



ÍNDICE

CAPITULO 1 - CARACTERÍSTICAS GERAIS	4
INTRODUÇÃO	4
DESCRIÇÃO DO EQUIPAMENTO	4
DESCRIÇÃO DO EQUIPAMENTO	4
DESCRIÇÃO DO VISOR	5
DESCRIÇÃO DO TECLADO	6
CONSELHOS DE INSTALAÇÃO	7
RECOMENDAÇÕES DE USO	7
CAPITULO 2 - UTILIZAÇÃO	8
OPERAÇÃO NORMAL DE PESAGEM	8
PREÇO DIRECTO	8
ARTIGO POR CÓDIGO	8
ARTIGO POR TECLA DIRECTA	9
MODO DE TICKET	9
IMPRESSÃO DE TICKET	9
MODO DE ETIQUETA	9
IMPRESSÃO DE ETIQUETA DE TOTAIS	10
COPIA DE ETIQUETAS	10
SOMAS, SUBTRACÇÕES E MULTIPLICAÇÕES	10
SOMA	10
SUBTRACÇÃO	11
MULTIPLICAÇÃO	11
REVISÃO DE TICKET	11
TARAS	11
TARA MANUAL	12
TARA POR TECLADO	12
TARAS PROGRAMADAS	12
FIXAR TARA	12
FIXAR PREÇO	13
PREÇO LIVRE	13
ENTRADA DE MERCADORIA	13



ACESSO A FUNÇÕES	14
TECLA DE AUTO ZERO	15
CONTROLE DE STOCK	16
CAPITULO 3 – CONFIGURAÇÕES OPCIONAIS PARA TICKET	17
CALCULO DE TROCO	17
NÚMERO DE CLIENTE	17
DESCONTO NO TOTAL	17
FORMAS DE PAGAMENTO	17
REABERTURA DE TICKET	18
SUBTOTAL TEMPORAL	18
ABERTURA DE CAIXA	18
TOTAL DE CAIXA	19
ETIQUETA POR PESAGEM	19
PEÇAS	19
CAPITULO 4 – CONFIGURAÇÕES OPCIONAIS PARA ETIQUETA	20
PESAGEM AUTOMÁTICA	20
ETIQUETA DE TOTAIS SEM PARCIAIS	20
VALIDADE GLOBAL	21
NÚMERO DE LOTE	21
CAPITULO 5 – MUDANÇA DO PAPEL	23
MUDANÇA DO ROLO	23
CAPITULO 6 – ACESSO E ESTRUTURA DA PROGRAMAÇÃO	24
ACESSO A PROGRAMAÇÃO	24



CÓDIGOS DE ACESSO	24
ESTRUTURA DE PROGRAMAÇÃO	25
CAPITULO 7 – PROGRAMAÇÃO	27
PROGRAMAÇÃO DE ARTIGOS	27
LISTAGENS	33
COMUNICAÇÕES	35
CHECK COMUNICAÇÕES (31)	35
CONFIGURAÇÃO GERAL (32)	35
COMUNICAÇÃO DE BALANÇAS (33)	37
COMUNICAÇÃO COMPUTADOR (34)	37
COMUNICAÇÃO RS-232 (35)	38
CONFIGURAÇÃO DE SECÇÃO	41
PROGRAMAÇÃO DE SECÇÃO (41)	41
PROGRAMAÇÃO DE VENDEDORES (42)	53
PROGRAMAÇÃO DE TEXTOS (43)	54
PROGRAMAÇÃO DE DADOS (44)	56
INVENTÁRIO/PEDIDOS (45)	58
FORMATOS DE ETIQUETA (46)	61
RELÓGIO (47)	63
LIMPAR DADOS (48)	63
CONFIGURAÇÃO DA BALANÇA	66
PARÂMETROS DE TICKET (51)	66
PARÂMETROS DE ETIQUETA (52)	66
FORMATOS (53)	67
AUTO-SERVIÇO (54)	68
DADOS GERAIS (55)	69
AJUSTE DO DISPLAY (56)	69
CAPITULO 8 – RASTREABILIDADE DA CARNE E IMPRESSÃO DE INGREDIENTES	70
CONTROLE DA CARNE	70
CONFIGURAÇÃO DA CARNE (61)	70
PEÇAS (62)	70
PEÇAS NO TICKET (63)	73
CABEÇALHOS DAS PEÇAS (64)	74
LISTAGEM DE PEÇAS (65)	74

CAPITULO 1 - Características gerais

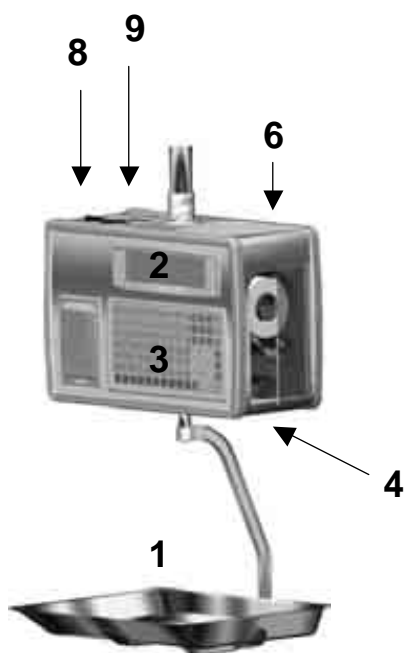
INTRODUÇÃO

Estimado cliente quanto maior atenção prestar às instruções de uso e manutenção incluídas neste manual, maior será o rendimento que obterá do equipamento.

DESCRIÇÃO DO EQUIPAMENTO

DESCRIÇÃO DO EQUIPAMENTO

1. Prato
2. Visor do vendedor
3. Teclado
4. Saída da Etiquetadora
5. Saída da impressora
6. Visor do comprador
7. Nível
8. Interruptor
9. conectores



DESCRIÇÃO DO VISOR



BM2



As balanças desta gama dispõem de um visor LCD retroiluminado alfanumérico.

BM3

As balanças mod. BM3 dispõem de um visor LCD retroiluminado alfanumérico gráfico

Além dos indicadores de peso e dos textos de descrição dos artigos, no visor aparecem vários ícones de funções.

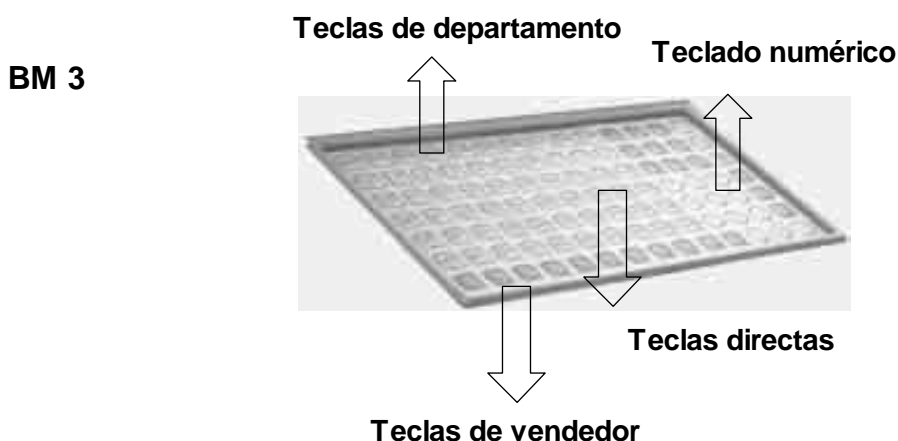
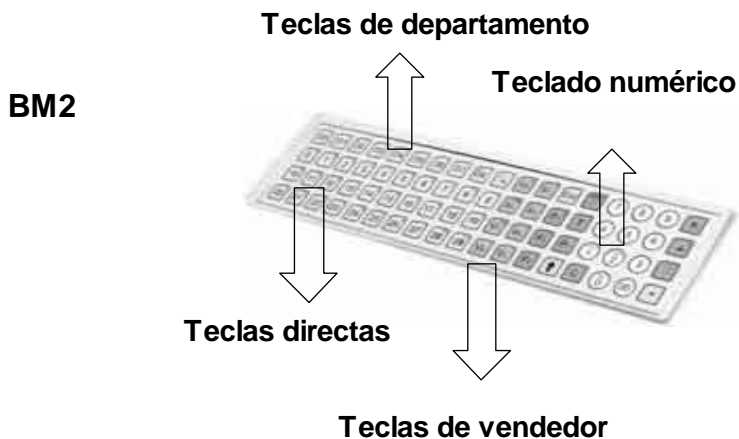
No quadro seguinte são indicadas as funções de cada um deles.

ÍCONE	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
Net	Tara	Aparece quando uma tara está activada
→0←	Peso zero	Aparece quando o peso é igual a zero kg
Min	Peso mínimo	Aparece quando o peso está abaixo do mínimo
ETI	Etiqueta	Aparece quando está activado o modo de etiqueta
FIX	Preço fixo	Aparece quando fixamos um preço
Pdi	Preço directo	Indica que o preço directo está activado
	Balança	Aparece quando a balança está interconectada com outras
	Computador	Indica que existe comunicação com o computador

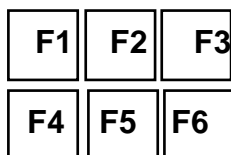
* Reservado às balanças mod. BM2.

DESCRIÇÃO DO TECLADO

O teclado está dividido em quatro grupos de teclas: teclas directas e de departamento; teclado numérico; teclas de função; teclas de vendedor.



	Chave		Escape		Mais/menos
	Print		Shift		Subtotal
	Tara		Clear		Total
	Tara Programada		Multiplicação		



Teclas de função programáveis.

CONSELHOS DE INSTALAÇÃO

Devem-se ter em conta os seguintes aspectos:

- Comprovar que a linha de tensão a que a balança está ligada, não tem variações de tensão superiores a +10% e -15% da tensão nominal e que não estão conectados à mesma linha de tensão, equipamentos que apresentem cargas indutivas elevadas (frigoríficos, motores, etc.).
- Comprovar que a balança está correctamente apoiada e nivelada e que nenhum objecto está em contacto com o prato.

RECOMENDAÇÕES DE USO

Uma balança é um objecto 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 apoiar nada sobre o prato;
- ⇒ Não submeter a balança a vibrações;
- ⇒ Não deitar água directamente sobre a balança;
- ⇒ Não utilizar objectos pontiagudos sobre teclado;
- ⇒ Limpar periodicamente a balança com um pano ligeiramente humedecido ou impregnado em álcool.

CAPITULO 2 - Utilização

OPERAÇÃO NORMAL DE PESAGEM

As operações normais de pesagem podem fazer-se de várias formas: com preço directo ou seleccionando um artigo programado (por código ou por PLU directo). De seguida indicamos as opções disponíveis.

Nota: Nas versões ligadas ao scanner, além das três operações que se seguem, é também possível aceder aos artigos através da leitura do código de barras do artigo. Para isso o código de barras deverá estar programado no campo 'EAN COD' do artigo. (ver pagina 30).

PREÇO DIRECTO

Nesta opção seleccionaremos o preço directamente pelo teclado numérico. Para poder realizar esta operação a função preço directo tem que estar activada (ver página 15).

Seguir os seguintes passos:

1. Colocar o produto sobre o prato – o visor mostrará o peso;
2. Introduzir o preço por kg com o teclado numérico – o visor mostrará o peso, o preço e o importe, (em caso de erro, pulsar a tecla 'CLEAR' para apagar os dados introduzidos);
3. Pulsar uma das teclas do vendedor – a balança emitirá um apito que indica que a operação foi memorizada.
4. Repetir o processo para os restantes registos.

(Para imprimir um ticket veja a página 9)

ARTIGO POR CÓDIGO

Nesta opção chamaremos o artigo introduzindo o seu código com o teclado numérico. Para realizar esta operação a função de preço directo tem que estar desactivada (ver página 15).

Seguir os seguintes passos:

1. Colocar o produto sobre o prato – o visor mostrará o preço;
2. Teclar o código do artigo (código de 6 cifras com que se programa o artigo; Exemplo: 000001 MAÇAS GOLDEN);
3. Pulsar uma das teclas do vendedor – a balança emitirá um apito que indica que a operação foi memorizada.

Nota: dependendo da configuração do parâmetro 'CIFRAS DE CÓDIGO' (4139), teremos que introduzir 1,2,3,4,5 ou 6 cifras de código.

ARTIGO POR TECLA DIRECTA

Com esta opção acederemos ao artigo através do teclado de teclas directas e departamento.

Seguir os seguintes passos:

1. Colocar o produto sobre o prato;
2. Seleccionar o departamento em que está programado o artigo;
3. Seleccionar a tecla directa;
4. Pulsar uma das teclas de vendedor – a balança emitirá um apito que indica que a operação foi memorizada.

MODO DE TICKET

Activando o modo de ticket podemos trabalhar com papel continuo e memorizar várias operações em cada vendedor.

Para activar e/ou desactivar este campo pulsar 'SHIFT' e 'PRINT'.



Activar / Desactivar modo de ticket

IMPRESSÃO DE TICKET

As teclas de vendedor permitem que vários utilizadores utilizem a balança ao mesmo tempo, cada um com a sua tecla de vendedor, na qual registará as suas operações. Uma vez registadas todas as operações podemos imprimir o ticket da memória de vendedor que desejarmos.

Para imprimir o ticket seguir os seguintes passos:

1. Pulsar a tecla total;
2. Pulsar a respectiva tecla de vendedor – o ticket será imprimido e no visor aparecerá o número de vendedor, a quantidade de operações, e o importe total.

Nota: Se o parâmetro 'COPIA DE TICKET' estiver activado, podemos imprimir uma cópia, repetindo o processo de impressão de ticket.

MODO DE ETIQUETA

Se o modo de etiqueta estiver activado, as etiquetas serão impressas automaticamente a cada registo.

Para activar ou desactivar o modo de etiqueta pulsar 'SHIFT' e 'PRINT'

IMPRESSÃO DE ETIQUETA DE TOTAIS

Depois de realizar várias operações em modo de etiqueta, podemos imprimir uma etiqueta de totais, que inclui o acumulado das operações de etiquetas realizadas.

