

SERIE L

L-550/560/565



MANUAL DE USUARIO

CONTENIDO DE ESTE MANUAL

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUCCIÓN | 1 |
| 1.1. PRESENTACIÓN..... | 1 |
| 1.2. CARACTERÍSTICAS GENERALES | 1 |
| 1.3. ESPECIFICACIONES DE LA BALANZA | 2 |
| 1.3.1. GENERALES..... | 2 |
| 1.3.2. ACCESORIOS..... | 2 |
| 1.4. INSTALACIÓN DE LA BALANZA | 2 |
| 1.5. CONSEJOS DE MANTENIMIENTO Y CUIDADO DE LAS BALANZAS SERIE L | 3 |
| 2. PUESTA EN MARCHA | 4 |
| 2.1. ENCENDIDO..... | 4 |
| 2.2. CÓMO PREPARAR LA BALANZA PARA TRABAJAR | 5 |
| 2.3. CÓMO TRABAJAR CON LA BALANZA | 6 |
| 2.3.1. <i>PRECIO DIRECTO</i> | 6 |
| 2.3.2. <i>PESADA NORMAL</i> | 6 |
| 2.3.3. <i>OPERACIONES SIN PESAR (SUMA, RESTA Y MULTIPLICACIÓN)</i> | 7 |
| 2.3.4. <i>CERO MANUAL</i> | 8 |
| 2.3.5. <i>DESCUENTO EN LINEA</i> | 8 |
| 2.3.6. <i>IMPRESIÓN TICKET: CÁLCULO DE CAMBIO Y DESCUENTO</i> | 8 |
| 2.3.7. <i>REVISIÓN DE TICKET</i> | 9 |
| 2.3.8. <i>REAPERTURA DE TICKET</i> | 10 |
| 2.3.9. <i>OPERATIVA EN MODO ETIQUETA</i> | 11 |
| 2.3.10. <i>FIJAR PRECIO</i> | 11 |
| 2.3.11. <i>INCREMENTO O DECREMENTO DEL PRECIO</i> | 12 |
| 2.3.12. <i>OPERACIONES DE TARA</i> | 13 |
| 2.3.13. <i>PRECIO LIBRE Y PRECIO OFERTA</i> | 14 |
| 2.3.14. <i>DEVOLUCIÓN DE PESO</i> | 15 |
| 2.3.15. <i>FUNCIONAMIENTO DEL CAJÓN DE MONEDAS</i> | 15 |
| 2.3.16. <i>FECHA DE CADUCIDAD GLOBAL</i> | 16 |
| 2.3.17. <i>NÚMERO DE LOTE</i> | 16 |
| 2.3.18. <i>ETIQUETAS DE TOTALES</i> | 17 |
| 2.3.19. <i>MODOS DE PAGO</i> | 18 |
| 2.3.20. <i>MODO DE PAGO A CUENTA</i> | 19 |
| 2.3.21. <i>DOS MODOS DE PAGO</i> | 20 |
| 2.3.22. <i>OBTENCIÓN DE LISTADOS</i> | 22 |
| 2.3.23. <i>Puesta a cero del acumulado de artículos</i> | 29 |
| 2.3.24. <i>Puesta a cero del acumulado parcial</i> | 29 |
| 2.3.25. <i>Preselección de vendedor</i> | 29 |
| 2.3.26. <i>Siguiente PLU</i> | 30 |
| 2.3.27. <i>Configuración de la retroiluminación</i> | 30 |
| 2.3.28. <i>Puntos de fidelidad</i> | 30 |
| 2.4. MODO AUTOSERVICIO..... | 31 |
| 2.4.1. <i>Configuración modo autoservicio</i> | 31 |
| 2.4.2. <i>Modo de uso</i> | 31 |
| 2.4.3. <i>Autoservicio: Selección de código fijo</i> | 31 |
| 3. BALANZAS EN RED | 33 |
| 3.1. INTRODUCCIÓN | 33 |
| 3.2. CONFIGURACIÓN COMO MAESTRA O ESCLAVA | 34 |
| 3.2.1. <i>Configuración maestra esclava</i> | 34 |
| 3.2.2. <i>Conexión maestra / ordenador vía internet</i> | 35 |

MANUAL DE USUARIO

| | |
|--|-----------|
| 3.2.3. Conexión maestra / esclava vía ethernet | 36 |
| 3.2.4. Dirección MAC | 37 |
| 3.2.5. Máscara de subred | 37 |
| 3.2.6. Dirección gateway | 37 |
| 3.3. PROGRAMACIÓN DE NÚMERO DE GRUPO | 38 |
| 3.4. CONEXIÓN DE MAESTRAS Y ESCLAVAS | 38 |
| 3.4.1. Test de comunicación maestra / esclava vía RS-485 | 38 |
| 3.4.2. Test de comunicación maestra / esclava vía internet | 39 |
| 3.4.3. Copia de una maestra en todas las esclavas | 39 |
| 4. CONEXIÓN A ORDENADOR | 40 |
| 4.1. INTRODUCCIÓN: SOFTWARE DISPONIBLE | 40 |
| 4.2. PARÁMETROS DE COMUNICACIÓN | 40 |
| 4.3. OPERACIONES CON EL ORDENADOR | 42 |
| 4.3.1. Envío de fin de día con borrado de totales | 42 |
| 4.3.2. Envío de fin de día sin borrado de totales | 42 |
| 4.3.3. Petición de comienzo de día | 42 |
| 4.3.4. Inicio de balanza | 43 |
| 5. CONFIGURACIÓN GENERAL | 44 |
| 5.1. CONFIGURACIÓN | 44 |
| 5.1.1. CONF. 01: Movimiento de día | 44 |
| 5.1.2. CONF. 02: Movimiento de día (2) | 44 |
| 5.1.3. CONF. 03: Código de barras | 45 |
| 5.1.4. CONF. 04: Cálculo de cambio | 46 |
| 5.1.5. CONF. 05: Devolución de peso | 46 |
| 5.1.6. CONF. 06: Reservado | 46 |
| 5.1.7. CONF. 07: Fijar precio | 47 |
| 5.1.8. CONF. 08: Permitir precio libre | 47 |
| 5.1.9. CONF. 09: Precio directo | 47 |
| 5.1.10. CONF. 10: Un artículo | 48 |
| 5.1.11. CONF. 11: Multiplicación | 48 |
| 5.1.12. CONF. 12: Resta | 48 |
| 5.1.13. CONF. 13: Suma | 48 |
| 5.1.14. CONF. 14: Operación de subtotal | 49 |
| 5.1.15. CONF. 15: Fin de día | 49 |
| 5.1.16. CONF. 16: Unidades X 1000 | 49 |
| 5.1.17. CONF. 17: Cifras código | 50 |
| 5.1.18. CONF. 18: Talón de caja | 50 |
| 5.1.19. CONF. 19: Talón de caja (2) | 50 |
| 5.1.20. CONF. 20: Número de cliente | 51 |
| 5.1.21. CONF. 21: Formato EAN 13 | 52 |
| 5.1.22. CONF. 22: Caducidad | 53 |
| 5.1.23. CONF. 23: Papel adhesivo | 53 |
| 5.1.24. CONF. 24: Pesaje automático | 54 |
| 5.1.25. CONF. 25: Publicidad | 54 |
| 5.1.26. CONF. 26: Código en ticket | 55 |
| 5.1.27. CONF. 27: Etiqueta por pesada | 55 |
| 5.1.28. CONF. 28: Línea de interpretación | 56 |
| 5.1.29. CONF. 29: Centrar textos | 56 |
| 5.1.30. CONF. 30: Tara en el ticket | 57 |
| 5.1.31. CONF. 31: Descuento en el total | 57 |
| 5.1.32. CONF. 32: Descuento en línea | 58 |
| 5.1.33. CONF. 33: Copia de ticket | 58 |

| | |
|--|-----------|
| 5.1.34. CONF. 34: M. etiqueta ordenador | 58 |
| 5.1.35. CONF. 35: Tipo de ticket y etiqueta | 59 |
| 5.1.36. CONF. 36: Acumular etiquetaje..... | 59 |
| 5.1.37. CONF. 37: IVA en ticket | 60 |
| 5.1.38. CONF. 38: Control de cajón | 60 |
| 5.1.39. CONF. 39: Modo automático..... | 61 |
| 5.1.40. CONF. 40: Incremento del precio..... | 61 |
| 5.1.41. CONF. 41: Código de barras por sección en el talón de caja | 62 |
| 5.1.42. CONF. 42: Líneas anuladas | 63 |
| 5.1.43. CONF. 43: Reapertura de ticket | 63 |
| 5.1.44. CONF. 44: Dos modos de pago | 64 |
| 5.1.45. CONF. 45: Texto general..... | 64 |
| 5.1.46. CONF. 46: Reg. ticket PC..... | 64 |
| 5.1.47. CONF. 47: Informe comunicación con PC | 64 |
| 5.1.48. CONF. 48: Redondeo ticket..... | 65 |
| 5.1.49. CONF. 49: Temporización código artículo | 65 |
| 5.1.50. CONF. 80: EAN 13 de ticket..... | 65 |
| 5.1.51. CONF. 81: EAN 13 de etiqueta | 66 |
| 5.1.52. CONF. EANC01.. EANC10..... | 66 |
| 5.2. PROGRAMACIÓN DE PARÁMETROS DE IMPRESIÓN | 67 |
| 5.2.1. Salida de etiqueta | 67 |
| 5.2.2. Contraste etiquetas..... | 67 |
| 5.2.3. Formato global de etiquetas | 68 |
| 5.2.4. Encabezamiento | 68 |
| 5.2.5. Tipo de papel | 69 |
| 5.2.6. Fin de ticket..... | 69 |
| 5.2.7. Centrado de etiqueta | 69 |
| 5.2.8. Distancia opto-cabecal térmico..... | 69 |
| 5.2.9. Formato de ticket | 70 |
| 5.2.10. Recogedor papel etiqueta..... | 70 |
| 5.2.11. Formato de totales de nivel 1 | 71 |
| 5.2.12. Formato de totales de nivel 2 | 71 |
| 5.2.13. Formato de totales de nivel 3 | 71 |
| 5.2.14. Formato EAN de totales de nivel 1 | 72 |
| 5.2.15. Formato EAN de totales de nivel 2 | 72 |
| 5.2.16. Formato EAN de totales de nivel 3..... | 72 |
| 5.3. PROGRAMACIÓN DEL FORMATO DE TICKET | 73 |
| 5.3.1. Significado de los campos | 75 |
| 5.3.2. Programación de los formatos de ticket | 79 |
| 5.3.3. Copia de un formato de ticket..... | 79 |
| 5.4. PROGRAMACIÓN DE FORMATOS DE ETIQUETA | 80 |
| 5.4.1. Copia de un formato de etiquetas..... | 84 |
| 5.5. PROGRAMACIÓN DE PUBLICIDAD | 85 |
| 6. PROGRAMACION VENDEDORES Y PLU'S | 86 |
| 6.1. GESTIÓN DE VENDEDORES..... | 86 |
| 6.1.1. Alta de un vendedor..... | 86 |
| 6.1.2. Modo de entrenamiento..... | 87 |
| 6.1.3. Vendedores en modo pedidos..... | 88 |
| 6.1.4. Baja de un vendedor..... | 89 |
| 6.1.5. Baja de todos los vendedores | 89 |
| 6.1.6. Consulta de vendedores activos..... | 89 |
| 6.2. DEFINICIÓN DE LOS PLU'S..... | 90 |
| 6.2.1. Creación / modificación de un PLU | 90 |

MANUAL DE USUARIO

| | |
|--|------------|
| 6.2.2. <i>Peso fijo</i> | 96 |
| 6.2.3. <i>Copia de un PLU</i> | 96 |
| 6.2.4. <i>Cambio rápido del precio de un PLU</i> | 96 |
| 6.2.5. <i>Asociación de códigos</i> | 97 |
| 6.3. PROGRAMACIÓN DE LAS LÍNEAS DE CABECERA | 98 |
| 6.4. PROGRAMACIÓN DEL LÍMITE DE MAYORISTAS..... | 99 |
| 6.5. PROGRAMACIÓN DE LA FECHA Y HORA | 99 |
| 6.6. PROGRAMACIÓN DE LOS NOMBRES DE SECCIÓN | 100 |
| 6.7. PROGRAMACIÓN DE DIVISAS..... | 100 |
| 6.7.1. <i>Programación divisas</i> | 101 |
| 6.7.2. <i>Divisas en etiqueta</i> | 101 |
| 6.8. PROGRAMACIÓN DE IVA | 102 |
| 6.9. PROGRAMAR PEDIDOS | 102 |
| 6.9.1. <i>Listado de pedido</i> | 103 |
| 7. BALANZAS CON CONEXIÓN A ESCÁNER..... | 104 |
| 7.1. INSTALACIÓN DEL ESCÁNER..... | 104 |
| 7.2. INCORPORACIÓN DE LECTURAS DE CÓD. BAR. A TRAVÉS DE ESCÁNER..... | 104 |
| 7.3. LECTURA Y ENVIO DE EAN-13 A PC..... | 107 |
| 8. PROGRAMA DE CARGA DE LOGOS | 107 |
| 8.1. IMPRESIÓN DE LOGOTIPOS..... | 107 |
| 8.2. PROGRAMA DE CARGA DE LOGOS | 107 |
| 8.3. LOGOTIPOS FIJOS..... | 108 |
| 9. CÓMO RESOLVER PROBLEMAS | 109 |
| 9.1. PROBLEMAS CON EL PESO | 109 |
| 9.2. ERRORES DE COMUNICACIÓN..... | 109 |
| 9.3. PROBLEMAS CON LOS ARTÍCULOS..... | 110 |
| 9.4. PROBLEMAS DE IMPRESIÓN | 111 |
| 9.5. PROBLEMAS EN PANTALLA Y TECLADO..... | 112 |
| 9.6. PROBLEMAS DE PROGRAMACIÓN..... | 112 |
| 10. APÉNDICE | 113 |
| 10.1. PROGRAMACIÓN EN EUROS | 113 |
| 10.2. CÓDIGOS DE ACCESO | 115 |
| 10.2.1. <i>Código de acceso a empleados</i> | 115 |
| 10.2.2. <i>Código de acceso a creación de artículos</i> | 115 |
| 10.2.3. <i>Código de acceso a listados</i> | 115 |
| 10.2.4. <i>Código de acceso a la dirección de balanza</i> | 116 |
| 10.3. LLAVES..... | 116 |
| 10.4. CONECTORES DE COMUNICACIÓN..... | 117 |
| 10.4.1. <i>Modelos con comunicación ethernet</i> | 117 |
| 10.4.2. <i>Modelos sin ethernet y modelos colgantes</i> | 117 |
| 10.5. TURNOMATIC | 118 |
| 10.6. CABLE DE APERTURA DE CAJÓN | 118 |
| 10.7. CAMBIO DE PAPEL | 118 |
| 10.7.1. <i>Cambio de papel en la impresora</i> | 118 |
| 10.7.2. <i>Cambio de papel en la etiquetadora</i> | 119 |
| 10.8. FORMATOS..... | 121 |
| 10.8.1. <i>Formatos etiquetas</i> | 121 |
| 10.8.2. <i>Formatos talón de caja</i> | 124 |
| 10.9. TECLADOS..... | 124 |
| 10.9.1. <i>Teclados L-550/565</i> | 124 |

| | |
|---|------------|
| 10.9.2. Teclados L-560 | 125 |
| 10.10. LISTADO DE INGREDIENTES | 126 |
| 11. ANEXO: TRAZABILIDAD SERIE L | 130 |
| 11.1. 11.1 PROGRAMACIÓN PLU CON CLASE (TRAZABILIDAD)..... | 130 |
| 11.1.1. Definición de la clase del PLU..... | 130 |
| 11.1.2. Programación de la tabla de textos | 131 |
| 11.1.3. Programación del producto..... | 132 |
| 11.1.4. Orden de impresión | 134 |
| 11.2. EJEMPLO | 135 |
| 11.2.1. PLU con trazabilidad de tipo vacuno | 135 |
| 11.2.2. PLU con trazabilidad de tipo pescado | 138 |
| 11.3. FORMATOS DE ETIQUETA..... | 142 |
| 11.4. LECTURA POR ESCÁNER EAN 128..... | 142 |
| 11.5. AMPLIACIÓN LÍNEAS CABECERA PARA ETIQUETAS..... | 143 |
| 11.6. CODIGO DE PAISES PARA EL VACUNO..... | 144 |
| 12. DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD | 145 |

1. INTRODUCCIÓN

1.1. PRESENTACIÓN

La serie de balanzas **L** son balanzas de gama alta de DIBAL especialmente diseñada para su utilización en la venta al por menor.

Las balanzas de serie **L** de DIBAL son una potente herramienta de trabajo que le permitirá obtener el máximo partido de su negocio.

Este manual debe acompañar siempre a la balanza para poder obtener el máximo rendimiento de su balanza en cualquier situación de trabajo.

1.2. CARACTERÍSTICAS GENERALES

En la tabla de la siguiente página se encuentran las características correspondientes a todos los modelos de la **Serie L de DIBAL**, así como los apartados donde están descritas las principales funciones.

Además cualquiera de las balanzas de la **SERIE L Alfanumérica** permite:

- Display LCD Alfanumérico Retroiluminado.
- Posibilidad de tara manual y tara fija.
- Formatos programables de etiqueta y uno de ticket.
- Posibilidad de trabajar con 99 secciones.
- Operaciones de BACK-UP a través del programa LBS
- 5 tipos de IVA.
- Conexión a cajón de monedas o turnomatic
- Diferentes tipos de alcance (ver placa de características de la balanza):

| MONORANGO | | MULTI-INTERVALO | | MULTI-RANGO | |
|--------------|-------------|-----------------|------------|-------------|------------|
| Alcance (kg) | Escalón (g) | Alcance (kg) | Escalón(g) | Alcance(kg) | Escalón(g) |
| 3 | 1 | 3/6 | 1/2 | 3/6 | 1/2 |
| 6 | 2 | 6/15 | 2/5 | 6/15 | 2/5 |
| 15 | 5 | 15/30 | 5/10 | 15/30 | 5/10 |
| 30 | 10 | | | | |
| 12 | 2 | | | | |

1.3. ESPECIFICACIONES DE LA BALANZA

1.3.1. GENERALES

| | |
|--------------------------------------|--|
| ALIMENTACIÓN | 110/230 VAC, 50Hz, 1,3A |
| METODO DE IMPRESIÓN..... | IMPRESION TÉRMICA |
| VISUALIZACIÓN | DISPLAY LCD ALFANUMÉRICO RETOILUMINADO |
| DIMENSIONES PAPEL ETIQUETADORA | Min: 30 x 30mmMax 60 x 140mm |
| COMUNICACIONES A BALANZA | RS 422 /ETHERNET |
| COMUNICACIONES A PC | RS 232/ETHERNET |
| TEMPERATURA DE FUNCIONAMIENTO..... | -10°C a +40°C |
| PRECISIÓN | 1/3000 1/6000 ALCANCE MAX. |

1.3.2. ACCESORIOS

CABLE DE ALIMENTACIÓN
ROLLO PAPEL ETIQUETAS ADHESIVAS
ROLLO PAPEL TICKETS
MANUAL DE USUARIO

1.4. INSTALACIÓN DE LA BALANZA

Para la correcta instalación y funcionamiento de la balanza es necesario tener en cuenta los siguientes puntos:

1. Asegúrese que la línea de tensión a la que conecta la balanza tiene un voltaje que se corresponde con el marcado en la placa de características de la balanza y no tiene variaciones superiores a un 10% de la tensión nominal.
2. Asegúrese de conectar la balanza a una toma de corriente cercana y fácilmente accesible. Se recomienda que la toma de corriente donde se conecta la balanza esté protegida por interruptores diferenciales y magnetotérmicos y tenga **toma de tierra**.
3. Asegúrese que no haya conectados a la misma toma de tensión equipos tales como cámaras frigoríficas, cortadoras, etc.
4. Utilice las balanzas sólo en áreas que cumplan con las condiciones ambientales mostradas en la placa de características (-10°C a 40°C).
5. Los periféricos conectados al equipo tienen que estar protegidos contra corrientes de defecto superiores a 8A 100VA.
6. La balanza debe estar colocada sobre una superficie firme y bien nivelada.

7. Ningún objeto debe estar en contacto con el plato.
8. Evite temperaturas extremas. No coloque la balanza directamente bajo la luz del sol ni cerca de conductos de salida de aire acondicionado.
9. Esta balanza no ha sido diseñada como una balanza a prueba de agua por lo que debe evitar niveles altos de humedad que podrían causar condensación. Protéjala de la lluvia y evite el contacto directo con el agua. No pulverice agua sobre la balanza ni la sumerja. Si la balanza entra en contacto con el agua, apague el suministro eléctrico inmediatamente.

1.5. CONSEJOS DE MANTENIMIENTO Y CUIDADO DE LAS BALANZAS SERIE L

Si se siguen estos consejos podrá mantener su balanza en perfecto estado de uso, obteniendo mayor rendimiento y duración.

1. No deposite nunca sobre la balanza un peso superior al alcance máximo.
2. No deposite pesos superiores a una sexta parte del alcance máximo de forma brusca sobre el plato.
3. No aplique esfuerzos laterales al plato.
4. Mantenga siempre limpio el teclado y el plato. Utilizar un paño seco (o con un producto de limpieza adecuado) para limpiar las partes de la balanza.
5. Nunca vierta o pulverice agua sobre la balanza. Si la balanza entra en contacto con el agua, apague el suministro eléctrico inmediatamente.
6. No manipule la impresora de la balanza cuando ésta se encuentra encendida.
7. No modifique las características mecánicas o eléctricas de la balanza.
8. La limpieza de la cabeza térmica se deberá realizar con la balanza apagada y no se deberán utilizar cuchillos u otros objetos punzantes.
9. La reparación de la balanza sólo podrá ser efectuada por personal autorizado y con la formación adecuada.
10. Use siempre repuestos originales.
11. Se recomienda no exponer la balanza directamente al sol, protegerla de la lluvia y evitar ambientes con exceso de humedad.



La balanza sale de fábrica preparada para **venta directa al público** y, por ello, permite la impresión de etiquetas por debajo del alcance mínimo.

En el caso de las actividades de **pre-ensado**, según establece la legislación vigente (norma EN 45501 y Directiva 90/384/CE), este tipo de equipos sólo deben utilizarse si los paquetes superan el alcance mínimo.

Si se desea, la balanza puede ser configurada para uso específico en labores de pre-ensado. Consulte a su proveedor o servicio de asistencia técnica.

2. PUESTA EN MARCHA

2.1. ENCENDIDO

Después de asegurarse que la balanza está bien instalada pulse el interruptor de encendido situado en la parte inferior de la balanza.

| | |
|-------|-----------|
| 99999 | 99999 |
| 99999 | 99999 |
| L560 | ESP VB34H |

Mientras se chequea la balanza en busca de posibles anomalías, en pantalla se muestra una cuenta atrás de 9 a 0 mientras se proporciona información sobre el modelo, versión de programa y alcance máximo de la balanza.

| | |
|------|------|
| ---- | ---- |
| ---- | ---- |
| ALC | 15kg |

Una vez finalizada la cuenta atrás, si no se ha producido ningún error, se realiza la comprobación de los artículos e ingredientes, mostrándose en pantalla unos guiones con el alcance de la balanza. Cuando se enciende, aparecerá escrito D0.

| | |
|-------|------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| E D0 | |

! Al arrancar la balanza no debe haber nada sobre el plato, ya que al quitarlo, la balanza considerará el peso como tara.

! Si al finalizar la cuenta atrás aparece el mensaje *CONECTE EL ORDENADOR* entonces pulse cualquier tecla para entrar en el *modo de funcionamiento normal* de la balanza.

| | | |
|---------|----|-----|
| CONECTE | EL | ORD |
|---------|----|-----|

! Si la balanza está programada como SUBMAESTRA (ver *apdo. 3.1 INTRODUCCIÓN*) y la MAESTRA correspondiente no está en funcionamiento entonces aparecerá el mensaje *CARGANDO DATOS* y la balanza se queda en ese estado, pulse cualquier tecla para entrar en *modo de funcionamiento normal* de la balanza.

2.2. CÓMO PREPARAR LA BALANZA PARA TRABAJAR

Para comenzar a trabajar con la balanza es necesario completar cada uno de los siguientes pasos:

- 1er PASO:** Instalar la balanza como está descrito en el *apdo. 1.3 CÓMO EMPEZAR* y conectar la balanza como está descrito en el *apdo. 2.1 ENCENDIDO*.
- 2º PASO:** Direccionar correctamente la balanza, es decir configurar la balanza como MAESTRA o ESCLAVA y asignarle la dirección correspondiente. (Ver *apdo. 3.2 CONFIGURACIÓN COMO MAESTRA O ESCLAVA*)
- 3er PASO:** Si es la primera vez que se usa la balanza o se pretende programarla de nuevo se debe realizar un borrado de memoria. (Ver *apdo. 4.3.4 INICIO DE BALANZA*)
- 4º PASO:** Asignar a cada vendedor que vaya a utilizar la balanza una de las posibles 10 memorias disponibles, es decir dar de alta empleados. (Ver *apdo. 6.1 GESTIÓN DE VENDEDORES*)
- 5º PASO:** Programar los artículos. (Ver *apdo. 6.2 DEFINICIÓN DE LOS PLU's*)
- 6º PASO:** Si la balanza trabaja en un país de la UE asegurarse que está configurada correctamente en la FASE EURO actual. (Ver *apdo. 10.1 PROGRAMACIÓN EN EUROS*)
- 7º PASO:** Programar las cabeceras (ver *apdo 6.3 PROGRAMACION DE LAS LINEAS DE CABECERA*).
- 8º PASO:** Programar los parámetros de impresión (ver *apdo. 5.4 PROGRAMACION DE PARAMETROS DE IMPRESIÓN*).
- 9º PASO:** Seleccionar un formato de ticket o crear un formato nuevo (ver *apdo. 5.5. PROGRAMACIÓN DE LOS FORMATOS DE TICKET*).
- 10º PASO:** Crear los formatos de etiqueta (ver *apdo. 5.6 PROGRAMACION DE FORMATOS DE ETIQUETA*).
- 11º PASO:** Comenzar a trabajar con la balanza consultando el *apartado* siguiente **2.3 CÓMO TRABAJAR CON LA BALANZA**.

2.3. CÓMO TRABAJAR CON LA BALANZA

Las balanzas de la **Serie L** de **DIBAL** están especialmente diseñadas para simplificar el trabajo del vendedor manteniendo un alto grado de velocidad y fiabilidad del sistema, sea éste una balanza o una red de balanzas MAESTRAS y ESCLAVAS con conexión a PC.

! La balanza dispone de cuatro códigos. A lo largo del MANUAL nos referiremos a ellos como **posición 0** (de trabajo), y **posiciones 1, 2 y 3** para programaciones. Desde la **posición 0**, podemos obtener las demás posiciones.

- **F7 0**: posición de trabajo.
- **F7 1**: posición 1.
- **F7 2**: posición 2.
- **F7 3**: posición 3.

Desde cualquier posición pulsando **F7** se vuelve a la **posición 0**.

Se considera como punto de partida para todas las explicaciones, la situación de trabajo, en la que se muestra el peso, el precio y el importe a 0 (**posición 0**).

2.3.1. PRECIO DIRECTO

Para poder introducir un precio mediante el teclado numérico tiene que estar el precio directo activado. Para ello:

1. Asegurarse que la balanza haya sido configurada correctamente. (Ver *apdo. 5.1.9 CONF. 09: PRECIO DIRECTO*)
2. Pulsar la tecla **F4** hasta que aparezcan las palabras **PRECIO DIREC** en el display de visualización.
3. De esta manera, al poner un peso sobre el plato, mediante el teclado numérico será posible la introducción del precio.
4. Para desactivar el precio directo basta con volver a pulsar la tecla **F4** hasta que desaparezca PRECIO DIREC del display.

F4

| | |
|-------|------------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| | PREC DIREC |

F4

| | |
|-------|------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| D0 | |

POS0

| | |
|-------|------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| D0 | |

| | |
|-------|------|
| 0.410 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| D0 | |

1 0 0 0

| | |
|-------|------------|
| 0.410 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| | PREC DIREC |

2.3.2. PESADA NORMAL

Para realizar la operación de pesar un producto, seguir los siguientes pasos:

1. Encender la balanza (ver *apdo. 2.1 ENCENDIDO*), asegurarse de que haya sido configurada correctamente.
2. Coloque el producto a pesar sobre el plato.
3. Introduzca el precio de una de las siguientes maneras:
 - Directamente con el teclado numérico y pulsando la memoria correspondiente. Para ello debe tener *PRECIO DIRECTO* activado. (Ver *apdo. 2.3.1 PRECIO DIRECTO*)
 - Tecleando el código del artículo (asegúrese de introducir todas las cifras del código: ya que no es lo mismo el código 212 que el 000212 !!).

- Para ello el *PRECIO DIRECTO* tiene que estar desactivado. (Ver *apdo. 2.3.1 PRECIO DIRECTO*)

- Pulsando la tecla directa correspondiente.

En caso de error, pulsando la tecla **C** el precio se pone a 0.

| | |
|-------|-------------------|
| 0.410 | 5.00 |
| 0.000 | 2.05 |
| 01 - | <Nombre Artículo> |

4. Si desea ver el precio y el importe en moneda secundaria pulse las teclas **SHIFT** y **F1**.

SHIFT **F1**

| | |
|----------|-----|
| 0.410 | 832 |
| 0.000 | 341 |
| * PTAS * | |

5. Memorice la operación en el vendedor que desee pulsando una de las teclas **V0**, **V1**,..., **V10**. Estas memorias deben estar previamente dadas de alta. (Ver *apdo. 6.1.1 ALTA DE UN VENDEDOR*)

V1

| | |
|-------|-------------------|
| 0.410 | 5.00 |
| 0.000 | 2.05 |
| 01 - | <Nombre Artículo> |

6. Retire el artículo y pase a pesar el siguiente.

2.3.3. OPERACIONES SIN PESAR (SUMA, RESTA Y MULTIPLICACIÓN)

La balanza es capaz de trabajar con artículos que no se venden a peso (precio/Kg) si no que tienen un precio/unidad, como puede ser una botella de leche.

Hay que tener la balanza configurada de tal manera que permita operaciones de suma, resta y/o multiplicación. (Ver *apdos. 5.1.11 CONF. 11: MULTIPLICACIÓN, 5.1.12 CONF. 12: RESTA y 5.1.13 CONF. 13: SUMA*)

El modo de operar es el siguiente:

1. Pulsar la tecla **+/-** ó **SHIFT +/-** según se quiera sumar o restar.

+/-

| | |
|----|------|
| | 0.00 |
| | 0.00 |
| D0 | |

2. Introducir el precio/unidad del producto, de la manera que se ha visto en el *apdo. 2.3.2 PESADA NORMAL*. En caso de error **C** pone a cero el precio.

1 2 0

| | |
|-------|-------------|
| 0.410 | 5.00 |
| 0.000 | 2.05 |
| 15 - | LECHE (+) |

3. Memorice la operación en el vendedor que desee pulsando una de las teclas **V0**, **V1**,..., **V10**. Estas memorias deben estar previamente dadas de alta. (Ver *apdo. 6.1.1 ALTA DE UN VENDEDOR*)

V1

Si se van a sumar o restar más de una unidad antes de la memorización pulsar la tecla **X** e introducir el número de productos.

X 4

| | |
|-------|-------------|
| 4 | 5.00 |
| 0.000 | 8.20 |
| 15 - | LECHE (X) |

 Si el parámetro MULTIPLICACION tiene el valor "2", en toda venta unitaria se tienen que indicar las unidades. Por lo tanto, si se intenta memorizar una venta unitaria que no es multiplicación, la balanza pita y aparece el siguiente mensaje en el display:

"Unidades!!"

2.3.4.CERO MANUAL

SHIFT **2**

| | |
|-------|------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| D0 | |

La balanza dispone de un dispositivo manual de puesta a cero. Si por la causa que sea, al retirar todo el peso de la plato, el valor del peso no es cero y si está dentro de un margen determinado, la pulsación de las teclas **SHIFT** y **2**, pone a cero el peso.

2.3.5.DESCUENTO EN LINEA

Cuando se trabaja en **modo ticket**, esta opción permite realizar un descuento porcentual a un cierto artículo. Se procede de la siguiente manera:

PRINT

| | |
|-------|------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| D0 | |

| | |
|------------------------|--------|
| 0.400 | dct 00 |
| 0.000 | 2.00 |
| 01 - <Nombre Artículo> | |

| | |
|------------------------|--------|
| 0.400 | dct 50 |
| 0.000 | 2.00 |
| 01 - <Nombre Artículo> | |

SHIFT

+/-

| | |
|------------------------|--------|
| 0.400 | dct 50 |
| 0.000 | 2.00 |
| 01 - <Nombre Artículo> | |

5 0

V1

1. Asegurarse que el parámetro que permite realizar descuentos está correctamente configurado. (Ver *apdo. 5.1.32 CONF. 32: DESCUENTO EN LÍNEA*)
2. Pulsar la tecla **PRINT** hasta que **desaparezca** del display el símbolo "E". Esto indica que se está trabajando en modo ticket.
3. Realizar la operación de pesado normal hasta la memorización, pero sin realizarla todavía.
4. Pulsar la tecla **SHIFT** **+/-**.
5. Introducir el TANTO POR CIENTO de descuento que se desee aplicar (por ejemplo 50 para indicar el 50%). Este descuento será reflejado directamente en el importe del display y será aplicado en el ticket, en la línea correspondiente al artículo.
6. Memorizar y seguir operando normalmente.

2.3.6.IMPRESIÓN TICKET: CÁLCULO DE CAMBIO Y DESCUENTO

Para imprimir en ticket el total de las operaciones realizadas por un vendedor seguir los siguientes pasos:

PRINT

| | |
|-------|------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| D0 | |

V4

| |
|--------------|
| TOT VENDEDOR |
|--------------|

V4

| |
|------------|
| 4 total |
|------------|

1. Pulsar la tecla **PRINT** hasta que **desaparezca** del display el símbolo E. Esto indica que se está trabajando en modo ticket.
2. Realizar alguna memorización de acuerdo con los apartados anteriores, por ejemplo en el vendedor V4.
3. Para la impresión del ticket pulsar la tecla *****. La balanza pedirá el número de vendedor del cual se quiere imprimir la última operación realizada.
4. Pulsar la tecla correspondiente al vendedor del cual se quiere imprimir la operación realizada, por ejemplo **V4**.

| | |
|-------|------|
| 4 | 4.10 |
| total | |
| M=I | dct |

2 0

*

| | |
|-------|------|
| 4 | 4.10 |
| total | |
| M=I | dct |

5. Si está habilitada la opción de **DESCUENTO EN EL TOTAL** (ver *apdo. 5.1.31 CONF. 31: DESCUENTO EN EL TOTAL*), entonces se mostrará el número de memoria, la cantidad de artículos y el importe total. La balanza pedirá el porcentaje de descuento a aplicar en el ticket. Introducir el valor deseado (por ejemplo 20%) y pulsar la tecla *. Si pasados 15 segundos no se opera con la balanza, se imprime directamente el ticket.

En el caso de tener programada la Configuración 31 (5.1.31 **Conf 31: Descuento en el Total**) a "2", es decir descuento bajo petición, la forma de aplicar el descuento es pulsando F1 y la tecla de vendedor correspondiente Vx.

Si no está habilitado el descuento en el total, se mostrará el número de memoria seleccionada, la cantidad de artículos, el importe total y al pulsar la tecla * se imprimirá el ticket.

| | |
|-------|---|
| total | 4 |
|-------|---|

6. Si se ha habilitado la opción de **CÁLCULO DE CAMBIO** (ver *apdo. 5.1.4 CONF. 04: CÁLCULO DE CAMBIO*) entonces se puede TECLEAR el importe entregado por el cliente, en el display aparecerá la cantidad entregada por el comprador, la cantidad a entregar por el vendedor o cambio y el importe a pagar. Si pasados 15 segundos no se introduce el importe entregado o no se pulsa la tecla * se imprime directamente el ticket.

Si se pulsa la tecla C o durante 10 segundos la balanza permanece inactiva se volverá automáticamente a la situación normal de trabajo.

Mientras no se realice otra operación sobre la misma memoria, el ticket puede imprimirse tantas veces como sea necesario (ver *apdo. 5.1.33 CONF. 33: COPIA DE TICKET*), en los tickets aparecerá la leyenda:

*** copia ***

Si se memoriza otra vez sobre la misma memoria, se considera que la operación corresponde a un nuevo cliente, poniéndose a 0 los datos.

! Si desea que aparezcan reflejados en el ticket el importe y total en EUROS consulte el *apdo. 5.1.35 CONFIGURACIÓN 35: TIPO DE TICKET*.

2.3.7. REVISIÓN DE TICKET

Para revisar las operaciones realizadas sobre un vendedor **antes** de que se imprima el ticket correspondiente, además de tener configurado el parámetro 14 correctamente (ver *apdo. 5.1.14 CONF. 14: OPERACIÓN DE SUBTOTAL*), hay que seguir los siguientes pasos:

◇

| | |
|----------|--------|
| SUBTOTAL | VENDED |
|----------|--------|

1. Pulsar la tecla de subtotal ◇.

V4

| | | |
|-------|---|------|
| Subto | 4 | 0.36 |
|-------|---|------|

2. Pulsar la tecla de memoria correspondiente al vendedor.

+/-
C

| | |
|-------|------------|
| Artic | 01 |
| 11111 | <Articulo> |
| | 0.38 |

3. BUSCAR la operación que se quiere revisar en el ticket con las teclas +/- y SHIFT +/- . Si se quiere BORRAR la operación elegida, pulsar la tecla C.

* C

| |
|----------------|
| TOTAL VENDEDOR |
|----------------|

4. Para salir a la situación de trabajo, pulsar la tecla * y a continuación la tecla C.

2.3.7.1. Si se quiere anular el ticket entero seguir los siguientes pasos:

◇
Vx
T/FT
*
C

| |
|----------------|
| BORRAR TICKET? |
|----------------|

1. Pulsar la tecla de subtotal ◇.
2. Pulsar la tecla de memoria correspondiente al vendedor.
3. Pulsar la tecla T/FT.
4. La balanza preguntará si desea borrar ticket. Si desea borrar ticket pulsar *, si no desea borrar ticket pulsar C.

| |
|-------------------|
| SUBTOTAL VENDEDOR |
|-------------------|

2.3.8. REAPERTURA DE TICKET

Es posible la reapertura del ticket una vez que éste ya ha sido impreso. Debe estar activado el parámetro 43.(ver apdo. 5.1.43. **CONF. 43: REAPERTURA DE TICKET**).

Para ello, después de realizar la operación con el cliente:

◇
V4 X

1. Pulsar la tecla de subtotal ◇.
2. Si se quiere reabrir el último ticket impreso por un vendedor en particular, pulsar la tecla de memoria correspondiente (por ejemplo V4) y luego pulsar la tecla X, el ticket estaría reabierto para anular o añadir ventas.

! Si después de imprimir el ticket de una transacción se pasa al modo etiquetaje, ya no será posible reabrir este ticket.

! Una vez memorizada una operación sobre la memoria, no se podrá realizar la reapertura del ticket anterior.

! Si el parámetro REAPERTURA TICKET tiene el valor 9, la balanza permitirá reabrir cualquier ticket.

Cuando se desee reabrir un ticket ya cerrado para modificarlo, aparece un menú con dos opciones

- '1' – Ultimo ticket.
- '2' – Otros tickets.

La opción "1" permite reabrir el ultimo ticket cerrado, si seleccionamos la opción 2 se puede reabrir tickets anteriores, la balanza solicitará el número de ticket a reabrir.

Si el número de ticket existe en memoria y es reabrible se mostrará el mensaje "ticket recuperado" pudiéndose modificar, de lo contrario la balanza mostrará "ticket no valido".

2.3.9. OPERATIVA EN MODO ETIQUETA

Para que la balanza imprima una etiqueta por cada memorización realizada (funcionamiento en *modo etiquetaje*) realizar las siguientes operaciones:

PRINT

| | |
|-------|------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| E | D0 |

1. Pulsar la tecla **PRINT** hasta que aparezca el símbolo E en el display.

| | |
|-------|-------------------|
| 0.410 | 5.00 |
| 0.000 | 2.05 |
| 01 - | <Nombre Artículo> |

2. Realizar la operación que se desee (pesado, etc...).

Al pulsar la tecla de memoria correspondiente al vendedor que ha realizado la operación se imprimirá la etiqueta.

| | | |
|-------|-----------|------|
| total | I | 5.00 |
| TOTA | M I CoP 3 | |

3. Si se desea hacer un determinado número de COPIAS de la última etiqueta emitida pulsar la tecla *****, pulsar la tecla del vendedor donde está almacenada la operación, introducir el número de copias que queremos y pulsar la tecla *****.

| | |
|-------|---------------------|
| 0.410 | 5.00 |
| 0.000 | 2.05 |
| E | F <Nombre Artículo> |

4. Si desea trabajar en modo de *etiquetaje automático* asegúrese que el parámetro correspondiente está correctamente fijado (ver *apdo. 5.1.24 PESAJE AUTOMÁTICO*), seleccionar el artículo deseado y pulsar la tecla **F2** hasta que aparezca el símbolo F en el display.

F2

Si el parámetro de configuración está a 1 habrá que seleccionar la memoria sobre la que se va a acumular las ventas. Si el parámetro está a 2, las ventas se acumularán automáticamente en la memoria **V1**.

Una variación de peso después de un peso estable permitirá imprimir una etiqueta cuando alcance otra vez la condición de peso estable, sin necesidad de pulsar ninguna tecla, ni de artículo, ni de vendedor.

 Si desea que aparezcan reflejados en la etiqueta el importe y total en EUROS consulte el *apdo. 5.1.35 CONF. 35: TIPO DE TICKET Y ETIQUETA*.

2.3.10. FIJAR PRECIO

Esta operativa se utiliza para realizar operaciones con el mismo artículo, para ello debe estar correctamente configurado el parámetro correspondiente (ver *apdo. 5.1.7 CONF. 07: FIJAR PRECIO*). Proceder de la siguiente manera:

| | |
|-------|------|
| 0.410 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| | D0 |

1. Poner el artículo con el que se ha de trabajar sobre la bandeja.

| | |
|-------|-------|
| 0.410 | 5.00 |
| 0.000 | 2.05 |
| 01 - | LECHE |

2. Seleccionar el artículo a fijar.

| | |
|-------|-------|
| 0.410 | 5.00 |
| 0.000 | 2.05 |
| F | LECHE |

3. Pulsar la tecla **F2** para fijar el precio, aparecerá el símbolo F.

F2

| | |
|-------|------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| | D0 |

4. Pasar a pesar el siguiente artículo. Para desactivar el precio fijo pulsar la tecla **F2** hasta que desaparezca el símbolo F.

2.3.11. INCREMENTO O DECREMENTO DEL PRECIO

Después de haber introducido un precio, ya sea definido en un PLU, precio oferta o precio directo, pulsando las teclas **SHIFT** y luego **1** se podrá introducir el valor del porcentaje a incrementar sobre el precio, o bien pulsando las teclas **SHIFT** y luego **3** se podrá introducir el valor del porcentaje a decrementar sobre el precio. Para ello debe estar activado el parámetro 40 (ver apdo. 5.1.40. *INCREMENTO DEL PRECIO*).

Si no se quiere introducir ningún porcentaje, pulsando la tecla **C** se vuelve a la situación normal de pesada.

Para la memorización de la operación se realizará el mismo procedimiento que sin porcentaje, es decir, después de haber introducido el porcentaje, pulsar la tecla de memoria correspondiente al vendedor.

- **Esta operativa es compatible con la suma y la resta de uno o varios productos a pesar.**
- **Son incompatibles el descuento en línea (ver apdo. 2.3.5. *DESCUENTO EN LINEA*) con esta operativa.**

Seguir la siguiente operativa:

| | | | |
|-----------------------|----------------|-----|------|
| | 0.590 | | 7.89 |
| | 0.000 | | 4.69 |
| | 01 - SOLOMILLO | | |
| SHIFT 1 | 0.590 | inc | .00 |
| | 0.000 | | 4.69 |
| | 01 - SOLOMILLO | | |
| 1 0 | 0.590 | inc | .10 |
| | 0.000 | | 5.16 |
| | 01 - SOLOMILLO | | |
| V1 | 0.590 | | 0.00 |
| | 0.000 | | 0.00 |
| | D0 | | |

1. Poner el artículo con el que se ha de trabajar sobre la bandeja y seleccionar el artículo a fijar.
2. Pulsar **SHIFT** + **1** para realizar un incremento de precio o **SHIFT** + **3**, para un decremento sobre el artículo.
3. Introducir el porcentaje que se le va a aplicar, utilizando el teclado numérico.
4. Pulsar la tecla del vendedor que está realizando la venta.

2.3.12. OPERACIONES DE TARA

Es posible trabajar con los valores de tara asociados a cada PLU. La tara se visualiza en la parte inferior izquierda del display.

La TARA ASOCIADA A CADA PLU se programa en el campo de tara en la creación o modificación de los PLU's. (Ver *apdo. 6.2.1 CREACIÓN / MODIFICACIÓN DE UN PLU*)

Para realizar una TARA MANUAL:

1. Poner el peso a tarar sobre el plato.
2. Pulsar la tecla **T/FT**
3. Para quitar la tara, vaciar la bandeja de pesaje y pulsar la tecla **C**
4. **Si se desea fijar la tara**, pulsar la tecla **SHIFT** y a continuación la tecla **T/FT**
5. Para quitar la fijación de tara, vaciar la bandeja de pesaje y pulsar la tecla **T/FT**.

SHIFT T/FT

| | |
|-------|------|
| 0.415 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| D0 | |

C

**SHIFT
T/FT**

| | |
|-------|------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.415 | 0.00 |
| D0 | |

SHIFT T/FT

| | |
|-------|------|
| 0.415 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| D0 | |

También es posible programar una tara manualmente pulsando la tecla **SHIFT** y a continuación **T/FT** e introducimos el numero de gramos a tarar con el teclado numérico y pulsamos ***** para grabar.

! Cuando se está trabajando con una tara fija, al retirar el peso del plato, en la visualización de peso obtendremos el valor de la tara con signo negativo.

