



MANUAL DE FUNCIONAMENTO

BALANÇAS MODELO Bm 1



ÍNDICE

CAPÍTULO 1 – CARACTERÍSTICAS GERAIS	1
INTRODUÇÃO.....	1
DESCRIÇÃO DO EQUIPAMENTO	1
CARACTERÍSTICAS GERAIS	1
DESCRIÇÃO DA BALANÇA.....	2
CARACTERÍSTICAS DO VISOR.....	2
CARACTERÍSTICAS DO TECLADO.....	3
LIGAÇÃO.....	4
CONSELHOS DE INSTALAÇÃO	4
RECOMENDAÇÕES DE USO.....	4
LIGAÇÃO DA BALANÇA	4
CAPÍTULO 2 – OPERAÇÕES HABITUAIS.....	6
OPERAÇÕES.....	6
OPERAÇÃO NORMAL DE PESAGEM	6
IMPRESSÃO DE TICKET.....	7
ADIÇÃO, SUBTRACÇÃO E MULTIPLICAÇÃO.....	8
REVISÃO DE TICKET	9
TARA MANUAL E TARA FIXA.....	10
FIXAR PREÇO	11
TECLA DE AUTO-ZERO	12
PREÇO LIVRE.....	12
CAPÍTULO 3 - CONFIGURAÇÕES OPCIONAIS.....	13
CONFIGURAÇÕES OPCIONAIS.....	13
CALCULO DE TROCO.....	13
DESCONTO.....	14
MODO DE ETIQUETA	14
ABERTURA DE CAIXA	14
INVENTÁRIOS	14
NUMERO DE CLIENTE.....	15
REABERTURA DE TICKET.....	15
MODO DE PAGAMENTO	15
PEDIDOS.....	16
CAPÍTULO 4 – PAPEL E FORMATOS DE TICKET E TALÃO.....	17
MUDANÇA DO ROLO DE PAPEL.....	17
DESCRIÇÃO DO TICKET.....	18
DESCRIÇÃO DO TALÃO DE CAIXA.....	18
CAPÍTULO 5 – ACESSO A PROGRAMAÇÃO, LISTAGENS E ENVIOS	19
CHAVE.....	19
LISTAGENS.....	19
LIMPEZA DE ACUMULADOS.....	20
LIMPEZA DE LISTAGENS FISCAIS.....	21



ENVIOS PARA O COMPUTADOR	21
CAPITULO 6 – PROGRAMAÇÃO	22
PROGRAMAÇÃO	22
PROGRAMAÇÃO DE ARTIGOS.....	23
MUDANÇA RÁPIDA DE DADOS	25
LIMPEZA DE ARTIGOS.....	25
LINHAS DE CABEÇALHO	25
TIPOS DE I.V.A.....	26
TARAS PROGRAMADAS	27
VENDEDORES	27
PUBLICIDADE.....	28
CARNE E INGREDIENTES.....	28
PROGRAMAÇÃO DE PEÇAS (91).....	29
PEÇAS NO TICKET (92).....	30
CABEÇALHOS NO TICKET	30
INGREDIENTES	30
CONFIGURAÇÃO E BALANÇA.....	31
TECLAS (11)	31
DADOS (12).....	32
OPERAÇÕES (13).....	32
IMPRESSORA (14).....	34
TICKET (15)	35
EAN (16).....	36
VÁRIOS (17).....	37
BALANÇA (2).....	38
SALVAR CONFIGURAÇÃO.....	39
IMPRIMIR CONFIGURAÇÃO.....	39
POSIÇÃO (5).....	40
LIMPEZA TOTAL	40
MODEM	41
DICIONÁRIO DE TERMOS.....	43
PROBLEMAS FREQUENTES	45
USO DA BATERIA INTERNA	45
CARACTÉRES ESPECIAIS	46



CAPITULO 1 – CARACTERÍSTICAS GERAIS

Neste capítulo descrevem-se as características gerais da balança e indicam-se os primeiros passos para iniciar o seu funcionamento.

1. Introdução
2. Características
3. Ligação

INTRODUÇÃO

Estimado cliente:

Quanto maior atenção der as instruções de uso e manutenção incluídas neste manual, maior será o rendimento que obterá deste equipamento.

Não espere encontrar dificuldades para consultar o manual, deve lê-lo antes de utilizar a balança para que possa desfrutar de prestações óptimas desde o principio.

DESCRIÇÃO DO EQUIPAMENTO

A BM1 é uma balança de Peso, Preço e Total de elevadas prestações com impressora térmica.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

- Diferentes alcances de peso
- Tara manual e Tara fixa
- 10 teclas de taras programadas
- 5 teclas de vendedor
- Capacidade de memória para 1000 PLU's
- 30+ 30 teclas directas ou 30 x 10 (mediante a activação dos departamentos)
- Capacidade para efectuar operações aritméticas
- Impressão de ticket
- Impressão de totais
- Tecla de subtotais
- Tecla de auto-zero
- Parâmetros de configuração programáveis
- Impressão de logotipo
- Publicidade no display
- Saída para bateria externa
- Ligação a gaveta de dinheiro
- Opção bateria interna
- Opção interligação de balanças
- Opção ligação a PC

DESCRIÇÃO DA BALANÇA




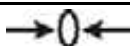




1. Prato
1. Visor do Vendedor
2. Teclado
3. Saída de Impressora
4. Visor do Cliente
5. Nível
6. Interruptor
7. Ligações



CARACTERÍSTICAS DO VISOR

A balança BM1 dispõe de um visor de LCD retro-iluminado com duas linhas de 13 caracteres e uma linha com leds indicadores de função.

No quadro indicamos a função de cada um dos indicadores:

ÍCONE	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
	Peso estável	Permanece aceso quando está o peso estável
Net	Tara	Permanece aceso quando a função tara está activada
	Peso zero	Permanece aceso quando o peso é igual a zero kg
Min	Peso mínimo	Permanece aceso quando o peso está abaixo do mínimo
	Bateria	Indicador de bateria
FIX	Preço fixo	Permanece aceso quando fixamos um preço
Pcs	Peças	Só para etiquetadora com peças
	Balança	Aparece quando a balança está interconectada com outras
	Computador	Indica que existe comunicação com o computador
	Etiqueta	Permanece aceso quando está activado o modo de etiqueta

CARACTERÍSTICAS DO TECLADO

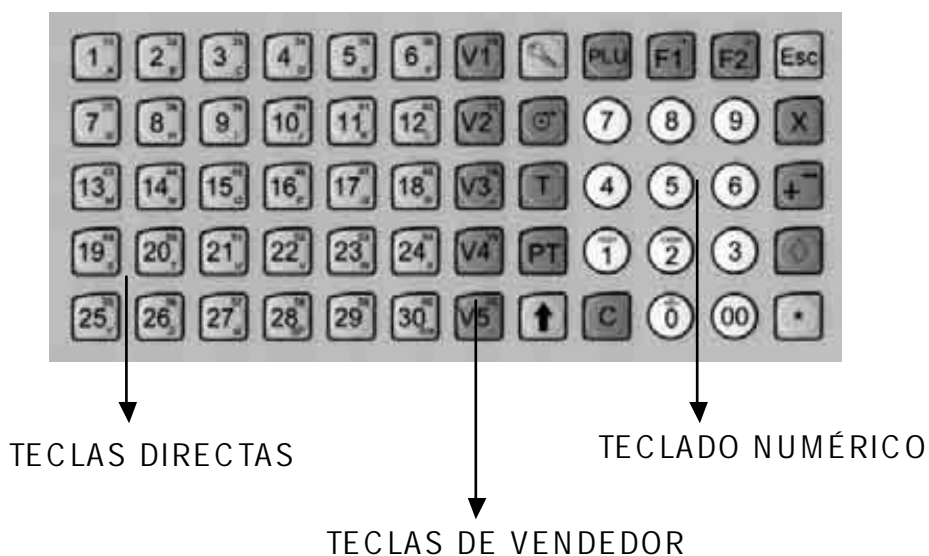
O teclado divide-se em quatro grupos de teclas:

Teclas directas, teclado numérico, teclas de função e teclas de vendedor.

As teclas directas permitem aceder com um toque aos artigos programados e também contêm os caracteres alfabéticos que permitem programar os diversos textos.

O teclado numérico permite introduzir os preços e os demais valores numéricos.

Os nomes das teclas de função são:



	CHAVE		MULTIPLICAÇÃO
	AVANÇO		MAIS / MENOS
	TARA		SUBTOTAL
	TARA PROGRAMADA		TOTAL
	ESCAPE		F1
	SHIFT		F2
	PLU)		LIMPAR

TECLAS DE DUPLA FUNÇÃO

No teclado BM1 existem várias teclas de dupla função. Em todas elas uma das funções selecciona-se premindo a tecla e outra premindo primeiro a tecla 'shift' .

As teclas de dupla função são todas as teclas directas e a tecla 'Mais/Menos'.

Assim:

Se quisermos premir a tecla directa 'PLU 9' premimos,



e

Se quisermos premir a tecla directa '39' premimos,



LIGAÇÃO

CONSELHOS DE INSTALAÇÃO

Devem-se ter em conta os seguintes aspectos:

- Verificar que a linha de tensão à qual ligamos a balança não tem variações de tensão superiores a +10% e inferiores a -15% de tensão nominal, e que não estejam ligadas na mesma linha de tensão equipamentos que apresentem cargas indutivas elevadas (frigoríficos, motores, etc.);
- Comprovar que a balança está correctamente apoiada e nivelada e que não haja nenhum objecto em contacto com o prato.