Para imprimir uma etiqueta de totais devemos:

1. Pulsar a tecla 'SUBTOTAL';
2. Pulsar a tecla de vendedor na qual memorizamos as operações – será impressa uma etiqueta de totais.

Nota: Dependendo da configuração do parâmetro 'MODO ACUMULADO' (4186) e se as operações em memória são sempre do mesmo artigo ou de artigos diferentes, a etiqueta de totais poderá apresentar os dados desse único artigo ou apresentará informação genérica com o texto "ACUMULADO TOTAL" no cabeçalho.

COPIA DE ETIQUETAS

Uma vez impressa uma etiqueta podemos imprimir cópias da mesma, seguindo os seguintes passos:

1. Pulsar a tecla 'TOTAL';
2. Pulsar a tecla de vendedor na qual foi memorizada a última operação;
3. Seleccionar o número de cópias com o teclado numérico;
4. Pulsar a tecla 'TOTAL' – serão impressas as cópias de etiqueta requeridas.

Podemos repetir a operação sempre antes de realizar uma nova memorização.

Nota: dependendo da configuração do parâmetro "COPIA DE ETIQUETAS" (4144) as operações de cópia acumular-se-ão ou não nas vendas.

SOMAS, SUBTRACÇÕES E MULTIPLICAÇÕES

Podemos realizar registos nos quais não se tem em conta o peso. Estas podem ser de somas, subtracções e multiplicações.

SOMA

1. Introduzir o preço, com o teclado numérico (preço directo activado) ou chamar um artigo por código ou tecla directa (preço directo desactivado);
2. Pulsar a tecla 'MAIS/MENOS';
3. Pulsar uma das teclas de vendedor – a balança emitirá um apito que indica que a operação foi memorizada.

Em caso de erro podemos por o preço a zero ou apagar o artigo do visor, pulsando a tecla 'CLEAR'.

SUBTRACÇÃO

1. Introduzir o preço, com o teclado numérico (preço directo activado) ou chamar um artigo por código ou tecla directa (preço directo desactivado);
2. Pulsar a tecla 'SHIFT';
3. Pulsar a tecla 'MAIS/MENOS';
4. Pulsar uma das teclas de vendedor – a balança emitirá um apito que indica que a operação foi memorizada.

MULTIPLICAÇÃO

1. Introduzir o preço, com o teclado numérico (preço directo activado) ou chamar um artigo por código ou tecla directa (preço directo desactivado);
2. Pulsar a tecla 'MULTIPLICAÇÃO' – desaparecerá a indicação de peso e a balança pedirá para introduzir a quantidade;
3. Introduzir a quantidade com o teclado numérico. (a quantidade máxima permitida é de 99 unidades).
4. Pulsar uma das teclas de vendedor – a balança emitirá um apito que indica que a operação foi memorizada.

REVISÃO DE TICKET

È possível rever as operações registadas numa memória de vendedor, **antes de imprimir o ticket**, o que nos permite ver o total das operações e cada uma das operações desse vendedor.

Seguir os seguintes passos:

1. Pulsar a tecla 'SUBTOTAL' – a balança pedirá para seleccionar uma das teclas de vendedor;
2. Pulsar a tecla de vendedor que queremos rever;
3. Pulsar a tecla 'MAIS/MENOS' a balança irá mostrando as várias operações memorizadas;
4. Quando tivermos no visor a linha que queremos apagar, devemos pulsar a tecla 'CLEAR' – junto ao número de operações aparecerá o indicador de operação anulada.

Podemos repetir este processo as vezes necessárias.

Podemos sair da revisão pulsando 'TOTAL' e 'CLEAR'.

Ao imprimir o ticket imprimir-se-ão as operações anuladas devidamente assinaladas como tal e não se somará o seu valor ao importe total das operações.

TARAS

As balanças BM2 E BM3 permitem realizar taras (valor de peso que não é contabilizado).



Por exemplo se queremos descontar o peso de uma tablete na qual se embala um produto devemos antes tarar a tablete.

TARA MANUAL

A tara manual apagar-se-á depois de ser realizada uma operação.

Seguir os passos:

1. Colocar o peso a tarar sobre o prato;
2. Pulsar a tecla 'TARA' – aparecerá no visor o indicador de tara e o valor da mesma.

TARA POR TECLADO

Podemos introduzir a tara directamente com o teclado numérico, sem necessidade de colocar o peso a tarar.

Para isso devemos:

1. Com o peso a zero, pulsar a tecla 'TARA';
2. Introduzir o valor da tara com o teclado numérico;
3. Pulsar a tecla 'TOTAL' para activar a tara.

TARAS PROGRAMADAS

A balança permite memorizar até 10 taras. Desta forma é possível activar qualquer uma delas sem necessidade de tarar o peso manualmente.

Para activar uma tara programada, seguir estes passos:

1. Pulsar a tecla 'TARA PROGRAMADA' – a balança pedirá para introduzir o número da tara programada;
2. Seleccionar o número da tara programada (de 1 a 10) com o teclado numérico;
3. Pulsar 'TOTAL' e a tara será activada.

Podemos realizar taras sucessivas, activando uma tara sem desactivar a anterior, realizando o mesmo processo.

Nota: As taras têm que ser sempre superiores á anterior, de modo que se tivermos uma tara seleccionada não poderemos activar uma tara com valor inferior

FIXAR TARA

Ao fixar uma tara esta fica activada enquanto se realizam todas as operações necessárias.

Para fixar uma tara devemos seguir estes passos:

1. Programar uma tara, através de um dos processos descritos anteriormente;
2. Pulsar 'SHIFT' e 'TARA' – aparecerá no visor o ícone "FIX";

A tara está fixa por isso podemos realizar todas as operações necessárias e a tara permanecerá activada.

Para desactivar qualquer tipo de tara devemos:

1. Retirar todo o peso do prato;
2. Pulsar a tecla 'TARA' .

FIXAR PREÇO

Esta opção permite-nos fixar um preço, de modo que podemos realizar todas as operações necessárias com este preço sem necessitar de introduzi-lo novamente.

Para fixar um preço devemos:

1. Introduzir o preço com o teclado numérico (preço directo activado) ou chamar um artigo por código ou tecla directa (preço directo desactivado);
2. Pulsar a tecla 'F2' – aparecerá o indicador de preço fixo ("FIX")

O preço permanecerá fixo e todas as operações seguintes realizar-se-ão com o mesmo preço.

Para desactivar a função devemos pulsar a tecla 'CLEAR'.

PREÇO LIVRE

Esta função permite substituir o preço programado de um artigo por outro. De modo que a operação se realize com esse artigo mas com um preço diferente.

Seguir os passos:

1. Chamar um artigo;
2. Uma vez seleccionado o artigo, pulsar a tecla 'F3' – o preço fica a zero e a balança solicita um novo preço;
3. Introduzir o novo preço com o teclado numérico.

ENTRADA DE MERCADORIA

Esta função permite dar entrada de mercadoria nos registos da balança. Depois de activada a função (ver tabela de funções, pag.15) seguir os seguintes passos:

Artigos pesados

1. Colocar o peso em cima do prato;
2. Chamar o artigo por código ou tecla directa;
3. Premir uma das teclas de vendedor (exemplo V1) – a balança imprime um inventário.

Inserir o peso manualmente

Usando a função ESC 15 pode inserir o peso do artigo manualmente.

Siga os passos:

1. Chamar o artigo por código ou tecla directa;
2. Activar a função ESC 15;
3. Inserir o peso do artigo com o teclado numérico;
4. Premir uma das teclas de vendedor (exemplo V1) – a balança imprime um inventário.

Artigos à unidade

1. Chamar o artigo por código ou tecla directa;
2. Premir a tecla 'MULTIPLICAÇÃO' (para duas ou mais unidades);
3. Introduzir com o teclado numérico a quantidade;
4. Premir uma das teclas de vendedor (exemplo V1) – a balança imprime um inventário.

- Repetir o processo para os restantes artigos.

- No final premir duas vezes a tecla 'TOTAL' – será impresso o talão de entrada de mercadoria.

ACESSO A FUNÇÕES

As teclas de função (F1, F2 e F3) são programáveis e duplas. Têm uma configuração por defeito (ver quadro 1)(que se pode recuperar com uma limpeza geral) mas podem programar-se com outras funções.

Existe outro método de aceder a todas as funções da balança, tenham ou não uma tecla associada.

Seguir estes passos:

1. Pulsar a tecla 'ESCAPE', a balança pedirá para seleccionarmos a função desejada;
2. Introduzir a chave da função pretendida (ver lista do quadro 2);
3. Pulsar 'TOTAL' – a função activar-se-á;
4. Para desactivar utilize o mesmo processo de activação.

Funções Programadas Por Defeito

TECLA	FUNÇÃO
F1	Preço Directo
F2	Fixar Preço
F3	Preço livre
F4	Preço oferta
F5	Peso negativo
F6	Caducidade global

Quad.1

FUNÇÕES DA TECLA ESCAPE

- | | | |
|----------------------------|-----------------------|---|
| 0. Peso negativo | 8. Livre | 16. Entrada de mercadoria |
| 1. Fixar preço | 9. Livre | 17. Código EAN (versões com scanner)* |
| 2. Preço livre | 10. Fixar tara | 18. Célula externa (versões com ligação à célula externa) |
| 3. Act./Des. Preço directo | 11. Ticket/Etiqueta | Vx . Mostrar subtotal |
| 4. Preço de oferta | 12. Auto zero | |
| 5. Caducidade global | 13. Desconto em linha | |
| 6. Número de lote | 14. Subtracção | |
| 7. Etiqueta por pesada | 15. Peso p/teclado | |

Quad.2

* ESC – 17

- Depois de activada a função, introduzir o código com o teclado numérico.
- Também se pode introduzir o carácter '*' de modo que se introduzirmos por exemplo 25361* será chamado o primeiro artigo cujo, seus primeiros dígitos do código EAN sejam 25361.

Nota: Se a função está desactivada em programação não podemos aceder a ela de forma nenhuma

Nota2:

BM2 :Para aceder às tecla F4,F5 e F6 deverá pulsar 'SHIFT' e depois a tecla de função correspondente.

BM3: Para aceder às teclas F7, F8, F9, F10, F11, e F12 Pulsar 'SHIFT' e a tecla de função correspondente.

TECLA DE AUTO ZERO

Se por qualquer razão ao retirar o peso do prato, o valor do peso não é zero, a função de auto zero, retoma o valor do zero.

Para realizar o auto zero, devemos:

1. Comprovar que não há peso sobre o prato;
2. Premir 'SHIFT' e o número 'ZERO'.

CONTROLE DE STOCK

A balança permite fazer o controle de stock dos artigos programados com um valor diferente de zero no campo “Stock mínimo” (ver programação de artigos página 32).

Para utilizar esta função correctamente deve:

- Programar os campos “Stock mínimo” e “Stock negativo” por artigo (ver programação de artigos);
- Introduzir a quantidade de mercadoria existente por artigos (ver pagina 15 – acesso a funções).

Conforme vão sendo registadas as vendas, a balança irá subtraindo as quantidades vendidas ao stock existente.

Quando o stock existente de um artigo alcança o stock mínimo

Ao fazer um registo de venda num artigo que alcançou o stock mínimo a balança emitirá um som de aviso e no visor poderá visualizar a mensagem “STOCK MÍNIMO” – a venda é registada.

Quando o stock existente é inferior ao stock mínimo

⇒ Se o campo “STOCK NEGATIVO” do artigo (ver programação de artigos) está programado com o valor ‘SIM’ – ao fazer o registo de venda no artigo a balança apenas emite um som de aviso e no visor é possível visualizar a mensagem “STOCK NEGATIVO” – a venda é registada.

⇒ Se o campo “STOCK NEGATIVO” do artigo (ver programação de artigos) está programado com o valor ‘NÃO’ – ao fazer o registo de venda no artigo a balança emite um som de aviso, no visor é possível visualizar a mensagem “STOCK NEGATIVO” e não é permitido o registo de venda no respectivo artigo.

Pode também imprimir listagens de acumulado de mercadoria (inventário) e listagens de artigos com stock mínimo (ver página 59).



CAPITULO 3 – Configurações opcionais para ticket

CALCULO DE TROCO

Esta opção permite que antes de imprimir o ticket possamos introduzir o valor entregue pelo cliente e que a balança calcule o troco e mostre o seu valor no visor e no ticket (ver parâmetro 4131).

Se tem esta função activada ao imprimir o ticket deve:

1. Pulsar a tecla ' TOTAL';
2. Pulsar a tecla do vendedor respectivo - o ticket não será impresso;
3. Introduzir o valor entregue pelo cliente, com o teclado numérico;
4. Pulsar ' TOTAL' para confirmar – o ticket será impresso.

NÚMERO DE CLIENTE

O número de ticket é sequencial, o contador começa a 1 e soma 1 sempre que um ticket é impresso .

Quando o parâmetro número de cliente (4138) está activado a balança pedir-nos - à que introduzamos este número manualmente.

1. Pulsar 'TOTAL' e a tecla do vendedor do qual queremos imprimir o ticket;
2. Introduzir com o teclado numérico o código do cliente;
3. Pulsar 'TOTAL' - o ticket será impresso.

DESCONTO NO TOTAL

Esta função permite-nos realizar um desconto (em percentagem) no total de ticket antes de o imprimir (ver parâmetro 4137).

A forma de funcionamento é a seguinte:

1. Pulsar ' TOTAL' e a respectiva tecla de vendedor.
2. Introduzir, com o teclado numérico, o desconto em percentagem a aplicar (ex. 12%);
3. Pulsar ' TOTAL' – imprime-se o ticket.

FORMAS DE PAGAMENTO

Esta função permite memorizar as vendas por formas de pagamento, de forma que nas listagens serão organizados os totais desta mesma forma (ver parâmetro 4135).

A forma de funcionamento é a seguinte:

1. Pulsar a tecla 'TOTAL' - no visor aparecerá por defeito a forma de pagamento 1 (dinheiro);
2. Seleccionar, com o teclado numérico, uma das cinco formas de pagamento.
3. Pulsar a tecla de vendedor – o ticket será impresso.