2.3.13. PRECIO LIBRE Y PRECIO OFERTA

Si se quiere LIBERAR EL PRECIO de un producto en un momento determinado:

| | |
|-------|------|
| 0.205 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| D0 | |

1. Asegúrese que el parámetro de configuración 08: LIBERAR PRECIO tenga el valor 0 (ver *apdo. 5.1.8 PERMITIR PRECIO LIBRE*) y coloque el producto sobre el plato.

| | |
|--------------|------|
| 0.205 | 1.00 |
| 0.000 | 0.21 |
| 03 - PATATAS | |

2. Pulse la tecla directa del producto o teclee su código con el teclado numérico.

 Asegúrese de introducir todas las cifras del código: ya que no es lo mismo el código 212 que el 000212.

3. Pulsar la tecla **F3**.

F3

| | |
|---------|------|
| 0.205 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| PATATAS | |

4. Introducir el nuevo precio y operar normalmente con el producto.

| | |
|---------|------|
| 0.205 | 0.60 |
| 0.000 | 0.12 |
| PATATAS | |

Si se quiere vender un artículo al PRECIO DE OFERTA:

1. Compruebe que el formato de etiqueta utilizado tiene configurado el apartado 43, IMPORTE DE OFERTA. (Ver *apdo. 5.6 PROGRAMACIÓN DE FORMATOS DE ETIQUETA*). Si no es así no se podrá realizar esta operación.

 Esta condición solo se aplica a etiquetas, ya que la condición del campo 43 no afecta a los tickets.

| | |
|-------|------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| D0 | |

2. Asegúrese que el PLU que va utilizar tiene grabado el precio de oferta. (Ver *apdo. 6.2.1 CREACIÓN / MODIFICACIÓN DE UN PLU*).

PRINT

| | |
|--------------|------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| 03 - PATATAS | |

3. Pulse la tecla **PRINT** hasta que **desaparezca** del display el símbolo **E**

SHIFT

F3

| | |
|--------------|------|
| 0.430 | 0.60 |
| 0.000 | 0.26 |
| 03 - PATATAS | |

4. Seleccione el artículo.

| | |
|-----------|------|
| 0.430 | 0.60 |
| 0.000 | 0.26 |
| E PATATAS | |

5. Presione la tecla **SHIFT** y seguidamente la tecla **F3**: aparecerá el precio de oferta.

PRINT

6. Pulse la tecla **PRINT** si desea trabajar en modo etiquetaje.

2.3.14. DEVOLUCIÓN DE PESO

Cuando se quiera realizar una devolución de un producto que ya ha sido pesado y el importe correspondiente acumulado, además de configurar el parámetro asociado adecuadamente (ver *apdo. 5.1.5 CONF. 05: DEVOLUCIÓN DE PESO*) seguir los siguientes pasos:

| | |
|-------|------|
| 0.435 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| D0 | |

| | |
|-------|-------|
| - | 0.435 |
| 0.000 | 0.00 |
| D0 | |

| | |
|------------|-------|
| - | 0.435 |
| 0.000 | 0.00 |
| 01 - LECHE | |

| | |
|------------|-------|
| - | 0.435 |
| 0.000 | 0.00 |
| 01 - LECHE | |

1. Depositar de nuevo el artículo sobre la plato.
2. Seleccionar el PLU correspondiente.
3. Pulsar la tecla **F1**.
4. Pulsar la tecla del vendedor correspondiente.

F1

V1

2.3.15. FUNCIONAMIENTO DEL CAJÓN DE MONEDAS

Las balanzas de la **Serie L** permiten el funcionamiento conjunto a un cajón de monedas. Para ello es necesario solicitar el cable de conexión y activar este modo de funcionamiento (ver *apdo. 5.1.38 CONF. 38: CONTROL DEL CAJÓN*). Para operar con el cajón de monedas:

POS1
SHIFT
PRINT

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, colocar la máquina en **posición 1** y pulsar la tecla **SHIFT** y luego **PRINT**
2. Si se quiere DEPOSITAR dinero en el cajón en cualquier momento del día, pulsar la tecla **1**.
3. Si se quiere RETIRAR dinero en el cajón en cualquier momento del día, pulsar la tecla **2**.
4. Introducir en la balanza, utilizando el teclado numérico, la cantidad de la operación realizada (depósito o retirada). En caso de error utilizar la tecla **C** para borrar.
5. Pulsar la tecla ***** para validar el dato: el balance será actualizado y se abrirá automáticamente el cajón.
6. Pulsar la tecla **F7** para salir.

1

| |
|---------------|
| 1 = DEPOSITAR |
| 2 = RETIRAR |

2

| |
|-------------|
| DEPOSITANDO |
|-------------|

...

| |
|-------------|
| DEPOSITANDO |
|-------------|

F7

| |
|---------------------|
| CAJA ACTUALIZADA |
|---------------------|

Existen balanzas del modelo L que pueden llevar un detector de cajón de etiquetadora abierto o cerrado. Para ello hay que activar este modo de funcionamiento (ver *apdo. 5.1.38 CONTROL DE CAJÓN*). Esta funcionalidad detecta cuando el cajón de etiquetadora está abierto, en caso de que se quiera realizar una impresión, bloquea la balanza y no deja continuar hasta que no se cierre el cajón.

Aparece un mensaje en el display: "CERRAR CAJON ETIQUETA".

Para realizar un control del BALANCE del cajón es posible emitir el listado correspondiente en el que se imprime los totales por modos de pago y el estado del cajón. (Ver *apdo. siguiente 2.3.22 OBTENCIÓN DE LISTADOS*).

 Es posible abrir el cajón de monedas en la operativa normal (posición 0) en fase de emisión de ticket utilizando la tecla **+/-** en cualquier instante sucesivo al de haber pulsado la tecla ***** o la tecla **◇**

2.3.16. FECHA DE CADUCIDAD GLOBAL

Si en la configuración de caducidad hay programado un '1' (ver apdo. 5.1.22 CONF. 22: CADUCIDAD), se podrá seleccionar una fecha de caducidad temporal global. Para ello:

POS0

| | |
|-------|------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| DO | |

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA y está en **posición 0**.

F5

| |
|------------------|
| CADUCIDAD GLOBAL |
|------------------|

2. Pulsar **F5**

 En los modelos con modo de trabajo autoservicio deben estar en modo de trabajo asistido. (Ver apdo. 2.4.1. CONFIGURACIÓN MODO AUTOSERVICIO)

Programar la fecha de caducidad. Puede introducir la fecha de caducidad de una de las siguientes maneras:

- Fecha absoluta en el formato ddmmaa (día mes año).
- Número de días a partir de la fecha en que se emite la etiqueta.

| |
|------------------|
| CADUCIDAD GLOBAL |
|------------------|

Para salir grabando se pulsa la tecla *****. Con la tecla **C** se borra la fecha de caducidad.

 Se puede desactivar la fecha de caducidad para la siguiente etiqueta pulsando: **F5**, **SHIFT**, **+/-** y *****

2.3.17. NÚMERO DE LOTE

En las balanzas de la **Serie L de Dibal** es posible programar un número de lote, que será un número de hasta seis dígitos, en el que se podrá asignar una referencia global a las etiquetas de los artículos cuando se está en modo etiquetaje.

Para programar el número de lote debemos pulsar la tecla **F6** en **posición 0**, e introducir el número de lote. Por defecto este valor vendrá dado por un número que indica el día del año, por ejemplo el día 9/9 corresponderá un número de lote 252.

POS0

| | |
|--------|------|
| NUMERO | LOTE |
|--------|------|

F6

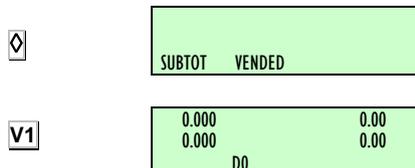
Para salir grabando los datos, pulsar la tecla ***** y para borrar la edición pulsar la tecla **C**.

2.3.18. ETIQUETAS DE TOTALES

Con esta operativa es posible emitir una etiqueta con los totales de las etiquetas emitidas anteriormente. Hay dos modos de funcionamiento:

2.3.18.1. Etiqueta De Acumulados Normal

Después de emitir varias etiquetas se puede solicitar a la balanza una etiqueta de totales de las operaciones anteriores, para ello:

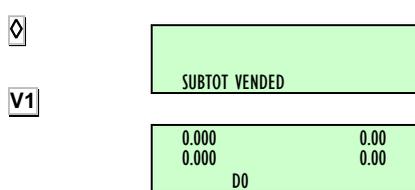


1. Pulsar la tecla \diamond .
2. Pulsar la tecla de vendedor donde se realizaron las operaciones.

En este caso se calcularán los totales de las etiquetas emitidas en esa memoria desde la impresión de la última etiqueta de totales.

2.3.18.2. Etiqueta De Totales De Un Producto

Los valores de peso e importe se irán acumulando mientras sean de un mismo código. Si se selecciona un código diferente se pondrán a cero los totales acumulados hasta el momento. Para seleccionar este modo de acumulado revisar el parámetro 10 (ver *apdo. 5.1.10 CONF. 10: UN ARTÍCULO*), para ello:



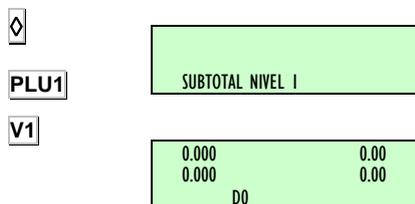
1. Pulsar la tecla \diamond
2. Pulsar la tecla de vendedor donde se realizaron las operaciones.

2.3.18.3. Niveles De Totales

Existen en la balanza serie L tres niveles de totales. Cuando se imprime una etiqueta de totales de un nivel, los datos se acumulan automáticamente a la etiqueta de totales del nivel superior.

Cada nivel de acumulado tendrá asociado su formato de etiqueta y su formato de código EAN,

Para seleccionar el nivel de totales, la operativa es la siguiente:



En modo etiqueta, pulsar la tecla \diamond pulsar la tecla **PLUx** y por último la tecla de vendedor.

Para nivel 1 pulsar PLU1

Para nivel 2 pulsar PLU2

Para Nivel 3 pulsar PLU3

Si el formato ean es 0, el formato ean que se toma es el que diga el parámetro 21 (5.1.21 Conf 21: "Formato Ean-13".)

El formato de etiqueta del talón de caja depende del formato de etiqueta del nivel 1 de acumulado.

TOTAL VENDEDEDOR

TOTAL |

Si en el nivel 1 de acumulado no se cambia de artículo, en los campos de la etiqueta que sean propios del plu (código, nombre, precio, etc), se mostrarán los datos del plu. En este mismo caso (cuando no se cambia de artículo), las etiquetas de nivel 1 mostrarán la fecha de caducidad aunque 'Un artículo' no esté a 6 (Ver apdo. 5.1.10 'UN ARTÍCULO'). Si por el contrario, se ha cambiado de artículo, no se mostrará nada en estos campos, salvo en el campo nombre que aparecerá "Total acumulado".

Si el parámetro 10 (5.1.10 Conf 10: "Un artículo") tiene el valor 6, en todos los niveles aparecerán los datos del plu. Además, en este caso, cuando se cambia de artículo, se borran los acumulados de los tres niveles.

2.3.19. MODOS DE PAGO

Esta Función permite que las ventas se asocien a un modo de pago para posteriormente poder listarlas por separado. Existen nueve modos de pago, de los cuales cuatro están definidos:

| | | | |
|-------------|------------------|-------------|-------------|
| PLU1 | Contado | PLU6 | Programable |
| PLU2 | Tarjeta o cheque | PLU7 | Programable |
| PLU3 | Crédito | PLU8 | Programable |
| PLU4 | A cuenta | PLU9 | Programable |
| PLU5 | Programable | | |

La operativa es la siguiente:

* **PLUX**

TOT VENDEDEDOR

TOTAL |

V1

1. Cuando se va a realizar la impresión del ticket, después de pulsar la tecla *, se selecciona el modo de pago (PLU1,...PLU9).
2. Pulsar la tecla de vendedor correspondiente.

2.3.19.1. Nombres Modos De Pago Programables

La serie de balanzas L permite la programación de los nombres de los modos de pago 6 a 9, que se imprimirán en el ticket cuando se seleccione el correspondiente modo de pago.

Son programables la descripción corta y la descripción larga. La corta es la que aparecerá en el display y la larga es la que aparecerá en los listados.

La operativa de programación de los modos de pago es la siguiente:

F7 3

M PAGO

SHIFT **F2**

M PAGO 6
Pos - |
COR: _

X

X

*

M PAGO
GRABADO

1. Colocar la máquina en la posición 3
2. Pulsar las teclas **SHIFT** **F2**.
3. Mediante el teclado numérico elegir el modo de pago a programar y pulsar X.
4. Pulsar la tecla X para seleccionar descripción corta o larga.
5. Introducir el nombre.
6. Pulsar * para grabar el nombre.

! Pulsar la tecla **PRINT** para imprimir el listado de todos los modos de pago posibles

2.3.20. MODO DE PAGO A CUENTA

Programar el parámetro 20 de configuración de la balanza con los valores 4 a 7 (ver *apdo. 5.1.20. CONF. 20: NÚMERO DE CLIENTE*)

| | |
|----------------------|-------------------------------|
| * | TOT VENDEDEDOR |
| D4 | TOT VENDEDEDOR A |
| V1 1 1 1 1 1 * | CLIENTE |
| * | NUEVO CLI IIII |
| P E P E * | NUEVO CLI IIII NOM < |
| SHIFT 4 | CLIENTE |
| 1 1 1 1 * | PEPE IMPORTE 99.99 |
| ... | |
| * | |
| Pos 3 F5 | LISTADOS SELECCIÓN |
| 21 | LISTADOS SELECCIÓN 21 |
| * | |
| * | CLIENTES A CUENTA |
| SHIFT 4 | |
| ◇ ◇ ◇ | CLIENTE 0 BORRAR CLIENTE |
| POS0 | SEGURO |

1. Al imprimir el ticket, al pulsar *****, se podrá introducir el modo de pago. Cuando se pulse el número de vendedor, si el modo de pago es 'A CUENTA' (**PLU4**), se pedirá el número de cliente (los 4 dígitos del número de cliente se pueden introducir mediante el teclado numérico, o por medio de un lector de código de barras, en el código de barras el número de cliente son los 4 últimos dígitos exceptuando el carácter de control). Si ya existe, se mostrará su nombre, se pedirá confirmación (pulsar *****) y el importe del ticket se sumará a la cantidad que debía el cliente. Si no existe, se dará de alta, se pedirá el nombre y cantidad a deber será la del ticket.

Si se ha seleccionado el modo de pago 'A CUENTA' se imprimirá una leyenda en el ticket que pondrá 'A CUENTA' para distinguirlo de una venta normal.

2. Si un cliente quiere pagar parte o la totalidad de su deuda, por medio de la combinación de teclas **SHIFT** y **4**, se solicitará el número de cliente (si el cliente no existe, la balanza pitará), se mostrará en el display el nombre y la cantidad que debe y pedirá la cantidad que va a pagar y se restará de la cantidad total que debe. Si no se introduce cantidad a pagar, se realiza una copia de la cuenta del cliente. Si se introduce un importe pagado negativo, se aumenta el importe debido.

Se imprimirá un resguardo en el que aparece la fecha y la hora, el código del cliente, el nombre del cliente, el importe que debía antes de pagar, el importe pagado y el importe que le queda por pagar. El formato de este resguardo se rige por los mismos parámetros que el ticket. Es decir, saldrán las mismas cabeceras, logotipos, en Pesetas y Euros o sólo en la moneda principal según la fase del Euro (parámetro 35), etc.

Si se quiere salir sin haber pagado, se puede pulsar cualquier tecla de función excepto **F7**.

3. Un cliente puede dejar en deposito un importe, reflejándose este como un importe debido en negativo. Un cliente solo se puede dar de baja desde el RMS.

4. Con la máquina en posición 3, se pulsará **F5** y pedirá el número del listado. Introduciremos el número 21, que es el que corresponde al listado de clientes. En este listado se muestra, cada cliente, su nombre y la cantidad que debe.

Para que cuadre la contabilidad del cajón, en el listado 20, se ha añadido una nueva línea que corresponde a la suma de los pagos que han hecho los clientes que habían pagado a cuenta.

El numero máximo de clientes que se pueden programar son 9999.

Para hacer el borrado completo de un cliente:

1. Pulsar las teclas **SHIFT** y **4**.
2. Solicitará el número del cliente (que desea borrar). Pulsar **◇**.
3. Pregunta si desea "Borrar cliente". Pulsar **◇**.
- 4- Pregunta si está "seguro" Pulsar **◇**.
- 5.-Para seguir con el pesaje poner la balanza en **posición 0**.

La memoria de un cliente no se libera aunque se quede su saldo a cero.

2.3.21. DOS MODOS DE PAGO

Se ha creado una nueva operativa en la que se puede optar por uno o dos modos de pago.

Actualmente, si el parámetro de configuración *44. DOS MODOS PAGO* es 0, quiere decir que se va a trabajar siempre con sólo un tipo de modo de pago por ticket, que se seleccionará utilizando las teclas de PLU (PLU1 Contado, PLU2 Cheque, etc.).

Si el parámetro de configuración *44. DOS MODOS PAGO* es 1, quiere decir que se puede trabajar con dos tipos de modo de pago por ticket. Para ello, tras pulsar la tecla de vendedor en la pantalla "TOTAL VENDEDOR?", la balanza se queda siempre esperando la selección del modo de pago, que se realiza mediante las teclas de PLU (PLU1 Contado, PLU2 Cheque, etc.).

En esta situación se muestra en pantalla:

- número de artículos vendidos
- total de la venta
- código del vendedor
- Descripción del modo de pago
- Cantidad a pagar en ese modo de pago.

El modo de pago por defecto es contado y se muestra como cantidad a pagar en dicho modo el importe total del ticket, de forma que si se pulsa ***** en esta pantalla el ticket se imprime con dicho modo de pago, sin permitir la introducción de un segundo modo.

Para elegir un modo de pago distinto del programado por defecto o pagar con dos modos de pago, se debe seleccionar en esta pantalla un modo de pago con las teclas PLU1 al PLU 9 como se indicaba anteriormente. El modo de pago escogido se presentará en pantalla y el teclado numérico permanecerá activo para introducir la cantidad que se desea pagar con este primer modo de pago (si se pulsa la tecla **C**, el importe se hará cero). En cualquier momento se puede cambiar de modo de pago con las teclas PLU.

La elección de primer modo y la cantidad a pagar con él se validan con la tecla *****, pasándose a una segunda pantalla en la que se muestra:

- número de artículos vendidos
- total de la venta
- código del vendedor
- descripción del segundo modo de pago
- resto del total que queda por pagar

Aquí se puede elegir el segundo modo de pago con las teclas PLU. En este caso el teclado numérico permanece inactivo. Si se pulsa * sin elegir ningún modo de pago se entenderá que el segundo modo de pago es el modo de pago programado por defecto (efectivo).

Tras pulsar * se imprime el ticket. (Si algún modo de pago es contado y se encuentra habilitada la opción de cambio entonces el ticket todavía no se imprime y la máquina queda a la espera de indicar la cantidad entregada por el cliente).



Si está activado el control de cambio y algún modo de pago es contado, se mostrará el importe total del ticket (suma de los dos modos de pago) y se pedirá el importe entregado, mostrándose el importe a devolver (importe entregado menos importe al contado).

Los modos de pago disponibles son 9, de los cuales 5 están definidos:

| | | | |
|------|------------------|------|-------------|
| PLU1 | Contado | PLU6 | Programable |
| PLU2 | Tarjeta o cheque | PLU7 | Programable |
| PLU3 | Crédito | PLU8 | Programable |
| PLU4 | A cuenta | PLU9 | Programable |
| PLU5 | Programable | | |

La operativa es la siguiente:

POS 0

```

0.275      0.00
0.000      0.00
  D0
    
```

* V1

```

  I TOT
M = I
CONTADO
    
```

*

```

  I TOT
M = I
CONTADO
    
```

*

```

  I TOT
M = I
CONTADO
    
```

```

  I TOT
M = I
CREDITO
    
```

1. Colocar la máquina en **posición 0**. Realizar una venta de un artículo y memorizarlo en un vendedor.
2. Pulsamos la tecla * y seguidamente el vendedor donde hemos memorizado la venta.
3. Si tenemos activado el parámetro 44. *Dos Modos de Pago*, la balanza esperará hasta que introduzcamos el modo de pago que queramos mediante las teclas de PLU.
4. Una vez introducido el modo de pago, introducimos el importe correspondiente y pulsamos *.
5. La balanza muestra en pantalla el importe restante de la venta y mediante las teclas de PLU seleccionamos el segundo modo de pago.

Pulsar la tecla * para la impresión del ticket.

A continuación vamos a describir un ejemplo, en el que se desea pagar con dos modos de pago:

- El primero uno distinto de contado.
- El segundo otro distinto de contado.

En la pantalla "TOTAL VENDEDOR?" se pulsa la tecla de vendedor y la máquina muestra el número de artículos y el total. Se introduce el descuento (sí está habilitada esta opción). Se pulsa ***** y se nos solicita el modo de pago. Pulsamos, por ejemplo, PLU2 para seleccionar CHEQUE. Con el teclado numérico introducimos la cantidad que el cliente desea pagar con cheque. Pulsamos de nuevo *****. Si la cantidad introducida es distinta del total a pagar (menor, se entiende) se nos solicita el segundo modo de pago. Lo seleccionamos con las teclas PLU (p. ej. PLU3 para pagar el resto con CREDITO). Pulsamos ***** y el ticket se imprime con CHEQUE como primer modo de pago y CREDITO como segundo modo de pago. (En este caso aunque el cambio está habilitado no se nos pide la cantidad entregada por el cliente).



En cualquier situación: si la cantidad introducida para pagar con el primer modo de pago es mayor o igual que el total a pagar, entonces se entiende que se paga el total exacto con un único modo de pago: el seleccionado.

2.3.22. OBTENCIÓN DE LISTADOS

POS3

F5

1

***** *****

C _

LISTADOS
SELECCIÓN 0

LISTADOS
SELECCIÓN 1

CODIGO
0000
LISTAD POR CODIGOS

Para obtener uno de estos listados:

1. Colocar la máquina en **posición 3**.
2. Pulsar la tecla **F5**
3. Introducir el número listado (ver lista posterior).
4. Pulsar dos veces la tecla *****.



Para evitar manipulaciones en la gestión del cajón, los listados que impliquen importes de ventas (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 17 y 18) no se podrán emitir hasta que no se haya impreso previamente el LISTADO DE CAJÓN (número 20).

Para ver el número de artículos en la balanza colocar la máquina en **posición 3**, pulsar la tecla **SHIFT** y a continuación la tecla **1** en pantalla veremos el número de artículos



En la posición de listados (**pos 3 F5**), pulsando la tecla **PRINT**, la balanza imprime un listado con todos los listados posibles, ordenados por su número.

La balanza permite la obtener diferentes tipos de listados:

- 1 Listado de artículos clasificados por código del 00000 al 99999.** Pulsando la tecla **X**, se puede seleccionar el rango de códigos y la sección o el tipo de IVA. En este listado se reflejan los códigos de los PLU's con su precio y denominación. Al final de este listado aparece el número de códigos almacenados en la balanza.

CÓDIGO – PRECIO – DENOMINACIÓN

- 2 Listado de artículos clasificados por PLU.** Este listado muestra las teclas directas asociadas a cada PLU, junto al precio y la denominación. Al final de este listado aparece el número de códigos almacenados en la balanza.

PLU – PRECIO – DENOMINACIÓN

- 3 Listado artículos de equivalencia PLU / CÓDIGO.** Este listado muestra las teclas directas asociadas a cada PLU, junto al código y la denominación. Al final de este listado aparece el número de códigos almacenados en la balanza.

PLU – CÓDIGO – DENOMINACIÓN

- 4 Ventas por artículos clasificadas por códigos del 0 al 999999.** Pulsando la tecla **X**, se puede seleccionar el rango de códigos, y la sección o el tipo de IVA. En este listado no aparece el número de operaciones por artículo. En este listado se reflejan los códigos de los PLU's con el peso (o unidades) vendidas y el importe total. Al final del listado aparece el total de artículos distintos vendidos, la suma de pesos y de importes. Este listado está desglosado en pesados y no pesados.

ARTICULOS PESADOS

CÓDIGO – PESO – IMPORTE

CÓDIGOS
SUMA PESOS
SUMA IMPORTES

ARTICULOS NO PESADOS

CÓDIGO – UNIDADES – IMPORTE

CÓDIGOS
UNIDADES
SUMA IMPORTES

Hay distintos tipos de niveles:

V1 → nivel 1 (ventas de un día)

V2 → nivel 2 (ventas semanales)

V3 → nivel 3 (ventas mensuales)

Hay listados que se pueden obtener por niveles de acumulado (4, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 15 y 17). Existen tres niveles de acumulado, del 1 al 3. Para seleccionar los niveles de acumulado, después de haber seleccionado el listado a imprimir, se pulsa la tecla de vendedores (**V1**, **V2** y **V3**).

correspondiente al nivel seleccionado (1, 2 y 3 respectivamente). Para más información sobre los niveles de acumulado ver el *apdo. 2.3.22 PUESTA A CERO DEL ACUMULADO PARCIAL*. Por defecto si no se selecciona ningún nivel, se imprimirá el listado correspondiente al nivel 1.

- 5 Ventas de artículos clasificadas por PLU's.** Este listado muestra las ventas asociadas a cada PLU, apareciendo en el listado el PLU, la denominación y el importe vendido de cada PLU. Al final de este listado aparece el total de artículos distintos vendidos y la suma de importes.

PLU – DENOMINACIÓN – IMPORTE

CÓDIGOS
SUMA IMPORTES

- 6 Ventas por empleados y artículos.** Mediante las teclas de vendedor, **V0**... **V10**, se puede introducir el número de vendedor del cual se quiere imprimir las ventas. En este listado aparecen el PLU, la denominación y el importe de los artículos vendidos por el empleado seleccionado. Al final de este listado aparece el tiempo que el empleado ha estado dado de alta (trabajando) y operando en la balanza (atendiendo).

PLU – DENOMINACIÓN – IMPORTE

TRABAJANDO
ATENDIENDO

- 7 Gran total de grupo.** En este listado aparecen el número de operaciones realizadas y el importe obtenido por cada memoria (vendedor). Al final aparece la suma de operaciones y de importes.

MEMORIA – OPERAC. – IMPORTE

TOTAL GR.
TOTAL GR. REDONDEOS

- 8 Ventas por artículo clasificados por código del 00000 al 99999.** Pulsando la tecla **X**, se puede seleccionar el rango de códigos y la sección o el tipo de IVA. En este listado aparece los códigos, el PLU asociado, la denominación, el número de operaciones, el peso y el importe de cada uno de los artículos vendidos y al final:

- El total de artículos distintos vendidos.
- El total del número de operaciones realizadas sobre los artículos.
- La suma de pesos de todos los artículos.
- La suma de importes de todos los artículos.

Este listado está desglosado en pesados y no pesados.

ARTICULOS PESADOS

| CÓDIGO | PLU | DENOMINACIÓN |
|-------------|-----|--------------|
| OPERACIONES | | PESO IMPORTE |

CÓDIGOS
OPERACIONES
SUMA PESOS
SUMA IMPORTES

ARTICULOS NO PESADOS

| CÓDIGO | PLU | DENOMINACIÓN |
|-------------|-----|------------------|
| OPERACIONES | | UNIDADES IMPORTE |

CÓDIGOS
OPERACIONES
UNIDADES
SUMA IMPORTES

- 9 Gran total de grupo.** En este listado se refleja el número de tickets (clientes) y el importe total por vendedor (memoria) desglosado por totales, totales mayoristas, totales negativos, artículos pesados, artículos no pesados, artículos devueltos y al final los totales por modos de pago.

***** GRAN TOTAL *****
MEMORIA – CLIENTES – IMPORTE

TOTAL GR.

***** TOTALES MAYORISTAS *****
MEMORIA – CLIENTES – IMPORTE

TOTAL GR.

***** TOTALES NEGATIVOS *****
MEMORIA – CLIENTES – IMPORTE

TOTAL GR.

***** ARTICULOS PESADOS *****
MEMORIA – OPERAC. – IMPORTE

TOTAL GR.

*** ARTICULOS NO PESADOS ***
MEMORIA – OPERAC. – IMPORTE

TOTAL GR.

***** ARTÍCULOS DEVUELTOS *****
MEMORIA – OPERAC. – IMPORTE

TOTAL GR.

***** DESCUENTOS EN LINEA *****
MEMORIA – OPERAC. – IMPORTE

TOTAL GR.

***** DESCUENTOS EN TOTAL *****
MEMORIA – OPERAC. – IMPORTE

TOTAL GR.

**** TOTALES MODO DE PAGO ****
MODO IMPORTE

CONTADO
TARJETA/CHEQUE
CRÉDITO

TOTAL GR. REDONDEOS

Con el fin de llevar un control de los descuentos aplicados, tanto en línea como en totales, en este listados aparecerá la siguiente información por vendedor:

- Relación de descuentos aplicados sobre el *total del ticket*: el número de operaciones indica el número de tickets en que se ha aplicado este tipo de descuento, y el importe representa la suma de los importes descontados.
- Relación de descuentos aplicados sobre *líneas individuales*: el número de operaciones indica el número de tickets en que se ha aplicado este tipo de descuento a alguna de las líneas, y el importe representa la suma de los importes descontados.

 En las listas denominadas GRAN TOTAL, ARTÍCULOS PESADOS y ARTÍCULOS NO PESADOS, los importes que aparecen son antes de aplicar los descuentos de totales, pero después de aplicar los descuentos de líneas. En la lista denominada TOTALES MODO DE PAGO, los importes son después de aplicar todos los descuentos.

10 Total de IVA. En este listado aparecen los distintos tipos de IVA, el valor en tanto por ciento y el total de cada tipo, y al final, el IVA total de lo vendido.

TIPO – IVA – TOTAL

TOTAL IVA

11 Total de ventas. Este listado refleja el importe total de ventas.

DEPARTAMENTO – TOTAL

12 Total de ventas por sección. Este listado refleja el importe total de ventas por sección.

SECCIÓN – TOTAL

13 Listado de ventas horarias. Este listado refleja el importe total de ventas por segmento horario. Cada segmento es de una hora.

HORA – TOTAL

14 Listado por márgenes, artículos del 00000 al 99999. En este listado se muestra el margen de beneficio obtenido con cada PLU, este beneficio se muestra en tanto por ciento y en tanto por uno.

| DENOMINACIÓN | | |
|--------------|----------|----------|
| CÓDIGO | P. VENTA | P. COSTO |
| MARGEN | % | |

15 Listado ABC de ventas. En este listado se clasifican los PLU's por ventas, cuando las ventas son pequeñas se clasifica dentro del grupo C, si las ventas son medianas se clasifica dentro del grupo B y si son altas dentro del grupo A. En este listado aparecen:

- Las ventas realizadas con cada PLU y las ventas totales como la suma de ventas de los PLU's.
- El tanto por ciento de ventas de cada PLU sobre las ventas totales.
- La relación de la venta de cada artículo respecto al total de ventas.

| CÓDIGO | NOMBRE | % ACUM |
|--------|---------|--------|
| | IMPORTE | |

16 Listado ABC de márgenes. En este listado se clasifican los PLU's por margen de beneficio, cuando el beneficio es pequeño se clasifica dentro del grupo C, si el margen de beneficios es mediano se clasifica dentro del grupo B y si es alto dentro del grupo A. En este listado aparecen:

- Los márgenes de beneficios obtenidos con cada PLU y el margen total como la suma de los márgenes de beneficios de los PLU's.
- El tanto por ciento de cada margen de cada PLU sobre el margen total.
- La relación del margen de beneficios de cada artículo respecto al margen total de beneficios.

| CÓDIGO | NOMBRE | % ACUM |
|--------|---------|--------|
| | IMPORTE | |

17 Listado de ventas por códigos asociados. Lista la suma de las operaciones, el peso e importe de los dos códigos asociados.

OPERACIONES – PESO - IMPORTE

18 Listado de margen. En este listado se refleja las ventas y los márgenes de beneficios obtenidos en tanto por ciento.

| DEPARTAMENTO | VENTAS |
|--------------|----------|
| | MARGEN % |

19 Listado de últimos PLU's modificados. En este listado aparecen los últimos PLU's modificados por código.

Para realizar un borrado de este listado, (después de haber pulsado) pulsar la tecla . La máquina pedirá confirmación de borrado, si se desea borrar el listado volvemos a pulsar y, si por el contrario, no deseamos realizar el borrado, pulsamos .

Pulsando la tecla , se puede seleccionar el rango de códigos y la sección o el tipo de IVA. En este listado se reflejan los códigos de los PLU's con su precio y denominación. Al final de este listado aparece el número de los últimos códigos modificados.

CÓDIGO – PRECIO – DENOMINACIÓN

20 Listado de cajón. En este listado aparecen los totales, clasificados por modo de pago, y el estado del cajón, la primera vez que se abrió y el balance.

Si es la primera vez que se obtiene este listado después de una inicialización de la balanza, de un fin de día con o sin borrado o de una puesta a cero del acumulado parcial, debe introducirse la cantidad de dinero que hay en el cajón mediante el teclado numérico, para su posterior verificación con el balance obtenido por la balanza. Si al introducir la cantidad a comprobar se comete un error, pulsando la tecla **C** se borra la cantidad introducida.

Este listado se puede imprimir tantas veces como se quiera, pero la cantidad a comprobar sólo puede ser introducida la primera vez después de una inicialización de la balanza, de un fin de día con o sin borrado o de una puesta a cero del acumulado parcial. De esta manera se evitan manipulaciones del balance.

** TOTALES MODO PAGO **

MODO IMPORTE
CONTADO
TARJETA/CHEQUE
CRÉDITO

**** ESTADO CAJÓN ****

HORA INICIO (hora 1ª apertura de cajón
del día)

VENTAS METÁLICO
DEPÓSITOS
RETIRADAS
CANTIDAD REAL
CANTIDAD COMPROBADA
DIFERENCIA

21 nº de clientes a cuenta. En este listado aparecen los clientes con la deuda pendiente.

CLIENTE – IMPORTE

22 Listado de animales. En este listado aparecen todos los animales que tenemos programados.

23 Listado de pedido. En este listado aparecen los pedidos programados desde la balanza

24 Listado de tickets de pedido. En este listado aparecen los tickets que se han impreso con la balanza en modo pedidos.

Número de pedido:
Código de vendedor:
Importe total:

CODIGO PESO IMPORTE

25 Pagos a cuenta. En este listado aparece el importe que los clientes han saldado de sus cuentas. El listado se pondrá a cero al realizar un fin de día con borrado.

CLIENTE--IMPORTE

2.3.23. Puesta a cero del acumulado de artículos

Para realizar esta operación colocar la máquina en **posición 3**.

POS3

F5

C

6x C

LISTADOS SELECCIÓN 0

C

LISTADOS (C) : SI (X) : NO

X

1. Pulsar la tecla **F5**
2. Pulsar 6 veces la tecla **C**.
3. La balanza nos da dos opciones: Pulsar la tecla **C** (SI) o pulsar la tecla **X** (NO):
 - Si se pulsa **C** (SI), se emitirá un listado de puesta a cero. Dependiendo del parámetro de “baja de vendedores”, estos se darán de baja o no.
 - Si se pulsa **X** (NO), se emitirá un listado pero en este caso no se hace la puesta a cero.

2.3.24. Puesta a cero del acumulado parcial

Existen en la balanza 3 contadores independientes de totales indicados como los NIVELES 1,2 y 3.

El borrado del total de un contador se acumula en el total del acumulador del nivel inmediatamente superior.

Por ejemplo, las ventas de un día se acumulan en el nivel 1, llegado el fin de día se borra y se acumula en el nivel 2. Este nivel 2 acumula las ventas semanales, por lo que no se borra hasta llegar el fin de semana. Al borrarse, se acumula en el nivel 3, que son las ventas del mes. Cuando se borra el nivel 3, lo que tenía acumulado desaparecerá de la balanza.

Para borrar el contenido de uno de estos acumuladores:

POS3

F5

C

C

LISTADOS SELECCIÓN 0

V1

LISTADOS BORRADO TOTALS

6x C

LISTADOS TOTALES NIVE I

LISTADOS SEGURO

1. Asegurarse que la balanza es MAESTRA y colocarla en **posición 3**.
2. Pulsar la tecla **F5**, y seguidamente la tecla **C**.
3. Pulsar la tecla del nivel que se desea borrar utilizando las teclas de vendedores **V1**, **V2** y **V3** respectivamente para los niveles 1,2,3.
4. Pulsar 6 veces la tecla **C**.

2.3.25. Preselección de vendedor

Existe la posibilidad de preselección del vendedor de tal manera que no haya que pulsar la tecla de vendedor. Para ello se debe configurar el parámetro de configuración 24. (Ver *apdo. 5.1.24. CONF. 24: PESAJE AUTOMÁTICO*).

➤ Si el parámetro de configuración 24 está a 3:

→ Cuando se está trabajando en **modo etiqueta**:

El modo de pesaje automático será con preselección de memoria.

→ Cuando se está trabajando en **modo ticket**:

habrá que realizar la selección de la memoria sobre la cual se va a memorizar las operaciones, indicándose en el display esa memoria en lugar del código del PLU. Todas las memorizaciones que se efectúen con el escáner se aplicarán sobre esa memoria.

 No se podrá memorizar sobre una memoria que esta siendo utilizada por otra máquina, porque esta la tendrá bloqueada.

Si el parámetro de configuración 24 está a 4:

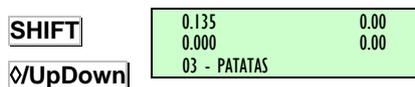
→ Cuando se está trabajando en **modo etiqueta**:

El modo de pesaje automático será sin preselección de memoria.

→ Cuando se está trabajando en **modo ticket**:

En el display aparecerá un indicativo de la memoria sobre la que se está trabajando y que ha sido asignada por la balanza. Esta memoria será la 1 si la balanza es la maestra, si es esclava será el número de la esclava + 1.

2.3.26. Siguiete PLU



o

o



1. Se selecciona un PLU.
2. Se pulsa la tecla **SHIFT** y **◊/UpDown** (se edita el cursor en el nombre).
3. Pulsando las teclas **+/-** o **SHIFT** y **+/-** se selecciona el siguiente o el anterior PLU (ordenado por código de PLU). Cuando se llega al último, se comienza por el primero y viceversa.

2.3.27. Configuración de la retroiluminación

Es posible configurar la retroiluminación de la balanza (iluminación del display). Permite tres posiciones de trabajo:

- *Apagado*: la retroiluminación permanece apagada aunque se realicen operaciones con la balanza.
- *Encendido*: está continuamente encendida aunque no se trabaje con la máquina
- *Modo Tiempo*: la retroiluminación se enciende cuando se realizan operaciones con la balanza, apagándose cuando no se trabaja con ella, aproximadamente 30 segundos después.

Para realizar su configuración, realizar el siguiente proceso:

1. Estando la máquina en **posición 0**.
2. Pulsar la tecla **SHIFT** y a continuación **X**
3. Seleccionar el modo de trabajo, utilizando las teclas **+/-** o **SHIFT** y **+/-**
4. Para grabar el valor, pulsar la tecla *****.

2.3.28. Puntos de fidelidad

La serie de balanzas L permite la programación de puntos de fidelidad. Es un porcentaje sobre el importe total. Este porcentaje lo introduciremos de la forma siguiente:

1. Colocar la máquina en **posición 3** y pulsar **F4** 4 veces.
2. A continuación pulsar **T/FT**.
3. Introducir el porcentaje de puntos de fidelidad y pulsar ***** para grabar el dato.

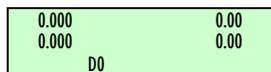
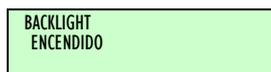
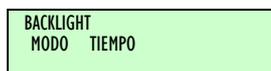
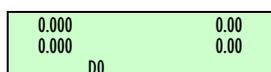
 Para programar el texto que aparecerá en el ticket pulsar **X** e introducir el texto(20 caracteres). Pulsar ***** para salvar

POS0

SHIFT **X**

o

SHIFT **+/-**



POS3

F4

SHIFT **T/FT**



2.4. MODO AUTOSERVICIO

La forma de trabajo en este modo se realiza colocando un peso sobre el plato y al pulsar la tecla directa correspondiente se obtiene la etiqueta del producto seleccionado, sin la necesidad de la intervención de un vendedor.

Los modelos de la **serie L de DIBAL** que pueden trabajar en este modo de trabajo son los siguientes:

- L-550-560-565
- L-580-585 (Teclado AutoServicio)

En modo autoservicio solamente son operativas las teclas directas.

2.4.1. Configuración modo autoservicio

Para configurar la balanza en modo autoservicio el proceso es el siguiente:

POS2

X

| | | | |
|--------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| MASTER | | | |
| DIRECCIÓN=00 | | | |

1

| | |
|-------------------|----|
| MODO AUTOSERVICIO | NO |
|-------------------|----|

*

| | |
|-------------------|----|
| MODO AUTOSERVICIO | SI |
|-------------------|----|

POS0

| | |
|-------|------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| E DO | |

1. Colocar la máquina en **posición 2**.

2. Pulsar la tecla **X**.

3. Mediante la tecla **C** o pulsando las teclas **1** ó **0** se selecciona modo autoservicio SÍ ó modo autoservicio NO (este ultimo modo se denomina también modo asistido).

4. Una vez fijada la opción SÍ, pulsar la tecla *****.

5. Colocar la máquina en **posición 0**.

2.4.2. Modo de uso

Para imprimir una etiqueta:

...

| | |
|-------|------|
| 0.460 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| E DO | |

| | |
|----------------|------|
| 0.460 | 7.89 |
| 0.000 | 3.63 |
| 01 - SOLOMILLO | |

1. Depositar el producto sobre el plato.

2. Pulsar la tecla de código correspondiente al producto.

3. La balanza memorizará la operación e imprimirá la etiqueta.



Todas las operaciones realizadas en la balanza se asignarán como ventas a la memoria 1.



Quando una máquina en modo autoservicio se queda sin papel, pulsar cualquier tecla para hacer avanzar el papel. Para continuar pulsar cualquier otra tecla.

2.4.3. Autoservicio: Selección de código fijo

Quando se está trabajando en modo autoservicio, es posible fijar un artículo en:

- Todo el teclado.
- En la primera fila de las teclas directas.
- Mitad izquierda o mitad derecha del teclado.
- Cada uno de los cuadrantes del teclado.

En las dos primeras opciones, el artículo permanece visualizado siempre en la balanza, hasta que éste se modifique o se cambie por otro.

El código se mantendrá visualizado siempre que la balanza esté en funcionamiento.

! Si por algún motivo se modifica algún campo del artículo (p. e. el precio), el cambio se verá mostrado inmediatamente si la balanza es maestra y al pulsar una tecla en el caso de ser esclava.

! Para poder seleccionar un código y fijarlo, la balanza debe estar trabajando en modo autoservicio.

Para realizar la selección del código fijo:

POS1

| | | |
|------------|----|-----|
| ALTAS | M= | I |
| E = 2223 | | NOM |
| NOM <PEPE> | | |

F3

| |
|---------|
| Tod-tec |
|---------|

X

| |
|---------------------|
| SELECCIONE CODIGO 0 |
|---------------------|

+

| |
|---------------------|
| SELECCIONE CODIGO 0 |
|---------------------|

| | |
|-----------|---------|
| 123 | I-línea |
| 0.000 | |
| 01 - PERA | |

C

| | |
|-----------|---------|
| 123 | I-línea |
| 0.000 | |
| 01 - PERA | |

POS0

| | |
|-------|------|
| 0.460 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| E DO | |

1. Poner la máquina en **posición 1**.

2. Si la balanza es maestra pulsar la tecla **F3**. Si la balanza es esclava se accederá a seleccionar el código directamente.

3. Pulsar **X** para seleccionar el modo de funcionamiento.

4. Con la tecla **+** seleccionamos la mitad o el cuadrante en el que fijar el artículo.

5. Pulsar la tecla del código a fijar.

Si el código existe, sus datos serán mostrados en el display de visualización. Si no existe, aparecerá un mensaje de código erróneo. Tres segundos después, si no se ha pulsado otro código, volverá a aparecer el mensaje de selección de código.

6. Si se desea borrar el código fijo pulsar la tecla **C**.

Pulsando la tecla *****, se volverá al menú de altas de empleados, siempre y cuando la balanza esté configurada como maestra.

7. Una vez seleccionado el código, poner la máquina en **posición 0**.

El código quedará seleccionado hasta que sea sustituido por otro o se borre como código fijo.

Una vez fijado el código, en el caso de selección de todo el teclado, pulsando cualquier tecla directa se accederá siempre al artículo fijado, mientras que en el caso de selección de una línea, pulsando cualquier tecla de la primera línea de teclas directas se accederá al código fijado y pulsando cualquier otra tecla se accederá al artículo programado en esa tecla directa.

Si no hay ningún código fijado, la balanza trabajará normalmente, es decir, se podrá acceder a cualquier código programado.

3. BALANZAS EN RED

3.1. INTRODUCCIÓN

La **Serie L de balanzas DIBAL** está diseñada para trabajar sola o formando parte de una red de balanzas MAESTRAS y ESCLAVAS.

Si la balanza trabaja sola, ésta deberá estar configurada como MAESTRA. (Seguir los pasos que se muestran más abajo para obtener esta configuración)

Si una balanza se configura como maestra podrá además tener una conexión a ordenador (lo que le permitirá ser programada y gestionada con mayor velocidad y seguridad además de poder realizar estas operaciones desde un lugar remoto a través de módem) y podrá crear una red de balanzas.

Una RED de balanzas de la SERIE L puede estar formada hasta por 50 MAESTRAS y por 29 ESCLAVAS dependientes de cada maestra.

Dentro de una red de balanzas, cada balanza MAESTRA tiene asignado un número (cualquier número **PAR** entre 00 y 98, por ejemplo se puede hablar de la balanza maestra 02) que se identifica como su *dirección*: cada balanza maestra tendrá una dirección única en la red, es decir, estará unívocamente direccionada, así no podrán existir dos o más balanzas con la misma dirección.

A cada una de las balanzas maestras es posible conectar hasta 29 balanzas configuradas como esclavas. Una balanza esclava tendrá asignada una dirección que será un número comprendido entre 1 y 29.

La balanza esclava cuya dirección sea la 01 se denomina SUBMAESTRA, ya que automáticamente carga una copia de seguridad de todos los datos que están programados en la maestra de la que depende.