RECOMENDAÇÕES DE USO

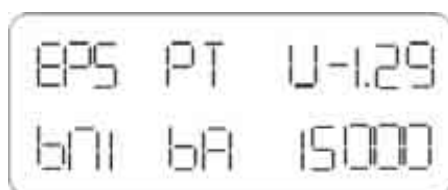
A balança é um instrumento de medida portanto é necessário observar uma serie de critérios durante a sua utilização, com o objectivo de garantir o seu bom funcionamento e durabilidade.

- Evitar golpes sobre o prato
- Não se apoiar sobre o prato
- Não submeter a balança a vibrações
- Não deitar água directamente sobre a balança
- Não tocar com objectos pontiagudos sobre o teclado
- Limpar periodicamente a balança com um pano ligeiramente humedecido em álcool.

LIGAÇÃO DA BALANÇA

1. Verificar se a balança está correctamente ligada e se foi nivelada;
2. Ligar a máquina accionando um interruptor situado na base da balança;

- O visor acender-se-á mostrando de forma sequencial a marca, a versão do programa, o modelo e a capacidade da balança.



- Depois mostrará um zero em todos os dígitos e iniciará uma contagem ascendente até chegar a 9,
- Posteriormente a balança realiza o processo de auto-zero, mostrando um tracejado no visor durante alguns segundos,
- Uma vez realizado o auto-zero a balança está pronta a trabalhar.

ERRO DE ZERO

Se ao ligar a balança não se retirou todo o peso sobre o prato e este é superior a +/-10% do alcance será mostrada a mensagem:

ERRO ZERO

Não será permitido realizar nenhuma operação.

Uma vez retirado o peso do prato a balança voltará à situação normal de pesagem.

CAPITULO 2 – OPERAÇÕES HABITUAIS

Neste capítulo descrevem-se as operações mais habituais tais como a pesagem e memorização, as funções de adição, de subtracção e multiplicação, assim como a impressão do ticket.

1. Operações
2. Operações Normais de Pesagem
3. Impressão de Ticket
4. Adição, Subtracção e Multiplicação
5. Revisão de Ticket
6. Tara Manual e Tara Fixa
7. Taras Programadas
8. Fixar Preço
9. Tecla de Auto-zero
10. Preço Livre

OPERAÇÕES

A situação inicial é aquela em que o visor mostra indicação de peso 0.

OPERAÇÃO NORMAL DE PESAGEM

As operações de pesagem e memorização podem realizar-se de várias formas, com preço directo ou seleccionando um artigo programado (por código ou PLU directo).

De seguida indicamos as opções disponíveis:



Situação em que não existe peso sobre o prato

Preço directo

Nesta opção seleccionaremos o preço directamente pelo teclado numérico.

Seguir os passos:

1. colocar o produto sobre o prato da balança (por ex: 500gr) e o visor indicará o peso;
2. marcar o preço por quilo no teclado numérico – o visor mostrará peso, preço e total;
3. premir uma das teclas de vendedor - a balança emitirá um bip que indica que a operação foi memorizada.



- 1) Colocar o produto sobre o prato
- 2) Marcar o preço/kg
- 3) Premir uma das teclas de vendedor

Artigo programado

Outra opção é chamar um artigo já programado de uma das duas formas possíveis (ter em conta que deverá estar pelo menos um artigo programado, (consultar manual de programação).

Seguir os passos:

1. colocar o produto sobre o prato (ex: 500gr) – o visor mostrará o peso;
2. para chamar o artigo existem duas opções,
 - a) marcar o código do artigo pelo teclado numérico e premir a tecla 'PLU'
 - b) premir a tecla directa correspondente

se tivermos activada a função "Mostrar Nome" (parâmetro 137), o visor mostrará o nome do artigo - uma vez mostrado o nome o visor voltará à opção geral que é a que mostra peso, preço e total;

3. premir uma das teclas de vendedor – a balança emitirá um bip indicando que a operação foi memorizada.



OU



- 1) Colocar o produto sobre o prato
- 2) Chamar o artigo por código ou por tecla directa.
- 3) Premir uma das teclas de vendedor

IMPRESSÃO DE TICKET

As teclas de vendedor permitem que vários utilizadores trabalhem na mesma balança cada um com a sua tecla de vendedor, na qual registam as suas operações.

Uma vez memorizadas as operações, podemos imprimir o ticket com o total das operações utilizando a tecla de vendedor com a qual estamos a trabalhar:

Seguir os passos:

1. premir a tecla 'Total';
2. premir a tecla de vendedor na qual foram registadas as operações - o ticket será impresso e o visor indicará o número do vendedor, a quantidade de operações e o total.

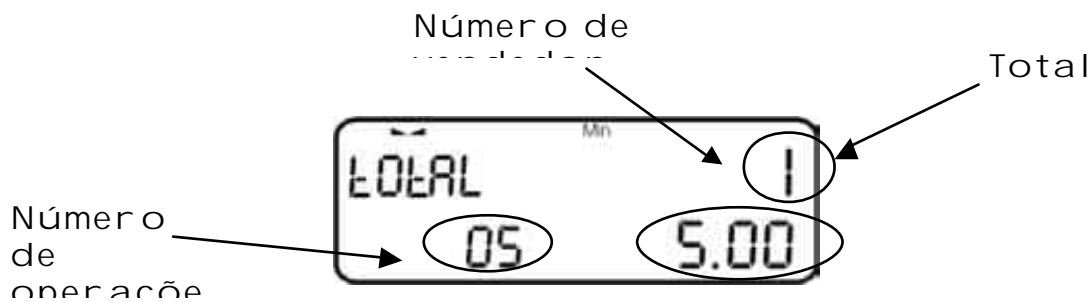


1) Premir tecla total

2) Premir a tecla de vendedor

3) O ticket será impresso

No visor, a informação será disposta do seguinte modo:



NOTA:

Se o parâmetro "Cópia de Ticket" estiver activado, então é possível imprimir as cópias de ticket (do último ticket impresso) que desejar. Para isso basta repetir a operação de impressão do ticket.

ADIÇÃO, SUBTRACÇÃO E MULTIPLICAÇÃO

Podemos realizar operações de memorização sem que se tenha em conta o peso. Estas podem ser de adição, subtracção ou multiplicação.

Adição

Seguir os passos:

1. **introduzir o preço** com o teclado numérico ou chamar um artigo já programado através de código ou tecla directa;

2. premir a tecla 'Mais/Menos';



3. premir uma das teclas de vendedor – a balança emitirá um bip que indica que a operação foi registada.



Em caso de erro:

Em caso de erro podemos pôr o preço a zero e limpar o artigo do visor premindo a tecla 'CLEAR'.



Subtracção

Seguir os passos:

1. **introduzir o preço** com o teclado numérico ou chamando um artigo por código ou tecla directa;

2. premir tecla 'Shift';



3. premir tecla 'Mais/Menos';



4. premir uma das teclas de vendedor – a balança emitirá um bip que indica que a operação foi memorizada.



Multiplicação

Seguir os passos:

1. **introduzir o preço** com o teclado numérico ou chamando um artigo por código ou tecla directa;

2. marcar a tecla 'X' para realizar uma multiplicação – desaparecerá a indicação de peso e a balança ficará apta a receber a informação respeitante à quantidade;



3. **introduzir a quantidade** com o teclado numérico – a quantidade máxima permitida é 99 unidades;

4. premir uma das teclas de vendedor – a balança emitirá um bip indicando que a operação foi memorizada.



REVISÃO DE TICKET

É possível rever as operações memorizadas numa tecla de vendedor **antes do ticket ter sido impresso**.

Isto permitirá ver o total das operações, ver cada uma das operações desse vendedor e se necessário limpá-las.

Seguir os passos:

1. premir tecla 'Subtotal';



2. premir a tecla de vendedor que queremos rever;



3. premindo a tecla 'Mais/Menos'- balança irá mostrando as várias operações memorizadas;

4. quando aparecer no visor a que queremos limpar, premir a tecla 'clear' – o número de operações permanecerá piscando e aparecerá uma mensagem indicando que esta operação foi limpa.



Podemos repetir este processo as vezes necessárias, tendo em conta que se limpamos todas as operações de um vendedor o visor da balança voltará à fase inicial.

Para sair da revisão:

5. premir 'Total' e 'Clear'.



Ao imprimir o ticket as operações anuladas serão imprimidas, indicando porém que foram limpas, mas não sendo adicionadas ao total de operações.

NOTA:

Se o parâmetro "Reabertura do Ticket" (parâmetro 125) está activado é possível rever um ticket já impresso. Ver "Reabertura de Ticket" (pagina 15).

TARA MANUAL E TARA FIXA

A balança BM1 permite realizar taras, de forma a descontar peso colocado no prato para que não se contabilize na operação de memorização.

Por exemplo: se quisermos descontar um peso de uma caixa na qual se embala um produto, devemos tarar primeiro a caixa.

Tara Manual

A Tara Manual é aquela que se limpa automaticamente no final da operação.

Seguir os passos:

1. colocar o peso a tarar sobre o prato;
2. premir a tecla 'Tara' para eliminar o peso – o visor mostra a indicação de "tara" e o seu valor.

Ao colocar um peso sobre o prato (por ex.: 500gr) só este será contabilizado, embora possa ser indicado o valor da tara.



- 1) Colocar o peso a tarar no prato e premir a tecla 'T'
- 2) Colocar o peso no prato

Tara por Teclado

Podemos introduzir uma tara directamente pelo teclado numérico, sem necessidade de colocar o peso a tarar, para tal devemos:

1. **introduzir o valor da tara** pelo teclado numérico;
2. premir a tecla 'T' para a activar.



Fixar Tara

Ao fixar uma tara esta permanecerá activada embora se realizem todas as operações de memorização necessárias.

Por exemplo: Se vamos trabalhar sempre com a mesma caixa podemos fixar a tara e pesar vários produtos (sempre com a mesma tara).

Seguir os passos:

1. **tarar a balança por um dos métodos referidos anteriormente;**
2. premir a tecla 'F1' – a balança emitirá um bip indicando que se fixou a tara pretendida.