Lista de formas de pagamento:

1. DINHEIRO
2. CARTÃO
3. CHEQUE
4. CRÉDITO
5. LIVRE

REABERTURA DE TICKET

Esta opção permite reabrir um ticket depois de este já ter sido impresso. Para poder utilizar esta opção o parâmetro tem que ser activado (modo de teste da balança).

Para reabrir um ticket devemos:

1. Pulsar 'SUBTOTAL' e a tecla do vendedor onde está memorizado o ticket;
2. Pulsar a tecla de 'MULTIPLICAÇÃO' – o ticket estará aberto, podendo agora acrescentar operações, ou apagar as memorizadas com a função revisão de ticket (ver página 11).

Nota: Só se pode reabrir um ticket se não tivermos introduzido nenhuma nova operação na respectiva tecla de vendedor

SUBTOTAL TEMPORAL

Com esta função activada (ver parâmetro 4175), a cada memorização a balança mostra o subtotal de todas as operações nessa memória, durante uns segundos.

AO MEMORIZAR UMA OPERAÇÃO A BALANÇA MOSTRARÁ O SUBTOTAL

ABERTURA DE CAIXA

Esta função controla o funcionamento da abertura da caixa de dinheiro.

- a) A gaveta abre-se automaticamente ao imprimir o ticket;
- b) Para abrir a caixa manualmente premir 'SHIFT' e '2' (teclado numérico).

Para abrir a gaveta manualmente premir:





TOTAL DE CAIXA

Como opção é possível imprimir um total de caixa, que inclui um resumo dos dados do ticket (ver parâmetro 4141).

O processo de funcionamento é o mesmo que o de impressão de ticket.

Caso se haja optado pela opção “impressão de total de caixa sob pedido”,

Para imprimir o total de caixa:

- Premir a tecla ‘PRINT’ depois de impresso o ticket e enquanto o visor mostra o total.

ETIQUETA POR PESAGEM

Esta opção permite-nos, além de imprimir um ticket com todas as operações, imprimir também uma etiqueta por cada uma delas.

Dependendo do valor programado no parâmetro “ETIQUETA POR PESAGEM” (4184), imprimir-se-á uma etiqueta por cada uma das operações, ou só se imprimirão etiquetas de alguns dos artigos.

- O processo de impressão de ticket não varia, mas a balança imprimirá uma etiqueta por cada memorização num vendedor.

PEÇAS

As balanças BM2 e BM3 incorporam a opção de programar a rastreabilidade da carne. Isto permite realizar vendas de artigos e relacioná-las com peças pré-programadas.

Para realizar operações com peças devemos seleccionar uma das peças programadas.

Para isso devemos:

1. Pulsar a tecla ‘SHIFT’ e a tecla de departamento a que a peça está associada – no visor mostrar-se-ão os dados da peça. Enquanto esta estiver seleccionada todas as vendas serão consideradas como vendas de peça.

Para desactivar,

2. Pulsar ‘SHIFT’ e a tecla de departamento a que a peça está associada.

Nota: Para que as operações de venda se contemplem como vendas de peças, os artigos têm que estar programados como artigos de “despecie” (ver programação de artigos).



CAPITULO 4 – Configurações opcionais para etiqueta

PESAGEM AUTOMÁTICA

Esta opção permite que as operações se memorizem automaticamente numa memória de vendedor, sem necessidade de pulsar a tecla de vendedor.

Existem dois modos de funcionamento dependendo do valor programado no parâmetro “PESAGEM AUTOMÁTICA” (4130).

A. Com pré selecção de vendedor

Nesta opção podemos seleccionar o vendedor, no qual se acumularão as operações.

Seguir estes passos:

1. Introduzir o preço com o teclado numérico (preço directo activado) ou chamar um artigo por código ou tecla directa;
2. Pulsar ‘F2’, para fixar o artigo ou o preço;
3. Colocar o peso sobre o prato e pulsar a tecla de vendedor na qual queremos memorizar as operações – é impressa uma etiqueta.

A partir de agora, basta colocar o peso em cima do prato e a balança memorizará a operação na tecla de vendedor seleccionada, e imprimirá uma etiqueta.

B. Sem pré selecção de memória

Nesta opção todas as operações serão memorizadas no vendedor 1 (V1).

1. Introduzir o preço com o teclado numérico (preço directo activado) ou chamar um artigo por código ou tecla directa;
2. Pulsar F2, para fixar o artigo.
3. Colocar o peso sobre o prato – a balança memorizará a operação no vendedor1 (V1) e imprimirá uma etiqueta.

A partir de agora, basta colocar o peso em cima do prato e a balança memorizará a operação na tecla de vendedor 1, e imprimirá uma etiqueta.

ETIQUETA DE TOTAIS SEM PARCIAIS

Esta opção permite-nos imprimir uma etiqueta de totais sem necessidade de imprimir uma etiqueta por todas as operações (ver parâmetro 4183).

O processo de funcionamento é igual ao de impressão de ticket, mas neste caso temos o modo de etiqueta activado e o artigo fixado.

1. Ao memorizar uma operação no vendedor a balança não imprimirá uma etiqueta;
2. Uma vez realizadas todas as operações, pulsar tecla 'SUBTOTAL' e a tecla de vendedor – a balança imprimirá a etiqueta de totais.

Nota: Ter em conta que dependendo do parâmetro “MODO ACUMULADO” (4186) e se as operações que introduzimos em memória são todas com o mesmo artigo ou com artigos diferentes, a etiqueta de totais mostrará os dados desse único artigo ou mostrará informação genérica com o texto “ACUMULADO TOTAL” no cabeçalho.

VALIDADE GLOBAL

As balanças BM2 e BM3 permitem atribuir uma validade a cada um dos artigos. Além disso há a possibilidade de programar uma validade global, de modo que tudo que se imprime mostre a mesma validade, independentemente da programada no artigo.

Para programar a validade global, a função deve estar activada (parâmetro 4171).

Para introduzir a validade global devemos:

1. Pulsar tecla 'F6' – a balança pedirá para introduzirmos o valor;
2. Para introduzirmos a validade temos duas opções:
 - 2.1. Introduzir a quantidade de dias, que se acrescentarão à data de embalado;
 - 2.2. Introduzir a data de validade com o formato DD/MM/AA
3. Pulsar TOTAL para guardar e voltar ao modo normal.

Nota:

- Podemos apagar os dados pulsando a tecla 'CLEAR'.
- A validade global fica a zero ao desligar a balança.

NÚMERO DE LOTE

Este é um campo numérico de 3 cifras que se pode imprimir na etiqueta. Por defeito a balança ao ligar introduz o número correspondente ao número do dia do ano (0 a 365).

Para introduzir o número de lote, seguir estes passos:

1. Pulsar a tecla 'ESCAPE';

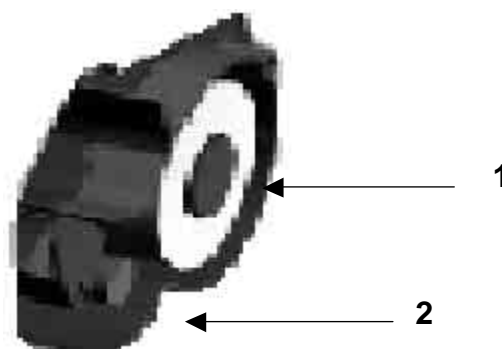


2. Introduzir o código da função de número de lote com o teclado numérico neste caso 6;
3. Pulsar TOTAL e a balança pedir-nos-á o número;
4. Introduzir o valor com o teclado numérico e pulsar TOTAL.

CAPITULO 5 – Mudança do papel

MUDANÇA DO ROLO

As balanças BM2 e BM3 estão munidas de duas cassetes para que se possa trocar o rolo sem interromper o trabalho.



Para mudar a cassette siga os seguintes passos:

1. Abra a tampa e levante a patilha metálica que segura a cassette;
2. Retire cuidadosamente a cassette;
3. Levante a peça plástica que segura o rolo (1);
4. Retire a peça que sustem o papel(2).

CAPITULO 6 – Acesso e estrutura da programação

ACESSO A PROGRAMAÇÃO

Na programação introduzem-se todos os dados programáveis da balança: artigos, cabeçalhos, configuração, etc.

1. Para aceder á programação devemos pulsar a tecla 'CHAVE' durante 3 segundos.
 2.
 - a) Seleccionar um dos menus com o teclado numérico – acederemos directamente ao menu seleccionado (ex. 2 listagens).
- Ou
- b) Utilizar as teclas 'F1' e 'F2' para navegar dentro dos menus, até encontrar o pretendido, nessa altura pulsar 'TOTAL' para entrar.

Se o menu tiver algum código de acesso, introduzir o código com o teclado numérico.

Nota: Ver “CÓDIGOS DE ACESSO” para activar ou desactivar os códigos de acesso aos menus

3. Depois de aceder aos menus pode entrar nos submenus ou nos parâmetros, seleccionando o desejado com as teclas 'F1' e 'F2' e pulsando 'TOTAL' para confirmar a escolha.
4. Para retroceder nos menus utilize a tecla 'ESCAPE';
5. Para sair e gravar pulsar 'ESCAPE', 'CHAVE', 'ESCAPE'.

CÓDIGOS DE ACESSO

Podemos programar um código de acesso para os seis menus gerais de programação.

Para programar um código de acesso devemos:

1. Aceder ao menu que se pretende proteger com o código (ex. 2 – listagens)
2. Pulsar a tecla SUBTOTAL e a balança pedir-nos-á o código de acesso actual. Se não existe nenhum, esta chave será 0000.
3. Introduzir a chave antiga e a balança pedir-nos-á a nova chave.
4. Introduzir a nova chave (ex. 1234). Programando este código a 0000 desactivamos o código de acesso.

Agora sempre que se tente aceder ao menu protegido pelo código, a balança solicitará o código de acesso.

ESTRUTURA DE PROGRAMAÇÃO

1 – ARTIGOS

- Código
- Nome
- Nome 2
- Tecla directa
- Departamento
- Preço
- Tipo de artigo
- Preço de oferta
- Preço p/ seguimento de peso
- Família
- Tipo de I.V.A.
- Tara
- Formato de etiqueta
- Formato EAN
- Código EAN
- Validade
- Data extra
- Texto 1
- Texto 2
- Texto 3
- Texto 4
- Texto 5
- Rentabilidade
- Logotipo
- Receita
- Despecie

2 – LISTAGENS

- 21 Códigos
- 22 Códigos por departamento
- 23 Vendas por código
- 24 Vendas por departamento
- 25 Vendas por vendedor
- 26 Totais de secção
- 27 Totais de I.V.A.
- 28 Totais horários
- 29 Totais modo de paga.

3 – COMUNICAÇÕES

- 31 Check comunicações
 - 32 Configuração geral
 - 321 Mestra/Escrava
 - 322 Direcção ao PC
 - 323 Velocidade
 - 324 Aviso
 - 325 T1
 - 326 T2
 - 327 T3
 - 328 T4

329 Número de bits

- 33 Comunicação de balanças
- 34 Comunicação computador
- 35 Comunicação RS-232

4 – CONFIGURAÇÃO DE SECÇÃO

- 41 Programação de secção
 - 411 Teclas
 - 4111 Soma
 - 4112 Subtracção
 - 4113 Multiplicação
 - 4114 Subtotal
 - 4115 Fixar tara
 - 4116 Fixar preço
 - 4117 Preço livre
 - 4118 Preço directo
 - 4119 Devolução de peso
 - 412 Dados
 - 4121 Código de secção
 - 4122 Movimento de dia
 - 4123 Mensagem de etiq.
 - 4124 Acumular etiquetado
 - 413 Operativa
 - 4131 Calculo de troco
 - 4132 Desconto p/linha
 - 4133 Ticket/Etiqueta
 - 4134 Caixa
 - 4135 Modo de pagamento
 - 4136 Inventário
 - 4137 Desconto no Total
 - 4138 Número de cliente
 - 4139 Cifras Código
 - 4130 Pesagem Automát.
 - 414 IMPRESSÃO
 - 4141 Total de caixa
 - 4142 Separação
 - 4143 Cópia de Ticket
 - 4144 Cópia de Etiqueta
 - 4145 Cópia de Etq. Totais
 - 4146 Selecção de imp.
 - 415 TICKET
 - 4151 Tara no Ticket
 - 4152 I.V.A. no Ticket
 - 4153 Código no Ticket
 - 4154 Vended. no Ticket
 - 4155 EURO no Ticket
 - 4156 Tipo de Ticket
 - 4157 Divisas no Ticket
 - 4158 Cabeçalhos

4159 Logo no Ticket	45 INVENTÁRIO/PEDIDO
4150 Posição do logo	46 PROG. DE ETIQUETAS
416 EAN	47 RELÓGIO
4161 EAN no Ticket	48 LIMPEZA
4162 EAN na Etiqueta	481 Limpeza total
4163 EAN no Talão	482 Ficheiros de texto
4164 EAN esp. Ticket	4821 Artigos
4165 EAN esp. Etq.	4822 Vendedores
4166 EAN esp. Talão	4823 Formatos de etiq.
4167 EAN nos Totais	4824 Cabeçalhos
4168 EAN esp. Totais	4825 Famílias
4169 L. de interpret.	4826 Departamento
417 VÁRIOS	4827 Publicidade
4171 Validade temporal	4828 Dicionário
4172 Publicidade	4829 Receitas
4173 Retorno publ.	483 FICHEIROS DE DADOS
4174 Unidades p/mil	4831 Dados de conf.
4175 Subtotal temporal	4832 IVA
4176 Contador de caixa	4833 Taras
4177 Tara visível	4834 Divisas
4178 Código p/tempo	4835 EAN's
418 ETIQUETAS	4836 Reg. Carne
4181 Centrar textos	5 – CONFIGURAÇÃO DA BALANÇA
4182 Sep. de silabas	51 PARAMETROS DE TICKET
4183 Etq. tot s/ parc.	511 Contraste de ticket
4184 Etiqueta p/pesada	512 Velocidade
4185 EURO na etiqueta	513 Fim de ticket
4186 Modo acumulado	514 Impressora
419 TECLAS DE FUNÇÃO	52 PARAMETROS DE ETIQ.
4191 F1	521 Contraste de etiqueta
4192 F2	522 Velocidade de etiqueta
4193 F3	523 Saída de etiq.
4194 F4	524 Tipo de papel
4195 F5	525 Tipo de cabeçalho
4196 F6	526 Distancia opt cabeça
42 PROG.VENDEDORES	53 FORM. DE IMPRESSÃO
421 ALTAS	54 AUTOSERVIÇO
422 BAIXAS	541 SI / NO
43 PROG. DE TEXTOS	542 Código fixo
431 CABECEIRAS	543 Dpto. Actual
432 DEPARTAMENTOS	55 DADOS GERAIS
433 Publicidade	551 Caducidade global
434 Famílias	552 Número de lote
435 Receitas	57 PROG. DO EURO
436 Dicionário	6 – OPERATIVA CARNE
44 PROGR. DE DADOS	61 CONFIG. DA CARNE
441 EAN'S	62 PEÇAS
442 TARAS	63 PEÇA NO TICKET
443 IVAS	64 CABEÇALHOS DA PEÇA
444 DIVISAS	65 LISTAGEM DE PEÇAS

CAPITULO 7 – programação

PROGRAMAÇÃO DE ARTIGOS

As balanças BM2 dispõem de uma memória capaz de armazenar 2000 artigos, com todos os dados necessários como nome, preço, textos, validade, etc.