Por motivos de SEGURIDAD es importante que en toda SUBRED DE ESCLAVAS EXISTA LA BALANZA ESCLAVA 01: en caso de avería de la balanza maestra, con solo CAMBIAR LA BALANZA DE SUBMAESTRA A MAESTRA se puede continuar trabajando sin ninguna pérdida de datos.

Para la comunicación con el ordenador es necesario la definición de grupo. Grupo es un conjunto de balanzas maestras. La comunicación del ordenador con las balanzas se realiza mediante grupos de balanzas y direcciones de maestras.

Tanto al enviar datos del ordenador a la balanza, como de la balanza al ordenador el sistema necesita saber a qué grupo y a qué maestra se tiene que dirigir. Esto es importante a la hora de configurar la red de balanzas y el programa del ordenador.

3.2. CONFIGURACIÓN COMO MAESTRA O ESCLAVA

Una balanza MAESTRA es aquella que tiene comunicación con el ordenador y que suministrará toda la información necesaria a las balanzas esclavas. Las maestras pueden comunicar de dos maneras: vía *ETHERNET* o *RS-422*. Esta configuración se selecciona en **posición 2**, pulsando **SHIFT** y **T/FT**, con la tecla **C** conmutaremos entre los dos tipos de comunicación y con la tecla ***** guardamos la configuración.



Una balanza ESCLAVA es que aquella que cada vez que tiene que realizar alguna operación, solicita los datos a la balanza maestra. En su respectiva maestra tendremos que elegir el tipo de comunicación entre maestra – esclava: *ETHERNET UDP* o *RS-485*. Esta configuración está en **posición 2**, pulsando **T/FT**, con la letra **C** conmutaremos entre los dos tipos de comunicación y con la tecla ***** guardamos la configuración.



3.2.1. Configuración maestra esclava

Para configurar la balanza como MAESTRA o ESCLAVA seguir los siguientes pasos:

1. Encender la balanza (ver apdo. 2.1. *ENCENDIDO*) y una vez finalizada la cuenta atrás colocar la máquina en **posición 2**.

Los números parpadeantes que se observan en la línea superior del display, corresponden a las direcciones de las distintas balanzas que se pueden encontrar en la red de balanzas.

En la línea inferior aparece la configuración actual (MAESTRA o ESCLAVA) así como la dirección. Al salir de fábrica la balanza está configurada como MAESTRA con dirección 00.



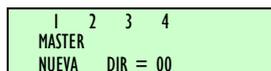
2. Pulsar 4 veces la tecla **C**.

Si se quiere que la balanza siga como MAESTRA pero se quiere cambiar su dirección ir directamente al punto 3.

Si la balanza estaba previamente configurada como ESCLAVA y se quiere configurar como MAESTRA, pulsar la tecla **V10** hasta que aparezca 'MASTER NUEVA DIR' en el display de la balanza y pasar al punto 3.

Si se quiere que la balanza sea ESCLAVA (independientemente de la configuración actual) ir directamente al punto 5.

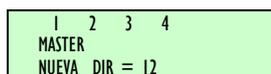
C.C.C.C.



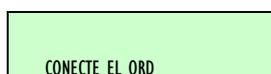
3. Introducir directamente con el teclado numérico la nueva dirección de MAESTRA.

La dirección de maestra debe de ser un número par entre 00 y 50, por ejemplo 12.

1 2



*



4. Pulsar ***** guardar la configuración y finalizar.

! Puede que aparezca el mensaje CONECTE EL ORDENADOR el cual desaparecerá volviendo a la *posición normal* de trabajo (**posición 0**) o conectando el ordenador si es que se quiere trabajar en esta modalidad.

Puede pasar ahora a programar el número de grupo o sección a la que va a pertenecer su balanza maestra dentro de la red de balanzas. (ver *apdo. 3.3 PROGRAMACIÓN DE NÚMERO DE GRUPO*) Esta operación no es necesaria si la balanza no va a trabajar conectada a otras ni a PC.

V3

| | | | |
|----------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ESCLAVA | | | |
| NUEVA DIR = 03 | | | |

| | |
|-------|------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| D0 | |

- Para configurar la balanza como ESCLAVA, debemos introducir su dirección, un número de dos cifras de 1 a 29, UTILIZANDO LAS TECLAS DE VENDEDORES **V1**, **V2**,...
- Pulsar la tecla ***** para guardar los cambios realizados y pasar a la situación normal de trabajo situando la máquina en la **posición 0**.

Si la balanza se ha configurado como esclava y no existe una maestra en la red, la balanza emitirá un error de comunicaciones cada vez que se intente realizar una operación con artículos o totales.

No puede existir dos balanzas con la misma dirección, que pertenezcan al mismo grupo, en toda la red.

3.2.2. Conexión maestra / ordenador vía internet

POS 2

+/-
o
SHIFT
+/-

*

POS 2

SHIFT
T/FT

◊

*

◊

3 0 0 1

*

◊

3 0 0 0

*

| | | | |
|----------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| MASTER | | | |
| DIRECCION = 00 | | | |

| | | | |
|--------------|-----|-----|-----|
| DIRECCIÓN IP | | | |
| 255 | 255 | 255 | 255 |

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| DIRECCIÓN IP | | | |
| GRABADO | | | |

| | | | |
|----------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| MASTER | | | |
| DIRECCION = 00 | | | |

| | | | |
|-----------------|--|--|--|
| COM PC | | | |
| ETHERNET TCP/IP | | | |

| | | | |
|--------------|-----|-----|-----|
| COM PC | | | |
| DIRECCIÓN IP | | | |
| 255 | 255 | 255 | 255 |

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| COM PC | | | |
| DIRECCIÓN IP | | | |
| GRABADO | | | |

| | | | |
|---------------|--|--|--|
| PUERTO TX TCP | | | |
|---------------|--|--|--|

| | | | |
|---------------|--|--|--|
| PUERTO TX TCP | | | |
| GRABADO | | | |

| | | | |
|---------------|--|--|--|
| PUERTO RX TCP | | | |
|---------------|--|--|--|

| | | | |
|---------------|--|--|--|
| PUERTO TX TCP | | | |
| GRABADO | | | |

Una vez seleccionado el modo de comunicación *INTERNET TCP/IP* (ver apartado 3.2.-CONFIGURACIÓN COMO MAESTRA O ESCLAVA), tendremos que configurar las direcciones IP de la balanza como del ordenador al que ira conectada la balanza. Para ello seguir los siguientes pasos:

- Para configurar la dirección IP de la BALANZA colocar la maquina en **posición 2** pulsar la tecla **SHIFT** +/- o +/-, e introducir la dirección IP. Escribimos los tres primeros números y avanzamos de trío en trío de números con la tecla **X**.
- Pulsamos ***** para grabar.
- Para configurar la dirección IP del ORDENADOR colocar la maquina en **posición 2** pulsamos **SHIFT**, **T/FT** y **◊** y aparecerá en la pantalla la dirección IP del ordenador al que va a estar conectada la balanza. . Escribimos los tres primeros números y avanzamos de trío en trío de números con la tecla **X**.
- Pulsamos ***** para grabar.
- Finalmente programamos los puertos de comunicaciones, pulsamos **◊** y aparecerá el puerto TX TCP debemos escribir 3001 y ***** para grabar.
- Pulsamos nuevamente **◊** y aparecerá el puerto RX TCP debemos escribir 3000 y ***** para grabar.
- Colocamos la maquina en **posición 0** y estaría lista para comunicar vía internet

3.2.3. Conexión maestra / esclava vía ethernet

Una vez seleccionado el modo de comunicación entre esclavas **INTERNET UDP/IP (ver apartado 3.2. CONFIGURACIÓN COMO MAESTRA O ESCLAVA)**, tendremos que configurar en la esclava la dirección IP de la balanza maestra al que ira conectada dicha esclava, así como los puertos de comunicaciones. Para ello seguir los siguientes pasos:

POS 2

| | | | |
|----------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ESCLAVA | | | |
| DIRECCION = 01 | | | |

T/FT

◇

*

| | | |
|-----------------|--|--|
| COM BALANZAS | | |
| ETHERNET UDP/IP | | |

◇

4 0 0 1

*

| | | | |
|--------------|-----|-----|-----|
| MASTER | | | |
| DIRECCIÓN IP | | | |
| 255 | 255 | 255 | 255 |

◇

| | | |
|--------------|--|--|
| MASTER | | |
| DIRECCIÓN IP | | |
| GRABADO | | |

| | | |
|--------|----|-----|
| PUERTO | TX | UDP |
|--------|----|-----|

◇

| | | |
|---------|----|-----|
| PUERTO | TX | UDP |
| GRABADO | | |

4 0 0 0

*

| | | |
|--------|----|-----|
| PUERTO | RX | UDP |
|--------|----|-----|

◇

| | | |
|---------|----|-----|
| PUERTO | RX | UDP |
| GRABADO | | |

1. En las **ESCLAVAS** para configurar la dirección IP de la MAESTRA colocar la maquina en **posición 2** pulsar la tecla **T/FT** y **◇** e introducir la dirección IP de la maestra. Escribimos los tres primeros números y avanzamos de trío en trío de números con la tecla **X**.
2. Pulsamos ***** para grabar.
3. Continuamos programando los puertos de comunicaciones, pulsamos **◇** y aparecerá el puerto TX UDP debemos escribir 4001 y ***** para grabar.
4. Pulsamos **◇** y aparecerá el puerto RX UDP debemos escribir 4000 y ***** para grabar.
5. Colocamos la ESCLAVA en **posición 0** y estaría lista para comunicar vía Ethernet

POS 2

| | | | |
|----------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| MAESTRA | | | |
| DIRECCION = 00 | | | |

T/FT

◇

◇

4 0 0 0

*

| | | |
|-----------------|--|--|
| COM BALANZAS | | |
| ETHERNET UDP/IP | | |

◇

| | | |
|--------|----|-----|
| PUERTO | TX | UDP |
|--------|----|-----|

◇

| | | |
|---------|----|-----|
| PUERTO | TX | UDP |
| GRABADO | | |

4 0 0 1

*

| | | |
|--------|----|-----|
| PUERTO | RX | UDP |
|--------|----|-----|

◇

| | | |
|---------|----|-----|
| PUERTO | TX | UDP |
| GRABADO | | |

6. Finalmente en la **MAESTRA** programamos los puertos de comunicaciones. Colocar la maquina en **posición 2** pulsar la tecla **T/FT** **◇** y **◇** y aparecerá el puerto TX UDP debemos escribir 4000 y ***** para grabar.
7. Pulsamos nuevamente **◇** y aparecerá el puerto RX UDP debemos escribir 4001 y ***** para grabar.

Colocamos la MAESTRA en **posición 0** y estaría lista para comunicar vía Ethernet.

3.2.4. Dirección MAC

POS 2

SHIFT
+/- x 2DIRECCIÓN ETH
000 8EF 000 7D0

Este parámetro visualiza la dirección MAC de la balanza.

Colocar la maquina en **posición 2** pulsar la tecla **SHIFT** y la tecla +/- 2 veces.**3.2.5. Máscara de subred**

POS 2

SHIFT
+/- x 3MASC SUBRED
255 000 000 000

Este parámetro se configura la mascara de subred.

1. Colocar la maquina en **posición 2** y pulsar la tecla **SHIFT** y la tecla +/- 3 veces. Escribimos los tres primeros números y avanzamos de trío en trío de números con la tecla **X**.

*

2. Pulsamos ***** para grabar.

3.2.6. Dirección gateway

POS 2

SHIFT
+/- x 4DIR GATEWAY
255 255 255 255

Este parámetro configura la dirección gateway.

1. Colocar la maquina en **posición 2** y pulsar la tecla **SHIFT** y la tecla +/- 4 veces. Escribimos los tres primeros números y avanzamos de trío en trío de números con la tecla **X**.

*

2. Pulsamos ***** para grabar.

3.3. PROGRAMACIÓN DE NÚMERO DE GRUPO

Una serie de balanzas maestras que pertenecen a una misma sección de la tienda (por ejemplo, FRUTERÍA) pueden asignarse a un mismo **grupo** de manera que todas las operaciones a realizar en una determinada sección se realicen simultáneamente.

Para asignar el número de grupo a una balanza maestra:

POS3

C

F4

NUMERO DE GRUPO

1 6

NUMERO DE GRUPO

* POS0

| | |
|-------|------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| DO | |

1. Asegurarse que la balanza esté configurada como MAESTRA (ver *apdo. 3.2 CONFIGURACIÓN COMO MAESTRA O ESCLAVA*) y colocarla en **posición 3**.
2. Pulsar **F4**. Aparecerá el número de grupo actual.
3. Escribir con el teclado numérico un número de dos dígitos comprendido entre 00 y 99, por ejemplo el 16.
4. Pulsar ***** para grabar el dato y colocar la máquina en **posición 0**.

! Si la balanza MAESTRA está en comunicación con un ordenador es conveniente revisar los parámetros de comunicación en el siguiente capítulo 4. *CONEXION A ORDENADOR*.

3.4. CONEXIÓN DE MAESTRAS Y ESCLAVAS

En este apartado se realiza el test de comunicaciones maestra-esclava y la copia de datos desde la balanza maestra a todas las esclavas.

3.4.1. Test de comunicación maestra / esclava vía RS-485

Este test se realiza desde la maestra y es válido tanto si la comunicación es RS-485 como si es INTERNET.

Para verificar el correcto funcionamiento de las comunicaciones entre una balanza MAESTRA y una ESCLAVA a ella conectada es posible realizar el siguiente TEST de COMUNICACIONES:

POS2

SHIFT F3

| | | | | |
|-------------|----|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| MASTER | | | | |
| DIRECCIÓN = | 00 | | | |

V3

*

| | | | | |
|---------|----|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| ESCLAVA | | | | |
| TESTCOM | 03 | 0 | 0 | |

1. Asegurarse de que la balanza es una MAESTRA y colocarla en **posición 2**.
2. Pulsar consecutivamente las teclas **SHIFT** y **F3**.
3. Elegir la balanza esclava que se quiere chequear utilizando las teclas de memorias.
4. Pulsar la tecla *****

En pantalla aparecerán los resultados de los mensajes transmitidos y el número de errores registrados.

| | | | | |
|---------|----|---|-----|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| ESCLAVA | | | | |
| TESTCOM | 03 | 0 | 234 | |

**3.4.2. Test de comunicación maestra / esclava
vía internet**

Para la correcta comunicación prestar mucha atención en que los puertos de comunicación entre la maestra y las esclavas van cruzados.

| | | | |
|----------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ESCLAVA | | | |
| DIRECCIÓN = 01 | | | |

Es importante recordar que las tres primeras cifras de la dirección IP de la esclava deben coincidir con los de su maestra.

POS2

| | | | |
|------------|--|--|--|
| COMUNIK OK | | | |
|------------|--|--|--|

Es posible realizar un test en las ESCLAVAS para ver si la conexión es correcta, para ello seguir los siguientes pasos:

SHIFT +/-

1. Asegurarse que estamos trabajando en la balanza ESCLAVA y la colocamos en **posición 2**.
2. Pulsamos **SHIFT +/-** y  en pantalla nos aparecerá un mensaje de comunicación OK.

3.4.3. Copia de una maestra en todas las esclavas

| | | | |
|----------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| MASTER | | | |
| DIRECCIÓN = 00 | | | |

Puede ser útil realizar una copia de los contenidos de memoria de una balanza MAESTRA en sus ESCLAVAS de manera que se tiene una copia de seguridad de toda la información en cada una de ellas.

POS2

| | | | |
|----------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| CARGANDO | | | |
| BALANZA | | | |

Para realizar esta operación, seguir los siguientes pasos:

+/- +/- +/-

1. Asegurarse que estamos trabajando en la balanza MAESTRA y la colocamos en **posición 2**.
2. Pulsar 3 veces la tecla .

La balanza emitirá un listado con las balanzas presentes en la red y comenzará la carga de datos a las esclavas.

| | | | |
|----------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| MASTER | | | |
| DIRECCIÓN = 00 | | | |

Al finalizar la carga se emitirá un nuevo listado con el resultado de la operación.

| | | | |
|--------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ENVIAR DATOS | | | |
| A BALANZAS | | | |

3.4.3.1. Petición de Ingredientes, Logos y Fonts

| | | | |
|----------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ??? SEGURO ??? | | | |

Quando se cargue la lista de ingredientes o logos desde el PC a la balanza, la maestra la enviará a su vez a las esclavas que estén conectadas en ese momento o a las que se conecten antes de apagar la maestra.

| | | | |
|----------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| MASTER | | | |
| DIRECCIÓN = 00 | | | |

Por si se produce algún error en el envío a las esclavas o se conecta una nueva esclava después de haber encendido la maestra, se han introducido dos operativas nuevas en la esclava:

| | | | |
|--------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ENVIAR DATOS | | | |
| A BALANZAS | | | |

POS2

+/- 0 +/-

+/-

Petición de lista de ingredientes:

1. Colocar la máquina en **posición 2**.
2. Pulsar  **0** .
3. Aparece el mensaje "¿¿seguro??".
4. Pulsar la tecla .

POS2

+/- 1 +/-

+/-

Petición de logotipos:

1. Colocar la máquina en **pos2**.
2. Pulsar  **1** .
3. Aparece el mensaje "¿seguro?".
4. Pulsar la tecla .

Petición de fonts:

1. Colocar la máquina en **pos2**.
2. Pulsar  **2** .
3. Aparece el mensaje "¿seguro?".
4. Pulsar la tecla .

POS2

+/- 2 +/-

+/-

4. CONEXIÓN A ORDENADOR

4.1. INTRODUCCIÓN: SOFTWARE DISPONIBLE

Utilizando alguno de los programas de comunicación de balanzas de DIBAL preparados para funcionar bajo los más comunes sistemas operativos (MS-DOS, MS-WINDOWS, UNIX,...) es posible realizar a través del PC todas las tareas de configuración así como obtener todos los datos de las transacciones realizadas por las balanzas para su posterior elaboración informática.

Los programas disponibles son:

| | UTILIDAD | TIPO BALANZAS | SISTEMA OPERATIVO |
|-----------|---|---------------|-----------------------------|
| DIBALCOM | <ul style="list-style-type: none">• Driver• Comunicaciones | Todas | Windows 95/98 |
| DIBAL RMS | <ul style="list-style-type: none">• Configuración balanza• Gestión de tienda | Todas | Windows 95/98 Windows NT |

El programa DIBAL RMS deberá siempre ser acompañado en su funcionamiento por la aplicación DIBALCOM ya que ésta proporciona al computador los recursos necesarios para habilitar el puerto de comunicaciones (COM1 o COM2) y establecer la comunicación con la balanza.

Cuando una balanza está comunicándose con el ordenador, poniéndola en posición tres en la parte inferior izquierda del display aparecerá un punto parpadeando.

4.2. PARÁMETROS DE COMUNICACIÓN

Existen cinco parámetros de comunicación entre balanza y ordenador que pueden ser variados para adaptarse a los diferentes protocolos utilizados.

El conjunto de los valores de estos parámetros se representa como un número de 8 dígitos cada uno de los cuales tiene el siguiente significado según su posición (siendo el 1º el de más a la izquierda), las balanzas de modelo L comunican a **8 bits** con lo que siempre deben aparecer el conjunto de ceros en pantalla como **01000000**:

- 1º Un '0' indica CON paridad (par), un '1' indica SIN paridad.
- 2º Número de bits/carácter. Un '0' indica 7 bits por carácter y '1' indica 8 bits por carácter.
- 3º TA: tiempo máximo de respuesta. Entre 0 y 9 (ver tabla en página siguiente).
- 4º TB: tiempo máximo de transmisión de un bloque: entre 0 y 9 (ver tabla en página siguiente).
- 5º TC: tiempo máximo de ocupación de línea: entre 0 y 9 (ver tabla en página siguiente).
- 6º TD: tiempo de espera de direccionamiento: entre 0 y 9 (ver tabla en página siguiente).
- 7º Reservado: poner un 0.
- 8º Velocidad de transmisión (baudios): entre 0 y 9 (ver tabla en página siguiente).

Para tener acceso a la modificación de estos valores:

POS2

```

1 2 3 4
MASTER
DIRECCIÓN = 00
    
```

8x **C**

```

1 2 3 4
00000000
<01000000>
    
```

1. Colocar la máquina en **posición 2**.
2. Pulsar ocho veces la tecla **C**. En la segunda línea aparecerán dos números de 8 dígitos cada uno.

Los dígitos del número de más a la izquierda (entre corchetes) indican los valores actuales de los parámetros de comunicación.

De la misma manera, el número más a la derecha indica los valores de los parámetros que iremos cambiando.

Cada dígito puede tomar un valor entre 0 y 9 y asigna al parámetro correspondiente el valor dado según la siguiente tabla:

| Número | TA | TB | TC | TD | Velocidad |
|--------|-------|-------|-------|----------|-----------|
| 0 | 0.50 | 0.50 | 0.50 | 15.00 | 9600 |
| 1 | 0.10 | 0.10 | 0.10 | 1.00 | 4800 |
| 2 | 0.20 | 0.20 | 0.20 | 2.00 | 2400 |
| 3 | 0.30 | 0.30 | 0.30 | 3.00 | 1800 |
| 4 | 0.60 | 0.60 | 0.60 | 6.00 | 1200 |
| 5 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | 10.00 | 600 |
| 6 | 2.00 | 2.00 | 2.00 | 20.00 | 300 |
| 7 | 3.00 | 3.00 | 3.00 | 30.00 | 150 |
| 8 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 60.00 | 110 |
| 9 | 10.00 | 10.00 | 10.00 | Inactivo | 19200 |

```

1 2 3 4
00000000
<00221500>
    
```

Por ejemplo, si introducimos el número:

00221500

Hemos puesto TA=0.20 s, TB=0.20 s, TC=0.10 s, TD=10.00 s y la velocidad de señalización será 9600 bps.

```

1 2 3 4
00221500
<00221500>
    
```

3. Pulsar la tecla ***** para guardar la configuración y volver a ponerla en **posición 0**.

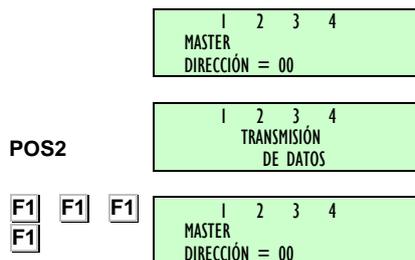
4.3. OPERACIONES CON EL ORDENADOR

Son posibles las siguientes operaciones entre ordenador y una balanza MAESTRA:

4.3.1. Envío de fin de día con borrado de totales

Esta operación permite enviar los datos almacenados en la balanza al ordenador para ser allí gestionados por un programa adecuado como puede ser el **DIBAL RMS**.

Además se pondrán a cero los totales acumulados en las diferentes memorias a lo largo del día.



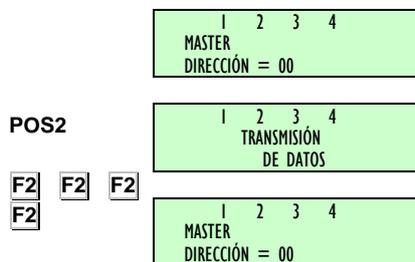
Para realizar esta operación será necesario:

1. Asegurarse que la balanza es MAESTRA.
2. Ponerla en **posición 2**.
3. Pulsar 4 veces la tecla **F1**.

4.3.2. Envío de fin de día sin borrado de totales

Esta operación permite enviar los datos almacenados en la balanza al ordenador para ser allí gestionados por un programa adecuado como puede ser el **DIBAL RMS**.

NO se pondrán a cero los totales acumulados.



Para realizar esta operación será necesario:

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA y que el ordenador está preparado para comunicar con la balanza.
2. Ponerla en **posición 2**.
3. Pulsar 4 veces la tecla **F2**.

4.3.3. Petición de comienzo de día

Esta operación permite enviar los datos de texto de tickets, las altas de vendedores, nombres de sección, etc. desde el ordenador a la balanza mediante un programa adecuado como puede ser el **DIBAL RMS**.

Para realizar esta operación será necesario:



1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA y que el ordenador está preparado para comunicar con la balanza.
2. Poner la máquina en **posición 2**.
3. Pulsar 3 veces la tecla **F3**.

4.3.4. Inicio de balanza

Con esta operación es posible realizar un borrado de todos los datos de la balanza excepto los datos de logos, fonts, ingredientes así como toda la información de clientes (numero de cliente, pagos pendientes, etc). Se borran los PLU'S y las memorias de vendedores.

! Si la balanza es una MAESTRA, tras la inicialización es necesario volver a crear todos los PLU'S bien manualmente ó cargándolos a través del PC. De igual manera hay que proceder con los vendedores y el resto de configuración.

Si la balanza es una ESCLAVA, una vez realizado el borrado, ésta solicitará que le sean enviados los nuevos artículos desde la MAESTRA correspondiente.

POS2

| | | | |
|----------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| MASTER | | | |
| DIRECCIÓN = 00 | | | |

Para realizar un inicio de balanza se deben ejecutar los siguientes pasos:

9×F4

| | | | |
|--------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| BORRANDO ... | | | |

1. Colocar la máquina en **posición 2**.
2. Pulsar 9 veces la tecla **F4**.

5. CONFIGURACIÓN GENERAL

Con esta opción definiremos cómo va a trabajar la balanza desde el punto de vista de teclado, cálculo de cambio, talón de caja, etc.

5.1. CONFIGURACIÓN

Para configurar cada uno de los parámetros del programa correspondiente:

- POS3**
- F4** 4 veces
- *** ***** **03**
- PRINT**
1. Encender la balanza, asegurarse que esté configurada correctamente como MAESTRA y ponerla en **posición 3**.
 2. Pulsar la tecla **F4** 4 veces.
 3. Para situarse sobre el parámetro que se quiere configurar pulsar la tecla ***** las veces necesarias o alternativamente pulsar ***** 2 veces y pulsar la TECLA DIRECTA correspondiente al número de parámetro a editar. Además también con las teclas **+/-** y **SHIFT +/-** se puede avanzar o retroceder parámetro a parámetro.
 4. Si se quiere imprimir un listado de la configuración actual de la balanza, pulsar la tecla **PRINT**.

Los parámetros que se pueden configurar son los siguientes:

5.1.1. CONF. 01: Movimiento de día

El valor de este parámetro indica a la balanza si debe de enviar datos al ordenador. Es decir, si vale:

'0' - La balanza NO envía los tickets al ordenador.

'1' - La balanza SÍ envía los tickets al ordenador.

Para cambiar el valor de este parámetro:

- POS3**
- F4** 4 veces
- *** *****
- 01**
- ***
1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 01. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
 2. Introducir uno de los valores anteriores.
 3. Pulsar ***** para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

5.1.2. CONF. 02: Movimiento de día (2)

Este parámetro no tiene uso.

El envío siempre es inmediato.

5.1.3.CONF. 03: Código de barras

Se le indica a la balanza si debe de emitir código de barras, y en qué ocasiones debe de emitirlo:

- '0' - Código de barras en el ticket y etiqueta cuando el total es positivo, con valores negativos no sale. (Valor por defecto)
- '1' - Código de barras en el ticket y etiqueta siempre, si el total es negativo aparece a cero el campo del importe en el código de barras.
- '2' - Sin código de barras.
- '3' - Código de barras siempre, escribiendo el valor absoluto del importe.
- '4' - Sin código de barras en el ticket, pero sí en la etiqueta cuando el total es positivo, con valores negativos no sale.
- '5' - Sin código de barras en el ticket, pero en la etiqueta siempre. Si el total es negativo aparece a cero el campo del importe en el código de barras.
- '6' - Sin código de barras.
- '7' - Sin código de barras en el ticket. Código de barras en la etiqueta siempre, escribiendo el valor absoluto del importe.
- '8' - Lectura EAN 128. Código de barras en el ticket y etiqueta cuando el total es positivo, con valores negativos no sale. (Valor por defecto).
- '9' - Lectura EAN 128. Código de barras en el ticket y etiqueta siempre, si el total es negativo aparece a cero el campo del importe en el código de barras.

Para modificar el valor:

POS3

F4 4 veces
* *

03
CODIGO BARRAS

03

... 3

03
CODIGO BARRAS

*

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 03. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores, por ejemplo 3.
3. Pulsar la tecla * para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

5.1.4. CONF. 04: Cálculo de cambio

POS3

F4 4 veces

* *

04

04
CALCULO CAMBIO

Con esta configuración determinamos si la balanza debe realizar el cálculo de cambio antes de emitir el ticket o no. Para ello:

1. Entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 04, (ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*) cuyos dos valores posibles tienen el siguiente significado:

'0' - Sin cálculo de cambio. (Valor por defecto)

'1' - Con cálculo de cambio, con espera de 5 seg.

'5' - Con cálculo de cambio, espera hasta pulsar *.

1

04
CALCULO CAMBIO

2. Introducir con el teclado numérico el valor deseado.

*

3. Pulsar la tecla * para grabar el cambio efectuado.

5.1.5. CONF. 05: Devolución de peso

Determinamos, si en operativa normal, la tecla F1 va a realizar la función de permitir devoluciones de artículos con peso (ver *apdo. 2.3.13 DEVOLUCION DE PESO*).

'0' - Permite operaciones de devolución de peso.

'1' - No permite operaciones de devolución de peso.

05
(FI) DEV. PESO

Para modificar el valor:

POS3

F4 4 veces

* *

05

05
(FI) DEV. PESO

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 05. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)

2. Introducir uno de los valores anteriores, por ejemplo 1.

3. Pulsar la tecla * para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en posición 0.

5.1.6. CONF. 06: Reservado

Este parámetro actualmente no está asignado a ninguna función, pero puede ser empleado en opciones futuras, actualmente no tiene aplicación.

5.1.7.CONF. 07: Fijar precio

Esta opción nos permite activar o no, el funcionamiento de la tecla **F2**. Este parámetro sólo afecta a la tecla **F2** cuando la balanza se encuentra en estado de **operativa normal**, y su cometido es la posibilidad de fijar el artículo o el precio (ver *apdo. 2.3.10 FIJAR PRECIO*).

POS3

F4 4 veces

***** *****

07

...

07
(F2) FIJ. PREC

- '0' - Permitir fijar precio. (Valor por defecto)
No permite la memorización de importe cero.
- '1' - No permitir fijar precio.
No permite la memorización de importe cero.
- '2' - Permitir fijar precio.
Permite la memorización de importe cero.
- '3' - No permitir fijar precio
Permite la memorización de importe cero.

También se puede activar o no el funcionamiento de la tecla **F2** pulsando 4,5,6 y 7, como 0,1,2 y 3 pero no permitiendo la venta con peso o unidades a 0 (salvo artículos de peso fijo).

5.1.8.CONF. 08: Permitir precio libre

Ver *apdo. 2.3.12 PRECIO LIBRE y PRECIO OFERTA*.

En operativa normal la balanza es capaz de liberar el precio de los artículos que hay en memoria por medio de la tecla **F3**. También se utiliza para hacer la búsqueda de artículos por su EAN. Los posibles valores de este parámetro son:

- '0' - Se permiten operaciones de liberar precio. (Tecla **F3** activada)
- '1' - No se permiten operaciones de liberar precio. (Tecla **F3** desactivada)

POS3

F4 4 veces

***** *****

08

... **1**

08
(F3) P. LIBRE

08
(F3) P. LIBRE

Para cambiar el valor de este parámetro:

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 08. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores (0 ó 1).
3. Pulsar la tecla ***** para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro.
4. Para verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza, ponerla en **posición 0**.

5.1.9.CONF. 09: Precio directo

Con la balanza en operativa normal, la tecla **F4** permite cambiar entre los modos de funcionamiento por precio directo y por código de artículo (ver *apdo. 2.3.1 PRECIO DIRECTO*).

A través de esta opción podemos fijar el funcionamiento de esta tecla, para limitar los accesos del usuario a los artículos que no están en el teclado directo, o evitar que se vendan productos a precio directo.

- '0' - Se permiten operaciones de precio directo.
- '1' - Impide operaciones de precio directo.
- '2' - Obliga a trabajar con precio directo. (Se deshabilita la tecla **F4**)
- '3' - Volver a modo normal tras cada operación hecha a precio directo.
- '4' -Volver a precio directo tras cada operación hecha a modo normal.

Para cambiar el valor de este parámetro:

POS3

F4 4 veces

* *

9

09
(F4) P. DIRECT

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, ponerla en modo de configuración general y buscar el parámetro 09 utilizando la tecla *****. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)

1

09
(F4) P. DIRECT

2. Introducir uno de los valores anteriores (0,1 ó 2)

3. Pulsar la tecla ***** para grabar el parámetro, pasando al siguiente parámetro para su programación.

4. Para verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza, ponerla en **posición 0**.

5.1.10. CONF. 10: Un artículo

Ver *apdo. 2.3.18 ETIQUETAS DE TOTALES*.

Afecta a la tecla **PRINT** cuando la balanza se encuentra en operativa normal. A través de esta opción, podemos forzar el estado de la tecla.

POS3

F4 4 veces

* *

10

10
(P) I ARTICULO

'0' - Permite trabajar en modo etiqueta. (Valor por defecto)

'1' - No permite trabajar en modo etiqueta.

'2' - Obliga a trabajar en modo etiqueta.

'6' - Obliga a trabajar en modo etiqueta con acumulado de totales por un artículo, el ultimo etiquetado. El código de barras en la etiqueta de totales es el seleccionado en el menú de configuración de impresión. (Ver *apdo. 5.3.9 FORMATO EAN DE TOTALES*)

Para el modelo L-760, si el tipo de papel está seleccionado como "papel adhesivo", se obliga siempre a trabajar en modo etiqueta, independientemente de que el valor de este parámetro sea 0, 1 ó 2".

5.1.11. CONF. 11: Multiplicación

POS3

F4 4 veces

* *

11

11
(X) MULTIPLIC

Con esta opción podemos determinar si la balanza puede o no realizar operaciones de multiplicación en operativa normal.

'0' - Permitir multiplicar. (Valor por defecto)

'1' - No permitir multiplicar.

'2' - Permite multiplicar, obligando a introducir las unidades en todo venta de artículos de tipo UNIDAD

5.1.12. CONF. 12: Resta

POS3

F4 4 veces

* *

12

12
(-) RESTA

Esta opción determina, si con la balanza en operativa normal, se pueden o no realizar operaciones de resta. (Anular o no el funcionamiento de la tecla **SHIFT +/-**)

'0' - Permitir restar. (Valor por defecto)

'1' - No permitir restar.

5.1.13. CONF. 13: Suma

POS3

F4 4 veces

* *

13

13
(+) SUMA

Igual que el parámetro anterior, pero con operaciones de suma. (Tecla **+/-**)

'0' - Permitir sumar. (Valor por defecto)

'1' - No permitir sumar.

5.1.14. CONF. 14: Operación de subtotal

POS3

F4 4 veces

* *

14

...

14
(\$t) SUBTOTAL

Permite configurar la tecla \diamond (**subtotal**). Se puede introducir uno de los siguientes valores:

- '0' - Tecla \diamond está habilitada para operaciones de subtotal (ver *apdo. 2.3.7 REVISIÓN DE TICKET*), al pulsar la tecla \diamond aparece en el display de visualización el subtotal y al pulsar las teclas +/- y **SHIFT** +/- se podrá revisar el ticket línea a línea.
- '1' - Tecla \diamond está deshabilitada para cualquier operación de subtotal.
- '2' - Tecla \diamond está habilitada tanto para el subtotal como para el subtotal temporal. Cada vez que se memoriza una operación se muestra el subtotal durante dos segundos (**subtotal temporal**). Por otro lado, al pulsar la tecla \diamond y la tecla de memoria correspondiente al vendedor, aparece en el display de visualización el subtotal y al pulsar las teclas +/- y **SHIFT** +/- se podrá revisar el ticket línea a línea.
- '3' - Sólo se realizarán operaciones de subtotal temporal.

5.1.15. CONF. 15: Fin de día

Parámetro que no está en uso.

5.1.16. CONF. 16: Unidades X 1000

Determinamos si en los listados de acumulados, los totales de peso se imprimen en gramos o en kilogramos.

POS3

F4 4 veces

* *

16..

.1

16
UNIDADES X 1000

1. Colocar la balanza en modo de configuración general y buscar el parámetro 16. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los siguientes valores:
 - '0' - Acumula las ventas unitarias en gramos. (Valor por defecto)
 - '1' - Acumula las ventas unitarias en kilogramos.

5.1.17. CONF. 17: Cifras código

Determinamos cuántos dígitos habrá que introducir para buscar un artículo en la balanza en modo de trabajo normal, la longitud máxima que puede tener un código de artículo es de 6 dígitos.

POS3

F4 4 veces
* *
17

17
CIFRAS CODIGO

1. Colocar la balanza en modo de configuración general y buscar el parámetro 17. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)

2. Introducir uno de los siguientes valores:

- '0' - Se utilizan las 6 cifras del código del artículo.
- '1' a '6' - Se utilizan tantas cifras como el número programado.

...1

5.1.18. CONF. 18: Talón de caja

Con esta opción el usuario decide si quiere y cómo quiere el talón de caja con el ticket.

1. Colocar la balanza en modo de configuración general y buscar el parámetro 18. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)

POS3

F4 4 veces
* *
18

18
TALON DE CAJA

Introducir uno de los siguientes valores:

- '0' - Sin talón de caja.
- '1' - Con talón de caja y código de barras en el ticket.
- '2' - Con talón de caja y código de barras en el talón y no en el ticket. (Valor por defecto)
- '3' - Con talón de caja y código de barras en el talón y en el ticket.

...

1

18
TALON DE CAJA

5.1.19. CONF. 19: Talón de caja (2)

Con este parámetro se configura el tiempo, en segundos, que tarda en imprimirse el talón de caja después de haberse impreso el ticket o la separación en líneas en blanco entre el ticket y el talón de caja. Depende del parámetro 23 papel adhesivo en el que se indica por donde emitirá el talón de caja.

POS3

F4 4 veces
* *
19

19
TALON DE CAJA (2)

1. Colocar la balanza en modo de configuración general y buscar el parámetro 19. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)

2. Introducir uno de los siguientes valores:

- '0' - El talón de caja sale al de 10 segundos, o antes si se pulsa la tecla , si sale por la misma impresora que el ticket.
- '1' a '9' - El talón se imprime seguido del ticket, con una separación de líneas en blanco entre ambos según el valor programado.

...

1

19
TALON DE CAJA (2)

5.1.20. CONF. 20: Número de cliente

Se establece que aparecerá impreso como número de ticket:

- Un número sucesivo elaborado por la propia balanza.
- Un número de cliente que la balanza solicitará antes de imprimir el ticket.
- El código del vendedor.

En todos los casos aparecerá el nombre del vendedor impreso en caso de estar programado.

Si tenemos programado en el código de barras el número de cliente aparecerán también las anteriores opciones.

POS3

F4 4 veces

* *

20

...

20
NUMERO CLIENTE

20
NUMERO CLIENTE

1. Colocar la balanza en modo de configuración general y buscar el parámetro 20. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*).
2. Se establece qué número aparecerá en el número de ticket, bien sea un número sucesivo elaborado por la propia balanza, o bien un número que la balanza solicitará antes de imprimir el ticket (Número de cliente) y si lo que se imprime es este número de ticket o el código del vendedor.

Introducir uno de los siguientes valores:

- '0'- En la cabecera se imprime el número de vendedor.
- '1'- Solicita número de cliente antes de imprimir el ticket, para imprimirlo al final y en la cabecera se imprime el número de vendedor.
- '2'- En la cabecera del ticket se imprime un número consecutivo de ticket.
- '3'- Solicita un número de cliente antes de imprimir el ticket para imprimirlo al final. En la cabecera del ticket se imprime un número consecutivo de ticket.
- '4'- Como el pto. 0 pero si se selecciona el modo de pago 'A CUENTA', la balanza solicitará el número de cliente de pago a cuenta, y se imprimirá debajo del ticket:

Pago a cuenta

Cliente: n° y nombre de cliente.

- '5'- Como el pto. 1 pero si se selecciona el modo de pago 'A CUENTA', la balanza solicitará el número de cliente de pago a cuenta, y se imprimirá debajo del ticket:

Pago a cuenta

Cliente: n° y nombre de cliente.

- '6' – Como el punto 2 pero si se selecciona el modo de pago 'A CUENTA', la balanza solicitará el número de cliente de pago a cuenta, y se imprimirá debajo del ticket:

Pago a cuenta

Cliente: n° y nombre de cliente.

- '7' – Como el pto. 3 pero si se selecciona el modo de pago 'A CUENTA', la balanza solicitará el número de cliente de pago a cuenta, y se imprimirá debajo del ticket:

Pago a cuenta

Cliente: n° y nombre de cliente.

- '8' A los vendedores en modo pedidos, solicita un número de cliente antes de imprimir el ticket para imprimirlo al final. En la cabecera del ticket se imprime un número consecutivo de ticket.

5.1.21. CONF. 21: Formato EAN 13

Con este parámetro establecemos que código de barras se va a imprimir tanto en el ticket como en la etiqueta:

| |
|------------------------|
| 21 FORMATO EAN - 13 |
|------------------------|

POS3

F4 4 veces

* *

21

- '0' - Formato por defecto del código de barras. (Valor por defecto)
- '1' - Formato especial en modo ticket y por defecto en modo etiqueta.
- '2' - Formato especial en modo etiqueta y por defecto en modo ticket.
- '3' - Formato especial en modo ticket y en modo etiqueta.
- '6' - Usa el código de barras programado en el apartado "formato de código de barras" del artículo en la etiqueta y por defecto en ticket.
- '7' - Usa el código de barras programado en el apartado "formato de código de barras" del artículo en la etiqueta y el definido por usuario o especial en ticket.
- '8' - Usar el código de barras definido en el campo EAN del artículo.

Los formatos por defecto son generados por la balanza de forma automática. Mientras que los formatos especiales son aquellos definidos por el usuario en los parámetros de configuración 80 y 81 (ver apdos. 5.1.43 y 5.1.44). El parámetro de configuración 80 es el código de barras especial que se imprime en el ticket y el 81 es el que se imprime en la etiqueta. Ambos son textos alfanuméricos de 12 posiciones, se debe programar igual que los textos de cabeceras y del nombre del artículo; los números se simbolizarán directamente en el código de barras y las letras tienen el siguiente significado:

| Código | Representación en el código de barras | Código | Representación en el código de barras |
|--------|---------------------------------------|--------|---------------------------------------|
| A | Número de Grupo | K | Sección |
| B | Número de cliente * | N | Número de ticket |
| C | Código de artículo | Q | Check de control |
| D | Código de empleado | ROT | Peso con 2 decimal |
| E | Importe total del ticket. | X | Precio (en scanner) |
| F | Signo del importe | | |
| G | Número de artículos | | |
| H | Peso | | |
| I | Tipo de IVA | | |

El código F toma el valor 1 para importes negativos y valor 0 para importes positivos.

El código B número de cliente también se refiere a número de vendedor y número de ticket. El código H y R toman el valor 1 para artículos no pesados.

El código de barras por defecto para ticket y etiqueta es: '2AABBBBEEEE'.

- * ver pto.5.1.20: conf. 20: Número de cliente.

-El código N se usa para meter el número de ticket, independientemente de la forma de trabajar con números de clientes.

5.1.22. CONF. 22: Caducidad

Según los valores de este parámetro se determina el modo de impresión de la **fecha de caducidad**:

- '0' - No se permite programar caducidad global (F5). Se imprimirá la fecha de caducidad de cada PLU.
- '1' - Permite programar caducidad global (F5) y prevalece la fecha de caducidad global.
- '2' - Deshabilita la impresión de cualquier tipo de fecha de caducidad.
- '3' - Permite programar caducidad global (F5) y prevalece la fecha de caducidad del artículo.

POS3

F4 4 veces

***** *****
22

...

22
CADUCIDAD

POS0

F5 **0**

22
CADUCIDAD

POS3

X 15 veces

H

000000
F HtrA 000000
CADUCIDAD

Para modificar el valor de este parámetro:

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 22. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores.
3. Pulsar la tecla ***** para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

La **hora de caducidad** se puede insertar de dos formas:

-De manera global.

1. Colocar la balanza en **posición 0**.
2. Pulsar **F5** y a continuación la tecla SUBTOTAL **0**.

-Para un artículo.

1. Colocar la balanza en la posición 3.
2. Introducir un código (max 6 dígitos) y pulsar **X** 15 veces.
3. Una vez que se está en la opción **fecha extra**, pulsar **H**.
4. Introducir la hora (4 dígitos). Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

5.1.23. CONF. 23: Papel adhesivo

Con este parámetro se decide en qué tipo de papel se emitirá el talón de caja y la etiqueta:

- '0' - Imprime talón de caja en papel adhesivo y etiqueta en papel adhesivo.
- '1' - Imprime talón de caja en papel continuo y etiqueta en papel adhesivo.
- '2' - Imprime talón de caja en papel adhesivo y etiqueta en papel continuo.
- '3' - Imprime talón de caja en papel continuo y etiqueta en papel continuo.

Para cambiar el valor de este parámetro:

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 23. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores.
3. Pulsar la tecla ***** para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniendo la en **posición 0**.

POS3

F4 4 veces

***** *****
23

...

23
PAPEL ADHESIVO

23
PAPEL ADHESIVO

5.1.24. CONF. 24: Pesaje automático

Con esta opción programamos la balanza para trabajar con etiquetas, de tal forma que si existe un artículo fijado (con la tecla **F2**), cuando el peso que se deposite sobre el plato sea estable, se emitirá una etiqueta.

POS3

F4 4 veces

***** *****
24

24
PESAJE AUTOMA.

Trabajando en modo etiqueta las opciones son:

- '0' - No permite pesaje automático.
- '1' - Permite pesaje automático con preselección de tecla de memoria.
- '2' - Permite pesaje automático sin preselección de tecla de memoria, asignándose automáticamente por la maquina sobre el vendedor **V1** (MAESTRA) ó al **número de esclava +1** (ESCLAVA).

Ejemplo:

Si trabajamos en la balanza número 2 que esta configurada como esclava, cuando el parámetro *Pesaje automático* tiene el valor 2 ,la balanza memorizara todos los importes sobre el vendedor **V3**.

En caso de utilizar un escáner, en modo etiqueta ó ticket se permite también las siguientes opciones:

- '3' - Permite pesaje automático con preselección de tecla de memoria.
- '4' - Permite pesaje automático sin preselección de tecla de memoria, asignándose automáticamente por la maquina sobre el vendedor **V1** (MAESTRA) ó al **número de esclava +1** (ESCLAVA).