Agora a tara está fixada, portanto podemos realizar todas as operações de memorização necessárias sem que a tara se desactive.

Para desactivar a tara devemos:

1. retirar todo o peso do prato;
2. premir a tecla 'Tara' e o visor voltará ao modo inicial.



Taras Programadas

A balança permite memorizar até 10 taras diferentes. Desta forma, podemos aceder a qualquer uma delas sem necessidade de tarar o peso manualmente.

Para activar uma tara programada seguir estes passos:

1. **seleccionar o número da tara programada de 1 a 10;**
2. premir a tecla de tara programada (PT).



Podemos realizar taras sucessivas activando uma nova tara sem desactivar a anterior, realizando a mesma operação.

NOTA:

As taras devem ser sempre superiores à anterior, de modo que se tivermos uma tara seleccionada não podemos activar uma tara com valor inferior.

FIXAR PREÇO

Ao realizar uma operação de memorização não podemos memorizar outra operação sem voltarmos a introduzir o preço.

A opção "Fixar Preço" permite-nos fixar um preço ou um artigo de modo que podemos realizar todas as operações necessárias com este seleccionando-o só uma vez.

Seguir os passos:

1. **introduzir o preço** através do teclado numérico ou chamando um artigo por código ou tecla directa;
2. premir a tecla 'F2' para fixar o preço – o indicador de preço fixo 'FIX' aparecerá no visor.



O preço permanecerá fixo e todas as operações seguintes se realizarão com o mesmo preço ou seja poderá realizar as operações que desejar na balança sem necessidade de voltar a introduzir o preço por quilo.

Para desactivar:

- Premir a tecla 'Clear'.



TECLA DE AUTO-ZERO

Se retirarmos todo o peso do prato e este não ficar a zero devemos corrigi-lo utilizando a tecla 'Auto-zero'.

Para realizar o auto-zero:

- Premir a tecla 'Shift' seguida da tecla '0';



PREÇO LIVRE

Esta função permite alterar o preço que um artigo tem em memória sem substituir o antigo. Ou seja, na memória permanecerá o preço antigo e o novo será utilizado apenas para a operação que estiver a decorrer.

Seguir os passos:

1. **chamar um artigo** por código ou tecla directa;
2. premir a tecla 'shift' e a tecla 'F1'
3. **introduzir o novo preço** através do teclado numérico – no visor aparecerá o novo total;
4. premir a tecla de vendedor para memorizar a operação.



CAPITULO 3 - CONFIGURAÇÕES OPCIONAIS

Neste capítulo descrevemos e explicamos o conjunto de operações opcionais. Estas opções poderão não estar activadas por defeito, logo existirá a necessidade de consultar o menu de programação e verificar qual o estado de configuração das mesmas.


1. Operações opcionais
2. Cálculo de Troco
3. Descontos
4. Modo de Etiqueta
5. Abertura de Caixa
6. Inventários
7. Número de Clientes
8. Reabertura do Ticket
9. Modo de Pagamento
10. Pedidos

CONFIGURAÇÕES OPCIONAIS

CALCULO DE TROCO

Esta opção permite antes de imprimir um ticket introduzir a importância entregue pelo cliente e que a balança depois calcule o troco, mostrando-o no visor e no ticket.

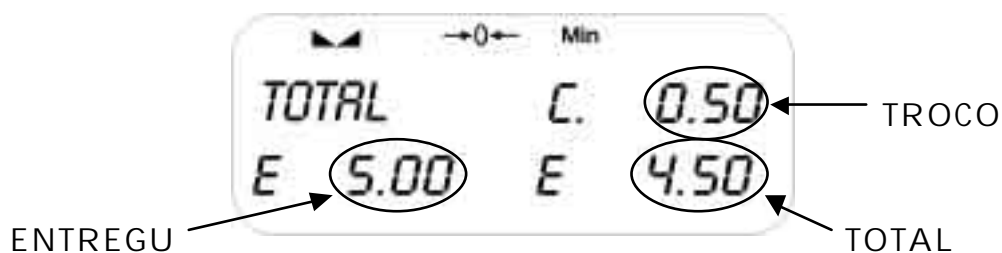
A operação que varia é a de impressão do ticket:

1. premir a tecla 'Total'; 

2. premir a tecla do vendedor com o qual estamos a trabalhar – o ticket não será impresso;



3. premir a tecla 'Total' para confirmar e imprimir o ticket.





DESCONTO

É possível que enquanto memorizamos as operações possamos aplicar um desconto (em percentagem) numa operação.

Esta opção pode ser activada na programação da balança (parâmetro 132).

Quando o visor mostra o total de uma operação, antes de a memorizar, seguir os passos:

1. premir as teclas 'Shift' e 'Mais / Menos';  
2. **introduzir o desconto** em percentagem através do teclado numérico (ex. 12%) – poderá visualizar o total com o desconto;
3. premir a tecla de vendedor correspondente – esta operação será memorizada com o desconto aplicado e este será indicado no ticket.



MODO DE ETIQUETA

Esta operação permite que a cada registo na tecla de vendedor seja impresso um ticket.

Se esta função está activada não permite adicionar várias parcelas ao mesmo vendedor.

Esta opção pode ser activada na programação da balança (parâmetro 133)

NOTA:

Quando o modo de etiqueta está activado, o indicador correspondente permanecerá aceso.



ABERTURA DE CAIXA

Esta opção controla a abertura da gaveta de dinheiro.

Se o parâmetro estiver activado (parâmetro 21) a gaveta abrirá automaticamente cada vez que seja impresso um ticket.

Para abrir a gaveta manualmente premir as teclas 'Total' e 'Multiplicação'.



INVENTÁRIOS

O modo de inventário permite listar os artigos que temos em stock.

Estando este modo activado (parâmetro 136) para fazer um registo dos artigos em stock, deve proceder do seguinte modo:

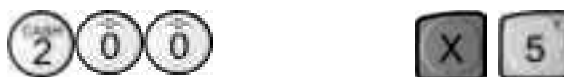
1.1. Artigos pesados

- a) **seleccionar o artigo** e colocar o peso em cima do prato



- b) **introduzir o preço manualmente** (o valor é inserido da mesma forma como o preço), premir a tecla 'Multiplicação' (o valor é convertido para peso) e seleccionar o artigo

Exemplo:



1.2. **Artigo não pesado** - introduzir a quantidade utilizando a tecla 'Multiplicação';

2. premir a tecla de memória.



NUMERO DE CLIENTE

O número de cliente (ou número de ticket) é o número que a balança atribui de modo sucessivo aos ticket's a cada impressão.

Por defeito o contador inicia a 0 e soma 1 a cada impressão (logo o primeiro ticket será o n.º1).

Este contador retornará a zero quando a balança for posta a zero.

Quando o parâmetro número de cliente (parâmetro 134) está activado, a balança solicita que este número seja atribuído manualmente.

REABERTURA DE TICKET

Esta opção permite a reabertura de um ticket já impresso (activar parâmetro 124).

Para reabrir um ticket proceder do seguinte modo:

1. premir 'Subtotal' e tecla de vendedor onde está memorizado o ticket;



2. premir a tecla 'Multiplicação' - o ticket estará aberto sendo então possível acrescentar ou apagar (utilizar a função revisão de ticket) as linhas de ticket que desejar.



SÓ É POSSÍVEL REABRIR UM TICKET CASO NÃO TENHAM SIDO INTRODUZIDAS NOVAS OPERAÇÕES NA TECLA DE VENDEADOR EM QUESTÃO, SENDO ASSIM, É APENAS POSSÍVEL REABRIR O ÚLTIMO TICKET MEMORIZADO.

MODO DE PAGAMENTO

Esta opção permite memorizar as vendas dividindo-as por modos de pagamento com que se realizam, de modo que nos totais de vendas teremos separadas as diversas importâncias (ver parâmetro 135).

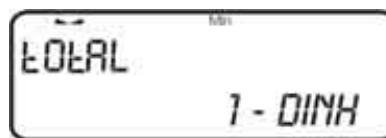
Ver lista dos diversos modos de pagamentos.

Recordamos que esta opção deverá ser activada no menu de programação e que afectará o modo de funcionamento da impressão do ticket. Abaixo indicamos como proceder:

1. premir a tecla 'Total' - no visor aparecerá por defeito o modo de pagamento 1 (dinheiro);



2. seleccionar o modo de pagamento, através do teclado numérico (se o pagamento é em dinheiro não é necessário introduzir a selecção;



3. premir a tecla de vendedor correspondente – o ticket será impresso.



MODOS DE PAGAMENTO

1. DINHEIRO
2. CARTÃO
3. CRÉDITO
4. (LIVRE)
5. (LIVRE)

PEDIDOS

A balança BM1 permite introduzir um pedido, de forma a que seja possível imprimi-lo ou enviá-lo para o computador.

Para obter pedidos, seguir os passos:

1. pressionar a tecla 'Chave' durante 3 segundos e premir 'Total' para entrar em configuração;



2. marcar '8' e 'Total' para obter os pedidos;



3. introduzir o código do pedido que servirá para o identificar (ex. 1) e premir a tecla 'Total';



4. seleccionar o número da linha (ex.1) e premir 'Total';



5. introduzir o código (ex. 001) e premir 'Total';

- 6.



7. introduzir o peso (ex. 1kg) e premir 'Total' – repetir as operações para introduzir as restantes linhas do pedido.



8. para sair dos pedidos e voltar ao modo normal premir a tecla 'Escape' as vezes necessárias.



CAPÍTULO 4 – PAPEL E FORMATOS DE TICKET E TALÃO

Neste capítulo descrevem-se as operações de mudança de rolo de papel e também o formato de ticket e de talão que são impressos pela balança.