As balanças BM3 dispõem de uma memória capaz de armazenar 4000 artigos, com todos os dados necessários como nome, preço, textos, validade, etc.

Para aceder à programação de artigos devemos:

1. Premir durante 3 segundos a tecla 'CHAVE' para aceder à programação;
2. Seleccionar o menu 1 (está seleccionado por defeito), premindo a tecla '1' ou 'TOTAL'.

Acedemos ao menu de programação de artigos, agora devemos introduzir os diferentes dados.

Nota:

Não é necessário programar todos os campos do artigo, basta programar o código, nome e preço.

Não é necessário introduzir os zeros à esquerda.

Pulsando a tecla 'CLEAR' podemos apagar os dados que introduzimos.

Código

É um número de 6 cifras que identifica o artigo. Este número é diferente para cada artigo programado e pode programar-se desde 000001 até 999999.

1. Introduzir o código do artigo com o teclado numérico;
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte. Se tivermos introduzido os 6 dígitos do campo a balança passará imediatamente ao campo seguinte.

Nome do artigo

Podemos programar no máximo 24 caracteres.

1. Introduzir o nome com o teclado alfanumérico

Ter em conta que:

- Para introduzir um espaço devemos pulsar a tecla '+/-';
- Para passar de maiúsculas para minúsculas devemos pulsar a tecla '29'.

2. Para passar ao campo seguinte, pulsar a tecla 'F1'

Tecla directa (PLU)

É a tecla directa a que se associa o artigo, de maneira que quando quisermos chamar o respectivo artigo só temos que pulsar uma tecla.

1. Introduzir o número da tecla com o teclado numérico.
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Departamento

As balanças BM2 e dispõem de 10 departamentos (D0 a D9), que permitem multiplicar as teclas directas por 10. Assim podemos ter a tecla directa nº12 (por exemplo), em 10 departamentos diferentes.

1. Introduzir o número do departamento, com o teclado numérico;
2. Pulsar 'F1' para passar ao campo seguinte.

Preço

É o preço por kg ou o preço unitário do artigo (depende do tipo de artigo). Podemos programar um preço com o máximo de 5 cifras.

1. Introduzir o preço com o teclado numérico.
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Tipo de artigo

Este campo permite seleccionar se o artigo é pesado (peso/preço/importe) ou unitário, nos quais não se tem em conta o peso, ou se é um artigo com tara por percentagem

1. Pulse a tecla 'CLEAR' para seleccionar;
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Preço de oferta

Este é o segundo preço que tem programado a balança, ao qual podemos aceder assim que tenhamos seleccionado o artigo. Podemos programar um preço com o máximo de 5 cifras.

1. Introduzir o preço com o teclado numérico;
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Preço de custo

É o preço de compra do artigo. Podemos programar um preço com o máximo de 5 cifras.

1. Introduzir o preço com o teclado numérico;
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Preço por seguimento de peso

Este campo permite programar até 3 preços diferentes dependendo do peso do produto.

Para programar o artigo com esta opção (por defeito desactivada), devemos pulsar a tecla 'CLEAR' até que apareça "SI" no visor.

1. Pulsar a tecla 'CLEAR' até aparecer "SI" no visor;
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao dado seguinte.

Programaremos 3 margens com 3 preços diferentes, de modo que se as margens são 1kg, 5kg e 10kg, e os preços são 5€, 2,50€ e 1,75€ o comportamento será o seguinte:

- Até 1kg, o preço será o preço original do artigo.
 - Desde 1kg até 5 kg, o preço será 5€
 - Desde 5kg até 10kg, o preço será 2,50€
 - Desde 10kg até ao alcance máximo o preço será 1,75€
3. Inserir o primeiro peso (em gramas), correspondente à primeira margem;
 4. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao dado seguinte;
 5. Introduzir o preço para a primeira margem de peso;
 6. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao dado seguinte;
 7. Repetir o processo para as restantes margens;
 8. No final pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Família

Os artigos podem associar-se por famílias, desta forma é possível separar as listagens de vendas por famílias.

1. Introduzir o código da família (de 00 a 99) com o teclado numérico;
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Tipo de I.V.A.

1. Seleccionar uma das cinco taxas de I.V.A. programáveis (1-5), com o teclado numérico.
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Tara

Podemos associar uma tara a cada artigo, de modo que ao chama-lo se active a tara.

1. Introduzir o valor da tara em gramas.
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Formato da etiqueta

Selecionaremos o formato da etiqueta com o qual queremos imprimir a etiqueta (1-30).

1. Introduzir o número do formato, com o teclado numérico;
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Formato EAN

Selecionaremos o formato do código de barras, dos 10 programáveis, com o qual queremos que se imprima o artigo.

1. Introduzir o número do formato (1 a 10);
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Código EAN

Também podemos programar um código de barras diferente para cada artigo.

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

Se programar-mos um número este representar-se-á directamente no código de barras, mas se programar-mos uma letra da lista representar-se-á o valor associado.

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">A. Número de secçãoB. Número de clienteC. Código do artigoD. Código do vendedorE. Importe do ticketF. Signo do importeG. Quantidade de operaçõesH. Peso totalI. Tipo de I.V.A.J. Departamento0. Dígito de controle |
|--|

1. Introduzir o código.
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Validade

Podemos introduzir a data de validade para cada artigo, de modo que se imprima na etiqueta.

Para introduzir a validade, temos duas opções:

- a. Introduzir a quantidade de dias que se acrescentarão á data de embalado.



b. Introduzir a data final com o formato DD/MM/AA e imprimir-se-á sempre com esta data.

1. Introduzir o valor, com o teclado numérico;
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Data extra

É um campo idêntico à data de validade, mas pode-se indicar uma data de “consumir de preferência antes de”, etc.

Para introduzir a data extra, temos duas opções:

- a. Introduzir a quantidade de dias que se acrescentarão á data de embalado.
- b. Introduzir a data final com o formato DD/MM/AA e imprimir-se-á sempre com esta data.

1. Introduzir o valor, com o teclado numérico;
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Textos

Os seguintes campos são os textos de artigos. São campos alfanuméricos de 24 caracteres onde podemos incluir a descrição do artigo, ingredientes, etc.

Dispomos de cinco campos de textos (texto1 a texto5).

1. Introduzir o texto com o teclado alfanumérico;
Para introduzir ingredientes
 - pulsar a tecla 'PT' - a máquina pede o número do ingrediente (ver lista de ingredientes), de seguida pulsar a tecla 'TOTAL';
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao seguinte texto;
3. Uma vez programado o texto 5, pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Rentabilidade

Este é um campo numérico (0-9), que indica a rentabilidade do artigo. Ao programa-lo, o seu valor aparece no visor do vendedor de forma informativa.

1. Introduzir o valor com o teclado numérico;
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Logo

Neste campo programa-mos o número do logotipo associado ao artigo.

1. Introduzir o valor com o teclado numérico;
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Receita

Este campo permite associar o artigo ao texto de receita que queremos que se imprima na etiqueta.

1. Introduzir o valor com o teclado numérico;
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Despecie

Este campo indica se este artigo é um artigo de despecie ou não.

Ao operar com um artigo de despecie, e caso haja alguma peça seleccionada, imprimir-se-ão os dados da peça, no ticket ou na etiqueta.

1. Seleccionar SIM ou NÃO com a tecla 'CLEAR';
2. Pulsar a tecla 'F1' para passar ao campo seguinte.

Stock Mínimo

Este campo é referente ao controle de stock.

1. Inserir o valor correspondente ao stock mínimo do artigo;
2. Pulsar 'F1' para passar ao campo seguinte.

Stock Negativo

Este campo permite seleccionar se queremos que a balança permita a venda de artigos com o stock inferior ao stock mínimo ou não.

1. Escolher uma das opções (SIM/NÃO) utilizando a tecla 'CLEAR'.

Terminamos de programar o artigo. Para gravar os dados devemos pulsar a tecla 'TOTAL', e a balança voltará ao modo inicial de forma a repetirmos o processo com outro artigo.

Para sair do modo de programação pulsar a tecla 'ESC' duas vezes.

LISTAGENS

A balança guarda em memória todos os dados programados, assim como as operações efectuadas, de modo que podemos imprimir diferentes tipos de listagens para consultar as vendas, comprovar os artigos, etc.

DIFERENTES TIPOS DE LISTAGENS:

1. Códigos
2. Códigos por departamento
3. Vendas por código
4. Vendas por departamento
5. Vendas por vendedor
6. Totais de secções
7. Totais de I.V.A.
8. Totais horários
9. Totais modo de pagamento

Para imprimir uma listagem seguir estes passos:

1. Aceder ao menu de programação pulsando durante 3 segundos a tecla 'CHAVE';
2. Pulsar a tecla numérica '2';
3. Seleccionar o número da listagem que queremos imprimir com o teclado numérico.

Em alguns casos a balança permite introduzir os limites da listagem, como por exemplo na listagem de artigos a balança pede-nos o código do primeiro artigo e do último que queremos listar.

Se queremos imprimir a listagem de todos, podemos deixar estes valores como estão e confirmar com a tecla 'TOTAL' (caso sim, passe para o passo 6);

4. Seleccionar o primeiro valor e pulsar a tecla 'F2';
(Pulsando várias vezes a tecla 'F2' podemos ver os diferentes valores para filtrar as listagens).
5. Repetir este processo com os diferentes valores e uma vez seleccionados todos pulsar tecla 'TOTAL' para imprimir;
6. Para imprimir outras listagens, premir a tecla 'ESC' e repetir os passos 3,4 e 5 as vezes necessárias.

Níveis de listagens

A balança dispõe de três níveis de listagens.

Em algumas listagens um dos valores com o qual podemos filtrar a listagem é o nível.

Assim podemos guardar as vendas por níveis, e imprimir, por exemplo, listagens diárias, semanais e mensais.

Os níveis são **0, 1 e 2**.



Quando fazemos a limpeza de um nível, os dados passam para o nível seguinte.

Limpeza de contabilidade

Podemos fazer uma limpeza geral da contabilidade, de modo que os dados memorizados na balança voltem a zero.

1. Sem sair do menu 'LISTAGENS', premir a tecla 'CLEAR' – o visor mostrará uma mensagem de confirmação;
2. Seleccionar o nível da limpeza com o teclado numérico.
3. Premir a tecla 'TOTAL' quatro vezes – os dados são apagados;

Se não quiser continuar com a limpeza premir tecla 'ESC'.

Nota: Se não seleccionarmos nenhum nível, apagar-se-á a contabilidade do nível 0.

COMUNICAÇÕES

O menu de comunicações permite-nos realizar a comprovação e a configuração das mesmas.

Para aceder às comunicações devemos:

1. Aceder ao menu de programação pulsando a tecla 'CHAVE' durante três segundos;
2. Pulsar a tecla numérica 3, para entrar no menu de comunicações.

CHECK COMUNICAÇÕES (31)

Esta opção permite-nos comprovar uma rede de balanças interconectadas - indica-nos se as escravas estão a comunicar com a mestra.

No visor aparecerão as direcções das escravas representadas pelo seu número.

- Quando o número está a piscar a comunicação confirma-se.
- Se o número permanecer fixo não há comunicação.

CONFIGURAÇÃO GERAL (32)

Neste menu podemos configurar a balança como mestra ou como escrava. Por segurança, ao aceder a este menu os dados estão bloqueados, de forma que não os podemos modificar.

Para podermos modificar os dados devemos:

- Na posição 'MEST/ESC', premir a tecla 'MULTIPLICAÇÃO' quatro vezes – mostrar-se-á um "C" no visor, indicando que já podemos alterar todos os dados.

Mestra / Escrava (321)

Aqui seleccionaremos se a balança é mestra ou escrava. Se é escrava associar-lhe-emos uma direcção de escrava.

1. Seleccionar a direcção com o teclado numérico.

QUADRO DE DIRECÇÕES

00 - Mestra
01 – Escrava 1
02 – Escrava 2
03 – Escrava 3
04 – Escrava 4
05 – Escrava 5
12 – Escrava 12
...

Se programarmos a balança como escrava, não poderemos configurar os restantes parâmetros, uma vez que só têm aplicação para a comunicação com o computador.

2. Premir 'F2' para passar ao parâmetro seguinte.

Direcção a computador (322)

Seleccionaremos a direcção da balança mestra em relação ao computador. Recordamos que terá que ser uma direcção par e não se podem repetir nas diferentes balanças.

1. Teclar directamente com o teclado numérico a direcção;
2. Pulsar 'F2' para passar ao seguinte parâmetro.

Velocidade (323)

É a velocidade com a qual se realizará a comunicação e tem que coincidir com a programada no computador.

1. Introduzir a velocidade com o teclado numérico (ver quadro), por exemplo 0.

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

2. Pulsar 'F2' para passar ao seguinte parâmetro.

Aviso (324)

Com esta opção podemos seleccionar se a balança nos mostrará uma mensagem de aviso quando detecte que não há comunicação com o computador ou não.

1. Seleccionar a opção (SIM / Não) pulsando 0 ou 1 com o teclado numérico.
2. Pulsar 'F2' para passar ao seguinte parâmetro.

Tempos de control – T1, T2, T3, T4 (325-326-327-328)

1. Estes parâmetros determinam o funcionamento da comunicação, mas não devem modificar-se pelo usuário – deixa-los por defeito a zero;
2. Pulsar 'F2' para passar ao seguinte parâmetro.

Número de bits (329)

Deixar sempre este valor a 0 (8 bits) salvo se o software não suportar este tipo de comunicação.

Pulsar a tecla 'ESC' para sair.

COMUNICAÇÃO DE BALANÇAS (33)

As seguintes configurações permitem – nos realizar a transmissão de todos os dados da mestra para as escravas.

Dependendo se a balança é mestra ou escrava, acederemos a um menu distinto.

Se a balança é mestra acederemos a:

Cópia a escravas

Esta função permite-nos enviar os dados a todas as escravas conectadas.

1. Pulsar seis vezes a tecla 'TOTAL' – a balança imprimirá primeiro uma lista com as balanças detectadas e depois uma lista com os resultados da transmissão.

Se a balança é escrava:

Cópia desde a mestra

A partir da balança escrava podemos pedir os dados à mestra.

1. Uma vez acedido a este menu, devemos pulsar quatro vezes a tecla 'TOTAL' – pedir-nos-á a confirmação e nesse seguimento realizar-se-á a transmissão.

Primeiro a mestra imprimirá uma lista das escravas detectadas e depois uma outra com os resultados.

COMUNICAÇÃO COMPUTADOR (34)

Este menu permite realizar as transmissões a partir da mestra para o computador, (comprove que o software que faz a gestão das comunicações dispõe desta opção).

Abertura do dia (341)

Com esta função transmitem-se todos os dados que tiverem sido actualizados no computador desde a última transmissão.

1. Uma vez acedido ao menu, pulsar 'TOTAL' 3 vezes – a balança pede confirmação e nesse seguimento realiza-se a transmissão.



Se a comunicação não se realizar o visor mostrará a mensagem: “FALTA DE COMUNICAÇÃO”.

Fecho do dia sem limpeza (342)

Com esta função transmitem-se todos os dados de venda da balança, e mantêm-se na balança.

1. Uma vez acedido ao menu, pulsar ‘TOTAL’ 3 vezes – a balança pede confirmação e nesse seguimento realiza-se a transmissão.

Fecho do dia com limpeza

Com esta função transmitem-se todos os dados de venda da balança e põe-se a zero na balança.

1. Uma vez acedido ao menu, pulsar ‘TOTAL’ 3 vezes – a balança pede confirmação e nesse seguimento realiza-se a transmissão.

Início balança (344)

Com esta função primeiro apagam-se todos os dados programados na balança e em continuação pedem-se todos os dados ao computador.

NÃO UTILIZAR ESTA FUNÇÃO SE NÃO ESTIVERMOS SEGUROS, uma vez que se apagam todos os dados da balança mesmo que a comunicação não funcione.

1. Uma vez acedido ao menu, pulsar ‘TOTAL’ 5 vezes – a balança pede confirmação e nesse seguimento realiza-se a transmissão.

COMUNICAÇÃO RS-232 (35)

A comunicação RS-232 permite conectar a balança directamente ao computador ou ao modem.

Para poder realizar a comunicação RS-232 esta tem que ser activada em modo de teste da balança (ver manual de instalação).

Protocolo (351)

Neste menu estão os parâmetros de comunicação da saída RS-232.

3511 – Direcção RS-232

Devemos seleccionar a direcção da balança em relação ao computador. Esta deve ser sempre par e de 00 a 30.



3512 – velocidade

É a velocidade a que se realizará a comunicação.

3513 a 3515 – Tempos T1, T2, T3.

Estes parâmetros não devem modificar-se pelo utilizador. Deixa-los por defeito a zero.

3516 – Número de bits

Deixar sempre este valor a 0 (8 bits), salvo se o software não suportar este tipo de comunicação.

3517 – Paridade

Este parâmetro permite seleccionar a paridade da comunicação RS-232.

0 – Não há paridade

1 – Paridade impar

2 – Paridade par

Modem 232 (352)

Neste menu estão os parâmetros que definem o funcionamento da comunicação via modem a partir deste menu é possível configurar o modem manualmente.

3521 – Telefone

Neste menu devemos programar o número de telefone a que a balança deve chamar.

3522 – Inicio

As balanças BM2 e BM3 enviam por defeito uma configuração estabelecida ao modem. Esta opção permite incluir comandos AT substitutivos.

3523 – Inicia STR

Este parâmetro permite seleccionar se se enviam os comandos AT por defeito ou os programados pelo utilizador.

As opções são:

0 – Envia-se os comandos por defeito

1 – Envia-se comandos AT do utilizador



3524 / 3525 – H. TX. INI / H. TX. FIN.

Nestes campos programaremos o horário no qual a balança pode realizar a chamada ao computador.

3526 / 3527 – H. RX. INI / H. RX. FIN

Nestes campos programaremos o horário em que a balança pode receber chamadas.

Para poder comprovar a conexão com o modem, podemos pulsar a tecla 'PT' – a balança imprimirá um ticket com a configuração do modem.

CONFIGURAÇÃO DE SECÇÃO

Este menu permite configurar o funcionamento da secção (mestras e escravas), de modo que o que se programar na mestra aplicar-se-á também a todas as escravas conectadas.

PROGRAMAÇÃO DE SECÇÃO (41)

Neste menu configuraremos o funcionamento da operativa da balança.
















Teclas (411)

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

As opções são sempre as mesmas e os valores programáveis são:

0 – Tecla / função activada (por defeito)

1 – tecla / função desactivada

CÓDIGO	TECLA	FUNÇÃO
4111		soma
4112	 	Subtracção
4113		Multiplicação
4114		Subtotal
4115	 	Fixar tara
4116	 	Fixar preço
4117	 	Preço livre
4118	 	Preço directo
4119	 	Peso negativo

Dados (412)

4121 – Número secção

É um número de duas cifras que identifica a secção e que pode representar-se no código de barras. Não tem aplicação para as comunicações.

1. Introduzir o código com o teclado numérico

4122 – Envio do ticket

Este parâmetro permite activar a opção de envio automático dos ticket's ao computador.

As opções são:

- 0 – Não se enviam os ticket's
- 1 – Envia-se os ticket's

4123 – Mensagem de etiqueta

Este parâmetro determina se as operações de ticket e etiqueta serão enviadas com o mesmo formato ou se o computador poderá distinguir umas das outras.

As opções são:

- 0 – Envia-se a mesma mensagem
- 1 – Envia-se mensagens diferentes

4124 – Acumular etiquetado

Este parâmetro permite-nos seleccionar se as operações de etiquetagem se enviam ao computador ou não.

As opções são:

- 0 – Envia-se as operações de etiquetagem
- 1 – Não se enviam as operações de etiquetagem

Operativa (413)

Neste menu seleccionaremos o modo de funcionamento das balanças da secção.

4131 – Cálculo de cambio

Este parâmetro permite-nos activar a função de cambio ao imprimir um ticket.

As opções são:

- 0 – Desactivado
- 1 – Activado

4132 – Desconto em linha

Com este parâmetro podemos activar a função de desconto em linha.



As opções são:

- 0 – Desactivado
- 1 – Activado

4133 – Ticket / Etiqueta

Este parâmetro permite-nos seleccionar se a balança funcionará sempre em modo de ticket, sempre em modo de etiqueta ou de forma que nos permita seleccionar.

As opções são:

- 0 – Permite seleccionar Ticket / Etiqueta
- 1 – Trabalha sempre em modo de ticket
- 2 – Trabalha sempre em modo de etiqueta

4134 – Caixa

Com este parâmetro activamos ou desactivamos a saída para a gaveta de dinheiro.

As opções são:

- 0 – Desactivado
- 1 - Activado

4135 – Modos de pagamento

Este parâmetro permite activar a função de modos de pagamento.

As opções são:

- 0 – Desactivado
- 1 – Activado

4136 – Inventário

Este parâmetro permite activar ou desactivar o modo inventário.

As opções são:

- 0 – Desactivado
- 1 - Activado

4137 – Desconto no total

Este parâmetro permite activar ou desactivar função de desconto no total.

As opções são:

- 0 – Desactivado
- 1 - Activado

4138 – Número de cliente

Com este parâmetro podemos configurar o modo de funcionamento da opção de número de cliente.

As opções são:

- 0 – Número de ticket automático
- 1 – O operário introduz manualmente o número de ticket / cliente. Os ticket's aos quais não se der número ficarão a zero.
- 2 – O mesmo que a opção 1, mas os ticket's aos quais não se der número, dar-lhos-á automaticamente a balança como na opção 0.

4139 – Cifras de código

Com este parâmetro seleccionaremos o número de dígitos do código do artigo que teremos que introduzir para aceder ao artigo em modo de utilização.

As opções são:

- 0 – Introduziremos os 6 dígitos
- 1 - 5 – introduziremos a quantidade programada de dígitos

Exemplo:

Se programarmos o valor 4 , para aceder ao artigo 001365, temos que teclar somente os quatro últimos (1365), já que a balança tomará os dois primeiros sempre como zeros.

4130 – Pesagem automática

Este parâmetro permite-nos seleccionar se a função pesagem automática está activada ou não, e o funcionamento da mesma.

As opções são:

- 0 – Desactivada
- 1 – com pré selecção de memória
- 2 – Sem pré selecção de memória (V1)

Impressoras (414)

Neste menu configuraremos as opções de funcionamento da impressão.

4141 – Total de caixa

Este parâmetro permite activar a impressão de total de caixa.

As opções são:

- 0 – Desactivada
- 1 – Activada - código EAN no ticket
- 2 – Activada - código EAN no talão
- 3 – Activada – código EAN nos dois
- 5 – Igual á opção 1, mas sob pedido
- 6 – Igual à opção 2, mas sob pedido
- 7 – Igual à opção 3, mas sob pedido

4142 – Separação

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

As opções são:

- 0 – Imprime-se aos 10 segundos
- X – Imprime-se com uma distancia de separação igual ao valor programado

4143 – Cópia ticket

Este parâmetro permite desactivar a função de cópia de ticket, por defeito activada.

As opções são:

- 0 – Activada
- 1 – Desactivada

4144 – Cópia de etiqueta

Este parâmetro permite activar a função de cópia de etiqueta e seleccionar se estas se acumularam às vendas.

As opções são:

- 0 – Activada / não acumula
- 1 – Activada / acumula
- 2 – Desactivada

4145 – Cópia de etiqueta de total

Este parâmetro permite desactivar a função de cópia de etiqueta de total, por defeito activada.

As opções são:

- 0 – Activada
- 1 – Desactivada

4146 – Selecção de impressora

Este parâmetro permite seleccionar a impressora na qual se imprimirá o total de caixa e a etiqueta.

As opções são:

- 0 – Imprime-se as duas na etiquetadora
- 1 – Total de caixa na impressora de ticket's e etiquetas na etiquetadora
- 2 – Total de caixa na etiquetadora e etiquetas na impressora de ticket's
- 3 – Imprimem-se as duas na impressora de ticket's

Informação ticket (415)

Neste menu programaremos os valores programáveis para ticket.

4151 – Tara no ticket

Com este parâmetro podemos seleccionar se queremos que se imprima a tara utilizada por cada operação.

As opções são:

- 0 – Não se imprime a tara
- 1 – Imprime-se a tara debaixo do peso

4152 – I.V.A. no ticket

Com este parâmetro podemos seleccionar se queremos que se imprima o I.V.A. no ticket.

As opções são:

- 0 – Não se imprime o I.V.A.
- 1 – Imprime-se o I.V.A.

4153 – Código no ticket

Com este parâmetro podemos seleccionar se queremos que se imprima o código do artigo no ticket.

As opções são:

- 0 – Não se imprime o código do artigo
- 1 – Imprime-se o código do artigo

4154 – Vendedor no ticket

Com este parâmetro seleccionaremos se no ticket será impresso o código do vendedor ou o número do ticket.

As opções são:

- 0 – Imprime-se o código do vendedor
- 1 – Imprime-se o número do ticket

4155 – EURO no ticket

Sem uso.

4156 – Tipo de ticket

Com este parâmetro seleccionaremos o tipo de ticket que queremos que se imprima.

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 os nomes de artigo sombreados
- 5 – Linha de total e linha de peso maiores
- 6 – Ticket reduzido

4157 – Divisas em ticket

Este parâmetro permite-nos seleccionar se se imprimem as divisas no ticket.

As opções são:

- 0 – Não se imprimem as divisas
- 1 – Imprime-se as divisas

4158 – Cabeçalhos no ticket

Este parâmetro permite-nos seleccionar se os cabeçalhos são impressos no ticket ou não.

As opções são:

- 0 – Imprimem-se os cabeçalhos;
- 1 – Não se imprimem os cabeçalhos.



4159 – Logotipo no ticket

Com este parâmetro podemos activar a impressão do logotipo no ticket.

Devemos introduzir o número do logotipo que queremos imprimir.

41510 – Posição do logotipo

Este parâmetro permite seleccionar onde queremos que se imprima o logotipo no ticket.

O primeiro valor indica sobre que linha de cabeçalho será impresso e o segundo indica a sua posição:

0 – Justificado à esquerda

1 – Centrado

2 – Justificado à direita

EAN (416)

Neste menu podemos configurar o código de barras (EAN – 13) para ticket, etiqueta e, total de caixa e etiqueta de totais.

4161 – EAN no ticket

Com este parâmetro seleccionaremos quando se imprimirá o código de barras no ticket.

As opções são:

0 – imprime-se só com importes positivos

1 – Imprime-se com importes negativos a zero

2 – Não se imprime

3 – Imprime-se sempre com o valor absoluto do importe

4162 – EAN na etiqueta

Com este parâmetro seleccionaremos quando se imprimirá o código de barras na etiqueta.

(As opções são as mesmas que as do parâmetro anterior).

4163 – EAN em total de caixa

Com este parâmetro seleccionaremos quando se imprimirá o código de barras no total de caixa.