 Una vez realizada la primera memorización e indicada la memoria en el display, todas las memorizaciones que se efectúen con el escáner se aplicarán a esa memoria. No se podrá vender sobre otra memoria. En el momento que se saca el ticket se podrá realizar la memorización sobre otra memoria.

5.1.25. CONF. 25: Publicidad

Es posible la visualización automática de mensajes publicitarios en ambos displays. Si transcurrido un cierto tiempo desde que se realizó la última operación con la balanza y no existe un peso depositado en el plato, el valor del parámetro aquí configurable es:

- '0' - No muestra los textos de publicidad.
- '1' - Publicidad en ambos displays en 10 segundos.
- '2' - Publicidad en ambos displays en 20 segundos.
- '3' - Publicidad en ambos displays en 30 segundos.
- '4' - Publicidad en ambos displays en 40 segundos.
- '5' - Publicidad en ambos displays en 50 segundos.

Para cambiar el valor de este parámetro:

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 25. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores.
3. Pulsar la tecla ***** para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro.
4. Para verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poner esta en **posición 0**.

POS3

F4 4 veces

***** *****
25

3

25
PUBLICIDAD

25
PUBLICIDAD

5.1.26. CONF. 26: Código en ticket

Con este parámetro se configura si en el ticket se imprime o no el código del artículo. Este parámetro puede tener dos valores:

- '0' - No muestra el código del artículo en el ticket.
- '1' - Muestra el código del artículo con la descripción.

Para cambiar el valor de este parámetro:

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 26. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores.
3. Pulsar la tecla ***** para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro.
4. Para verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza, ponerla en **posición 0**.

POS3

F4 4 veces

***** *****

26

...

26
CODIGO TICKET

26
CODIGO TICKET

5.1.27. CONF. 27: Etiqueta por pesada

El valor de este parámetro permite que la información relativa a un cierto número de pesadas (realizadas en modo ticket o etiqueta) venga impresa en una de las impresoras de la balanza de manera que si éste vale:

- '0' - No permite imprimir un ticket de las operaciones realizadas en modo etiqueta.
- '1' - Aún trabajando en modo ticket, se emitirá una etiqueta por cada memorización realizada, permitiendo sacar ticket de las etiquetas emitidas, desde el último ticket almacenado en esa memoria.
- '2' - Como '0'.
- '3' - Como '1'.
- '4' - Trabajando en modo ticket, pulsando las teclas **SHIFT** y **↕/UpDown** antes de seleccionar un PLU, imprime una etiqueta de la pesada y además la almacena para que quede reflejada en el ticket.
- '5' - Aún trabajando en modo ticket, se emitirá una etiqueta por cada memorización realizada, SIEMPRE QUE EL ARTÍCULO NO SEA LEIDO POR EL ESCANER, permitiendo sacar ticket de las etiquetas emitidas, desde el último ticket almacenado en esa memoria.
- '9' - No imprimir la etiqueta por pesada para aquellos artículos a los que se haya programado como número de formato de etiqueta un 99.

Para cambiar el valor de este parámetro:

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 27. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*).
2. Introducir uno de los valores anteriores.
3. Pulsar la tecla ***** para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

POS3

F4 4 veces

***** *****

27

...

27
ETI. POR PESADA

27
ETI. POR PESADA

5.1.28. CONF. 28: Línea de interpretación

Con este parámetro se configura la línea de interpretación del código de barras. Los valores posibles son:

- '0' - Si el importe excede del límite (999,99€), no saca código de barras en el ticket.
- '1' - Si el importe excede del límite (999,99€), no saca código de barras en el ticket, pero sí la línea de interpretación.
- '2' - Permite lectura directa mediante el escáner de PESO FIJO ó IMPORTE FIJO, si el importe excede del límite (999,99€), no saca código de barras en el ticket.
- '3' - Permite lectura directa mediante el escáner de PESO FIJO ó IMPORTE FIJO, si el importe excede del límite (999,99€), no saca código de barras en el ticket, pero sí la línea de interpretación.

Para cambiar el valor de este parámetro:

POS3

F4 4 veces

* *

28

...

28
LINEA INTERPR.

28
LINEA INTERPR.

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 28. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores.
3. Pulsar la tecla * para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro.
4. Para verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza ponerla en **posición 0**.

5.1.29. CONF.29: Centrar textos

Con este parámetro es posible hacer que la balanza centre automáticamente las líneas de texto en los varios formatos de etiqueta. En función del tamaño de la etiqueta y de la longitud de las líneas es posible que la balanza varíe el tamaño de los caracteres del texto, para que el texto entre en una línea. Los posibles valores de este parámetro son:

- '0' - Centra las líneas de texto.
- '1' - NO centra las líneas de texto.

Para cambiar el valor de este parámetro:

POS3

F4 4 veces

* *

29

...

29
CENTRAR TEXTOS

29
CENTRAR TEXTOS

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 29. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores.
3. Pulsar la tecla * para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

5.1.30. CONF. 30: Tara en el ticket

Este parámetro configura la impresión de la tara. Es posible introducir uno de estos valores:

- '0' - No se imprime la tara en el ticket.
- '1' - Se imprime la tara en el ticket.

Para cambiar el valor de este parámetro:

POS3
 F4 4 veces
 * *
 30

30
TARA TICKET

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 30. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)

...

30
TARA TICKET

- 2. Introducir uno de los valores anteriores.
- 3. Pulsar la tecla * para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

5.1.31. CONF. 31: Descuento en el total

Ver *apdo. 2.3.6. IMPRESIÓN TICKET: CALCULO DE CAMBIO Y DESCUENTO*.

Este parámetro permite o no que la balanza aplique un tanto por ciento de descuento en el total de una transacción, de manera que si éste vale:

- '0' - No se aplica descuento en el total.
- '1' - Se aplica el porcentaje de descuento al final del ticket.
- '2' - Se aplica el porcentaje de descuento al final del ticket sólo bajo petición.

Para cambiar el valor de este parámetro:

POS3
 F4 4 veces
 * *
 31

31
DCTO. EN TOTAL

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 31. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)

...

31
DCTO. EN TOTAL

- 2. Introducir uno de los valores anteriores.
- 3. Pulsando la tecla * se puede pasar a programar el siguiente parámetro. Para verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza ponerla en **posición 0**.

5.1.32. CONF. 32: Descuento en línea

Ver *apdo. 2.3.5. DESCUENTO EN LINEA*.

Dependiendo del valor de este parámetro será posible o no realizar un descuento en fase de operación con un producto. Si éste vale:

- '0' - Entonces NO se permite aplicar el descuento en cada producto.
- '1' - Sí se permite aplicar el descuento (a través de la tecla )

POS3

 4 veces
 


32
DCTO. EN LINEA

Para cambiar el valor de este parámetro:

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 32. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores (0 ó 1).
3. Pulsar la tecla  para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

...

32
DCTO. EN LINEA

5.1.33. CONF. 33: Copia de ticket

- '0' - Permite realizar copias de ticket.
- '1' - No se permite obtener copias de ticket.

POS3

 4 veces
 


33
COPIA TICKET

Para cambiar el valor de este parámetro:

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 33. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores.

Pulsar la tecla  para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

5.1.34. CONF. 34: M. etiqueta ordenador

- '0' - No diferencia los mensajes entre ticket y etiqueta.
- '1' - Diferencia los mensajes entre ticket y etiqueta.

POS3

 4 veces
 


34
MSG. ETIQUETA

Para cambiar el valor de este parámetro:

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 34. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores.

Pulsar la tecla  para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

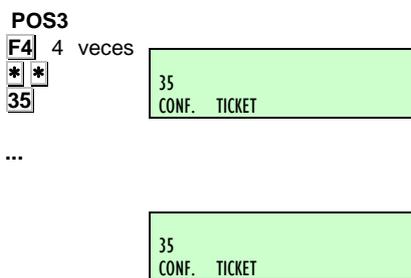
34
MSG. ETIQUETA

5.1.35. CONF. 35: Tipo de ticket y etiqueta

Según los valores de este parámetro se pueden obtener diferentes tipos de ticket y etiqueta, así como imprimir la información en EUROS, es decir:

- '0' - Ticket y etiqueta normal.
- '1' - Ticket reducidos: Sólo imprime la cabecera 2 en el ticket (desaparecen hora, fecha, nombre y número de vendedor y se sustituyen por la fecha centrada).
- '2' - Ticket y etiqueta normales con total en moneda secundaria.
- '3' - Ticket reducido con total en moneda secundaria.
- '6' - Ticket y etiqueta normales con total y líneas en moneda secundaria.
- '7' - Ticket reducido con total y líneas en moneda secundaria.

Para cambiar el valor de este parámetro:

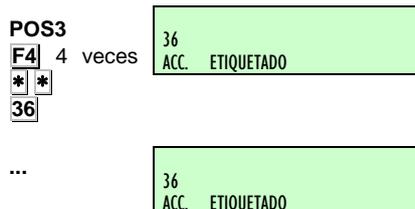


1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA y ponerla en modo de configuración general y buscar el parámetro 35. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores.
Para valores superiores a 1 (importes y/o totales en EUROS) asegurarse que la balanza está correctamente configurada en la FASE EURO actual. (Ver *apdo. 10.1 PROGRAMACIÓN DE EUROS*)
3. Pulsar la tecla ***** para grabar el parámetro.

5.1.36. CONF. 36: Acumular etiquetaje

Configura el acumulado de las etiquetas emitidas.

- '0' - Operativa normal, cada etiqueta se acumula a los totales de ventas.
No permite acumular las copias de etiquetas en los totales de ventas
- '1' - Todas las etiquetas que se impriman, NO se acumularán a las ventas. El número de cliente si aparece, aparecerá a 0 y no se aumentará el número de ticket.
No permite acumular las copias de etiquetas en los totales de ventas
- '2' - Operativa normal, cada etiqueta se acumula a los totales de ventas.
Permite acumular las copias de etiquetas en los totales de ventas



1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 36. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores.
Pulsar la tecla ***** para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

5.1.37. CONF. 37: IVA en ticket

Con este parámetro se configura la impresión del IVA en el ticket.

- '0' - Sí imprime IVA en el ticket y NO las líneas de cabecera en los listados.
- '1' - NO imprime IVA en el ticket y NO las líneas de cabecera en los listados.
- '2' - Sí imprime IVA en el ticket y Sí las líneas de cabecera en los listados.
- '3' - NO imprime IVA en el ticket y Sí las líneas de cabecera en los listados.

POS3

F4 4 veces

* *

37

37
IVA DE TICKET

...

37
IVA DE TICKET

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 37. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores.
3. Pulsar la tecla * para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

Los **listados** en función del parámetro 37 imprimirán líneas de cabecera o no. Las líneas de cabecera que imprimen son las numero 12, 13, 14, 15, del formato de ticket de trabajo, independientemente de la ubicación programada. Si estas líneas están programadas con modo NO IMPRIMIR, no aparecerán. Se imprimirán con el modo, marco y letra que estén programadas.

5.1.38. CONF. 38: Control de cajón

Ver *apdo. 2.3.15. FUNCIONAMIENTO DEL CAJON DE MONEDAS*.

Este parámetro permite activar o desactivar el control del cajón de monedas.

- '0' - El control del cajón está desactivado.
- '1' - El control del cajón está activado.

Para modificarlo:

POS3

F4 4 veces

* *

38

38
CONTROL CAJON

...

38
CONTROL CAJON

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 38. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores (0 ó 1)
3. Pulsar la tecla * para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

5.1.39. CONF. 39: Modo automático

POS3

F4 4 veces
* *
39

39
MODO AUTOMA.

39
MODO AUTOMA.

Se establecen dos operativas de uso:

0 – Operativa Manual

Cada vez que se realiza una venta de un artículo con trazabilidad, se visualiza en pantalla el artículo y el producto al que está asociado y se posibilita cambiar esta asociación mediante un menú de asociación.

1 – Operativa Automática

Cada vez que se realiza una venta de un artículo con trazabilidad, se aplica la venta al último producto que tenía ese artículo asociado. También se permite entrar en el menú de asociación de productos con artículos voluntariamente mediante una combinación de teclas.

Sea cual sea el modo de trabajo, se puede acceder al menú de asociación de productos con artículos pulsando las teclas **SHIFT X**, una vez seleccionado el artículo con trazabilidad. En este menú de asociación se presenta en el display el código y la denominación del artículo, así como el identificador rápido de producto y el número de identificación del producto. Las teclas **+/-** o **SHIFT +/-** buscan el siguiente y el anterior producto programado en la balanza, respectivamente. También se puede utilizar el teclado numérico para introducir el número del producto deseado. Para grabar la asociación se tiene que pulsar la tecla *****.

Al realizar una venta, si se está en modo manual y se selecciona un artículo con trazabilidad, al pulsar la tecla del vendedor se pasará a este menú, y cuando se dé la tecla ***** para validar la asociación se producirá la venta.

Si se pulsa cualquier otra tecla, se producirá la venta, con el producto que tenía originalmente, como producto asociado a esa venta. No se grabará la nueva asociación entre artículo y producto.

5.1.40. CONF. 40: Incremento del precio

Permite activar la operatividad del incremento o decremento del precio (ver apdo. 2.3.11. *INCREMENTO O DECREMENTO DE PRECIO*), siendo sus posibles valores:

- '0' - Inactivo el incremento o decremento del precio
- '1' - Activado el incremento o decremento del precio

Para su modificación:

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 40. (Ver apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN)
2. Introducir uno de los valores anteriores (0 ó 1)
3. Pulsar la tecla ***** para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

POS3

F4 4 veces
* *
40

40
INCREMEN. PRECI

40
INCREMEN. PRECI

...

5.1.41. CONF. 41: Código de barras por sección en el talón de caja

La serie de balanzas L de Dibal, permite obtener en el talón de caja (impreso en papel continuo) hasta un máximo de 20 códigos de barras. Cada código de barras se refiere a los acumulados por sección del ticket al que hace referencia el talón. Estas 20 secciones máximas imprimibles serán las de los primeros artículos del ticket.

Introducir uno de los siguientes valores:

'0'. No se imprimen los códigos de barras por sección.

'1 y 2' Se imprimen los códigos de barras por sección.

'4 y 6' Se imprime un ticket por sección.

Para su modificación:

POS3

F4 4 veces

***** *****

41

...

41
COD. BAR. SECCIÓN

41
COD. BAR. SECCIÓN

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 41. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores.
3. Pulsar la tecla ***** para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

Para la impresión de los códigos por sección en el talón y papel continuo hay que realizar los siguientes pasos:

- Ajustar el parámetro <41>
- Mediante el parámetro <23> PAPEL ADHESIVO seleccionar la opción para que salga el talón de caja con papel continuo (1, 3).
- Ajustar el parámetro <18> TALON DE CAJA, para que se imprima un código de barras en el talón.
- El formato de EAN que saldrá será el programado en el parámetro <80> EAN 13 DE TICKET. Para ello el <21> FORMATO EAN 13 tiene que tener los valores adecuados.

5.1.42. CONF. 42: Líneas anuladas

En este parámetro se indica la forma de impresión y de envío a PC de las líneas anuladas en un ticket. Los posibles valores son:

POS3

F4 4 veces

* *

42

42
LINEAS ANULADAI

'0' –Las líneas anuladas:

- No se imprimen en el ticket con la palabra “ANULADA”.
- No se contabilizan en el nº de artículos en el ticket.
- No aparecen en el display al ser anuladas.
- No se envían a PC en el registro de “Ventas inmediatas”.

'1' –Las líneas anuladas:

- Se imprimen en el ticket con la palabra “ANULADA”.
- Se contabilizan en el nº de artículos en el ticket.
- Se muestran en negativo en el display al ser anuladas.
- No se envían a PC en el registro de “Ventas inmediatas”.

'2' –Las líneas anuladas:

- No se imprimen en el ticket con la palabra “ANULADA”.
- No se contabilizan en el nº de artículos en el ticket.
- No aparecen en el display al ser anuladas.
- Se envían a PC en el registro de “Ventas inmediatas”.

'3' –Las líneas anuladas:

- Se imprimen en el ticket con la palabra “ANULADA”.
- Se contabilizan en el nº de artículos en el ticket.
- Se muestran en negativo en el display al ser anuladas.
- Se envían a PC en el registro de “Ventas inmediatas”.

'4' –No permite anular las líneas de ticket

5.1.43. CONF. 43: Reapertura de ticket

El modelo de balanza L permite seleccionar el modo de funcionamiento de la operativa de la REAPERTURA de ticket o etiqueta.

'0' - Sin Reapertura

'1' - Reapertura de ticket, funcionamiento normal.

'X' - Reapertura temporizada.

Si el usuario da un valor distinto de '1' o '0', se permitirá la reapertura durante un tiempo determinado. Pasado este tiempo no se podrá reabrir el ticket y será enviado al ordenador. Mediante la tabla siguiente se podrá configurar el tiempo de reapertura, en función del parámetro 'X'.

| Parámetro | Tiempo de reapertura |
|-----------|----------------------|
| 2 | 1 min |
| 3 | 1 min 30 seg |
| 4 | 2 min |
| 5 | 2 min 30 seg |
| 6 | 3 min |
| 7 | 3 min 30seg |
| 8 | 4 min |
| 9 | 4 min 30 seg |

Su modificación se realiza mediante:

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 43. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)

2. Introducir uno de los valores anteriores (0, 1 o X).

Pulsar la tecla * para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

POS3

F4 4 veces

* *

43

43
REAPERTURA TIC

5.1.44. CONF. 44: Dos modos de pago

POS3

F4 4 veces

* *
44

44
DOS MODOS PAGO

...

44
DOS MODOS PAGO

La serie de balanzas L de Dibal, permite dos modos de pago (ver *apdo. 2.3.21. MODOS DE PAGO*).

'0' - Un modo de pago

'1' - Dos modos de pago

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro 44. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir uno de los valores anteriores (0 o 1)
3. Pulsar la tecla * para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

5.1.45. CONF. 45: Texto general

La serie de balanzas L de Dibal, permite la impresión en las etiquetas de un texto general de cada artículo. Este texto se programa a continuación de los 10 textos de cada artículo, tiene una longitud de 1024 caracteres pero no se pueden introducir los ingredientes mediante código. Se puede avanzar o retroceder de 20 en 20 caracteres con las teclas F1 y F2. Se programa en el apartado 124 de los formatos de etiqueta y el parámetro tiene los siguientes valores:

'0' – No justifica y no separa por palabra ni por sílabas

'1' – No justifica y separa por palabras

'2' – Justifica y separa por palabras

'3' – No justifica y separa por sílabas

'4' – Justifica y separa por sílabas

POS3

F4 4 veces

* *
45

45
IMPR. TEXTO G.

5.1.46. CONF. 46: Reg. ticket PC

Mediante este parámetro podemos elegir entre dos tipos de registros de ticket, los cuales se utilizan para enviar una copia literal del ticket al PC, es decir las ventas realizadas en la balanza.

Los posibles valores son:

'0'. Las ventas se envían al PC mediante el registro LA.

'1'. Las ventas se envían al PC mediante el registro LY cuya información es mas completa.

5.1.47. CONF. 47: Informe comunicación con PC

Con este parámetro se puede visualizar por la impresora, una serie de mensajes que indican el estado de los distintos procesos que se ejecutan en las comunicaciones con el PC.

'0' – No se imprimen los mensajes de los procesos en la comunicación con PC.

'1' – Se imprimen los mensajes de los procesos en la comunicación con PC.

Para los distintos procesos como "iniciar y finalizar un Comienzo de día", "iniciar y finalizar un envío de precios", "inicialización de la balanza" etc., se generan dichos mensajes.

Un ejemplo de un mensaje puede ser el siguiente:

El PC termina un Comienzo de día. (PC: FIN 2000)

"Fin de día OK Msg: xx"

POS3

F4 4 veces

* *
47



En la línea superior a un mensaje se indican la fecha y hora en la que se ha producido el evento. Al final de cada texto se imprimirá el número interno de mensaje enviado entre el PC y la balanza.

POS3

F4 4 veces

* *

48

5.1.48. CONF. 48: Redondeo ticket

Este parámetro habilita o deshabilita el redondeo del importe total en el ticket, el redondeo se realiza sobre el importe total una vez aplicado el descuento en el total (si lo hubiera). Se utiliza el siguiente criterio:

Para importes múltiplos de 5 céntimos se deja igual

Para otros importes se aplica el redondeo al múltiplo de 5 céntimos más cercano

Aparecerán 3 líneas:

Total (antes de redondear)

Redondeo (positivo o negativo)

Total redondeado

Respecto al total para la moneda secundaria aparece únicamente el redondeado.

Los posibles valores son:

'0'- Sin redondeo en el ticket y sin venta de sellos

'1'- Con redondeo en el ticket y sin venta de sellos

'2'- Sin redondeo en el ticket y con venta de sellos

'3'- Con redondeo en el ticket y con venta de sellos

 El redondeo no se considera en todos aquellos listados de contabilidad que se acumulan por líneas de ticket (p. ej. ventas por artículo). Es decir, la suma de las cantidades que aparecen en estos listados será la correspondiente a una situación sin redondeo.

Al final de los listados 7 y 9 se imprime una línea indicando la suma total de los redondeos aplicados a todos los tickets.

p. ej. TOTAL GR. REDONDEOS -0.02

5.1.49. CONF 49: Temporización código artículo

POS3

F4 4 veces

* *

49

No es necesario introducir todos los dígitos del código del artículo para seleccionarlo.

Temporización que se activa con cada pulsación de tecla en la introducción de código de artículo. Si transcurre el tiempo indicado según el valor del parámetro, se accede al artículo con el código introducido hasta ese momento.

Los valores posibles son:

'0' No activada la temporización, funcionaría como hasta ahora.

'1' 0.5 segundos.

'2' 1 segundos.

'3' 1.5 segundos.

'4' 2 segundos.

'5' 2.5 segundos.

'6' 3 segundos.

5.1.50. CONF. 80: EAN 13 de ticket

POS3

F4 4 veces

* *

50 *

...

*

25000CCEEEEE
80 EAN1

34XXXXXEEEE
80 EAN1

Aquí definimos el código de barras EAN13 global para ticket, (denominado código de barras especial). SOLO SE ACCEDE A ESTA CONFIGURACIÓN SI EL PARAMETRO 21 ES 1,3 ó 7 (ver *apdo. 5.1.21 FORMATO EAN-13*)

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y tras acceder al parámetro 44 pulsar la tecla *****. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)

2. Introducir los valores según la codificación de la tabla del *apdo. 5.1.21 FORMATO EAN-13*.

Pulsar la tecla ***** para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

5.1.51. CONF. 81: EAN 13 de etiqueta

Aquí definimos el código de barras EAN13 global para etiqueta (código de barras especial). SOLO SE ACCEDE A ESTA CONFIGURACIÓN SI EL PARAMETRO 21 ES 2 ó 3 (ver *apdo. 5.1.21 FORMATO EAN-13*)

POS3

F4 4 veces

* *
51 * *

```
25000CCEEEEE  
81 EAN2
```

...

```
34XXXXXEEEE  
81 EAN2
```

*

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y tras buscar el parámetro 39 pulsar dos veces la tecla *****. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir los valores según la tabla del *apdo. 5.1.21 FORMATO EAN-13*.
3. Pulsar la tecla ***** para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

5.1.52. CONF. EANC01.. EANC10

Códigos de barras EAN13 definibles por el usuario para artículos, son los que se pueden seleccionar en el campo del código de barras de totales de la definición del PLU. (Ver *apdo. 6.2.1 CREACIÓN / MODIFICACIÓN DE LOS PLU'S*)

POS3

F4 4 veces

* *
52 * * *

```
25000CCEEEEE  
EANC 01
```

*

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA, entrar en modo de configuración general y buscar el parámetro EANC01... EANC10. (Ver *apdo. 5.1 CONFIGURACIÓN*)
2. Introducir los valores anteriores según la tabla del *apdo. 5.1.21 FORMATO EAN-13*.

Pulsar la tecla ***** para grabar el parámetro. Se puede pasar a programar el siguiente parámetro o a verificar el nuevo modo de funcionamiento de la balanza poniéndola en **posición 0**.

5.2. PROGRAMACIÓN DE PARÁMETROS DE IMPRESIÓN

 Estando situada la máquina en programación de parámetros de impresión, si pulsamos PRINT, se imprime un listado con los actuales parámetros de impresión.

Desde este tipo de programación es posible establecer los diferentes criterios con los que la balanza imprimirá la información. Éstos son:

5.2.1. Salida de etiqueta

Con este parámetro se ajusta la salida de la etiqueta para que al imprimirse no se quede dentro de la impresora y se pueda extraer con facilidad. Para ajustar el valor de este parámetro:

POS2
PRINT

PARAM IMPRES
SAL. ETIQUETA

1. Asegurarse que la balanza sea una MAESTRA y colocarla en **posición 2** y pulsar la tecla **PRINT**.

5 5

PARAM IMPRES
SAL. ETIQUETA

2. Introducir la distancia de salida como un número entre 0 y 100 (en general entre 50 y 60 es un buen valor).

*

PARAM IMPRES
CONTRASTE ETI

3. Pulsar la tecla ***** para grabar el dato.

5.2.2. Contraste etiquetas

El valor de este parámetro (de 0 a 9) es directamente proporcional al contraste con el que serán impresas las etiquetas y tickets.

POS2
PRINT
...

PARAM IMPRES
CONTRASTE ETI

1. Colocar la máquina en **posición 2** y pulsar la tecla **PRINT** y ***** hasta buscar el parámetro requerido.

6

PARAM IMPRES
CONTRASTE ETI

2. Introducir el valor del contraste como un número entre 0 y 9 (5 valor por defecto).

*

PARAM IMPRES
FORM ETIQUETA

3. Pulsar la tecla ***** para grabar el dato.

5.2.3. Formato global de etiquetas

Con este parámetro, cuyo valor va desde 0 hasta 30, se determina con qué formato por defecto se imprimirán las etiquetas, de manera que si éste vale:

'0' ⇒ entonces la etiqueta se imprimirá con el formato asignado a cada artículo en el *apdo. 6.2.1 CREACIÓN / MODIFICACIÓN DE PLU'S*.

 Si en el campo de formato de etiquetas del PLU hay asignado un '0' entonces el formato de impresión será '1' por defecto.

De '1' a '20' ⇒ entonces el formato con el que se imprimirá la etiqueta de todos los artículos será el seleccionado entre los existentes prediseñados, independientemente del dado a cada PLU en fase de creación de artículos. (Ver *apdo. 10.8.1. FORMATOS DE ETIQUETAS*)

De '21' a '30' ⇒ entonces el formato con el que se imprimirá la etiqueta de todos los artículos será uno de los diseñados (ver *apdo. 5.6. PROGRAMACIÓN DE FORMATOS DE ETIQUETA*), independientemente del asignado a cada PLU en fase de creación de artículos.

Para modificar el valor de este parámetro:

POS2
PRINT
...

| | | | | |
|--------------|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| MASTER | | | | |
| DIRECCIÓN=00 | | | | |

| | |
|-------|----------|
| PARAM | IMPRES |
| FORM | ETIQUETA |

...

| | |
|----------------|--------|
| PARAM | IMPRES |
| ENCABEZAMIENTO | |

*

1. Colocar la máquina en **posición 2**. Pulsar la tecla **PRINT** y a continuación la tecla ***** hasta que aparezca el parámetro **FORMATO ETIQUETA**.
2. Introducir el valor del formato como un número entre 0 y 40.
3. Pulsar la tecla ***** para grabar el dato.

5.2.4. Encabezamiento

Este parámetro afecta tanto al modo de impresión de las etiquetas como al de los tickets y puede tomar un valor entre 0 y 3 con el significado:

- '0' -Retrocede y no imprime la cabecera.
- '1' -Imprime la cabecera en blanco.
- '2' -Retrocede e imprime la cabecera.
- '3' -Al imprimir una etiqueta, imprime la cabecera del PLU en la siguiente etiqueta.

Para modificar el valor de este parámetro:

POS2
PRINT
...

| | |
|----------------|--------|
| PARAM | IMPRES |
| ENCABEZAMIENTO | |

...

| | |
|----------------|--------|
| PARAM | IMPRES |
| ENCABEZAMIENTO | |

*

1. Colocar la máquina en **posición 2**. Pulsar la tecla **PRINT** y a continuación la tecla ***** hasta que aparezca el parámetro **ENCABEZAMIENTO**.
2. Introducir el valor deseado como un número de 0 a 3.
3. Pulsar la tecla ***** para grabar el dato.

5.2.5. Tipo de papel

Con este parámetro elegimos el tipo de papel con el que va a trabajar la impresora de etiquetas, es decir:

- '0' - Papel de etiquetas adhesivas.
- '1' - Papel continuo SIN recogida de papel.
- '2' - Papel continuo CON recogida de papel.

Para modificar el valor de este parámetro:

POS2
PRINT
...

PARAM IMPRES
TIPO DE PAPEL

1. Colocar la máquina en **posición 2**. Pulsar la tecla **PRINT** y a continuación la tecla * hasta que aparezca el parámetro TIPO DE PAPEL.

...

PARAM IMPRES
TIPO DE PAPEL

2. Introducir el valor deseado 0 ó 1.

*

PARAM IMPRES
FIN DE TICKET

3. Pulsar la tecla * para grabar el dato.

5.2.6. Fin de ticket

El valor de este parámetro indica el número de líneas libres que se deben dejar después de que se ha impreso el ticket (de 1 hasta 9 líneas) para poder visualizarlo entero.

POS2
PRINT
...

PARAM IMPRES
FIN DE TICKET

1. Colocar la máquina en **posición 2**. Pulsar la tecla **PRINT** y a continuación la tecla * hasta que aparezca el parámetro FIN DE TICKET.

2

PARAM IMPRES
FIN DE TICKET

2. Introducir el valor deseado de 1 a 9.

*

PARAM IMPRES
FOR. TOTALES

3. Pulsar la tecla * para grabar el dato.

5.2.7. Centrado de etiqueta

Ajustando el valor de este parámetro es posible desplazar el campo de impresión de la etiqueta en sentido vertical hacia abajo, con muy poca variación. Es posible programar un valor entre 0 y 63, siendo entre 20 y 30 el valor por defecto.

POS2
PRINT
...

PARAM IMPRES
CENTR ETIQUETA

Para modificar este parámetro:

1. Colocar la máquina en **posición 2**. Pulsar la tecla **PRINT** y a continuación 9 veces la tecla * hasta que aparezca el parámetro CENTRADO DE ETIQUETA.

30

PARAM IMPRES
CENTR ETIQUETA

2. Introducir el valor deseado de 0 a 63.

*

PARAM IMPRES
DIST OPTO - CAB

3. Pulsar la tecla * para grabar el dato.

5.2.8. Distancia opto-cabezal térmico

Variando el valor de este parámetro se consigue centrar el campo de impresión de las etiquetas en sentido vertical tanto hacia arriba como hacia abajo con mayor eficacia que con el parámetro anterior CENTRADO DE ETIQUETA.

POS2
PRINT
...

PARAM IMPRES
DIST OPTO - CAB

Es posible introducir un valor entre 0 y 63 (32 por defecto), para lo cual:

1. Colocar la máquina en **posición 2**. Pulsar la tecla **PRINT** y a continuación 6 veces la tecla * hasta que aparezca el parámetro DISTANCIA OPTO.

2 0

PARAM IMPRES
DIST OPTO - CAB

2. Introducir el valor deseado de 0 a 63.

*

PARAM IMPRES
SAL. ETIQUETA

3. Pulsar la tecla * para grabar el dato.

5.2.9. Formato de ticket

Con este parámetro cuyo valor va desde 0 hasta 3 se determina con que formato por defecto se imprimirán los tickets de manera que si sale:

0 - tickets predefinidos.

1 - tickets programables por usuario.

Para modificar este parámetro:

POS2
PRINT
...

| | |
|---------|--------|
| PARAM | IMPRES |
| FORMATO | TICKET |

2

| | |
|---------|--------|
| PARAM | IMPRES |
| FORMATO | TICKET |

*

1. Colocar la máquina en **posición 2**. Pulsar la tecla **PRINT** y a continuación la tecla ***** hasta que aparezca el parámetro FORMATO DE TICKET.

2. Introducir el valor deseado.

3. Pulsar la tecla ***** para grabar el dato.

5.2.10. Recogedor papel etiqueta

Este parámetro controla el recogedor del papel de etiqueta.

'0' – Permite recoger papel de etiqueta.

'1' – No permite recoger papel de etiqueta.

POS2
PRINT
...

| | |
|---------|--------|
| PARAM | IMPRES |
| RECOGER | PAPEL |

1

| | |
|---------|--------|
| PARAM | IMPRES |
| RECOGER | PAPEL |

*

1. Colocar la máquina en **posición 2**. Pulsar la tecla **PRINT** y a continuación la tecla ***** hasta que aparezca el parámetro RECOGER PAPEL.

2. Introducir el valor deseado.

3. Pulsar la tecla ***** para grabar el dato.

5.2.11. Formato de totales de nivel 1

Ver *apdo. 2.3.18. ETIQUETAS DE TOTALES*.

El valor de este parámetro indica el formato con el que se quiere imprimir las etiquetas de totales de nivel 1, estos formatos de etiquetas de totales de nivel 1 van asociados a los formatos de talón de caja. Si este valor es 0, se tomará el formato de las etiquetas emitidas. Para ver qué formato de talón de caja se ha seleccionado ver el *apdo. 10.8.2. FORMATOS DE TALÓN DE CAJA*.

POS2
PRINT
...

| | |
|------------------|--------|
| PARAM | IMPRES |
| FOR. TOT. NIV. 1 | |

1. Colocar la máquina en **posición 2**. Pulsar la tecla **PRINT** y a continuación la tecla ***** hasta que aparezca el parámetro FOR. TOT. NIV. 1

21

| | |
|------------------|--------|
| PARAM | IMPRES |
| FOR. TOT. NIV. 1 | |

2. Introducir el valor deseado de 0 a 20 (*según la tabla del apartado 10.8.2*) o de 20 a 40 si hemos creado un formato programable.

*

| | |
|------------------|--------|
| PARAM | IMPRES |
| FOR. TOT. NIV. 2 | |

3. Pulsar la tecla ***** para grabar el dato.

5.2.12. Formato de totales de nivel 2

Ver *apdo. 2.3.18. ETIQUETAS DE TOTALES*.

El valor de este parámetro indica el formato con el que se quiere imprimir las etiquetas de totales de nivel 1. Si este valor es 0, se tomará el formato de las etiquetas emitidas.

POS2
PRINT
...

| | |
|------------------|--------|
| PARAM | IMPRES |
| FOR. TOT. NIV. 2 | |

1. Colocar la máquina en **posición 2**. Pulsar la tecla **PRINT** y a continuación la tecla ***** hasta que aparezca el parámetro FOR. TOT. NIV. 2

21

| | |
|------------------|--------|
| PARAM | IMPRES |
| FOR. TOT. NIV. 2 | |

2. Introducir el valor deseado de 0 a 20 (*según la tabla del apartado 10.8.2*) o de 20 a 40 si hemos creado un formato programable.

*

| | |
|------------------|--------|
| PARAM | IMPRES |
| FOR. TOT. NIV. 3 | |

3. Pulsar la tecla ***** para grabar el dato.

5.2.13. Formato de totales de nivel 3

Ver *apdo. 2.3.18. ETIQUETAS DE TOTALES*.

El valor de este parámetro indica el formato con el que se quiere imprimir las etiquetas de totales de nivel 3. Si este valor es 0, se tomará el formato de las etiquetas emitidas.

POS2
PRINT
...

| | |
|------------------|--------|
| PARAM | IMPRES |
| FOR. TOT. NIV. 3 | |

1. Colocar la máquina en **posición 2**. Pulsar la tecla **PRINT** y a continuación la tecla ***** hasta que aparezca el parámetro FOR. TOT. NIV. 3

21

| | |
|------------------|--------|
| PARAM | IMPRES |
| FOR. TOT. NIV. 3 | |

2. Introducir el valor deseado de 0 a 20 (*según la tabla del apartado 10.8.2*) o de 20 a 40 si hemos creado un formato programable.

*

| | |
|-----------------|--------|
| PARAM | IMPRES |
| FOR. EAN NIV. 1 | |

3. Pulsar la tecla ***** para grabar el dato.

5.2.14. Formato EAN de totales de nivel 1

Aquí se selecciona el formato EAN de la etiqueta de totales de nivel 1 en el caso de trabajar con acumulados de etiqueta para un artículo. (Ver apdo. 5.1.52. CONF. EAN01...EAN10)

Si este parámetro se configura a 0, se imprimirá con el formato del artículo etiquetado. (Ver apdo. 5.1.21. FORMATO EAN-13)

POS2
PRINT
...

PARAM IMPRES
FOR. EAN NIV. 1

1. Colocar la máquina en **posición 2**. Pulsar la tecla **PRINT** y a continuación la tecla ***** hasta que aparezca el parámetro FOR. EAN NIV. 1.

...

*

PARAM IMPRES
FOR. EAN NIV. 2

2. Introducir el valor deseado de 0 a 10.

3. Pulsar la tecla ***** para grabar el dato.

5.2.15. Formato EAN de totales de nivel 2

Aquí se selecciona el formato EAN de la etiqueta de totales de nivel 2 en el caso de trabajar con acumulados de etiqueta para un artículo. (Ver apdo. 5.1.52. CONF. EAN01...EAN10)

Si este parámetro se configura a 0, se imprimirá con el formato del artículo etiquetado. (Ver apdo. 5.1.21. FORMATO EAN-13)

POS2
PRINT
...

PARAM IMPRES
FOR. EAN NIV. 2

1. Colocar la máquina en **posición 2**. Pulsar la tecla **PRINT** y a continuación la tecla ***** hasta que aparezca el parámetro FOR. EAN NIV. 2.

...

*

PARAM IMPRES
FOR. EAN NIV. 3

2. Introducir el valor deseado de 0 a 10.

3. Pulsar la tecla ***** para grabar el dato.

5.2.16. Formato EAN de totales de nivel 3

Aquí se selecciona el formato EAN de la etiqueta de totales de nivel 3 en el caso de trabajar con acumulados de etiqueta para un artículo. (Ver apdo. 5.1.52. CONF. EAN01...EAN10)

Si este parámetro se configura a 0, se imprimirá con el formato del artículo etiquetado. (Ver apdo. 5.1.21. FORMATO EAN-13)

POS2
PRINT
...

PARAM IMPRES
FOR. EAN NIV. 3

1. Colocar la máquina en **posición 2**. Pulsar la tecla **PRINT** y a continuación la tecla ***** hasta que aparezca el parámetro FOR. EAN NIV. 3.

...

*

PARAM IMPRES
SAL. ETIQUETA

2. Introducir el valor deseado de 0 a 10.

3. Pulsar la tecla ***** para grabar el dato.

5.3. PROGRAMACIÓN DEL FORMATO DE TICKET

En la Serie de balanzas L5 el ticket se imprime por la etiquetadora con un **formato programable** por el usuario.

Los tickets se imprimirán en el formato establecido en el parámetro de impresión correspondiente "**Formato global de tickets**".

La línea de total del **talón de caja** en papel continuo, se imprimirá de igual modo que lo haría en el ticket, es decir con los parámetros configurados en el formato de ticket activo en el momento.

Los **tickets reducidos** imprimen únicamente las líneas de cabecera programadas con ubicación 0 y 9.

Los **listados** en función del parámetro 37 imprimirán líneas de cabecera o no. Las líneas de cabecera que imprimen son las numero 12, 13, 14, 15, del formato de ticket de trabajo, independientemente de la ubicación programada. Si estas líneas están programadas con modo NO IMPRIMIR, no aparecerán. Se imprimirán con el modo, marco y letra que estén programadas.

Si el usuario intenta programar algo que no es posible la balanza emitirá un pitido. Estos errores en la programación pueden ser del tipo de intentar programar:

- en un formato fijo, líneas, que no son cabeceras.
- valores que no están activos.

Las diferentes líneas de las que consta un ticket programable son las siguientes:

1. Líneas de cabecera (15)
2. Línea inicial 1
3. Nombre del vendedor
4. Título
5. Descripción
6. Total Mon. Ppal.
7. Total Secundaria
8. IVA
9. Divisa
10. Entregado/cambio
11. Código de barras
12. Puntos de fidelidad
13. Le atendió
14. Logos (4)

La operatividad de las teclas son las siguientes:

| | |
|------------------|--|
| X | Programar el siguiente apartado. |
| C | El funcionamiento es el siguiente: <ul style="list-style-type: none">• En general se borra el campo en edición.• En el campo número de formato:<ul style="list-style-type: none">-si es un formato fijo: borra las líneas de cabecera asociadas-si es un formato programable: borra el formato completo. |
| +/- | Para pasar al siguiente apartado dentro de la programación de la misma línea. |
| SHIFT +/- | Programando líneas de cabecera se pasa a programar la línea de cabecera anterior, y estando en programación de textos decrementa el cursor. |
| ◇ | Borra formato. |
| ◇/UpDown | Pasa a programar el apartado anterior. |
| PRINT | Imprime parámetros programados. |
| * | Graba el formato introducido. |
| V2 | Imprime una muestra de los tipos de letra, efectos y magnificaciones con su codificación |
| V3 | Imprime todos los fonts con todos los efectos y magnificaciones posibles que caben en una línea |
| V4 | Imprime todos los logos programables que tiene la balanza almacenados (11-15). |

5.3.1. Significado de los campos

Cada línea de ticket presenta unos campos determinados, y para cada una de ellas dicho campo presenta diferentes opciones. A continuación se representan las generalidades de cada campo.

MODO

A la hora de imprimir se considerará “efecto especial”: el modo

| MODO | Representa el modo de impresión del texto de la línea |
|-------------------------|--|
| <i>NO IMPRIMIR</i> | El usuario tiene la opción, únicamente en algunas líneas del ticket, de poder decidir si se van a imprimir o no. |
| <i>NORMAL</i> | El texto aparece normal |
| <i>INVERSO</i> | El texto aparece en vídeo inverso |
| <i>SUBRAYADO</i> | El texto aparece subrayado |
| <i>SOMBREADO SUAVE</i> | El texto aparece sombreado suave |
| <i>SOMBREADO FUERTE</i> | El texto aparece sombreado fuerte |
| <i>ENMARCADO</i> | El texto aparece enmarcado |

NORMAL, SUBRAYADO, ENMARCADO, INVERSO, SOMBREADO SUAVE, SOMBREADO FUERTE.

FUENTES

Tipo de fuente a utilizar. Existen nueve fuentes diferentes, entre 0 y 8. Para visualizar los tipos existentes, pulsar un vendedor cualquiera.

MAGNIFICACIÓN

La *magnificación* es utilizada para aumentar el tamaño de la letra, siendo:

| NÚMERO MAGNIFICACIÓN | MAGNIFICACIÓN |
|-----------------------------|----------------------|
| 0 | Ancho x 1, Alto x 1 |
| 1 | Ancho x 2, Alto x 2 |
| 2 | Ancho x 3, Alto x 3 |
| 3 | Ancho x 4, Alto x 4 |
| 4 | Ancho x 5, Alto x 5 |
| 5 | Ancho x 1, Alto x 2 |
| 6 | Ancho x 2, Alto x 1 |
| 7 | Ancho x 2, Alto x 3 |
| 8 | Ancho x 3, Alto x 2 |
| 9 | Ancho x 4, Alto x 3 |
| 10 | Ancho x 3, Alto x 4 |
| 11 | Ancho x 5, Alto x 4 |
| 12 | Ancho x 4, Alto x 5 |
| 13 | Ancho x 2, Alto x 4 |
| 14 | Ancho x 2, Alto x 5 |

UBICACIÓN

Representa la ubicación de la línea de cabecera dentro del ticket. Existen 10 ubicaciones posibles. Se selecciona un valor, entre 0 a 9, que corresponde a una de las posiciones dentro del diagrama del ticket (ver *DIAGRAMA DEL TICKET*).

SITUACIÓN DE LA LINEA DE MARCO

Representa la situación de las líneas del marco que bordean la línea de ticket. Se pueden definir cuatro tipos de líneas, cuyos valores son:

- '0': Sin línea
- '1': Superior
- '2': Inferior
- '3': Superior e inferior

EFECTO DE MARCO

Representa el efecto de las líneas del marco que bordean la línea de ticket, cuyos valores de programación son:

- '0': Sin línea
- '1': Línea continua
- '2': Línea discontinua
- '3': Línea gris
- '4': Línea doble continua
- '5': Línea doble discontinua
- '6': Línea doble gris

POSICIÓN

Con este parámetro justificamos las líneas de cabecera los valores que podemos programar son:

- '0': Justifica el texto a la izquierda
- '1': Centra el texto
- '2': Justifica el texto a la derecha

TEXTO

Es el texto de la línea de cabecera. Como máximo podrá tener 56 caracteres.

NUMERO DE FORMATO DE CODIGO DE BARRAS

En este campo se define el formato del código de barras, siendo:

- '0': Formato EAN - 8
- '1': Formato EAN - 13

ROTACIÓN

Este campo aparece al programar la línea de “código de barras”.

- ‘0’: Sin rotación
- ‘1’: Rotación 90°
- ‘2’: Rotación 180°
- ‘3’: Rotación 270°

MODO

Este apartado depende del numero de receta y puede tener los siguientes valores:

- ‘0’: si el apartado *numero de receta* es 1 imprimirá la receta del primer articulo vendido que tenga receta asignada.
- ‘1’: imprimirá la receta que le indiquemos en el apartado *numero de receta*.

NUMERO DE RECETA

En este apartado indicaremos el numero de receta que queramos imprimir en el ticket.

NUMERO

Este apartado se refiere al numero de logo que queramos imprimir de 1 a 10 los logos fijos y del 11 al 15 los programables por el usuario.

DIAGRAMA DEL TICKET

En la página siguiente se muestra cómo están distribuidos los campos definidos anteriormente en el ticket.

En el caso de impresión de los datos de Trazabilidad en el ticket, no es programable el modo de impresión.

