse a tecla . Marcar no teclado o nº de PLU e pulsar novamente a tecla 

2.- Introdução da quantidade

Pulse  para limpar a quantidade que estava memorizada.


Introduzir por teclado a quantidade que se deseja pedir.

3.- Selecção das unidades


Pulse a tecla  para seleccionar as unidades de medida. Estas Alteram-se a cada pulsação da tecla

4.- Selecção do vendedor.


Vendedor com tecla directa: Pulse a tecla de vendedor correspondente.

Vendedor sem tecla directa: Pulse a tecla  e seguidamente marque o nº do vendedor com o teclado numérico.

Para imprimir os pedidos

Pulse a tecla .

Para limpar a memória de pedidos

Pulse a tecla .

A máquina emitirá um beep todos os pedidos serão limpos.



Edição de perdas e devoluções.

No display de tara aparece o número de ordem da perda ou devolução que se vai realizar.

No display de peso aparece "PD" e o número de PLU. No display de preço, a quantidade a pedir.

No display de importe aparece o tipo de edição ("M": Perda, "D": Devoluções), as unidades de medida ("P": Unidades de peso, "E": Artigos) e o número de vendedor precedido de "v".



Localização de perdas ou devoluções

Pulse  para avançar á seguinte perda o devolução
Pulse  para retroceder á perda o devolução anterior.

Para criar o modificar uma perda ou devolução

1.- Introdução do número de artigo (PLU)

PLU directo: Pulse a tecla de PLU directo


PLU indirecto: Pulse a tecla . Marcar no teclado o nº de PLU e pulsar novamente a tecla 

2.- Introdução da quantidade


Pulse  para limpar a quantidade que estava memorizada.

Introduzir por teclado a quantidade que se deseja devolver.

3.- Selecção do tipo de edição (perda ou devolução)


Pulse a tecla  para seleccionar entre perda e devolução. A cada pulsação da tecla irá alterar a selecção, indicada no display de importe com "M" o "D" respectivamente.

4.- Selecção das unidades


Pulse a tecla  para seleccionar as unidades de medida. Estas serão alteradas a cada pulsação da tecla

5.- Selecção do vendedor.


Vendedor com tecla directa: Pulse a tecla de vendedor correspondente.

Vendedor sem tecla directa: Pulse a tecla  e seguidamente marque o nº de vendedor com o teclado numérico.

Para imprimir as perdas o devoluções

Pulse a tecla .

Para limpar a memória de perdas o devoluções.

Pulse a tecla . A máquina emitirá um beep e todas as perdas e devoluções se limparão.

3.4 Controlo horario

Selecione esta função se deseja imprimir uma lista de Controlo horário até um total de 32 horas.

3.5 Controlo diario

Seleccione esta função se deseja imprimir uma lista de Controlo diário até um total de 32 dias

3.6 Histórico de vendas

Seleccione esta função se deseja imprimir uma lista de histórico de vendas.

3.7 Diário electrónico

Seleccione esta função para imprimir todos os tickets realizados na balança (diário electrónico), em qualquer momento podemos cancelar a listagem pulsando a tecla **C**

4 Operativas

Pulsar **↓ 9 4** aparece PRODUTOS , pulsar três vezes **V6** aparece OPERATIVAS pulsar **Vn**

O menu de operativas compõe-se das seguintes funções que descrevem-se a continuação:

MENU DE CONFIGURAÇÃO


FUNÇÃO		DESCRIÇÃO	Pag.
Modos de trabalho V6	Vn	Selecciona o modo de trabalho da balança e também o formato de etiqueta por defeito.	43
PLU V6	Vn	Configura todo o relacionado com os PLU's, bloqueio, forma de procura, uso da tara associada, preço oferta, etc.	44
Operativa V6	Vn	Configura e activa/desactiva funções como o troco, modos de pagamento, quick service, etiqueta de total, modo training, código de cliente, código de departamento, permitir reabertura de ticket, acumulação automática por estabilidade do peso, pre-packet temporal, bloqueio de teclas directas, etc.	46
Impressão V6	Vn	Configura e activa/desactiva funções relacionadas com a impressão, como linhas de ingredientes, data de Validade , talão, impressão de taras, código de barras, tipo de código de barras, nome de vendedores, taxas de IVA, logotipos gráficos, linhas de cabeçalho de ticket, etc.	47
Geral V6	Vn	Configura a balança para activar o scanner ou teclado PS/2, display publicitário e a velocidade, a tecla de 00, o backlight, etc..	48
Ajustes V6	Vn	Ajusta o contraste LCD, contraste impressora e etiquetadora	49
Comunicações V6	Vn	Activação do protocolo SLIP e Ethernet, RS-485, número de máquina na rede, número de Departamento, Master/Slave, vendedores interligados si/no, Ligação RS-232 e a MODEM, etc.	50

A seguir descrevem cada uma das funções de forma detalhada:

4.1 Modos de trabalho

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se em cada uma das balanças que compõem o sistema já que a configuração de cada máquina é individual.


Ao aceder a esta função podemos utilizar as seguintes teclas:

Pulse  para alterar a selecção de cada função.

Pulse  para sair no Menu principal de configuração.

Pulse  para avançar á função seguinte.

Pulse  para retroceder á função anterior.

Pulse  para sair completamente do menu e retornar a posição de trabalho.

Nas balanças com display gráfico e táctil podem activar-se / desactivar-se e seleccionar qualquer função de forma táctil, assim mesmo pode-se utilizar a barra de movimento situada á direita.

4.1.1 Modos de trabalho:

Pulsando  podemos seleccionar as seguintes opções:

TICKET: Para trabalhar indistintamente todos os vendedores, imprimindo várias pesagens no ticket (Memorizando os importes e imprime o ticket ao solicitar o total da compra), é o modo típico de trabalho para ás máquinas que trabalham com papel contínuo.