1. Mudança de rolo de papel
2. Formato do Ticket
3. Formato do Talão

MUDANÇA DO ROLO DE PAPEL

Lembre-se que a balança BM1 utiliza papel térmico, de modo que, deve prestar atenção aos lados do papel, pois só é possível imprimir num dos lados do papel térmico.

ATENÇÃO

NÃO DEVE UTILIZAR PAPEL COM UMA MEDIDA DIFERENTE DE 60X50X11mm.

Para introduzir o papel deve seguir estes passos:

1. Introduza a ponta do rolo manualmente (ver figura);



2. prima a tecla 'Avanço' para que o papel role e saia pela parte dianteira da impressora.



SE AO TROCAR O ROLO DE PAPEL A BALANÇA DEIXAR DE IMPRIMIR VERIFIQUE SE O MESMO FOI COLOCADO DE FORMA CORRECTA.



DESCRIÇÃO DO TICKET

Logotipo →

**EUROPESAGEM
AGENTES AUTORIZADOS
EM
TODO O PAÍS**

19/DEZ/2003 15:27 V1-T0001

← Data; Hora; N.º de vendedor e N.de Ticket

kg	€ / kg	€
+	1,50	1,50
-	0,50	-0,50
4x	1,00	4,00
0,200	5,00	1,00
5		TOTAL 7,00

← N.º de operações e Total

← Operação de adição
← Operação de subtracção
← Operação de Multiplicação
← Operação Normal de pesagem (preço directo)

Linhas De Cabeçalho Programáveis (1 a 6) máximo 32 caracteres →

Artigo programado → MAÇAS
Peso, Preço e Total → 0,500 2,00 1,00

Linhas de cabeçalho programáveis (7 e 8) →

**I.V.A. INCLUÍDO
OBRIGADO E VOLTE SEMPRE**

← Código de Barras

Linhas de cabeçalho programáveis (9 e 10) →

Nome:.....
Morada:..... Cont:.....

DESCRIÇÃO DO TALÃO DE CAIXA

No talão de caixa (impressão opcional) incluem-se as seguintes linhas:

- Data, Hora, N.º de vendedor e N.º de Ticket
- N.º de operações e Total
- Código de Barras

TOTAL DE CAIXA
19/DEZ/2003 15:27 V1-T0001

5 **TOTAL 7,00**

3623962 536212

CAPITULO 5 – ACESSO A PROGRAMAÇÃO, LISTAGENS E ENVIOS

Neste capítulo descreve-se o modo de acesso aos diferentes menus gerais, assim como as operações de listagens e envios ao computador.



1. Chave
2. Listagens
3. Envios ao computador

CHAVE



A tecla 'Chave' permite aceder aos menus de Programação, Totais e Envios.

Cada um destes menus pode estar bloqueado por um código de acesso de forma a que o acesso a este menus possa ser restringido.

Para aceder aos menus disponíveis proceder do seguinte modo:

1. manter pressionada a tecla 'Chave' durante 3 segundos; 
2. **seleccionar um dos menus através do teclado numérico** – acesso directo
 - introduzir o código de acesso caso este tenha sido definido – só é permitida a entrada no menu mediante a introdução correcta do código.
3. para sair de qualquer menu de programação e voltar ao modo normal premir a tecla 'Escape' as vezes necessárias. 

Programação de códigos de acesso:

1. premir a tecla 'Subtotal'; 
2. **introduzir o código (4 dígitos)** através do teclado numérico;
3. premir 'Total' para confirmar. 

PROGRAMANDO A CHAVE 0000 DESACTIVAMOS O CÓDIGO.

NOTA:

Se a balança está programada como escrava (ver menu 5 de programação) não é possível aceder aos menus de Totais nem de Envios.



LISTAGENS

A balança guarda em memória as operações realizadas de modo que podemos imprimir diversas listagens para consultar as vendas, verificar os artigos, etc.

No quadro mostram-se as listagens disponíveis.


TIPOS DE LISTAGENS		
1	ARTIGOS	Lista dos artigos programados na balança
2	TECLAS DIRECTAS	Lista dos artigos que estão associados às teclas directas 'PLU's'
3	VENDAS	Imprime os totais de vendas dos artigos
4	DEPARTAMENTO	Imprime os totais de venda de artigos separados por departamentos
5	SECÇÃO	Lista de vendas por vendedor separados por operação
6	INVENTÁRIO	Lista de inventário incluindo código, nome e peso total
7	PEDIDOS	Lista de pedidos programados separados por código de pedido
8	FISCAL	Lista de todos os ticket's realizados na balança
9	I.V.A.'s	Imprime os totais de I.V.A.
10	CARNE	Lista de peças programadas
11	INGREDIENTES	Lista de ingredientes
12	HORA	Imprime os totais de venda separados por horas

Para poder imprimir uma listagem deve seguir os seguintes passos:

1. Aceder ao menu "Chave" premindo a tecla 'Chave' durante 3 segundos; 
2. premir a tecla numérica '2'; 
3. **seleccionar o número da listagem** que queremos imprimir através do teclado numérico;

Em algumas listagens é nos permitido introduzir um limite para as mesmas, como por exemplo uma lista de artigos, neste caso ser-nos-á solicitado para introduzir-mos o código do primeiro e do último que pretendemos imprimir.

Se queremos imprimir uma lista de todos podemos deixar os valores como estão e confirmar apenas através da tecla 'Total', caso contrário siga os passos,

1. **seleccionar o primeiro valor (ex.100)** através do teclado numérico;
2. **seleccionar o segundo valor** com o teclado numérico;
3. premir a tecla 'Total' – a balança imprimirá uma lista seleccionada. 

Listagem por níveis

É possível imprimir uma listagem por níveis, de forma que ao apagar (por a zero) o nível 1 a balança passe a acumular os valores no nível 2 e quando apagarmos o nível 2 passe a fazê-lo no nível 3.

Desta forma podemos, por exemplo tirar uma listagem diária, outra semanal e outra mensal.

ESTA POSSIBILIDADE SÓ É VALIDA PARA AS LISTAGENS N.º5 (SECÇÃO).

1. Inserir o número do nível através do teclado numérico.

LIMPEZA DE ACUMULADOS

Podemos realizar uma limpeza de acumulados de modo a que todos os totais da balança fiquem a zero.

Apartir do menu listagens premir 7 vezes a tecla 'C' – é impresso um talão com total de secção e os dados totais acumulados são apagados.



LIMPEZA DE LISTAGENS FISCAIS

Podemos limpar todos os ticket's guardados na memória.

Premir 7 vezes a tecla 'Multiplicação';



- Se não quisermos limpar os ticket's premir a tecla 'Escape'.



ENVIOS PARA O COMPUTADOR

Este menu permite-nos realizar manualmente os envios de dados ao computador. Devem efectuar – se a partir da balança mestra.

TRANSMISSÕES MANUAIS	
FECHO	Envio de todos os dados de vendas acumulados e limpeza de totais de vendas
FIM DO DIA S/ LIMPEZA	Envio de todos os dados de vendas acumulados sem limpeza dos totais da balança
INVENTÁRIO	Envia ao computador todos os dados de stock memorizados na balança
PEDIDOS	Envia ao computador os dados dos pedidos memorizados na balança
ABERTURA	Recebe do computador todos os dados que foram modificados por este (preços, PLU's, linhas de cabeçalho, etc)
INICIO DA BALANÇA	Limpa completamente a memória da balança e volta a carregar do computador toda a informação programada

Para realizar as transmissões ao computador proceder do seguinte modo:

1. premir a tecla 'Chave' durante 3 segundos;



2. marcar '3' no teclado numérico;



3. **seleccionar a operação** a realizar através do teclado numérico (ex. 1 – fim do dia);
4. confirmar o envio premindo a tecla 'Total' 3 vezes – a balança indicará a mensagem "ESPERE" enquanto efectua a transmissão e voltará ao modo normal no final da mesma.



NOTA:

Antes de realizarmos a transmissão manual devemos verificar se a balança mostra o indicador de PC.

É imprescindível que o computador e o programa de comunicações estejam activados para realizar uma transmissão manual.



CAPITULO 6 – PROGRAMAÇÃO

Neste capítulo descreve-se a programação da balança, a sua configuração, a programação de artigos, linhas de cabeçalho, parâmetros de comunicação, etc.

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1. Programação | 7. Taras programadas |
| 2. Programação de artigos | 8. Vendedores |
| 3. Mudança rápida de dados | 9. Publicidade |
| 4. Limpeza de artigos | 10. Carne e Ingredientes |
| 5. Linhas de cabeçalho | 11. Configuração e Balança |
| 6. Tipos de I.V.A. | |

PROGRAMAÇÃO

O menu de programação permite-nos configurar o modo de funcionamento da balança, programar artigos, as linhas de cabeçalho, etc.

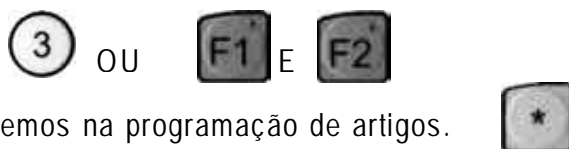
No quadro a baixo indica-se a descrição do menu de programação.