(As opções são as mesmas que as do parâmetro anterior).

4164 – EAN especial no ticket



Com este parâmetro podemos seleccionar que configuração do EAN – 13, será impressa no ticket.

As opções são:

- 0 – EAN –13 standard (2AABBBBEEEEEE);
- 1 – EAN – 13 especial para ticket (4411), sem EAN por linha;
- 2 – EAN 13 standard (2AABBBBEEEEEE), com EAN por linha de ticket;
- 3 – EAN especial para ticket (4411), com EAN por linha de ticket.

4165 – EAN especial na etiqueta

Com este parâmetro podemos seleccionar que configuração do EAN – 13, será impressa na etiqueta.

As opções são:

- 0) EAN – 13 standard (2AABBBBEEEEEE)
- 1) EAN – 13 especial para etiqueta (4411) - Esta é uma única configuração para todas as etiquetas.
- 2) EAN programável para etiqueta (4412) – Estes são dez EAN 13 programáveis que podem ser associados aos artigos.
- 3) EAN – 13 do artigo – Esta é uma configuração de código de barras que se programa par cada artigo na ficha do artigo.

4166 – EAN especial em total de caixa

Com este parâmetro podemos seleccionar que configuração do EAN – 13, será impressa no total de caixa.

As opções são:

- 0 – EAN –13 standard (2AABBBBEEEEEE)
- 1 – EAN – 13 para ticket (4411)

4167 – EAN na etiqueta de totais

Com este parâmetro podemos seleccionar quando queremos que se imprima o EAN – 13 na etiqueta de totais.

As opções são:

- 0 – Imprime-se só com importes positivos
- 1 – Imprime-se com importes negativos
- 2 – Não se imprime
- 3 – Imprime-se sempre com o valor absoluto do importe

4168 – EAN especial na etiqueta de totais

Com este parâmetro podemos seleccionar que configuração do EAN – 13, será impressa na etiqueta de totais.

As opções são:

0 – EAN – 13 standard (2AABBBBEEEEEE)

1 – EAN – 13 especial para etiqueta (4411) - Esta é uma única configuração para todas as etiquetas.

2 – EAN programável para etiqueta (4412) – Estes são dez EAN 13 programáveis que podem ser associados aos artigos.

3 – EAN – 13 do artigo – Esta é uma configuração de código de barras que se programa par cada artigo na ficha do artigo.

4169 – Linha de interpretação / densidade

Este parâmetro determina se se imprime a linha de interpretação do código de barras, caso o importe a representar seja maior que os caracteres configurados. Também seleccionamos o tipo de densidade.

As opções são:

0 – Não imprime – densidade normal

1 – Imprime a linha – densidade normal

2 – Não imprime – dupla densidade

3 – Imprime a linha – dupla densidade

Vários (417)

Neste menu seleccionaremos o funcionamento de algumas funções opcionais.

4171 – Caducidade temporal

Este parâmetro permite activar a caducidade global.

As opções são:

0 – Desactivada

1 – Activada

4172 – Publicidade

Este parâmetro permite activar a publicidade e seleccionar o tempo de activação.

As opções são:

0 – Desactivada



0-9 – Activada. O valor determina o tempo (em unidades de 10 seg.)depois do qual, passará a publicidade, caso não se realizem operações.

4173 – Modo de publicidade

Este parâmetro determina que se ao pulsar uma tecla para sair da publicidade se activará a função ligada a essa tecla ou não.

As opções são:

- 0 – Não se activa a função
- 1 – Activa-se a função

4174 – Unidades

Com este parâmetro determina-se se o peso das operações unitárias, se memoriza em quilos ou em gramas.

As opções são:

- 0 – Acumular em gramas
- 1 – Acumular em quilogramas

4175 – Subtotal temporal

Este parâmetro permite activar a função de subtotal temporal.

As opções são:

- 0 – Desactivado
- 1 – Activado

4176 – Contador de caixa

Este parâmetro permite activar a função de contador de abertura de caixa de moedas.

As opções são:

- 0 – Desactivado
- 1 – Activado

4177 – Tara visível

Este parâmetro está preparado para novas aplicações.

4178 – Código por tempo

Este parâmetro permite aceder aos artigos por código sem necessidade de introduzir os zeros à esquerda.

As opções são:

- 0 – Desactivado
- 1 – Activado

Etiqueta (418)

Neste menu podemos configurar o modo de funcionamento da função etiquetagem.

4181 – Centrar textos

Este parâmetro permite configurar se os textos (incluindo os nomes de artigo e os cabeçalhos) se centram automaticamente ou não.

As opções são:

- 0 – Centram-se os textos
- 1 – Não se centram os textos

4182 – Reservado

Este parâmetro está reservado para futuras aplicações.

4183 – Etiqueta de totais sem parciais

Este parâmetro permite activar a função de imprimir uma etiqueta de totais sem que se imprimam as etiquetas parciais.

As opções são:

- 0 – Desactivada
- 1 – Activada

4184 – Etiqueta por pesada

Este parâmetro permite activar a função de impressão de etiqueta por operação em modo de ticket.

As opções são:

- 0 – Desactivada
- 1 – Activada
- 2 – Imprime só com os artigos de rentabilidade 9.
- 3 – Imprime sob pedido (ESC – 7)

4185 – EURO na etiqueta

Não utilizado.

4186 – Modo acumulado

Com este parâmetro determinaremos se ao imprimir as etiquetas de totais, nesta se imprimirão os dados do artigo (nome, textos, EAN, etc.), ou só os dados genéricos (“ACUMULADO TOTAL”).

As opções são:

0 – Só dados genéricos

1 – Dados do artigo sempre que se opere com o mesmo

Teclas de função (419)

Neste menu associaremos a função desejada às teclas de função programáveis (F1 a F12).

Para associar a função à tecla devemos aceder ao parâmetro correspondente à tecla a programar (exemplo: 4191 F1) e introduzir com o teclado numérico a função (ver tabela de funções pag.15) (exemplo 12 – auto-zero).

Para passar ao parâmetro seguinte, devemos pulsar a tecla F2.

Esta operativa inclui os parâmetros de 4191 a 4196.

PROGRAMAÇÃO DE VENDEDORES (42)

Neste menu podemos programar os vendedores, associar-lhes um código, um nome e uma tecla de vendedor.

Os vendedores podem estar configurados de duas maneiras no modo de teste da balança de modo a que se dêem baixa ao efectuar limpeza da contabilidade ou não.

Altas (421)

Para dar alta a um vendedor desde o submenu altas (421), devemos:

1. Seleccionar a tecla de vendedor, pulsando a mesma (exemplo V2);
2. Introduzir o código do vendedor com o teclado numérico (5 cifras);
3. Pulsar F1 par passar ao nome;
4. Introduzir o nome de vendedor (26 caracteres) com o teclado alfanumérico;
5. Pulsar a tecla ‘TOTAL’ para gravar.

Podemos repetir o processo para os restantes vendedores.

Baixas (422)

Para dar baixa a um vendedor desde o submenu Baixas (422) devemos:

1. Seleccionar a tecla de vendedor pulsando a mesma (exemplo V1);

2. Pulsar 'TOTAL' – dá-se baixa ao vendedor.

Ter em conta que por defeito a baixa de vendedores está desactivada no modo de teste, de forma que permanecem sempre livres ou seja ao realizar uma memória dar-se-á alta ao vendedor automaticamente.

Também podemos **dar baixa a todos os vendedores** de uma só vez:

1. Depois de aceder ao parâmetro, premir a tecla 'TARA' – a balança solicitará confirmação;
2. Premir a tecla 'TOTAL' – dar-se-á baixa a todos os vendedores.

Nota: Dar baixa a todos os vendedores sem realizar o fecho do dia pode provocar a perda dos dados da contabilidade.

PROGRAMAÇÃO DE TEXTOS (43)

Neste menu programam-se todos os campos de textos disponíveis, excepto os textos dos artigos.

Cabeçalhos (431)

As linhas de cabeçalho são linhas de texto que se imprimem no ticket, onde podemos incluir informação como nome do estabelecimento, morada, telefone ou mensagem de despedida. Dispõe de 10 linhas com o máximo de 32 caracteres.

Uma vez acedido ao menu seguir estes passos:

1. Introduzir o número da linha de cabeçalho (1-10) e premir 'F1';
2. Seleccionar o tipo de letra que queremos utilizar (exemplo:2);
3. Premir 'F1' para programar o texto;
4. Introduzir o texto com o teclado alfanumérico;
5. Premir 'TOTAL' para gravar e repetir o processo para as restantes linhas.

RECORDAR QUE PODEMOS:

- avançar e retroceder dentro do texto utilizando a tecla 'mais/menos'.
- apagar o texto com a tela 'clear'.

TIPOS DE LETRA:

1 – Normal (32 caracteres)	[14 x 27]
2 – Dupla baixa (16 caracteres)	[14 x 27]
3 – Dupla alta (32 caracteres)	[14 x 27]
4 – Dupla (16 caracteres)	[14 x 27]
5 – Normal (32 caracteres)	[14 x 20]

- 6 – dupla baixa (16 caracteres) [14 x 20]
- 7- Dupla alta (32 caracteres) [14 x 20]
- 8 – Dupla (16 caracteres) [14 x 20]

Departamentos (432)

Neste menu programaremos os nomes dos 10 departamentos disponíveis na balança e determinaremos o tipo de I.V.A. a associar às vendas directas realizadas em cada um deles.

Uma vez acedido ao menu seguir estes passos:

1. Seleccionar o número do departamento com o teclado numérico;
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte;
3. Seleccionar o número do tipo de I.V.A. aplicado (dos 5 tipos de I.V.A. programáveis) às operações sem código;
4. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte;
5. Introduzir o nome do departamento;
6. Premir 'TOTAL' para gravar e repetir o processo par os restantes.

Publicidade (433)

Neste menu podemos programar os textos (8 linhas) que se mostrarão no visor quando se activar a publicidade.

Uma vez acedido ao menu seguir estes passos:

1. Seleccionar a linha de publicidade com o teclado numérico;
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte;
3. Seleccionar a velocidade a que rodará a publicidade no visor, o valor pode ir de 1 a 9, sendo 1 a velocidade máxima e 9 a mínima.
4. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte;
5. Introduzir o texto com o teclado alfanumérico;
6. Premir 'TOTAL' para gravar e repetir o processo para restantes linhas.

Famílias (434)

Neste menu programaremos o nome das 20 família associáveis aos artigos.

Uma vez acedido ao menu, seguir estes passos:

1. Seleccionar o número da família com o teclado numérico;
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte;
3. Introduzir o nome (20 caracteres) com o teclado alfanumérico (exemplo: lacticínios);
4. Premir 'TOTAL' para gravar e repetir o processo para as restantes.

Receitas (435)

Neste menu programaremos o texto de receita de cada uma das 10 disponíveis.

Uma vez acedido ao menu, seguir estes passos:

1. Seleccionar o número da receita a programar (1-10) com o teclado numérico;
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte;
3. Introduzir o texto com o teclado alfanumérico;
4. Premir 'TOTAL' para gravar, repetir o processo para gravar o resto das receitas.

Dicionário (436)

O dicionário permite dar alta a ingredientes que não tenhamos na lista de ingredientes.

Podemos dar alta aos ingredientes de 3001 a 3200 e escrever o texto correspondente a cada um.

Depois de aceder ao menu, seguir estes passos:

1. Introduzir o número do ingrediente com o teclado numérico;
2. Pulsar 'F1' para passar ao campo seguinte;
3. Introduzir o texto com o teclado alfanumérico (64 caracteres);
4. Premir 'TOTAL' para gravar e repetir o processo para os restantes.

PROGRAMAÇÃO DE DADOS (44)

Neste menu programam-se todos os campos numéricos disponíveis, como as taras, os I.V.A.'s, etc.

EAN's (441)

Aqui programaremos as distintas configurações possíveis do código de barras.

4411 – EAN especiais

São os 4 tipos de configuração do código de barras associáveis ao ticket, à etiqueta, ao total de caixa e às etiquetas de totais.

Para os programar devemos:

1. Uma vez acedido ao menu desejado, introduzir a configuração do código de barras com o teclado alfanumérico (exemplo: 2AABBBBEEEEE).

Nota: Se programarmos um número este representar-se-á directamente no código de barras, mas se programarmos uma letra da lista, representar-se-á o valor associado.

2. Guardar as alterações premindo 'TOTAL'.

CARACTERES PROGRAMÁVEIS

- A** – Número de secção
- B** – Número de cliente
- C** – Código do artigo
- D** – Código do vendedor
- E** – Importe do ticket
- F** – Signo do importe
- G** – Quantidade de operações
- H** – Peso total
- I** – Tipo de IVA
- J** – Departamento
- 0** – Dígito de controle

4412 EAN programáveis

São os 10 tipos de configuração de código de barras que se podem associar aos artigos, às etiquetas e às etiquetas de totais.

A programação de todos eles realiza-se da seguinte forma:

1. Uma vez acedido ao menu desejado, introduzir a configuração do código de barras com o teclado alfanumérico. (Exemplo: 25CCCCCEEEEE). Ver tabela na página anterior.

Nota: Se programarmos um número este representar-se-á directamente no código de barras, mas se programarmos uma letra da lista, representar-se-á o valor associado.

2. Guardar as alterações, premindo a tecla 'TOTAL' e repetir o processo para os restantes.

Taras (442)

Aqui programa-se o valor das 10 taras disponíveis.

Uma vez acedido ao menu, dispomos de dois métodos para introduzir o valor da tara:

1. Introduzir o valor com o teclado numérico ou colocar o peso a tarar sobre o prato e premir a tecla 'TARA';
2. Uma vez introduzido o valor premir 'TOTAL' para gravar os dados e passar ao seguinte valor.

IVA's (443)

Neste menu programam-se os valores (em percentagem) dos 5 tipos de IVA associáveis aos artigos.

Depois de aceder ao menu devemos:

1. Introduzir o valor do IVA com o teclado numérico(exemplo 12%);
2. Premir 'TOTAL' para gravar e passar ao dado seguinte.

Divisas (444)

Neste menu seleccionaremos o valor do cambio das diferentes divisas, assim como quais delas queremos que se imprimam no ticket (máximo 2).