TPV: Para trabalhar indistintamente com todos os vendedores, imprimindo varias pesagens no ticket (Imprimindo as operações a medida que se vão acumulando).

LABEL: Para trabalhar indistintamente com todos os vendedores, imprimindo um só importe no ticket completo), é o modo típico de trabalho para ás máquinas etiquetadoras

PREPAQ: Para trabalhar em modo pré-embalado. Para seleccionar o modo pré-embalado é preciso antes realizar um Grande total geral.

Para seleccionar esta operativa é necessário ter efectuado previamente um Grande total Geral, cancelando as memoriais de vendedores e PLU's

Se não deseja realizar previamente um Grande total Geral, pode seleccionar a operativa de pré-embalado temporal.

(Operativa -> Operativa)

No caso de balanças interligadas o Grande total geral deve efectuar-se na balança seleccionado como **Master**.

Ao seleccionar a operativa de pré-embalado, cada uma das balanças que compõem o sistema interligado converte-se numa unidade independente de trabalho.

Quando está activa a função AUTOMÁTICO aparece "EA", que nos indica que cada vez que o peso se estabilize, será realizada uma impressão. (Operativa -> Operativa)

Quando está activa a função MANUAL aparece "EM" que nos indica que para obter uma impressão devemos pulsar indistintamente qualquer tecla de vendedor.

SELF: Para trabalhar em modo self-service (só máquinas que disponham desta operativa)

STOCK: Para trabalhar em modo entradas de Armazém (Controlo de stocks).

4.1.2 Formato Etiqueta:

Permite seleccionar o formato de etiqueta (só em máquinas etiquetadoras) por defeito.

Os formatos do 0 ao 29 são fixos e já pré- desenhados.

Os formatos do 30 ao 59 são de livre programação (o seu desenho realiza-se com um software através do P.C..).

Mediante o teclado numérico seleccione o formato adequado ás suas necessidades, o formato por defeito da máquina é o 0

4.2 PLU

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se em cada uma das balanças que compõem o sistema já que a configuração de cada máquina é individual.

Ao aceder a esta função podemos utilizar as seguintes teclas:


Pulse  para alterar a selecção de cada função o para activar/desactivar qualquer função.

Pulse  para sair no menu principal de configuração.

Pulse  para avançar á função seguinte.


Pulse  para retroceder á função anterior.

Pulse  para limpar qualquer selecção numérica.

Pulse  para sair completamente do menu e retornar a posição de trabalho.

Em balanças com display gráfico e táctil podem activar-se / desactivar-se e seleccionar qualquer função de forma táctil, assim como também se pode utilizar a barra de movimento situada á direita.

4.2.1 Bloqueio global de preços:


Pulsando  podemos seleccionar as seguintes opções:

NO: Permite que o bloqueio ou desbloqueio individuais estejam activos de forma que cada PLU pode ser ou não modificado no preço no momento da sua venda.

GERAL: É efectuado o bloqueio geral de todos os PLU's não permitindo a modificação do preço dos PLU's no acto da sua venda. A programação do bloqueio de todos os PLU's independentes mantém-se em memória.

ABRIR: Anulam-se todos os bloqueios individuais programados permitindo a modificação do preço dos PLU's no acto da sua venda. A programação do bloqueio de todos os PLU's independentes mantém-se em memória.

4.2.2 Procura por código associado:

Pulsando  Activa-se ou desactiva-se a procura dos produtos por meio do código associado de 6 dígitos.

4.2.3 Tara associada:

Activa ou desactiva a utilização da tara associada ao PLU.

Isto indica que se realizará a tara programada cada vez que se fizer uma chamada ao PLU com tara.

4.2.4 Chamada ao PLU por tempo:

Programando um valor numérico determinado a este temporizador com o qual habilitamos a função para a qual podemos procurar um PLU pelo seu número sem ter que pulsar a tecla **PLU**, a balança procura desta forma o número de PLU introduzido no display de preço uma vez se tenha terminado o tempo de introdução do número.

4.2.5 Chamada ao PLU por nº de teclas:

Programando um valor determinado a este temporizador com o qual habilitamos a função para a qual podemos procurar um PLU mediante o número de teclas sem ter que pulsar a tecla **PLU**, a balança procura desta forma o número de PLU introduzido no display de preço, uma vez se tenham introduzido todos os dígitos programados

4.2.6 Preço seleccionado:

Activa ou desactiva a utilização dos preços oferta programados nos PLU's.

4.3 Operativa

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se em cada uma das balanças que compõem o sistema já que a configuração de cada máquina é individual.

Ao aceder a esta função podemos utilizar as mesmas teclas que nas outras funções do presente menu de configuração.

4.3.1 Activação do troco:

Activa-se ou desactiva o cálculo do troco ou a cancelamento automático do ticket. Se está activo o troco o cancelamento automática do ticket está por sua vez desactivado, com o cancelamento automática activo não podemos realizar a revisão dos importes que compõem o total de compra, continuação do ticket, repetição, nem efectuar o calculo do troco.

4.3.2 Modos de pagamento:

Activa-se o tipo de pagamento, o qual permite que ao cancelar um ticket se lhe possa atribuir um modo de pagamento (Cartão, cheque, crédito ou dinheiro).

4.3.3 Quick Service:

Encontrando-se a função de Quick-Service activa, poderemos acumular uma operação automaticamente na memória do vendedor pulsando a tecla de PLU directo.

Esta função não está disponível para os PLU semi-directos.

4.3.4 Etiqueta de total:

No modo de trabalho LABEL ou PREPAQ activa-se o ticket de SOMA de TOTAL, emitindo-se uma etiqueta soma de todas as etiquetas.