MANUAL DE USUARIO

| |
|----------------------------------|
| LOGO (0) |
| LINEA DE CABECERA (0) |
| LOGO (1) |
| LINEAS INICIAL |
| NOMBRE DEL VENDEDOR |
| LINEA DE CABECERA (1) |
| LINEA DE TITULO |
| LINEA DE CABECERA (2) |
| LINEA DESCRIPCIÓN DE ARTICULO |
| LINEA DE CABECERA(3) |
| TOTAL MONEDA PPAL 2 campos |
| TOTAL MON SECUNDARIA 2 campos |
| DESCUENTO |
| IVA |
| ENTREGADO/CAMBIO |
| ENTREGADO/CAMBIO mon. SECUND |
| CAMBIO DE EURO |
| DIVISA |
| LINEA DE CABECERA(4) |
| CODIGO DE BARRAS |
| LINEA DE CABECERA(5) |
| LOGO (2) |
| LINEA DE CABECERA(6) |
| LOGO (3) |
| LINEA DE CABECERA(7) |
| TRAZABILIDAD |
| LINEA DE CABECERA(8) |
| PTOS DE FIDELIDAD |
| LE ATENDIO 2 campos |
| LINEA DE CABECERA(9) |
| RECETAS(CON SU LOGO) |

DIBAL
BASCULAS ELECTRONICAS

21/03/03 9:23 OP:52696
CAROLINA

| Art | ke | €/ke | € |
|----------------|-----------|-------|------|
| 1 | SOLOMILLO | 0,290 | 7,89 |
| TOTAL (1) | | | 2,29 |
| Dto. 5% | | | 0,11 |
| TOTAL (1) | | | 2,18 |
| TOTAL PTA | | | 381 |
| Dto. 5% | | | 19 |
| TOTAL PTA | | | 362 |
| I.V.A. 7,00% | | | 0,14 |
| CONTADO | | | 2,18 |
| Pta | | | 363 |
| ENTREGADO EURO | | | 5,00 |
| CAMBIO EURO | | | 2,82 |
| CAMBIO PTA | | | 469 |

CODIGO BARRAS

2 500081 002181

Art.01
CODIGO ANIMAL: 123456
NUMERO MATADERO: 654321
PAIS MATADERO: ESPAÑA
NUMERO DESPIECE: 123321
PAIS DESPIECE: ESPAÑA
PAIS PRODUCCION: ESPAÑA
FECHA PRODUCCION: 15. 4.2000
TIPO ANIMAL: TERNERA

Puntos fidelidad: 1
Le atendio: CAROLINA

GRACIAS POR SU VISITA

5.3.2. Programación de los formatos de ticket

Para la programación de los formatos de ticket, seguir el siguiente proceso:

POS3

C

SHIFT F3

FTO 0
PROGRAMACION
DE TICKETS

2

X

FTO 2

C

FTO 2
LIN CABECERA I
MODO NORMAL

...

X

FTO 2
LIN CABECERA I
MODO INVERSO

...

X

FTO 2
LIN INICIAL
MODO NORMAL

...

*

FTO 2
FORMATO GRABADO

1. Asegurarse que la balanza sea MAESTRA y colocarla en **posición 3**.
2. Pulsar la tecla **SHIFT** y a continuación **F3** para entrar en el menú de programación de formatos de ticket.
3. A continuación, introducimos mediante el teclado numérico, el formato que queremos programar, por ejemplo el segundo, y pulsamos la tecla **X**
4. Pasamos a la línea de cabecera 1. Utilizamos la tecla **C** para conmutar entre los diferentes modos de impresión

Existen dos opciones diferentes:

1. Si está seleccionado el modo *NO IMPRIMIR*, con las teclas **+/-** y **SHIFT +/-** retrocederemos o avanzaremos entre los diferentes apartados del ticket.
2. Si hemos seleccionado un modo de impresión, podremos configurar los campos característicos de cada apartado utilizando la tecla **+** programaremos sucesivamente el *modo, fuente, magnificación, situación del marco, efecto del marco, posición, ubicación* y finalmente, programaremos el texto de la línea de cabecera.

Una vez definidas las líneas de cabecera pulsamos la tecla **X** para pasar a programar el siguiente apartado.

 Para tener conocimiento de los valores a introducir en cada uno de los campos programables, ver el apartado anterior 5.5.1. *Significado de los campos*.

5. Para finalizar, pulsaremos la tecla ***** para grabar el formato de ticket.

5.3.3. Copia de un formato de ticket

Es posible copiar un formato de ticket en otro, para ello:

POS 3

SHIFT F3

FTO 0 Fijo
PROGRAMACIÓN
DE TICKETS

C

FTO 2
COPIA FORMATO

*

FTO 3
FORMATO COPIADO

1. Acceder al menú de programación de ticket **posición 3** **SHIFT** **F3**.
2. Seleccionar formato origen.
3. Pulsar la tecla **C** con lo que aparecerá el mensaje "Copia formato "
4. Introducir con las teclas de números el número de formato sobre el que se quiere copiar y pulsar la tecla ***** con lo que se graba el formato y se indica un mensaje en pantalla. "Formato copiado"

 Si la copia se hace desde un formato fijo a otro programable se copiará todo el formato, pero si se hace desde uno programable a otro fijo se copiará exclusivamente las líneas de cabecera.

5.4. PROGRAMACIÓN DE FORMATOS DE ETIQUETA

En la **Serie de Balanzas L de DIBAL** existen 10 formatos de etiqueta programables por el usuario (del 21 al 30). En este apartado se enseña cómo diseñar (dimensiones y campos a imprimir) estas etiquetas especiales. Se podrán programar un máximo de 40 apartados por formato de etiqueta.

| Apartado | Descripción | Apartado | Descripción |
|----------|--|----------|---|
| 1 | Código de Barras | 51 | Línea texto: "Fecha de Picado" |
| 2 | Importe | 52 | Línea texto: "Referencia" |
| 3 | Peso | 53 | Precio unitario en moneda secundaria |
| 4 | Hora | 54 | Código de barras EAN 128 |
| 5 | Cliente | 55 | Valor cambio Euro |
| 6 | Precio | 56 | Línea de Total en moneda secundaria |
| 7 | Fecha Actual | 57 | Total en el talón de caja |
| 8 | Fecha Caducidad | 58 | Fecha Completa (01 MAYO 2000) |
| 9 | Fecha Extra | 59 | Número Artículos en el ticket |
| 10 | Departamento | 60 | Total De Ticket |
| 11 | Nº de etiquetas del nivel anterior | 61 | Línea de Texto 1: "PESO" o "UNIDADES" |
| 12 | Nombre | 62 | Línea de Texto 2: "PRECIO" |
| 13 | Línea de Texto 1 del artículo | 63 | Línea de Texto 3: "IMPORTE" |
| 14 | Línea de Texto 2 del artículo | 64 | Línea de Texto 4: "Kg" o "-" |
| 15 | Línea de Texto 3 del artículo | 65 | Línea de Texto 5: "Pta/kg." o "Pta/ Unidad" |
| 16 | Código del Artículo | 66 | Línea de Texto 6: "Pta" |
| 17 | Línea de Cabecera 1 | 67 | Línea de Texto 7: "PESO" o "UNIDADES" |
| 18 | Línea de Cabecera 2 | 68 | Línea de Texto 8: "Pta/kg." o "Pta/ Unidad" |
| 19 | Línea de Cabecera 3 | 69 | Línea de Texto 9: "F Envasado" |
| 20 | Línea de Cabecera 4 | 70 | Línea de Texto 10: "F Caducidad" |
| 21 | Línea de Cabecera 5 | 71 | Línea de Texto 11: "CONSUMIR PREFERENTEMENTE" |
| 22 | Línea de Cabecera 6 | 72 | Línea de Texto 12: "TALÓN DE CAJA" |
| 23 | Línea de Cabecera 7 | 73 | Línea de Texto 13: "TOTAL" |
| 24 | Línea de Cabecera 8 | 74 | Línea de Texto 14: "Peso Kg" o "UNIDADES" |
| 25 | Tara | 75 | Línea de Texto 15: "Total Pta." |
| 26 | Peso bruto | 76 | Línea de Texto 16: "F.Env." |
| 27 | Código de vendedor | 77 | Línea de Texto 17: "F.Cad." |
| 28 | Nombre vendedor | 78 | Línea de Texto 18: "TARA" |
| 29 | --- | 79 | Línea de Texto 19: "Número de Lote" |
| 30 | Precio Oferta | 80 | Línea de Texto 20: "Conservar" |
| 31 | Ahorro | 81 | Línea de Texto 21: "A -18°C" |
| 32 | Nombre 2 | 82 | Línea de Texto 22: "en frío" |
| 33 | Sección | 83 | Línea de Texto 23: "OFERTA" |
| 34 | Número de Lote | 84 | Línea de Texto 24: "AHORRO" |
| 35 | Línea de Texto 4 del artículo | 85 | Línea de Texto 25: "DESCUENTO" |
| 36 | Línea de Texto 5 del artículo | 86 | Línea de Texto 26: "Euro" |
| 37 | Fecha Combinada 1 | 87 | Línea de Texto 27: "Euro/kg." o "Euro/Unidad" |
| 38 | Fecha Combinada 2 | 88 | Línea de Texto 28: "Euro/Unidad" o "Euro/kg." |
| 39 | Total de artículos e importe en talón de caja: "TOTAL (X) importe" | 89 | Línea de Texto 29: "ENTRE 0/5°C" |
| 40 | Rectángulo | 90 | Línea de Texto 30: "---TALÓN DE CAJA---" |
| 41 | % Descuento | 91 | Gráfico 1: (línea) |
| 42 | Importe después Descuento | 92 | Gráfico 2: Sanitario |
| 43 | Importe Oferta | 93 | Gráfico 3 |
| 44 | Logotipo (para balanzas con logos) | 94 | Gráfico 4 |
| 45 | Valor de la tara a porcentaje | 95 | Gráfico 5 |
| 46 | Valor del porcentaje de la tara | 96 | Gráfico 6 |
| 47 | --- | 97 | Gráfico 7 |
| 48 | --- | 98 | Gráfico 8 |
| 49 | --- | 99 | Gráfico 9 |
| 50 | --- | 100 | Gráfico 10 |

| | | | |
|-----------|--|-----|-----------------------------------|
| 101 | Línea de Cabecera 9 | 184 | Campo edad del NRA. |
| 102 | Línea de Cabecera 10 | 185 | Campo clase del NRA. |
| 103 | Línea de Cabecera 11 | 186 | Campo origen del NRA. |
| 104 | Línea de Cabecera 12 | 187 | Campo texto 1 del NRA. |
| 105 | Línea de Cabecera 13 | 188 | Campo texto 2 del NRA. |
| 106 | --- | 189 | Campo texto 3 del NRA. |
| 107 | Línea de Cabecera 14 | 190 | Campo texto 4 del NRA. |
| 108 | Línea de Cabecera 15 | 191 | Campo texto 5 del NRA. |
| 109 | Línea de Texto 6 del artículo | 192 | Línea de Texto: "Despiece 2 en" |
| 110 | Línea de Texto 7 del artículo | 194 | Campo país de despiece 2 del NRA. |
| 111 | Línea de Texto 8 del artículo | 195 | Campo texto 6 del NRA. |
| 112 | Línea de Texto 9 del artículo | 196 | Campo texto 7 del NRA. |
| 113 | Línea de Texto 10 del artículo | 197 | Campo texto 8 del NRA. |
| 114 a 123 | --- | 198 | Campo texto 9 del NRA. |
| 124 | Texto general | 199 | Campo texto 10 del NRA. |
| 125 | Título de la Receta | 200 | Campo texto 11 del NRA. |
| 126 | Texto de la Receta | 201 | Campo texto 12 del NRA. |
| 127 | Precio/Kg en etiqueta de totales | 202 | Campo texto 13 del NRA. |
| 128 | Consumir antes de: | 203 | Campo texto 14 del NRA. |
| 129 | "DIVISA 1" | 204 | Campo texto 15 del NRA. |
| 130 | "DIVISA 2" | 205 | Campo texto 16 del NRA. |
| 131 | Importe divisa 1 | 206 | Campo texto 17 del NRA. |
| 132 | Importe divisa 2 | 207 | Campo texto 18 del NRA. |
| 133 | Símbolo divisa 1 | 208 | Campo texto 19 del NRA. |
| 134 | Símbolo divisa 2 | 209 | Campo texto 20 del NRA. |
| 135 | Valor de la tara en % | 210 | Campo texto 21 del NRA. |
| 136 | Valor del porcentaje de la tara | 211 | Campo texto 22 del NRA. |
| 137 | Texto: "% TARA" | 212 | Campo texto 23 del NRA. |
| 138 | Peso neto no escurrido | 213 | Campo texto 24 del NRA. |
| 139 | Precio neto no escurrido | 214 | Campo texto 25 del NRA. |
| 140 | Importe neto no escurrido | 215 | Campo texto 26 del NRA. |
| 141 | Hora envasado | 216 | Campo texto 27 del NRA. |
| 142 | Hora caducidad | 217 | Campo texto 28 del NRA. |
| 143 a 149 | | 218 | Campo texto 29 del NRA. |
| 150 | Temperatura ideal de conservación: | 219 | Campo texto 30 del NRA. |
| 151 | Fabricado el: | 220 | Campo texto 31 del NRA. |
| 152 | Fabricado por: | 221 | Campo texto 32 del NRA. |
| 153 a 159 | --- | 222 | Campo texto 33 del NRA. |
| 160 | Línea de Texto 0: "N. Identificación" | 223 | Campo texto 34 del NRA. |
| 161 | Línea de Texto 1: "Sacrificado en" | 224 | Campo texto 35 del NRA. |
| 162 | Línea de Texto 2: "Despiece en" | 225 | Campo texto 36 del NRA. |
| 163 | Línea de Texto 3: "Producido en" | 226 | Campo texto 37 del NRA. |
| 164 | Línea de Texto 4: "País de Nacimiento" | 227 | Campo texto 38 del NRA. |
| 165 | Línea de Texto 5: "Países de Engorde" | 228 | Campo texto 39 del NRA. |
| 166 | Línea de Texto 6: "Categoría" | 229 | Campo texto 40 del NRA. |
| 167 | Línea de Texto 7: "Raza" | 230 | Campo texto 41 del NRA. |
| 168 | Línea de Texto 8: "Sexo" | 231 | Campo texto 42 del NRA. |
| 169 | Línea de Texto 9: "Edad" | 232 | Campo texto 43 del NRA. |
| 170 | Línea de Texto A: "Tipo de Animal" | 233 | Campo texto 44 del NRA. |
| 171 | Línea de Texto B: "Origen" | 234 | Campo texto 45 del NRA. |
| 172 | Campo código del NRA. | 235 | Campo texto 46 del NRA. |
| 173 | Campo número de matadero del NRA. | 236 | Campo texto 47 del NRA. |
| 174 | Campo país de matadero del NRA. | 237 | Campo texto 48 del NRA. |
| 175 | Campo número de despiece del NRA. | 238 | Campo texto 49 del NRA. |
| 176 | Campo país de despiece del NRA. | 239 | Campo texto 50 del NRA. |
| 177 | Campo país de producción del NRA. | | |
| 178 | Campo fecha de producción del NRA. | | |
| 179 | Campo país de nacimiento del NRA. | | |
| 180 | Campo países de engorde 1,2,3 del NRA. | | |
| 181 | Campo categoría del NRA. | | |
| 182 | Campo raza del NRA. | | |
| 183 | Campo sexo del NRA. | | |

POS3

F6

22

X

*

```
C
```

```
FOR - _
```

```
FOR - 22
FH - 0  FY - 0
```

```
FOR - 22
FH - 0  FY - 0
```

```
FOR - 22
FH - 50  FY - 70
```

```
AP - 000  GRABAR
```

```
H - 0      Y -
ROT - 0    TL -
AP - 001  C. BARRA
```

```
H - 0      Y -
A - 0      L -
AP - 001  CUADRO
```

```
H - 0      Y -
ROT - 0    TL -
AP - 013  TEXTO  I
```

1. Asegurarse que la balanza sea MAESTRA y la colocamos en **posición 3**.

2. Pulsar la tecla **F6**.

3. Introducir el número de formato que se quiere diseñar (de 21 a 30).

4. Pulsar la tecla **X**.

5. Introducir las medidas de la etiqueta, teniendo en cuenta que 8 unidades de impresión o dots son 1mm.

El valor máximo que se puede introducir en la longitud del eje X es de 480 (anchura máxima 60 mm.). Es aconsejable poner un valor de aproximadamente 25 dots más en la longitud del eje Y.

6. Pulsar la tecla ***** para introducir los apartados deseados.

7. Introducir los diferentes apartados que se deseen incluir en el diseño, según la tabla anterior. Como máximo se pueden introducir 40 apartados.

Una vez seleccionado el apartado se programarán los siguientes parámetros:

- Posición X.
- Posición Y.
- Rotación.
- Tipo de letra, grosor de línea, tamaño del código de barras o número de logotipo, dependiendo del apartado seleccionado.

Cuando el apartado es un rectángulo (apartado 40) los parámetros son:

- Posición X.
- Posición Y.
- Ancho del rectángulo.
- Largo del rectángulo.
- Grosor de línea.

Dependiendo de la versión, si el apartado es una línea de texto de PLU (apartados 13, 14, 15, 35, 36, 109, 110, 111, 112 y 113) los parámetros son:

- Posición X.
- Posición Y.
- Rotación.
- Tipo de letra.
- Ancho de columna.

En el caso de los campos de receta: Título y Texto, el campo TL (tipo de letra) se refiere al número de receta.

Para cambiar de parámetro se debe pulsar la tecla **C**.

Las posiciones X e Y pueden tener un valor comprendido entre 0 y el valor de la dimensión de la etiqueta.

En el parámetro ROTACIÓN los distintos valores posibles son:

- '0' – Sin rotación.
- '1' – Rotación 90°.
- '2' – Rotación 180°.
- '3' – Rotación 270°.

El TIPO DE LETRA se programa introduciendo un valor entre 0 y 89, siendo este valor el que indica la forma y el tamaño de la letra. Los tipos de letra base son los siguientes:

| TIPO LETRA BASE | TAMAÑO (ancho x alto) |
|-----------------|-----------------------|
| 0 | 12 x 17 |
| 20 | 16 x 28 |
| 40 | 9 x 14 |
| 60 | 16 x 32 |
| 80 | 6 x 9 |

Cuando estos tipos de letra se quieren magnificar, bien sea a lo ancho, o bien a lo alto, o ambos, se les suma una cantidad según la siguiente tabla:

| NÚMERO MAGNIFICACIÓN | MAGNIFICACIÓN |
|----------------------|---------------------|
| 0 | Ancho x 1, Alto x 1 |
| 1 | Ancho x 2, Alto x 2 |
| 2 | Ancho x 3, Alto x 3 |
| 3 | Ancho x 4, Alto x 4 |
| 4 | Ancho x 5, Alto x 5 |
| 5 | Ancho x 1, Alto x 2 |
| 6 | Ancho x 2, Alto x 1 |
| 7 | Ancho x 2, Alto x 3 |
| 8 | Ancho x 3, Alto x 2 |
| 9 | Ancho x 4, Alto x 3 |
| 10 | Ancho x 3, Alto x 4 |
| 11 | Ancho x 5, Alto x 4 |
| 12 | Ancho x 4, Alto x 5 |
| 13 | Ancho x 2, Alto x 4 |
| 14 | Ancho x 2, Alto x 5 |
| 15 | Ancho x 1, Alto x 1 |
| 16 | Ancho x 1, Alto x 1 |
| 17 | Ancho x 1, Alto x 1 |
| 18 | Ancho x 1, Alto x 1 |
| 19 | Ancho x 1, Alto x 1 |

Es decir, si se selecciona un tipo de letra 74 quiere decir que el tipo de letra base es 60 con tamaño 16 x 32 y se le está magnificando con 14, que quiere decir que el tamaño de letra a lo ancho se multiplica por 2 y a lo alto por 5, quedando un tamaño de letra final de 32 x 160.

Pulsando las teclas +/- o **SHIFT** +/- se avanza o retrocede respectivamente al siguiente apartado, mientras que pulsando la tecla * se cambia de parámetro y cuando se llega al último parámetro del apartado avanza al siguiente apartado.

Para eliminar un apartado que no se desea, pulsar la tecla \diamond . Entonces la balanza pedirá confirmación. Si sí se desea borrarlo, se pulsará de nuevo la tecla \diamond y si por el contrario, no se desea borrarlo, se pulsará la tecla **C**.

Para eliminar los últimos apartados de un formato, se selecciona el primer apartado a borrar y en el número de apartado se introduce 00.

Cuando se hayan programado todos los apartados, se llega a un apartado 00, para almacenar pulsar la tecla *. La balanza indicará que el formato de etiqueta se ha grabado.

Mientras se está creando un formato de etiqueta, si se quiere sacar una etiqueta de muestra pulsar la tecla σ y para imprimir un listado de los apartados con el valor de los parámetros pulsar la tecla **PRINT**.

5.4.1. Copia de un formato de etiquetas

Es posible realizar la copia de un formato de etiqueta a otro siempre que este último sea de tipo programable. Para ello:

POS3

C

F6

FOR -

0 8

FOR - 08
FH - 448 FY - 480

C

FOR -

23

...

FOR - 23

FOR - 23
GRABADO

1. Asegurarse que la balanza sea MAESTRA y colocarla en **posición 3**.
2. Pulsar la tecla **F6**.
3. Introducir el número de formato de origen utilizando 2 dígitos (por ejemplo 02 para el formato 2)
4. Pulsar la tecla **C**.
5. Introducir el número de formato de la etiqueta destino que se quiere diseñar (de 21 a 40) . Pulsar * las veces necesarias hasta guardar todos los campos.

5.5. PROGRAMACIÓN DE PUBLICIDAD

Si transcurridos los segundos programados en el parámetro de configuración 25 (ver *apdo. 5.1.25 CONF. 25: PUBLICIDAD*) desde la última actividad de la balanza y si en el plato no hay ningún peso, entonces la balanza pasa a mostrar PUBLICIDAD en los dos displays.

! Algunos caracteres como por ejemplo: &, :, etc. no se visualizan en el display (alfanumérico) de la balanza, aunque si serán impresos.

La línea de publicidad aparecerá en la línea inferior de la visualización con un movimiento de derecha a izquierda.

La balanza permanece emitiendo publicidad hasta que se deposita algún peso sobre el plato o se pulsa alguna tecla.

Se dispone de cuatro líneas de 120 caracteres cada una, para introducir el texto de publicidad que se desee.

Para programar la publicidad:

POS3

C

SHIFT F4

LPB - 1
RIT - 1 POS -

1

X

LPB - 1
RIT - 7 POS -
DIBAL

7

X

1. Asegurarse que la balanza está configurada como MAESTRA y colocarla en **posición 3**.
2. Pulsar la tecla **SHIFT** y a continuación la tecla **F4**.
3. Introducir el número de línea que se desea programar (de 1 a 4) y pulsar la tecla **X**.
4. Introducir la velocidad como un número entre 9 (ritmo más lento) y 1 (ritmo más rápido), un valor 0 indica que esta línea no se muestre en el display. Pulsar la tecla **X**.
5. Introducir el texto correspondiente a la línea que se ha definido en el punto 3., en la posición superior derecha aparece el contador de posiciones. Tenga en cuenta que:

| MODELO | PARPADEO | FIN DE LÍNEA |
|---------------------|----------|--------------|
| L - 550 / 560 / 565 | V2 | V1 |
| L - 580 / 585 | | |

DIBAL

Si se quiere obtener una demostración de la línea que se está programando, pulsar la tecla **↵**.

*

LPB - 1
RIT - 7 POS -
PUBLIC GRABADA

Una vez se haya introducido el texto pulsar la tecla ***** para grabar la programación realizada.

0.000 0.00
0.000 0.00
D0

6. Si se desea pasar a programar otra línea pasar al punto 3.
7. Colocar la máquina en **posición 0** para verificar los cambios realizados.

6. PROGRAMACION VENDEDORES Y PLU'S

6.1. GESTIÓN DE VENDEDORES

Una misma balanza puede ser utilizada hasta por 10 diferentes vendedores independientemente.

Para poder memorizar las operaciones realizadas por un vendedor es necesario que esté dada de alta la memoria correspondiente. Recuerde que si no es así será imposible memorizar operaciones y las teclas asociadas **V1**, **V2**,... **V10** estarán fuera de servicio.

 Recuerde que este tipo de programación sólo se puede realizar sobre una balanza MAESTRA.

En la balanza Serie L, se muestran en pantalla los 5 primeros vendedores (V1, V2,...V5) que tienen un ticket abierto (sin imprimir). Los vendedores se visualizan mostrando su número de memoria (Vendedor 1 = V1, Vendedor 2 = V2, etc...)

6.1.1. Alta de un vendedor

Para dar de alta la memoria a un nuevo vendedor:

POS1

| | | | |
|-------|----|---|---|
| ALTAS | M= | I | L |
| E = | 0 | | |

F1

V4

| | | | |
|-------|----|---|---|
| ALTAS | M= | 4 | L |
| E = | 0 | | |

1. Asegurarse que la balanza está configurada como **maestra** y poner la máquina en la **posición 1** (*posición de vendedores*).

2. Pulsar la tecla **F1** y la tecla que se quiere asignar al nuevo vendedor, por ejemplo **V4**.

El símbolo **L** indica que la memoria seleccionada está **LIBRE**. Si no aparece esta indicación, significa que la memoria elegida está siendo utilizada por otro vendedor, ver apdo. 6.1.3 **BAJA DE UN VENDEADOR** si se desea liberar esa memoria.

2 7 0 5 4

| | | | |
|-------|----|---|---|
| ALTAS | M= | 4 | L |
| E = | 0 | | |

3. Introducir un código de 5 dígitos para el nuevo vendedor (por ejemplo 27054).

X

| | | | |
|-------|----|---|---|
| ALTAS | M= | 4 | L |
| PoS 1 | | | |

4. Pulsar la tecla **X** para confirmar y pasar a introducir el nombre del operario.

C A ... S

| | | | |
|--------|----|---|---|
| ALTAS | M= | 4 | L |
| PoS 1 | | | |
| CARLOS | | | |

5. Introducir el nombre (máx. 26 caracteres) del nuevo vendedor: se irá visualizando en la esquina inferior izquierda la posición actual del cursor.

| | | | |
|-------|----|---|---|
| ALTAS | M= | 5 | L |
| E = | 0 | | |

6. Pulsar la tecla ***** para confirmar: se presentará la pantalla del siguiente vendedor (en este caso V5). Si se quiere dar de alta a este vendedor, ir al punto 3, si no pasar a 7.

POS0

| | |
|-------|------|
| 0.000 | 0.00 |
| 0.000 | 0.00 |
| E DO | |

7. Ir al punto 2. si se quiere dar de alta un nuevo vendedor o poner la máquina en **posición 0** para trabajar con la balanza.

6.1.2. Modo de entrenamiento

La **Serie L** de balanzas **DIBAL** permite un modo de funcionamiento especial para la formación de los nuevos vendedores.

En esta situación de trabajo, las transacciones realizadas no son acumuladas a los totales de la balanza y los tickets emitidos llevan impresa una línea con el texto:

***** Modo entrenamiento *****

ENTRAR EN MODO DE ENTRENAMIENTO

POS1

| | | |
|-------|----|-----|
| ALTAS | M= | 4 L |
| E = | 0 | |

F1 V4

1. Asegurarse de que la balanza está configurada como MAESTRA, y poner la máquina en **posición 1**.

2. Pulsar **F1** y la tecla del vendedor que se quiere entrenar (por ejemplo V4).

| | | |
|---------------|----|-----|
| ALTAS | M= | 4 E |
| E = | 0 | |
| ENTRENAMIENTO | | |

◇ *

3. Previamente el vendedor a entrenar debe estar dado de alta. Seleccionar el modo de entrenamiento pulsando la tecla de subtotal **◇** y *****: aparecerá el símbolo E.

SALIR DEL MODO DE ENTRENAMIENTO (MODO NORMAL)

POS1

| | | |
|-------|----|-----|
| ALTAS | M= | I L |
| E = | 0 | |

V4

1. Asegurarse de que la balanza está configurada como MAESTRA, y poner la máquina en la **posición 1**.

2. Pulsar la tecla del vendedor que se desea retirar del modo entrenamiento.

| | | |
|-------|----|-----|
| ALTAS | M= | 4 E |
| E = | 0 | |

◇

3. Entrar en *modo entrenamiento* pulsando **◇**

| | | |
|---------------|----|-----|
| ALTAS | M= | 4 E |
| E = | 0 | |
| ENTRENAMIENTO | | |

C

4. Desactivar el *modo entrenamiento* pulsando **C**. Desaparecerá el símbolo **E** del vendedor correspondiente: el vendedor correspondiente será de nuevo operativo y todas las operaciones serán computadas por la balanza.

| | | |
|---------------|----|---|
| ALTAS | M= | 4 |
| E = | 0 | |
| ENTRENAMIENTO | | |

6.1.3. Vendedores en modo pedidos

La **Serie L** de balanzas **DIBAL** permite un modo de funcionamiento especial para el trabajo en modo pedidos.

En esta situación de trabajo, las transacciones realizadas no son acumuladas a los totales de la balanza y los tickets emitidos llevan impresa una línea con el texto:

```
ALTAS      M=  4
E =                0
```

*** **Modo pedidos** ***

Estas transacciones se envían al ordenador.

ENTRAR EN MODO DE PEDIDOS

POS 1
F1

```
ALTAS      M=  4 P
E =                0
          MODO PEDIDOS
```

Asegurarse de que la balanza está configurada como MAESTRA, y desde la posición de Alta de Vendedores

V4

Pulsar la tecla del vendedor que se quiere poner en modo pedidos (por ejemplo **V4**), dicho vendedor debe estar dado de alta previamente

PRINT *

Seleccionar el modo de pedidos pulsando la tecla **PRINT** y *****: aparecerá el símbolo P.

F7

Pulsar **F7** para salir.

SALIR DEL MODO DE PEDIDOS (MODO NORMAL)

POS 1
F1

Asegurarse de que la balanza está configurada como MAESTRA, y desde la posición de Alta de Vendedores.

V4

```
ALTAS      M=  4 P
E =                0
```

Pulsar la tecla del vendedor que se desea retirar del modo pedidos.

PRINT

Entrar en modo pedidos pulsando **PRINT**.

C

```
ALTAS      M=  4
E =                0
          MODO PEDIDOS
```

Desactivar el *modo PEDIDOS* pulsando **C**. Desaparecerá el símbolo P del vendedor correspondiente: el vendedor correspondiente será de nuevo operativo y todas las operaciones serán computadas por la balanza.

F7

Pulsar **F7** hasta salir a la posición de trabajo.



Al tratar de memorizar con un vendedor no dado de alta sale el mensaje "VENDEDOR NO ACTIVO" o "ERROR VENDEDOR".

6.1.4. Baja de un vendedor

POS1

| | | | |
|-------|----|---|---|
| ALTAS | M= | I | L |
| E = | 0 | | |

Para dar de baja un vendedor, es decir, liberar la memoria ocupada por ese vendedor, seguir los siguientes pasos:

F2

| | | |
|----------|----|---|
| BAIAS | M= | 4 |
| E = | 0 | |
| CAROLINA | | |

V4

| | | | |
|-------|----|---|---|
| BAIAS | M= | 5 | L |
| E = | 0 | | |

1. Asegurarse que la balanza es **maestra**, colocar la máquina en la **posición 1**.
2. Pulsar la tecla **F2** y la tecla asociada al vendedor que queremos eliminar, por ejemplo **V4**. Si no se da de alta un nuevo vendedor (ver apdo. 6.1.1. ALTA DE UN VENDEDOR) esta tecla quedará inactiva y el acumulado se pondrá a cero.
3. Confirmar la eliminación de ese vendedor pulsando *****.

! Esta operación sólo será posible si el parámetro *suprimir vendedor* está puesto en **SÍ**. (MODO TEST)

6.1.5. Baja de todos los vendedores

POS1

| | | | |
|-------|----|---|---|
| BAIAS | M= | I | L |
| E = | 0 | | |

Es posible deshabilitar de una sola vez todas las teclas de vendedor. Para ello:

T/FT

| | | |
|---------------|----|---|
| BAIAS | M= | t |
| E = | | |
| TODAS DE BAJA | | |

*

| | | | |
|-------|----|---|---|
| BAIAS | M= | I | L |
| E = | 0 | | |

1. Asegurarse que la balanza es una **maestra**, colocar la máquina en la **posición 1** y pulsar la tecla **F2**.
2. Seleccionar **T** (TODOS, pulsando **T/FT**).
3. Confirmar la baja de todos los vendedores pulsando *****.

! Esta operación sólo será posible si el parámetro *suprimir vendedor* esté puesto a **SÍ** (MODO TEST) y si la memoria que se desea borrar no está siendo usada en ese momento.

! Tanto dando de alta como de baja a vendedores, las teclas **+/-** y **SHIFT +/-** avanzan y retroceden respectivamente al siguiente vendedor. Del mismo modo, la tecla **C** borra los datos de la línea de entrada, excepto en el modo de entrenamiento que quita a ese vendedor de este modo de funcionamiento.

POS1

| | | | |
|-------|----|---|---|
| ALTAS | M= | I | L |
| E = | 0 | | |

6.1.6. Consulta de vendedores activos

SHIFT

| | | | |
|-------|----|---|---|
| ALTAS | M= | I | L |
| E = | 0 | | |

UP/DOW

| | | | | |
|-------|----|---|-----|---|
| ALTAS | M= | I | E = | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

1. Asegurarse de que la balanza sea MAESTRA, y colocar la máquina en **posición 1**.
2. Pulsar la tecla **SHIFT** y **UpDown**: En la primera línea aparecerán en grupos de 5 las teclas de los vendedores activos, mostrando también los vendedores no activos mediante guiones, (por ejemplo los vendedores 1, 3 y 4). En la segunda línea aparece el código asociado a cada vendedor.
3. Si se pulsa la tecla **X** se pasa al grupo de 5 vendedores siguientes.
4. Con las teclas **+/-** y **SHIFT +/-** es posible avanzar o retroceder en la visualización de los vendedores.
5. Pulsar **UP/DOWN** para seleccionar de nuevo el modo de trabajo normal.

X

| | | | |
|----------|-------|---|-----|
| ALTAS | M= | I | |
| E = | 27589 | | NOM |
| CAROLINA | | | |

! Si se desea modificar el código ó el nombre de algún vendedor es necesario primeramente darlo de baja para luego darlo de alta. (Ver apdo. 6.1.1 ALTA DE UN VENDEDOR)

6.2. DEFINICIÓN DE LOS PLU'S

Por PLU se entiende un código de 6 cifras asociado a un determinado artículo.

El PLU de los artículos que más frecuentemente son utilizados en la balanza se pueden asignar a las TECLAS DIRECTAS existentes en el teclado para poder así agilizar el trabajo del vendedor.

Al llamar PLU de un cierto artículo se obtiene toda la información asociada a ese artículo como el precio/Kg, el tipo de IVA que se le aplica, las líneas de texto asociadas, etc.

 Si se van a realizar modificaciones de los PLUs y posteriormente queremos un listado de los PLUs que hemos modificado, primeramente realizar un borrado del listado siguiendo las indicaciones del apdo. 2.3.22. *OBTENCIÓN DE LISTADOS*, punto 19.

6.2.1. Creación / modificación de un PLU

En modo de creación o modificación de un PLU son útiles las siguientes teclas:

| | |
|----------------|---|
| F1 | Entrar modo de creación / modificación de artículos. |
| X | Pasar a editar el SIGUIENTE campo del artículo. |
| UP/DOWN | Pasar a editar el campo ANTERIOR del artículo. |
| C | BORRA el carácter en edición. |
| SHIFT | Cambia entre MAYÚSCULAS y MINÚSCULAS. |
| PRINT | Permite introducir INGREDIENTES cuando se está en uno de los campos de texto. |
| + , - | Permite AVANZAR y RETROCEDER al siguiente PLU. |
| T | Permite introducir un espacio en blanco. |
| ◇ | Permite BORRAR el artículo. |
| PRINT | IMPRIMIR un listado de los datos del PLU. |
| * | GRABAR los datos introducidos |
| 🎯 | Imprime la lista de ingredientes programada |

POS3

C _

...

C _
P L U
NOM

X

C 000001
P L U
NOM

1. Asegurarse de que la balanza está como MAESTRA, poner la máquina en **posición 3** y pulsar la tecla **F1** (*posición de artículos*).

2. Introducir mediante el teclado numérico el **código** del PLU que se quiere crear o modificar (máx. 6 cifras) o pulsar la **tecla directa** correspondiente.

Pulsar la tecla **X** para asignar una *tecla directa* asociada al PLU.

...
 3. Escribir el número correspondiente a la **tecla directa** que se quiere asignar al artículo (existen 80, 40+40 teclas directas)

...
 Para no asignar ninguna tecla directa al artículo basta con dejar en blanco el campo correspondiente. A la hora de realizar alguna operación con el artículo se deberá escribir su código de cinco cifras.

Pulsar la tecla **X** para pasar a introducir el precio por Kg.

X

| |
|----------|
| C 000001 |
| Precio |
| NOM |

4. Introducir el precio por Kg.

Si se escribe el valor de 0 unidades monetarias/Kg entonces el artículo en cuestión tendrá precio libre, es decir, en el momento de realizar una operación, se podrá introducir el precio.

Pulsar la tecla **X** para pasar a programar el nombre.

X

| |
|----------|
| C 000001 |
| POS- I |
| NOM _ |

5. Introducir el nombre del artículo (máx. 20 caracteres).

Pulsar la tecla **X** para pasar a introducir una segunda línea de nombre (NOM2).

X

| |
|----------|
| C 000001 |
| POS- I |
| NOM2 _ |

Pulsar **X** para programar el tipo de artículo.

X

6. Pasar a programar el tipo de artículo. Los artículos pueden ser del tipo precio/Kg. (PESADO), precio unitario (UNIDAD), devolución (DEVOL), peso fijo (P. FIJO) o tara porcentaje (TARA P).

Seleccionar con la tecla **C** el tipo de artículo deseado:

C

| |
|-----------|
| C 000001 |
| tipo |
| NOM LECHE |

- PESADO. Tipo de artículo por defecto; se va a programar el precio por kilo, el importe será el producto del peso por el precio. El artículo será pesado por la máquina.
- UNIDAD. El importe es el precio programado. No se imprime el peso ni el precio unitario; el artículo no será pesado.
- DEVOLUCION. El importe de este tipo de articulo será descontado del importe total, mostrándose en el display dicho importe en valor negativo, este importe también será impreso en el ticket.
- PESO FIJO. El importe es el producto de el peso conocido del articulo que introduciremos en el momento de programar en el campo TARA multiplicado por el precio, el artículo no será pesado pero si se imprime el peso y el precio.

| |
|-----------|
| C 000001 |
| tipo |
| NOM LECHE |

| | |
|-----------|----|
| Código | 01 |
| tipo | |
| NOM LECHE | |

| | |
|-----------|---|
| C 000001 | |
| tipo | P |
| NOM LECHE | |

Un PLU del tipo PESO FIJO aparece en pantalla como un PLU del tipo PESADO, con la diferencia de que en vez de aparecer la tara en la parte inferior izquierda de la pantalla aparecerá la leyenda PF, indicando que el peso ha quedado fijado y no se tiene en cuenta el peso colocado sobre el plato.

C 000001
tipo TARA
NOM LECHE

- TARA PORCENTAJE. El artículo será pesado, pero del peso bruto se descontará un porcentaje del peso en concepto de tara. El porcentaje se programará en apartado de *TARA PT* del artículo que aparecerá mas adelante.

X

Pulsar la tecla **X** para pasar a definir el código de sección.

...

C 000001
SECCION
NOM LECHE

7. Introducir con el teclado numérico el **código de sección** (de 0 a 99) al que pertenece el artículo.

X

Pulsar la tecla **X** para pasar a definir el formato de etiqueta del artículo.

...

C 000001
FTO ETI 0
NOM LECHE

8. Introducir el **formato de etiqueta** con el que se quiere que se imprima la etiqueta del producto que estamos editando. Se puede introducir un valor entre 0 y 40 cuyo significado es el siguiente:

- de **1 a 20**: formatos predefinidos; ver *APÉNDICE: FORMATOS DE ETIQUETA PREDEFINIDOS*, para elegir uno de estos formatos.
- de **21 a 30**: formatos definibles por el usuario; ver *apdo. 5.6. PROGRAMACIÓN DE FORMATOS DE ETIQUETA*.



Para que esta programación tenga efecto, el parámetro de impresión **FORMATO DE ETIQUETA** (ver apdo. 5.4.4 *FORMATO GLOBAL DE ETIQUETAS*) debe ser 0.

X

Pulsar la tecla **X** para pasar a definir el formato de código de barras.

...

C 000001
FTO BARRAS
NOM LECHE

9. Asignar el **formato de código de barras** (de 1 a 10) que se quiere que aparezca en la etiqueta y/o ticket del artículo.

Cada uno de estos 10 tipos de códigos de barras es definible por el usuario en el apdo. 5.1.5.2. *CONF. EANCO1...EANCO10*.

X

Pulsar la tecla **X** para pasar a definir la *el tipo de IVA* asociado al PLU.

...

C 000001
TIPO IVA
NOM LECHE

10. Introducir uno de los **6 tipos de IVA** aplicables:

- **0**: 0% (sin IVA).
- **1 a 5**: valores configurables según el apdo. 6.9 *PROGRAMACIÓN DE IVA*. Estos tipos de IVA son por defecto del 0% (valores de fábrica). El tipo de IVA 1 es el asignado a los artículos de precio directo.

X

Pulsar la tecla **X** para pasar a definir el código de rentabilidad del artículo.

...

C 000001
COD RENTAB
NOM LECHE

11. Introducir el **código de rentabilidad** asociado al artículo. El código puede ser un número entre 0 y 9 y se visualizará en el display de vendedor cada vez que se llame al artículo.

X

Pulsar la tecla **X** para pasar a definir el *precio por fracción de peso o por número de unidades* asociado al PLU.

| |
|------------------------------------|
| C 000001 |
| PRE - PESO NO |

12. Precio por fracción de peso o por número de unidades.

En este parámetro se pueden seleccionar con la tecla **C** las siguientes opciones:

- Precio por fracciones de peso o unidades.
- Cantidad Gratis.

- Seleccionando Precio por fracciones de peso o unidades, se podrá establecer distintos precios en función de la cantidad de peso del producto que el cliente consuma.

X

Al pulsar la tecla **X**, se solicita el precio y a partir de que peso se aplica éste. De la misma manera se configuran el resto de fracciones.

Es decir, a un peso menor que el de la primera fracción se le aplicará el precio normal del artículo definido en el campo PRECIO mientras que según se venda más cantidad de producto se asignará el precio de oferta de la fracción de peso correspondiente.

Ejemplo:

El encargado de un establecimiento quiere agradecer la fidelidad de algunos clientes que compran grandes cantidades de patatas, para ello realiza las siguientes ofertas:

| | Precio | | <i>Peso</i> |
|-----------------|---------------|---------------|-------------|
| Precio 1 | 1,00 Euro/ Kg | Peso 1 | 5,000 Kg |
| Precio 2 | 0,50 Euro/ Kg | Peso 2 | 10,000 Kg |

De tal forma que si un cliente realiza una compra de peso inferior ó igual a 5 Kg. de patatas no se beneficia de ninguna oferta en el precio, si el peso es superior a 5 Kg. pero no alcanza los 10 Kg. el cliente obtiene una oferta en el precio de 0.50 Euro/Kg.

- Si se selecciona Cantidad Gratis, se programará la cantidad a partir de la cual se regala otra cantidad, pulsando la tecla **X** se programará el valor de la cantidad regalada. Así en tres tramos.

Pulsar la tecla **X** para grabar y pasar a definir el precio de oferta asociado al PLU.

Ejemplo:

El encargado de un establecimiento realiza la siguientes oferta :

| | Cantidad gratis | | Peso |
|-----------------|------------------------|---------------|-------------|
| Regalo 1 | 1,000 Kg. | Peso 1 | 2,000 Kg. |
| Regalo 2 | 2,000 Kg. | Peso 2 | 3,000 Kg. |

Si el cliente compra 2 Kg. de tomates el establecimiento le gratifica con 1 Kg. mas de regalo, por otra parte si el peso de la compra es de 3 Kg. se lleva de regalo 2 Kg. mas de regalo.

```
C 000001
P OFERTA
NOM LECHE
```

X

13. Precio de oferta. Es el precio que designamos para posibles ofertas o promociones de ese artículo al cual se tendrá acceso, en posición de trabajo normal, pulsando las teclas **SHIFT** y **F3** después de haber seleccionado el PLU.

Pulsar la tecla **X** para pasar a definir el precio de coste asociado al PLU o ***** para grabar el artículo.

Ejemplo:

```
Oferta:
    ¡¡¡Esta semana la caja de
    langostinos solo cuesta 6 euros!!!
```

 No confundir el PRECIO DE OFERTA de artículos en promoción, con la OFERTA de precios en función de la cantidad de peso ó de productos que el cliente consuma.

```
C 000001
P Coste
NOM LECHE
```

X

14. Precio de coste. Este campo se utiliza en los listados de márgenes de beneficios que da el producto. En este apartado se introduce el precio de compra del producto.

Pulsar la tecla **X** para pasar a definir la *fecha de caducidad* asociada al PLU o ***** para grabar el dato.

```
C 000001
CADUC
NOM LECHE
```

15. Fecha de caducidad. Sólo tendrá acceso a programar la fecha de caducidad del artículo si el parámetro FECHA DE CADUCIDAD programable desde el *modo test* de la balanza está en la opción **SÍ**.

Puede introducir la fecha de caducidad del artículo de una de las siguientes maneras:

1. Fecha absoluta en el formato ddmmaa (día mes año).
2. Número de días a partir de la fecha en que se emite la etiqueta.

X

Pulsar la tecla **X** para pasar a definir la *fecha extra* asociada al PLU.

...

```
C 000001
F XTRA
NOM LECHE
```

X

16. Introducir una fecha extra (consumo preferente, etc...).

Pulsar la tecla **X** para pasar a definir la *tara* del PLU.

...

17. Tara del artículo. Este es el campo donde se introduce la tara asociada al producto. Hay dos maneras de introducir este valor:

```
C 000001
TARA
NOM LECHE
```

SHIFT D0/T

1. Por medio del teclado numérico.
2. Depositando el peso a tarar sobre el plato y pulsando las teclas **T**.

X

Pulsar **X** para pasar a definir las *líneas de texto* del PLU.

C 000001
TEXTOS
NOM LECHE

18. Líneas de texto. Cada artículo dispone de un total de 10 líneas de texto con un máximo de 24 caracteres por línea. Estas líneas pueden estar compuestas por texto, INGREDIENTES o una combinación de ambos.

Cada ingrediente ocupará sólo tres caracteres de la línea de texto por lo que en una línea de texto se pueden introducir hasta 8 ingredientes independientemente de su longitud. La balanza dispone de 4000 códigos de ingredientes listados en le apéndice del MANUAL en el *apdo. 10.10. LISTADO DE INGREDIENTES*.

Si se desea que el artículo tenga líneas de texto habrá que pulsar la tecla **C** hasta seleccionar Sí.

Para introducir un ingrediente en cualquiera de las líneas de texto y en cualquier posición hay que posicionarse con el cursor y pulsar la tecla **PRINT** e introducir el código del ingrediente. Pulsar ***** después de cada ingrediente introducido.

Cuando se selecciona un ingrediente mediante código, éste aparece con una coma, pero poniendo un punto tras el ingrediente, se elimina la coma y aparecerá sólo el punto. Si se programa un punto después de la coma, ésta no se imprimirá.

No aparecerá automáticamente la coma en los ingredientes que terminen en dos puntos (:).

Para pasar de una línea de texto a otra hay que pulsar **X**.

19. Texto general. Cada artículo dispone de un texto de 1024 caracteres. No es posible la introducción de ingredientes codificados por medio de la tecla **PRINT**. Con la tecla **F1** y **F2** se avanzan o retrocede de 20 en 20 caracteres.

Pulsar **X** para pasar a definir el EAN del PLU.

C 000001
P- I
TXG

20. EAN. En este campo se define el código EAN del artículo.

Utilizar el teclado numérico para introducir el código EAN del artículo o realizando una lectura con el escáner. Pulsar la tecla **X** para definir el siguiente parámetro o pulsar ***** para su memorización.

Para obtener más información ver *apdo. 7. BALANZAS CON CONEXIÓN A ESCÁNER*.

Pulsar **X** para pasar a definir la clase del PLU.

C 000001
EAN

21. CLASE

Aquí indicaremos si el artículo tendrá trazabilidad.

- **CLASE = 0:** Sin trazabilidad.
- **CLASE ≠ 0:** Con trazabilidad. Le asignamos el número de clase al que pertenecerá dicho PLU. Existen 20 clases diferentes.

22. NRA

Si en el punto anterior le hemos definido clase al PLU, en este punto tendremos que introducir con el teclado numérico el Número Rápido de Identificación (NRA) al que pertenece dicho PLU. Puede ser un número de 1 a 99.

C 000001
CLASE

C 000001
NRA I
NOM LECHE

Pulsar **X** para pasar a definir la receta asociada al PLU.



Si el PLU tiene trazabilidad continuar en el *apdo. 11.1. PROGRAMACION PLU CON CLASE(TRAZABILIDAD)*.

6.2.2. Peso fijo

Los PLU's de este tipo no se pesan sino que al ser seleccionados se les asigna automáticamente como peso el valor programado en el campo TARA del PLU.

Un PLU del tipo PESO FIJO aparece en pantalla como un PLU del tipo PESADO, con la diferencia de que en vez de aparecer la tara en la parte inferior izquierda de la pantalla aparecerá la leyenda PF, indicando que el peso ha quedado fijado y no se tiene en cuenta el peso colocado sobre el plato.

6.2.3. Copia de un PLU

POS3

0 0 0 0 0
1

C ó +

1 1 1 1 1
1

X

2

*

| | |
|---------------------------------------|---|
| C | — |
| C 000001 P L U NOM LECHE | |
| C | — |
| P L U NOM LECHE | |
| C I I I I I I P L U NOM PATATAS | |
| C I I I I I I P L U NOM PATATAS | |
| C I I I I I I ARTIC GRABADO | |

El modo de operar es el siguiente:

1. Se pone la máquina en **posición 3**.
2. Se selecciona el código del artículo a copiar.
3. Pulsar:
 - La tecla **C**, si el código tiene 6 cifras.
 - La tecla **+**, si el código tiene menos de 6 cifras
4. Se selecciona el nuevo código del artículo.
5. Se pulsa la tecla **X**.
6. Se pulsa la nueva tecla directa asociada a dicho artículo.
7. Se pulsa *****.

6.2.4. Cambio rápido del precio de un PLU

La balanza serie L permite el cambio rápido del precio de un PLU, se podrá realizar el cambio de precio siempre y cuando no esté programado el código de acceso a creación de artículos (ver Apdo. 10.2.2)

El modo de operar es el siguiente:

PLU X

*

| | |
|----------------------|--|
| Código : I I I I I I | |
| Precio 2,54 | |
| NOMBRE < > | |
| C I I I I I I | |
| ARTIC GRABADO | |

1. Mantener pulsada la tecla del PLU a modificar.
2. Introducir el nuevo precio.
3. pulsar *****.

6.2.5. Asociación de códigos

Puede existir la aplicación en la que un mismo artículo se vende procesado, y sin procesar, de tal forma que tiene precios distintos, y quizás denominaciones distintas; no obstante se trata del mismo artículo del almacén, con lo cual para tener un reporte exacto de las ventas realizadas, debemos de asociar los dos artículos que se extraen de un mismo producto.

Para realizar una asociación proceder según los puntos siguientes:

- | | | |
|----------------|---------------------------|---|
| POS3 | C - | 1. Asegurarse de que la balanza es una MAESTRA y poner la máquina en posición 3 . |
| F1 | C | 2. Pulsar la tecla F1 (programación del PLU). |
| ◊ | C - C | 3. A continuación pulsar la tecla ◊. |
| 0 0 0 0 0 1 | C 00001 C | 4. Introducir el número del primer PLU que queramos asociar y pulsar la tecla X. Hay que tener en cuenta dos aspectos: |
| X | C 00001 C - | <ul style="list-style-type: none"> - El PLU debe estar previamente definido. - El código debe estar correctamente introducido, teniendo en cuenta que el código del artículo tiene seis dígitos (000204). |
| 0 0 0 0 0 2 | C 00001 C 00002 | 5. Introducir el número del segundo PLU. |
| * | C C ASOC GRABADA | 6. Pulsar la tecla * para grabar la asociación. |
- Para conocer las asociaciones realizadas, podemos hacer un listado siguiendo el apartado 2.3.22 *OBTENCIÓN DE LISTADOS*.
7. Si se desea borrar una asociación, introduciremos los códigos de los PLUs, siguiendo los puntos 4 y 5, y pulsaremos la tecla ◊. Si queremos borrar la asociación, volvemos a pulsar ◊ y, si por el contrario, no queremos borrarla pulsaremos la tecla C.

6.3. PROGRAMACIÓN DE LAS LÍNEAS DE CABECERA

Estas líneas son imprimibles en las etiquetas cuando se programan los campos correspondientes (ver apdo. 5.6 PROGRAMACIÓN DE FORMATOS DE ETIQUETA) o en el talón de caja (imprimirá únicamente las dos primeras líneas). Se pueden grabar hasta 15 líneas de cabecera de hasta 56 caracteres de longitud, según el tamaño de letra seleccionado para su impresión. En caso de tener una balanza modelo A conectada como esclava estas serían las líneas de cabecera que viajarían.

Para la programación de las líneas de cabecera:

- | | | |
|------|---|---|
| POS3 | C | 1. Asegurarse de que la balanza es una MAESTRA y poner la máquina en posición 3 . |
| F2 | LIN - 01 010 | 2. Pulsar la tecla F2 . En la parte izquierda del display se indica el número de línea. Si al lado de este número aparece la letra O significa que esta línea no contiene ningún carácter. |
| 2 X | LIN - 02 020 | 3. Pulsar con el teclado numérico el número de línea que se desea programar y a continuación la tecla X . |
| H | LIN - 02 02H | 4. Según el formato de etiquetas, introducir el tamaño de letra según esta tabla: N : NORMAL (hasta 52 caracteres por línea) H : DOBLE ALTO (hasta 52 caracteres por línea) A : DOBLE ANCHO (hasta 52 caracteres por línea) D : DOBLE ALTO Y ANCHO (hasta 52 caracteres por línea) |
| ... | LIN - 02 02H POS - 01 | Una O al lado del número de línea, indica que esa línea está vacía. Pulsar la tecla X para pasar al siguiente campo. 5. Introducir el texto de la línea. En la parte superior derecha del display aparece la posición en la que nos encontramos. En fase de edición son útiles las siguientes teclas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ C.....BORRA el carácter en edición. ✓ SHIFT.....Cambia entre MAYÚSCULAS y MINÚSCULAS. ✓ +/-, SHIFT +/-.....Permite AVANZAR y RETROCEDER al siguiente carácter. ✓ ◊.....Permite CENTRAR el texto después de haberlo introducido. <p>Pulsar la tecla * para memorizar esta línea de cabecera y volver al punto 3 para editar otra línea. Cuando se ha finalizado de editar las líneas de cabecera volver a la posición normal de trabajo: máquina en posición 0.</p> |

6.4. PROGRAMACIÓN DEL LÍMITE DE MAYORISTAS

Esta es la cantidad de importe a partir de la cual se considera a un cliente como mayorista. Para programar este valor:

POS3

C

F4 X4

*

LIM MAYORISTAS

...

LIM MAYORISTAS

*

01
MOVIMIENTO DIA

1. Poner la máquina en **posición 3**.
2. Pulsar 4 veces la tecla **F4** y a continuación *****.
3. Introducir con el teclado numérico el valor deseado (máx. seis dígitos).
4. Pulsar la tecla *****.

6.5. PROGRAMACIÓN DE LA FECHA Y HORA

Esta operación permite ajustar la fecha y hora del reloj interno de la balanza.

POS3

C

F3

09 04 02
13 - 39 - 41

...

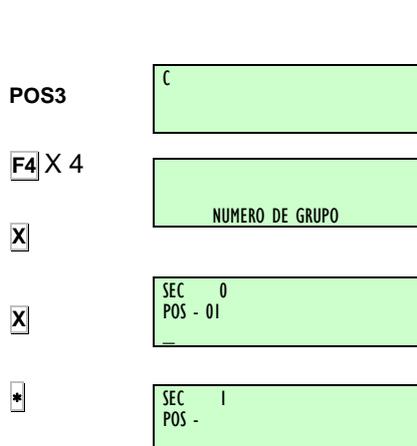
23 12 02
12 - 11 - 41

*

1. Poner la máquina en **posición 3**.
2. Pulsar la tecla **F3**.
3. Introducir con el teclado numérico la fecha y hora. La fecha se muestra en el formato 'ddmmaa' y la hora en 'hhmmss'.
4. Pulsar la tecla ***** para guardar los datos programados y salir.

Pulsando la tecla **X** se detiene el reloj. Si se quiere avanzar o retroceder al siguiente dígito hay pulsar las teclas **+/-** y **SHIFT +/-** respectivamente.

6.6. PROGRAMACIÓN DE LOS NOMBRES DE SECCIÓN



Para introducir los nombres de las secciones se opera de la siguiente manera:

1. Poner la máquina en **posición 3**.
2. Pulsar la tecla **F4** cuatro veces.
3. Pulsar la tecla **X**. Con las teclas **+/-** y **SHIFT +/-** pasamos hasta la sección a programar.
4. Pulsar la tecla **X** para pasar a introducir el nombre de la sección, máximo 20 caracteres.
5. Si se desea pasar a introducir el nombre de la siguiente sección pulsar la tecla *****.

Para finalizar la introducción de nombres, pulsar cualquier tecla de función.

6.7. PROGRAMACIÓN DE DIVISAS

La balanza modelo L, contempla 8 divisas fijas y 2 divisas programables.

La balanza está capacitada para imprimir el total del ticket en la moneda principal del país y dos tipos de monedas extranjeras, a elegir por el usuario según la tabla siguiente:

| Código | Moneda | Símbolo |
|--------|-----------------|-------------|
| 0 | Corona Sueca | SKr |
| 1 | Yen | Y |
| 2 | Corona Noruega | Nkr |
| 3 | Libra Esterlina | L |
| 4 | Euro | € |
| 5 | Dólar USA | \$ |
| 6 | Franco Suizo | SwF |
| 7 | Corona Danesa | DKr |
| 8 | Programable | Programable |
| 9 | Programable | Programable |

Para usar cada una de las divisas hay que programar el valor de cambio, de 6 dígitos con 3 decimales con respecto a la moneda del país de la balanza.

Además en las divisas programable, existe un campo de 7 caracteres alfanuméricos para programar el símbolo que se quiere aplicar a esa divisa programable.

En cada momento, se pueden tener un máximo de 2 divisas activas. El resultado de esta activación se refleja en los resultados de impresión de tanto ticket como etiqueta.

6.7.1. Programación divisas

Para poder programar las divisas, se procede de la siguiente manera:

POS3 C _

F4 x 4 NUMERO DE GRUPO

SHIFT
Up/Down 1 -- 2 --
0.000
DIV - 0 Skr.

....

1. Poner la máquina en **posición 3**.
2. Pulsar la tecla **F4** 4 veces.
3. Pulsar la tecla **SHIFT** y **Up/Down**.
4. En el display aparecerá la divisa en edición (su código), con su símbolo, qué código divisas se imprimirán y en qué orden.

Para pasar a la siguiente divisa se pulsa la tecla *****. En el caso de las divisas programables, se programa el símbolo y para programar el cambio se pulsa la tecla **X**. Una vez que se han pasado las 10 divisas, en la siguiente pulsación de la tecla *****, se permite programar el código de las divisas activas y el orden en que se imprimirán.

6.7.2. Divisas en etiqueta

Existen 6 apartados destinados a las divisas para programar en los formatos de etiqueta. Se dejan que se impriman de cada una de las dos posibles divisas activas: un texto fijo: "DIVISA 1" o "DIVISA 2", el importe en la divisa programada, y el símbolo de la misma.

| | |
|-----|------------------|
| 129 | "DIVISA 1" |
| 130 | "DIVISA 2" |
| 131 | Importe divisa 1 |
| 132 | Importe divisa 2 |
| 133 | Símbolo divisa 1 |
| 134 | Símbolo divisa 2 |

6.8. PROGRAMACIÓN DE IVA

Se pueden programar hasta cinco tipos de IVA de la siguiente manera:

- | | | | | | |
|-----------------|---|--|---|---|--|
| POS3 | <table border="1"><tr><td>C</td></tr></table> | C | 1. Poner la máquina en posición 3 . | | |
| C | | | | | |
| F4 X 4 | | 2. Pulsar la tecla F4 cuatro veces. | | | |
| ◇ | <table border="1"><tr><td>NUMERO DE GRUPO</td></tr></table> | NUMERO DE GRUPO | 3. Pulsar la tecla ◇. El tipo de IVA 1 es el que se asignara a las ventas de Precio Directo. | | |
| NUMERO DE GRUPO | | | | | |
| ... | <table border="1"><tr><td>TIPO</td><td>I.V.A.</td><td>1</td></tr></table> | TIPO | I.V.A. | 1 | 4. Introducir el porcentaje deseado para cada tipo de IVA. |
| TIPO | I.V.A. | 1 | | | |
| C | <table border="1"><tr><td>TIPO</td><td>I.V.A.</td><td>2</td></tr></table> | TIPO | I.V.A. | 2 | 5. Pulsando la tecla C se borra el valor actual. |
| TIPO | I.V.A. | 2 | | | |
| * | | 6. Pulsar la tecla * para guardar los valores introducidos. | | | |
| F1 | | 7. Una vez asignados los correspondientes valores, pulsar cualquier tecla de función para salir. | | | |

6.9. PROGRAMAR PEDIDOS

Permite programar un pedido en la balanza maestra para enviarlo al ordenador. Se puede mandar desde la balanza (LBS) o recibirlo desde el ordenador.

Un pedido consta de un código de pedido de 4 dígitos, y 200 líneas de pedido, en las que se debe de programar un código de artículo (que exista en la balanza), y una cantidad que interpretará como peso o como unidades en función de si el artículo es pesado o no lo es.

Para ello, realizar las siguientes operaciones

- | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|---|--|--------|----------------|---|-----------------------------------|--|--|--|--------|--|--|--------|--|
| pos 3 | <table border="1"><tr><td>P</td><td>1</td></tr><tr><td colspan="2">*PROGR-PEDIDO*</td></tr></table> | P | 1 | *PROGR-PEDIDO* | | 1. Poner la máquina en posición 3 | | | | | | | | |
| P | 1 | | | | | | | | | | | | | |
| *PROGR-PEDIDO* | | | | | | | | | | | | | | |
| SHIFT F1 | | 2. Pulsar SHIFT F1 . | | | | | | | | | | | | |
| | | 3. En la pantalla se mostrará la clave del pedido (P) si ya ha sido programado | | | | | | | | | | | | |
| | | 4. Programar la clave de 4 dígitos del pedido | | | | | | | | | | | | |
| X | | 5. Para pasar a editar las líneas del pedido teclear X En la pantalla se mostrará la línea de pedido (L), el código del artículo (código) y la cantidad que se desea percibir (peso/unid). | | | | | | | | | | | | |
| | <table border="1"><tr><td>P</td><td>1</td><td>L</td><td>1</td></tr><tr><td>PESO</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CODIGO</td><td></td><td></td><td>225658</td></tr></table> | P | 1 | L | 1 | PESO | | | | CODIGO | | | 225658 | 6. Introducir el código del artículo deseado y pulsar X |
| P | 1 | L | 1 | | | | | | | | | | | |
| PESO | | | | | | | | | | | | | | |
| CODIGO | | | 225658 | | | | | | | | | | | |
| X | | 7. Introducir el peso del artículo deseado y pulsar * Se pasará a la línea siguiente. | | | | | | | | | | | | |
| * | | | | | | | | | | | | | | |

| | |
|------------------|--|
| X | Pasar a programar siguiente campo |
| C | Borra el campo en edición. |
| * | Graba la línea de pedido editada. |
| ◊ | Borra el pedido completo si se esta en el campo "clave del pedido", o borra la línea de pedido en edición si se esta en el campo "código de articulo" o "cantidad". En ambos caso consulta si se desea borrar. |
| +/- | Pasa a la siguiente línea de pedido |
| SHIFT +/- | Pasa a la anterior línea de pedido |
| ⊞ | Accede a la ultima línea de pedido programada |
| ◊/UpDown | Accede al inicio del pedido |
| PRINT | Se imprime el pedido. En función del tipo de PLU imprimirá la cantidad en unidades o en unidades de peso. |

NOTAS IMPORTANTES:

- ▶ No se puede editar una línea de pedido si la anterior no está programada.
- ▶ No se puede validar una línea si el código del artículo y la cantidad son cero.
- ▶ No se puede validar una línea en la balanza, si no existe articulo con ese código.
- ▶ Se debe de grabar línea a línea, mediante *. Si una línea no ha sido memorizada, no dejara pasar a programar la siguiente.

6.9.1. Listado de pedido

Es posible obtener un listado de los pedidos programados en la balanza, para ello:

Pos 3

F5

LISTADOS
SELECCIÓN 0

2 4

* *

LISTADO PEDIDO

1. Colocar la máquina en posición 3.
2. Pulsar **F5** para acceder a Listados
3. Seleccionar Listado 24 Listado de Pedido
4. Pulsar * dos veces

7. BALANZAS CON CONEXIÓN A ESCÁNER

En las balanza de la **Serie L** de **Dibal**, se ha realizado el desarrollo del software para comunicar la balanza con un escáner de lectura de códigos de barras, de modo que se pueda realizar la lectura del código de barras de los artículos y realizar las operaciones de venta en la balanza.

El escáner debe tener el requisito de tener COMUNICACIÓN SERIE RS-232.

El software de la balanza ha sido configurado con el siguiente protocolo para el escáner:

- Velocidad: 9600 baudios
- 8 bits de datos
- Sin paridad

El escáner ha de enviar el código de barras seguido de CR o LF.

7.1. INSTALACIÓN DEL ESCÁNER

El escáner se compone de dos elementos:

- Pistola escáner con conexión DB-9 y conector jack para la alimentación.
- Adaptador para alimentación con conector jack hembra para alimentar el escáner.

El tercer elemento necesario es el cable de conexión a la balanza, siendo este cable un elemento adicional con un conector RJ-45 para el conector con dibujo de RS-232 en la balanza y DB-9 macho en el otro extremo. (Este cable es de compra opcional, según se indica en los DIAGRAMAS DE EXPLOSIONES de las balanzas).

7.2. INCORPORACIÓN DE LECTURAS DE CÓD. BAR. A TRAVÉS DE ESCÁNER

En todos los artículos existirá un campo llamado EAN en el que se puede introducir el código EAN de escáner para ese artículo. En dicho campo podrá aparecer números y letras representativas dentro del código de barras. Este campo es para uso exclusivo del escáner. En el se pueden introducir:

- 13 caracteres, siendo entonces un EAN 13
- 8 caracteres seguidos de espacios para representar un EAN 8.
- Posibilidad de lectura por escáner EAN 128. (Ver apdo.11.4 "LECTURA POR ESCÁNER EAN 128")

Para programar el código EAN del artículo, se entrará a la opción de programación del PLU. Cuando se llega al campo EAN se deberá introducir el código EAN que se desee. Para ello podrá:

- Leer el código de barras con el escáner y se actualizará el valor.
- Introducirlo a mano, permitiéndose para ello los números y las letras representativas dentro del código de barras.

Recordemos que según estén 13 u 8 caracteres dentro de ese campo, se tendrá un EAN 13 ó un EAN 8 respectivamente.

 Recordar que el último carácter del código de barras es el checksum, por lo que si se desea no hará falta introducirlo. Serían entonces necesarios 12 ó 7 dígitos para cada EAN (el último carácter se omite).

En trabajo normal, cuando se lee un código de barras a través del escáner, se produce una búsqueda a través de todos los artículos de aquellos cuyo CÓDIGO EAN DE ESCÁNER corresponde al que se ha leído a través del escáner. En caso de encontrar un artículo cuyo código EAN se corresponda, se mostrará en pantalla la información sobre ese artículo, igual que si se hubiese pulsado la tecla de su PLU. En caso de no encontrar ningún artículo que cumpla tal condición, se mostrará el mensaje de código erróneo.

En caso de no tener escáner o que surgiera cualquier error en el escáner se puede pulsar la tecla **F3**. En el display se mostrará:

EAN<*****>

Aquí se podrá introducir el código de barras a buscar. El carácter “*” sirve de como comodín. Si se desea buscar un código EAN 8 los cinco últimos caracteres deben ser “-“ y así solo se buscará en artículos con código EAN 8.

A la hora de buscar un artículo dentro de la programación de PLU se podrá leer con el escáner y aparecerá la programación del primero de los códigos que cumplan con la condición del código EAN leído por el escáner.

Se podrá también sacar una etiqueta con el código de barras que sea el EAN del artículo. Para ello se tendrá que **cambiar el parámetro de configuración nº 21 FORMATO EAN-13 al valor 8**. De esta manera, si trabajo en modo etiqueta, en ella aparecerá el código de barras que tenga el artículo dentro del código EAN de escáner.

 Recordamos que en este caso se podrá sacar el código directo o la representación de unos valores según las letras representativas correspondientes dentro del código de barras.

También se permite la interpretación de precios en el código de barras que se lea. (ver apdo. 5.1.28 CONF. 28: LINEAS DE INTERPRETACION). Para ello el campo del código EAN del artículo debe contener las letras E o X.

 Para realizar lecturas mediante escáner de IMPORTE, PESO, PRECIO, etc. el parámetro LINEA DE INTERPRETACION (3162) debe estar a los valores 2 ó 3.

Los casos son los siguientes:

En caso de artículos de NO PESADO:

- Si el precio del artículo es 0 y aparece la letra 'E' en el código EAN del artículo, la balanza asociará el valor de las posiciones del código EAN donde están las 'E' al valor del precio del artículo para esa venta.
- Si el precio no es 0, mostrará el precio que tiene la balanza introducido.
- Si el precio es 0 pero no encuentra 'E' en el código EAN del artículo, el artículo aparecerá en pantalla pero en posición de introducir el precio.

En caso de aparecer dentro del código EAN del artículo 'E' separadas, solo hará caso a las últimas encontradas.

En caso de artículos PESADO:

- Si el precio del artículo es 0 y aparecen las letras 'E' o 'X' en su código EAN, la balanza asociará el valor de las posiciones del código EAN donde están las letras, al valor del precio del artículo para esa venta.
- Si el precio no es 0 mostrará el precio que tiene la balanza introducido.
- Si el precio es 0 pero no encuentra ni 'E' ni 'X' en el código EAN del artículo el artículo aparecerá en pantalla, pero en posición de introducir el precio.
- Si dentro del código EAN del artículo aparecen letras "H", la balanza asociará el valor de las posiciones del código EAN donde están las letras al peso del artículo para esa venta.

En caso de aparecer dentro del código EAN del artículo 'E' 'H' y 'X' separadas, sólo hará caso a las últimas encontradas.

Ejemplo.

Si se programa en el código EAN de un artículo:

Cod EAN< 23 00001 EEEEE 5>

Si realizamos un lectura con el scanner al siguiente código :

23 00001 00456 5

En la pantalla de la balanza, se representa:

Importe: 456 euros.

En caso de aparecer dentro del código EAN del artículo 'E' y 'X' separadas, sólo hará caso a las últimas encontradas.

 En caso de error en el escáner pulse **F3** + ***** y vuelva a intentar la lectura con el escáner. (Al pulsar **F3** se resetea la comunicación con el escáner).

7.3. LECTURA Y ENVIO DE EAN-13 A PC

F3

EAN

4x**F3**

SCANNER A PC

*

La balanza modelo , tiene la posibilidad de leer un código EAN 13 (básicamente generado en las propias etiquetas de la balanza), después esta información del EAN 13 se puede enviar al PC.

Para que se lleve a cabo esta operativa hay que realizar el siguiente proceso:

En modo de funcionamiento normal, se pulsa la tecla **F3**, se pasa a programación del EAN del scanner. Después se pulsa 4 veces la tecla **F3**, allí aparece el mensaje: "SCANNER A PC". En esta situación cuando se hace una lectura de scanner, el código leído se representa en el display.

Para salir de este modo pulsar la tecla *****.

8. PROGRAMA DE CARGA DE LOGOS

Las balanzas de la serie L permiten la impresión de logos tanto en el ticket como en la etiqueta.

Las máquinas tendrán incorporados 10 logotipos fijos y otros 5 logos que el cliente puede cargar a través del programa **RMS**.

En cuanto al tamaño, el máximo de cada una de esas imágenes será de 25 cm². La imagen no tiene porqué ser cuadrada, sino que puede tener forma rectangular. Los logos fijos tienen un tamaño de 1 cm², que es el aconsejable.

8.1. IMPRESIÓN DE LOGOTIPOS

- Imprimir un LOGO EN UNA ETIQUETA:

Se tendrá el campo número 44. En el campo TI (tipo de logo) se ha de elegir el número del tipo de logo que se quiere representar (del 1 al 10 los fijos y del 11 al 15 los programables).

Si el tipo de logo está puesto a 0 no se imprimirá ninguno. Ver apdo. 5.6. *PROGRAMACIÓN DE FORMATO DE ETIQUETA*).

- Imprimir LOGOS EN TICKET:

Se permite la impresión de cuadro en los tickets programables (formatos 2 y 3). Para ello, ver apdo. 5.5. *PROGRAMACIÓN DE FORMATOS DE TICKET*).

8.2. PROGRAMA DE CARGA DE LOGOS

En las balanzas existe la posibilidad de incorporar cinco logos a partir de una imagen que tenga o desarrolle el usuario. Las especificaciones a cumplir, serán las siguientes:

- El tamaño máximo de cada una de esas dos imágenes será de 25 cm² y en blanco y negro. La imagen puede ser cuadrada o rectangular. Ha de tenerse en cuenta que cuanto mayor sea la imagen más tiempo tardará en imprimirse en el ticket y en la etiqueta.

El tamaño en píxeles debe ser, tanto en ancho como en largo, múltiplo de 8 y se da como relación que 1 cm equivale aproximadamente a 80 píxeles. El máximo tamaño de imagen sería 400 x 400.

Ejemplo: Una imagen de 1 cm² cuadrada sería definida como de 80 x 80 píxeles.

- El formato de la imagen debe ser de tipo BMP y de formato "mapa de bits monocromo". Para ello se recomienda realizar el dibujo en el programa "Paint" de Windows 95.

Una vez se tiene la imagen es enviada a través del PC. Estos logos se podrán incluir en los formatos de ticket programables 2 y 3 (ver *apdo. 5.5. PROGRAMACIÓN DE FORMATOS DE TICKET*), donde habrá que introducir la posición, modo, número de logo y rotación.

8.3. LOGOTIPOS FIJOS

Como ya se ha dicho existen 10 logotipos fijos:

LOGO-1 CARNICERÍA



LOGO-2 CHARCUTERÍA



LOGO-3 AVES



LOGO-4 PESCADERÍA



LOGO-5 FRUTERÍA

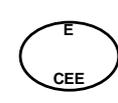


LOGO-6 LIBRE

**LOGO-7 PUNTO VERDE
(Grande)**



LOGO-8 REGISTRO SANITARIO



**LOGO-9 PUNTO VERDE
(Pequeño)**



LOGO-10 'E'



9. CÓMO RESOLVER PROBLEMAS

Las balanzas de la **Serie L** de **DIBAL** realizan un test de chequeo de anomalías cada vez que esta se pone en marcha.

Los mensajes de error que la balanza presenta en caso de encontrar algún problema puede indicarle la causa.

A continuación sigue una lista de los problemas y mensajes de error más frecuentes así como la manera de solucionarlos.

9.1. PROBLEMAS CON EL PESO

Pueden presentarse los siguientes problemas y mensajes de error referentes al peso.

ERROR DE CERO

- Asegúrese de que el plato de pesaje esté libre.
- Asegúrese de que ningún objeto toque el plato.

LA BALANZA SE BLOQUEA

- Apagar y encender de nuevo la balanza con el plato vacío.
- Comprobar que no esté ninguna tecla bloqueada.

LA BALANZA PESA MAL

- Comprobar el plato y el soporte y apagar y encender.

NO HAY PESO EN EL PLATO PERO EL VALOR DE PESO NO ES CERO

- Pulsar la tecla de autocero, **SHIFT** y **2**.

EL PESO ES NEGATIVO

- Reinicie la balanza, asegurándose que el plato está vacío.

9.2. ERRORES DE COMUNICACIÓN

Siguen los principales problemas y mensajes de error referentes a la comunicación:

CONECTE EL ORDENADOR

- Si su balanza está configurada como **maestra** y tiene **conexión a ordenador**, asegúrese de que el ordenador está encendido y el cable de conexión perfectamente instalado.
- Si su balanza está configurada como **maestra** pero **no trabaja conectada a ordenador**, pulse cualquier tecla para comenzar a trabajar o si desea que no vuelva a aparecer el mensaje ponga el parámetro **AVISO ORDENADOR** a **NO** en modo test de la balanza.

CARGANDO DATOS

- Encienda la balanza maestra correspondiente para que la balanza comience a trabajar.
- Esta balanza esta actualmente como esclava. Si desea que sea maestra consulte el *apto. 3.2. CONFIGURACION COMO MAESTRA O ESCLAVA* para que no se muestre más este mensaje.

ERROR DE COMUNICACIONES

- Asegúrese de que la balanza está correctamente direccionada. Si ésta trabaja como balanza sin comunicaciones a otras balanzas, asegurarse de que esta está configurada como **maestra**. (Ver *apdo. 3.2. CONFIGURACIÓN COMO MAESTRA O ESCLAVA*)
- Si está conectada a otras balanzas verificar:
 - que sólo existe una balanza **maestra** en toda la sección.
 - que la dirección de las esclavas es única dentro de la misma sección.
 - que los cables de comunicación están correctamente conectados.

LAS BALANZAS NO COMUNICAN CON EL ORDENADOR

- Comprobar las conexiones en las balanzas y en las cajas de conectores.
- Comprobar la configuración y dirección de balanza MAESTRA en el *apdo. 3.2 CONFIGURACIÓN COMO MAESTRA O ESCLAVA*.
- Comprobar que se ha seleccionado el tipo de comunicación correcto (Ethernet / Rs-232) (*apdo. 3.2. CONFIGURACIÓN COMO MAESTRA O ESCLAVA*.)
- Comprobar el número de grupo en *apdo. 3.3 PROGRAMACION DE NUMERO DE GRUPO*.
- Comprobar los parámetros de comunicaciones en el *apdo. 4.2. PARÁMETROS DE COMUNICACIÓN*.

LAS BALANZAS NO COMUNICAN ENTRE SÍ

- Comprobar las conexiones entre las balanzas y cajas de conectores.
- Comprobar la dirección de MAESTRA / ESCLAVAS en el *apdo. 3.2 CONFIGURACIÓN COMO MAESTRA O ESCLAVA*.

9.3. PROBLEMAS CON LOS ARTÍCULOS

Se pueden presentar los siguientes problemas y mensajes de error en relación con la programación y utilización de los PLU'S:

CÓDIGO ERROR

- La tecla directa que se ha pulsado no ha sido programada con ningún P.L.U. Vea *apdo. 6.2 DEFINICIÓN DE P.L.U.'S* para programar dicha tecla.
- Introduciendo el código no se accede al PLU. Comprobar que el precio directo no esté activado. (Ver *apdo. 2.3.1 PRECIO DIRECTO*)

NO APARECE EL IMPORTE EN EUROS

- Comprobar en el MANUAL el *apdo. 5.1.35 CONF. 35: TIPO DE TICKET*.

9.4. PROBLEMAS DE IMPRESIÓN

Es posible que se presenten los siguientes problemas y mensajes de error relacionados con la impresión de tickets y etiquetas adhesivas:

LA CALIDAD DE LA IMPRESIÓN NO ES LA DESEADA

- Ajustar los parámetros de contraste de la impresora en el *apdo. 5.4. PROGRAMACIÓN DE PARÁMETROS DE IMPRESIÓN*.
- Limpiar el cabezal térmico con un paño seco.

NO SALE COMPLETAMENTE EL TICKET

- Poner el parámetro *FIN DE TICKET* (ver *apdo 5.4.7 FIN DE TICKET*) a un valor distinto de cero.

NO SE IMPRIME LA ETIQUETA

- Dar de alta a los vendedores. (Ver *apdo. 6.1.1 ALTA DE UN VENDEDOR*)
- Comprobar que el artículo seleccionado está dado de alta.
- Comprobar que esté bien configurada la etiquetadora. (Ver *apdo. 5.4 PROGRAMACIÓN DE PARÁMETROS DE IMPRESIÓN*)
- Comprobar la colocación del papel de etiquetas adhesivas.

LA ETIQUETA NO SE IMPRIME CON EL FORMATO DESEADO

- Comprobar formato y tamaño de etiqueta.

LA PRIMERA LÍNEA DE LA ETIQUETA NO CORRESPONDE CON EL PLU

- Comprobar que el valor del parámetro de encabezamiento es 2. (Ver *apdo. 5.4.5 ENCABEZAMIENTO*)

NO APARECE O NO ES CORRECTO EL CAMPO EURO

- Comprobar en el MANUAL el *apdo. 5.1.35 CONF 35 TIPO DE TICKET*.
- Comprobar que el formato de etiqueta tiene los apartados correspondientes al Euro. (Ver *apdo. 5.6 PROGRAMACIÓN DE FORMATOS DE ETIQUETA*)
- Verificar la fase actual del EURO. (Ver *apdo. 10.1 PROGRAMACIÓN EN EUROS*)

ERROR DE ETIQUETA

- Sustituir el rollo de etiquetas adhesivas por uno nuevo.

ERROR DE PAPEL

- Recambiar el rollo de papel térmico

9.5. PROBLEMAS EN PANTALLA Y TECLADO

Pueden surgir los siguientes problemas relacionados con la visualización y el teclado:

NO FUNCIONAN LAS TECLAS DE LOS VENDEDORES

- Dar de alta a los vendedores. (Ver *apdo. 6.1.1 ALTA DE UN VENDEDOR*)
- Verificar que están dados de alta los artículos usados en la operación.

NO FUNCIONA LA TECLA **F3** (LIBERAR PRECIO)

- Poner el parámetro 08:PRECIO LIBRE a 0. (Ver *apdo. 5.1.8 CONF. 08: PERMITIR PRECIO LIBRE*)

NO ES POSIBLE BUSCAR A UN PLU POR SU CÓDIGO

- Verifique el número de cifras significativas con las que trabaja su balanza: consulte *apdo. 5.1.17 CONF. 17 CIFRAS CÓDIGO*.

NO FUNCIONA LA TECLA **⏏** (SUBTOTAL)

- Habilitar la función de subtotal. (Ver *apdo. 5.1.14 CONF. 14: OPERACIÓN DE SUBTOTAL*)

9.6. PROBLEMAS DE PROGRAMACIÓN

Se pueden presentar las siguientes dificultades a la hora de programar la balanza:

NO ES POSIBLE PROGRAMAR LA BALANZA

- Asegúrese de que la balanza está configurada como MAESTRA. (Ver *apdo. 3.2. CONFIGURACIÓN COMO MAESTRA O ESCLAVA*)

Si el problema no se resuelve siguiendo las posibles soluciones ofrecidas, consulte la sección de ATENCIÓN TELEFÓNICA para obtener los recursos disponibles para el soporte y mantenimiento de la balanza.

10. APÉNDICE**10.1.PROGRAMACIÓN EN EUROS**

Las balanzas de la **Serie L** de **DIBAL** están preparadas para el EFECTO EURO.

Las distintas FASES DE IMPLANTACIÓN aprobadas el Sábado 2 de Septiembre de 2000 por el PLAN de TRANSICIÓN al EURO así como su significado son las siguientes:

FASE 1 (1/Enero/1999 hasta 31/Diciembre/2001): el cambio del EURO ya es fijo. La moneda principal será la propia de cada país mientras que el EURO permanece como moneda SECUNDARIA.

FASE 2:(1/Enero/2002 hasta 28/Febrero/2002): la moneda principal de cada país pasa a ser secundaria mientras que el EURO pasa a ser la PRINCIPAL en todos los países.

FASE 3:(a partir del martes 1 de MARZO del año 2002): el EURO pasa a ser la MONEDA ÚNICA.

Una vez que la balanza esté configurada en la fase del EURO correcta su balanza será capaz de trabajar y emitir tickets y/o etiquetas adhesivas con los importes en EUROS. Recuerde lo siguiente:

- Si en **fase 1** se desea ver el precio y el importe en EUROS pulse las teclas **SHIFT** y **F1**. En **fase 2** se mostrarán los importes en la moneda local.

| | |
|----------|-----|
| 0.410 | 832 |
| 0.000 | 341 |
| * PTAS * | |

Para configurar la balanza de manera que ésta sea capaz de emitir tickets en EUROS consulte el *apdo. 5.1.35 CONF. 35: TIPO DE TICKET Y ETIQUETA*.

En las etiquetas de un artículo en oferta aparecerá el precio e importe correspondiente a la oferta (en moneda local).

- Para mostrar en pantalla el valor del cambio del EURO con respecto a la moneda local así como la FASE EURO (1, 2 ó 3) en la que se halla configurada la balanza basta seguir los siguientes pasos:

MANUAL DE USUARIO

- POS1**
- | | | |
|--------------|----|-----|
| ALTAS E = | M= | I L |
| 0 | | |
- F4**
- | |
|------------------------|
| 166.386 CAMBIO EURO |
|------------------------|
- +/-**
- | |
|-----------|
| FASE EURO |
|-----------|
- POS1**
- F4**
- | | | |
|--------------|----|-----|
| ALTAS E = | M= | I L |
| 0 | | |
- +/-**
- | |
|------------------------|
| 166.386 CAMBIO EURO |
|------------------------|
- +/-**
- | |
|-----------|
| FASE EURO |
|-----------|
- 9 8 0 8**
- | | |
|-------------|-----|
| CAMB A FASE | 3 ? |
|-------------|-----|
- ***
- | |
|---------------|
| REPITA CODIGO |
|---------------|
- 9 8 0 8**
- | | |
|-------------|---|
| FASE EURO : | 3 |
|-------------|---|
1. Encender la balanza, asegurarse de que está configurada como maestra, poner la máquina en **posición 1**.
 2. Pulsar la tecla **F4**, aparecerá el cambio correspondiente al país.
 3. Pulsar la tecla **+/-**: aparecerá la FASE EURO en la que se halla la balanza.
- Para avanzar de fase:
1. Poner la **máquina** en **posición 1**.
 2. Pulsar la tecla **F4**, aparecerá el cambio correspondiente al país.
 3. Pulsar la tecla **+/-**: aparecerá la FASE EURO en la que se halla la balanza.
 4. Teclee el siguiente código:
 5. Fase 1 - Fase2 ⇒ **6022**
 6. Fase 2 - Fase 3 ⇒ **9808**
 7. Pulsar la tecla *****
 8. Repita el código preciso.

10.2. CÓDIGOS DE ACCESO

El acceso a los parámetros configurados en la balanza en las diferentes posiciones de la máquina 1, 2 y 3 puede ser restringido por medio de unos códigos configurables.

10.2.1. Código de acceso a empleados

Si se programa esta clave, deberá ser introducida para acceder a programación de vendedores.

1. Poner la máquina en **posición 1** (*posición empleados*, ver apdo. 6.1 *GESTIÓN DE VENDEDORES*) y pulsar las teclas **SHIFT** y **F5**, aparecerá un mensaje solicitando la clave para el acceso a la gestión de empleados.

NUEVA CLAVE
PROG EMPLEADO

POS1
SHIFT **F5**

NUEVA CLAVE
PROG EMPLEADO

2. Introducir el nuevo código (4 cifras). A partir de este instante, cada vez que se quiera modificar el estado de un vendedor, será necesario introducir este código.

...

REPITE CLAVE

3. Confirmar con ***** y colocar la máquina en **posición 0**.

CLAVE GRABADA

...

10.2.2. Código de acceso a creación de artículos

Si se programa esta clave, deberá ser introducida para acceder a definición de PLU's.

1. Estando en la *posición de artículos* (ver apdo. 6.2 *DEFINICIÓN DE LOS PLU'S*) pulsar las teclas **SHIFT** y **F5**, aparecerá un mensaje solicitando la clave para el acceso a la creación / modificación de artículos.

NUEVA CLAVE
PROGRAMACIONES

POS3
SHIFT **F5**

NUEVA CLAVE
PROGRAMACIONES

2. Teclear el nuevo código de acceso (4 dígitos).

...

REPITE CLAVE

3. Confirmar con ***** y poner la máquina en la **posición 0**.

CLAVE GRABADA

...

10.2.3. Código de acceso a listados

Si se programa esta clave, deberá ser introducida para acceder a listados.

1. Colocar la balanza en *posición de listados* (ver apdo. 2.3.22 *OBTENCIÓN DE LISTADOS*) y pulsar las teclas **SHIFT** y **F5**, aparecerá un mensaje solicitando la clave para acceder a los listados.

NUEVA CLAVE
LISTADOS

POS3
F5
SHIFT **F5**

NUEVA CLAVE
LISTADOS

2. Teclear el nuevo código de 4 cifras.

...

REPITE CLAVE

3. Confirmar con ***** y colocar la máquina en **posición 0**.

CLAVE GRABADA

10.2.4. Código de acceso a la dirección de balanza

Si se programa esta clave, deberá ser introducida para acceder a la configuración de la balanza como maestra o esclava.

| | |
|------------------|-----------------------------|
| POS2 SHIFT F5 | NUEVA CLAVE COMUNICACION |
| ... | NUEVA CLAVE COMUNICACION |
| * | REPITE CLAVE |
| * | CLAVE GRABADA |

1. Colocar la balanza en *posición de dirección de balanza* (ver apdo. 3.2 CONFIGURACIÓN COMO MAESTRA O ESCLAVA) y pulsar **SHIFT** y **F5**, aparecerá un mensaje solicitando la clave para acceder a la dirección de balanza.
2. Teclear el nuevo código de 4 cifras.
3. Confirmar con ***** y colocar la máquina en **posición 0**.

10.3.LLAVES

La maquina tiene 4 posiciones de trabajo a las cuales entramos pulsando **F7 - 0**, **F7 - 1**, **F7 - 2** y **F7 - 3**, el acceso a estas 4 posiciones puede ser configurable por el usuario introduciendo un código de 4 cifras.

| | |
|---------------------|--|
| POS0 SHIFT F7 | TECLEE LLAVE MAESTRA CONTRASEÑA **** |
| ... | CAMBIO DE CONTRASEÑA **** |
| ... | CONFIRMAR CONTRASEÑA **** |

Para acceder al menú de “cambio de llave” se accede desde posición 0 pulsando **SHIFT** y **F7**, y en esta posición solicitara una “llave maestra” que será proporcionada por DIBAL. Una vez introducida la “llave maestra” nos pedirá el “cambio de contraseña” que se refiere al nuevo valor de la llave en posición 0. Pulsamos ***** para grabar. Hay que introducirla otra vez para confirmarla.

El resto de posiciones se obtendría sumándole una unidad al ultimo dígito de la llave en posición 0.

Una vez confirmada la nueva contraseña, dejara de tener validez la original (**F7 - 0**, **F7 - 1**, **F7 - 2** y **F7 - 3**).

Para desactivarla y dejar los valores originales habría que realizar todos los pasos anteriores nuevamente e introducir la contraseña como “0000”.

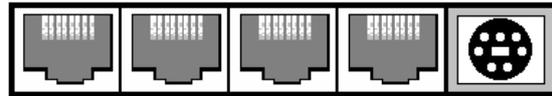
Por ejemplo; metemos como contraseña el valor 008, los valores de las 4 posiciones de trabajo serian:

Llave 0 posición de trabajo 0 = F7 008
Llave 1 posición de trabajo 1 = F7 009
Llave 2 posición de trabajo 2 = F7 000
Llave 3 posición de trabajo 3 = F7 001

10.4. CONECTORES DE COMUNICACIÓN.

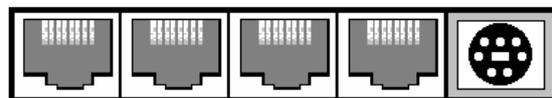
Los conectores de comunicación se encuentran en la parte inferior de la balanza. La distribución y características de dichos conectores es la siguiente.

10.4.1. Modelos con comunicación ethernet



| | |
|---|---|
|  | Conector marcado como ETHERNET Comunicación ETHERNET |
|  | Conector marcado como: RS-232 Telecarga de programa Conexión a Escáner |
|  | Conector marcado como: PC Conexión Maestra-PC RS-422 Red de Maestras |
|  | Conector marcado como: Balanza/Módem Comunicación Maestra-Esclava. Conexión a Módem Maestra de Cabecera a PC (232) |
|  | Conector marcado como: Cajón Cajón de monedas Turnomatic (en modelos colgantes) |

10.4.2. Modelos sin ethernet y modelos colgantes



| | |
|---|---|
|  | Conector marcado como: Módem. Maestra de cabecera a PC Módem |
|  | Conector marcado como: RS-232 Telecarga de programa Conexión a Escáner |
|  | Conector marcado como: PC Conexión Maestra-PC RS-422 Red de Maestras |
|  | Conector marcado como: Balanza Comunicación Maestra-esclava |
|  | Conector marcado como: Cajón Cajón de monedas / Turnomatic Turnomatic (in hanging models) |

A las balanzas L colgantes tienen la opción de *Turnomatic*. La conexión a la balanza se realiza mediante un conector minidin macho de siete contactos marca *Kycon*. El cable a utilizar será apantallado de tres vías, teniendo en cuenta el siguiente esquema de conexión:

Conector Minidin 7 vías:

Número de PIN

| | |
|------------|----------|
| 5----- | ADELANTE |
| 6----- | COMÚN |
| 7----- | ATRÁS |
| 1 a 4----- | N.C. |

10.6.CABLE DE APERTURA DE CAJÓN

Al igual que en el *turnomatic* en colgantes, el cable de apertura de cajón, en el resto de modelos, emplea un conector minidin de siete contactos marca *Kycon*. La asignación de pines usados es la siguiente:

Conector Minidin 7 vías:

Número de PIN

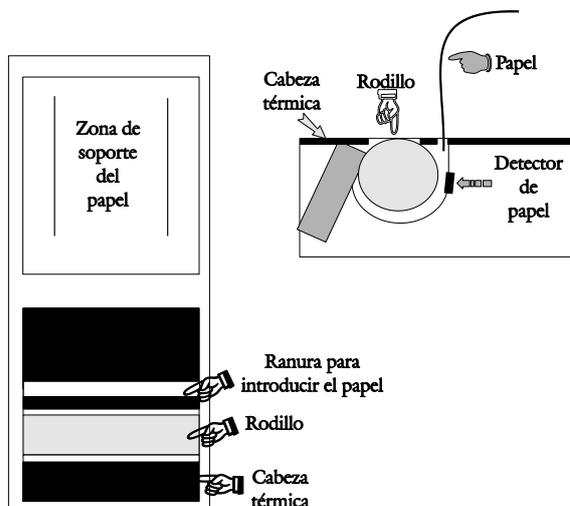
| | |
|--------|---|
| 1----- | +24V (positivo del electroimán) |
| 8----- | Masa |
| 2----- | Señal de apertura (negativo del electroimán) |
| 3----- | Señal de indicación de cajón abierto/cerrado. |

10.7.CAMBIO DE PAPEL

10.7.1. Cambio de papel en la impresora

Para cambiar el papel en la impresora seguir los siguientes pasos:

1. Abrir el nuevo rollo de papel, eliminando la zona que lleve pegamento.
2. Abrir la tapa del papel. Retirar los restos de papel, así como el rodillo portador.
3. Liberar la presión del cabezal impresor mediante la palanca que se encuentra a la derecha del mismo (ver el dibujo en la parte interna de la tapa de la impresora).
4. Introducir el papel por la ranura. Tomar la precaución de no equivocarse de ranura, ya que si no la máquina no detectará el papel.
5. Dejar la palanca en la posición original.
6. Pulsar la tecla  hasta que el papel salga por el otro lado del rodillo, pasar el papel por la ranura de la tapa.
7. Depositar el rodillo en la zona marcada al efecto y cerrar la tapa.



10.7.2. Cambio de papel en la etiquetadora.

La balanza esta dotada de un sistema de cartucho para facilitar las tareas de cambio de papel en la etiquetadora.

1. Abrir el cajón frontal de la máquina pulsando el botón situado en la parte lateral izquierda de la máquina.
2. Una vez abierta, se observan tres palancas de color verde. Girando la palanca situada más a la derecha en **sentido contrario a las agujas del reloj**, liberamos el cartucho.



3. Sacar el cartucho para realizar el cambio del papel.



Una vez que hemos extraído el cartucho, debemos abrir las dos palancas restantes para extraer el papel soporte del antiguo rollo y retirar el eje de cartón sobrante.

1. Colocamos el nuevo rollo de etiquetas en el espacio que tiene dedicado dentro del cartucho, y hacemos pasar el papel como esta indicado en la figura. Tener cuidado de colocar el papel por encima del soporte de etiquetas, así como alinearlos correctamente con la guía de papel.



MANUAL DE USUARIO

2. Si la anchura del rollo de etiquetas es inferior a 60 mm. pondremos una tapa al cartucho (es un kit opcional) y cerramos las dos palancas.



3. El cartucho presentará el aspecto que se indica en la figura.



4. Por último, situamos el cartucho en la balanza y giramos la palanca de la derecha en el **mismo sentido que las agujas del reloj**.





10.8.2. Formatos talón de caja

Los formatos de talón de caja van asociados a los formatos de etiquetas de totales de nivel 1 como se puede ver en la siguiente tabla:

| FORMATOS DE ETIQUETAS DE TOTALES DE NIVEL 1 | FORMATOS DE TALÓN DE CAJA |
|---|---------------------------|
| 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 y 20 | 1 (60x60mm) |
| 13, 14, 15, 16, 18, 19 | 2 (60x40mm) |
| 17 | 3 (60x40mm) |
| 21 a 40 | programable |

FORMATO 1



FORMATO 2



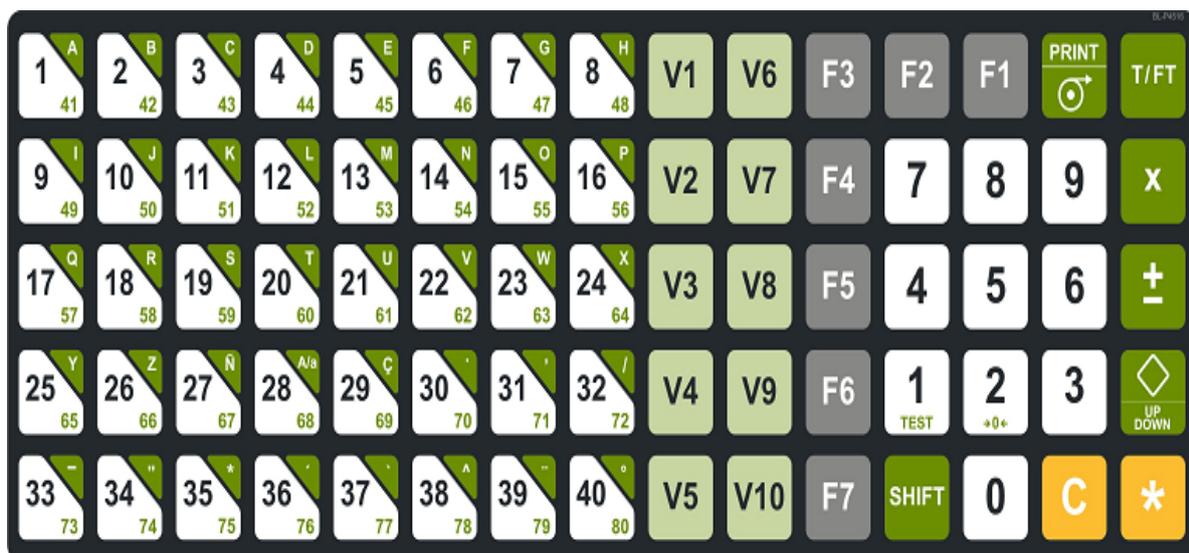
FORMATO 3



10.9. TECLADOS

Según el modelo de balanza hay distintos teclados, por lo que la distribución de las teclas es distinta. En este apartado se pueden ver todos los teclados por modelos.

10.9.1. Teclados L-550/565



10.9.2. Teclados L-560



10.10. LISTADO DE INGREDIENTES

| | | | | |
|-----------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| A | 0071 ARTIFICIAL | 0143 ANTIOXIDANTE: | 0324 CARNE AHUMADA | 0396 CREMA PASTELERA |
| 0000 ABADEJO | 0072 ARTIFICIALES | B | 0325 CARNE ASADA | 0397 CROCANTI |
| 0001 ACEITE | 0073 ASCORBICO | 0200 BACALAO | 0326 CARNE DE CABALLO | 0398 CHATKA |
| 0002 ACEITE ANIMAL | 0074 ATUN | 0201 BANANA | 0327 CARNE DE CERDO | 0399 CO#AC |
| 0003 ACEITE DE GIRASOL | 0075 ATUN BLANCO | 0202 BANANAS | 0328 CARNE DE CONEJO | 0400 CALDO |
| 0004 ACEITE GERME DE MAIZ | 0076 AUTORIZADOS | 0203 BATATA | 0329 CARNE DE CORDERO | 0401 CALDO DE CARNE |
| 0005 ACEITE DE MAIZ | 0077 AVELLANAS | 0204 BATATAS | 0330 CARNE DE GALLINA | 0402 CORDERO LECHAL |
| 0006 ACEITE VEGETAL | 0078 AVENA | 0205 BASE | 0331 CARNE DE LECHAL | 0403 CHIRLAS |
| 0007 ACEITES | 0079 AZAFRAN | 0206 BASES | 0332 CARNE DE PATO | 0404 CARNE DE AGUJA |
| 0008 ACEITES ANIMALES | 0080 AZUCAR | 0207 BASICO | 0333 CARNE DE PAVO | 0405 CHULETILLAS |
| 0009 ACEITES VEGETALES | 0081 AZUCAR BLANCA | 0208 BECHAMEL | 0334 CARNE DE POLLO | 0406 CHULETILLAS CORDERO |
| 0010 ACEITUNAS | 0082 AZUCAR MORENA | 0209 BELLOTA | 0335 CARNE DE VACA | 0407 CARNE DE AVE |
| 0011 ACETICO | 0083 AZUCARES | 0210 BENZOATO SODICO | 0336 CARNE DE VACUNO | 0408 COMPLEMENTO PANARIO |
| 0012 ACIDO | 0084 ANDRINAS | 0211 BERBERECHO | 0337 CARNE PICADA | 0409 CONSERVADOR: |
| 0013 ACIDO ACETICO | 0085 ACIDULANTES: | 0212 BERBERECHOS | 0338 CARPA | 0410 CARBONATO CALCICO |
| 0014 ACIDO ASCORBICO | 0086 ADITIVOS: | 0213 BERENGENA | 0339 CASEINATO | 0411 CLORURO DE SODIO |
| 0015 ACIDO CITRICO | 0087 AGENTES AROMATICOS: | 0214 BERENGENAS | 0340 CASTA#AS | 0412 CONSERVAR EN SITIO @ |
| 0016 ACIDOS | 0088 ANTIOXIDANTES: | 0215 BERRO | 0341 CEBADA | 0413 CARNE MEJILLON |
| 0017 ACIDULANTE | 0089 ACIDIFICANTE | 0216 BERROS | 0342 CEBOLLA | 0414 CARNE ALMEJA |
| 0018 ACIDULANTES | 0090 ACIDIFICANTES | 0217 BERZA | 0343 CEBOLLETAS | 0415 CIGALA |
| 0019 ADITIVOS | 0091 ACIDIFICANTES: | 0218 BESUGO | 0344 CECINA | 0416 CAMARON |
| 0020 AGENTE | 0092 AGLUTINANTE | 0219 BICARBONATO | 0345 CELULOSA | 0417 CALAMAR |
| 0021 AGENTES | 0093 AGLUTINANTES | 0220 BICARBONATO AMONICO | 0346 CENTENO | 0418 CA#AS REPOSTERIA |
| 0022 AGENTES AROMATICOS | 0094 AGLUTINANTES: | 0221 BICARBONATO SODICO | 0347 CERDO | 0419 CEREZAS ALMIBAR |
| 0023 AGENTE DE HUMO NATURAL | 0095 ALCALINIZANTE | 0222 BIZCOCHO | 0348 CEREAL | 0420 COTTAGE PALOMA |
| 0024 AGUA | 0096 ALCALINIZANTES | 0223 BIZCOCHOS | 0349 CEREALES | 0421 COMP. AUTORIZADOS |
| 0025 AGUA CON GAS | 0097 ALCALINIZANTES: | 0224 BONITO | 0350 CEREZA | 0422 CONFITURA DE FRUTAS |
| 0026 AGUA MINERAL | 0098 ANTIAGLUTINANTE | 0225 BONITO DEL NORTE | 0351 CEREZAS | 0423 CROCANTI DE SOJA |
| 0027 AGUA OXIGENADA | 0099 ANTIAGLUTINANTES | 0226 BOQUERON | 0352 CERVEZA | 0424 CHULETERO DE CERDO |
| 0028 AGUA SIN GAS | 0100 ANTIAGLUTINANTES: | 0227 BOQUERONES | 0353 CERVEZA NEGRA | 0425 CARNE DE OCA |
| 0029 AGUARDIENTE | 0101 ANTIAPELMAZANTE | 0228 BRANDY | 0354 CHAMPION | 0426 CHULETA DE CERDO |
| 0030 AGUJA DE TERNERA | 0102 ANTIAPELMAZANTES | 0229 BRASIL | 0355 CHAMPINONES | 0427 CONCENTRA. PROTEICOS |
| 0031 AGUJA DE VACA | 0103 ANTIAPELMAZANTES: | 0230 BREVAS | 0356 CHOCOLATE | 0428 CABEZAS LOMO CERDO |
| 0032 AGUJA DE VACUNO | 0104 ANTICOAGULANTE | 0231 BU#UELO | 0357 CHORIZO | 0429 COLORANTE NATURAL |
| 0033 AJO | 0105 ANTICOAGULANTES | 0232 BU#UELOS | 0358 CHUFA | 0430 COLORANTE NATURAL: |
| 0034 AJOS | 0106 ANTICOAGULANTES: | 0233 BUTIFARRA | 0359 CHUFAS | 0431 CITRATO POTASICO |
| 0035 ALAS | 0107 ANTIESPUMANTE | 0234 BLANQUEANTE | 0360 CIRUELAS | 0432 CINTA LOMO DE CERDO |
| 0036 ALAS DE GALLINA | 0108 ANTIESPUMANTES | 0235 BLANQUEANTES | 0361 CIRUELAS PASAS | 0433 CARRAGENATO |
| 0037 ALAS DE POLLO | 0109 ANTIESPUMANTES: | 0236 BLANQUEANTES: | 0362 CLARA DE HUEVO | 0434 CITRATO DE SODIO |
| 0038 ALONES | 0110 AROMA ARTIFICIAL | 0237 BIZCOCHO | 0363 CLORURO | 0435 CARRILLADA CERDO |
| 0039 ALBARICOQUE | 0111 AROMAS ARTIFICIALES | 0238 BOLLERIA | 0364 CLORURO SODICO | 0436 CARRILLADA CERDO IB. |
| 0040 ALBARICOQUES | 0112 AROMAS ARTIFICIALES: | 0239 BONITO EN MIGAS | 0365 COCO | 0437 CAP-50 |
| 0041 ALBUMINA | 0113 AROMA NATURAL | 0240 BESAMEL | 0366 COL | 0438 CARRAGENINA |
| 0042 ALCACHOFAS | 0114 AROMAS NATURALES | 0241 BEICON | 0367 COLES | 0439 CONCENT. DE TOMATE |
| 0043 ALCOHOL | 0115 AROMAS NATURALES: | 0242 BIZCOCHO PLANCHA | 0368 COLES DE BRUSELAS | 0440 CEBOLLAS FRESCAS |
| 0044 ALGARROBAS | 0116 AROMA REFORZADO | C | 0369 COLIFLOR | 0441 CHOCOLATE FONDANT |
| 0045 ALGODON | 0117 AROMAS REFORZADOS | 0243 BACON | 0370 COLIFLORES | 0442 CONFIT. ALBARICOQUE |
| 0046 ALMEJAS | 0118 AROMAS REFORZADOS: | 0300 CABALLA | 0371 COLOMBIA | 0443 CUAJO |
| 0047 ALMENDRAS | 0119 AJOS VERDES | 0301 CABRA | 0372 COLORANTES | 0444 CARMIN COCHINILLA |
| 0048 ALMIBAR | 0120 ALUBIAS ROJAS | 0302 CACAHUETES | 0373 COMPOSICION | 0445 CLOROFILINA |
| 0049 ALMIDON | 0121 AVE | 0303 CACAO | 0374 CONCENTRADO | 0446 COLORANTE |
| 0050 ALMIDON DE TRIGO | 0122 ALMIDONES VEGETALES | 0304 CACAO EN POLVO | 0375 CONDIMENTOS | 0447 CASEINA |
| 0051 ALMIDONES | 0123 ACEITE DE OLIVA | 0305 CAFE | 0376 CONEJO | 0448 CABEZA DE CERDO |
| 0052 ALUBIAS | 0124 AMYLASAS | 0306 CAFE DE BRASIL | 0377 CONFITURA | 0449 CODILLO DE JAMON |
| 0053 ALPISTE | 0125 ALGINATO SODICO | 0307 CAFE DE COLOMBIA | 0378 CONSERVANTES | 0450 CODILLO DE LACON |
| 0054 ALQUITRAN | 0126 ALMEJA RUBIA | 0308 CAFEINA | 0379 CONTIENE | 0451 CABEZA DE LOMO |
| 0055 ALUMINIO | 0127 ALMEJA BLANCA | 0309 CALABAZA | 0380 CORDERO | 0452 COADYUGANTE TEC. 516 |
| 0056 ANCHOAS | 0128 AZUCAR REFINADA | 0310 CALABACIN | 0381 COSTILLA | 0453 COMPOTA DE MANZANA |
| 0057 ANGUILA | 0129 ALMIDON DE MAIZ | 0311 CALAMARES | 0382 COSTILLA DE CERDO | 0454 COLORANTE: |
| 0058 ANGUILAS | 0130 AMILASAS | 0312 CALCIO | 0383 COSTILLA DE VACUNO | 0455 CERDO (PANCETA Y |
| 0059 ANHIDRIDO CARBONICO | 0131 ASCORBATO SODICO | 0313 CALLOS | 0384 CREMA | PAPADA) |
| 0060 ANIMAL | 0132 AISLADO DE SOJA | 0314 CANELA | 0385 COLORANTES: | 0456 CERDO (TOCINO Y |
| 0061 ANIMALES | 0133 AROMAS AUTORIZADOS | 0315 CANGREJOS | 0386 CONDIMENTOS: | ESPINAZO) |
| 0062 ANIS | 0134 ARMAGNAC | 0316 CA#AMO | 0387 CONSERVANTES: | 0457 CERDO (COSTILLA Y |
| 0063 ANISES | 0135 AROMA CARNE AUTORI. | 0317 CARACOL | 0388 CONSERVADOR | PANCETA) |
| 0064 ANTIOXIDANTE | 0136 AHUMADO NATURAL | 0318 CARACOLES | 0389 CONSERVADORES | 0458 CEBOLLA COCIDA |
| 0065 ANTIOXIDANTES | 0137 AROMAS: | 0319 CARAMELO | 0390 CONSERVADORES: | 0459 CERDO (COSTILLA) |
| 0066 APIO | 0138 AGAR AGAR | 0320 CARAMELO LIQUIDO | 0391 COMPOSICION: | 0460 CERDO (TOCINO,PATA Y |
| 0067 ARCILLA | 0139 ALMENDRA FILETEADA | 0321 CARBONATOS | 0392 CABELLO DE ANGEL | ESPINAZO) |
| 0068 ARENQUE | 0140 AROMA DE VAINILLA | 0322 CARNE | 0393 COBERTURA | 0461 CERDO (HUESO |
| 0069 AROMAS | 0141 AROMA DE MANTEQUILLA | 0323 CARNE ADOBADA | 0394 COBERTURA CHOCOLATE | JAMON,PATA,ESPINAZO Y TOCINO) |
| 0070 ARROZ | 0142 AROMA DE LIMON | | 0395 COBERTURA NATA | 0462 CRESTAS GALLINA |

| | | | | |
|---------------------------------|---------------|-----------------------------|----------------------------|-----------------------------|
| 0463 CERDO (PANCETA Y PAPANADA) | 0664 E-161(e) | 0740 E-341 | 0900 FAISAN | 1041 GASIFICANTES: |
| D | 0665 E-161(f) | 0741 E-400 | 0901 FECULA | 1042 GELIFICANTE |
| 0500 DATIL | 0666 E-161(g) | 0742 E-401 | 0902 FECULA DE GIRASOL | 1043 GELIFICANTES |
| 0501 DATILES | 0667 E-162 | 0743 E-402 | 0903 FECULA DE MAIZ | 1044 GELIFICANTES: |
| 0502 DEXTROSA | 0668 E-163 | 0744 E-403 | 0904 FECULA DE TRIGO | 1045 GLICERINA |
| 0503 DELICIAS DE MAR | 0669 E-170 | 0745 E-404 | 0905 FIBRA | 1046 GLICERINAS |
| 0504 DEXTRINA | 0670 E-171 | 0746 E-405 | 0906 FIBRA VEGETAL | 1047 GRASA DE CORDERO |
| 0505 DECORACION: | 0671 E-172 | 0747 E-406 | 0907 FIDEOS | 1048 GRASA DE PORCINO |
| 0506 DERIVADOS LACTEOS | 0672 E-173 | 0748 E-407 | 0908 FORRAJE | 1049 GRASA DE VACUNO |
| E | 0673 E-174 | 0749 E-410 | 0909 FOSFATO | 1050 GRASA CORDERO/PORCINO |
| 0600 EMULGENTES | 0674 E-175 | 0750 E-412 | 0910 FOSFATOS | 1051 GRASA CORDERO/VACUNO |
| 0601 ENDIVIA | 0675 E-200 | 0751 E-413 | 0911 FOSFORO | 1052 GRASAS DE AVE |
| 0602 ENDIVIAS | 0676 E-201 | 0752 E-414 | 0912 FRAMBUESA | 1053 GLUTAMATO |
| 0603 ENZIMAS | 0677 E-202 | 0753 E-415 | 0913 FRESA | 1054 GUINDAS |
| 0604 ESCABECHE | 0678 E-203 | 0754 E-420 | 0914 FRESAS | 1055 GRASAS COM. VEG. ANI. |
| 0605 ESCAROLA | 0679 E-210 | 0755 E-421 | 0915 FRUTA | 1056 GRASAS VEG ANI HIDRO. |
| 0606 ESENCIA | 0680 E-211 | 0756 E-422 | 0916 FRUTAS | 1057 GRASA DE PATO |
| 0607 ESENCIA DE CARNE | 0681 E-212 | 0757 E-440 | 0917 FIAMBRE | 1058 GAMBA PELADA |
| 0608 ESENCIA DE MARISCO | 0682 E-213 | 0758 E-450 | 0918 FIAMBRES | 1059 GAMBON |
| 0609 ESENCIA DE PESCADO | 0683 E-214 | 0759 E-450(a) | 0919 FIAMBRE DE YORK | 1060 G. CROCANTI ALMENDRA |
| 0610 ESPARRAGOS | 0684 E-215 | 0760 E-450(i) | 0920 FRUCTOSA | 1061 GRASA DE CERDO IB. |
| 0611 ESPECIAS | 0685 E-216 | 0761 E-460 | 0921 FRUTA CONFITADA | 1062 GELATINA COBERTURA |
| 0612 ESPECIAS NATURALES | 0686 E-217 | 0762 E-461 | 0922 FUMET DE PESCADOS | 1063 GUARNICION: |
| 0613 ESPESANTE | 0687 E-218 | 0763 E-463 | 0923 FRESCAS | 1064 GRASA DE PAVO |
| 0614 ESPINACAS | 0688 E-219 | 0764 E-464 | 0924 FRESCO | 1065 GORDO DE JAMON |
| 0615 ESTABILIZADOR | 0689 E-220 | 0765 E-465 | 0925 FRESCOS | 1066 GRASA VEGETAL |
| 0616 ESTABILIZADORES | 0690 E-221 | 0766 E-466 | 0926 FECULA DE PATATA | 1067 GRASA ANIMAL |
| 0617 ESTABILIZANTE | 0691 E-222 | 0767 E-470 | 0927 FLTE. LENGUADO TROZOS | 1068 GRANILLO CROCANTI |
| 0618 ESTABILIZANTES | 0692 E-223 | 0768 E-471 | 0928 FIDEO CHOCOLATE | 1069 GLUTEN |
| 0619 EXTRACTO DE FRUTAS | 0693 E-224 | 0769 E-472 | 0929 FRUTAS ALMIBAR | 1070 GALLINA GORDA TROCEADA |
| 0620 EXTRACTO DE CARNE | 0694 E-226 | 0770 E-473 | 0930 FERMENTOS LACTICOS | 1071 GARBANZOS A REMOJO |
| 0621 EXTRACTO DE GAMBAS | 0695 E-249 | 0771 E-474 | 0931 FINAS HIERBAS | H |
| 0622 EXTRACTO DE LIMON | 0696 E-250 | 0772 E-475 | 0932 FILETES DE TERNERA | 1100 HABAS |
| 0623 EXTRACTO DE MANZANA | 0697 E-251 | 0773 E-477 | G | 1101 HABICHUELAS |
| 0624 EXTRACTO DE MORAS | 0698 E-252 | 0774 E-481 | 1000 GALLETA | 1102 HAMBURGUESAS |
| 0625 EXTRACTO DE NARANJA | 0699 E-260 | 0775 E-482 | 1001 GALLETAS | 1103 HARINA |
| 0626 EXTRACTO DE PERA | 0700 E-261 | 0776 E-483 | 1002 GALLINA | 1104 HARINA DE MAIZ |
| 0627 EXTRACTO DE PESCADO | 0701 E-262 | 0777 EDULCORANTE | 1003 GALLOS | 1105 HARINA DE TRIGO |
| 0628 EMULGENTES: | 0702 E-263 | 0778 EDULCORANTES | 1004 GAMBAS | 1106 HELADO |
| 0629 ESPECIAS: | 0703 E-270 | 0779 EDULCORANTES: | 1005 GANSO | 1107 HENO |
| 0630 ESPECIAS NATURALES: | 0704 E-280 | 0780 EDUL. ARTIFICIAL | 1006 GARBANZOS | 1108 HIDROLIZADO |
| 0631 ESPESESANTES: | 0705 E-281 | 0781 EDUL. ARTIFICIALES | 1007 GASIFICANTES | 1109 HIDROL. DE PROTEINAS |
| 0632 ESTABILIZADORES: | 0706 E-282 | 0782 EDUL. ARTIFICIALES: | 1008 GELATINA | 1110 HIELO |
| 0633 ESTABILIZANTES: | 0707 E-283 | 0783 EDUL. NATURAL | 1009 GERMEN | 1111 HIERBABUENA |
| 0634 E-100 | 0708 E-290 | 0784 EDUL. NATURALES | 1010 GERMEN DE AVENA | 1112 HIERRO |
| 0635 E-101 | 0709 E-300 | 0785 EDUL. NATURALES: | 1011 GERMEN DE CEBADA | 1113 HIGADO |
| 0636 E-102 | 0710 E-301 | 0786 ENDURECEDOR | 1012 GERMEN DE CENTENO | 1114 HIGADO DE CERDO |
| 0637 E-104 | 0711 E-302 | 0787 ENDURECEDORES | 1013 GERMEN DE GIRASOL | 1115 HIGADO DE OCA |
| 0638 E-110 | 0712 E-303 | 0788 ENDURECEDORES: | 1014 GERMEN DE MAIZ | 1116 HIGO |
| 0639 E-120 | 0713 E-304 | 0789 ENZIMAS: | 1015 GERMEN DE MALTA | 1117 HIGOS |
| 0640 E-122 | 0714 E-306 | 0790 ESTOMAGO | 1016 GERMEN DE TRIGO | 1118 HOJALDRE |
| 0641 E-123 | 0715 E-307 | 0791 ESTOMAGO DE CERDO | 1017 GERMEN DE TULIPAN | 1119 HORTALIZAS |
| 0642 E-124 | 0716 E-308 | 0792 ESTOMAGO DE PORCINO | 1018 GIN | 1120 HUEVO |
| 0643 E-127 | 0717 E-309 | 0793 ESTOMAGO DE VACUNO | 1019 GINEBRA | 1121 HUEVOS |
| 0644 E-131 | 0718 E-310 | 0794 E-242 | 1020 GIRASOL | 1122 H-3243 |
| 0645 E-132 | 0719 E-311 | 0795 E-450(c) | 1021 GLASEADO | 1123 H-3246 |
| 0646 E-140 | 0720 E-312 | 0796 E-472(e) | 1022 GLASEADO DE CHOCOLATE | 1124 H-3247 |
| 0647 E-141 | 0721 E-320 | 0797 E-621 | 1023 GLUCOSA | 1125 H-3250 |
| 0648 E-142 | 0722 E-321 | 0798 ESTER DE AC. TARTARICO | 1024 GLUTAMATO MONOSODICO | 1126 H-4381 |
| 0649 E-150 | 0723 E-322 | 0799 E-450(b) | 1025 GRANO | 1127 H-4382 |
| 0650 E-151 | 0724 E-325 | 0800 ESENCIA DE LIMON | 1026 GRASA | 1128 H-4383 |
| 0651 E-153 | 0725 E-326 | 0801 ESENCIA DE RON | 1027 GRASA DE BUEY | 1129 H-4384 |
| 0652 E-160 | 0726 E-327 | 0802 ESENCIA DE BRANDY | 1028 GRASA DE CERDO | 1130 H-4385 |
| 0653 E-160(a) | 0727 E-330 | 0803 ESENCIA AROMA LIMON | 1029 GRASAS | 1131 H-4386 |
| 0654 E-160(b) | 0728 E-331 | 0804 E-126 | 1030 GRASAS ANIMALES | 1132 H-4387 |
| 0655 E-160(c) | 0729 E-332 | 0805 E-450(A B C) | 1031 GRASAS COMESTIBLES | 1133 H-4388 |
| 0656 E-160(d) | 0730 E-333 | 0806 EXTRACTO DE HUMO | 1032 GRASAS VEGETALES | 1134 H-4389 |
| 0657 E-160(e) | 0731 E-334 | 0807 EXTRAC. HUMO NATURAL | 1033 GUINDILLAS | 1135 H-4391 |
| 0658 E-160(f) | 0732 E-335 | 0808 EMULSIFICANTE | 1034 GUINDILLAS VERDES | 1137 H-4392 |
| 0659 E-161 | 0733 E-336 | 0809 EMULSIFICANTES: | 1035 GUI SANTES | |
| 0660 E-161(a) | 0734 E-337 | 0810 EMULSIONANTE | 1036 GRANADA | |
| 0661 E-161(b) | 0735 E-338 | 0811 EMULSIONANTES: | 1037 GRANADINA | |
| 0662 E-161(c) | 0736 E-339 | 0812 E-450ai | 1038 GALACTOSA | |
| 0663 E-161(d) | 0737 E-339(i) | 0813 E-500ii | 1039 GASIFICANTE | |
| | 0738 E-340 | F | 1040 GASIFICANTES | |
| | 0739 E-340(i) | | | |

MANUAL DE USUARIO

| | | | | |
|-------------|------------------------------------|--------------------------|----------------------------|--|
| 1138 H-4393 | 1203 H-8085 | 1401 JAMON | 1648 LENGUAS DE TERNERA | 1859 MAGRO CERDO IBERICO |
| 1139 H-4394 | 1204 H-8086 | 1402 JAMON COCIDO | 1649 LENGUAS DE VACA | 1860 MORRO CABEZA CERDO |
| 1140 H-4395 | 1205 H-8110 | 1403 JAMON DE YORK | 1650 LENGUAS DE VACUNO | 1861 MAGRO CABEZA CERDO |
| 1141 H-4421 | 1206 H-8131 | 1404 JAMON DE JABUGO | 1651 LECHE EN POLVO | 1862 MANOS DE CERDO |
| 1142 H-4422 | 1207 H-8140 | 1405 JAMON IBERICO | 1652 LECHE FRESCA | 1863 MIXOR 654 |
| 1143 H-4423 | 1208 H-8162 | 1406 JEREZ | 1653 LECHE ENTERA | 1864 MASA DE PAN: |
| 1144 H-4424 | 1209 H-8186 | 1407 JUDIAS | 1654 LICOR DE NARANJA | 1865 MORTADELA |
| 1145 H-4425 | 1210 H-9845 | 1408 JUDIAS VERDES | 1655 LOMO CERDO IBERICO | 1866 MAT. GRASA ANIMAL |
| 1146 H-4435 | 1211 H-10056 | 1409 JUGO DE LIMON | 1656 LARDEO DE CERDO | 1867 MAT. GRASA VEGETAL |
| 1147 H-4436 | 1212 H-10062 | 1410 JUGO DE MELOCOTON | 1657 LENGUA CERDO IBERICO | 1868 MAGRO DE PATO |
| 1148 H-4437 | 1213 H-10068 | 1411 JUGO DE NARANJA | 1658 LECHE DESCREMADA | 1869 MANZANA EN RODAJAS |
| 1149 H-4438 | 1214 H-11031 | 1412 JUGO DE PERA | 1659 LECHE ENTERA RECONS. | 1870 MAGROS DE TERNERA |
| 1150 H-4439 | 1215 H-11035 | 1413 JUGO DE PIÑA | 1660 LICOR DE YEMA | 1871 MAGROS DE TERNERA 50% Y CERDO 50% |
| 1151 H-4440 | 1216 H-11061 | 1414 JUGO DE UVA | 1661 LACON | 1872 MAGROS DE CERDO |
| 1152 H-4511 | 1217 H-11091 | 1415 JUGO DE ZANAHORIA | 1662 LECHE ENTERA EN POLVO | 1873 MAGROS DE CERDO 40% |
| 1153 H-4512 | 1218 H-11106 | 1416 JUGOS | M | 1874 MORCILLA DE CEBOLLA: |
| 1154 H-4521 | 1219 H-11134 | 1417 JUGOS NATURALES | 1800 MACARRONES | 1875 MAGRO DE TERNERA 70% Y CERDO 30% |
| 1155 H-5514 | 1220 H-11135 | 1418 JAMON SERRANO | 1801 MAGNESIO | 1876 MAGRO DE TERNERA |
| 1156 H-5801 | 1221 H-11181 | 1419 JARABE | 1802 MAGRO | 1877 MAGRO DE CERDO |
| 1157 H-5804 | 1222 H-11182 | 1420 JAMON DE CERDO | 1803 MAGRO DE CERDO | N |
| 1158 H-5805 | 1223 H-11185 | 1421 JAMON CERDO DESHUE. | 1804 MAGRO DE VACUNO | 2000 NABO |
| 1159 H-5810 | 1224 HUEVO COCIDO | 1422 JULIANA | 1805 MAHONESA | 2001 NABOS |
| 1160 H-5812 | 1225 HUMECTANTE | 1423 JARABE DE GLUCOSA | 1806 MAIZ | 2002 NARANJA |
| 1161 H-5813 | 1226 HUMECTANTES | K | 1807 MAIZ TOSTADO | 2003 NARANJAS |
| 1162 H-5814 | 1227 HUMECTANTES: | 1500 KIWI | 1808 MALTA | 2004 NATA |
| 1163 H-5816 | 1228 HIGADO DE PORCINO | L | 1809 MANDARINA | 2005 NECTAR |
| 1164 H-5817 | 1229 HIGADO DE VACUNO | 1600 LACTEO | 1810 MANDARINAS | 2006 NECTAR DE FRUTAS |
| 1165 H-6880 | 1230 HUEVO ENTERO | 1601 LACTEOS | 1811 MANGANESO | 2007 NITRIFICANTES |
| 1166 H-6881 | 1231 HUEVO ENTERO EN POLVO | 1602 LACTOSA | 1812 MANTECA | 2008 NUEZ |
| 1167 H-6882 | 1232 HUEVO RALLADO | 1603 LANGOSTA | 1813 MANTECA DE CERDO | 2009 NUEZ MOSCADA |
| 1168 H-6884 | 1233 HUEVO DESHIDRATADO | 1604 LANGOSTINOS | 1814 MANTEQUILLA | 2010 NUECES |
| 1169 H-6886 | 1234 HUEVOS FRESCOS | 1605 LAUREL | 1815 MANZANA | 2011 NUTRIENTES |
| 1170 H-6887 | 1235 HIGADO DE AVE | 1606 LECHAL | 1816 MANZANAS | 2012 NITRIFICANTES: |
| 1171 H-7034 | 1236 HARINA DE CENTENO | 1607 LECHE | 1817 MANZANILLA | 2013 NEUTRALIZANTE |
| 1172 H-7093 | 1237 HARINA INTEG. CENTENO | 1608 LECHE DE CABRA | 1818 MARGARINA | 2014 NEUTRALIZANTES |
| 1173 H-7102 | 1238 HARINA DE SOJA | 1609 LECHE DE OVEJA | 1819 MARISCO | 2015 NEUTRALIZANTES: |
| 1174 H-7103 | 1239 HIGADO DE PATO | 1610 LECHE DE VACA | 1820 MARISCOS | 2016 NUECES CALIFORNIA |
| 1175 H-7170 | 1240 HUMO NATURAL | 1611 LECHE DESNATADA | 1821 MASA | 2017 NITRATO POTASICO |
| 1176 H-7171 | 1241 H.V.P. | 1612 LECHON | 1822 MAZAPAN | 2018 NITRITO SODICO |
| 1177 H-7172 | 1242 HIDRATO DE CARBONO | 1613 LECHUGA | 1823 MEJILLONES | 2019 NITRATO SODICO |
| 1178 H-7173 | 1243 HIGADO DE POLLO | 1614 LECITINA | 1824 MELOCOTON | 2020 NATA FRESCA |
| 1179 H-7174 | 1244 HIERBAS | 1615 LEGUMBRES | 1825 MELOCOTONES | O |
| 1180 H-7175 | 1245 HARINA DE LEGUMINOSAS | 1616 LENGUA DE TERNERA | 1826 MEMBRILLO | 2100 OCA |
| 1181 H-7176 | 1246 HARINA INTEGRAL | 1617 LENGUA DE VACA | 1827 MENTA | 2101 OCAS |
| 1182 H-7177 | 1247 HARINA DE CEREALES | 1618 LENGUA DE VACUNO | 1828 MERENGUE | 2102 OPORTO |
| 1183 H-7194 | 1248 HARINA DE MALTA | 1619 LENGUADO | 1829 MERLUZA | 2103 OSTRAS |
| 1184 H-7198 | 1249 HUESO ROJO TERNERA | 1620 LENTEJAS | 1830 MERO | 2104 OSTRAS |
| 1185 H-7199 | 1250 HUESO JAMON | 1621 LEVADURA | 1831 MIEL | 2105 OREJA |
| 1186 H-7217 | SERRANO/CERDO | 1622 LEVADURA BIOLOGICA | 1832 MIGA | 2106 OREJA DE CERDO |
| 1187 H-7218 | 1251 HUESOS DE TERNERA PARA COCIDO | 1623 LICOR | 1833 MINERAL | 2107 OREJA DE PORCINO |
| 1188 H-8001 | 1252 HUESO | 1624 LICOR DE KIWI | 1834 MINERALES | 2108 OREJA DE VACUNO |
| 1189 H-8002 | 1253 HUESOS | 1625 LICOR DE MANZANA | 1835 MODIFICADOR | 2109 OREJAS |
| 1190 H-8006 | I | 1626 LICOR DE MELOCOTON | 1836 MOD. ORGANOLEPTICO | 2110 OREJAS DE CERDO |
| 1191 H-8016 | 1300 INGREDIENTES | 1627 LICOR DE NARANJA | 1837 MORAS | 2111 OREJAS DE PORCINO |
| 1192 H-8020 | 1301 INGREDIENTES: | 1628 LICOR DE PERA | 1838 MORCILLA | 2112 OREJAS DE VACUNO |
| 1193 H-8030 | 1302 INTESTINO | 1629 LICORES | 1839 MOSTAZA | 2113 OREGANO |
| 1194 H-8036 | 1303 INTESTINO DE CERDO | 1630 LIEBRE | 1840 MOSTO | 2114 OLEINA VEGETAL |
| 1195 H-8050 | 1304 INTESTINO DE CORDERO | 1631 LIMA | 1841 MUSLO | P |
| 1196 H-8051 | 1305 INTESTINO DE PORCINO | 1632 LIMON | 1842 MUSLO DE GALLINA | 2200 PAIS |
| 1197 H-8052 | 1306 INTESTINO DE VACUNO | 1633 LIMONES | 1843 MUSLO DE PATO | 2201 PAN |
| 1198 H-8053 | 1307 IMPULSOR | 1634 LINAZA | 1844 MUSLO DE PAVO | 2202 PANCETA |
| 1199 H-8058 | 1308 INFERIOR A 0.15% | 1635 LOMO | 1845 MUSLO DE POLLO | 2203 PAPADA |
| 1200 H-8066 | 1309 INFERIOR A | 1636 LOMO DE CERDO | 1846 MOD. ORGANOLEPTICOS: | 2204 PASAS |
| 1201 H-8080 | J | 1637 LONGANIZA | 1847 MAGRO DE PORCINO | 2205 PASAS DE CORINTO |
| 1202 H-8082 | 1400 JALEA | 1638 LONGANIZAS | 1848 MORRO | 2206 PASTA |
| | | 1639 LUBRIFICANTE | 1849 MORRO DE CERDO | 2207 PASTEL |
| | | 1640 LUBRIFICANTES | 1850 MORRO DE PORCINO | 2208 PATAS |
| | | 1641 LUBRIFICANTES: | 1851 MORRO DE VACUNO | 2209 PATAS DE CERDO |
| | | 1642 LACTOFLAVINA | 1852 MORROS | |
| | | 1643 LECHE DES. EN POLVO | 1853 MORROS DE CERDO | |
| | | 1644 LENGUA DE CERDO | 1854 MORROS DE PORCINO | |
| | | 1645 LENGUA DE PORCINO | 1855 MORROS DE VACUNO | |
| | | 1646 LENGUAS DE CERDO | 1856 MUSLO DE CODORNIZ | |
| | | 1647 LENGUAS DE PORCINO | 1857 MEJILLON MEDIA CONCHA | |
| | | | 1858 MERMELADA | |

| | | | | |
|----------------------------|-------------------------------|--------------------------------|---------------------------|--------------------------------------|
| 2210 PATATA | 2276 PAN ESPECIAL | 2405 QUESO DE OVEJA | 2633 SUCEDANEOS | 2835 TOCINO DE CERDO IB. |
| 2211 PATATAS | 2277 PAN FRITO | 2406 QUESO DE VACA | 2634 SULFATOS | 2836 TRIFOS. PENTASODICO |
| 2212 PATO | 2278 PAN INTEGRAL | 2407 QUESO DIAZABAL | 2635 SINERGICOS | 2837 TOCINO DE CERDO |
| 2213 PAVO | 2279 PAN MOLDE INTEGRAL | 2408 QUESO FUNDIDO | 2636 SINERGICOS: | 2838 TOCINO DE LOMO IBERICO |
| 2214 PECHUGA DE PATO | 2280 PIMIENTO SECO | 2409 QUESO FRESCADO | 2637 SORBITOL | 2839 TERNERA |
| 2215 PECHUGA DE PAVO | 2281 PIMENTON DULCE | 2410 QUESO MANCHEGO | 2638 SALAMI | (MAGROS,COSTILLA Y HUESOS) |
| 2216 PECHUGA DE POLLO | 2282 PICADO AGUJA | 2411 QUESO ROQUEFORT | 2639 SALSAS ROSA | 2840 TERNERA(COSTILLA Y HUESOS) |
| 2217 PEPINILLOS | 2283 PICADO DE TERNERA | 2412 QUESO PARMESANO | 2640 SALSA LIGERA | 2841 TERNERA (MAGROS Y HUESO BLANCO) |
| 2218 PEPINO | 2284 PIMIENTA BLANCA | 2413 QUESO AZUL | 2641 SORBATO POTASICO | 2842 TOCINO BLANCO FRESCO CERDO |
| 2219 PERA | 2285 PIMIENTO ROJO | 2414 QUESO ENMENTAL | 2642 SECO Y FRESCO @ | 2843 TOCINO SALADO IBERICO CERDO |
| 2220 PERAS | 2286 PIMIENTO DEL PIQUILLO | 2415 QUESO RALLADO | 2643 STEAK POLACA | U |
| 2221 PERDIZ | 2287 PIERNA DE CERDO | 2416 QUESO BLANCO | 2644 SUPERCREM SABORES | 3000 UVAS |
| 2222 PERDICES | 2288 PARTES GRASAS | R | 2645 SUPERCREM MERMELEDA | 3001 UVAS PASAS |
| 2223 PEREJIL | 2289 PAN RALLADO | 2500 RABO | 2646 SACAROSA | V |
| 2224 PESCADO | 2290 PARTES GRASAS DE AVE | 2501 RAPE | 2647 SARA DE CHOCOLATE | 3100 VACA |
| 2225 PESCADOS | 2291 PARTES GRASAS DE CERDO | 2502 REGALIZ | 2648 SAL COMUN | 3101 VAINAS |
| 2226 PICADILLO | 2292 POTENCIADOR DEL SABOR: | 2503 REMOLACHA | 2649 SAL NITRIFICANTE | 3102 VAINILLA |
| 2227 PICHON | 2293 POTA | 2504 REGULADOR | 2650 SALMON NORUEGO | 3103 VEGETALES |
| 2228 PIENSO | 2294 PASAS SULTANAS | 2505 REGULADOR DE ACIDEZ | 2651 SALMUERA | 3104 VERMOUTH |
| 2229 PIENSO COMPUESTO | 2295 PALOMA BAVAROIS SAB. | 2506 REGULADOR DE PH | 2652 SALMUERA: | 3105 VINAGRE |
| 2230 PIENSOS | 2296 PIEZA ENTERA DE JAMON | 2507 REGULADORES | 2653 SABORIZANTES | 3106 VINAGRE DE VINO |
| 2231 PIENSOS COMPUESTOS | 2297 PANCETA CUR. CON SAL | 2508 RON | 2654 SALES DE CURACION | 3107 VINO |
| 2232 PIERNA | 2298 PROT. AISLADA VEGETAL | 2509 REGULADORES: | 2655 SAL MARINA | 3108 VINO BLANCO |
| 2233 PIERNA DE CORDERO | 2299 PROT. LECHE Y LACTOSA | 2510 REDONDO | 2656 SABORIZANTES: | 3109 VINO DE JEREZ |
| 2234 PIMENTON | 2300 PALETA DE CERDO | 2511 REDONDO DE TERNERA | 2657 SINERGICO ANTIOXID. | 3110 VINO DE OPORTO |
| 2235 PIMIENTA | 2301 PROTEINA DE SOJA | 2512 REGULAD. MADURACION | 2658 SINERGICOS ANTIOXID. | 3111 VINO DE RIOJA |
| 2236 PIMIENTOS | 2302 PALETA CERDO PICADA | 2513 ROJO COCHINILLA A | 2659 SINERGICOS ANTIOX.: | 3112 VINO ROSADO |
| 2237 PIMIENTOS VERDES | 2303 PALETA DE CERDO IB. | 2514 RABO DE CERDO | 2660 SEMOLA DE TRIGO DURO | 3113 VINO TINTO |
| 2238 PIÑA | 2304 POLIFOSFATOS | 2515 RECURSOS DE PH E-575 | 2661 SEMOLA DE TRIGO | 3114 VINOS |
| 2239 PIÑAS | 2305 POLIFOSFATOS: | 2516 RELACION COLAGENOPROTEINA | 2662 SUERO LACTEO | 3115 VITAMINAS |
| 2240 PIÑONES | 2306 PROTEINAS AÑADIDAS | DE CARNE INFERIOR A 0.15 | T | 3116 VARIIDADES |
| 2241 PIPAS | 2307 PIMARICINA | 2517 RABOS DE CERDO | 2800 TALLOS | 3117 VERDURAS |
| 2242 PISTACHOS | 2308 PANCETA DE CERDO | S | 2801 TALLOS DE AJOS | 3118 VARIADAS |
| 2243 PLATANO | 2309 POLIFOSFATO DE SODIO | 2600 SACARINA | 2802 TALLOS DE ESPARRAGOS | 3119 VARIOS |
| 2244 PLATANOS | 2310 POLIFOS. DE POTASIO | 2601 SAL | 2803 TALLOS DE PUERROS | 3120 VAINILLA CRISTAL. |
| 2245 POLEN | 2311 PIMIENTA VERDE | 2602 SALES | 2804 TE | 3121 VIRUTA CHOCOLATE |
| 2246 POLLO | 2312 PAPADA DE CERDO | 2603 SALCHICHAS | 2805 TERNERA | 3122 VITAMINA-C: |
| 2247 POMELO | 2313 PASTA HOJALDRE | 2604 SALCHICHON | 2806 TINTA | 3123 VERDURAS DESHIDRATADAS |
| 2248 POMELOS | 2314 PASTA HOJALDRE: | 2605 SALMON | 2807 TOCINO | W |
| 2249 PONCHE | 2315 PULPA DE ALBARICOQUE | 2606 SALMON AHUMADO | 2808 TOMATE | 3200 WHISKY |
| 2250 POTASIO | 2316 PULPA DE CIRUELA | 2607 SALMON FRESCO | 2809 TOMATES | Y |
| 2251 POTENCIADOR DEL SABOR | 2317 PULPA DE FRESAS | 2608 SALSA | 2810 TOMILLO | 3400 YEMA |
| 2252 PRODUCTOS LACTEOS | 2318 PULPA DE MANZANA | 2609 SALSA DE TOMATE | 2811 TOSTADO | 3401 YEMA DE HUEVO |
| 2253 PROTEINA ANIMAL | 2319 PULPA DE MELOCOTON | 2610 SALSA BECHAMEL | 2812 TRIGO | 3402 YEMAS |
| 2254 PROTEINA VEGETAL | 2320 PULPA DE MEMBRILLO | 2611 SALVADO | 2813 TRUCHA | 3403 YEMAS DE HUEVOS |
| 2255 PROTEINAS | 2321 PRODUCTO AHUMADO | 2612 SANDIA | 2814 TRUCHA FRESCA | 3404 YOGUR |
| 2256 PROTEINAS ANIMALES | 2322 PATE DE HIGADO | 2613 SANDIAS | 2815 TRUCHAS | 3405 YOGUR DESNATADO |
| 2257 PROTEINAS VEGETALES | 2323 PULPA DE CALABAZA | 2614 SANGRE | 2816 TRUCHAS FRESCAS | 3406 YOGUR DES. EN POLVO |
| 2258 PUERRO | 2324 PREPARADO DE CARNE: | 2615 SARDINA | 2817 TRUFA | 3407 YOGUR EN POLVO |
| 2259 PUERROS | 2325 PORCENTAJE DE GRASA | 2616 SARDINAS | 2818 TRUFAS | 3408 YEMAS/HUEVAS GALLINA |
| 2260 PULPO | INFERIOR A 15% | 2617 SEMILLA | 2819 TUBERCULO | Z |
| 2261 PUNTAS | 2326 PIMIENTA BLANCA | 2618 SEMILLAS | 2820 TUBERCULOS | 3500 ZANAHORIA |
| 2262 PURE | 2327 POLLO 60% | 2619 SEMOLA | 2821 TULIPAN | 3501 ZANAHORIAS |
| 2263 PURE DE PATATA | 2328 PAVO DESHUESADO | 2620 SEPIA | 2822 TURRON | 3502 ZUMO |
| 2264 PURE DE TOMATE | 2329 POLLO Y CONEJO | 2621 SESAMO | 2823 TOCINO BLANCO | 3503 ZUMO DE LIMON |
| 2265 PURE DE VERDURAS | 2330 POLLO (ESPINAZO, MUSLO E | 2622 SETA | 2824 TRIPA | 3504 ZUMO DE MELOCOTON |
| 2266 PROTEINAS LACTEAS | HIGADO) | 2623 SETAS | 2825 TRIPA DE CERDO | 3505 ZUMO DE NARANJA |
| 2267 POT. DEL SABOR: | 2331 POLLO 70% | 2624 SIDRA | 2826 TRIPA DE CORDERO | 3506 ZUMO DE PERA |
| 2268 PAN RALLADO | 2332 PORCENTAJE DE GRASA | 2625 SODA | 2827 TRIPA DE PORCINO | 3507 ZUMO DE PIÑA |
| 2269 PATA | INFERIOR A | 2626 SODICO | 2828 TRIPA DE VACUNO | 3508 ZUMO DE POMELO |
| 2270 PATA DE CERDO | Q | 2627 SODIO | 2829 TOMATE FRITO | 3509 ZUMO DE UVA |
| 2271 PATA DE CORDERO | 2400 QUESO | 2628 SOJA | 2830 TINTA DE CALAMAR | 3510 ZUMO DE ZANAHORIA |
| 2272 PATA DE VACUNO | 2401 QUESO CABRALES | 2629 SUBSTANCIAS | 2831 TROZOS POTA | 3511 ZUMOS |
| 2273 PATAS DE CORDERO | 2402 QUESO CURADO | 2630 SUCEDANEO | 2832 TACOS REJOS | 3512 ZUMOS NATURALES |
| 2274 PATAS DE VACUNO | 2403 QUESO DE BURGOS | 2631 SUC. DE CHOCOLATE | 2833 TRUFA COCIDA | |
| 2275 PAN DE MOLDE | 2404 QUESO DE CABRA | 2632 SUC. DE MARISCO | 2834 TOCINO DE COBERTURA | |

11. ANEXO: TRAZABILIDAD SERIE L

 Se recomienda leer los siguientes apartados y ejemplos posteriores para una mejor comprensión de la trazabilidad antes de realizar su programación.

Los artículos definidos con trazabilidad pertenecen a una clase o tipo, por ejemplo, carne, pescado, fruta...

A estas clases habrá que crearles una tabla de textos genérica, en la que se definirán los textos comunes a cada clase, por ejemplo, *sacrificado en:*, *capturado en:*, *producido en:*.

Cada balanza maestra tiene una tabla con 200 líneas de texto, a la que llamaremos *tabla de textos*, con líneas de distintos tamaños:

- Línea 1 a 40: 40 caracteres
- Línea 41 a 80: 32 caracteres
- Línea 81 a 120: 20 caracteres
- Línea 121 a 160: 16 caracteres
- Línea 161 a 200: 8 caracteres

A continuación escribiremos las propiedades o características del artículo e incluso podremos añadir 50 líneas de texto con las siguientes características:

- Línea 1 a 10: líneas de texto de 20 caracteres
- Línea 11 a 30: líneas de 32 caracteres.
- Línea 31 a 50: donde indicaremos los números de línea de texto de la *tabla de textos*. Es decir, si queremos imprimir la línea de texto 125 de la *tabla de textos*, deberíamos de poner en el texto 31 el número 125.

Por último, hay que asignar el orden de impresión de todas las líneas de texto anteriores, hasta un máximo de 64 líneas de texto por ticket.

 Se recomienda leer los siguientes apartados y ejemplos posteriores para una mejor comprensión de la trazabilidad antes de realizar su programación.

11.1.11.1 PROGRAMACIÓN PLU CON CLASE (TRAZABILIDAD)

11.1.1.1. Definición de la clase del PLU

Después de programar todos los campos del PLU (ver 6.2.1 *CREACIÓN MODIFICACIÓN DE UN PLU en el Manual de Usuario*) pulsar la tecla para continuar con la programación:

C 000002
CLASE

C 000002
CLASE

- **CLASE = 0:** Sin trazabilidad. Terminaríamos de programar el PLU
- **CLASE ≠ 0:** Con trazabilidad. Le asignamos el número de clase al que pertenecerá dicho PLU. Existen 20 clases diferentes. Seleccionamos una cualquiera que más tarde definiremos..

X

| |
|-------------|
| C 000002 |
| NRA 0 |
| NOM CHORIZO |

Z

| |
|-------------|
| C 000002 |
| NRA 2 |
| NOM CHORIZO |

*

| |
|---------------|
| C 000002 |
| ARTIC GRABADO |

1. **NRA.** Introducir con el teclado numérico el Número Rápido de Acceso al origen del artículo (**NRA**) como un número de 1 a 99.
2. Pulsar ***** para grabar el artículo con trazabilidad que se acaba de programar

11.1.2. Programación de la tabla de textos

Para realizar la programación de la *tabla de textos* son útiles las siguientes teclas:

- **X** Cambia de campo. Sólo hay dos campos: índice y texto.
- **C** Borra el carácter en edición.
- **+/-** Permite avanzar el cursor.
- **SHIFT +/-** Permite retroceder el cursor.
- **⏏** Borra un texto no deseado. La balanza pedirá confirmación. Si se desea borrarlo se pulsará de nuevo la tecla **⏏** si por el contrario, no se desea borrarlo, se pulsará la tecla **C**.
- **PRINT** Imprime los textos programados.
- ***** Graba el texto en edición. Cada vez que se crea un texto hay que grabarlo.

A continuación se define la *tabla de textos*, que los utilizaremos como leyenda para definir las características del artículo.

POS 3

SHIFT
T/FT

| |
|-------|
| NRA 0 |
|-------|

V9

| |
|---------|
| TEXTO 0 |
|---------|

1

X

| |
|---------|
| TEXTO 1 |
|---------|

P ... N

*

| |
|------------|
| TEXTO 1 |
| 40 c POS - |
| < |

| |
|-----------------|
| TEXTO 1 |
| 40 c POS - |
| <PRODUCIDO EN > |

| |
|---------|
| TEXTO 1 |
| GRABADO |

X

| |
|---------|
| TEXTO 1 |
|---------|

PRINT

| |
|---------|
| TEXTO 1 |
|---------|

1. Colocar la máquina en **posición 3** y pulsar la tecla **SHIFT** y a continuación **T/FT**
2. A continuación, pulsar la tecla **V9**
3. Introducir el número de línea que queremos definir mediante el teclado numérico. Por ejemplo, pulsar **1** para definir la primera línea y pulsar seguidamente la tecla **X**
4. Escribir el texto y a continuación pulsar la tecla ***** para grabar el texto introducido. Para desplazarse a través del texto utilizar las teclas **+/-** y **SHIFT +/-** Hay que grabar los textos a medida que se crean, es decir creamos uno y lo grabamos.

! Algunos caracteres como por ejemplo: &, :, etc. no se visualizan en el display (alfanumérico) de la balanza, aunque si serán imprimidos.

5. Para definir otra línea de texto pulsar la tecla **X** y repetir el proceso a partir del punto tres.
6. Pulsar la tecla **PRINT** para imprimir las líneas de texto introducidas.

11.1.3. Programación del producto

Para la programación de las características del producto son útiles las siguientes teclas:

- **X** Cambia de campo.
- **C** Borra el carácter en edición.
- **+/-** Permite avanzar el cursor.
- **SHIFT +/-** Permite retroceder el cursor.
- **◊** Borra un producto grabado previamente. La balanza pedirá confirmación. Si se desea borrarlo se pulsará de nuevo la tecla **◊** si por el contrario, no se desea borrarlo, se pulsará la tecla **C**
- **PRINT** Imprime el producto programado.
- ***** Graba la configuración del producto.
- **σ** Pasa directamente a programar los textos del producto.

Para definir las características del producto seguir los siguientes puntos:

POS 3
SHIFT
T/FT

2
X

NRA 0

1
X

NRA 2
CLASE

1 ... **6**
X

NRA 2
CLASE

1 ... **6**
X

NRA 2 POS
CODIGO 123456

3 **4**
X

NRA 2 POS
NUM MATADERO < 123456

1 ... **9**
X

NRA 2 POS
PAIS MATADERO 34
ESPAÑA

3 **5**
X

NRA 2 POS
N DESPIECE < 135849

1 ... **0**
X

NRA 2 POS
PAIS DESP
ESTONIA

3 **6**
X

NRA 2 POS
N DESPIECE 2 < 135850

NRA 2 POS
PAIS DESP
FILIPINAS

1. Colocar la máquina en **posición 3** y pulsar las teclas **SHIFT** y **T/FT**
2. Introducir el NRA del artículo a definir mediante el teclado numérico y pulsar **X**
3. Definir la clase a la que pertenece y volver a pulsar **X**.
4. Programar el campo CÓDIGO ANIMAL como una palabra de 14 caracteres. Pulsar **X** para pasar al siguiente campo.
5. Programar el campo NUMERO MATADERO como una palabra de 11 caracteres. Pulsar **X** para pasar al siguiente campo.
6. Programar el campo PAIS MATADERO como un número entre 1 y 99 correspondientemente a la tabla de países que se adjunta al final. Pulsar **X** para pasar al siguiente campo
7. Programar el campo NUMERO DESPIECE como una palabra de 11 caracteres. Pulsar **X** para pasar al siguiente campo.
8. Programar el campo PAIS DE DESPIECE como un número entre 1 y 99 correspondientemente a la tabla de países que se adjunta al final. Pulsar **X** para pasar al siguiente campo.
9. Programar el campo NUMERO DESPIECE 2 como una palabra de 11 caracteres. Pulsar **X** para pasar al siguiente campo.
10. Programar el campo PAIS DE DESPIECE 2 como un número entre 1 y 99 correspondiente a la tabla de países que se adjunta al final. Pulsar **X** para pasar al siguiente campo.

- | | | |
|-----------|---|------|
| NRA | 2 | POS |
| PAIS | | PROD |
| ARGENTINA | | |
- 6
X
- | | | |
|----------|--------|-----|
| NRA | 2 | POS |
| FECHA | PRODUC | |
| 20112001 | | |
- 2 ... 1
X
- | | | |
|--------|-------|-----|
| NRA | 2 | POS |
| PAIS | NACIM | 34 |
| ESPAÑA | | |
- 3 4
X
- | | | |
|-----|---------|-----|
| NRA | 2 | POS |
| P | ENGORDE | 1 |
| - | | |
- X
- | | | |
|-----------|---|-----|
| NRA | 2 | POS |
| CATEGORÍA | | 58 |
| - | | |
- 5 8
X
- | | | |
|------|---|-----|
| NRA | 2 | POS |
| RAZA | | |
| - | | |
- X
- | | | |
|------|---|-----|
| NRA | 2 | POS |
| SEXO | H | |
| - | | |
- C
X
- | | | |
|------|-------|-----|
| NRA | 2 | POS |
| EDAD | 00 | |
| EN | <MES> | |
- C
X
- | | | |
|------|-------|-----|
| NRA | 2 | POS |
| EDAD | 99 | |
| EN | <AÑO> | |
- | | | |
|-------|---|-----|
| NRA | 2 | POS |
| TEXTO | 1 | |
| - | | |
- 9 9
X
- ...
- X
- | | | |
|--------|---------|-----|
| NRA | 2 | POS |
| TEXTO | 1 | |
| ANIMAL | GRABADO | |
- *
- PRINT
11. Programar el campo PAIS DE PRODUCCION como un número entre 1 y 99 correspondientemente a la tabla de países que se adjunta al final. Pulsar **X** para pasar al siguiente campo.
 12. Programar mediante el teclado numérico el campo FECHA PRODUCCION en el formato 'ddmmaaaa'. Pulsar **X** para pasar al siguiente campo.
 13. Programar el campo PAIS DE NACIMIENTO como un número entre 1 y 99 correspondientemente a la tabla de países que se adjunta al final. Pulsar **X** para pasar al siguiente campo.
 14. Programar los campos PAIS DE ENGORDE 1, 2 y 3 como un número entre 1 y 99 correspondientemente a la tabla de países que se adjunta al final. Pulsar **X** para pasar al siguiente campo.
 15. Programar el campo CATEGORÍA como una palabra de 3 caracteres. Pulsar **X** para pasar al siguiente campo.
 16. Programar el campo RAZA como una palabra de 20 caracteres. Pulsar **X** para pasar al siguiente campo.
 17. Programar el campo SEXO utilizando la tecla **C** para cambiar entre * (NO), H (hembra), M (macho), B (buey). Pulsar **X** para pasar al siguiente campo.
 18. Programar el campo EDAD utilizando la tecla **C** para escoger entre MES o AÑO. Pulsar **X** e introducir a continuación la edad en términos de las unidades de tiempo escogidas. Pulsar **X** para pasar al siguiente campo.
 19. Programar, a continuación, los TEXTOS del 1 al 50 asociados al producto teniendo en cuenta que:
 - Línea 1 a 10: líneas de texto de 20 caracteres
 - Línea 11 a 30: líneas de 32 caracteres.
 - Línea 31 a 50: donde indicaremos los números de línea de texto de la *tabla de textos*. Es decir, si queremos imprimir la línea de texto 125 de la *tabla de textos*, deberíamos de poner en la línea de texto 31 el número 125.
 - De la línea 1 a 30 se pueden introducir caracteres alfanuméricos.
 - De la línea 31 a 50 sólo se pueden introducir números del 1 al 200 que hacen referencia a la *tabla de textos*.
 Utilizar la tecla **X** para ir cambiando de línea de texto.
 20. Pulsar la tecla ***** para grabar el producto.
 21. Pulsar la tecla **PRINT** para imprimir el producto.

11.1.4. Orden de impresión

Para la impresión en el ticket de las características del producto son útiles las siguientes teclas:

- **X** Cambia de campo. Hay dos campos: la clase del producto para la que se programa el orden de impresión y el texto o campo del producto que se va a imprimir en una determinada posición.
- **C** En edición del número de clase borra el número introducido. En edición del campo a imprimir, cambia el campo del producto que se va a imprimir en una determinada posición de ticket. Ver en la *tabla 11.1.5* los diferentes campos que se pueden imprimir
- **+/-** Permite avanzar de posición.
- **SHIFT +/-** Permite retroceder de posición.
- **⊘** Borra el orden programado para una clase. La balanza pedirá confirmación. Si se desea borrarlo se pulsará de nuevo la tecla **⊘** si no se desea borrarlo se pulsará la tecla **C**.
- **Vx** Introduce un salto de línea tras el texto programado en una determinada posición.
- **PRINT** Imprime el orden de una determinada clase.
- ***** Graba el orden programado para una clase.

Su programación se realiza siguiendo los puntos que a continuación se describen:

POS 3

SHIFT

T/FT

V10

1

X

NRA 0

C

CLASE

CLASE

CLASE
POSICIÓN 1
NO IMPRIMIR

+/-

CLASE
POSICIÓN 1
TEXTO <00>

...

PRINT

CLASE
POSICIÓN 1
TEXTO < |>

CLASE
POSICIÓN 2
NO IMPRIMIR

CLASE
GRABADO

1. Para definir el orden de impresión poner la máquina en **posición 3** y pulsar la tecla **SHIFT** y a continuación **T/FT**
2. Seguidamente, pulsar la tecla **V10**
3. Introducir la clase que se desee configurar. Pulsar **X** para continuar.

4. A continuación aparecerá la primera posición a definir. Se pueden programar hasta un máximo de 64 posiciones.

5. Pulsar la tecla **C** para iniciar la configuración de la posición en el caso de que aparezca en el display 'NO IMPRIMIR'.

Inicialmente se pueden introducir las posiciones de texto libre del producto, son los campos desde el 1 al 50 de la *tabla 11.1.5*. Además es posible imprimir los campos que aparecen en la *tabla 11.1.5* de la página siguiente utilizando la tecla **C** hasta que aparezca escrito el campo que deseamos, son los campos del 51 al 64.

6. Para pasar a la siguiente posición pulsar la tecla **+/-** y repetir el punto anterior tantas veces como posiciones queramos imprimir en nuestro ticket. Si queremos poner un punto y aparte pulsaremos después del texto o campo la tecla **Vx**. Utilizar la tecla **PRINT** para imprimir el orden de impresión programado. Saldrá una lista de números cuya correspondencia aparece en la *tabla 11.1.5*, el punto y aparte aparece reflejado como "CR".

7. Pulsar ***** para grabar el orden de impresión.

Tabla 11.1.5

| Numero de orden | Campos |
|-----------------|-----------------------|
| 0 | No imprimir |
| 1-50 | Textos libres del PLU |
| 51 | Código de animal |
| 52 | Categoría |
| 53 | Raza |
| 54 | Sexo |
| 55 | Edad |
| 56 | País matadero |
| 57 | Matadero |
| 58 | País despiece |
| 59 | Despiece |
| 60 | País elaboración |
| 61 | Fecha |
| 62 | País nacimiento |
| 63-64 | País engorde |

11.2.EJEMPLO

11.2.1. PLU con trazabilidad de tipo vacuno

A continuación vamos a definir un PLU que posea trazabilidad, concretamente que pertenezca a una *clase* de tipo vacuno.

Esta *clase* hace referencia a que nuestro PLU puede pertenecer a una clase determinada pudiendo ser: vacuno, pescado, fruta, etc...

La **serie L** permite la creación de 20 clases diferentes, nosotros vamos a definir el PLU de la *clase* uno.

Inicialmente y cuando estamos definiendo un PLU, tenemos que indicarle a la balanza que nuestro artículo tiene trazabilidad (ver apdo. 11.1.1 *Definición de la CLASE del PLU*). Puesto que el PLU es de tipo VACUNO, el NRA hará referencia a un animal que tendrá unas características determinadas, es decir, procedencia, edad, raza, etc. El tipo que decimos VACUNO, debe ser creado por el usuario interpretando que clase 1 es de clase VACUNO.

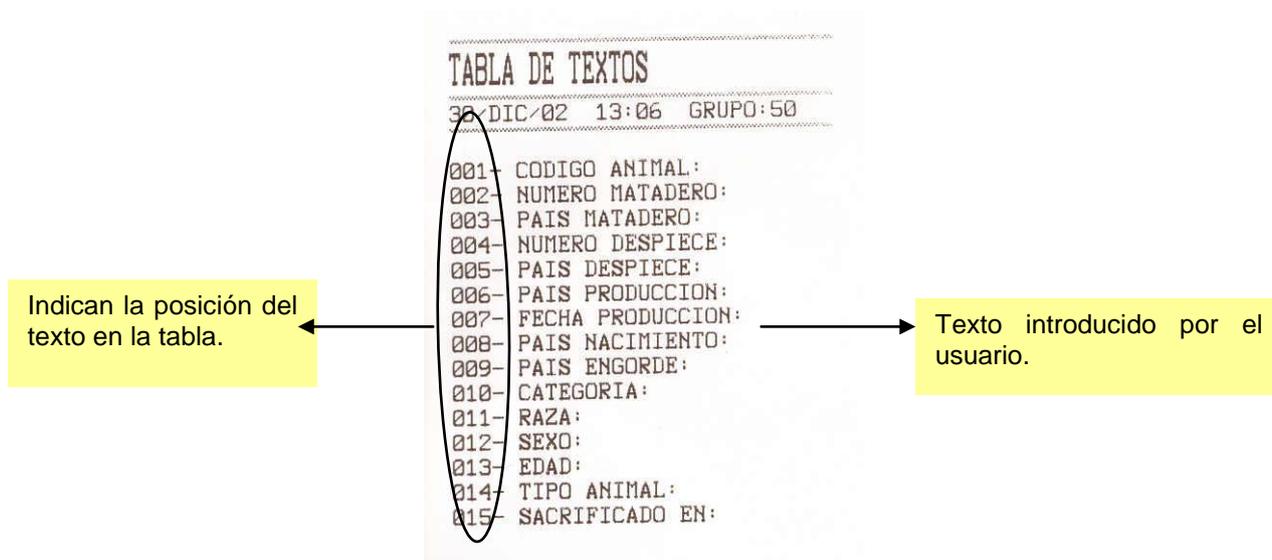
Seguidamente tendremos que introducir los textos que utilizaremos como leyenda para determinar las características del artículo. Colocar la máquina en **posición 3** y pulsar la tecla **T/FT**

Por ejemplo, utilizaremos los siguientes campos para su definición:

- Texto 1: *Código Animal:*
- Texto 2: *Número Matadero:*
- Texto 3: *País Matadero:*
- Texto 4: *Número Despiece:*
- Texto 5: *País Despiece:*
- Texto 6: *País Producción:*
- Texto 7: *Fecha Producción:*
- Texto 8: *País Nacimiento:*
- Texto 9: *País Engorde:*
- Texto 10: *Categoría:*
- Texto 11: *Raza:*
- Texto 12: *Sexo:*
- Texto 13: *Edad:*
- Texto 14: *Tipo Animal:*
- Texto 15: *Sacrificado en:*

Estos textos son introducidos siguiendo el apartado 11.1.2. *Programación de la tabla de textos*.

Pulsando la tecla **PRINT** estando en la programación de la tabla de textos imprimimos un ticket en el que se muestran los textos que hemos introducido. En nuestro ejemplo presentará el siguiente aspecto:



Seguidamente tendremos que definir las características del PLU que estamos programando. Vamos a suponer que el artículo tiene un NRA = 1.

A partir de este momento tendremos que seguir los apartados definidos en el punto 11.1.3. *Programación del Producto*, teniendo en cuenta que las características del PLU que estamos programando son las siguientes:

- *Código Animal: 1234546*
- *Número Matadero: 654321*
- *País Matadero: España (34)*
- *Número Despiece 1: 123321*
- *País Despiece 1: España (34)*
- *País Producción: España (34)*
- *Fecha Producción: 15/04/2000*
- *País Nacimiento: España (34)*
- *País Engorde 1: España (34)*
- *Categoría: 345*
- *Raza: Indeterminado*
- *Sexo: Varón (H)*
- *Edad: 3 Años*
- *Tipo Animal: Ternera*
- *Sacrificado en: España (34)*

Si necesitamos introducir textos diferentes a los anteriores, tendremos que introducirlo en las 50 líneas de texto libres que tiene disponible cada animal (ver punto 19 del apdo. 11.1.3 *Programación del Producto*).

En nuestro caso vamos a introducir un texto en 'TEXTO 1' que hará referencia al tipo de animal, escribiendo, por ejemplo, 'TERNERA' en esta línea.

Las líneas 31 a 50 nos permiten 'llamar' a las líneas de texto que hemos introducido en la tabla.

Para este PLU definiremos los textos de la siguiente forma:

- TEXTO 31: 01 (Introducimos un '1' para llamar a la primera línea de la *tabla de textos*, de la misma forma operamos para los textos restantes).
- TEXTO 32: 02
- TEXTO 33: 03
- TEXTO 34: 04
- ...
- TEXTO 45: 15

Al pulsar la tecla **PRINT** obtenemos un ticket de la forma siguiente:

Códigos

```

ANIMAL : 01
CLASE      1
N.identif: 123456
N.matadero: 654321
Pais mat:  ESPAÑA
N.despiece: 123321
Pais desp:  ESPAÑA
N.despiece2:
Pais des2:
Pais prod:  ESPAÑA
Fec. produccion: 15042000
Pais nac:   ESPAÑA
Pais ens1:  ESPAÑA
Pais ens2:
Pais ens3:
Catesoria:                345
Raza:  INDETERMINADO
Sexo:                      H
Edad (años): 3
TXT 1:  TERNERA
TXT31: ( 1)- CODIGO ANIMAL:
TXT32: ( 2)- NUMERO MATADERO
TXT33: ( 3)- PAIS MATADERO:
TXT34: ( 4)- NUMERO DESPIECE
:
TXT35: ( 5)- PAIS DESPIECE:
:
TXT36: ( 6)- PAIS PRODUCCION
:
TXT37: ( 7)- FECHA PRODUCCIO
N:
TXT38: ( 8)- PAIS NACIMIENTO
:
TXT39: ( 9)- PAIS ENGORDE:
:
TXT40: (10)- CATEGORIA:
:
TXT41: (11)- RAZA:
:
TXT42: (12)- SEXO:
:
TXT43: (13)- EDAD:
:
TXT44: (14)- TIPO ANIMAL:
:
TXT45: (15)- SACRIFICADO EN:
    
```

Para imprimir estos hay que utilizar la tecla **C** hasta que aparezca en el display de la balanza.

En esta línea de texto se realiza una llamada a la posición 2 de la tabla de textos. Utilizaremos el número 32 para imprimir esta línea (ver apto. 11.1.4. Orden de impresión).

Para finalizar, tenemos que determinar qué es lo que queremos imprimir en el ticket (orden de impresión), por lo que es recomendable tener a mano los tickets impresos anteriormente. Esta configuración será común para todos los PLU que pertenezcan a esta misma clase (en este caso, *clase 1*).

MANUAL DE USUARIO

Comenzaremos definiendo la posición uno en la que vamos a imprimir el texto 'Código Animal', para ello, introducimos la línea de texto 31, que hace la llamada al texto 1 de la tabla de textos.

A continuación definimos la posición dos, en la que vamos a imprimir el código, utilizando la tecla **C** hasta que aparezca en el display el campo 'CODIGO' (ver apdo. 11.1.4. Orden de Impresión).

Seguidamente pulsamos un vendedor cualquiera para introducir un *cambio de línea*.

Ahora vamos a definir otra línea del mismo modo:

- Posición 3: Introducimos el número correspondiente al texto que queremos imprimir, por ejemplo, 32 (llama al texto 02 de la *tabla de textos: 002 - Número Matadero*).
- Posición 4: Seleccionamos con **C** el 'C. Matadero', y pulsamos un vendedor cualquiera para pasar a otra línea.

De manera similar podremos introducir más líneas, obteniendo el siguiente ticket:

ORDEN DE IMPRESION EN TICKET
CLASE DE ANIMAL: 1
5/ENE/03 12:24 GRUPO:50

31-51-CR-32-57-CR-33-55-CR-3
4-59-CR-35-58-CR-36-60-CR-3
-61-CR-44-1-CR-

Posición 1: se imprimirá el texto existente en la línea 31. ('CODIGO ANIMAL') Ver ticket de ejemplo de la página anterior.

Este código corresponde con el País elaboración. Ver tabla en el apartado 11.1.4

Cambio de línea

Posición 15 de impresión
Corresponde al texto 14 de la *tabla de textos (TIPO ANIMAL)*.

Como se puede observar en el ticket anterior, aparecen los números correspondientes a las líneas de texto. Un ejemplo del ticket anterior sería:

| | |
|----------------|-------|
| TOTAL (1) | 3,43 |
| TOTAL PTA | 571 |
| CONTADO | 3,43 |
| Pta | 571 |
| ENTREGADO EURO | 10,00 |
| CAMBIO EURO | 6,57 |
| CAMBIO PTA | 1093 |

2 500063 003430

Art.01
CODIGO ANIMAL: 123456
NUMERO MATADERO: 654321
PAIS MATADERO: ESPANA
NUMERO DESPIECE: 123321
PAIS DESPIECE: ESPANA
PAIS PRODUCCION: ESPANA
FECHA PRODUCCION: 15. 4.2000
TIPO ANIMAL: TERNERA

Le atendio: VENDEDOR 1
GRACIAS POR SU VISITA

11.2.2. PLU con trazabilidad de tipo pescado

Veamos un ejemplo, a continuación, de cómo definir un PLU con trazabilidad de tipo pescado. Suponemos que ya tenemos definida la clase de tipo vacuno, luego el PLU que vamos a realizar lo introducimos en la clase dos. El NRA hace referencia al pescado al que pertenece nuestro PLU, por ejemplo NRA = 2 (ver apdo. 11.1.1 *Definición de la clase del PLU*).

Puesto que no hemos realizado ningún tipo de borrado, tendremos ocupadas las líneas de texto de la primera a la decimoquinta en la *tabla de textos*. Luego tendremos que definir nuevas líneas de texto, (ver apdo. 11.1.2 *Programación de la tabla de textos*) para este PLU:

- Texto 16: *Nombre Comercial*
- Texto 17: *Origen:*
- Texto 18: *Calibre:*
- Texto 19: *Categoría:*
- Texto 20: *Forma Obtención:*
- Texto 21: *M. Presentación:*

Pulsando la tecla **PRINT** obtendremos la siguiente tabla:

TABLA DE TEXTOS
 3/ENE/03 10:37 GRUPO:50

| | |
|------|--------------------|
| 001- | CODIGO ANIMAL: |
| 002- | NUMERO MATADERO: |
| 003- | PAIS MATADERO: |
| 004- | NUMERO DESPIECE: |
| 005- | PAIS DESPIECE: |
| 006- | PAIS PRODUCCION: |
| 007- | FECHA PRODUCCION: |
| 008- | PAIS NACIMIENTO: |
| 009- | PAIS ENGORDE: |
| 010- | CATEGORIA: |
| 011- | RAZA: |
| 012- | SEXO: |
| 013- | EDAD: |
| 014- | TIPO ANIMAL: |
| 015- | SACRIFICADO EN: |
| 016- | NOMBRE COMERCIAL: |
| 017- | ORIGEN: |
| 018- | CALIBRE: |
| 019- | CATEGORIA: |
| 020- | FORMA OBTENCION: |
| 021- | MODO PRESENTACION: |

Annotations:

- Campos introducidos en el ejemplo anterior. (points to fields 001-015)
- Indican la posición del texto en la tabla (points to the left margin)
- Texto introducido por el usuario. (points to field 021)

MANUAL DE USUARIO

A diferencia del ejemplo anterior, no tendremos que rellenar los campos referentes al vacuno, por ejemplo número matadero, país despiece, etc... Para definir nuestro PLU utilizaremos las líneas de texto que tenemos libres (ver apdo. 11.1.3 Programación del Producto):

- TEXTO 1: *Merluza*
- TEXTO 2: *España*
- TEXTO 3: *1 - 2 KG*
- TEXTO 4: *Extra*
- TEXTO 5: *Acuicultura*
- TEXTO 6: *Filetes*

A continuación, a partir de la línea 31, tendremos que 'llamar' a las líneas de texto que hemos introducido en la *tabla de textos*.

Para este PLU lo definiremos que la siguiente manera:

- TEXTO 31: *16* (Introducimos el 16 para llamar a la línea decimosexta de la tabla de textos)
- TEXTO 32: *17*
- TEXTO 33: *18*
- ...
- TEXTO 36: *21*

Pulsando la tecla **PRINT** obtenemos el siguiente ticket:

Estos campos son comunes a todos los animales, es decir, aunque nuestro animal sea de tipo 'PESCADO', siempre aparecerán estos campos que son de tipo 'VACUNO'.

Son las líneas de texto que hemos introducido para este animal.

A partir de la línea 31 a la 50, lo que realizamos es una 'llamada' a las líneas de texto que hemos definido en la tabla de texto. Por ejemplo, en la línea 33, introducimos el número 18 donde se encuentra el texto 'CALIBRE'.

```
ANIMAL : 02
CLASE      2
N.identif:
N.matadero:
Pais mat:
N.despice:
Pais desp:
N.despice2:
Pais des2:
Pais prod:
Fec. produccion: 00000000
Pais nac:
Pais ens1:
Pais ens2:
Pais ens3:
Categoría:
Raza:
Sexo:
Edad (meses): 0
TXT 1: MERLUZA
TXT 2: ESPAÑA
TXT 3: 1-2KG
TXT 4: EXTRA
TXT 5: ACUICULTURA
TXT 6: FILETES
TXT31: (16)- NOMBRE COMERCIA
L:
TXT32: (17)- ORIGEN:
TXT33: (18)- CALIBRE:
TXT34: (19)- CATEGORIA:
TXT35: (20)- FORMA OBTENCION
:
TXT36: (21)- MODO PRESENTACI
ON:
```


11.3.FORMATOS DE ETIQUETA

| Apartado | Descripción | Apartado | Descripción | Apartado | Descripción |
|----------|--|----------|-----------------------------------|----------|-------------------------|
| 160 | Línea de Texto: "N. Identificación" | 187 | Campo texto 1 del NRA. | 214 | Campo texto 25 del NRA. |
| 161 | Línea de Texto: "Sacrificado en" | 188 | Campo texto 2 del NRA. | 215 | Campo texto 26 del NRA. |
| 162 | Línea de Texto: "Despiece en" | 189 | Campo texto 3 del NRA. | 216 | Campo texto 27 del NRA. |
| 163 | Línea de Texto: "Producido en" | 190 | Campo texto 4 del NRA. | 217 | Campo texto 28 del NRA. |
| 164 | Línea de Texto: "País de Nacimiento" | 191 | Campo texto 5 del NRA. | 218 | Campo texto 29 del NRA. |
| 165 | Línea de Texto: "Países de Engorde" | 192 | Línea de Texto: "Despiece 2 en" | 219 | Campo texto 30 del NRA. |
| 166 | Línea de Texto: "Categoría" | 194 | Campo país de despiece 2 del NRA. | 220 | Campo texto 31 del NRA. |
| 167 | Línea de Texto: "Raza" | 195 | Campo texto 6 del NRA. | 221 | Campo texto 32 del NRA. |
| 168 | Línea de Texto: "Sexo" | 196 | Campo texto 7 del NRA. | 222 | Campo texto 33 del NRA. |
| 169 | Línea de Texto: "Edad" | 197 | Campo texto 8 del NRA. | 223 | Campo texto 34 del NRA. |
| 170 | Línea de Texto: "Tipo de Animal" | 198 | Campo texto 9 del NRA. | 224 | Campo texto 35 del NRA. |
| 171 | Línea de Texto: "Origen" | 199 | Campo texto 10 del NRA. | 225 | Campo texto 36 del NRA. |
| 172 | Campo código del NRA. | 200 | Campo texto 11 del NRA. | 226 | Campo texto 37 del NRA. |
| 173 | Campo número de autorización del matadero del NRA. | 201 | Campo texto 12 del NRA. | 227 | Campo texto 38 del NRA. |
| 174 | Campo país de matadero del NRA. | 201 | Campo texto 12 del NRA. | 228 | Campo texto 39 del NRA. |
| 175 | Campo número de autorización sala de despiece del NRA. | 202 | Campo texto 13 del NRA. | 229 | Campo texto 40 del NRA. |
| 176 | Campo país de la sala de despiece del NRA. | 203 | Campo texto 14 del NRA. | 230 | Campo texto 41 del NRA. |
| 177 | Campo país de producción del NRA. | 204 | Campo texto 15 del NRA. | 231 | Campo texto 42 del NRA. |
| 178 | Campo fecha de producción del NRA. | 205 | Campo texto 16 del NRA. | 232 | Campo texto 43 del NRA. |
| 179 | Campo país de nacimiento del NRA. | 206 | Campo texto 17 del NRA. | 233 | Campo texto 44 del NRA. |
| 180 | Campo países de engorde 1,2,3 del NRA. | 207 | Campo texto 18 del NRA. | 234 | Campo texto 45 del NRA. |
| 181 | Campo categoría del NRA. | 208 | Campo texto 19 del NRA. | 235 | Campo texto 46 del NRA. |
| 182 | Campo raza del NRA. | 209 | Campo texto 20 del NRA. | 236 | Campo texto 47 del NRA. |
| 183 | Campo sexo del NRA. | 210 | Campo texto 21 del NRA. | 237 | Campo texto 48 del NRA. |
| 184 | Campo edad del NRA. | 211 | Campo texto 22 del NRA. | 238 | Campo texto 49 del NRA. |
| 185 | Campo clase del NRA. | 212 | Campo texto 23 del NRA. | 239 | Campo texto 50 del NRA. |
| 186 | Campo origen del NRA. | 213 | Campo texto 24 del NRA. | | |

A la hora de programar el formato de etiqueta en la balanza (consultar el *Manual de Usuario*), es posible incluir los siguientes campos:

Atención: A la hora de imprimir el campo 186 "origen", si coinciden los países del matadero, nacimiento y engorde, se pone el país del matadero en este campo. Si no coinciden aparecerán asteriscos en este campo.

Los campos que no son textos fijos, sino que se programan dentro del animal, sólo se imprimen en el caso de se hayan introducido al programar el animal. Si el artículo seleccionado no es de tipo carne, y el formato contiene estos campos, no se imprime ninguno de ellos.

11.4.LECTURA POR ESCÁNER EAN 128

Al leer un código de barras EAN-128 con los datos de trazabilidad del vacuno enviados junto con el canal, se da de alta el animal con los datos leídos. Cuando se lea un crotal, se hará la búsqueda del animal, si existe pasará a ser el activo. El resto de los datos de ese animal se seguirán leyendo pero no se darán de alta.

El código de barras EAN-128 puede estar partido en varios códigos, pero deben ser leídos con un intervalo no superior a 5s. Además en el primer campo debe aparecer el código crotal o el número de lote.

Los campos que puede contener el código de barras EAN-128 son los siguientes:

| IA | DESCRIPCION | OBLIGATORIO | CAMPO PROGRAMACION EN SERIE L |
|------|--|-------------|-------------------------------|
| 00 | SSCC | No | Texto 1 |
| 01 | EAN 13 | No | Texto 2 |
| 10 | Número de lote | (*) | Código |
| 251 | Código crotal | (*) | Código |
| 422 | País de nacimiento | Si | PAIS NACIM |
| 423 | País de cebo | Si | P. ENGORDE |
| 424 | País de producción | No | PAIS PROD |
| 7030 | País y registro sanitario del matadero | Si | NUM. MATADERO |
| 425 | País de despiece | No | PAIS DESP |
| 7031 | País y registro sanitario sala de despiece | No | N. DESPIECE |

(*) De forma obligatoria debe estar uno de estos dos campos.

11.5.AMPLIACIÓN LÍNEAS CABECERA PARA ETIQUETAS

Existen 5 líneas de cabecera extras, que solamente son imprimibles en etiqueta Se permite introducir líneas de cabecera, desde la número 1 hasta la número 13. Estas 5 líneas de cabecera tienen los siguientes números de campo para poder asignarlas al formato de etiqueta:

| Apartado | Descripción | Apartado | Descripción |
|----------|----------------------|----------|----------------------|
| 101 | Línea de Cabecera 9 | 104 | Línea de Cabecera 12 |
| 102 | Línea de Cabecera 10 | 105 | Línea de Cabecera 13 |
| 103 | Línea de Cabecera 11 | | |

11.6. CODIGO DE PAISES PARA EL VACUNO

A

01 ALBANIA
02 ALEMANIA
03 ANDORRA
04 ARABIASAUDITA
05 ARGELIA
06 ARGENTINA
07 AUSTRALIA
08 AUSTRIA
09 AZERBAIJAN

B

10 BAHREIN
11 BELGICA
12 BIELORRUSIA
13 BOLIVIA
14 BOSNIA Y
HERZEGOVINA
15 BRASIL
16 BULGARIA

C

17 CABOVERDE
18 CAMERUN
19 CANADA
20 CHAD
21 CHILE
22 CHINA
23 CHIPRE
24 COLOMBIA
25 COSTA RICA
26 CROACIA
27 CUBA

D

28 DINAMARCA

E

29 ECUADOR
30 EGIPTO
31 EL SALVADOR
32 EMIRATOS ARABES UN.
33 ESLOVENIA
34 ESPAÑA
35 ESTONIA

F

36 FILIPINAS
37 FINLANDIA
38 FRANCIA

G

39 GEORGIA

40 GHANA
41 GRECIA
42 GUATEMALA

H

43 HOLANDA
44 HONDURAS
45 HUNGRIA

I

46 IRAQ
47 IRAN
48 IRLANDA
49 ISLANDIA
50 ISRAEL
51 ITALIA

J

52 JAPON
53 JORDANIA

K

54 KAZAJSTAN
55 KENYA
56 KUWAIT

L

57 LETONIA
58 LIECHTENSTEIN
59 LITUANIA
60 LUXEMBURGO

M

61 MACEDONIA
62 MALTA
63 MARRUECOS
64 MEXICO
65 MONACO
66 MOZAMBIQUEA

N

67 NICARAGUA
68 NIGERIA
69 NORUEGA

O

70 OMAN

P

71 PANAMA
72 PARAGUAY
73 PERU
74 POLONIA
75 PORTUGAL

76 PUERTO RICO

Q

77 QATAR

R

78 REINOUNIDO
79 REPUBLICACHECA
80 REPUBLICA
DOMINICANA
81 REPUBLICA ESLOVACA
82 RUMANIA
83 RUSIA

S

84 SUDAFRICA
85 SUDAN
86 SUECIA
87 SUIZA

T

88 TUNEZ
89 TURQUIA

U

90 UCRANIA
91 UGANDA
92 URUGUAY
93 USA
94 UZBEKISTAN

V

95 VENEZUELA

Y

96 YEMEN
97 YUGOSLAVIA

Z

98 ZAIRE

OTROS

99 NO CE

12. DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD

Lea el código QR o pinche en el enlace para ver la declaración de conformidad.



<http://www.dibal.com/DeclaracionesConformidad/>

La información contenida en este manual puede ser modificada por el fabricante sin previo aviso.

Ref. : 49-ML500ES05 Rev.: 05 26/05/2010

Astintze, 24 - Pol. Ind. Neinver - 48160 - DERIO (VIZCAYA) - SPAIN . Tel: (+34) 94 452 15 10 - Fax: (+34) 94 452 36 58

www.dibal.com

DIBAL

The logo consists of the word "DIBAL" in a bold, sans-serif font. Below the text is a thick horizontal line that tapers at both ends, creating a stylized, wing-like or arrow-like shape pointing downwards.