4441 Programação do valor

Aqui introduziremos a equivalência do cambio da divisa com respeito à moeda principal.

1. Introduzir o valor do cambio com o teclado numérico (exemplo 120);
2. Pulsar 'TOTAL' para gravar e passar ao dado seguinte.

4442 Seleccionar divisa

Neste menu seleccionaremos as divisas a imprimir no ticket.

1. Introduzir com o teclado numérico o número da divisa a imprimir (exemplo 2);
2. Pulsar 'TOTAL' para gravar e passar ao campo seguinte;

Se deixarmos os valores a zero não será impressa nenhuma divisa.

INVENTÁRIO/PEDIDOS (45)

Este menu respeita ao controle de stock e aos inventários, e à programação e impressão de listagens de pedidos.

Inventário (451)

4511 - Listagem de inventário

Para imprimir uma listagem de inventário (acumulado de entradas de mercadoria) aceder ao menu e depois premir duas vezes a tecla 'TOTAL'.



- Premir duas vezes a tecla 'TOTAL' – a balança imprimirá uma listagem de acumulado de entradas.

4512 – Envio de acumulado de inventário

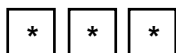
Esta opção permite proceder ao envio do acumulado de inventário para o computador, para isso deve aceder ao menu e de seguida premir duas vezes a tecla 'TOTAL'.



- Premir duas vezes a tecla 'TOTAL' – a balança enviará os dados para o computador

4513 – Limpar acumulado de inventário

Esta opção permite apagar o acumulado de inventário, para tal deve aceder ao menu e premir três vezes a tecla 'TOTAL'.



- Premir três vezes a tecla 'TOTAL' – os valores correspondentes ao acumulado de inventário ficam a zero.

4154 – Talão de entrada de mercadoria

É possível imprimir um talão de entrada de mercadoria a partir deste menu, para isso deve aceder ao menu e premir a tecla 'TOTAL'.



- Premir a tecla 'TOTAL' – é impresso o talão de mercadoria.

4155 – Listagem de artigos/stock mínimo

Este parâmetro permite imprimir uma listagem dos artigos cujo valor do stock existente é mais baixo ou igual ao stock mínimo. Para tal prima a tecla 'TOTAL' depois de aceder ao menu.



- Premir a tecla 'TOTAL' – é impressa uma listagem dos artigos com stock mínimo ou negativo.

4156 – Enviar artigos stock mínimo

A partir deste menu é possível proceder ao envio da listagem dos artigos com stock mínimo ou negativo e respectivos valores de stock para o computador. Para tal deve aceder ao menu e de seguida premir três vezes a tecla 'TOTAL'.



- Premir três vezes a tecla 'TOTAL' – é enviada uma lista dos artigos com stock mínimo e negativo para o computador.

Pedidos (452)

Neste menu podemos programar e listar os pedidos de mercadoria.

4521 – Programar pedido

Para programar um pedido siga os passos:

1. Inserir o número do pedido com o teclado numérico;
2. Premir tecla 'F1' para passar ao campo seguinte;
3. Inserir a data com o teclado numérico;
4. Premir tecla 'F1' para passar ao campo seguinte;
5. Inserir o texto do pedido (20 caracteres);
6. Premir tecla 'TOTAL' para passar à programação linha a linha;

1. Seleccionar a linha do pedido (utilizar a tecla 'MAIS/MENOS'), premir tecla 'TOTAL' para confirmar (a primeira linha já está seleccionada por defeito);
2. Inserir o código do artigo;
3. Pulsar 'TOTAL' para passar ao campo seguinte;
4. Inserir a quantidade com o teclado numérico;
5. Premir 'TOTAL' e tecla 'MAIS/MENOS' para passar à linha seguinte;

Repita o processo para as restantes linhas do pedido, quando terminar prima 'TOTAL' para gravar e tecla 'ESCAPE' para sair.

4522 – Listar pedido

A partir deste menu é possível imprimir a lista de um pedido.

1. Introduzir o número do pedido com o teclado numérico;
2. Premir tecla 'TOTAL' – é impressa uma lista do respectivo pedido.

4523 – Enviar pedido

A partir deste menu é possível proceder ao envio dos dados referentes aos pedidos para o computador.

1. Introduzir o número do pedido a enviar;
2. Premir duas vezes a tecla 'TOTAL'.

4524 – Limpar pedido

Este parâmetro permite apagar os pedidos programados.

1. Introduzir o número do pedido a apagar, com o teclado numérico;
2. Premir duas vezes a tecla 'TOTAL'.

FORMATOS DE ETIQUETA (46)

Neste menu podemos configurar os 10 formatos de etiqueta programáveis. Uma vez acedido ao menu, seguir os seguintes passos:

1. Introduzir o número do formato a programar (21 a 30);
2. Premir 'TOTAL' para passar ao campo seguinte;

De seguida a balança pedirá as dimensões da etiqueta em dots.

Nota: Podemos trabalhar em dots ou em milímetros. Para trocar de um modo para o outro, premir a tecla 'TARA'.

Nota: Para calcular a largura e o comprimento da etiqueta, devemos multiplicar os milímetros por 8.

Ter em conta que a altura máxima programável é de 448 (a altura da cabeça térmica).

3. Inserir a longitude (exemplo 480) com o teclado numérico;
4. Premir 'TOTAL' para passar ao campo seguinte;
5. Introduzir a altura da etiqueta e premir 'TOTAL';

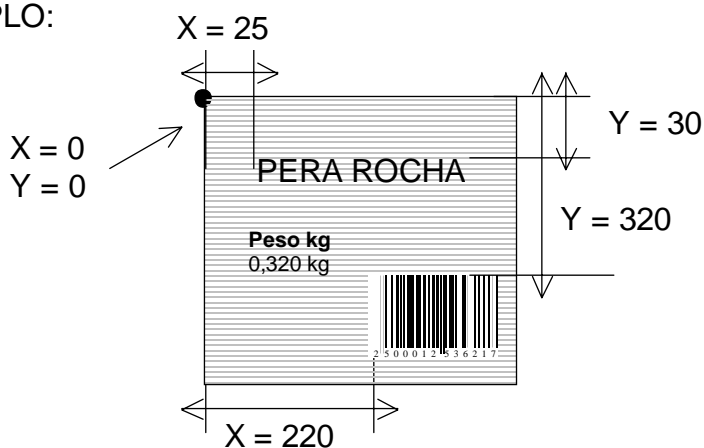
De seguida a balança pedirá para introduzirmos os campos que queremos que apareçam na etiqueta e para programarmos a configuração dos mesmos (posição, tipo de letra, etc).

6. Introduzir o número do campo que queremos incluir no formato (ver lista página 65);
 7. Premir a tecla 'TOTAL' para passar ao campo seguinte;
- Agora a balança pedirá os dados para este campo: posição (x e y), rotação e o tipo de letra.

Nos campos gráficos pedirá também a altura e a largura dos mesmos.

E em alguns campos (exemplo cabeçalhos) pedirá o número.

EXEMPLO:



Para configurar o campo na etiqueta:

8. Introduzir o valor x para o respectivo campo (exemplo 25);
9. Premir a tecla 'TOTAL' para passar ao campo seguinte;
10. Introduzir o valor y para o respectivo campo (exemplo 30);
11. Premir a tecla 'TOTAL' para passar ao campo seguinte;
12. Introduzir o valor da rotação para o respectivo campo – ter em conta que dependendo do valor da rotação, a coordenada x=0 e y=0 poderão trocar de posição;
13. Premir 'TOTAL' para passar ao campo seguinte;
14. Introduzir o tipo de letra (ver exemplos de tipo de letra na pag.75).

Para programar outro campo devemos premir a tecla ' MAIS/MENOS' e a balança pedirá o número do campo seguinte. Repetir os passos de 6 a 14 para configurar o novo campo.

Nota: Podem programar-se no máximo 30 campos em cada formato de etiqueta).

Notas:

- Podemos copiar um campo dentro do formato pulsando subtotal;
- Podemos apagar um campo dentro do formato premindo a tecla '00';
- Podemos avançar e retroceder num campo premindo as teclas 'F1' e 'F2';
- Podemos avançar e retroceder de campo em campo premindo a tecla 'MAIS/MENOS'.

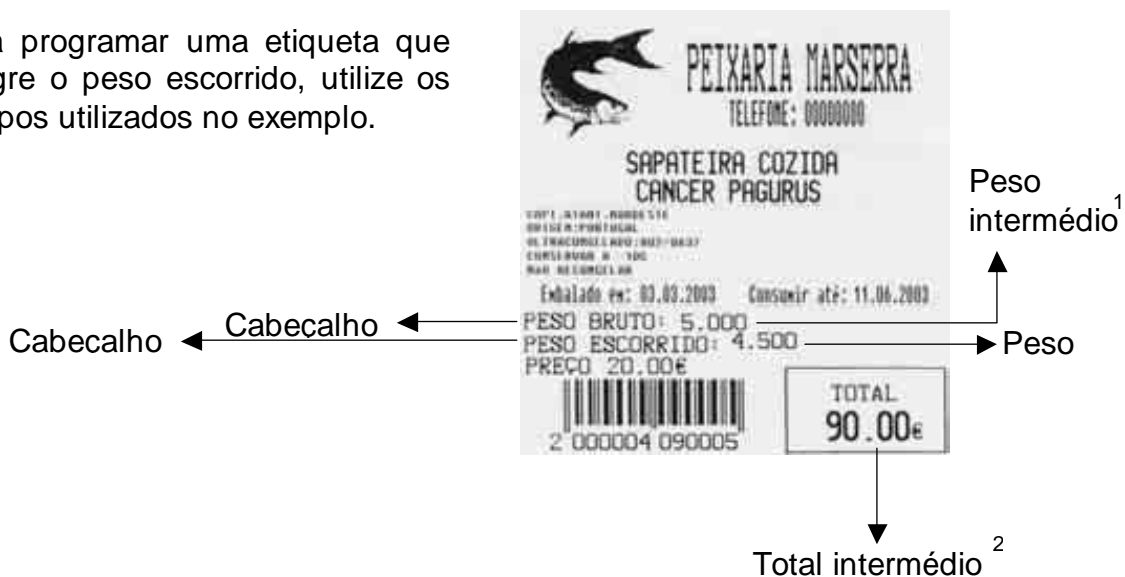
- Durante a programação de um formato podemos imprimir um exemplo premindo a tecla 'PT';
- Para imprimir uma lista com os dados do formato premir a tecla 'PRINT';

No final premir duas vezes a tecla 'MULTIPLICAÇÃO' para gravar.

Para gravar o formato:

FORMATO ESPECIAL PARA RASTREABILIDADE DO PEIXE

Para programar uma etiqueta que integre o peso escorrido, utilize os campos utilizados no exemplo.



1- Valor correspondente a Peso neto + vidragem

2- Valor correspondente a Preço/kg * peso intermédio

Nota: Este formato de etiqueta só tem aplicação em artigos com tara percentual (TARA %) associada.

Copiar um formato:

1. Uma vez acedido ao formato original premir a tecla 'SUBTOTAL';
2. Introduzir o número do formato para onde queremos que se copie;
3. Premir 'SUBTOTAL' para gravar - agora podemos editar este formato e altera-lo se assim o desejarmos.

Nota: O formato de destina tem que estar vazio para que a cópia possa ser realizada.

RELÓGIO (47)

Este menu permite configurar a data e a hora da balança.

Introduzir os valores com o teclado numérico directamente no formato (DD/MM/AA) (exemplo: 15/04/03 12:03).

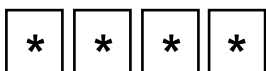
LIMPAR DADOS (48)

Este menu permite-nos apagar os dados programados na balança total ou parcialmente.

Limpeza total (481)

Esta função apagará todos os dados programados na balança. Ter em conta que se apagarão os artigos, os formatos, todos os dados da contabilidade, etc).

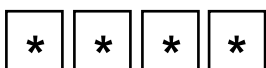
Para realizar a limpeza premir 4 vezes a tecla 'TOTAL'.



Ficheiros de texto (482)

Este menu permite seleccionar o ficheiro de texto que queremos apagar.

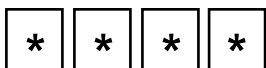
Para apagar os ficheiros de texto devemos aceder ao menu desejado (exemplo 7 e premir 4 vezes a tecla 'TOTAL'.



Ficheiros de dados (483)

Este menu permite seleccionar o ficheiro de dados numéricos (configuração, I.V.A.'s, taras, etc.) que queremos apagar.

Para apagar os ficheiros de dados numéricos devemos aceder ao menu desejado (exemplo 7 – EAN) e premir 'TOTAL' 4 vezes.





CAMPOS PROGRAMAVEIS NOS FORMATOS DE ETIQUETAS

1 – Peso
2 – Preço
3 – Importe
4 – Nome do artigo
5 – 2º nome do artigo
6 – Preço de oferta
7 – Tara
8 – Departamento
9 – Código do artigo
10 – Família
11 – Textos de artigos
12 – Código EAN
13 – Cabeçalhos do ticket
14 – Importe de oferta
15 – Valor da oferta
16 - % do desconto
17 – Desconto
18 – Importe com desconto
19 – Hora
20 – Data de embalado
21 – Data de validade
22 – Data extra
23 – Datas combinadas
24 – Número de lote
25 – Data por extenso
26 – Número de vendedor
27 – Total em talão
28 – Número de artigos
29 – Total de ticket
30 – Logotipo

31 – receita
32 – Linhas de texto fixo*
33 – Linhas de gráficos
34 – Rectângulo
55 – Peso intermédio
57 – Importe intermédio

CAMPOS DE CONTROLE DA CARNE

80 – Num. de identificação
81 – Código crotal
82 – Nome da peça
83 – Data de sacrifício
84 – Num. de autorização do matadouro
85 – Nome do matadouro
86 – Num. de autorização da desmancha
87 – Nome do centro da desmancha
88 – Origem
89 – Criação
90 – Elaboração
91 – Mistura
92 – Categoria
93 – Raça
94 – Idade
95 – Sexo
96 – Textos – cabeçalhos da peça

* TEXTOS FIXOS

1 g
2 €/kg
3 €
4 €/unidade
5 Peso/kg
6 Total
7 Tara
8 Preço
9 Importe
10 Unidades
11 Total
12 Tara
13 Data de embalado
14 Data de validade
15 D. Emb.
16 D.Valid.
17 Número de lote
18 Consumir de preferência antes de:
19 Oferta
20 Hora
22 Receita
25 \unidade
26 Conservar
27 entre 0° e 5°C
28 Ticket de caixa
29 Operaç.
30 Seco e fresc
31 a -18°C
36 Peso intermédio
40 Total intermédio



CONFIGURAÇÃO DA BALANÇA

Este menu permite configurar o funcionamento da balança, independentemente de se esta é mestra ou escrava, estes parâmetros afectam individualmente cada uma delas.