4.3.5 Modo aprendizagem (Training):

Activa-se ou desactiva-se o modo práticas, aprendizagem training de tal forma que os tickets ou etiquetas emitidas não contabilizarão nos relatórios de Grande total.

4.3.6 Activação de código de cliente:

Encontrando-se a função de código de cliente activa, cada vez que se cancele um ticket, pode-se introduzir um número de cliente de 6 dígitos que ficará atribuído ao ticket. O código de cliente pode ser introduzido também mediante o uso do scanner.

4.3.7 Código de Departamento:

Permite a utilização do código de departamento, no caso de que na memória das balanças existam produtos de diferentes secções permitindo bloquear ou desbloquear o acesso a esses produtos

4.3.8 Permitir reabertura de ticket:

Permite que se possa reabrir um ticket já cancelado mediante a combinação de teclas

↓ 6 3

4.3.9 Modo automático:

Permite a acumulação automática de uma operação pesada quando o peso for estável.

4.3.10 Prepacket temporal:

Neste tipo de operativa podemos trabalhar em forma de pré-embalado sem necessidade de realizar previamente um Grande Total, neste tipo de operativa não se registram as operações realizadas nos relatórios de Grande Total, no ficando afectadas as vendas.

4.3.11 Bloqueio de teclas directas:

Ao activar-se o bloqueio das teclas directas permite que a balança trabalhe só com as teclas directas de PLU e acumulando de forma automática (Quick-Service).

Se o Bloqueio do teclado se activa, a balança perguntará o número de vendedor por defeito no qual se acumularão as operações de venda.

Para desactivar o bloqueio de teclado, apague a balança e volte a ligar, e enquanto se realiza o ciclo de comprovação de display pulse as teclas ↓ e as teclas numéricas 1 e 0.

4.3.12 Atraso da etiqueta

Permite programar um valor em segundos (0 a 6) de espera para a impressão da etiqueta em modo automático.

4.4 Impressão

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se em cada uma das balanças que compõem o sistema já que a configuração de cada máquina é individual.

Ao aceder a esta função podemos utilizar as mesmas teclas que nas outras funções do presente menu de configuração.

4.4.1 Linhas de ingredientes:

Nesta função estabelece-se quantos caracteres e quantas linhas de ingredientes se querem imprimir num ticket (Numa etiqueta é o formato da mesma o que força este número)

4.4.2 data de validade:

Activa-se ou desactiva-se a impressão da data de validade nas etiquetas, independentemente do formato estabelecido na etiqueta.

4.4.3 Ticket/Etiqueta talão:

activa-se ou desactiva a impressão do ticket ou etiqueta de talão segundo o tipo de impressora ou de balança.

O talão de caixa consiste num pequeno ticket ou etiqueta onde consta a informação básica do ticket (data, hora, total e código de barras).

4.4.4 Impressão da tara:

Activa-se ou desactiva-se a possibilidade de imprimir a tara de cada operação no ticket ou etiqueta.

4.4.5 Tipo de código de barras:

Selecciona-se o tipo de código de barras que desejamos utilizar no ticket (na etiqueta fica estabelecido por formato da mesma), os tipos de código de barras são os seguintes:

EAN13: Código de barras EAN-13 standard de 12 dígitos mais o dígito de soma de controlo (checksum).

EAN8: Código de barras EAN-8 standard de 7 dígitos mais o dígito de soma de Controlo (checksum).

UPC-A: Tipo de código de barras UPC-A (tipo Americano) de 13 dígitos

ITF14: Código de barras ITF-14 chamado também Interleave 3 of 9 de 14 dígitos.

4.4.6 Código de barras:

Activa ou desactiva a possibilidade de imprimir o código de barras tanto no ticket como na etiqueta (independentemente do formato da mesma)

4.4.7 Nome de vendedores:

Permite activar ou desactivar a impressão do nome do vendedor que tenha realizado o ticket no final do mesmo.

4.4.8 Taxas de IVA:

Activa ou desactiva a utilização do IVA no ticket, se a taxa de IVA está activo será imprimido o IVA no final de cada ticket.

4.4.9 Logotipo gráfico-1:

Permite activar ou desactivar a impressão de um logotipo gráfico no princípio do ticket como cabeçalho de ticket.

4.4.10 Logotipo gráfico-2 cima:

Activa a impressão de um logotipo gráfico grande ao princípio do ticket como cabeçalho do ticket (em substituição do logotipo gráfico-1)

4.4.11 Altura do logotipo gráfico-2 (mm):

Estabelece a altura do logotipo gráfico-2 em unidades de mm, a altura máxima é 64 mm, a altura mínima é 0 mm (logotipo gráfico-2 desactivado).

4.4.12 Linhas de cabeçalho:

Permite seleccionar quantas linhas de cabeçalho alfanumérica se vão imprimir no princípio do ticket, o máximo de Linhas são 4, o mínimo de Linhas são 0 (cabeçalho alfanumérica desactiva).

4.5 Geral

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se em cada uma das balanças que compõem o sistema já que a configuração de cada máquina é individual.

Ao aceder a esta função podemos utilizar as mesmas teclas que nas outras funções do presente menu de configuração.

4.5.1 Porta PS/2:

Permite seleccionar o dispositivo que será ligado ao conector PS/2 da balança, as duas possíveis opções são:

SCANNER: Ligação á Porta PS/2 de um scanner por emulação de teclado que permitirá a procura de produtos por meio do seu código EAN, a introdução automática do código de cliente, etc.

TECLADO: Ligação á Porta PS/2 de um teclado standard PC mediante o qual se poderão programar qualquer campo alfanumérico na balança substituindo o próprio teclado alfanumérico da balança.

4.5.2 Display publicitário:

Activa-se o display publicitário, de tal forma que sempre que esteja activo e em movimento mesmo que se tenha seleccionado um produto no acto de venda o display estará sempre activo em qualquer situação.