<p>1. CONFIGURAÇÃO</p> <p>11 TECLAS</p> <p>111 Soma</p> <p>112 Subtracção</p> <p>113 Multiplicação</p> <p>114 Subtotal</p> <p>115 Fixar Tara</p> <p>116 Fixar Preço</p> <p>117 Preço Livre</p> <p>118 Preço Directo</p> <p>12 DADOS</p> <p>121 Secção</p> <p>122 Envio de Ticket</p> <p>123 Fiscal</p> <p>124 Reabertura</p> <p>13 OPERAÇÕES</p> <p>131 Calculo de Troco</p> <p>132 Desconto</p> <p>133 Modo de Etiqueta</p> <p>134 Número de Cliente</p> <p>135 Modo de Pagamento</p> <p>136 Inventário</p> <p>137 Mostrar Nome</p> <p>138 Departamento</p> <p>139 Total</p> <p>14 IMPRESSORA</p> <p>141 Total de Caixa</p> <p>142 Separação</p> <p>143 Reservado</p> <p>144 Cópia do Ticket</p> <p>15 TICKET</p> <p>151 Tara no Ticket</p> <p>152 I.V.A. no Ticket</p> <p>154 Tipo</p> <p>155 Logotipo</p>	<p>156 Posição do Logotipo</p> <p>16 EAN</p> <p>161 Código de Barras no Ticket</p> <p>162 Código de Barras na Etiqueta</p> <p>163 Código de Barras no Talão</p> <p>164 Código especial no Ticket</p> <p>165 Código especial na Etiqueta</p> <p>166 Código especial no Talão</p> <p>167 Prog. EAN especial no Ticket</p> <p>168 Prog. EAN especial na Etiqueta</p> <p>169 Prog. EAN especial no Talão</p> <p>17 VÁRIOS</p> <p>171 Data / Hora</p> <p>172 Unidades</p> <p>173 I.V.:ª Artigo 0</p> <p>174 Fase do Euro</p> <p>175 Cambio do Euro</p> <p>176 Tara no Display</p> <p>177 Subtotal</p> <p>178 Publicidade</p> <p>2 . BALANÇA</p> <p>21 CAIXA</p> <p>22 RETRO</p> <p>23 CONTRASTE</p> <p>24 ESTÁVEL</p> <p>3. ARTIGOS</p> <p>4. LINHAS DE CABEÇALHO</p> <p>5. NÚMERO DA BALANÇA</p> <p>6. I.V.A.</p> <p>7. TARAS PROGRAMADAS</p> <p>8. PEDIDOS</p> <p>9. CARNE</p> <p>10. VENDEDORES</p> <p>11. PUBLICIDADE</p>
---	--

PROGRAMAÇÃO DE ARTIGOS

Uma vez accedido o menu de programação (ver pagina 19), proceder do seguinte modo:

1. Inserir o número do menu com o teclado numérico (3) ou utilizar 'F1' e 'F2' para avançar ou retroceder;



2. premir total – entraremos na programação de artigos.

O campo que aparecer no visor a piscar é o que podemos modificar.

Código

É um número de 3 dígitos. Este número é diferente para cada artigo e tem que ficar entre 001 e 999.

- **Introduzir o código** com o teclado numérico.

NOTA:

Não é necessário introduzir os zeros à esquerda.

Premindo a tecla 'Clear' podemos apagar os dados já introduzidos.

- Para passar ao seguinte campo premir 'F2'.



Preço

É o preço por quilo ou preço unitário do artigo.

- **Introduzir o preço** com o teclado numérico

- Premir 'F2' para passar ao seguinte campo



Nome do artigo

Podemos programar um máximo de 32 caracteres.

- Introduzir o nome com o teclado alfabético

Ter em conta o seguinte:


- Para avançar no texto premir a tecla 'Mais / Menos'
- Para retroceder no texto premir 'Shift' e 'Mais / Menos'
- Para trocar de maiúsculas para minúsculas premir a tecla directa'30'

- Premir 'F2' para passar ao seguinte campo




Tecla directa (PLU)

É com a tecla directa que identificamos o artigo, de modo que quando pretendemos chamar um artigo seja apenas necessário premir uma tecla.

- **Introduzir o número da tecla directa** com o teclado numérico;
- premir 'F2' para passar ao seguinte campo. 


Departamento

É possível associar os artigos a um dos 20 departamentos, de forma que ao imprimir a listagem de vendas ou a regista-la no computador possamos ver as vendas separadas por departamentos.

- **Introduzir o número do departamento** com o teclado numérico;
- premir 'F2' para passar ao seguinte campo. 

Tipo de I.V.^a

Seleccionaremos um dos 5 tipos de I.V.^a (1-5) que podemos programar na balança.


- **Introduzir o tipo de I.V.^a** com o teclado numérico;
- premir 'F2' para passar ao seguinte campo. 

Tipo de artigo

Permite-nos seleccionar se o artigo é pesado (peso/preço/total) ou à unidade (n.º de unidades/preço/total).


As opções são:

0 – Peso 1 – Unidade


- **Introduzir a selecção** com o teclado numérico;
- premir 'F2' para passar ao seguinte campo 

Tara

Permite-nos programar uma tara fixa de modo que, quando o artigo for chamado o valor da tara será retirado automaticamente.

- **Introduzir a selecção** com o teclado numérico;
- premir 'F2' para passar ao seguinte campo 

Fim da programação de artigos:

- Para **gravar** as definições premir a tecla 'Total' 

NOTA:

Para sair de qualquer dos menus de programação premir a tecla 'Escape'.

MUDANÇA RÁPIDA DE DADOS

Para poder modificar os dados de vários artigos já programados, de forma mais rápida podemos aceder ao artigo desde o modo normal, da seguinte forma:

1.
 - **manter pressionada a tecla directa** correspondente durante 3 segundosou
 - **inserir o código do artigo e manter a tecla 'PLU'** pressionada durante 3 segundos

Também existe a possibilidade de passar de um artigo para o outro premindo a tecla 'Mais / Menos' ou 'Shift' e 'Mais / Menos'.



Para avançar



Para retroceder

NOTA:

Esta possibilidade não será válida no caso de ter sido programado um código de acesso ao menu de programação.

LIMPEZA DE ARTIGOS

Para apagar um artigo programado desde o visor inicial de programação (ver página 19), seguir os passos:

1. seleccionar o menu 3 e premir 'Total' para aceder aos artigos;



2. **marcar o código do artigo** a apagar;

3. premir a tecla 'subtotal' – o visor mostrará a mensagem "LIMPAR ARTIGO?";



4. premir novamente 'subtotal' para confirmar.



Repetir os passos 2, 3 e 4 para apagar outro artigo.

LINHAS DE CABEÇALHO


As linhas de cabeçalho são linhas de texto que se imprimem no ticket onde poderão ser incluídas informações como o nome do estabelecimento, morada, telefone, mensagens de despedida, etc.

Dispomos de 10 linhas com o máximo de 32 caracteres cada uma.

Para programar as linhas de cabeçalho desde o menu de programação (ver página 19) devemos:


1. inserir o número do menu com o teclado numérico (4) ou utilizar 'F1' e 'F2' para avançar ou retroceder nos menus;



2. premir a tecla 'Total' para entrar no menu; 


Linha

3. seleccionar através do teclado numérico a linha do cabeçalho que queremos programar, das 10 que temos disponíveis (ver descrição do ticket) – Ex. 2

4. premir 'F2' para continuar; 

Tipo de letra


5. inserir com o teclado numérico o tipo de letra com que queremos que se imprima a linha em questão (ver quadro de tipos de letras);


6. premir 'F2' para continuar; 


TIPOS DE LETRA	
1	NORMAL (32 caracteres)
2	DUPLO LARGO (16 caracteres)
3	DUPLO ALTO (32 caracteres)
4	DUPLO TOTAL (16 caracteres)

Texto

7. **Introduzir o texto** pretendido através do teclado alfabético;

8. premir 'F2' para continuar; 

9. para centrar o texto premir 'Subtotal'; 

10. premir tecla 'Total' para gravar. 

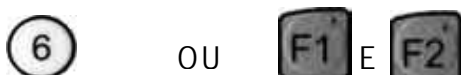
Para programar a linha seguinte repetir os passos anteriores.

TIPOS DE I.V.A.

Dispomos de até 5 tipos de I.V.^a diferentes que podemos associar aos artigos na programação de artigos.

Para programar os tipos de I.V.^a, desde o menu de programação (ver página 19), proceder do seguinte modo:

1. inserir o número do menu com o teclado numérico (6) ou utilizar 'F1' e 'F2' para avançar ou retroceder nos menus;



2. premir a tecla 'Total' para entrar no menu;



3. Inserir a taxa de I.V.^a que irá corresponder ao tipo de I.V.^a que aparecer no visor (o primeiro será o 1, o segundo o 2 e assim sucessivamente);

4. premir 'Total' para guardar os dados e prosseguir para o próximo tipo de I.V.A;



- Repetir os passos 4 e 5 para programar as restantes taxas.

TARAS PROGRAMADAS

A Balança tem capacidade para memorizar até 10 Taras programadas diferentes.

Para as programar deve aceder ao menu de programação (ver página 19) e seguir os seguintes passos:

1. inserir o número do menu com o teclado numérico (6) ou utilizar 'F1' e 'F2' para avançar ou retroceder nos menus;



2. premir a tecla 'Total' para entrar no menu;



3. para introduzir a tara temos duas opções:

a) introduzir o valor com o teclado numérico (ex. 200 gr);



b) colocar o peso a tarar sobre o prato e premir a tecla 'Tara';



4. premir 'Total' para guardar os dados e prosseguir para a seguinte tara;



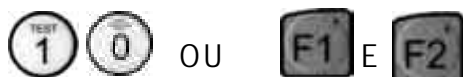
- Repetir os passos 4 e 5 para programar as restantes taras.


VENDEDORES

A balança tem capacidade para memorizar até 10 nomes de vendedores, os quais poderão posteriormente ser impressos no ticket.


Para os programar deve aceder ao menu de programação (ver página 19) e seguir os seguintes passos:

1. inserir o número do menu com o teclado numérico (10) ou utilizar 'F1' e 'F2' para avançar ou retroceder nos menus;



2. premir a tecla 'Total' para entrar no menu; 

3. Inserir o texto relativo ao vendedor (ex.: Atendido por: Rita) através do teclado alfanumérico;

4. premir a tecla 'Total' para confirmar; 

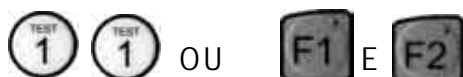
5. Repetir os paços 3 e 4 até terminar de programar os textos de vendedores (máximo 10)


PUBLICIDADE

A balança tem capacidade para memorizar 1 linha de publicidade (texto que dependendo da configuração rodará no display após tempo definido de inativação da balança) com um máximo de 128 caracteres.