PARÂMETROS DE TICKET (51)

Neste menu configuraremos o funcionamento da impressora de ticket's.

Contraste de ticket (511)

Este parâmetro permite seleccionar o valor do contraste da impressora de ticket, sendo 9 o valor máximo e 0 o valor mínimo.

1. Introduzir o valor com o teclado numérico (exemplo 5);
2. Premir 'TOTAL' para passar ao campo seguinte.

Velocidade do ticket (512)

Este parâmetro permite seleccionar o valor da velocidade da impressora de ticket, sendo 0 o valor mínimo e 9 o valor máximo.

1. Introduzir o valor com o teclado numérico (exemplo 5);
2. Premir 'TOTAL' para passar ao campo seguinte.

Reservado (514)

Este parâmetro está reservado para futuras aplicações.

PARÂMETROS DE ETIQUETA (52)

Neste menu configuraremos o funcionamento da impressora de etiquetas.

Contraste da etiqueta (521)

Este parâmetro permite seleccionar o valor do contraste da impressora de etiquetas, sendo o valor mínimo 0 e o máximo 9.

1. Introduzir o valor com o teclado numérico (exemplo 5);
2. Premir 'TOTAL' para passar ao campo seguinte.

Velocidade (522)

Este parâmetro permite seleccionar o valor da velocidade da impressora de etiquetas, sendo 0 o valor mínimo e 9 o valor máximo.

1. Introduzir o valor com o teclado numérico (exemplo 5);
2. Premir 'TOTAL' para passar ao campo seguinte.



Saída da etiqueta (523)

Este parâmetro determina a distancia que avançará a etiqueta ao imprimir-se, para facilitar a retirada da mesma (valor recomendado: entre 60 e 80)

1. Introduzir o valor com o teclado numérico (exemplo 60);
2. Premir 'TOTAL' para passar ao campo seguinte.

Tipo de papel (524)

Com esta opção podemos desactivar o detector de etiquetas, para poder utilizar papel continuo na etiquetadora.

1. Seleccionar 0 para etiquetas e 1 para papel continuo;
2. Premir 'TOTAL' para passar ao campo seguinte.

Tipo de cabeçalho (525)

Com este parâmetro podemos seleccionar se depois de imprimir uma etiqueta, a seguinte retrocederá até ficar posicionada debaixo da cabeça térmica ou não.

Os valores programáveis são:

- 0 – Retrocede / não imprime
- 1 – Não imprime o cabeçalho
- 2 – Retrocede / imprime
- 3 – Não retrocede / imprime

1. Introduzir o valor com o teclado numérico (exemplo2);
2. Premir 'TOTAL' para passar ao campo seguinte.

Distancia Opto-cabeça (526)

Este parâmetro deve utilizar-se somente em caso em que o tamanho da etiqueta coincida em longitude com a distancia opto-cabeça.

Por defeito programar este parâmetro a 0.

FORMATOS (53)

Neste menu seleccionaremos os formatos de etiqueta que queremos que se imprimam.

Formatos de etiqueta (531)

Devemos seleccionar o número do formato (de 1 a 20 fixos / de 21 a 30 programáveis) com o qual queremos que se imprimam as etiquetas.

Nota: Ter em conta que se deixarmos este valor a zero, as etiquetas serão impressas com o formato de etiquetas que tenha seleccionado o artigo e caso o artigo não tenha nenhum valor programado será impressa a etiqueta com o formato 1.

1. Introduzir o valor com o teclado numérico (exemplo2);
2. Premir 'TOTAL' para passar ao campo seguinte.

Formatos do total de caixa (532)

Este parâmetro permite seleccionar o formato com o qual queremos que se imprima o total de caixa.

1. Introduzir o valor com o teclado numérico (exemplo2);
2. Premir 'TOTAL' para passar ao campo seguinte.

Formatos da etiqueta de totais (533)

Este parâmetro permite seleccionar o formato com o qual queremos que se imprima o total de caixa.

1. Introduzir o valor com o teclado numérico (exemplo2);
2. Premir 'TOTAL' para passar ao campo seguinte.

AUTO-SERVIÇO (54)

Este parâmetro permite configurar o modo de auto-serviço e o seu funcionamento.

Activo (541)

Este parâmetro permite activar e desactivar o modo de auto-serviço.

- Seleccionar a opção SIM/NÃO com as teclas 0 e 1.

Código fixo (542)

Esta opção permite seleccionar o artigo fixo, com o qual a balança trabalhará independentemente da tecla premida. Isto significa que seja qual for a tecla directa seleccionada a balança trabalhará sempre com o mesmo artigo e os restantes ficarão inacessíveis.

- Seleccionar a tecla com o teclado numérico (exemplo: PLU 12).

Departamento actual (543)

Este parâmetro define qual departamento estará activado em modo de auto-serviço, permitindo aceder a diversos PLU's.

- Seleccionar o departamento com o teclado numérico (exemplo: 1).

DADOS GERAIS (55)

Validade (551)

Neste menu podemos introduzir o valor da validade global. Se o valor está programado a zero, ter-se-á em conta o valor programado no artigo.

Para introduzir a validade temos duas opções:

- a) Introduzir a quantidade de dias, que se somarão à data de embalado;
- b) Introduzir a data final no formato: DD/MM/AA – e será impressa sempre essa data.

Número de lote (552)

Este é um campo numérico (3 cifras) que se pode imprimir na etiqueta.

- Introduzir o valor com o teclado numérico (exemplo 124).

AJUSTE DO DISPLAY (56)

Este parâmetro permite regular, independentemente, os dois visores da balança.

- Utilizar a tecla 'MAIS/MENOS' para regular o contraste do visor.
- Pulsar F2 para passar ao seguinte contraste.

 - Para subir o contraste

  - Para diminuir o contraste

Luz retro (563)

Com este parâmetro podemos seleccionar o modo de funcionamento da retro iluminação do display.

As opções são:

- 0 – Sempre acesa;
 - 1 – Sempre apagada;
 - 2 – 9 – Apaga-se aos 20 vezes o valor programado segundos em que não se realizem nenhuma operações.
- Introduzir a opção com o teclado numérico.

EURO (57)

Não utilizado.

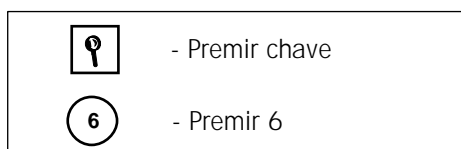
CAPITULO 8 – Rastreabilidade Da Carne E Impressão De Ingredientes

CONTROLE DA CARNE

De seguida explicaremos o modo de funcionamento da operativa relativa ao controle da carne e como proceder à sua programação.

A programação do controle da carne está no menu 6. Para lhe aceder devemos:

1. Manter premida a tecla 'CHAVE';
2. Premir a tecla '6' do teclado numérico.



CONFIGURAÇÃO DA CARNE (61)

Neste menu seleccionaremos que campo da peça queremos que apareça no visor quando seleccionarmos a peça.

1	Código crotal
2	Nome
3	Peso da peça
4	Identificação
5	N.º aut. do matadouro
6	Matadouro
7	N.º aut. desmancha
8	Desmancha
9	Origem

1. Introduzir o valor com o teclado numérico (exemplo 2 – Nome);
2. Sair com a tecla 'ESCAPE'.



PEÇAS (62)

Neste menu podemos programar as peças de carne, introduzindo os dados da mesma.

Nota: Não é necessário programar todos os dados da peça só é necessário programar o número da peça e a sua tecla associada.
Premindo 'TOTAL' podemos gravar a peça estando em qualquer campo.

Número da peça

Podemos programar até 10 peças diferentes (1-10).

1. Introduzir o número (de 1 a 10) da peça com o teclado numérico;
2. Premir a tecla 'TOTAL' para passar ao campo seguinte.

Número Crotal

1. Introduzir o número crotal com o teclado numérico (14 caracteres);
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Tecla

Neste campo seleccionaremos tecla de departamento (exemplo D0) a que a peça estará associada.

1. Premir a tecla de departamento seleccionada;
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Nome

1. Introduzir o nome da peça com o teclado alfanumérico (24 caracteres);
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Peso

1. Introduzir o peso de origem da peça com o teclado numérico;
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Formato etiqueta

1. Seleccionar o formato de etiqueta que desejamos que se imprima quando estivermos a trabalhar com a peça respectiva;
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Data do sacrifício

1. Introduzir a data com o teclado numérico no formato DD/MM/AA;
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Número de autorização do matadouro

1. Introduzir o número com o teclado alfanumérico (20 caracteres);
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Matadouro

1. Introduzir o nome do matadouro com o teclado alfanumérico (24 caracteres);
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Número de autorização da desmancha

1. Introduzir o número com o teclado alfanumérico (20 caracteres);
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Desmancha

1. Introduzir o nome do centro da desmancha com o teclado alfanumérico (24 caracteres);
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Origem

1. Introduzir a origem com o teclado alfanumérico (24 caracteres);
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Criação

1. Introduzir os dados da criação com o teclado alfanumérico (24 caracteres);
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Elaboração

1. Introduzir os dados da elaboração com o teclado alfanumérico (24 caracteres);
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Mistura

1. Introduzir os dados da mistura com o teclado alfanumérico (24 caracteres);
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Categoria

1. Introduzir o texto descritivo da categoria com o teclado alfanumérico (24 caracteres);
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Número da categoria

1. Introduzir o número da categoria com o teclado numérico;
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Raça

1. Introduzir a raça com o teclado alfanumérico;
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Idade

1. Introduzir o texto com o teclado alfanumérico (24 caracteres);
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Sexo

1. Introduzir o texto com o teclado alfanumérico (24 caracteres);
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Identificação

1. Introduzir o texto da identificação com o teclado alfanumérico (24 caracteres);
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

Terminada a programação da peça premir a tecla 'TOTAL' para gravar.



No final premir 'TOTAL' para gravar

PEÇAS NO TICKET (63)

Neste menu podemos seleccionar quais os campos da peça a aparecerem no ticket.

- Podem imprimir-se até 8 campos no ticket, para selecciona-los introduzir o seu número (ver lista).

LISTA DE CAMPOS DA PEÇA

- | | | |
|----|---|--------------------------|
| 1 | - | Identificação |
| 2 | - | Cod. Crotal |
| 3 | - | Nome |
| 4 | - | Peso |
| 5 | - | Data do sacrifício |
| 6 | - | N.º de aut. do matadouro |
| 7 | - | Matadouro |
| 8 | - | N.º de aut. da desmancha |
| 9 | - | Desmancha |
| 10 | - | Origem |
| 11 | - | Criação |
| 12 | - | Elaboração |
| 13 | - | Mistura |
| 14 | - | Categoria |
| 15 | - | Raça |
| 16 | - | Idade |
| 17 | - | Sexo |

1. Introduzir o número do campo com o teclado numérico ;
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte.

CABEÇALHOS DAS PEÇAS (64)

Neste menu podemos seleccionar os cabeçalhos a aparecerem junto aos campos da peça programados no ticket.



Por exemplo se programamos o campo código crotal e identificação para aparecerem no ticket podemos programar os cabeçalhos como "Código Crotal:" e " Identificação:".

1. Introduzir o texto com o teclado alfanumérico;
2. Premir 'F1' para passar ao campo seguinte;
3. No final premir 'TOTAL' para gravar.

LISTAGEM DE PEÇAS (65)

Esta opção permite-nos imprimir uma listagem das peças programadas e os seus respectivos dados.

- Seleccionar o número da peça e premir 'TOTAL' – imprimir-se-á uma listagem referente à peça seleccionada.

 - Introduzir o número da peça	 - Premir 'TOTAL'
---	--



TIPOS DE LETRA

LETRA 0 LETRA 1 LETRA 2 LETRA 3 LETRA 4 LETRA 5 LETRA 6 LETRA 7 LETRA 8 LETRA 9 LETRA 10 LETRA 11 LETRA 12 LETRA 13 LETRA 14 LETRA 15 LETRA 16 LETRA 17 LETRA 18 LETRA 19 LETRA 20 LETRA 21 LETRA 22 LETRA 23	LETRA 24 LETRA 25 LETRA 26 LETRA 27 LETRA 28 LETRA 29 LETRA 30 LETRA 31 LETRA 32 LETRA 33 LETRA 34 LETRA 35 LETRA 36 LETRA 37 LETRA 38 LETRA 39 LETRA 40 LETRA 41 LETRA 42 LETRA 43 LETRA 44 LETRA 45	LETRA 46 LETRA 47 LETRA 48 LETRA 49 LETRA 50 LETRA 51 LETRA 52 LETRA 53 LETRA 54 LETRA 55 LETRA 56 LETRA 57 LETRA 58 LETRA 59 LETRA 60 LETRA 61 LETRA 62	LETRA 63 LETRA 64 LETRA 65 LETRA 66 LETRA 67 LETRA 68 LETRA 69 LETRA 70 LETRA 71 LETRA 72 LETRA 73 LETRA 74	LETRA 75 LETRA 76 LETRA 77 LETRA 78 LETRA 79 LETRA 80 LETRA 81 LETRA 82 LETRA 83 LETRA 84 LETRA 85 LETRA 86 LETRA 87 LETRA 88 LETRA 89 LETRA 90 LETRA 91 LETRA 92 LETRA 93 LETRA 94 LETRA 95 LETRA 96 LETRA 97 LETRA 98 LETRA 99
--	--	--	--	--



APONTAMENOS

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for taking notes or drawing.