4.5.3 Velocidade da publicidade:

Número do **0** ao **9**, que indica a que velocidade se realiza a aparição dos caracteres no display em efeito rotação ou tempo de permanência noutros efeitos.

4.5.4 Modos de publicidade:

Nesta função seleccionam-se as diversas formas de visualizar o texto do display publicitário, por defeito é de rotação. As diversas opções são:

NO: O texto move-se carácter a carácter da direita para a esquerda .

EFECTO1: Aparece o texto por página da **ESQUERDA** para a **DIREITA**

EFECTO2: Aparece o texto por página da **DIREITA** para a **ESQUERDA**.

EFECTO3: Aparece **TODO** o **TEXTO** página a página.

EFECTO4: Aparece o texto por página desde o **CENTRO** para os lados.

4.5.5 tecla ,00:

Esta função só está disponível se a moeda tem pontos decimais programados.

Quando a função, /00 está activa, ao pulsar a tecla, **00** juntam-se 2 zeros no preço, e a introdução numérica trabalhará sem distinção na parte inteira ou na parte decimal.

4.5.6 Back Light:

A balança incorpora um módulo de iluminação posterior (backlight) que melhora a visualização do display.

O backlight dispõe de 4 modos de funcionamento: activo, activo por operação, activo temporizado e desactivo.

A correspondência entre o valor programado e o modo de funcionamento do backlight pode ver-se na seguinte tabela:

Valor programado	Modo de funcionamento
0	Desactivo
1	Activo por operação.
2	Activo com temporizador de 2 segundos.
3	Activo com temporizador de 3 segundos.
4	Activo com temporizador de 5 segundos.
5	Activo com temporizador de 8 segundos.
6	Activo com temporizador de 10 segundos.
7	Activo com temporizador de 12 segundos.
8	Activo com temporizador de 15 segundos.
9	Activo (sempre.)

4.6 Ajustes

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se em cada uma das balanças que compõem o sistema já que a configuração de cada máquina é individual.

Ao aceder a esta função podemos utilizar as mesmas teclas que nas outras funções do presente menu de configuração.

4.6.1 Contraste LCD vendedor:

Permite seleccionar o contraste do visor LCD correspondente ao vendedor. O limite de contraste é do 0 ao 255.

4.6.2 Contraste LCD cliente:

Permite seleccionar o contraste do visor LCD correspondente ao cliente. O limite de contraste é do 0 ao 255.

4.6.3 Contraste de impressora:

Número do **0** ao **9**, que regula a intensidade de impressão ou contraste da impressora de papel contínuo.

4.6.4 Contraste etiquetadora:

Número do **0** ao **9**, que regula a intensidade de impressão o contraste da etiquetadora.

4.6.5 Velocidade da impressão da etiqueta

Programa a velocidade de impressão da etiqueta.

4.7 Comunicações

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se em cada uma das balanças que compõem o sistema já que a configuração de cada máquina é individual.

Ao aceder a esta função podemos utilizar as mesmas teclas que nas outras funções do presente menu de configuração.

4.7.1 Acesso remoto:

Permite activar ou desactivar o uso dos protocolos SLIP e Ethernet para as comunicações com o P.C. O protocolo SLIP é um protocolo TCP/IP que utiliza como meio físico a Porta RS-232. Este protocolo será usado quando a rede de balanças que se ligue ao P.C. não disponha de placa de rede Ethernet.

O protocolo Ethernet é um protocolo TCP/IP que utiliza como meio físico para acesso aos dados da balança uma rede Ethernet e só é possível se na balança tem a correspondente placa.

NOTA: Se o protocolo SLIP está activo desactiva-se o protocolo Ethernet e vice-versa.

4.7.2 Rede de Balanças:

Activa ou desactiva o uso da rede de comunicações entre balanças. As diversas opções são:

NO: Não há rede de balanças.

M/S: Sistema Master/Slave, as balanças comunicam por RS-485 entre si, mas dentro do grupo de balanças não há informação partilhada a nível de vendas, não estão interligadas a nível de vendedores. (Não há vendedores flutuantes).

TOKEM: As balanças comunicam por RS-485 entre si, e encontra-se activa a rede de interligação. Os vendedores podem ser interligados. (vendedores flutuantes activos). Dentro de uma mesma secção as vendas estão partilhadas.

Ethernet: As balanças comunicam via rede, e encontra-se activa a rede Ethernet. Os vendedores podem estar interligados. (vendedores flutuantes activos). Dentro de uma mesma secção as vendas podem ser partilhadas.

Nota: se o acesso remoto está programado como SLIP (RS232) , a rede não pode ser programada com Ethernet.

4.7.3 Número de balança:

Número do 1 ao 99, é o número de máquinas dentro da rede, é o número de ordem da balança dentro da rede iniciando por um (1,2,3. etc.). Este número poderá identificar á balança dentro da rede e não deve encontrar-se repetido.

4.7.4 Número máximo de balanças:

Número do 1 ao 99 que indica o número de máquinas totais dentro do sistema.

4.7.5 Número de secção:

Número do 1 ao 99, é o número da secção ou departamento ao qual a balança (um dígito do 0 ao 99).

Todas as balanças de uma mesma secção têm de ter o mesmo número.

4.7.6 Master de secção:

Função para activar ou desactivar o estado de Master/Slave de secção.

Unicamente pode existir uma **Master** por secção.

Recomenda-se que a **Master** seja a balança de nº mais baixo, mesmo que não necessariamente já que também pode sê-lo qualquer outra do sistema.

Se por qualquer circunstância se teve que prescindir ou desligar a balança seleccionada como **Master**, terá que programar como **Master** uma nova balança.

4.7.7 Vendedores interligados:

Activa ou desactiva os vendedores interligados (vendedores flutuantes) nas balanças duma mesma secção dentro da rede de balanças, permitindo iniciar um ticket numa máquina e acabá-lo noutra.

4.7.8 Ligação RS232:

Modo de utilização da Porta RS-232 da balança, existem fundamentalmente dois modos:

PC: A porta RS-232 da balança irá ser ligada a um P.C

MODEM: A porta RS-232 da balança irá ser ligada a um MODEM. Nesta opção a balança pode configurar o MODEM.

4.7.9 Velocidade RS232:

Estabelece a velocidade de Ligação da Porta RS-232, a cada pulsação de visualizam-se e/ou seleccionam-se as diferentes velocidades.

NOTA: A troca de qualquer selecção da função de comunicações leva a balança a realizar um RESET de forma automática, para actualizar a configuração

5 Mensagens

O menu de mensagens compõe-se das seguintes funções que descrevem-se a seguir:

Pulsar **↓** **9** **4** aparece **PRODUTOS**, pulsar quatro vezes **V6** aparece **MENSAGENS**
pulsar **Vn**

FUNÇÃO		DESCRIÇÃO	Pag.
Cabeçalho de ticket	Vn	Permite programar os textos correspondentes ao cabeçalho e final de ticket/etiqueta. A balança dispõe de 4 linhas de texto programáveis para o cabeçalho e 2 linhas de texto programáveis para o final do ticket.	51
Mensagem publicitária	Vn	Permite programar o texto que será visualizado na linha de texto do visor destinada para a mensagem publicitária.	52
Nome de grupo	Vn	Programação do texto correspondente á família ou grupo. (conjunto ou grupo de Produtos com um denominador comum)	53
Nome de operadores V6	Vn	Programação do nome dos vendedores ou operadores.	53
Texto de lote V6	Vn	Programação do texto de lote.	53

A seguir descrevem-se cada uma das funções de forma detalhada:

5.1 Cabeçalho de ticket.

No caso de balanças interligadas esta programação tem de se realizar em cada uma das unidades que compõem o sistema, ou utilizar-se a função “**Copy TEX**”.

Pode-se programar um total de 6 Linhas de 24 espaços cada. Destas 6 linhas, 4 imprimem-se como cabeçalho do ticket e as 2 últimas como rodapé.

Pulse **Vn** para dentro da linha avançar ao carácter seguinte (de esquerda a direita).

Pulse **V5** para dentro da linha retroceder ao carácter anterior (de direita a esquerda).

Pulse **V2** para avançar para a linha seguinte.

Pulse **V6** para retroceder para a linha anterior.

Pulse **C** para limpar a linha inteira.

Pulse **#** para imprimir os textos programados.

Utilize em geral a mesma forma de programação de textos que a utilizada durante a função de programação de nomes de PLU.

(Ver função Produtos -> Nomes)

No display visualiza-se “**L**” seguido do nº da linha e uma “**c**”. Seguidamente visualiza-se um número que indica a posição do carácter a programar dentro da linha. Em preço e importe visualiza-se a parte do texto a programar.

Programar o texto escrevendo mediante as letras, símbolos ou números do teclado.

Pulse a tecla **↩** para sair da função.

5.2 Mensagem publicitário


No caso de balanças interligadas esta programação tem de se realizar em cada uma das unidades que compõem o sistema, ou utilizar-se a função “**Copy TEX**”.

A programação do texto publicitário realiza-se segundo as instruções que se descrevem na função *Produtos ->Nomes*.

Pode-se programar um texto publicitário composto por um máximo de 96 caracteres. (Os espaços em branco de separação entre palavras, contam como caracteres).

O mensagem publicitária emite-se e visualiza-se quando o display de peso esta a zero. Quando se está realizando uma pesagem ou uma operação externa, a mensagem publicitária apaga-se e no display visualiza-se o nome do produto correspondente ao *PLU* que se opera.

Programa o texto escrevendo mediante as letras, números os símbolos do teclado. Uma vez terminada a gravação do texto publicitário, pulse o carácter \ para delimitar o fim do texto a partir do qual se reiniciará a mensagem no display de propaganda.

Para anular a delimitação do fim de texto, indicada no parágrafo anterior, situar a gravação na linha onde se encontra a delimitação. Mediante a tecla  avance até situar a intermitência de gravação (cursor) no local correspondente. Pulse a tecla **SPACE** para efectuar a anulação.

Pulse  para retornar á posição de trabalho.

5.3 Nome de grupo

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança programada como **Master**. A programação e posteriores modificações, transmitem-se simultaneamente a todas as balanças do sistema ficando automaticamente programadas todas elas.

Utilize o teclado alfanumérico para programar o texto correspondente ao grupo ou família de produtos.

A programação do nome de grupo realiza-se segundo as instruções que descrevem-se na função *Produtos ->Nomes*.

Existem um total de 99 grupos programáveis.

Programa o nome escrevendo mediante as letras, números os símbolos da película (máximo 24 caracteres de tamanho normal).

Pulse  para retornar á posição de trabalho.

5.4 Nome de operadores

No caso de balanças interligadas esta programação deve realizar-se na balança programada como **Master**. A programação e posteriores modificações, transmitem-se

simultaneamente a todas as balanças do sistema ficando automaticamente programadas todas elas.

Utilize o teclado alfanumérico para programar o texto correspondente ao nome dos vendedores ou operadores.

A programação do nome de operadores realiza-se segundo as instruções que se descrevem na função Produtos ->Nomes.

Existem um total de 30 operadores.

Programa o nome escrevendo mediante as letras, números ou símbolos da película (máximo 24 caracteres de tamanho normal).

Pulse  para retornar á posição de trabalho.

5.5 Texto de lote

No caso de balanças interligadas esta programação tem de se realizar em cada uma das balanças que compõem o sistema, podendo programar-se em cada uma delas um texto diferente das outras.

Utilize o teclado alfanumérico para programar o texto correspondente ao lote.






A programação do texto de lote realiza-se segundo as instruções que se descrevem na função Produtos ->Nomes.













Existem um total de 6 textos de lote.

Programa o texto escrevendo mediante as letras, números ou símbolos da película (máximo 24 caracteres de tamanho normal).

Pulse  para retornar á posição de trabalho.

6 Configurar

Pulsar    aparece **PRODUTOS**, pulsar cinco vezes  aparece **Configurar** pulsar 
O menu configurar compõe-se das seguintes funções que descrevem-se a seguir:

FUNÇÃO	DESCRICHÃO	Pag.
Código de barras 	 Programação das estruturas do código de barras.	54
Relógio calendário 	 Programação do relógio/calendário, dia, mês, ano, hora e minutos.	56
Taxas de IVA 	 Programação das taxas de IVA.	56
Taras memorizadas 	 Programação das 5 taras memorizáveis.	56
Copiar balanças 	 Função para copiar da balança Master para as escravas.	57
Coefficiente de troco 	 Programação do coeficiente de troco da segunda moeda.	58

A seguir descrevem-se cada uma das funções de forma detalhada:

6.1 Código de barras

No caso de balanças interligadas, esta programação tem de se realizar em cada uma das unidades que compõem o sistema, ou utilizar-se a função “Copy EAN”.

Utilize o teclado alfanumérico para programar o texto correspondente á estrutura do código de barras

Letra	Significado	Longitude max.	Comentários
0...9	Números fixos	12	
A	Número de terminal	2	Só em interligadas
B	Secção	1	“
C	Vendedor	2	
D	Nº ticket de vendedor	4	
E	Número correlativo	6	
F	Tipo de operação	1	0- Programação como indistinto 1- Prog. Pesada 2- Não operativo 3- Program. Externo positivo 4- Program. Externo negativo Com detecção de overrange
*G	Peso	6	“
*H	Preço	6	“
*I	Importe (Em etiqueta)	6	
*J	total de ticket	8	
K	Número de PLU	4	0,1,2,3 (0,2 importe positivo)
L	Código associado	6-12	(1,3 importe negativo)
M	Ident, operações	1	Só na 7ª posição
N	Número da máquina	6	Com detecção de overrange
O	Checksum intermédio	1	
P	Peso / 10	6	Com detecção de overrange
*Q	Peso total em tickets de total tipo 2 e 3	8	Só com func. Cliente activa
R	Número de cliente	6	
S	Número de família	2	Com detecção de overrange
T	Número de IVA	1	Com detecção de overrange
*U	EURO em ticket/etiqueta	6	Com detecção de overrange
*V	EURO em ticket	6	
*X	Artigos * 1000	6	Com detecção de overrange
l - L minúscula	Peso escorrido	6	
g - g minúscula			

Exemplo: Queremos a seguinte configuração:

XX **X** **XXXX** **XXXXX**
 Código Secção código associado a PLU Importe
 Numérico 28

2	8	B	L	L	L	L	I	I	I	I	I	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Pulsando indistintamente as teclas **V2** ou **V6** do teclado, seleccionam-se as diferentes configurações, aparecendo : “**EAN**”, “**EAN 1**”, “**EAN 2**” ou “**EAN3**” (mensagem no display segundo o tipo de código de barras seleccionado). A cada pulsação altera o tipo.

A primeira estrutura de código de barras “**EAN**” é usada para o código de barras nos tickets de varias pesagens

A segunda “**EAN1**” para os tickets de pesagem a pesagem e pré-embalado quando a operativa é de peso.

A terceira “**EAN2**” para os tickets de pesagem a pesagem e pré-embalado quando a operativa é só de importe, trabalhando com artigos .

A quarta “**EAN3**” para os tickets de pesagem a pesagem e pré-embalado quando a operativa é só de importe, trabalhando com artigos multiplicados.

Quando o importe for superior a 999999 (6 dígitos programadas) o código de barras deixará de sair.

Detecção de overrange

Se nas letras G, H, I, J, P, Q, U ou V se programa uma variável com menos dígitos dos que necessita, e não são zero, é **impedida a saída do código de barras**.

Caso se programe uma letra diferente das indicadas anteriormente, o código de barras fica inibido, não se imprime.

Pulse **↩** na película para retornar á posição de trabalho.

6. 2 Relógio calendário

No caso de balanças interligadas esta programação tem de se realizar em cada uma das unidades que compõem o sistema.

Correcção ou nova programação da data e hora

Introduza por teclado os vários dígitos que configuram a data e a hora. Pode-se programar o dia, mês, ano, hora e minutos.

Pulsando **C** volta-se á data e hora que estava programada anteriormente.

Pulse **#** ou **PRINT** para imprimir os dados programados.

Pulse **↩** para retornar á posição de trabalho e programar a nova data.

6. 3 Taxas de IVA

Será visualizado no display de peso o texto “**IVA**” seguido do número do primeiro grupo de IVA (O zero), no display de importe será visualizado “**00.00**” que corresponde á taxa de IVA programada.

Pulsando qualquer tecla numérica programaremos a taxa.

Pulsando **C** limpamos os dados.
Pulse **V2** para incrementar o grupo de IVA.
Pulse **V6** para decrementar o grupo de IVA.
Pulsando **#** ou **PRINT** imprimimos os dados.

Pulse **←** para retornar á posição de trabalho.

6. 4 Taras memorizadas

No caso de balanças interligadas esta programação tem de se realizar em cada uma das unidades que compõem o sistema.

Previamente á entrada desta função deveremos ter uma tara realizada

Depois de termos um peso tareado, podemos guardar a tara numa das 5 memoriais disponíveis da balança.