Para a programar deve aceder ao menu de programação (ver página 19) e seguir os seguintes passos:

1. Inserir o número do menu com o teclado numérico (11) ou utilizar 'F1' e 'F2' para avançar ou retroceder nos menus;



2. premir a tecla 'Total' para entrar no menu; 

3. Inserir o texto através do teclado alfanumérico;

4. premir a tecla 'Total' para confirmar;


CARNE E INGREDIENTES

Neste menu podemos programar as peças de carne e os textos de ingredientes de um artigo, este menu só está disponível nas balanças de versão completa.

Para aceder ao menu da carne, seguir os seguintes passos:

1. Inserir o número do menu com o teclado numérico (11) ou utilizar 'F1' e 'F2' para avançar ou retroceder nos menus;



2. premir a tecla 'Total' para entrar no menu; 

PROGRAMAÇÃO DE PEÇAS (91)


Este menu permite programar os campos da peça.

Podem estar activadas na balança até 10 peças diferentes.

Os campos que se podem programar estão descritos na seguinte lista:

- 00 - **Código:** É o código interno da peça → Introduzir um número de 1 a 10
- 01 - **Identificador:** Aparece no visor quando a peça é seleccionada (24 caractéres)
- 02 - **Código crotal:** Código crotal do animal (14 caractéres)
- 03 - **Nome:** Nome da peça (20 caractéres)
- 04 - **Peso:** Dado numérico que representa o peso total da peça
- 05 - **Data de Abate:** (24 caractéres)
- 06 - **Número de matadouro:** (24 caractéres)
- 07 - **Matadouro:** (24 caractéres)
- 08 - **Número de desmancha:** (24 caractéres)
- 09 - **Desmancha:** (24 caractéres)
- 10 - **Origem:** (24 caractéres)
- 11 - **Criação:** (24 caractéres)
- 12 - **Elaboração:** (24 caractéres)
- 13 - **Mistura:** (24 caractéres)
- 14 - **Categoria:** (24 caractéres)
- 15 - **Raça:** (24 caractéres)
- 16 - **Idade:** (24 caractéres)
- 17 - **Sexo:** (24 caractéres)

Para programar os campos da peça seguir os passos seguintes:

1. Premir a tecla total para aceder à programação da peça; 
2. Introduzir o número da peça (de 1 a 10);
3. Premir a tecla 'F2' para passar ao campo seguinte a programar:

→ A partir deste momento passaremos a introduzir os dados da peça – Introduzir os dados campo a campo e utilizar a tecla 'F2' para avançar;



4. Uma vez programados todos os campos, premir a tecla 'ESC' para sair.



RECORDAR:

[F2] – Para passar ao seguinte campo

[Multiplicação] – Imprime os dados da peça

[F1] - Retroceder ao campo anterior
[Shift] [+/-] – Retrocede um dígito
[+/-] – Avança um dígito
[Clear] – Apaga

[Subtotal] – Apaga a peça em edição

PEÇAS NO TICKET (92)

Este menu permite configurar a selecção dos campos da peça a imprimir no ticket. Dos 17 campos disponíveis podemos imprimir um máximo de 8 campos.

Uma vez acedido ao menu seguir estes passos:

1. Introduzir o número do campo que queremos seleccionar (ver lista);

EX. 

2. Premir a tecla 'F2' para passar ao campo seguinte – o visor mostrará o seguinte campo a programar;



3. Repita os passos anteriores até programar todos os campos desejados.

CABEÇALHOS NO TICKET

Este menu permite programar os textos de cabeçalho com os quais vão aparecer no ticket os campos da peça seleccionados, selecciona-se um cabeçalho por cada um dos campos programados.

Uma vez acedido ao menu seguir estes passos:

1. Introduzir o texto com o teclado alfanumérico (exemplo: identificação);

2. Passaremos ao seguinte campo premindo 'F2';



3. Repetir os passos anteriores as vezes necessárias até ter terminado de programar os cabeçalhos.

INGREDIENTES

Esta utilidade permite programar textos de ingredientes, com até 128 caracteres, que se podem associar aos artigos para que se imprimam no ticket, (este menu só está disponível nas balanças de versão completa).

A balança dispõe de 99 textos para ingredientes, numerados de 1 a 99.

Uma vez acedido ao menu seguir estes passos:

1. Introduzir o texto com o teclado alfanumérico;

2. Passar ao seguinte ingrediente premindo 'F2';



3. Repetir o processo as vezes necessárias.

CONFIGURAÇÃO E BALANÇA

Os menus de configuração e balança permitem activar e desactivar opções, assim como, programar os dados mais importantes que configuram o funcionamento da balança. Dispomos de duas opções para aceder aos parâmetros.

Opção 1:

- pressionar a tecla 'Chave' durante 3 segundos e premir 'Total';



- seleccionar os menus "Configuração" ou "Balança" premindo as teclas 'F1' ou 'F2' e premir 'Total';



- seleccionar o sub - menu premindo as teclas 'F1' ou 'F2' e premir 'Total';



- seleccionar o parâmetro premindo as teclas 'F1' ou 'F2';



- introduzir o valor.

NOTA:

Não é necessário confirmar para gravar os dados.
Premindo a tecla 'Escape' retrocederem ao nível superior.

Opção 2:

Também é possível aceder aos parâmetros dos menus de configuração e balança de uma forma mais rápida.

Assim por exemplo se quisermos alterar o valor do parâmetro '141' (talão de caixa), devemos:

- desde o visor inicial introduzir o código do parâmetro (ex. 141);
- manter pressionada a tecla 'Chave' durante 2 segundos – acederemos directamente ao parâmetro desejado



A OPÇÃO 2 NÃO É VÁLIDA NO CASO DE TER SIDO PROGRAMADO UM CÓDIGO DE ACESSO AO MENU EM QUESTÃO.

TECLAS (11)







Todos os parâmetros se referem à activação ou desactivação das teclas de função.

As opções são sempre as mesmas:

0 - Tecla activada

1 - Tecla desactivada

CÓDIGO	TECLA	PARÂMETRO	ACTIVADA	DESACTIVADA
111		ADIÇÃO	0	1

112		SUBTRACÇÃO	0	1
113		MULTIPLICAÇÃO	0	1
114		SUBTOTAL	0	1
115		FIXAR TARA	0	1
116		FIXAR PREÇO	0	1
117		PREÇO LIVRE	0	1
118	-	PREÇO DIRECTO	0	1

DADOS (12)

No menu dados estão incluídos 3 parâmetros de configuração:

Secção (121)

Este é um dado numérico (2 dígitos) que identifica a secção a que pertence a balança e que pode incluir-se no código de barras.

Envio de ticket (122)

Este parâmetro permite seleccionar o envio automático dos ticket's ao computador.

As opções são:

0 - Não se enviam os ticket's

1 – Enviam-se os ticket's

Fiscal (123)

Esta opção permite activar o modo fiscal.

Neste modo a balança guardará em memória todos os ticket's efectuados, podendo imprimi-los na listagem fiscal disponível (ver pagina 19).

Ter em conta que existe um número limite de linhas de ticket que a balança é capaz de memorizar, se activar este modo é importante que proceda periodicamente à limpeza de listagem fiscal (ver pagina 21) – quando a memória está a ficar cheia a balança vai mostrando uma mensagem de aviso.

As opções são:

0 – Desactivado

1 – Activado

Reabertura de ticket (124)

Esta opção permite activar a reabertura de ticket, de modo que seja possível reabrir um ticket depois de impresso.

As opções são:

0 – Desactivado

1 – Activado

OPERAÇÕES (13)

Este menu contém os parâmetros que permitem activar e desactivar as distintas de operações opcionais.

Calculo de Troco (131)

Com a função de calculo de troco a balança calcula o troco a entregar mediante a introdução da quantia entregue.

As opções são:

0 – Desactivado 1 – Activado

Desconto (132)

Esta função permite realizar um desconto (em percentagem) por linha de ticket.

As opções são:

0 – Desactivado 1 – Activado

Modo de Etiqueta / Super (133)

Este parâmetro configura o funcionamento da impressora, de modo que quando está activado a impressora imprime um ticket cada vez que é realizada uma operação de memorização.

As opções são:

0 – Desactivado 1 – Activado

Número de Cliente (134)

Esta opção permite a introdução manual de número de ticket.

As opções são:

0 – Desactivado 1 – Activado

Modo de pagamento (135)

Este parâmetro activa a função de modo de pagamento, de forma que, quando está activado, ao imprimir o ticket a balança solicita a introdução do modo de pagamento.

As opções são:

0 – Desactivado 1 – Activado

Inventário (136)

Este parâmetro activa o modo de inventário.

As opções são:

0 – Desactivado 1 – Activado

Mostrar Nome (137)

Esta operação activa a função que permite que ao chamarmos um artigo o nome deste possa ser visualizado no visor.

As opções são:

0 – Desactivado

- 1 – Activado: o nome aparece no visor durante 2 segundos
- 2 – Activado: o nome aparece no visor durante 4 segundos
- 3 – Activado: o nome permanece no visor até que uma nova operação seja realizada

Departamento (138)

Este parâmetro permite activar os departamentos através dos quais podemos separar os artigos.

As opções são:

- 0 – Desactivado
- 1 – Activado

Total (139)

Esta opção permite controlar o tempo em que o total de ticket é visualizado antes da balança voltar para o modo normal de pesagem depois de imprimir um ticket.