No display de peso aparecerá “t” e, depois de pulsar um número do 1 ao 5 ouviremos um beep que nos indicará que a dita tara foi memorizada.

Impressão das taras memorizadas.

Pode imprimir as 5 taras memorizadas pulsando a tecla **#** nesta função.

Recuperação da tara memorizada.

Sem peso no prato, encontrando-nos em operativa normal, pulsaremos **↓** e **PT** seleccionando a seguir número do 1 ao 5 (aparecerá no display de preço) que corresponderá á memória de tara que se deseja recuperar.

No display de peso aparecerá o valor da tara com o sinal negativo, e o led de tara fica ligado e será visualizada a tara no display de tara.

6. 5 Copiar balanças

Este apartado aplica-se unicamente aos sistemas de balanças interligadas e na balança seleccionada como **Master**.

Tem como objectivo passar a programação de uma balança para outra.

No display aparece “COPY TOTAL”.

Pulse a tecla **X** se deseja activar o modo de cópia rápida.

Pulsando **T** transmitiremos TODOS os registos da balança, no caso de não ser necessário, podemos seleccionar por separado os registos a copiar.

As balanças do sistema poderão trabalhar normalmente durante o período de tempo em que dura a copia excepto se executarmos a copia rápida.


Pulsando  iremos seleccionando distintas opções de copia.

Pulsando  executaremos a copia seleccionada.

As opções seleccionáveis são:

- “COPY TOTAL”** Copiam-se integralmente TODOS os registos (menos a memória dos tickets realizados que é individual por balança) da balança MASTER a TODAS as balanças da SECÇÃO
- “COPY PLU”** Copia-se os nomes, preços, família, grupo de IVA, código associado e bloqueios de PLU.
- “COPY PLU L”** Copiam-se os textos associados, data de Validade , selecção de texto de Validade , taras de PLU e preço oferta.
- “COPY TEX”** Copiam-se os textos de cabeçalho do ticket e mensagens do display publicitário.
- “COPY FAM”** Copiam-se os nomes das famílias.
- “COPY GT”** Copiam-se os registos de GRANDE TOTAL DE VENDEDORES e PLUS.
- “COPY CFG”** Copia-se a configuração da balança. (Activação do nome, modos de pagamento, tipos de ticket, coeficiente de troco de 2ª moeda, etc.)
- “COPY IVA”** Copiam-se as taxas atribuídos aos grupos de IVA.
- “COPY EAN”** Copia-se as estruturas do código de barras.
- “COPY LOGO”** Copia-se os logotipos.
- “COPY FORM”** Copia os formatos das etiquetas

Cada vez que se envie uma das opções, mediante a tecla **T** aparecerá uma indicação no display de preço “t” indicando-nos que este registo foi enviado, enquanto dura a transmissão aparece “b” no display de importe.

Pulse  para retornar á posição de trabalho.

6. 6 Coeficiente de cambio

No caso de balanças interligadas esta programação tem de se realizar em cada uma das unidades que compõem o sistema.

Será visualizado no display de peso o texto da primeira moeda, no display de preço será visualizado o coeficiente de câmbio da segunda moeda. no display de importe visualiza-se por defeito EURO.

Introduza por teclado numérico o valor do coeficiente de câmbio.

Pulse a tecla  para situar o ponto decimal na posição desejada.

Se o coeficiente é diferente de zero aparecerá junto ao total, uma linha com o cálculo de total da segunda moeda.

No caso de que o dígito obtido de cálculo do total na segunda moeda supere os 12 dígitos (incluindo decimais), produz-se um overrange (imprimindo-se "*****").

Pulsando **#** imprimiremos o coeficiente.

Pulse **←** para retornar á posição de trabalho.

7 Etiquetas

Pulsar **↓ 9 4** aparece PRODUTOS , pulsar seis vezes **V6** aparece etiquetas pulsar **Vn**

O menu de etiquetas compõe-se unicamente da função etiquetas, pelo que se acede directamente á mesma.

Com esta função é possível em balanças etiquetadoras imprimir amostras de formatos realizados, tanto os já pré-desenhados como os livres.

Se um formato se encontra sem programar e está vazio, a amostra não se imprime.

Pulse **←** para retornar á posição de trabalho.

8 Teste de Comunicação

Pulsar **↓ 9 4** aparece PRODUTOS , pulsar sete vezes **V6** aparece **test** pulsar **Vn**
Nas balanças interligadas com a transmissão activa, aceda a cada uma delas a esta função.

No display de importe visualiza-se "test". – test network pulsar **Vn**

Numa balança qualquer do sistema tecle qualquer carácter.

Pulsando uma ou varias teclas do teclado todas as balanças que compõem o sistema interligado, se estão activas para o teste de comprovação e bem programadas, visualizarão os mesmos caracteres que se tenham pulsado, o qual define um correcto funcionamento da transmissão e da rede.

Pulse **←** para retornar á posição de trabalho.

9 Password

Pulsar **↓ 9 4** aparece PRODUTOS , pulsar oito vezes **V6** aparece **password** pulsar **Vn** aparece a palavra PASS

No caso de balanças interligadas esta programação tem de se realizar em cada uma das balanças que compõem o sistema.

Esta função utiliza-se para bloquear o acesso aos menus de programação mediante a pulsação de **↓** e **9 4**.

Também se pode aceder a esta função pulsando as teclas **↓** e **3**.

Programação e activação do número secreto pela primeira vez.

Esta sequência bloqueia as funções de programação, impedindo o acesso ás mesmas.

Para programar a password por primeira vez, pulse a tecla ***** antes de introduzir o nº secreto.

Marque por teclado o nº secreto que se deseje programar (máximo 6 dígitos).

Pulse **↓** a balança retorna á posição de trabalho.

Pulse **↓** e **3** de novo, no display volta-se a visualizar **"PASS"**

Pulse **C** para retornar á posição de trabalho, ficando bloqueado o acesso ás funções de programação.

Nota: se o nº secreto que se programa é o 0, não se efectuará o bloqueio e mantém-se activas as funções de programação.

Desactivação do nº secreto.

Desbloqueio que permite entrar nas funções de programação. O número secreto programado não se anula e pode ser reactivado novamente, uma vez concluídas as funções da nova programação.

Pulse **↓** e **3**, visualiza-se no display de peso **"PASS"**.

Marque por teclado o nº secreto que estava programado.

Desactivação PARCIAL do número secreto

Desbloqueia as funções de alteração de preço (só se permite modificar o preço, não os seus bloqueios) e de programação das teclas directas.

Marcar somente os dois últimos dígitos do nº secreto que estava programado.

Pulse **↓**. A balança retorna á posição de trabalho ficando desbloqueado o acesso ás funções de programação.

Reactivação do nº secreto

Uma vez feita a programação, esta sequência tem como objecto voltar a bloquear as funções, mantendo o mesmo nº secreto que estava programado.

Pulse **↓** e **3** visualiza-se no display de peso **"PASS"**.

Pulse **C**. A balança retorna á posição de trabalho, ficando bloqueado o acesso ás funções de programação.

Alteração do nº secreto

Pulse **↓** e **3**, visualiza-se no display de peso **"PASS"**.
Marque por teclado o nº secreto que estava programado.

Pulse ***** se o nº marcado é correcto será visualizado no display de importe.

Limpe o número que estava programado pulsando repetidamente o número zero.

Marque no teclado o novo nº que se deseja programar.

Pulse  a balança retorna á posição de trabalho bloqueando as funções.

Em balanças interligadas com a transmissão activa, aceda em cada uma delas a esta função.

10 Troca das fases do EURO

O processo de adaptação á moeda única está formado por 4 etapas:

1ª - Fase 0 ou previa onde a balança trabalha com 2 moedas.

Durante esta fase é possível modificar o coeficiente de câmbio, tantas vezes quantas as desejadas.

2ª - Fase 1 Nesta fase o coeficiente de cambio já é fixo.

3ª - Fase 2 a primeira moeda da balança é o Euro, e a MAE a Moeda Alternativa ao Euro.

4ª - Fase 3, onde a balança trabalha com uma só moeda, o Euro.

Para avançar entre as diferentes fases, utilizam-se diferentes chaves, que serão de 6 dígitos cada uma.

Chave 0 [↓][1][6][1][9][9][8] - **Entrar nas fases do Euro.**

Para iniciar as fases do Euro, introduzir esta chave enquanto a balança está realizando a contagem inicial no display.

Chave 1 [↓][1][1][1][9][9][9] - **Passar da Fase 0 á 1.**

Ao introduzir esta chave, a balança entra na função de Introdução do coeficiente de câmbio. Uma vez introduzido o coeficiente, faz-se um pedido de confirmação. Se a confirmação é afirmativa, armazena-se o coeficiente de câmbio (ficando fixo para sempre), e a balança começará a trabalhar na Fase 1. Se a confirmação é negativa, não se armazena este coeficiente de câmbio, e a balança continuará trabalhando na Fase 0.

Chave 2 [↓][1][1][2][0][0][2] - **Passar da Fase 1 á 2.**

Deve-se realizar previamente um Grande total para realizar o fecho do dia com a moeda antiga.

Ao introduzir esta chave, realiza-se automaticamente o cálculo para o Euro dos PLU's. Depois disto, a balança começará a trabalhar na fase 2.

Chave 3 [↓][1][7][2][0][0][2] - **Passar da Fase 2 á 3.** A máquina, desde este instante, trabalhará com uma só moeda, que é o euro.

11 Programação da IP da Balança

No caso de balanças interligadas esta programação tem que ser realizada em cada balança que compõem o sistema.

Esta programação utiliza-se para programar a direcção do IP da balança e configurações referentes às comunicações.


11.1) Programação das IP da balança

Com o fim de configurar os parâmetros básicos das comunicações da balança, deveremos aceder a função correspondente através da seguinte password quando a balança esta a realizar o teste de display:


↓ 2 5 2 5

No display da balança visualiza-se a função de configuração da IP unicast da balança (**IP que identifica a balança individualmente**), e através do teclado numérico introduziremos a IP que corresponda, segundo a rede na que desejemos integra-la:

192.168.1.200
IP UNICAST


e pulsaremos la tecla 
Seguidamente visualizará a selecção da máscara:

255.255.255.0
IP MASK

e pulsaremos a tecla 


No display visualizamos a função de configuração da IP multicast da balança (**IP que identifica um grupo de balanças**), e através do teclado numérico introduziremos a IP que corresponda, todas as balanças devem estar programadas com a mesma IP multicast:

230.230.000.005
IP MULTICAST

e pulsaremos a tecla 

A seguir e por último se visualizará a porta ou socket, que por defeito é 2000 (**a porta por defeito no computador é 2003**), este parâmetro é recomendável não modificá-lo a menos que seja necessário.

2000
SOCKET

e pulsaremos a tecla 

11.2) Programação dos parâmetros de comunicação da balança

Una vez realizada a programação da IP unicast, máscara da IP unicast, IP multicast e socket, acederemos a função de programação das comunicações desde o menu do usuário da balança:

A configuração que se realizará como exemplo será de 1 balança máster da secção ou departamento número 10 com ligação via Ethernet a outras possíveis balanças (com vendedores interligados ou flutuantes) e ao computador.

IPESA reserva o direito de modificar o conteúdo deste manual sem aviso prévio, dadas as continuas melhorias de que são objecto os produtos.

Distribuidor:

Acompanhamento ao Cliente