Em todas as opções é possível adiantar o processo utilizando a tecla 'Clear'.

As opções são:

- 0 – Espera 15 segundos ou tecla 'C'
- 1 – Espera 5 segundos ou tecla 'C'
- 2 – Sem limite de tempo, até ser premida a tecla 'C'

IMPRESSORA (14)

Neste menu configuraremos o funcionamento da impressora.

Total de Caixa (141)

Com este parâmetro seleccionamos se se imprime o total de caixa.

As opções são:

- 0 – Desactivado
- 1 – Activado

Separação (142)

Com este parâmetro podemos seleccionar quando se imprime o total de caixa.

As opções são:

- 0 – Imprime aos 10 segundos
- 1-9 – Imprime com o tempo de separação do valor programado

Controlar a impressão (143)

Este parâmetro permite desactivar a impressão de ticket.

As opções são:

- 0 – Imprime o ticket
- 1 – Não imprime o ticket

Cópia de ticket (144)

Esta parâmetro permite desactivar a função cópia de ticket que por defeito está activada.

As opções são:

0 – Activado 1 – Desactivado

TICKET (15)

Neste menu podemos configurar as opções referentes à impressão de ticket.

Tara no ticket (151)

Com este parâmetro podemos activar a impressão da tara de cada uma das operações no ticket.

As opções são:

0 – Desactivado 1 – Activado

I.V.A. no ticket (152)

Com este parâmetro podemos activar a impressão de I.V.A. no ticket.

As opções são:

0 – Desactivado 1 – Activado

Reservado (153)

Tipo (154)

Com este parâmetro seleccionamos qual o tipo de ticket a imprimir.

As opções são:

- 0 – Imprime-se o ticket normal
- 1 – Linha de total maior
- 2 – Linha de total sombreada
- 3 - Linha de total em vídeo inverso
- 4 – Linha de total em vídeo inverso e nomes de artigo sombreados
- 5 – Linha de total e linhas de peso maiores

Logotipo no ticket (155)

Este parâmetro permite-nos seleccionar se é impresso o logotipo no ticket e qual. Ter em conta que os logotipos 11 e 12 são programáveis.

As opções são:

- 0 – Não se imprime logotipo
- 11 – Logotipo 11
- 12 – Logotipo 12

Posição do logotipo (156)

Com este parâmetro definimos a posição do logotipo no ticket.

Inserir um valor com dois dígitos (xy) em que:

X - corresponde ao número da linha de cabeçalho logo antes da qual se irá imprimir o logotipo e

Y - corresponde à posição de impressão do logotipo:

0 = Esquerda 1 = Centrado

2 = Direita

EAN (16)

Neste menu podemos configurar os vários tipos de códigos de barras existentes (EAN-13).

Código de Barras no ticket (161)

Com este parâmetro seleccionamos quando se imprime o código de barras no ticket, tendo em conta o símbolo de total.

As opções são:

0 – Imprime só quando o total é positivo

1 – Imprime com o total a zero quando é negativo

2 – Não imprime

3 – Imprime com o valor absoluto

Código de Barras na etiqueta (162)

Com este parâmetro seleccionamos quando se imprime o código de barras no ticket, estando activado o modo de etiqueta / super.

As opções são as mesmas que no parâmetro 161.

Código de Barras no talão (163)

Com este parâmetro seleccionamos quando se imprime o código de barras no talão.

As opções são as mesmas que no parâmetro 161.

Formato do EAN no ticket (164)

Neste parâmetro podemos seleccionar se o código de barras no ticket será standard (por defeito) ou especial (configurável).

As opções são:

0 – Standard

1 – Especial

Formato EAN em modo de etiqueta (165)

Neste parâmetro podemos seleccionar se o código de barras no ticket, estando activado o modo de etiqueta, será standard (por defeito) ou especial (configurável).

As opções são:

0 – Standard

1 – Especial

Formato EAN no talão (166)

Neste parâmetro podemos seleccionar se o código de barras no talão será standard (por defeito) ou especial (configurável).

As opções são:

0 – Standard

1 – Especial

EAN especial no ticket (167)

O código de barras especial é um texto alfanumérico com 12 caracteres.

Com a ajuda do teclado alfanumérico podemos configurar o código de barras especial para ticket.

Se programarmos um numero este aparece directamente no código de barras, mas se programarmos uma letra da lista aparecerá o valor a ela associado.

A -	Número de secção
B -	Número de talão
C -	Código de artigo
D -	Código do vendedor
E -	Total do ticket
F -	Símbolo do total
G -	Quantidade de operações
H -	Peso total
I -	Tipo de I.V.A.
J -	Departamento
O -	Check digit.

EAN especial na etiqueta (168)

O modo de programação e os valores possíveis são os mesmos que no parâmetro 167.

EAN especial no talão (169)

O modo de programação e os valores possíveis são os mesmos que no parâmetro 167.

VÁRIOS (17)

Neste menu programam-se os dados gerais.

Data e Hora (171)

Neste parâmetro podemos configurar a data e a hora. Ter em conta que esta informação se imprime no ticket.

Para aceder a esta programação inserir o valor 1 e premir a tecla 'Total', de seguida aparecerão a data e a hora que podemos alterar com o teclado numérico.

Unidades (172)



Com este parâmetros seleccionaremos se o peso das operações unitárias fica armazenado em gramas ou em quilos.

As opções são:

- 0 – Armazenar em gramas
- 1 – Armazenar em quilogramas

IVA artigo 0 (173)

Nesta opção seleccionaremos qual dos 5 tipos de I.V.A. programáveis iremos aplicar às vendas directas, ou seja, às operações não associadas a um artigo.

Introduzir o tipo de I.V.A., exemplo: 1.



Reservados (174) (175)

Tara (176)

Este parâmetro permite seleccionar se o indicador de tara aparece no visor.

As opções são:

- 0 – Mostra a tara se for diferente de 0.
- 1 – Mostra sempre a tara

Subtotal (177)

Este parâmetro permite activar o modo de subtotal, de modo que a cada operação memorizada se visualize automaticamente o número de vendedor e o total de operações.

As opções são:

- 0 – Desactivado
- 1 - Activado

Publicidade (178)

Este parâmetro permite-nos activar a publicidade no display.

As opções são:

- 0 – A publicidade não passa no display
- 1...4 – Activa-se depois de ((valor programado) x 30) segundos da última tecla premida ou alteração de peso na balança.

BALANÇA (2)

Neste menu podemos configurar a balança.

Gaveta de dinheiro (21)

Este parâmetro permite seleccionar se a abertura da gaveta está operacional ou não.

As opções são:

- 0 – Desactivada
- 1 – Activada

Iluminação do visor (22)

Com este parâmetro podemos configurar o funcionamento da iluminação do visor.

As opções são:

- 0 – Iluminação permanente
- 1 – A iluminação apaga-se aos 20 segundos (quando não se realizam operações com a balança nem se dá nenhuma alteração no peso)
- 2 – Iluminação sempre apagada

Contraste (23)

Este parâmetro permite regular o contraste da impressora, sendo 0 mínimo e 9 o máximo.

Estabilidade (24)

Este parâmetro permite seleccionar a velocidade com que a balança aceita um peso como estável.

As opções são:

- 0 – Filtro de estabilidade normal
- 1 – Filtro de estabilidade 10% maior

Saída de Ticket (25)

Este parâmetro permite definir o número de linhas vazias (0 – 9) que serão impressas no final do ticket para o aumentar.

Introduzir ao valor com o teclado numérico (ex. 5).

Reservado (26) (27)

SALVAR CONFIGURAÇÃO

Dispomos de uma utilidade que nos permite guardar a configuração que programamos na memória da balança, de modo que mesmo que modifiquemos os parâmetros podemos recuperar os valores já programados.

Uma vez posicionados no menu de configuração, para guardar a configuração em memória devemos:

- Premir a tecla 'Mais'



Para recuperar a configuração devemos:

- Premir a tecla 'Menos'



IMPRIMIR CONFIGURAÇÃO

Podemos ver o estado dos parâmetros de configuração imprimindo-os no ticket.

Desde o menu de configuração premindo a tecla 'Multiplicação' a balança imprimirá os parâmetros de configuração com os respectivos valores programados.



POSIÇÃO (5)

Este menu permite configurar as balanças para trabalharem em rede ou ligadas a um PC.

Ao aceder ao menu de comunicações o visor mostrará a posição da balança.

- Para programa-la como mestra seleccionaremos o número 0 e se a queremos programar como escrava atribuir-lhe-emos um número que fique entre 1 e 5.
- Ter em conta que a interligação entre balanças de modelo BM1 pode consistir no máximo em 1 Mestra e até 9 Escravas.

1. Premir 'Total' para programar a posição da balança;



2. Programar a posição na rede das balanças (ex. 0);



3. Premir 'Total'



Balanças Mestras

Se tivermos programado a balança como mestra e se esta estiver ligada ao computador, então seleccionaremos a posição em relação ao computador (de 00 a 30 – sempre posições par),

4. Introduzir uma posição relativa ao PC

- Agora falta-nos programar a velocidade de comunicação da mestra com o PC que deve ser igual à velocidade PC – Mestra.

5. Introduzir o valor correspondente à velocidade que pretendemos (ver quadro)

0 - 9600	3 - 1200	5 - 500	8 - 19200
1 - 4800	4 - 600	6 - 150	
2 - 2400	5 - 500	7 - 110	

LIMPEZA TOTAL

Esta função permite apagar todos os dados programados na balança.

Permite também realizar um carregamento de dados a partir de outra balança.

Para tal devemos apagar totalmente os dados de uma balança programada como escrava quando conectada a uma mestra.

Para realizar a limpeza total seguir os seguintes passos:

1. Manter premida durante 3 segundos a tecla 'Chave' para aceder ao menu de programação;



2. Premir '1' para entrar em programação;




3. Premir 7 vezes a tecla 'Clear' – todos os dados programados na balança serão apagados (se a balança é escrava carregará os dados da mestra)



MODEM

Este menu permite configurar e activar a conexão directa da balança BM1 a um modem (este menu só está disponível nas balanças de versão completa).

Para aceder a este menu devemos:

4. Manter premida durante 3 segundos a tecla 'Chave' para aceder ao menu de programação; 
5. Premir '4' para aceder ao menu modem; 

Activo

Este parâmetro permite activar a comunicação com um modem.

NOTA: Ter em conta que se activarmos este parâmetro a balança não comunicará directamente com o computador

As opções são:

- 0 – Desactivada
- 1 – Activada

- Para passar ao campo seguinte premir a tecla 'F2'



Comandos AT utilizador

As balanças BM1 enviam por defeito um configuração estabelecida ao modem.

Esta opção permite incluir comandos AT substitutivos.

Se necessitar de utilizar esta opção consulte antes o serviço técnico.

As opções são:

- 0 – Envia-se os comandos por defeito
- 1 – Envia-se os comandos do utilizador

Hora de inicio

Neste campo programaremos a hora até que o modem descolgará quando receber uma chamada.

- Introduzir um valor com o teclado numérico
- Para passar ao campo seguinte premir a tecla 'F2';



Número de chamadas

Este parâmetro permite configurar o número de toques de chamada que esperará o modem para descolgar.

Introduzir um valor de (1 a 9) com o teclado numérico.

Ter em conta que fora do horário de chamadas o modem descolgará ao nono toque.

Para passar ao campo seguinte premir a tecla 'F2';



Configurar Modem

Esta opção permite enviar manualmente a configuração ao modem.

Ter em conta que se tivermos activado a comunicação modem, a balança configura-lo-á a cada 30 segundos.

Para enviar a configuração manualmente, premir a tecla 'Total'.



DICIONÁRIO DE TERMOS

De seguida indicamos o significado de alguns termos mais habituais no uso das balanças BM1.

Alcance: É o peso máximo que pode pesar na balança.

Tara: Função que permite não contabilizar parte do peso colocado no prato (ex. embalagem de um produto).

Tecla directa: Tecla que permite aceder ao produto com um único toque.

Total de caixa: Impressão opcional que inclui um resumo dos dados incluídos no ticket.

Código: Número com 3 dígitos que identifica o artigo programado.

Linha de cabeçalho: Linhas de texto em que se imprimem os dados do estabelecimento e outras informações.

Programação: Menu que permite configurar o funcionamento da balança.

Inventário: Opção da balança que permite introduzir o stock da secção da loja e depois enviá-lo para o computador.

Fecho: Operação que consiste em enviar os dados para o computador e repor a balança a 0.

Abertura: Operação de recepção de dados do computador.

Início da balança: Operação de limpeza total dos dados da balança, e recepção de novos dados do computador.

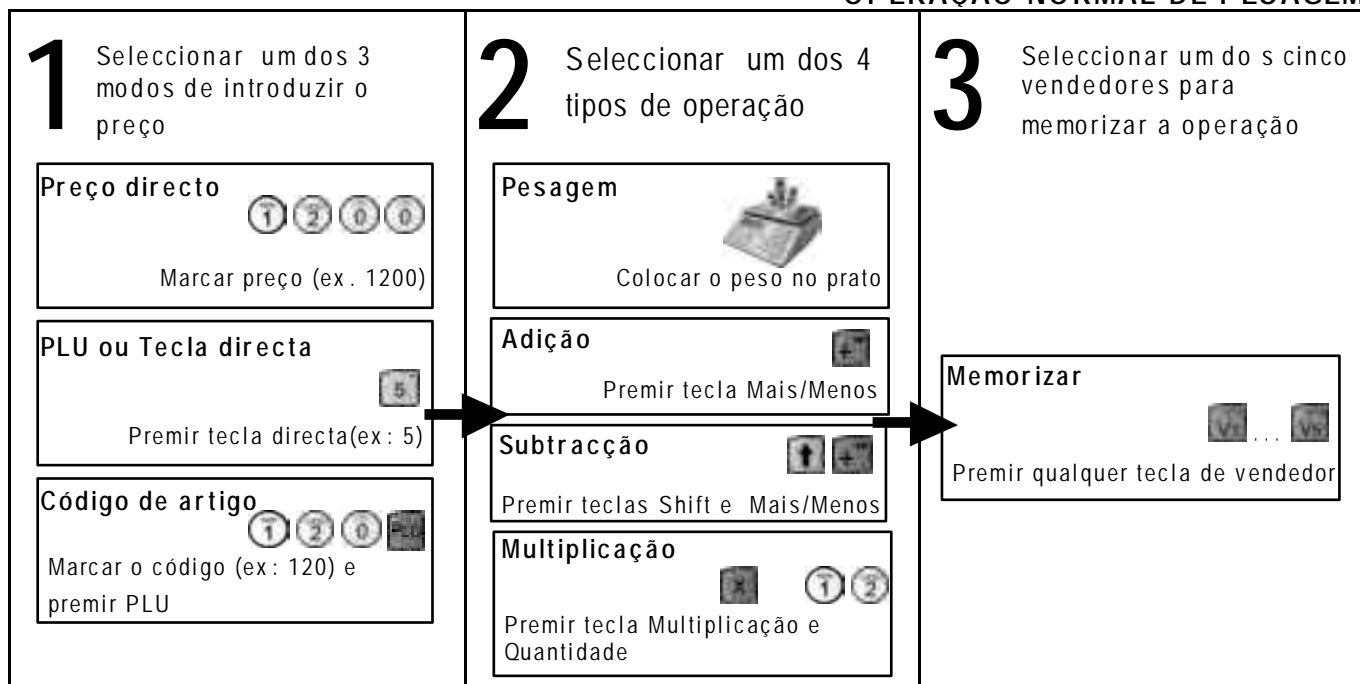
Balança Mestre: Balança onde numa rede se programam todos os dados, seja directamente, seja a partir do computador.

Balança Escrava: Balança conectada a uma balança mestre da qual recebe todos os dados.

Posição: Número que identifica uma balança num processo de comunicação.

RESUMO DE FUNÇÕES

OPERAÇÃO NORMAL DE PESAGEM



Impressão de Ticket

Revisão de Ticket

Tara manual

Tara por teclado

Introduzir tara manualmente ex. 23gr

Abertura de gaveta

Tara programada

Preço Livre

Parâmetro 117 activ.

Fixar tara

Parâmetro 115 activ.

Acesso a listagens

Acesso a envios

Desconto

Parâmetro 132 activ.

Fixar preço

Parâmetro 116 activ.

Tecla auto-zero

PROBLEMAS FREQUENTES

Neste anexo explicam-se as soluções dos problemas mais frequentes

MEMÓRIA CHEIA 100: A balança mostra esta mensagem cada vez que memorizamos uma operação.

SOLUÇÃO: O parâmetro 122 (Envio de ticket) está activado e a memória do ticket está cheia. Conecte a balança ao computador, inicie a aplicação Touch SC, arranque a driver e os ticket's serão enviados automaticamente.

FISCAL CHEIO 100: A balança mostra esta mensagem cada vez que memorizamos uma operação.

SOLUÇÃO: O parâmetro 123 (Fiscal) está activado e a memória fiscal está cheia. Imprima as listagens e faça uma limpeza total (ver pág.21).

BATERIA BAIXA: A balança mostra esta mensagem no display.

SOLUÇÃO: A pilha interna do CPU está baixa. Contacte o serviço técnico.

CHAVE DE ACESSO (- - -): Ao tentar aceder ao menu de programação aparecem 4 traços.

SOLUÇÃO: Introduza a chave de acesso que programou. Se a esqueceu contacte o serviço técnico.

NÃO MEMORIZA: A balança não permite memorizar uma operação nem imprime ticket's.

SOLUÇÃO: A balança está programada como escrava e não tem comunicação com uma balança mestra. Comprove a conexão e se a balança mestra está ligada. Se está a trabalhar apenas com uma balança configure-a como mestra (ver pág.40).

BATERIA INTERNA: A bateria interna descarrega-se em poucas horas.

SOLUÇÃO: Programe a retroiluminação apagada (parâmetro 22 – retro).

USO DA BATERIA INTERNA

Os modelos de bateria interna incorporada uma bateria interna de 12 Volts.

De seguida descrevemos o devido procedimento para o seu correcto funcionamento:

Carga:

Para carregar a bateria a balança deve estar ligada à alimentação e ligada. Se a balança estiver desligada a bateria não se carregará.

Autonomia:

Para que a autonomia seja suficiente a retroiluminação deve estar apagada (parâmetro 22 – retro).

CARACTÉRES ESPECIAIS

Neste anexo explica-se a forma de introduzir caracteres especiais na edição de textos.

1. Premir a tecla de vendedor correspondente ao caracter a imprimir (ver tabela de caracteres especiais);
2. Premir uma das teclas de PLU (27, 28 ou 29);

Exemplo 1:

Se quisermos inserir aspas(") devemos ter activadas as maiúsculas (PLU 30) e premir [V3] e PLU 29.

Exemplo 2:

Se quisermos inserir o carácter mais (+) devemos seleccionar primeiro minúsculas (PLU 30) e premir V1 e PLU 28.

NOTA:

Para introduzir 'ç' devemos pulsar a tecla do vendedor 1 [V1] e de seguida [C].

MAIÚSCULAS					MINÚSCULAS					
V1	V2	V3	V4	V5	V1	V2	V3	V4	V5	
		\	=	&						PLU 27
!		%	()	+	-	*	?		PLU 28
:	/	“	[]	{	}	<	>	\$	PLU 29



A pontamentos: