

DIBAL



D900 SERIES

USER'S
MANUAL
DE USUARIO

49MD900ES07 V-104P

www.dibal.com



EMPRESA S.L. TOMADANA

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. PRESENTACIÓN.....	1
1.2. CARACTERÍSTICAS GENERALES.....	1
1.3. LISTA VERIFICACIÓN.....	1
1.4. ESPECIFICACIONES DE LA BALANZA.....	2
1.4.1. Descripción.....	2
1.4.2. Modelos.....	3
1.4.3. Especificaciones Generales.....	5
1.5. INSTALACIÓN DE LA BALANZA.....	6
1.6. CONSEJOS DE MANTENIMIENTO Y CUIDADO DE LAS BALANZAS D-900.....	7
2. OPERATIVA.....	8
2.1. PUESTA EN MARCHA.....	8
2.2. CONCEPTOS BÁSICOS.....	8
2.3. ENCENDIDO.....	9
2.4. SELECCIÓN DEL MODO DE TRABAJO.....	9
2.5. PANTALLAS DE VENTA.....	11
2.5.1. Ticket-1 / Etiqueta.....	11
2.5.2. Ticket-2.....	12
2.5.3. Autoservicio.....	13
2.6. ALTA RÁPIDA PLU.....	14
2.7. ALTA RÁPIDA VENDEDOR.....	14
2.8. MODOS DE TRABAJO.....	14
2.8.1. Configuración común en Modo Ticket / Etiqueta.....	14
2.8.2. Modo Ticket.....	21
2.8.3. Modo Etiqueta.....	29
2.8.4. Modo Autoservicio.....	32
3. MANTENIMIENTO.....	39
3.1. ARTÍCULOS.....	40
3.1.1. Alta.....	41
3.1.2. Edición.....	49
3.1.3. Copiar / Pegar.....	49
3.1.4. Eliminar.....	49
3.1.5. Ordenar por.....	50
3.2. VENDEDORES.....	52
3.2.1. Alta.....	52
3.2.2. Edición.....	53
3.2.3. Baja de un vendedor.....	53
3.2.4. Baja de todos los vendedores.....	53
3.2.5. Modo entrenamiento.....	54
3.2.6. Visibilidad.....	54
3.2.7. Vendedores en semibaja.....	54
3.3. PUBLICIDAD.....	55
3.3.1. Secuencia de imágenes.....	56
3.4. TABLAS.....	57
3.4.1. Secciones.....	57
3.4.2. Trazabilidad.....	58
3.4.3. Recetas.....	61
3.4.4. Nutricionales.....	62
3.4.5. Códigos de barras.....	63
3.4.6. Taras.....	64
3.4.7. Modos de pago.....	65
3.4.8. Tipos de IVA.....	65
3.4.9. Divisas.....	66
3.4.10. Ofertas temporales.....	66
3.4.11. Puntos de fidelidad.....	66
3.5. LISTADOS.....	67

3.5.1.	Filtros y líneas de cabecera	67
3.5.2.	Listados disponibles	68
3.5.3.	Borrados.....	75
3.6.	HERRAMIENTAS	76
3.6.1.	Carga y descarga de datos.....	76
3.6.2.	Envío de datos a esclavas	77
3.6.3.	Operaciones con PC	78
3.6.4.	Otras herramientas	81
3.7.	DISPLAY	83
3.7.1.	Configuración Display Usuario.....	83
3.7.2.	Animación en retirada de etiqueta.....	100
3.8.	ETIQUETA	101
3.8.1.	Formatos de etiqueta.....	101
3.8.2.	Ajustes de etiquetadora	103
3.8.3.	Otros ajustes.....	110
3.9.	TICKET	111
3.9.1.	Formatos de ticket.....	111
3.9.2.	Ajustes de impresora	116
3.9.3.	Impresión de ticket	117
3.9.4.	Ajustes de EAN.....	121
3.10.	AJUSTES	122
3.10.1.	Configuración con PC	122
3.10.2.	Configuración de teclado.....	124
3.10.3.	Lectura con escáner	125
3.10.4.	Modos de trabajo	126
3.10.5.	Impresión.....	131
3.11.	FAVORITOS	133
4.	ICONOGRAFÍA.....	135
5.	COMUNICACIONES.....	136
5.1.	INTERCONEXIÓN	137
5.2.	CONECTORES DE COMUNICACIÓN.....	138
5.3.	PARÁMETROS COMUNICACIÓN ETHERNET	139
5.4.	TURNOMATIC	140
5.5.	CABLE DE APERTURA DE CAJÓN	140
5.6.	PARÁMETROS COMUNICACIÓN RS-232.....	140
5.7.	BALANZAS CON CONEXIÓN A ESCÁNER	141
5.7.1.	Instalación del escáner.....	141
5.7.2.	Incorporación de lecturas de códigos de barras a través del escáner	141
6.	APÉNDICE	143
6.1.	CARGA DE IMÁGENES	143
6.1.1.	Imágenes de Artículos.....	143
6.1.2.	Imágenes de publicidad.....	145
6.2.	CAMBIO DE PAPEL.....	147
6.2.1.	Cambio de papel en la impresora de ticket.....	147
6.2.2.	Cambio de papel en la etiquetadora	147
6.3.	FORMATOS DE ETIQUETA	149
6.4.	FORMATOS DE TALÓN DE CAJA	152
6.5.	CÓMO RESOLVER PROBLEMAS	153
6.5.1.	Problemas con el peso	153
6.5.2.	Errores de comunicación.....	153
6.5.3.	Problemas de impresión.....	153
6.5.4.	Problemas en pantalla	154
6.5.5.	Problemas con el Touch Screen.....	154
6.5.6.	Problemas de programación.....	154

7. ANEXO LINERLESS	155
7.1. MODELOS.....	155
7.2. CONJUNTO ETIQUETADOR	155
7.2.1. <i>Cassette Linerless</i>	155
7.2.2. <i>Incompatibilidades</i>	156
7.3. CONFIGURACIÓN.....	156
7.4. RECOMENDACIONES DE UTILIZACIÓN	156
8. CARGA DE IMÁGENES BMP	157
8.1. CARGA DE UNA ÚNICA IMAGEN.....	157
8.2. CARGA DE IMÁGENES DESDE USB	158
8.2.1. <i>Carga automática de imágenes artículo</i>	158
8.2.2. <i>Carga automática de imágenes publicidad</i>	158
8.2.3. <i>Operativa:</i>	159
9. DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD	160

1. INTRODUCCIÓN

1.1. PRESENTACIÓN

Las balanzas D-900 de DIBAL son balanzas de alta gama, por ello suponen una potente herramienta de trabajo que le permitirá obtener el máximo partido de su negocio.

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

1.2. CARACTERÍSTICAS GENERALES

A continuación se describen las características correspondientes a todos los modelos de balanzas **D-900** de **DIBAL**, así como los apartados donde están descritas las principales funciones.

Además cualquiera de las balanzas D-900 permite:

- Displays TFT
- Pantalla táctil
- Posibilidad de tara manual, tara fija y taras preprogramadas.
- Formatos programables de ticket y etiqueta.
- Selección de modo de trabajo (venta asistida, preenvasado o autoservicio).
- 5 tipos de IVA.
- Conexión a cajón de monedas o turnomatic.
- Imágenes en ticket y etiqueta.
- Diferentes tipos de alcance (ver placa de características de la balanza):

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

Tabla 1-1

1.3. LISTA VERIFICACIÓN

- Máquina
- Cable alimentación
- Guía rápida
- Manuales en CD
- Accesorios:
 - Rollo papel etiquetas adhesivas o Rollo papel tickets. (Según modelos)

1.4. ESPECIFICACIONES DE LA BALANZA

1.4.1. Descripción



1.- Display Trasero

2.- Pantalla Táctil

3.- Impresora de Tickets

4.- Plato

5.- Impresora de Etiquetas/Tickets

1.4.2. Modelos

Doble Cuerpo



Plana



Torre



Colgante Inox.



1.4.3. Especificaciones Generales

ALIMENTACIÓN	110/230 VAC, 50Hz, 1,3A
MÉTODO DE IMPRESIÓN	IMPRESIÓN TÉRMICA
VISUALIZACIÓN	TFT
DIMENSIONES PAPEL ETIQUETA	Diámetro interior: 40 mm. Diámetro exterior: 100 mm. Ancho: 59-60 mm. Ancho con papel soporte: 61 mm.
DIMENSIONES PAPEL TICKET	<i>Modelos Ticket/Etiqueta:</i> Diámetro interior: 40 mm. (12 mm. con adaptador) Diámetro exterior: 55 mm. / 100 mm. Ancho: 60 mm. <i>Modelos Solo Ticket:</i> Diámetro interior: 12 mm. Diámetro exterior: 55 mm. Ancho: 57 mm.
COMUNICACIONES ENTRE BALANZAS	Ethernet* * Wireless, Homeplug
COMUNICACIONES A PC	Ethernet* * Wireless, Homeplug
PUERTO ADICIONAL	USB
TEMPERATURA DE FUNCIONAMIENTO	-10°C a +40°C
PRECISIÓN	1/3000 1/6000 ALCANCE MÁX.

1.5. INSTALACIÓN DE LA BALANZA

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

1. Asegúrese que la línea de tensión a la que conecta la balanza tiene un voltaje que se corresponde con el marcado en la placa de características de la balanza y no tiene variaciones superiores a un 10% de la tensión nominal.
2. Asegúrese de conectar la balanza a una toma de corriente cercana y fácilmente accesible. Se recomienda que la toma de corriente donde se conecta la balanza esté protegida por interruptores diferenciales y magnetotérmicos y tenga **toma de tierra**.
3. Asegúrese que no haya conectados a la misma toma de tensión equipos tales como cámaras frigoríficas, cortadoras, etc.
4. Utilice las balanzas sólo en áreas que cumplan con las condiciones ambientales mostradas en la placa de características (-10°C a 40°C).
5. Los periféricos conectados al equipo tienen que estar protegidos contra corrientes de defecto superiores a 8A 100VA.
6. La balanza debe estar colocada sobre una superficie firme y bien nivelada.
7. Ningún objeto debe estar en contacto con el plato.
8. Evite temperaturas extremas. No coloque la balanza directamente bajo la luz del sol ni cerca de conductos de salida de aire acondicionado.
9. Esta balanza no ha sido diseñada como una balanza a prueba de agua por lo que debe evitar niveles altos de humedad que podrían causar condensación. Protéjala de la lluvia y evite el contacto directo con el agua. No pulverice agua sobre la balanza ni la sumerja. Si la balanza entra en contacto con el agua, apague el suministro eléctrico inmediatamente.

1.6. CONSEJOS DE MANTENIMIENTO Y CUIDADO DE LAS BALANZAS D-900

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

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

 La balanza sale de fábrica preparada para **venta directa al público** y, por ello, permite la impresión de etiquetas por debajo del alcance mínimo.
En el caso de las actividades de **pre-ensado**, según establece la legislación vigente (norma EN 45501 y Directiva 2009/23/CE), este tipo de equipos sólo deben utilizarse si los paquetes superan el alcance mínimo.
Si se desea, la balanza puede ser configurada para uso específico en labores de pre-ensado. Consulte a su proveedor o servicio de asistencia técnica.

 **ATENCIÓN:**
Desconecte el cable de alimentación de la balanza de la toma de corriente para cualquier operación que exija abrir la balanza.

2. OPERATIVA

2.1. PUESTA EN MARCHA

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

1. Instalar la balanza como está descrito en el **apdo. 1.5 Instalación de la balanza** y conectar la balanza como está descrito en el **apdo. 2.3 Encendido**.
2. Si es la primera vez que se usa la balanza o se pretende programar de nuevo se debe realizar un borrado de memoria (ver **apdo. 3.6.3.4 Inicio de balanza**).
3. Seleccionar el modo de trabajo [Ticket, Etiqueta (Preenvasado), Autoservicio] de la balanza.
4. Dar de alta los vendedores que se vayan a utilizar en la balanza (ver **apdo. 3.2.1 Alta de vendedores**).
5. Programar los artículos (ver **apdo. 3.1.1 Alta de artículos**).
6. Programar las comunicaciones de la balanza, es decir configurar la balanza como MAESTRA o ESCLAVA y asignarle la dirección correspondiente (ver **apdo. 5.1.1.1 Configuración de maestras y esclavas**).
7. Seleccionar el formato de ticket o programar uno nuevo (ver **apdo. 3.9.1 Formatos de ticket**).
8. Programar los parámetros de impresión de ticket (ver **apdo. 3.9 Ticket**).
9. Crear los formatos de etiqueta (ver **apdo. 3.8 Etiqueta**).
10. Programar los parámetros de impresión de etiqueta (ver **apdo. 3.8 Etiqueta**).

Comenzar a trabajar con la balanza consultando el **apdo. 2.4 Selección del modo de trabajo**.

2.2. CONCEPTOS BÁSICOS

Modo trabajo:

Ticket: En este modo es posible realizar la venta de 1 o varios artículos e imprimir el acumulado total.

Etiqueta: La balanza imprime una etiqueta por cada memorización realizada, es decir, una por artículo. También es posible trabajar en modo Preenvasado (Pesaje automático).

Autoservicio: La forma de trabajo en este modo se realiza colocando un peso sobre el plato y pulsando la tecla directa correspondiente o introduciendo el código de artículo o el código de la tecla directa, según el modo de autoservicio seleccionado. Se obtiene la etiqueta del producto seleccionado, sin la necesidad de la intervención de un vendedor.



Ticket

Etiqueta



2.3. ENCENDIDO

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

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



Al finalizar la cuenta atrás se mostrará el número de artículos en balanza.

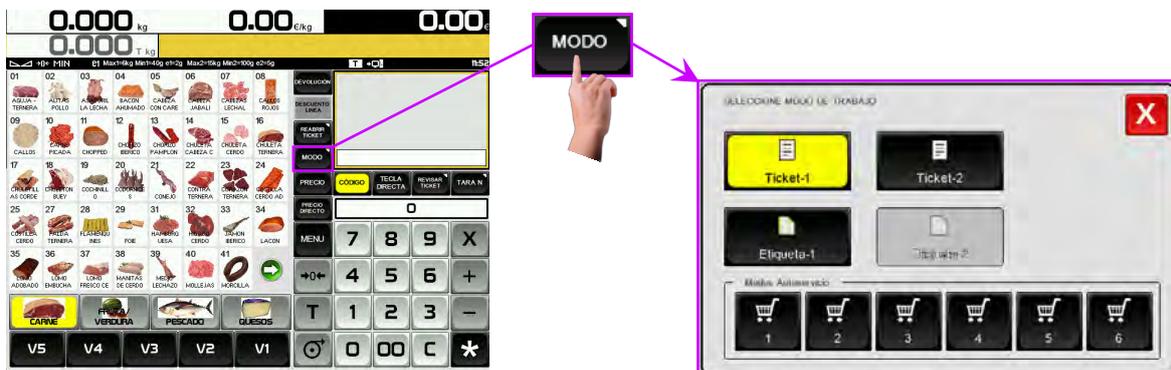
- ! Al arrancar la balanza no debe haber nada sobre el plato, ya que al quitarlo, la balanza considerará el peso como tara.
- ! Si la balanza está programada como ESCLAVA al arrancar indicará un mensaje de (CONECTANDO A RED) y si la MAESTRA correspondiente no está en funcionamiento al cabo de 5 segundos aparecerá el mensaje COMUNIC ERROR.

Si se quiere realizar un arranque más rápido, es posible hacerlo pulsando la tecla saltar mientras se está realizando la cuenta atrás.

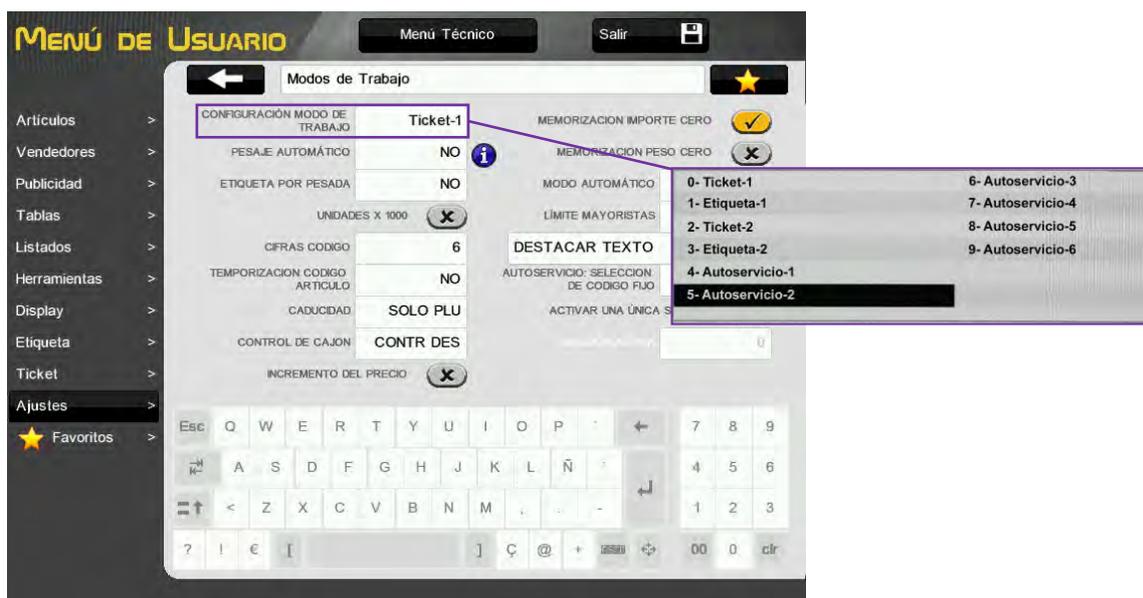
2.4. SELECCIÓN DEL MODO DE TRABAJO

La balanza incorpora varios modos de trabajo en función del uso al que vaya a ser destinada. Al seleccionar un modo de trabajo se configuran automáticamente el teclado (pantalla de venta), la operativa y los parámetros de impresión de la balanza. Dos maneras de acceder:

- Para seleccionar el modo de trabajo se deberá pulsar la tecla **MODO**, disponible en los teclados de venta asistida y preenvasado y a continuación seleccionar el modo de trabajo.



- Pulsar la tecla MENU. La balanza accederá al menú de programación, Menú Usuario → Ajustes → Modos de Trabajo → Configuración Modo de trabajo



En el caso de balanzas autoservicio, para entrar al menú se deberán realizar 4 pulsaciones consecutivas y alternativas entre la parte inferior izquierda y la parte inferior derecha del display (en cualquiera de las pantallas disponibles en los tres modos Autoservicio).



2.5. PANTALLAS DE VENTA

En función del modo de trabajo seleccionado la balanza incorpora varias pantallas de venta con la distribución de teclas y funciones requeridas para cada operativa. Lo que todos los modos tienen en común es la parte metrológica de pesaje, así como, los distintos iconos que aparecen.

Diagram illustrating the main weighing screen layout with callouts for various fields and icons:

- Peso:** 0,000 kg
- Tara:** 0,000 T kg
- Precio:** 0,00 €/kg
- PLU / Mensaje Informativo:** (Empty field)
- Importe:** 0,00 €
- Icons:**
 - Estable
 - Mínimo
 - Cero
 - Alcance de la balanza
 - Etiqueta
 - Ticket
 - Conexión con PC
 - SIN Conexión a PC
 - Conexión maestra-esclava

2.5.1. Ticket-1 / Etiqueta

Ticket-1: En este modo es posible realizar la venta de uno o varios artículos e imprimir el acumulado total.

Etiqueta: La balanza imprime una etiqueta por cada memorización realizada, es decir, por cada artículo.

También es posible trabajar en modo Preenvasado (Pesaje automático).

Diagram illustrating the Ticket/Etiqueta screen layout with callouts for various sections and functions:

- Pantalla Visualización Ticket/Etiqueta:** (Title of the screen)
- Se puede seleccionar si se muestra o no la hora actual (Menú Técnico → Aplicación → Fecha y hora → Mostrar hora en pantalla de venta).**
- Teclas de operativa configurables. Si la función de una tecla queda fijada, la tecla quedará resaltada en amarillo.**
- Secciones programadas. La sección seleccionada quedará marcada en amarillo.**
- Teclas directas de artículo. Si se selecciona una tecla directa, esta quedará resaltada.**
- Vendedor:** (Field for seller name)
- Teclado numérico:** (Numeric keypad)
- Funciones:**
 - C:** Borrar
 - *:** Validar Ticket
 - 0←:** Cero Manual
 - T:** Tara
 - Avance Papel:** (Paper advance button)
- Items list (01-41):**
 - 01: AGUJA - TERNERA
 - 02: ALITAS POLLO
 - 03: ASADO RIL LA LECHA
 - 04: BACON AHUMADO
 - 05: CABEZA CON CARE
 - 06: CABEZA JABALI
 - 07: CABEZA LECHAL
 - 08: CALLOS ROJOS
 - 09: CALLOS
 - 10: CARNE PICADA
 - 11: CHOPPED
 - 12: CHORIZO IBERICO
 - 13: CHORIZO PAMPLON
 - 14: CHULETA CABEZA C
 - 15: CHULETA CERDO
 - 16: CHULETA TERNERA
 - 17: CHOLELLAS CORDE
 - 18: CHORREON BUEY
 - 19: COCHINILLO
 - 20: CODORNICES
 - 21: CONEJO
 - 22: CONTRA TERNERA
 - 23: CONAZON TERNERA
 - 24: COSTILLA CERDO AD
 - 25: COSTILLA CERDO
 - 26: FALDA TERNERA
 - 27: FLAMENQUINES
 - 28: FOIE
 - 29: HAMBURGUESA
 - 30: HIGADO CERDO
 - 31: JAMON IBERICO
 - 32: LACON
 - 33: LOMO ADOBADO
 - 34: LOMO EMBUCHA
 - 35: LOMO FRESCO CE
 - 36: MANITAS DE CERDO
 - 37: MEDYA LECHAZO
 - 38: MOLLEJAS
 - 39: MORCILLA
 - 40: (Empty)
 - 41: (Empty)
- Buttons:**
 - DEVOLUCION**
 - DESCUENTO LINEA**
 - REABRIR TICKET**
 - MODOS**
 - PRECIO** (CÓDIGO, TECLA DIRECTA, REVISAR TICKET, TARA N)
 - PRECIO DIRECTO**
 - MENU** (7, 8, 9, X)
 - 0←** (4, 5, 6, +)
 - T** (1, 2, 3, -)
 - 0←** (0, 00, C, *)
- Bottom Section:**
 - V5, V4, V3, V2, V1:** Programmed sections (highlighted in yellow).
 - CARNIE, FRUTA VERDURA, PESCADO, QUESOS:** Article categories (highlighted in yellow).
- Examples:**
 - Ticket:** SUPER-STAR receipt showing items and prices.
 - Etiqueta:** DIBAL receipt for FRAMBUESA EXTRA.

2.5.2. Ticket-2

Ticket-2: En este modo, al igual que en el modo Ticket-1, es posible realizar la venta de uno o varios artículos e imprimir el acumulado total. Este modo no dispone de teclas de PLU, por lo que está orientado a la venta a precio directo, por código, con escáner, etc.

The screenshot shows the terminal interface in Ticket-2 mode. At the top, there are three weight displays: 0.000 kg, 0.00 €/kg, and 0.00 €. Below this is a yellow bar with '0.000 T kg' and 'PRECIO DIRECTO'. The main screen is divided into several sections:

- Top Left:** A list of items with their prices: 1. AGUJA (0.62€), 2. CHULETA CABEZA CERDO (2.91€), 3. CHULETA TERNERA (3.33€). A 'TOTAL V2 (3) 6.86€' is shown at the bottom of this list.
- Top Right:** Four category buttons: CARNE, FRUTAS VERDURA, PESCADO, and QUESOS.
- Center:** A table with columns 'FIJAR ARTICULO' and 'CANTIDAD'. Below it is a numeric keypad with a 'C' (Borrar) key highlighted in green.
- Right Side:** A vertical column of buttons labeled V1 through V10, representing different vendors.
- Bottom Left:** A vertical column of function keys: MENU, T, →0←, ↻, and MODO.

Callouts and their descriptions:

- Teclas de función configurables:** Points to the function keys at the bottom left.
- Secciones programadas. La sección seleccionada quedará marcada en amarillo:** Points to the 'PRECIO DIRECTO' bar.
- Se puede seleccionar si se muestra o no la hora actual (Menú Técnico → Aplicación → Fecha y hora → Mostrar hora en pantalla de venta):** Points to the time display '10:29'.
- Teclas de función fijas:** Points to the V1-V10 vendor buttons.
- Vendedores:** Points to the V1-V10 vendor buttons.
- Precio directo. Si está fijado quedará resaltado en amarillo:** Points to the 'PRECIO DIRECTO' bar.
- Validar Ticket:** Points to the printer icon on the numeric keypad.
- Pantalla de visualización del Ticket:** Points to the item list on the left.
- MENU:** Menú Usuario
- T:** Tara
- 0←:** Cero Manual
- ↻:** Avance Papel
- MODO:** Modo
- C:** Borrar

! En el caso de las teclas de función, fijas o configurables, si la función de una tecla está fijada dicha tecla quedará resaltada en amarillo.

! Aunque la balanza permita dar de alta 20 vendedores, en este modo de funcionamiento se mostrarán un máximo de 10 vendedores.

2.5.3. Autoservicio

Existen seis modos Autoservicio, en los cuales no es necesaria la intervención de un vendedor para obtener la etiqueta del producto seleccionado (ver **apdo 2.8.4 Modo Autoservicio**).

Modo Autoservicio 1



Modo Autoservicio 2



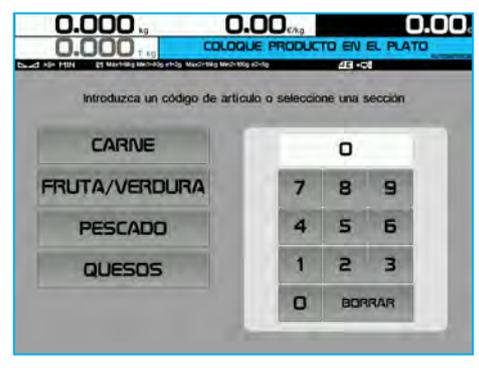
Modo Autoservicio 3



Modo Autoservicio 4



Modo Autoservicio 5



Modo Autoservicio 6



2.6. ALTA RÁPIDA PLU

En este apartado se realiza la programación de artículos en la balanza. Se puede programar 10000 artículos (PLU).

Para ello hemos de ir a Menú Usuario → Artículos, pulsar en **+**, introducir el código del artículo y editar los campos, como por ejemplo: Nombre, PLU/Tecla Directa, PESADO/UNITARIO..., Precio y Tipo IVA.



Para más información, ver **apdo. 3.1 Artículos**.

2.7. ALTA RÁPIDA VENDEDOR

El máximo de vendedores es 20 vendedores.

Para ello hemos de ir a Menú Usuario → Vendedores → Pulsar en **+** para dar de alta automáticamente. Para más información, ver **apdo. 3.2 Vendedores**.

2.8. MODOS DE TRABAJO

2.8.1. Configuración común en Modo Ticket **T** / Etiqueta **JE**

2.8.1.1. Pesada normal

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

1. Coloque el producto a pesar sobre el plato.
2. Introduzca el precio de una de las siguientes maneras:
 - Pulsando la tecla directa correspondiente (del PLU correspondiente).
 - Tecleando el número de PLU y pulsando el botón **TECLA DIRECTA**.
 - Tecleando el código del artículo y pulsando el botón **CÓDIGO**.
 - Realizando una lectura con el escáner.
 - Mediante Precio Directo (ver **apdo 2.8.1.2 Precio directo**).

En caso de error, pulsando la tecla **C** el precio se pone a 0.
3. Memorice la operación en el vendedor que desee pulsando una de las teclas **V1**, **V2**, **V3**... Estas memorias deben estar previamente dadas de alta (ver **apdo. 3.2.1 Alta de vendedores**).
4. Retire el artículo y proceda a pesar el siguiente.

2.8.1.2. Precio directo

Para poder introducir un precio directamente mediante el teclado numérico tiene que estar el precio directo activado (ver **apdo. 3.10.2.4 Precio Directo**). Para ello:

Si está permitido operar a precio directo, pero fijar el precio directo no está habilitado:

1. Al poner un peso sobre el plato, se deberá pulsar el botón **PRECIO DIRECTO** (en el modo *Ticket-2*, pulsar **€**). Aparecerán las palabras **PRECIO DIRECTO** en el display de visualización. A continuación introducir el precio mediante el teclado numérico.
2. Memorizar la operación en el vendedor que se desee.
3. Para desactivar precio directo, retirar el peso del plato o pulsar **C**.



Si está permitido operar a precio directo y es posible fijar la función:

1. En caso de no estar fijada la función *Precio Directo*, fijarla pulsando la tecla **PRECIO DIRECTO** (en modo *Ticket-2*, pulsar **€**). La tecla quedará resaltada en amarillo. En caso de estar fijado omitir este paso.
2. Introducir el precio directamente, sin necesidad de usar comas ni pulsar la tecla precio directo.
3. Pulsar la tecla de vendedor correspondiente para memorizar la operación.
4. Repetir la operación cuantas veces se desee.

2.8.1.3. Operaciones sin pesar (suma, resta y multiplicación)

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

La Balanza debe estar configurada de tal manera que permita operaciones de suma, resta y/o multiplicación. Menú Usuario → Ajustes → Configuración de teclado → Multiplicación/Resta/Suma (✓) (ver Multiplicación, Resta y Suma en **apdo. 3.10.2 Configuración de teclado**).

El modo de operar es el siguiente:

- A.** Si se quiere convertir un producto pesado en unitario.
1. Seleccionar el artículo, ver **apdo. 2.8.1.1 Pesada normal**.
 2. En caso de ser más de una unidad, introducir en el teclado numérico las unidades deseadas y pulsar **X** (en el modo *Ticket-2*, pulsar **CANTIDAD**).
- ⚠ Para multiplicar los artículos pesados debe estar activada la suma.
3. Pulsar la tecla **+** o **-** según se quiera sumar o restar.
 4. Memorice la operación pulsando la tecla del vendedor correspondiente.
- B.** Precio Directo tiene que estar activado, ver **apdo. 3.10.2.4 Precio Directo**.
1. Pulsar la tecla **+** ó **-** según se quiera sumar o restar.
 2. Introducir el precio/unidad del producto (ver **apdo. 2.8.1.2 Precio Directo**) y pulsar el botón de **PRECIO** o **PRECIO DIRECTO** (en el modo *Ticket-2*, pulsar **€**).
 3. En caso de ser más de una unidad, introducir en el teclado numérico las unidades deseadas y pulsar **X** (en el modo *Ticket-2*, pulsar **CANTIDAD**).

- Memorice la operación pulsando la tecla del vendedor correspondiente.

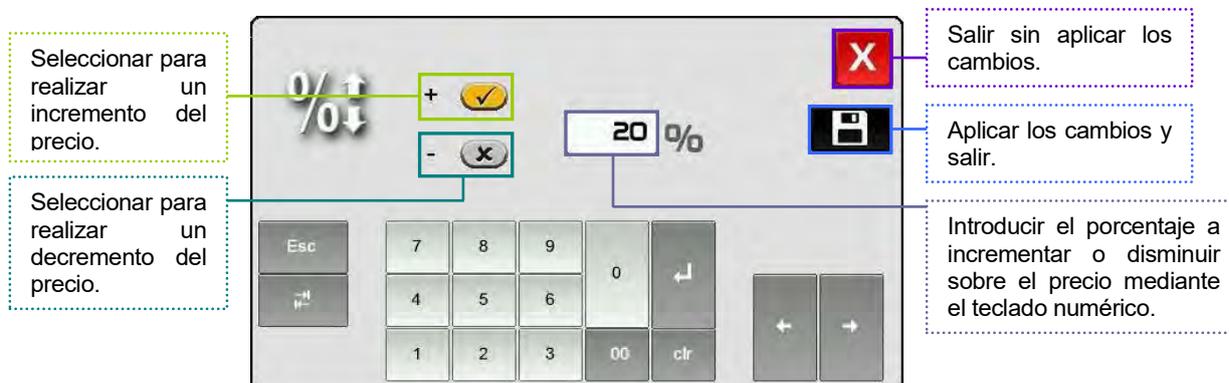
! Si el parámetro MULTIPLICACIÓN tiene activado el valor "Forzar unidades" (*Menú Usuario → Ajustes → Configuración de teclado → Multiplicación → Forzar Unidades*), en toda venta unitaria se tienen que indicar las unidades. Por lo tanto, si se intenta memorizar una venta unitaria que no es multiplicación, la balanza pita y aparece el mensaje „UNIDADES” en el display.

2.8.1.4. Cero manual

La balanza dispone de una función manual de puesta a cero. Si por la causa que sea, al retirar todo el peso del plato, el valor del peso no es cero y está dentro de un margen determinado (2% del alcance), pulsando la tecla  se pone a cero el peso. Para ello no debe ninguna tara seleccionada.

2.8.1.5. Incremento o decremento del precio

Después de haber introducido un precio, ya sea definido en un PLU, precio oferta o precio directo, pulsando la tecla  se mostrará una ventana donde se podrá introducir el valor del porcentaje a incrementar o decrementar sobre el precio. Para ello debe estar activado el parámetro *Incremento del precio* (ver **apdo. 3.10.4.9 Incremento del precio**).



- ! Esta operativa es compatible con la suma y la resta de uno o varios productos a pesar.
- ! Esta operativa es incompatible con el descuento en línea (ver **apdo. 2.8.2.1 Descuento en línea**).

2.8.1.6. Operaciones de tara

Es posible trabajar con los valores de tara asociados a cada PLU, los correspondientes a las teclas de tara programable o los obtenidos por tara manual. La tara se visualiza en la parte inferior izquierda de la parte metrológica del display.

La TARA ASOCIADA A CADA PLU se programa en el campo de tara en la creación o modificación de los PLU's (ver **apdo. 3.1 Artículos**). Para trabajar con las TARAS PROGRAMABLES:

- Colocar el producto a pesar.
- Introducir mediante el teclado el número de la tara programable deseada.
- Pulsar .
- Introducir el precio y memorizar la pesada.

! Para utilizar las TECLAS DE TARA asegurarse de que estas han sido programadas correctamente (ver **apdo. 3.4.6 Taras**).

Para realizar una TARA MANUAL existen dos formas:

A. Usando la tecla Tara .

1. Poner el peso a tarar sobre el plato.
2. Pulsar la tecla Tara . Si realizamos una pulsación sostenida, en lugar de una pulsación, realizaremos una tara fija.

B. Usando el ítem Tara  situado en la parte metrológica.

1. Poner el peso a tarar sobre el plato.
2. Pulsar el ítem Tara . Si realizamos una pulsación sostenida, en lugar de una pulsación, realizaremos una tara fija.

Para quitar la fijación de tara, vaciar la bandeja de pesaje y pulsar la tecla Tara  o el ítem Tara

.

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

2.8.1.7. Precio libre y precio oferta

A. Si se quiere introducir un precio distinto para un artículo de forma manual:

1. Asegurarse de que el parámetro de configuración Precio Libre esté activado (Menú Usuario → Ajustes → Configuración Teclado → Permitir Precio Libre ) y colocar el producto sobre el plato.
2. El artículo debe tener Alterar Precio activado (Menú Usuario → Artículos → Edición del artículo, Pestaña Otros → Alt. Pre. )
3. Pulsar la tecla directa del producto o introducir el código del artículo.
4. Introducir el precio mediante el teclado numérico y pulsar . El precio del artículo cambiará para esta pesada.

B. Si se quiere vender un artículo al PRECIO DE OFERTA:

1. Compruebe que el formato de etiqueta utilizado tiene configurado el apartado PRECIO OFERTA o el apartado IMPORTE DE OFERTA (ver **apdo. 3.8.1.1 Programar formato etiqueta**). Si no es así no se podrá realizar esta operación en modo etiqueta.
2. Asegúrese que el PLU que va utilizar tiene grabado el precio de oferta (Menú Usuario → Artículos → Edición del artículo, Pestaña Ofertas) → Pre. Oferta).
3. Seleccione el artículo.
4. Pulsar la tecla Precio Oferta .
5. Si se quiere vender en modo ticket, ver **apdo. 2.4 Selección del modo de trabajo**.

2.8.1.8. Devolución de peso

Cuando se quiera realizar una devolución de un producto que ya ha sido pesado y el importe correspondiente acumulado, además de configurar el parámetro asociado adecuadamente (Menú Usuario → Ajustes → Configuración de Teclado → Devolución de Peso , ver **apdo. 3.10.2.1 Devolución de peso**), seguir los siguientes pasos:

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

2.8.1.9. Cambio Rápido Precio PLU

Es posible visualizar y editar varios parámetros de un PLU desde la pantalla de venta asistida, entre ellos el precio del artículo. Para ello es necesario tener activado el parámetro Alterar Precio (Menú Usuario → Artículos → Edición del artículo, Pestaña Otros → Alt. Pre. ✓).

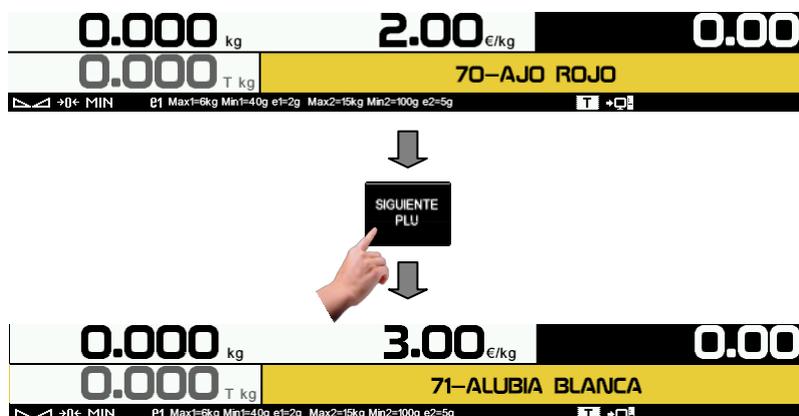
Pulsar sobre el PLU durante 2 segundos. Se mostrará la siguiente pantalla, donde se podrán editar los diferentes parámetros.

The screenshot shows the PLU editing interface for '1-AGUJA - TERNERA'. A hand is pointing at the left sidebar. Callouts identify the following elements:

- Precio PLU:** Points to the 'Precio' field showing '1,00'.
- Cerrar:** Points to the red 'X' button in the top right.
- Guardar cambios realizados y salir:** Points to the floppy disk icon.
- Ir al menú de edición del artículo:** Points to the document icon with a pencil.
- Introducir fecha de caducidad del artículo. Pulsando en [icon] podemos cambiar entre numero de días, fecha o numero de horas y minutos.** Points to the 'F. Caducidad' field.
- Pulsando estos botones se puede ir al siguiente/anterior artículo por orden de código. Se guardará el artículo actual con las modificaciones que se hayan realizado.** Points to the left and right arrow buttons.

2.8.1.10. Siguiente/Anterior PLU

Mediante las teclas operativas **SIGUIENTE PLU** y **ANTERIOR PLU** se puede seleccionar el siguiente/anterior artículo al que está seleccionado, por orden de código.



2.8.1.11. Sólo códigos

Esta operativa permite trabajar introduciendo el código del artículo sin tener que pulsar la tecla **CÓDIGO** a continuación.

Para habilitar este modo ir a Menú Técnico → Aplicación → Configuración Básica → Otros Ajustes → Sólo Códigos .

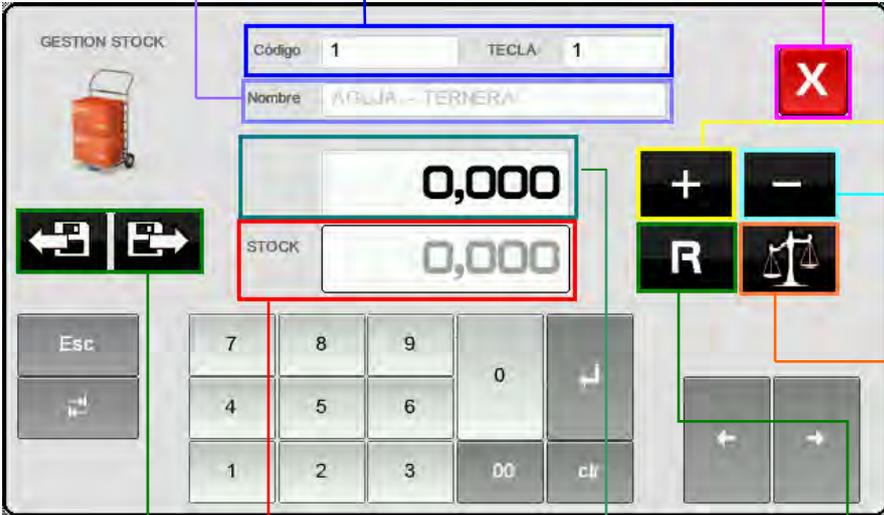
Para alternar entre el modo sólo códigos o el modo normal, pulsar la tecla **CÓDIGO** (en modo sólo códigos estará marcado en amarillo).

2.8.1.12. Gestión de Stock

Esta funcionalidad permite llevar el control del stock que se tiene en la tienda de los diferentes artículos.

A medida que se vayan realizando ventas se irán descontando las cantidades vendidas (ver **apdo. 3.6.4.1 Gestión de stocks en las ventas**) teniendo así en todo momento un inventario del stock que se tiene en la tienda, siempre y cuando tengamos activado el control de stock en la balanza (Menú de usuario → Ajustes → Modos de trabajo → Otros ajustes (2/2) → Gestión de Stocks).

Cuando se reciba el pedido, el operario deberá introducir las cantidades recibidas en la balanza, bien a través de teclado o bien pesando las mismas. Para ello, en los modos ticket o etiqueta, pulsar la tecla de función **STOCK** (solo para balanzas maestras). Se mostrará la siguiente ventana:



Muestra el nombre del artículo.

Se puede buscar el artículo sobre el que queremos variar el stock por código o por número de tecla directa.

Salir.

Añade al stock existente la cantidad indicada.

Resta al stock existente la cantidad indicada.

Pulsar  para capturar en el campo *cantidad* el peso colocado en el plato.

Ir al siguiente/ anterior artículo por orden de código.

Muestra el stock existente del artículo.

Cantidad a añadir, restar o regularizar. Se puede escribir directamente la cantidad o pulsar  para capturar el peso colocado en el plato.

Se sustituye el stock existente por la cantidad indicada.

 Los artículos tipo **Tara Porcentual** trabajan con el peso bruto.

 Los artículos tipo **Devolución** no tienen sentido en esta operativa.

Una vez hayamos introducido la cantidad deseada y pulsando ,  o , se pedirá que se confirme el movimiento.

Por cada artículo al que vayamos actualizando el stock, la máquina irá imprimiendo un registro de los movimientos realizados indicando: código del artículo, descripción, stock inicial, tipo de movimiento, cantidad, stock resultante.

2.8.1.13. Operativa básica similar a Gama 500

Existe la posibilidad de desactivar el parámetro Operativa básica Gama 500 (Menú Técnico → Aplicación → Configuración básica → Otros ajustes). Este parámetro modifica el funcionamiento de las teclas operativas PRECIO DIRECTO, CÓDIGO, PRECIO, X (multiplicación) y DESCUENTO EN LÍNEA, además de sustituir la tecla  por la tecla .

PRECIO DIRECTO:

Mientras la tecla  esté activada, todo lo introducido mediante el teclado numérico se interpreta como precio directo hasta que desactivemos la tecla (pulsándola) o hasta pulsar la tecla  (con la cual es incompatible).

CÓDIGO:

Mientras la tecla  esté activada, todo lo introducido mediante el teclado numérico se interpreta como códigos de artículo hasta que desactivemos la tecla (pulsándola) o hasta pulsar la tecla  (con la cual es incompatible).

PRECIO:

Para activar esta tecla es necesario tener un artículo seleccionado. Una vez que la tecla  esté activada, todo lo introducido mediante el teclado numérico se interpreta como precio de artículo hasta que desactivemos la tecla (pulsándola), hasta pulsar la tecla  (con la cual es incompatible) o hasta memorizar la transacción. Si el precio del artículo es 0,00 la tecla precio se activa automáticamente al seleccionar el artículo.

MULTIPLICACIÓN:

Mientras la tecla de  esté activada todo lo introducido mediante el teclado numérico son unidades por las que se multiplicará hasta que desactivemos la tecla (pulsándola), hasta pulsar la tecla  (con la cual es incompatible) o hasta memorizar la transacción.

TECLA COMA:

En los modos Ticket-1 y Etiqueta la tecla  se sustituye por .

2.8.2. Modo Ticket

En este modo es posible realizar la venta de 1 o varios artículos e imprimir el acumulado total.

2.8.2.1. Descuento en línea

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

1. Asegurarse que el parámetro que permite realizar descuentos está correctamente configurado (Menú Usuario → Ajustes → Ticket → Impresión de Ticket → Descuento en Línea , ver **apdo. 3.9.3.4 Descuento en línea**).
2. Si estamos trabajando en otro modo de trabajo que no es el de ticket, cambiarlo a Modo ticket (ver **apdo. 2.4 Selección del modo de trabajo**).
3. Realizar la operación de pesado normal pero sin realizar la memorización.
4. Pulsar la función Descuento en Línea .
5. Introducir el TANTO POR CIENTO de descuento que se desee aplicar (por ejemplo 50 para indicar el 50%). Este descuento será reflejado directamente en el importe del display y será aplicado en el ticket, en la línea correspondiente al artículo.
6. Memorizar y seguir operando normalmente.

 Si el parámetro *Operativa básica Gama 500* (ver **apdo. 2.8.1.13 Operativa básica Gama 500**) esté activado, la tecla operativa descuento en línea remite a la pantalla de incremento/decremento de precio (ver **apdo. 2.8.1.5 Incremento o decremento del precio**) pero con la opción *Incremento* deshabilitada.

2.8.2.2. Impresión ticket: Cálculo de cambio y descuento

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

1. Si estamos trabajando en otro modo de trabajo que no es el de ticket, cambiarlo a Modo ticket (ver **apdo. 2.4 Selección del modo de trabajo**).
2. Realizar alguna memorización de acuerdo con los apartados anteriores, por ejemplo en el vendedor .
3. Para la impresión del ticket pulsar la tecla  (en el modo *Ticket-2*, pulsar ). La balanza pedirá que se le indique el vendedor del cual se quiere imprimir la última operación realizada.
4. Pulsar la tecla correspondiente al vendedor del cual se quiere imprimir la operación realizada, por ejemplo .
5. Si está habilitada la opción de DESCUENTO EN EL TOTAL (Menú Usuario → Ticket → Impresión de Ticket → Descuento en el Total → SI, ver **apdo. 3.9.3.3 Descuento en el total**), se mostrará el número de memoria, la cantidad de artículos y el importe total. La balanza pedirá el porcentaje de descuento a aplicar en el ticket. Introducir el valor deseado (por ejemplo 5%) y pulsar la tecla . Si no está habilitado el DESCUENTO EN EL TOTAL, se mostrará el número de memoria seleccionada, la cantidad de artículos, el importe total y al pulsar la tecla  se imprimirá el ticket.
6. Si se ha habilitado la opción de CÁLCULO DE CAMBIO (Menú Usuario → Ticket → Impresión de Ticket → Calculo de Cambio → SI, ver **apdo. 3.9.3.1 Cálculo de cambio**), se puede teclear el importe entregado por el cliente. En el display aparecerá la cantidad entregada por el comprador, la cantidad a entregar por el vendedor o cambio y el importe a pagar. Si pasados 5 segundos (en caso de ser cálculo de cambio temporizado) no se introduce el importe entregado o no se pulsa la tecla  se imprime directamente el ticket.

Mientras no se realice otra operación sobre la misma memoria, el ticket puede imprimirse tantas veces como sea necesario (ver **apdo. 3.9.3.7 Copia de ticket**). En los tickets aparecerá la leyenda:

*** Copia ***

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

2.8.2.3. Revisión de ticket

Para revisar las operaciones realizadas sobre un vendedor es posible ver el ticket en pantalla pulsando en la tecla directa **REVISAR TICKET** o mediante la pulsación prolongada del ticket en pantalla, **antes** de que se imprima el ticket correspondiente:

A. Para ver un ticket en pantalla, basta con ver el apartado superior derecho.

1. Cuando hay 6 líneas de ticket (8 en caso de no haber teclas de función en la parte inferior), es posible verlos en pantalla. En caso de haber más de 6 es posible realizar un scroll para visualizarlos (ver los dos siguientes puntos).

The screenshot shows the D900 terminal interface. At the top, there are three price/weight indicators: 0,000 kg, 0,00 €/kg, and 0,00 €. Below this is a blue bar with '0,000 T kg' and 'MIN'.

The main area is a grid of product buttons numbered 69 to 99. To the right of the grid is a summary panel with the following items:

DEVOLUCIÓN	2. BACALAO	10,30€
DESPELLENTO LINEA	3. CANGREJO REAL	24,88€
REABRIR TICKET	4. HABAS TIERNAS	23,17€
MODO	5. PIMIENTO	45,47€
PRECIO	6. MANZANA REINETA PAR	32,53€
PRECIO DIRECTO	7. AGUJA - TERNERA	0,86€
MENU	TOTAL V1 (7)	138,07€

Labels on the right side of the image point to the first and sixth lines of the ticket summary.

At the bottom of the interface, there are buttons for '3 líneas de ticket (Vendedor 5)' and '7 líneas de ticket (Vendedor 1)'. The '3' and '7' are highlighted with red boxes.

2. Pulsando en la parte superior de la lista, se pueden revisar las líneas superiores.
3. Pulsando en la parte inferior de la lista, se pueden ver las líneas siguientes.

B. Si pulsamos en  o durante unos segundos en la pantalla del ticket, aparece una nueva pantalla más detallada.

1. Buscar la operación que se quiere revisar en el ticket. Si se quiere eliminar la operación seleccionada pulsar .

2. Si se quiere eliminar el ticket completo, pulsar .

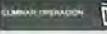
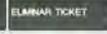
3. Si se quiere imprimir la venta es posible hacerlo en esta misma pantalla pulsando en , o en , para continuar con la venta.

Operación			Cantidad		Descuento		
Op.	Código	Descripción	Ctd (kg ó Un)	Precio	Desc (%)	PVA (%)	Importe
1	21	COHEJO	0,856	1,00	0	—	0,86
1	100	BACALAO	0,856	12,00	0	—	10,30
3	167	CANGREJO REAL	0,856	29,00	0	—	24,86
4	95	HABAS TIERNAS	0,856	27,00	0	—	23,17
5	121	PIMIENTO	0,856	53,00	0	—	45,47
6	106	MANZANA REINETA FARO	0,856	36,00	0	—	32,53
7	1	AGUA - TERNERA	0,856	1,00	0	—	0,86



Vendedor 1
V1

TOTAL: (7) 138,07€



2.8.2.4. Eliminación de Ticket

Además de poder eliminar un ticket completo desde la pantalla de revisión de ticket, también se puede eliminar directamente desde la pantalla de venta. Para ello, pulsar  y a continuación seleccionar el vendedor del cual queremos eliminar el ticket.

2.8.2.5. Reapertura de ticket

Es posible la reapertura del ticket una vez que este ya ha sido impreso. Debe estar activado el parámetro Reapertura de ticket (Menú Usuario → Ticket → Impresión de Ticket → Reapertura de Ticket → ≠ 0 (Distinto de 0), ver **apdo. 3.9.3.8 Reapertura de ticket**).

En función del tipo de reapertura que hayamos elegido la balanza se comportará de una manera u otra.

Reapertura configurada entre 1 y 8:

En estos modos de reapertura solo podemos abrir el último ticket de cada vendedor (puede ser temporizada la reapertura o no en función del tipo que hayamos puesto)

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

Para reabrir el último ticket impreso por un vendedor en particular pulsar la tecla , y a continuación la tecla de memoria correspondiente (p. ej. ). El ticket estaría reabierto para anular o añadir ventas.

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

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

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

Reapertura configurada a 9:

Trabajando con REAPERTURA DE TICKET a 9, se puede reabrir cualquier ticket ya cerrado. Para ello se deben seguir los siguientes pasos:

1 – Pulsar la tecla . Se mostrará la siguiente pantalla:



En esta pantalla se dispone de dos opciones, reabrir el último ticket o reabrir un ticket por su número.

- ▶ Si se quiere reabrir el último ticket impreso por un vendedor en particular, pulsar la tecla Último Ticket , y a continuación se solicitará que indique el vendedor.
- ▶ Si se quiere reabrir los anteriores, introducir el número de ticket a reabrir mediante el teclado numérico y pulsar la tecla . A continuación se solicitará que indique el vendedor.

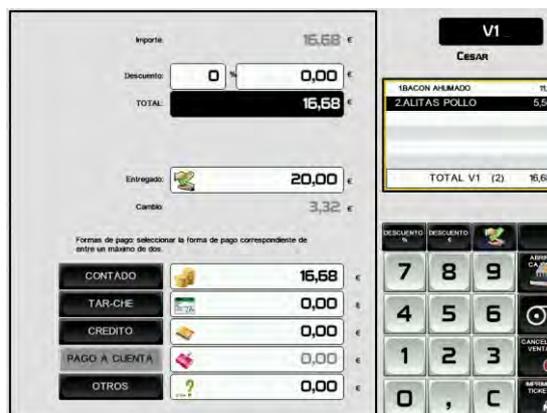
Si el número de ticket existe en memoria y es reabrible se mostrara un mensaje indicando que el ticket ha sido recuperado. En caso contrario la balanza mostrara “ticket no valido”.

2.8.2.6. Modos de pago

Esta función permite que las ventas se asocien a un modo de pago para posteriormente poder listarlas por separado. Existen nueve modos de pago, de los cuales cinco están predefinidos mientras que los otros cuatro se pueden editar.

La operativa es la siguiente:

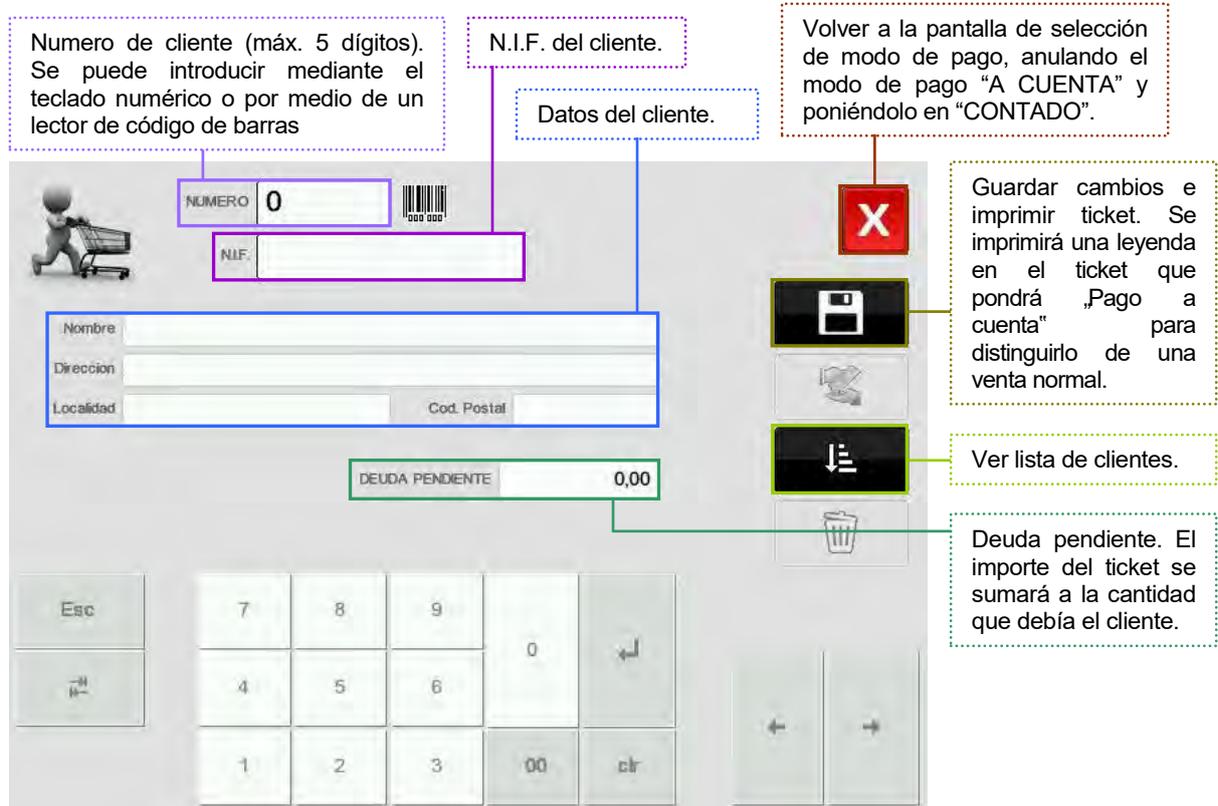
1. Cuando se quiera a realizar la impresión del ticket pulsar la tecla  (en el modo *Ticket-2*, pulsar ).
2. Pulsar la tecla de vendedor correspondiente (por ejemplo .
3. Se nos redirigirá a la pantalla de venta donde se puede seleccionar la forma de pago (hasta un máximo de 2) e introducir la cantidad pagada con cada una de ellas.
4. Pulsar en Imprimir Ticket  para finalizar la venta.



2.8.2.6.1 Modo de pago a cuenta

Para activar el modo de pago a cuenta, programar el parámetro Número de Cliente con valores entre 4 y 7 (Menú Usuario → Ticket → Impresión de Ticket → Número de Cliente → de 4 a 7, ver **apdo. 3.9.3.2 Número de cliente**).

Al memorizar una venta en modo ticket, después de pulsar la tecla del vendedor correspondiente, se podrá introducir el modo de pago. Si se selecciona el modo de pago „A CUENTA“, al pulsar imprimir ticket  se mostrará una pantalla donde se podrá seleccionar un cliente memorizado anteriormente o crear uno nuevo:



Numero de cliente (máx. 5 dígitos). Se puede introducir mediante el teclado numérico o por medio de un lector de código de barras

N.I.F. del cliente.

Volver a la pantalla de selección de modo de pago, anulando el modo de pago „A CUENTA“ y poniéndolo en „CONTADO“.

Datos del cliente.

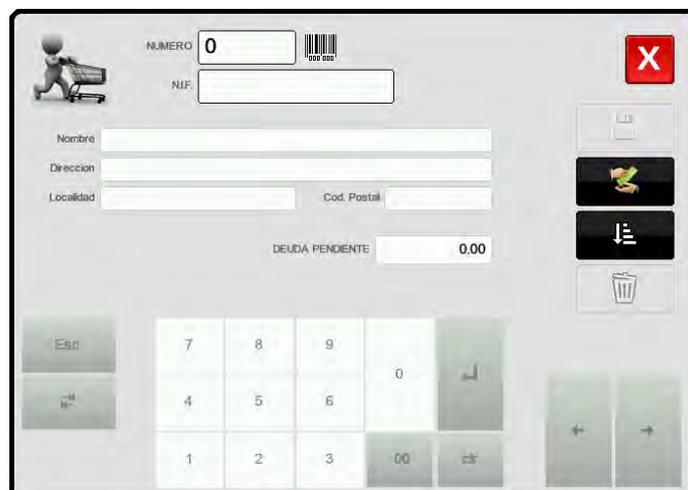
Guardar cambios e imprimir ticket. Se imprimirá una leyenda en el ticket que pondrá „Pago a cuenta“ para distinguirlo de una venta normal.

Ver lista de clientes.

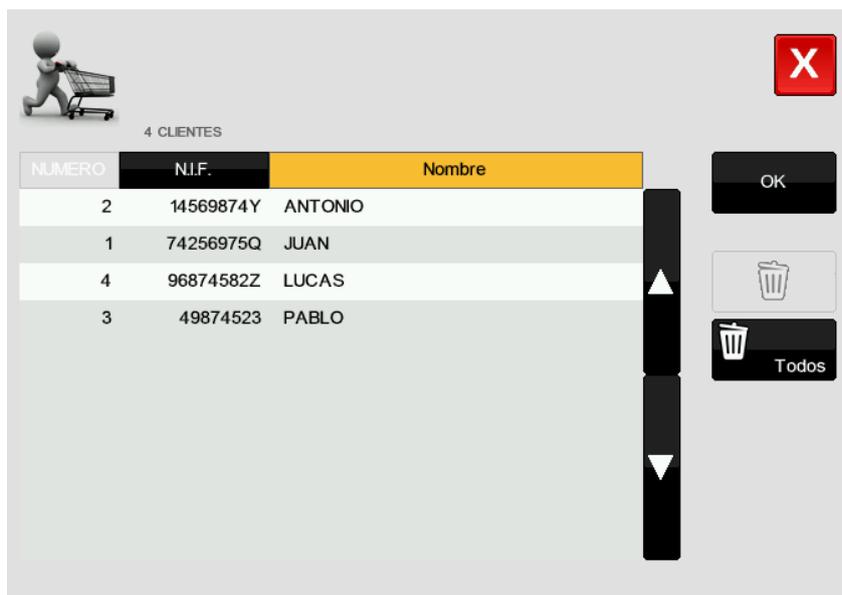
Deuda pendiente. El importe del ticket se sumará a la cantidad que debía el cliente.

 En modo pago a cuenta no se podrá cerrar un ticket hasta no asignarle un cliente

Pulsando la tecla de función  en el modo operativo normal, se pueden ver los clientes memorizados. Se mostrará la misma pantalla que al pagar en modo de pago a cuenta, con las diferentes opciones habilitadas cuando se haya seleccionado un cliente.



Si pulsamos el botón  se mostrará una pantalla con el listado de clientes existentes en la balanza.



Si seleccionamos uno de los clientes de la lista se habilitara el botón  con el que podremos eliminar ese cliente. En esta pantalla también disponemos de un botón para eliminar todos los clientes .

Pulsando  se podrá realizar el pago de una parte o de la totalidad de la deuda pendiente de un cliente existente. Esta cantidad se restará de la totalidad de la deuda pendiente y se imprimirá un resguardo en el que aparece la fecha y la hora, el código del cliente, el nombre del cliente, el importe que debía antes de pagar, el importe pagado y el importe que le queda por pagar. El formato de este resguardo se rige por los mismos parámetros que el ticket, es decir, saldrán las mismas cabeceras, logotipos, etc.

Esta operativa se ve afectado por el tipo de modo de pago seleccionado, sin modo de pago, un modo de pago, un modo de pago o dos modos de pago.



Un cliente puede dejar en depósito un importe, reflejándose este como un importe debido en negativo.

Se puede dar de baja un cliente pulsando . Esto solo se podrá realizar si su saldo es 0.

En el menú de listados se puede acceder al que corresponde al listado de clientes a cuenta (ver **apdo. 3.5.2.16 Clientes a cuenta**). En este listado se muestra cada cliente, su nombre y la cantidad que debe.

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

2.8.2.6.2 Dos modos de pago

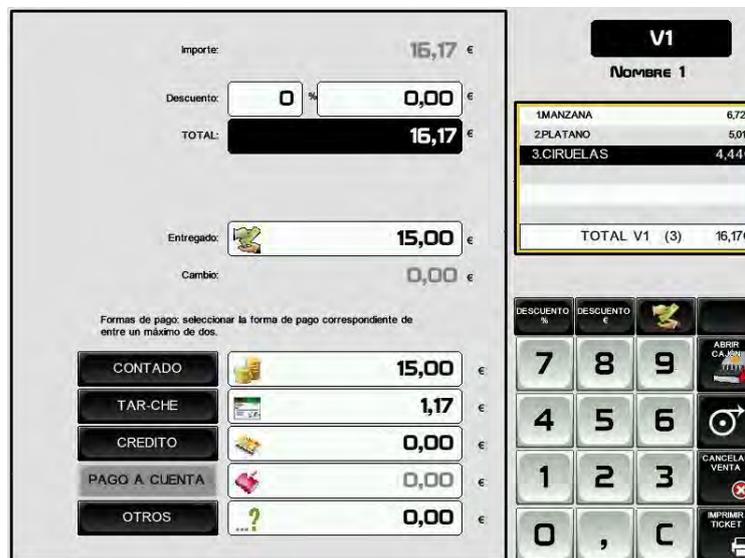
Esta función permite optar por uno o dos modos de pago. Para activarlo o desactivarlo ir a Menú Usuario → Ticket → Impresión de Ticket → Dos Modos de Pago.

- ▶ Si el parámetro *DOS MODOS PAGO* es “**0-Sin modos de pago**”, se va a trabajar siempre con sólo un tipo de modo de pago *por ticket que será modo de pago al contado y que no se podrá cambiar el modo de pago en el momento que se vaya a realizar el pago*.
- ▶ Si el parámetro *DOS MODOS PAGO* es “**1-Un modo de pago**”, se va a trabajar siempre con sólo un tipo de modo de pago por ticket, que se seleccionará cuando se vaya a realizar el pago.
- ▶ Si el parámetro *DOS MODOS PAGO* es “**2-Dos modos de pago**”, se puede trabajar con dos tipos de modo de pago por ticket. Para ello, tras pulsar la tecla de vendedor, se abre otra pantalla en la que introducir la cantidad correspondiente.

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

- El primero, en efectivo.
- El segundo, con tarjeta o cheque.

Después de pulsar  ( en el modo *Ticket-2*) y el número de vendedor, la máquina muestra la siguiente pantalla:



The screenshot shows a payment interface with the following details:

- Importe:** 16,17 €
- Descuento:** 0 % (0,00 €)
- TOTAL:** 16,17 €
- Entregado:** 15,00 € (with cash icon)
- Cambio:** 0,00 €

Below the totals, it says: "Formas de pago: seleccionar la forma de pago correspondiente de entre un máximo de dos."

CONTADO		15,00 €
TAR-CHE		1,17 €
CREDITO		0,00 €
PAGO A CUENTA		0,00 €
OTROS		0,00 €

On the right side, there is a list of items:

1.MANZANA	6,72€
2.PLATANO	5,09€
3.CIRUELAS	4,44€
TOTAL V1 (3) 16,17€	

At the bottom right, there is a numeric keypad (0-9, comma, C) and function buttons: "DESCUENTO %", "DESCUENTO €", "ABRIR CAJON", "CANCELAR VENTA", and "IMPRIMIR TICKET".

1. Se introduce el descuento (si está habilitada esta opción y si procede).
2. Pulsamos, en este caso, en **CONTADO**. Con el teclado numérico introducimos la cantidad que el cliente desea pagar en efectivo.
3. Pulsamos, en este caso, en **TAR-CHE** (tarjeta o cheque). Introducimos la cantidad que falta por pagar, mediante el teclado.
4. Pulsamos Imprimir Ticket . El ticket se imprime con CONTADO como primer modo de pago y TAR-CHE como segundo modo de pago.

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

! En caso de que después de introducir la cantidad a pagar con el segundo modo de pago no se completara el total a pagar, automáticamente se elevaría la cantidad a pagar con la primera forma de pago hasta completar el total. En caso de modificar la primera cantidad y no completar el total a pagar, automáticamente se elevaría la cantidad a pagar con el segundo modo de pago hasta completar el total.

2.8.2.7. Subtotal

Esta función realiza un total parcial de un ticket, el cual nos da información del estado del ticket pero no implica ningún cambio en la contabilidad, ya que está solo se modifica cuando se cierra el ticket. Existen dos posibilidades para realizar el subtotal.

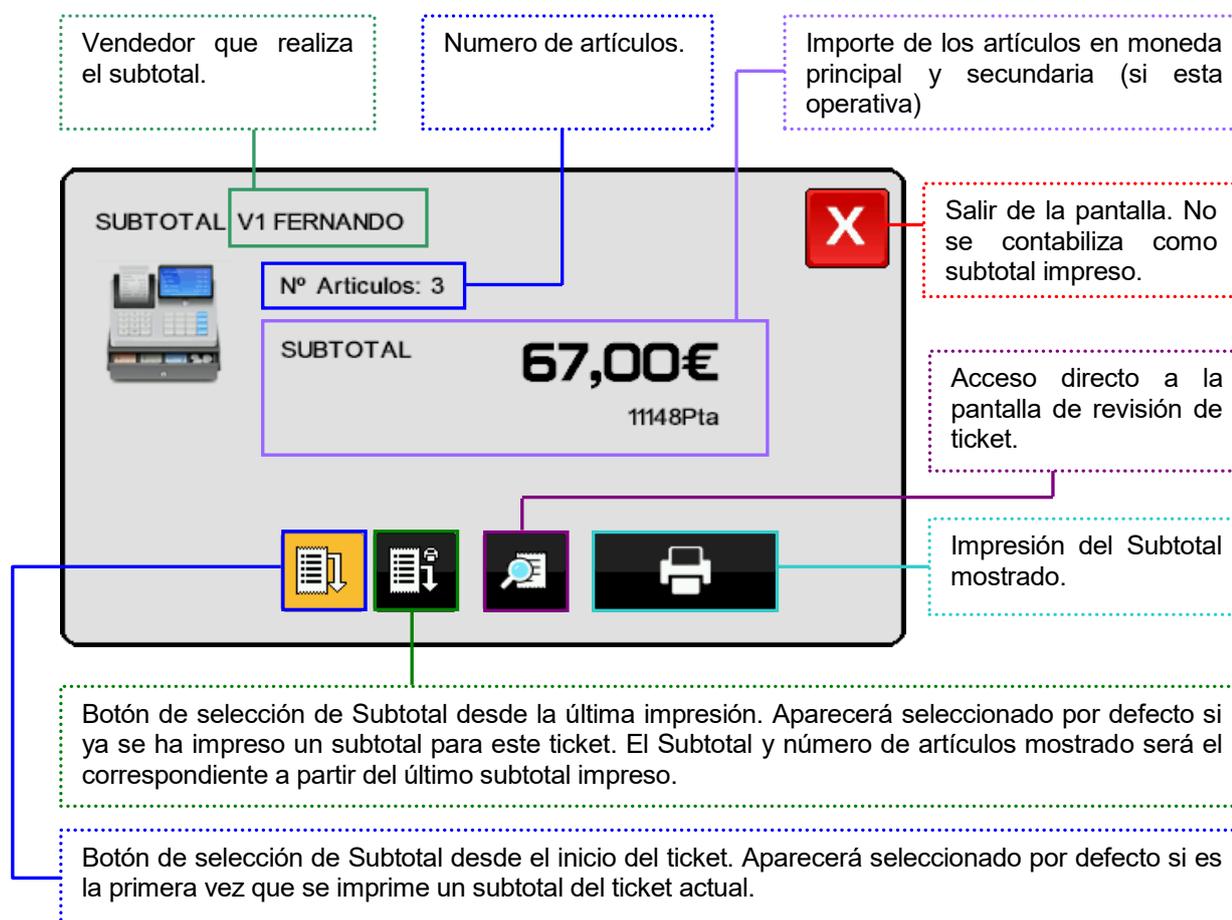
1. Realizar el total parcial desde la primera línea
2. Realizar el subtotal desde el último subtotal impreso.

Para utilizar esta operativa en primer lugar se ha de programar una tecla de función con la operativa subtotal , (ver apartado 3.7.2.1 Operaciones ticket).

Una vez memorizados los productos deseados, presione la tecla  para realizar el subtotal.

Presione el vendedor en el cual se han memorizado los productos.

Aparecerá la siguiente pantalla en la balanza.



2.8.3. Modo Etiqueta

La balanza imprime una etiqueta por cada memorización realizada, es decir, una por artículo. También es posible trabajar en modo Preenvasado (Pesaje automático).

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

1. Realizar la operación que se desee (pesado, etc. ver **apdo. 2.4 Selección del modo de trabajo**). Al pulsar la tecla de memoria correspondiente al vendedor que ha realizado la operación, se imprimirá la etiqueta
2. Si se desea hacer un determinado número de COPIAS* de la última etiqueta emitida introducir el número de copias mediante el teclado numérico. Después pulsar en Copias  y a continuación pulsar la tecla del vendedor donde está almacenada la operación.



Si desea trabajar en modo de *etiquetaje automático* asegúrese que el parámetro correspondiente está correctamente fijado (Menú Usuario → Ajustes → Modos de Trabajo → Pesaje Automático → Con Sel Memo ó Sin Sel Memo, ver **apdo. 3.10.4.2 Pesaje automático**)

Si el parámetro pesaje automático está a "Con Sel Memo", habrá que seleccionar la memoria sobre la que se van a acumular las ventas. Si el parámetro pesaje automático está a "Sin Sel Memo", las ventas se acumularán automáticamente en la memoria **V1** o en caso de que la balanza esté configurada como esclava, en la memoria *Número de esclava + 1*.

Una variación de peso después de un peso estable permitirá imprimir una etiqueta cuando alcance otra vez la condición de peso estable, sin necesidad de pulsar ninguna tecla, ni de artículo, ni de vendedor. Para ello el artículo debe estar fijado (ver **apdo. 2.8.3.1 Fijar artículo**).

2.8.3.1. Fijar artículo

Esta operativa se utiliza para realizar operaciones con el mismo artículo, para ello debe estar correctamente configurado el parámetro correspondiente (Menú Usuario → Ajustes → Configuración de Teclado → Fijar Precio). Existen dos formas de fijar un artículo:

A. Mediante la tecla Fijar Artículo

1. Poner el artículo con el que se ha de trabajar sobre la bandeja.
2. Seleccionar el artículo a fijar.
3. Pulsar la tecla Fijar artículo para fijar el precio.
4. Para desactivar el precio fijo pulsar la tecla o seleccionar otro artículo.

B. Mediante el ítem Precio , situado en la parte metrológica.

1. Poner el artículo con el que se ha de trabajar sobre la bandeja.
2. Seleccionar el artículo a fijar.
3. Pulsar prolongadamente el ítem Precio para fijar el precio.
4. Para desactivar el precio fijo pulsar la tecla o seleccionar otro artículo.

2.8.3.2. Fecha de caducidad global

Si en la configuración de caducidad hay programado un valor que permita una fecha de caducidad global (Menú Usuario → Ajustes → Modos de Trabajo → Caducidad, ver **apdo. 3.10.4.7 Caducidad**) se podrá seleccionar una fecha de caducidad temporal global. Para ello:

1. Asegurarse que la balanza es una MAESTRA y está en posición de trabajo.
2. Pulsar Caducidad Global .
3. Programar la fecha de caducidad. Se puede cambiar el formato de la fecha de caducidad mediante el icono .
 - a. Fecha absoluta en el formato dd/mm/aaaa (día/mes/año)
 - b. Número de días a partir de la fecha en que se emite la etiqueta (+000 días)
 - c. Número de horas y minutos a partir de la fecha y hora en que se emite la etiqueta (00:00 hora concreta)



En caso de programar una fecha de caducidad global, esta será visible en la etiqueta en pantalla, debajo del número de lote, así como en la etiqueta impresa.

2.8.3.3. Número de lote

En las balanzas **D-900** de **Dibal** es posible programar un número de lote, que puede ser alfanumérico de hasta 24 caracteres, en el que se podrá asignar una referencia global a las etiquetas de los artículos cuando se está en modo etiquetaje.

Para programar el número de lote debemos pulsar la tecla Número de Lote , e introducir el número de lote. Por defecto este valor vendrá dado por un número que indica los días transcurridos desde el comienzo del año, por ejemplo el día 9/9 corresponderá un número de lote 252 o 253 si es bisiesto.



2.8.3.4. Etiquetas de totales

Con esta operativa es posible emitir una etiqueta con los totales de las etiquetas emitidas anteriormente. Después de emitir varias etiquetas se puede solicitar a la balanza una etiqueta de totales de las operaciones anteriores. Hay dos modos de funcionamiento:

2.8.3.4.1 Etiqueta de acumulados normal

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

1. Pulsar .
2. Seleccionar el nivel de totales deseado (ver **apdo. 2.8.3.4.3 Niveles de totales**).
3. Pulsar la tecla de vendedor donde se realizaron las operaciones.

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

2.8.3.4.2 Etiqueta de totales de un producto

Los valores de peso e importe se irán acumulando mientras sean de un mismo código. Si se selecciona un código diferente se pondrán a cero los totales acumulados hasta el momento. Para seleccionar este modo de acumulado revisar el parámetro *Permitir modo etiqueta* (ver **apdo. 3.8.2.8.5 Permitir modo etiqueta**) Para imprimir una etiqueta de totales de un producto:

1. Pulsar .
2. Seleccionar el nivel de totales deseado (ver **apdo. 2.8.3.4.3 Niveles de totales**).
3. Pulsar la tecla de vendedor donde se realizaron las operaciones.

En caso de no seleccionar ningún nivel se imprimirá una o varias copias de la última etiqueta emitida por ese vendedor (ver el parágrafo *Copias* del **apdo. 2.8.3 Modo etiqueta**).



2.8.3.4.3 Niveles de totales

Existen en la balanza D900 tres niveles de totales. Cuando se imprime una etiqueta de totales de un nivel, los datos se acumulan automáticamente a la etiqueta de totales del nivel superior.

Cada nivel de acumulado tendrá asociado su formato de etiqueta y su formato de código EAN. Si no hay código EAN de totales definido, se toma por defecto el indicado en el parámetro "Formato EAN-13 etiqueta".

Si en el nivel 1 de acumulado no se cambia de artículo, en los campos de la etiqueta propios del plu (código, nombre, precio, etc.), se muestran los datos del PLU. En este mismo caso (cuando no se cambia de artículo y este tiene caducidad), las etiquetas de nivel 1 mostrarán la fecha de caducidad aunque el parámetro *Permitir modo etiqueta* no esté a „3 – Obliga con acumulado totales por artículo" (ver **apdo. 3.8.2.8.5 Permitir modo etiqueta**). Si por el contrario, se ha cambiado de artículo, no se mostrará nada en estos campos, salvo en el campo nombre que aparecerá "Total acumulado".

Si el parámetro *Permitir modo etiqueta* está a „3 – Obliga con acumulado totales por artículo", en todos los niveles aparecerán los datos del PLU. Además, en este caso, cuando se cambia de artículo, se borran los acumulados de los tres niveles.

2.8.3.5. Preselección de vendedor

Existe la posibilidad de preseleccionar el vendedor de tal manera que no haya que pulsar la tecla de vendedor para realizar una memorización. Para ello se debe configurar el parámetro Pesaje Automático (Menú Usuario → Ajustes → Modos de Trabajo → Pesaje automático, ver **apdo. 3.10.4.2 Pesaje automático**)

A. Si el parámetro de configuración pesaje automático es "CON SEL MEMO":

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

El modo de pesaje automático será con preselección de memoria.



En caso de máquinas intercomunicadas, no se podrá memorizar sobre una memoria que está siendo utilizada por otra máquina, porque esta la tendrá bloqueada.

B. Si el parámetro de configuración pesaje automático es "SIN SEL MEMO":

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

El modo de pesaje automático será sin preselección de memoria.

2.8.4. Modo Autoservicio

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

En modo autoservicio solamente son operativas las teclas directas.

Para imprimir una etiqueta:

1. Depositar el producto sobre el plato.
2. Pulsar el PLU correspondiente.
3. La balanza memorizará la operación e imprimirá la etiqueta.



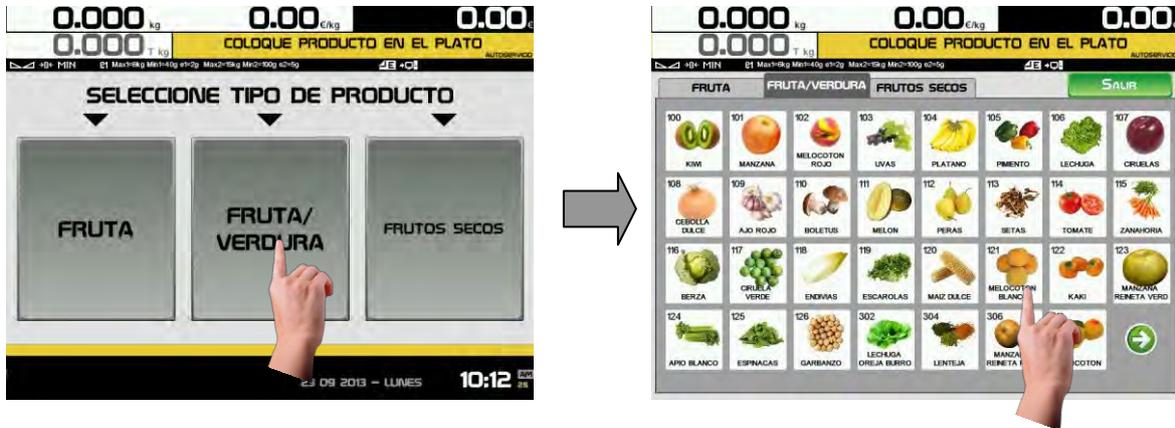
Para acceder a la programación en balanzas autoservicio, ver **apdo. 2.4 Selección del modo de trabajo**.



Todas las operaciones realizadas en la balanza se asignarán como ventas a la memoria 1 o en caso de que la balanza esté configurada como esclava, a la memoria *Número de esclava + 1*.

2.8.4.1. Modo Autoservicio 1 (Secciones)

En este modo, después de depositar el producto a pesar sobre el plato, se debe seleccionar la sección correspondiente al artículo y a continuación la tecla directa. La balanza memorizará la operación e imprimirá la etiqueta. En caso que no haya ninguna sección visible o sólo una sección visible, este modo de autoservicio tendrá la misma apariencia que el modo de autoservicio 2.



2.8.4.2. Modo Autoservicio 2 (Teclas)

Después de depositar el producto a pesar sobre el plato, directamente seleccionar la tecla directa. La balanza memorizará la operación e imprimirá la etiqueta.



2.8.4.3. Modo Autoservicio 3 (PLUs)

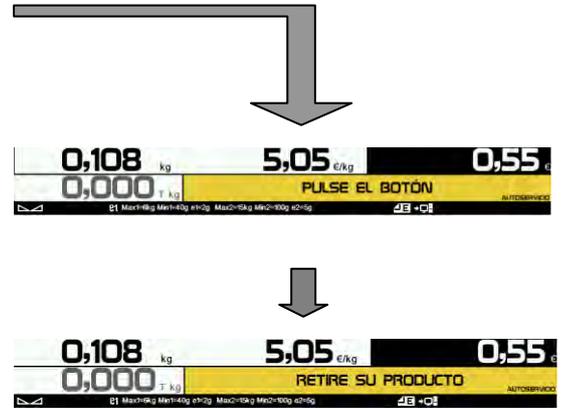
Para operar en este modo, después de depositar el producto a pesar sobre el plato, introducir el número de PLU correspondiente mediante el teclado numérico y pulsar IMPRIMIR. La balanza memorizará la operación e imprimirá la etiqueta. En caso de error al introducir el número de PLU, pulsar BORRAR para comenzar de nuevo.



2.8.4.4. Modo Autoservicio 4 (Un único artículo pesado)

En este modo solo se puede vender un único artículo. Este artículo se selecciona en el menú ajustes → modo de trabajo (ver apartado 3.10.4 Modos de trabajo). Si el ajuste de preselección está a 0 o tiene un código inexistente se seleccionará por defecto el primer artículo.

Para realizar la venta depositar el producto en el plato y pulsar el botón que se indica en la pantalla. Una vez realizada la venta retirar la etiqueta de la balanza y pegarla en el producto. La balanza también nos ira mostrando en la pantalla los pasos a seguir para realizar la venta.



2.8.4.4.1 Modo autoservicio con tema 1

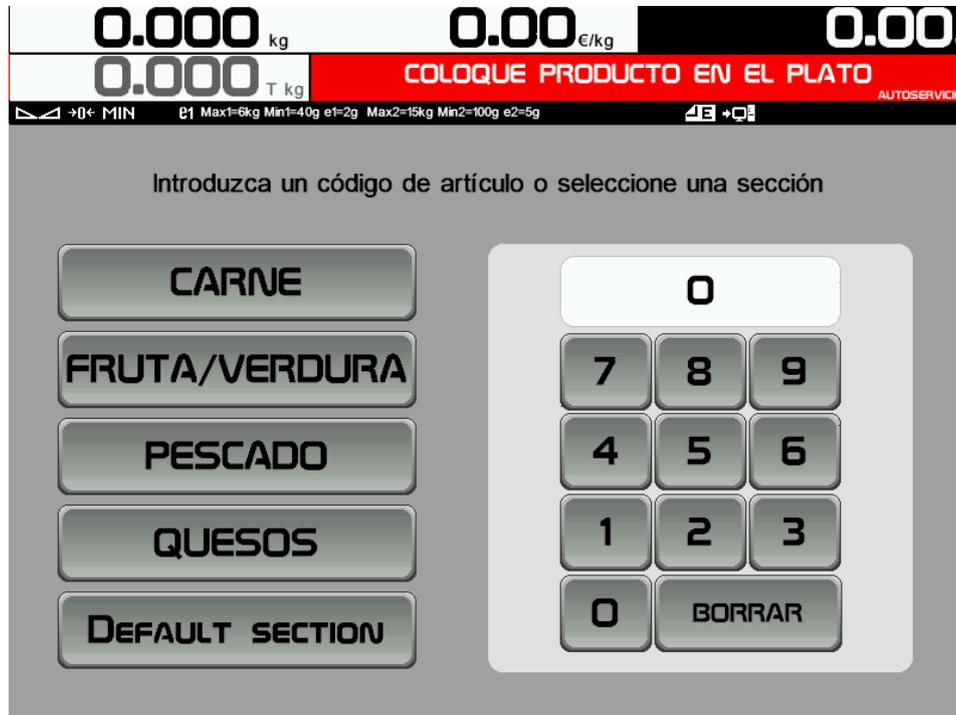
Cuando se realizan ventas en modo autoservicio teniendo el tema 1 seleccionado, aparecerá una ventana intermedia solicitando retirar la etiqueta.



! Este tema 1 puede ocasionar que en alguno de los modos de autoservicio los botones no se vean de forma correcta, puesto que los botones serán las imágenes de los artículos.

2.8.4.5. Modo Autoservicio 5

En este modo de autoservicio tenemos una pantalla principal, tal y como la que se muestra a continuación, en la que se dispone de un máximo de 5 teclas de sección y un teclado numérico con el cual se puede introducir un código de artículo.



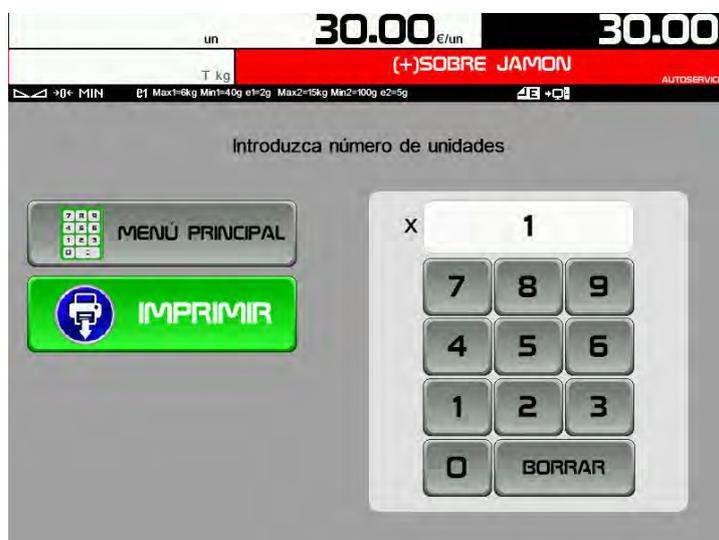
Para continuar operando será necesario poner peso en el plato. Si no se hace así, al intentar realizar la venta la balanza emitirá un pitido de error y mostrará un mensaje. Este mensaje dependiendo del país configurado en la máquina puede ser sustituido por una pantalla similar a la siguiente.



2.8.4.5.1 Operar por código

Al introducir un código de artículo se pueden dar situaciones diferentes:

- Si el producto es de peso: Se imprime la etiqueta.
- Si el producto es unitario: Se muestra una pantalla en la que insertar el número de unidades:



2.8.4.5.2 Operar con tecla sección

Otro modo de operar es pulsar sobre las teclas de sección. En este caso se mostrará una pantalla, tal y como se puede ver a continuación, en la que aparecerán los artículos asociados a esa sección:



Una vez seleccionado el artículo se pueden dar dos situaciones al igual que la venta por código:

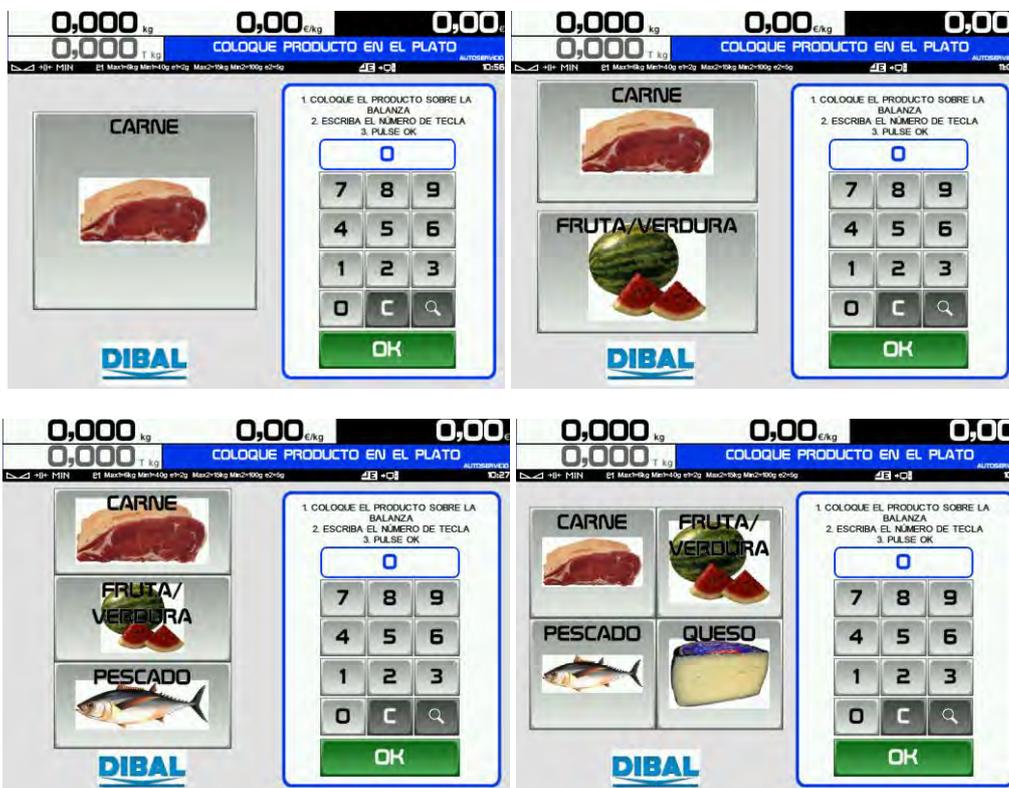
- Si el producto es de peso: Se imprime la etiqueta.
- Si el producto es unitario: Se muestra la misma pantalla que en venta por código para insertar el número de unidades.

2.8.4.6. Modo Autoservicio 6

En este modo de autoservicio tenemos una pantalla principal, en la que se dispone de un máximo de 4 teclas de sección las cuales cambian su disposición en función del número de secciones activas. También se dispondrá de un teclado numérico con el cual se puede introducir un número de tecla directa.



A continuación se muestra como distribuye la balanza las secciones según el número de ellas.



2.8.4.6.1 Operar por código de tecla directa

Al introducir un código de la tecla directa del artículo éste será llamado. En función de qué tipo de imagen tenga asignada el artículo, imagen de artículo, imagen publicitaria del artículo o ninguna, se mostrará de una manera u otra.

Si pulsamos el botón lupa la balanza rellenará con ceros a la izquierda el número introducido hasta completar los 3 dígitos.



Una vez llamado el artículo se debe pulsar la tecla **OK** o la imagen del producto para realizar la venta del producto.

Si pulsamos la tecla **OK** antes de completar los tres dígitos, la balanza completará el número con ceros a la izquierda y realizará la venta del producto.

2.8.4.6.2 Operar con tecla sección

Otro modo de operar es pulsar sobre las teclas de sección. En este caso se mostrará una pantalla, tal y como se puede ver a continuación, en la que aparecerán los artículos asociados a esa sección:



Para realizar la venta del producto es suficiente con pulsar sobre el artículo deseado.

3. MANTENIMIENTO

Las balanzas DIBAL D-900 incorporan un sistema de programación basado en menús, es decir, existe una estructura jerárquica y codificada de menús de programación que permiten hacerlo de forma rápida y sencilla.

Para acceder al menú de programación de la balanza hay tres opciones:

- 1.- Pulsar la tecla **MENÚ** durante la secuencia de arranque de la balanza.
- 2.- Pulsar la tecla **MENÚ** en la pantalla operativa seleccionada.
- 3.- En modo autoservicio, realizar 4 pulsaciones consecutivas y alternativas entre la parte inferior izquierda y la parte inferior derecha del display.



ARTÍCULOS	→ Programación de artículos.
VENDEDORES	→ Altas, bajas y datos de vendedores.
PUBLICIDAD	→ Programación de publicidad en el display de la balanza.
TABLAS	→ Secciones, Trazabilidad, Recetas, Nutricionales, Código de barras, Taras, Modos de pago, Tipos de IVA, Divisas, Ofertas temporales y Puntos de fidelidad.
LISTADOS	→ Impresión de listados de artículos, ventas, totales...
HERRAMIENTAS	→ Carga/Descarga de datos, Envío de datos a esclavas, Operaciones con PC y Otras Herramientas.
DISPLAY	→ Imagen corporativa y Configuración del display de usuario.
ETIQUETA	→ Programación de Etiqueta.
TICKET	→ Programación de Ticket.
AJUSTES	→ Configuración de comunicación con PC, Configuración de teclado, Lectura con escáner y Modos de trabajo.
FAVORITOS	→ Menú de acceso rápido a menús más usados.

Las funciones de las teclas en programación son las siguientes:

 Nuevo / Alta	 Imprimir
 Borrar	 Editar
 Copiar	 Guardar

Salir

Para salir de programación y regresar a la pantalla de trabajo pulsar la tecla Salir.

←

Para regresar a pantallas anteriores pulsar la tecla Regresar.



Al pulsar este icono se mostrará información acerca de los posibles valores del ajuste.

A continuación se muestran los submenús de programación disponibles en cada uno de los menús de programación.

3.1. ARTÍCULOS

En este apartado se realiza la programación de artículos en la balanza. Se puede programar 10000 artículos (PLU).

The screenshot shows the 'MENÚ DE USUARIO' interface. At the top, there are buttons for 'Menú Técnico' and 'Salir'. Below is a search bar and a table of articles. The table has columns: PLU, Cod., Secc., Nombre, and PRECIO. A dropdown menu is open over the 'PRECIO' column, showing a list of options: PRECIO, TIPO, TIPO IVA, TARA, FTO ETI, and CLASE. A callout box on the right explains that clicking this icon allows changing the filter of the column.

PLU	Cod.	Secc.	Nombre	PRECIO
1	1	1	AGUJA - TERNERA	1,00
2	2	1	ALITAS POLLO	2,00
3	3	1	ASADURILLA LECHAL	3,00
4	4	1	BACON AHUMADO	4,00
5	5	1	CABEZA CON CARETA	5,00
6	6	1	CABEZA JABALI	6,00
7	7	1	CABEZAS LECHAL	7,00
8	8	1	CALLOS ROJOS	8,00
9	9	1	CALLOS	9,00
10	10	1	CARNE PICADA	10,00
11	11	1	CHOPPED	11,00
12	12	1	CHORIZO IBERICO	12,00
13	13	1	CHORIZO PAMPLONA	13,00
14	14	1	CHULETA CABEZA CERDO	14,00
15	15	1	CHULETA CERDO	15,00

Es posible ordenar los artículos por **PLU** , **Cod.** y **Nombre** pulsando encima de sus correspondientes iconos, según la opción deseada.

Escribiendo en el cuadrado de la pestaña **Nombre** se puede realizar una búsqueda de los artículos por nombre.

Pulsando la pestaña de **PRECIO** es posible hacer que en esa columna se visualicen otros campos tales como, **Precio, Tipo, Tipo IVA, Tara, Formato Etiqueta y Clase.**

Pulsando los botones de navegación y podemos navegar en la lista de artículos.

Si pulsamos en **Ordenar Por.** es posible visualizar los PLUs ordenados según el campo deseado, PLU, código, nombre o sección.

Si presionamos en **Salir** saldremos de la programación de Menú de Usuario.

Junto al nombre del artículo se muestra el color que tiene la tecla de PLU, para modificarlo se debe pulsar sobre el botón y seleccionar el color deseado.

3.1.1. Alta

En este apartado se realiza la programación de artículos en la balanza. Se puede programar 10000 artículos (PLU). Para programar un nuevo artículo se seguirán los siguientes pasos:

Asegurarse de que la balanza está configurada como MAESTRA. Al pulsar , se mostrará el campo Código para introducir el código del artículo.



- Pulsando en  podemos introducir mediante el teclado numérico el código para el artículo.
- Pulsando  se mostrará el código más próximo no usado por otro artículo.
- Al pulsar  se asignará el código al artículo y se procederá a la edición de sus parámetros.
- Para cancelar el alta pulsar .

En caso de introducir un código igual al de un artículo existente se preguntará si se quiere editar dicho artículo.

A continuación se mostrará el menú donde configuraremos todos los parámetros relativos al artículo, dividido en 6 pestañas: Generales, Textos, EANs, Ofertas, Imágenes y Otros.

3.1.1.1. Generales



Guardar y salir.

Pulsando estas teclas se puede ir al siguiente/anterior artículo por orden de código. Se guardará el artículo actual con las modificaciones que se hayan realizado.

En los ajustes que tengan el botón , se podrá introducir el valor de manera convencional o desplegar una lista de las opciones disponibles pulsando sobre dicho botón y seleccionar una de ellas.



Salir sin guardar los cambios.

Parámetros generales del artículo.

Teclado para introducir los valores de los diferentes parámetros.

Nombre: Nombre del artículo (máximo 20 caracteres).

Nombre 2: Segunda línea de nombre.

Nombre 3: Tercera línea de nombre.

Tara: Este es el campo donde se introduce la tara asociada al producto. Hay dos maneras de introducir este valor:

- Por medio del teclado numérico.
- Depositando el peso a tarar sobre el plato y pulsando el icono .

Formato etiqueta: Introducir el formato de etiqueta con el que se quiere que se imprima la etiqueta del producto que estamos editando.

Se puede introducir un valor entre 0 y 60, cuyo significado es el siguiente:

- Del **0** al **20**: formatos predefinidos. En todos se reflejará la fase actual del EURO.
- Del **21** al **60** formatos definibles por el usuario (ver **apdo. 3.8.1 Programar formatos etiqueta**).

 Para que esta programación tenga efecto, el parámetro de impresión FORMATO ETI. (ver **apdo. 3.8.2.4 Formato etiqueta**) debe ser 0.

Sección: Introducir con el teclado numérico el código de sección (de 0 a 99) al que pertenece el artículo.

PLU: Escribir el número correspondiente a la tecla directa (PLU) que se quiere asignar al artículo. Para no asignar ninguna tecla directa al artículo basta con dejar en blanco el campo correspondiente. Al realizar alguna operación con el artículo se deberá escribir su código de seis cifras.

Tipo de artículo: Pulsando sobre cambia el tipo de artículo. Los artículos pueden ser de varios tipos:

- **PESADO.** Tipo de artículo por defecto; se va a programar el precio por kilo, el importe será el producto del peso por el precio. El artículo será pesado por la máquina.
- **UNIDAD.** El importe es el precio programado. No se imprime el peso y el artículo no será pesado.
- **PESO FIJO.** El importe es el producto del peso conocido del artículo que introduciremos en el momento de programar en el campo PESO FIJO multiplicado por el precio, el artículo no será pesado pero si se imprime el peso y el precio.
Un PLU del tipo PESO FIJO aparece en pantalla como un PLU del tipo PESADO, con la diferencia de que la tara, en la parte inferior izquierda de la parte metrológica del display, se mostrará en blanco. También aparecerá el icono de un candado al lado del peso, indicando que el peso ha quedado fijado y no se tiene en cuenta el peso colocado sobre el plato.
- **DEVOLUCIÓN.** El importe de este tipo de artículo será descontado del importe total, mostrándose en el display dicho importe en valor negativo, este importe también será impreso en el ticket.
- **TARA PORCENTAJE.** El artículo será pesado, pero del peso bruto se descontará un porcentaje del peso en concepto de tara. El porcentaje se habrá programado en el campo **Tara** anteriormente.

Precio por kg. Si se escribe el valor de 0 unidades monetarias/kg entonces el artículo en cuestión tendrá precio libre, es decir, en el momento de realizar una operación, se podrá introducir el precio.

Tipo de IVA: Introducir uno de los 6 tipos de IVA aplicables:

- **0:** 0% (sin IVA).
- **1 a 5:** Valores configurables según el **apdo. 3.4.8 Tipos de IVA**). Estos tipos de IVA son por defecto del 0% (valores de fábrica). El tipo de IVA 1 es el asignado a los artículos de precio directo.

Clase. Aquí indicaremos si el artículo tendrá trazabilidad.

- **Clase = 0:** Sin trazabilidad.
- **Clase ≠ 0:** Con trazabilidad. Le asignamos el número de clase al que pertenecerá dicho PLU.

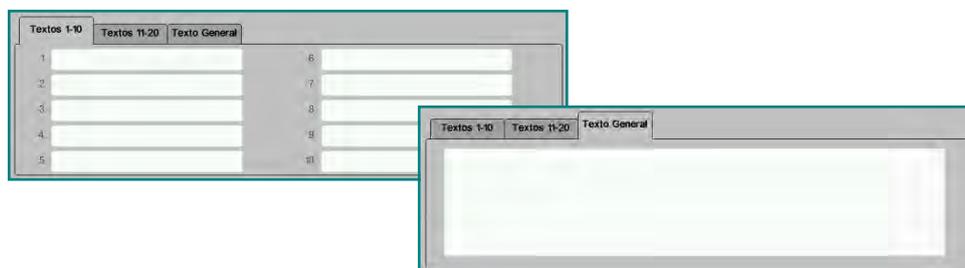
NRP. Si en el punto anterior le hemos definido clase al PLU, en este punto tendremos que introducir con el teclado numérico el Número Rápido de Producto (NRP) al que pertenece dicho PLU. Puede ser un número de 1 a 65535, pudiendo programar un total de 99 NRPs.

3.1.1.2. Textos

En esta pestaña se programan los textos asociados al artículo.

Líneas de texto: Cada artículo dispone de un total de 20 líneas de texto, separados en dos pestañas, con un máximo de 24 caracteres por línea.

Texto General: Cada artículo dispone de un texto de 2048 caracteres.



3.1.1.3. EANs

Código EAN13: En este campo se define el código EAN13 del artículo.

Formato EAN13: Asignar el formato de código de barras (de 1 a 10) que se quiere que aparezca en la etiqueta y/o ticket del artículo.

Cada uno de estos 10 tipos de códigos de barras (EANC01...EANC10) es definible por el usuario en el **apdo. 3.4.5 Códigos de barras - EAN programables**.

Código EAN128: En este apartado se define el código EAN128 del artículo así como el tamaño de dicho código: X, 24, 48 o 72. En función del tamaño del EAN que seleccionemos, se impedirá la programación de los textos 8, 9 y 10.

3.1.1.4. Ofertas

Precio Oferta: Es el precio que designamos para posibles ofertas o promociones de ese artículo al cual se tendrá acceso, en posición de trabajo normal, pulsando la tecla directa  después de haber seleccionado el PLU.

 No confundir el PRECIO DE OFERTA de artículos en promoción, con la OFERTA de precios en función de la cantidad de peso o de productos que el cliente consuma.

Oferta Precio-Peso/Cantidad Gratis: En este parámetro se pueden seleccionar y configurar las siguientes opciones:

- **NO:** No se aplicará ninguna oferta de precio por fracciones o cantidad gratis.
- **Precio por fracciones de peso o unidades:** Si se activa, se podrán establecer distintos precios en función de la cantidad de peso del producto que el cliente consuma. Se introduce el precio y a partir de qué peso se aplica este. De la misma manera se configuran el resto de fracciones.

Es decir, a un peso menor que el de la primera fracción se le aplicará el precio normal del artículo definido en el campo PRECIO mientras que según se venda más cantidad de producto se asignará el precio de oferta de la fracción de peso correspondiente.

Ejemplo:

El encargado de un establecimiento quiere agradecer la fidelidad de algunos clientes que compran grandes cantidades de patatas, para ello realiza las siguientes ofertas:

	PRECIO	CANTIDAD	
1.	1,00	2,500	NO <input checked="" type="radio"/>
2.	0,50	5,000	PREC-PESO <input checked="" type="radio"/>
3.	0,00	0,000	CANTID-GRATIS <input checked="" type="radio"/>

De esta forma que si un cliente realiza una compra de peso inferior ó igual a 2,5 Kg. de patatas no se beneficia de ninguna oferta en el precio, si el peso es superior a 2,5 Kg. pero no alcanza los 5 Kg. el cliente obtiene una oferta en el precio de 0.50 Euro/Kg.

- **Cantidad gratis:** Se programará la cantidad a partir de la cual se regala otra cantidad. Se introducirá el valor de la cantidad regalada y a partir de qué cantidad se aplica. Así en tres tramos.

Ejemplo:

El encargado de un establecimiento realiza las siguientes ofertas:

	CANTID. GRATIS	CANTIDAD	
1.	1,000	2,000	NO <input type="checkbox"/>
2.	2,000	3,000	PREC. PESO <input type="checkbox"/>
3.	0,000	0,000	CANTID. GRATIS <input checked="" type="checkbox"/>

Si el cliente compra 3 Kg. de tomates solo paga 2 Kg. En caso de comprar 5 Kg. solo pagará 3 Kg.

Núm. Oferta Temporal: Se puede seleccionar un número de oferta temporal. El precio de oferta definido en el parámetro *Pre. Oferta* se aplicará automáticamente en la franja temporal configurada en el **apdo 3.4.10 Ofertas temporales**.

Si hay un número de oferta temporal seleccionado, las ofertas Precio-Peso y Cantidad gratis se aplicarán automáticamente en la franja temporal configurada en dicha oferta temporal.

Seleccionando el valor „0“, no se aplica ninguna oferta temporal. En caso de querer aplicar *Pre. Oferta* pulsar **PRECIO OFERTA** en posición de trabajo normal.

Las ofertas Precio-Peso y Cantidad gratis se aplicarán siempre si no hay ninguna oferta temporal seleccionada y no esté en la pantalla de trabajo la tecla **OFERTAS ESPECIALES**. Con esta tecla en la pantalla de trabajo, solo se aplicará la oferta por segmento si es activada **OFERTAS ESPECIALES**. Una vez realizada una venta se volverá a desactivar.

3.1.1.5. Imágenes

Salir sin guardar los cambios.

Guardar y salir.

Imagen a color asociado al artículo que se muestra en la pantalla de venta.

Imagen publicitaria asociada al artículo. Se podrá utilizar como publicidad o imagen de artículo

Teclado para introducir el número de imagen o logo.

Logotipo asociado al artículo que se imprime en la etiqueta en caso de estar programado el campo *Logo de artículo*.

Imagen: Es la imagen a color asociada al artículo.

Imagen publicitaria: Es la imagen publicitaria asociada al artículo. Este ajuste solo estará disponible si previamente ha sido activado "Usar imágenes publicitarias" en "Menú técnico/ Aplicación/ Configuración básica".

Impresión: Aquí se programa el número del logotipo asociado al artículo. La balanza dispone de un número determinado de logos fijos, del 1 al 46. También dispone de logos programables, los cuales estarán entre la posición 101 y 200.



Selección de la imagen o logotipo para el artículo. Pulsar número e introducir número de imagen o logo mediante el teclado. También se puede seleccionar usando las flechas.



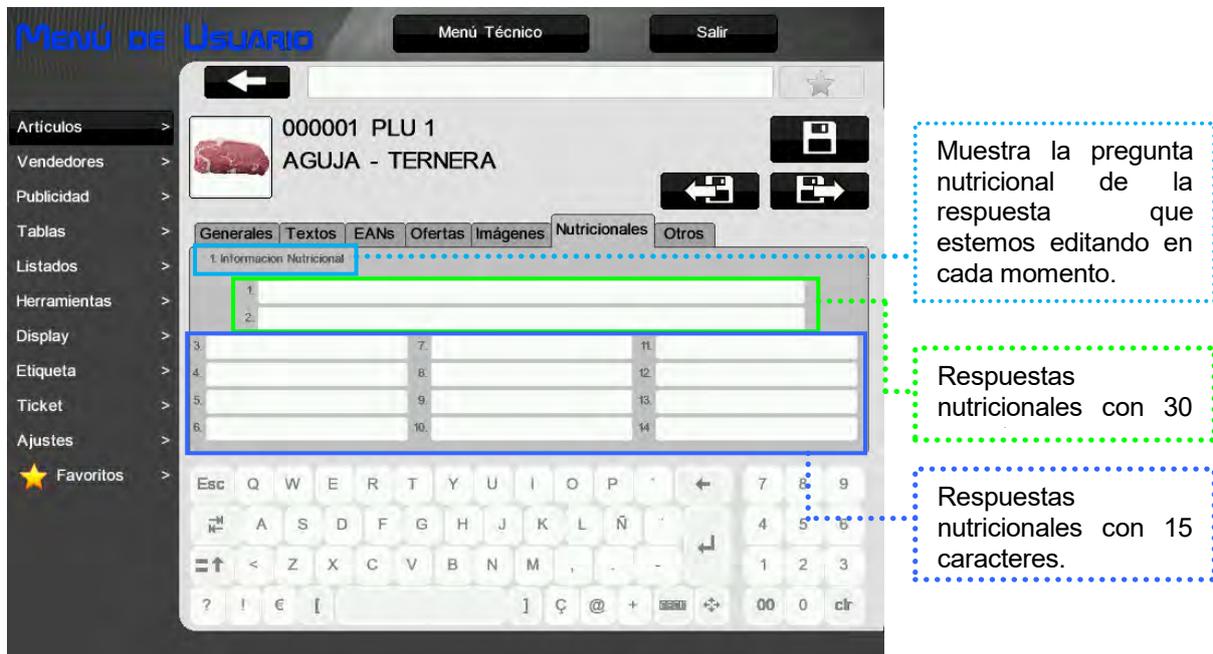
Elimina la asociación de la imagen o logotipo al artículo.



Permite cargar las imágenes mediante un USB. Se puede cargar una sola imagen. Para que la imagen pueda ser cargada debe ser una imagen BMP de 8 bits sin compresión RLE. Para más información consulte el anexo **Carga de imágenes desde USB**.

3.1.1.6. Nutricionales

Aquí se introducen los valores nutricionales del artículo para preguntas nutricionales que se hayan programado. Estas preguntas se configuran en “Tablas→Nutricionales”, ver apartado 3.4.4.



Muestra la pregunta nutricional de la respuesta que estamos editando en cada momento.

Respuestas nutricionales con 30

Respuestas nutricionales con 15 caracteres.

3.1.1.7. Otros



Salir sin guardar los cambios.

Guardar y salir.

Campos configurables.

Teclado para introducir los valores de los diferentes parámetros.

Receta: No disponible en la versión 104P.

Alterar precio: Determina si se permite el cambio rápido del precio del PLU. Si este parámetro está activado, podemos editar el nombre, PLU y precio del artículo desde el modo operativo normal (ver *apdo. 2.8.1.9 Cambio rápido precio PLU*).

Aviso stock: Si tenemos configurado el control de stock y activado los avisos (ver apto. 3.10.4.18 Gestión de stock) este ajuste será configurable. Mediante su selección activamos los avisos para este producto.

Precio de coste: Este campo se utiliza en los listados de márgenes de beneficios que da el producto. En este apartado se introduce el precio de compra del producto.

Fecha de caducidad: Se puede introducir la fecha de caducidad del artículo, que se mostrará en caso de que el parámetro CADUCIDAD (ver **apdo. 3.10.4.7 Caducidad**) tenga el valor SOLO PLU o SI-PLU DOMINA. Se programa de una de las siguientes maneras:

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

Pulsando en el icono  se puede pasar de un formato al otro.

Fecha extra: Se trata de una fecha extra (consumo preferente, etc.). Al igual que la fecha de caducidad, pulsando sobre el icono ,  o  se puede pasar de un formato al otro.

Fecha congelación: Se trata de una fecha congelación del producto. Al igual que la fecha de caducidad, pulsando sobre el icono ,  o  se puede pasar de un formato al otro.

Formato etiqueta 2: Con este parámetro se selecciona el formato de la segunda etiqueta para este producto.

3.1.2. Edición

Permite editar los artículos que se hayan dado de alta anteriormente. Para editar un artículo:

1. Seleccionar el artículo existente que queremos editar. Quedará marcado en negro.
2. Pulsar .
3. Se mostrará un menú de edición exactamente igual al que se muestra al dar de alta un nuevo artículo, y la edición se realizará de la misma forma (ver **apdo. 3.1.1 Alta de artículos**)

3.1.3. Copiar / Pegar

Para copiar un artículo y pegarlo en otra posición:

1. Seleccionar el artículo existente que queremos copiar. Quedará marcado en negro.
2. Pulsar . El artículo quedará marcado en rojo.
3. Seleccionar una nueva posición para pegar el artículo. La nueva posición quedará marcada en negro.
4. Pulsar . Si la nueva posición estaba vacía se pedirá introducir un código para el artículo. En caso de que la nueva posición esté ocupada por un artículo se preguntará si se quiere sustituir. En caso de aceptar, el artículo pegado tomará el código del artículo sustituido, pudiéndose editar desde el menú de edición.

En caso de no seleccionar una posición y querer copiar el artículo en una posición nueva, pulsar en  en vez de .

3.1.4. Eliminar

Para eliminar un artículo:

1. Seleccionar el artículo que queremos eliminar. Quedará marcado en negro.
2. Pulsar . El artículo se eliminará tras pedir confirmación.

3.1.5. Ordenar por

Si pulsamos  Ordenar Por: es posible visualizar los PLUs ordenados según el número de PLU (filtrados por sección), según el código (filtrados por iniciales) o por nombre (filtrados por las iniciales).

Ordenar por **PLU**.
Activando **Solo Sección** , introducir un número para filtrar por sección.

Ordenar por **Código**.
Si se introduce un número se filtrarán los códigos que empiecen por dicho número.

Ordenar por **Nombre**.
Si se introducen unos caracteres filtrará los nombres que empiecen por dichos caracteres.



Salir

Ejecutar acción de Ordenar.

Teclado para editar número a filtrar.

ORDENAR POR PLU: Se puede simplemente ordenar por **PLU** (1) o aplicar un filtro más estricto (2), activando **Solo Sección**  e introduciendo un valor numérico (por ejemplo 2). Pulsar la tecla  para ordenar o  para cancelar.

PLU	Cod.	Secc.	Nombre	PRECIO
1	1	1	AGUJA - TERNERA	1,00
2	2	1	ALITAS POLLO	2,00
3	3	1	ASADURILLA LECHAL	3,00
4	4	1	BACON AHUMADO	4,00
5	5	1	CABEZA CON CARETA	5,00
6	6	1	CABEZA JABALI	6,00
7	7	1	CABEZAS LECHAL	7,00
8	8	1	CALLOS ROJOS	8,00
9	9	1	CALLOS	9,00
10	10	1	CARNE PICADA	10,00
11	11	1	CHOPPED	11,00
12	12	1	CHORIZO IBERICO	12,00
13	13	1	CHORIZO PAMPLONA	13,00
14	14	1	CHULETA CABEZA CERDO	14,00
15	15	1	CHULETA CERDO	15,00

(1)



(2)

PLU	Cod.	Secc.	Nombre	PRECIO
100	301	2	KIWI	2,95
101	108	2	MANZANA	2,40
102	110	2	MELOCOTON ROJO	1,95
103	136	2	UVAS	3,10
104	123	2	PLATANO	1,79
105	121	2	PIMENTO	2,95
106	103	2	LECHUGA	35,00
107	84	2	CIRUELAS	1,20
108	81	2	CEBOLLA DULCE	0,80
109	70	2	AJO ROJO	2,00
110	78	2	BOLETUS	10,00
111	112	2	MELON	0,89
112	119	2	PERAS	2,45
113	128	2	SETAS	60,00
114	133	2	TOMATE	3,95



ORDENAR POR CÓDIGO: Se puede ordenar por **Código** (1) o aplicar un filtro más estricto (2), introduciendo un valor numérico en **Código** → Iniciales (por ejemplo 5). Para que empiece la búsqueda pulsamos la tecla ordenar o para cancelar.

(1)

PLU	Cod.	Secc.	Nombre	PRECIO
1	1	1	AGUJA - TERNERA	12,00
2	2	1	ALITAS POLLO	7,00
3	3	1	ASADURILLA LECHAL	3,00
4	4	1	BACON AHUMADO	4,00
5	5	1	CABEZA CON CARETA	5,00
6	6	1	CABEZA JABALI	6,00
7	7	1	CABEZAS LECHAL	7,00
8	8	1	CALLOS ROJOS	8,00
9	9	1	CALLOS	9,00
10	10	1	CARNE PICADA	10,00
11	11	1	CHOPPED	11,00
12	12	1	CHORIZO IBERICO	12,00
13	13	1	CHORIZO PAMPLONA	13,00
14	14	1	CHULETA CABEZA CERDO	14,00
15	15	1	CHULETA CERDO	15,00

(2)

PLU	Cod.	Secc.	Nombre	PRECIO
5	5	1	CABEZA CON CARETA	5,00
50	50	1	PECHUGA POLLO	50,00
51	51	1	PIERNA CORDERO	51,00
52	52	1	PIERNA LECHAL	52,00
53	53	1	PINCHO MORUNO	53,00
54	54	1	POLLO	54,00
55	55	4	QUESO FRESCO	55,00
56	56	4	QUESO SEMI	56,00
57	57	1	RABO CERDO	57,00
58	58	1	RABO TORO	58,00
59	59	1	REDONDO TERNERA	59,00

ORDENAR POR NOMBRE: Al pulsar en **Nombre** se despliega un teclado alfanumérico. Es posible ordenar simplemente por nombre (1) o aplicar un filtro más estricto (2), introduciendo un valor alfanumérico (por ejemplo M) en Iniciales. Se puede utilizar un carácter comodín (*), el cual sustituye a una letra o un grupo de ellas. Pulsar la tecla para ordenar o para cancelar.



3.2. VENDEDORES

En este apartado podemos programar los vendedores, hasta un máximo de 20.

Para poder memorizar las operaciones realizadas por un vendedor es necesario que esté dada de alta la memoria correspondiente. Recuerde que si no es así será imposible memorizar operaciones.

 Recuerde que este tipo de programación sólo se puede realizar sobre una balanza MAESTRA.



3.2.1. Alta

Permite el alta rápida de un vendedor, sin posibilidad de editar los parámetros relativos a él. En caso de querer editarlos ver el siguiente apartado (**apdo. 3.2.2 Edición de vendedores**).

1. Asegurarse de que la balanza está configurada como maestra.
2. Seleccionar una posición de vendedor.
3. Pulsar 



 Si estamos trabajando en el modo *Ticket-2* e intentamos hacer visibles más de 10 vendedores, la balanza mostrará el mensaje *"No hay espacio en pantalla"*.

3.2.2. Edición



Permite dar de alta a un vendedor, editando diferentes parámetros relativos a él. Para ello, se deben seguir los siguientes pasos:

1. Asegurarse de que la balanza está configurada como maestra.
2. Seleccionar la posición del vendedor que se quiere dar de alta (la posición deberá estar vacía, sin ningún vendedor dado de alta en ella).
3. Pulsar . Se mostrará un menú para editar los diferentes parámetros del vendedor.



Código: Es el código asociado al nuevo vendedor (máx.5 dígitos).

Nombre: El nombre del vendedor puede tener hasta 26 caracteres.

Entrenamiento: Activa o desactiva el modo entrenamiento para el vendedor (ver *apdo. 3.2.5 Modo entrenamiento*)

Visible: Permite que el vendedor se muestre en el display de vendedor en modo operativo normal.

Imagen: Es la imagen asociada al vendedor.

 Si se desea modificar el código ó el nombre de algún vendedor es necesario primeramente darlo de baja para luego darlo de alta.

3.2.3. Baja de un vendedor

Para dar de baja un vendedor, es decir, liberar la memoria ocupada por ese vendedor, seguir los siguientes pasos:

1. Seleccionar el vendedor que se quiere dar de baja.
2. Pulsar 

3.2.4. Baja de todos los vendedores

Es posible deshabilitar de una sola vez todas las teclas de vendedor. Para ello pulsar .

3.2.5. Modo entrenamiento

Las balanzas **D-900** de **DIBAL** permiten un modo de funcionamiento especial para la formación de los nuevos vendedores.

En esta situación de trabajo, las transacciones realizadas no son acumuladas a los totales de la balanza y los tickets emitidos llevan impresa una línea con un texto que se puede definir en el parámetro *Texto modo entrenamiento* ubicado en Menú Técnico → Aplicación → Configuración Básica → Otros ajustes. Por defecto se imprime el texto “*** MODO ENTRENAMIENTO ***”.

1. Asegurarse de que la balanza está configurada como MAESTRA.
2. Seleccionar el vendedor que se quiere entrenar (en caso de no estar dado de alta, darlo previamente, ver **apdo. 3.2.1 Alta de vendedores**).
3. Seleccionar el modo de entrenamiento pulsando .
4. Se mostrará el icono  al lado del código del vendedor y se resaltará en color azul si este está en modo entrenamiento.

3.2.6. Visibilidad

Permite que el vendedor se muestre en el display delantero. Para hacer visible o no al vendedor, pulsar . Se mostrará el icono  al lado del código del vendedor en caso de que este sea visible.

3.2.7. Vendedores en semibaja

Es posible que los vendedores se encuentren en un estado de semibaja. Esta situación se da cuando el ajuste baja vendedores (consultar en Manual Técnico) está a no.

Los vendedores que se encuentren en semibaja se darán de alta automáticamente al realizar una venta con ellos. Mientras estén en estado de semibaja también es posible modificar el nombre o el código del vendedor.



3.3. PUBLICIDAD

Es posible la visualización automática de imágenes publicitarias en el display trasero, delantero o ambos. Si transcurrido un cierto tiempo desde que se realizó la última operación con la balanza no existe un peso depositado en el plato, entonces la balanza pasa a mostrar PUBLICIDAD en el display. A continuación se describen las opciones configurables en este menú:

Permite seleccionar si se mostrará o no la publicidad:

- Muestra la secuencia de imágenes de publicidad.
- No muestra las imágenes de publicidad.

Permite seleccionar en cual de los displays se mostrará la publicidad. Pudiendo ser trasero delantero o ambos.

Permite seleccionar la imagen inicial que se mostrará en la secuencia de imágenes de la publicidad.

Si esta opción esta activada se mostrara en el display trasero la imagen del producto que seleccionemos, de lo contrario, únicamente se mostrará la secuencia de imágenes programada.

Submenú para programar la secuencia de imágenes a mostrar en la publicidad.

Teclado para introducir los valores de los distintos campos del menú.

Mediante este ajuste seleccionamos en que display queremos ver la imagen publicitaria asignada al artículo (si tiene).

Determina el tiempo que debe transcurrir sin actividad antes de mostrar la publicidad en el display delantero.

Determina el tiempo en el que se muestra cada imagen en pantalla, en segundos. El valor mínimo es 0.5 y el máximo 25.

Imagen publicitaria de artículos

APLICAR A:

Display delantero

Display trasero

3.3.1. Secuencia de imágenes

En la fila de arriba se pueden ver las imágenes de publicidad disponible. Tal y como se observa están remarcadas con un cuadro verde. Este cuadro tendrá dos espesores, uno fino, para aquellas imágenes que no estén añadidas a la secuencia de imágenes y otro más grueso para las imágenes añadidas a la secuencia de imágenes.

Menú de Usuario | Menú Técnico | Salir

Secuencia de imágenes

Cargar imagen desde USB. Consulte el anexo "Carga de imágenes desde USB" para más información.

Eliminar todas las imágenes.

Eliminar imagen seleccionada.

Secuencia de imágenes programada que se mostrará en los display/s seleccionado/s para la publicidad.
Pulsar brevemente sobre una imagen para posicionar delante el cursor donde se insertará la imagen.
Pulsar prolongadamente sobre una imagen para eliminarla.

Imágenes disponibles en la balanza. Pulsar prolongadamente sobre una imagen para añadirla a la secuencia de imágenes programadas.

En caso de que la balanza esté configurada como esclava, se mostrará el botón **Usar la configuración de publicidad de la maestra** en el menú *Publicidad* que permite usar la misma configuración de publicidad que en la balanza maestra. De esta manera se podrá configurar la publicidad solo en la balanza maestra y usar esta misma en las esclavas sin tener que configurarlas una a una.

Para cargar imágenes de publicidad, ver **apdo. 6.1.2 Carga de imágenes de publicidad**.

3.4. TABLAS

3.4.1. Secciones

En este apartado es posible asignar un **nombre** a cada una de las 100 secciones así como la imagen y el **formato de código de barras (EAN-13 / EAN-128)** que se le quiere asociar.



Eliminar la sección seleccionada.

Copiar la sección seleccionada. A continuación elegir posición nueva y pulsar icono pegar.

Imprimir la lista de secciones.

Pulsar en una sección para seleccionarla. Quedará marcada en negro.

Editar la sección seleccionada.

Guardar.

Nombre de la sección. Máximo 20 caracteres.

Selección de la imagen asociada a la sección. Pulsar < o > para cambiar.

Permite la carga de la imagen desde un USB. Consultar anexo "Carga de imágenes desde USB" para más información.

Permite al recibir los artículos por comunicaciones, asignarles la sección a los artículos dentro del rango establecido. Aquellos que no estén rango se les asignará la sección 0. Para ello:

- 1 - Activar el parámetro *Rango de PLU por sección* (Menú Técnico → Aplicación → Configuración Básica → Otros Ajustes 4/4).
- 2 - Establecer el rango de PLU.
- 3 - Recibir los artículos por comunicaciones.

Código EAN-128 asociado a la sección.

Código EAN-13 asociado a la sección (ver *tabla 3-1*).

En modo ticket o etiqueta, al buscar un artículo por código, se puede elegir que no sea necesario introducir el código completo, omitiendo los dígitos del prefijo de la sección en la que se realice la búsqueda. Para ello:

- 1 - Activar el parámetro *Prefijo Sección* (Menú Técnico → Aplicación → Configuración Básica → Otros Ajustes).
- 2 - Incluir el prefijo de la sección al comienzo del código del artículo.
- 3 - El parámetro *Cifras Código* (Menú Usuario → Ajustes → Modos de trabajo) debe tener un valor igual al número de cifras del código del artículo sin contar las del prefijo de sección.

El formato del código EAN-13 asociado a la sección se introduce según la siguiente tabla:

Código	DESCRIPCIÓN	Código	DESCRIPCIÓN	Código	DESCRIPCIÓN
A	Número de Grupo	H	Peso	R	Peso 2 decimales
B	Número de cliente	I	Tipo de IVA	T	Tara
C	Código de artículo	J	Importe de línea	W	Número formato etiqueta
D	Código de empleado	K	Sección	X	Precio (en escáner)
E	Importe total del ticket.	M	Número de equipo	Y	Importe segunda divisa
F	Signo del importe	N	Número de cliente		
G	Número de artículos	Q	Check de control		

Tabla 3-1

3.4.2. Trazabilidad

Los artículos definidos con trazabilidad pertenecen a una clase o tipo, por ejemplo, carne, pescado, fruta...

A estas clases habrá que crearles una tabla de textos genérica, en la que se definirán los textos comunes a cada clase, por ejemplo, *sacrificado en: capturado en: producido en:*

Programación de tablas de textos y productos con trazabilidad.

Clase asignada al dar de alta un producto mediante lectura en un código de barras EAN 128 (ver **apdo. 3.10.3 Lectura con escáner**).

Selección entre operativa manual o automática (ver **apdo. 2.8 Modos de trabajo**).

Control del peso del lote.
 IGNORAR: No se llevará el control del peso del lote.
 AVISAR: Si al memorizar una venta la suma del peso de las ventas de un producto supera el peso de entrada (ver **apdo. 3.4.2.3 Programación del producto**) de dicho producto, se mostrará un mensaje de aviso.
 IMPEDIR: Si la suma del peso de las ventas de un producto supera el peso de entrada de dicho producto, se mostrará un mensaje de aviso y se impedirá memorizar la venta.

Cada balanza maestra tiene una tabla con 200 líneas de texto, a la que llamaremos *tabla de textos*, con una longitud por línea de hasta 32 caracteres.

A cada clase le corresponden 20 textos de la tabla de textos.

Las respuestas a los textos de la tabla de textos se programarán en los productos, siendo las respuestas particulares para cada producto.

Para programar textos y productos con trazabilidad genérica, el proceso es el siguiente:

3.4.2.1. Definición de la clase del PLU

Para programar los campos del PLU ir a Artículos → Alta/Edición, Pestaña Generales (ver **apdo. 3.1.1 Alta de Artículo**).

Clase. Aquí indicaremos si el artículo tendrá trazabilidad.

- **Clase = 0:** Sin trazabilidad.

- **Clase ≠ 0:** Con trazabilidad. Le asignamos el número de clase al que pertenecerá dicho PLU. Existen 10 clases diferentes.

Seleccionamos la clase 1 por ejemplo.

NRP. Si en el punto anterior le hemos definido clase al PLU, en este punto tendremos que introducir con el teclado numérico el Número Rápido de Producto (NRP) al que pertenece dicho PLU. Puede ser un número de 1 a 65535, pudiendo programar un total de 99 NRPs..

Seleccionamos el número rápido de producto, por ejemplo 2.

3.4.2.2. Programación de la tabla de textos

Para realizar la programación de la tabla de textos de una clase, entrar en el menú Tablas → Trazabilidad → Tabla Textos. Se mostrará la siguiente pantalla:

MENÚ DE USUARIO Menú Técnico Salir

Trazabilidad TABLA TEXTOS

CLASE 1

NUM	TEXTOS
1	País
2	Año de produccion
3	
4	
5	
6	
7	
8	

Guardar cambios.

Borrar los textos de la tabla.

Imprimir todas las tablas de textos.

Seleccionar la clase de la cual queremos editar los textos.

Pulsar para escribir la pregunta (p. ej. *Producido en., Num. Matadero, País Matadero, Num. Despiece, País, Fecha Producción...*).

3.4.2.3. Programación del producto

Para definir las características del producto iremos a Tablas → Trazabilidad → Productos. Se mostrará la siguiente pantalla donde se programarán los textos (las respuestas) asociados a la tabla de textos (preguntas) definida en el apartado anterior:

Selecciónar el producto NRP del artículo (1-65535*) a definir.

Definir la clase (1-10*) a la que pertenece.

Peso de entrada del producto.

Pulsar para establecer el producto como Producto Activo para el modo automático (ver **apdo. 3.10.4.12 Modo automático**).

En caso de haber un producto como activo, pulsar para cargarlo.

Guardar cambios.

Eliminar producto.

Imprimir los textos del producto.

Código de identificación del producto (nombre del lote).

Pulsar para programar el TEXTO (la respuesta) asociado a la tabla de textos (la pregunta), del 1 al 20.

Ejemplo 1: PLU con trazabilidad de tipo vacuno

A continuación vamos a definir un PLU que posea trazabilidad, concretamente que pertenezca a una *clase* de tipo vacuno.

Esta *clase* hace referencia a que nuestro PLU puede pertenecer a una clase determinada pudiendo ser: vacuno, pescado, fruta, etc.

Inicialmente y cuando estamos definiendo un PLU, tenemos que indicarle a la balanza que nuestro artículo tiene trazabilidad (ver **apdo. 3.1.1 Alta de artículo, pestaña Generales, Clase**). Puesto que el PLU es de tipo VACUNO, el NRP hará referencia a un animal que tendrá unas características determinadas, es decir, procedencia, edad, raza, etc. El tipo que decimos VACUNO, debe ser creado por el usuario interpretando que clase 1 es de clase VACUNO.

Seguidamente tendremos que introducir los textos que utilizaremos como leyenda para determinar las características del artículo (ver **apdo. 3.4.2.2. Programación de la tabla de textos**).

Por ejemplo, utilizaremos los siguientes campos para su definición:

- Texto 1: *Número Matadero:*
- Texto 2: *País Matadero:*
- Texto 3: *Número Despice:*
- Texto 4: *País Despice:*
- Texto 5: *País Producción:*
- Texto 6: *Fecha Producción:*
- Texto 7: *País Nacimiento:*
- Texto 8: *País Engorde:*
- Texto 9: *Categoría:*
- Texto 10: *Raza:*
- Texto 11: *Sexo:*
- Texto 12: *Edad:*
- Texto 13: *Tipo Animal:*
- Texto 14: *Sacrificado en:*

Seguidamente tendremos que definir las características del PLU que estamos programando.

A partir de este momento tendremos que programar los apartados definidos en el **apdo. 3.4.2.3 Programación del producto**, teniendo en cuenta que las características del PLU que estamos programando son las siguientes:

1. Escribir el texto (respuesta) correspondiente a la línea de texto (pregunta):
 - Programar el campo *NUMERO MATADERO*.
 - Programar el campo *PAIS MATADERO*.
 - Programar el campo *NUMERO DESPIECE*.
 - Hacer lo mismo con el resto de parámetros.
2. Pulsar  para guardar los cambios realizados.
3. Los campos de trazabilidad del producto quedarán de esta manera:

➤ <i>Número Matadero: 654321</i>	➤ <i>País Engorde 1: España</i>
➤ <i>País Matadero: España</i>	➤ <i>Categoría: 345</i>
➤ <i>Número Despiece 1: 123321</i>	➤ <i>Raza: Indeterminado</i>
➤ <i>País Despiece 1: España</i>	➤ <i>Sexo: Varón</i>
➤ <i>País Producción: España</i>	➤ <i>Edad: 3 Años</i>
➤ <i>Fecha Producción: 15/04/2000</i>	➤ <i>Tipo Animal: Ternera</i>
➤ <i>País Nacimiento: España</i>	➤ <i>Sacrificado en: España</i>

Ejemplo 2: PLU con trazabilidad de tipo pescado

Veamos un ejemplo, a continuación, de cómo definir un PLU con trazabilidad de tipo pescado. Suponemos que ya tenemos definida la clase de tipo vacuno, luego el PLU que vamos a realizar lo introducimos en la clase 2. El NRP hace referencia al pescado al que pertenece nuestro PLU, por ejemplo NRP = 2 (ver **apdo. 3.1.1 Alta de artículo, pestaña Generales, Clase**).

A continuación tendremos que definir nuevas líneas de texto (las preguntas) para este PLU, ver **apdo. 3.4.2.2 Programación de la tabla de textos**:

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| ➤ Texto 1: <i>Nombre Comercial</i> | ➤ Texto 4: <i>Categoría:</i> |
| ➤ Texto 2: <i>Origen:</i> | ➤ Texto 5: <i>Forma Obtención:</i> |
| ➤ Texto 3: <i>Calibre:</i> | ➤ Texto 6: <i>M. Presentación:</i> |

Para definir nuestro PLU editaremos las líneas de texto (las respuestas), ver **apdo. 3.4.2.3 Programación del Producto**:

- | | |
|--------------------------------------|-------------------------------|
| ➤ N. Identificación: <i>FAO12345</i> | |
| ➤ TEXTO 1: <i>Merluza</i> | ➤ TEXTO 4: <i>Extra</i> |
| ➤ TEXTO 2: <i>España</i> | ➤ TEXTO 5: <i>Acuicultura</i> |
| ➤ TEXTO 3: <i>1 - 2 KG</i> | ➤ TEXTO 6: <i>Filetes</i> |

3.4.3. Recetas

No disponible en la versión 104P.

3.4.4. Nutricionales

Se han definido un total de 14 preguntas nutricionales.

1. Información nutricional.
2. Valor energético.
3. Grasas.
4. Ácidos grasos saturados.
5. Hidratos de carbono.
6. Azúcares.
7. Proteínas.
8. Sal.
9. Fibra alimentaria.
10. Vitamina A.
11. Vitamina C.
12. Calcio.
13. Hierro.
14. Vitamina.

Cada pregunta tiene una longitud de 40 caracteres y son editables directamente por el usuario en este apartado del menú. Para ello debe situarse en el texto de la pregunta nutricional y editar la pregunta haciendo uso del teclado.



Preguntas nutricionales Para editar pulsar sobre ellas y editar el texto

3.4.5. Códigos de barras

Este apartado permite la configuración de los códigos de barras globales EAN13 (ticket y etiqueta) y EAN128, así como la programación de los EAN programables.

Si se selecciona un **EAN de Sección** o **EAN de artículo** y estos no están programados, se imprimirá el **EAN Global**.

Si el EAN Global no está programado, no se imprimirá nada.

! Para poder imprimir un EAN/CODE 128 hay que añadir el campo 54 de etiqueta. De este modo podremos tener en una misma etiqueta un EAN/CODE 128 y un EAN13 simultáneamente.

Códigos EAN Globales

Ean/Code 128 Global

EAN Programables
Códigos que define el usuario para artículos, son los que se pueden seleccionar en el campo del código de barras de totales de la definición del PLU (ver *apdo. 3.1 Artículos*)

3.4.5.1. Ean/code 128 Global

En este menú podemos editar el código EAN 128 global, para ello disponemos de un teclado con las teclas de función necesarias.

Inicio Set A

Inicio Set B

Inicio Set C

Cambio Set A

Cambio Set B

Cambio Set C

FCN1

STOP

No interpretar caracteres de sustitución

Insertar un carácter ASCII

3.4.5.2. Ean programables

B

1
Asegurarse que la balanza es una MAESTRA.

2
Seleccionar el número de EAN programable a editar: EANC01 - EANC10

3
Introducir el valor del EAN mediante el teclado, según la **tabla 3-2 del apdo. 3.8.2.8.15 Formato EAN 13 de Etiqueta.**

3.4.6. Taras

Permite programar los valores de las 5 taras preprogramadas. Existen dos métodos para hacerlo:

OPCIÓN 1
Colocar el peso patrón a tarar sobre el plato y pulsar el icono de tarar.

OPCIÓN 2
Pulsar sobre el valor de la tara deseada e introducir la tara directamente con el teclado numérico.

3.4.7. Modos de pago

Este menú permite la programación de los modos de pago a las cuales se asociarán las ventas, para posteriormente poder listarlas por separado. Existen nueve modos de pago, de los cuales cinco están definidos y cuatro son programables. El número máximo de caracteres para la descripción corta es de 8, siendo 27 para la descripción larga.

Para programar el nombre y la descripción del modo de pago:

1 Seleccionar el campo a editar: descripción corta o descripción larga. Quedará marcado en negro.

2 Pulsar el icono Editar.

3 Usar el teclado para la descripción.

Imprime la lista de métodos de pago disponibles con sus respectivas descripciones.

Elimina el método de pago seleccionado (del 6 a 9).

3.4.8. Tipos de IVA

Se pueden programar hasta cinco tipos de IVA, siendo el tipo de IVA 1 el que se asignará a las ventas de Precio Directo.

Tipos de IVA. Pulsar en el valor para modificar.

Teclado para introducir el valor del tipo de IVA.

3.4.9. Divisas

No disponible en la versión 104P.

3.4.10. Ofertas temporales

En este apartado se definirán las franjas de tiempo para las ofertas temporales (ver **apdo 3.1.1 Alta de artículos, pestaña Ofertas**). Para definir las franjas temporales:

NUM	FECHA INICIO	HORA INICIO	FECHA FIN	HORA FIN
1-	20/04/2014	00:00	30/04/2014	23:59
2-	01/05/2014	09:00	05/05/2014	22:00
3-	01/03/2014	00:00	31/03/2014	23:59
4-	01/02/2014	00:00	28/02/2014	23:59
5-	01/01/2014	00:00	31/01/2014	23:59
6-	23/04/2014	00:00	23/04/2014	23:59
7-	00/00/0000	00:00	00/00/0000	00:00
8-	00/00/0000	00:00	00/00/0000	00:00
9-	00/00/0000	00:00	00/00/0000	00:00
10-	00/00/0000	00:00	00/00/0000	00:00

Callouts and actions:

- Número de oferta temporal.
- Pulsar para definir la fecha de inicio.
- Pulsar para definir la hora de inicio.
- Pulsar para definir la fecha de finalización.
- Pulsar para definir la hora de finalización.
- Pulsar para abrir una ventana donde seleccionar los días de la semana en los que la oferta es o no aplicable.
- Borrar la oferta temporal seleccionada.
- Borrar todas las ofertas temporales.
- Imprimir las ofertas temporales que estén definidas.
- Pulsar para navegar por la lista.

3.4.11. Puntos de fidelidad

Este menú permite la programación de puntos de fidelidad. Es un porcentaje sobre el importe total.

Menú de Usuario: Menú Técnico, Salir

Puntos de Fidelidad

Porcentaje: 0,20

Texto: PUNTOS PROMOCI

Callouts:

- Porcentaje de puntos obtenidos respecto al importe total del ticket.
- Texto que se imprimirá en el ticket junto a los puntos obtenidos (máx. 20 caracteres).

Para que los puntos de fidelidad se impriman en el ticket, hay que configurar el formato de ticket correctamente. En los formatos 0 y 1 se imprimen siempre los puntos de fidelidad pero en los formatos programables es preciso activar dicho campo.

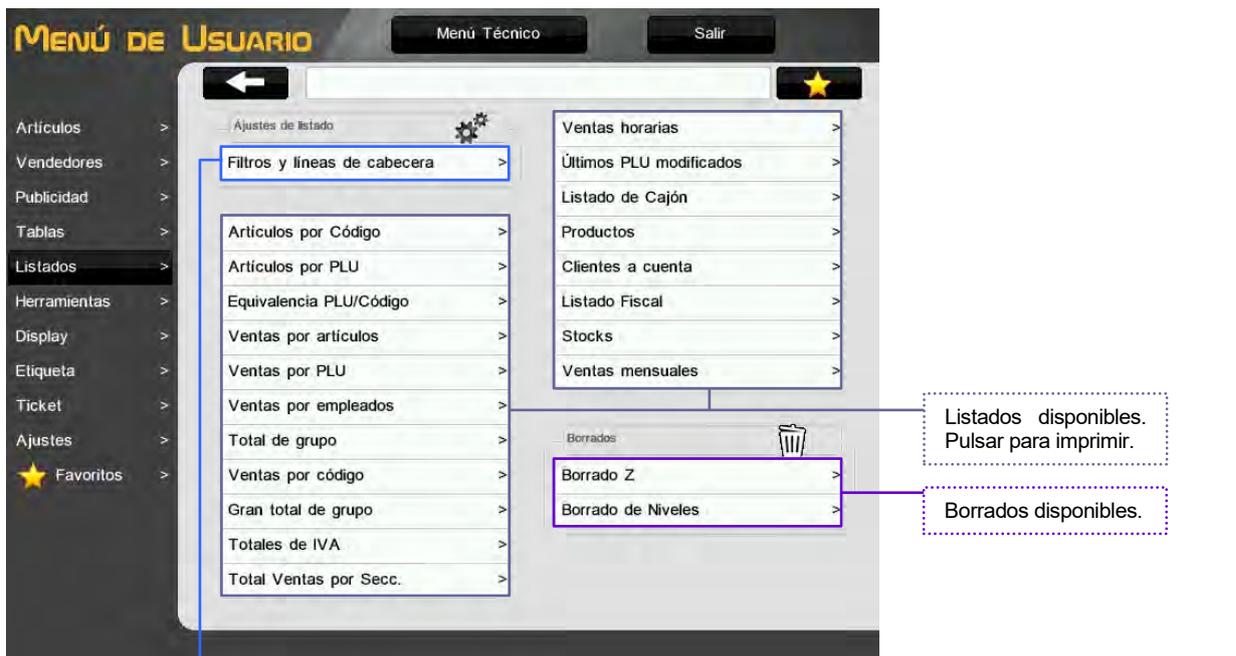
3.5. LISTADOS

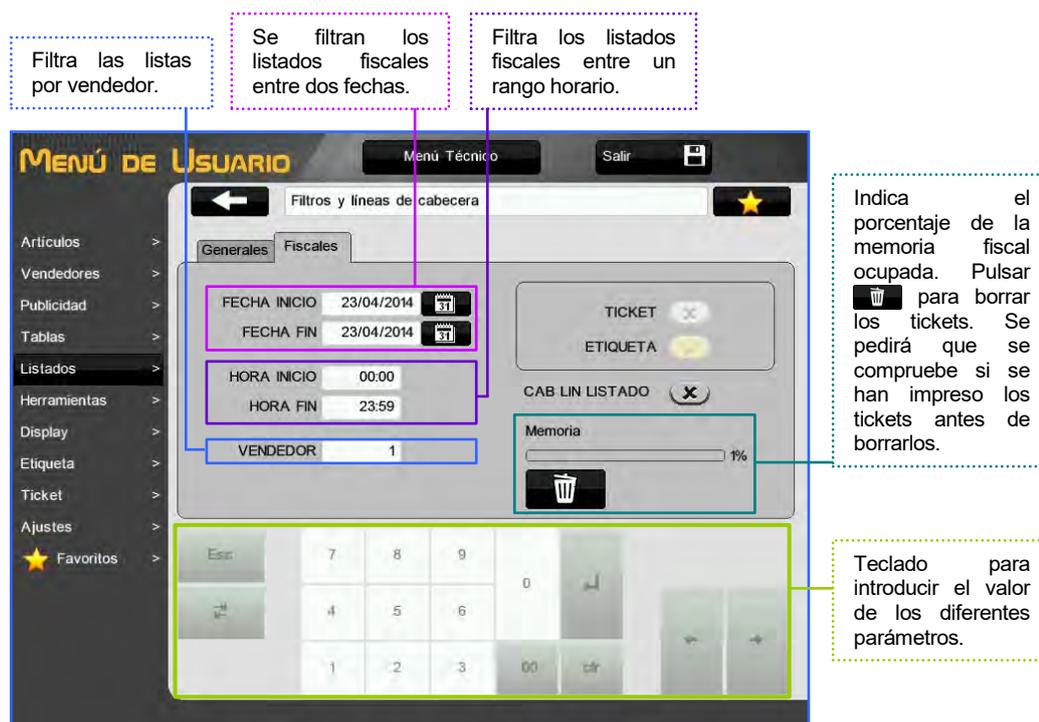
En este menú se pueden seleccionar los diferentes listados para su impresión, así como filtrarlos y configurarlos.

! Para evitar manipulaciones en la gestión del cajón, se puede configurar el parámetro Control de Cajón (ver **apdo. 3.10.4.8 Control de cajón**). Si este parámetro tiene el valor CONTR ACT, los listados que impliquen importes de ventas no se podrán emitir hasta que no se haya impreso previamente el LISTADO DE CAJÓN.

3.5.1. Filtros y líneas de cabecera

En este apartado se pueden configurar diferentes parámetros para los listados disponibles clasificados en dos pestañas: generales y fiscales. Además se puede seleccionar si los listados se imprimirán en formato ticket o etiqueta, así como configurar la impresión de las líneas de cabecera (ver **apdo. 3.9.1.2 Cabeceras de ticket**).





3.5.2. Listados disponibles

3.5.2.1. Listado de artículos clasificados por código

Este listado proporciona información de los artículos clasificados por su código. El rango de códigos, el código del artículo, la sección o el tipo de IVA pueden ser filtrados en el **apdo. 3.5.1 Filtros y líneas de cabecera**. En este listado se reflejan los códigos de los PLUs con su precio y denominación. Al final de este listado aparece el número de códigos impresos de la lista.

CÓDIGO – PRECIO – DENOMINACIÓN

CODIGOS

3.5.2.2. Listado de artículos clasificados por PLU

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

PLU – PRECIO – DENOMINACIÓN

CODIGOS

3.5.2.3. Listado artículos de equivalencia PLU / CÓDIGO

Este listado muestra las teclas directas asociadas a cada PLU, junto al código y la denominación. Al final de este listado aparece el número de códigos almacenados en la balanza.

PLU – CÓDIGO – DENOMINACIÓN

CODIGOS

3.5.2.4. Ventas por artículos clasificadas por código

Este listado proporciona información de los artículos vendidos clasificados por código. El rango de códigos, el tipo de nivel de acumulados, el código del artículo, la sección o el tipo de IVA pueden ser filtrados en el **apdo. 3.5.1 Filtros y líneas de cabecera**. En este listado no aparece el número de operaciones por artículo. En este listado se reflejan los códigos de los PLUs con el peso (o unidades) vendidas y el importe total. Al final del listado aparece el total de artículos distintos vendidos, la suma de pesos o unidades y de importes. Este listado está desglosado en pesados y no pesados.

ARTICULOS PESADOS
CÓDIGO – PESO – IMPORTE

CÓDIGOS
SUMA PESOS
SUMA IMPORTES

ARTICULOS NO PESADOS
CÓDIGO – UNIDADES – IMPORTE

CÓDIGOS
UNIDADES
SUMA IMPORTES

Hay distintos tipos de niveles de acumulados:

Nivel 1 → ventas de un día

Nivel 2 → ventas semanales

Nivel 3 → ventas mensuales

En el apdo. **3.5.1 Filtros y líneas de cabecera** se puede filtrar el nivel de acumulado. Por defecto si no se selecciona ningún nivel, se imprimirá el listado correspondiente al nivel 1. Para más información sobre los niveles de acumulado ver el **apdo. 3.6.4.3.3 Borrado de niveles**.

3.5.2.5. Ventas de artículos clasificadas por PLU's

Este listado muestra las ventas asociadas a cada PLU, apareciendo en el listado el PLU, la denominación y el importe vendido de cada PLU. Al final de este listado aparece el total de artículos distintos vendidos y la suma de importes.

PLU – DENOMINACIÓN – IMPORTE

CÓDIGOS
SUMA IMPORTES

3.5.2.6. Ventas por empleados

En este listado se muestran las ventas realizadas, asociadas a los vendedores que las han llevado a cabo. Al seleccionar este listado se dará a elegir el número de vendedor del cual se quieren imprimir las ventas. En este listado aparecen el PLU, la denominación y el importe de los artículos vendidos por el empleado seleccionado. Al final del listado de cada vendedor aparece el tiempo que el empleado ha estado dado de alta (trabajando) y operando en la balanza (atendiendo).

PLU – DENOMINACIÓN – IMPORTE

TRABAJANDO
ATENDIENDO

3.5.2.7. Total de grupo

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

MEMORIA – OPERAC. – IMPORTE

TOTAL GR.

Hay distintos tipos de niveles de acumulados:

Nivel 1 → ventas de un día

Nivel 2 → ventas semanales

Nivel 3 → ventas mensuales

En el **apdo. 3.5.1 Filtros y líneas de cabecera** se puede filtrar el nivel de acumulado. Por defecto si no se selecciona ningún nivel, se imprimirá el listado correspondiente al nivel 1. Para más información sobre los niveles de acumulado ver el **apdo. 3.6.4.3.3 Borrado de niveles**.

3.5.2.8. Ventas por artículo clasificados por código

En este listado se muestran las ventas por artículo clasificados por código. El rango de códigos, el tipo de nivel de acumulados, el código del artículo, la sección o el tipo de IVA pueden ser filtrados en el **apdo. 3.5.1 Filtros y líneas de cabecera**. En este listado aparecen los códigos, el PLU asociado, la denominación, el número de operaciones, el peso y el importe de cada uno de los artículos vendidos y al final:

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

Este listado está desglosado en pesados y no pesados.

ARTICULOS PESADOS
CÓDIGO – PLU – DENOMINACIÓN
OPERACIONES – PESO – IMPORTE

CÓDIGOS
SUMA PESOS
SUMA IMPORTES

ARTICULOS NO PESADOS
CÓDIGO – PLU – DENOMINACIÓN
OPERACIONES – UNIDADES – IMPORTE

CÓDIGOS
UNIDADES
SUMA IMPORTES

Hay distintos tipos de niveles de acumulados:

Nivel 1 → ventas de un día

Nivel 2 → ventas semanales

Nivel 3 → ventas mensuales

En el **apdo. 3.5.1 Filtros y líneas de cabecera** se puede filtrar el nivel de acumulado. Por defecto si no se selecciona ningún nivel, se imprimirá el listado correspondiente al nivel 1. Para más información sobre los niveles de acumulado ver el **apdo. 3.6.4.3.3 Borrado de niveles**.

3.5.2.9. Gran total de grupo

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

```

***** GRAN TOTAL *****
MEMORIA – CLIENTES – IMPORTE
TOTAL GR.

*** TOTALES MAYORISTAS ***
MEMORIA – CLIENTES – IMPORTE
TOTAL GR.

*** TOTALES NEGATIVOS ***
MEMORIA – CLIENTES – IMPORTE
TOTAL GR.

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

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

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

** ARTICULOS ANULADOS **
MEMORIA – OPERAC. – IMPORTE

** TOTALES MODO DE PAGO **

IMPORTE
CONTADO

```

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

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



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

Hay distintos tipos de niveles de acumulados:

Nivel 1 → ventas de un día

Nivel 2 → ventas semanales

Nivel 3 → ventas mensuales

En el **apdo. 3.5.1 Filtros y líneas de cabecera** se puede filtrar el nivel de acumulado. Por defecto si no se selecciona ningún nivel, se imprimirá el listado correspondiente al nivel 1. Para más información sobre los niveles de acumulado ver el **apdo. 3.6.4.3.3 Borrado de niveles**.

3.5.2.10. Total de IVA

En este listado se muestran las ventas desglosadas por los diferentes tipos de IVA. Se puede seleccionar el nivel de acumulados. Aparecen los distintos tipos de IVA, el valor en tanto por ciento y el total de cada tipo, y al final, el IVA total de lo vendido.

BASE IMPONIBLE
TOTAL IVA
TOTAL CON IVA

Hay distintos tipos de niveles de acumulados:

Nivel 1 → ventas de un día

Nivel 2 → ventas semanales

Nivel 3 → ventas mensuales

En el **apdo. 3.5.1 Filtros y líneas de cabecera** se puede filtrar el nivel de acumulado. Por defecto si no se selecciona ningún nivel, se imprimirá el listado correspondiente al nivel 1. Para más información sobre los niveles de acumulado ver el **apdo. 3.6.4.3.3 Borrado de niveles**.

3.5.2.11. Total de ventas por sección

Este listado refleja el importe total de ventas por sección.

SECCIÓN – TOTAL

Hay distintos tipos de niveles de acumulados:

Nivel 1 → ventas de un día

Nivel 2 → ventas semanales

Nivel 3 → ventas mensuales

En el **apdo. 3.5.1 Filtros y líneas de cabecera** se puede filtrar el nivel de acumulado. Por defecto si no se selecciona ningún nivel, se imprimirá el listado correspondiente al nivel 1. Para más información sobre los niveles de acumulado ver el **apdo. 3.6.4.3.3 Borrado de niveles**.

3.5.2.12. Listado de ventas horarias

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

HORA – TOTAL

Hay distintos tipos de niveles de acumulados:

Nivel 1 → ventas de un día

Nivel 2 → ventas semanales

Nivel 3 → ventas mensuales

En el **apdo. 3.5.1 Filtros y líneas de cabecera** se puede filtrar el nivel de acumulado. Por defecto si no se selecciona ningún nivel, se imprimirá el listado correspondiente al nivel 1. Para más información sobre los niveles de acumulado ver el **apdo. 3.6.4.3.3 Borrado de niveles**.

3.5.2.13. Listado de últimos PLU's modificados

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

El rango de códigos, el código del artículo, la sección o el tipo de IVA pueden ser filtrados en el **apdo. 3.5.1 Filtros y líneas de cabecera**. En este listado se reflejan los códigos de los PLU's con su precio y denominación. Al final de este listado aparece el número de los últimos códigos modificados.

CÓDIGO – PRECIO – DENOMINACIÓN
CODIGOS

Al finalizar la impresión se preguntará si se quiere hacer un borrado de los últimos PLU's modificados. Una vez borrado aparecerá en pantalla „MOD. BORRADAS“.

3.5.2.14. Listado de cajón

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

Para obtener el listado de cajón es necesario que el parámetro Control de cajón esté activado (ver **apdo. 3.10.4.8 Control de cajón**).

Si es la primera vez que se obtiene este listado después de una inicialización de la balanza, de un fin de día con borrado o de una puesta a cero del acumulado parcial o total, debe introducirse la cantidad de dinero que hay en el cajón mediante el teclado numérico, para su posterior verificación con el balance obtenido por la balanza.

Este listado se puede imprimir tantas veces como se quiera, pero el balance de cajón sólo se imprimirá la primera vez después de una inicialización, un fin de día con borrado o de una puesta a cero del acumulado parcial o total.

** TOTALES MODO DE PAGO **
MODO – IMPORTE

CONTADO
TARJETA/CHEQUE
CRÉDITO

***** ESTADO CAJÓN *****

HORA INICIO (hora 1ª apertura de cajón del día)
VENTAS METÁLICO
(cont. + tarjet + credit)
DEPÓSITOS
RETIRADAS
SALDADO A CUENTA
CANTIDAD REAL
CANTIDAD COMPROBADA
DIFERENCIA

3.5.2.15. Listado de productos

En este listado aparecen los productos programados en la balanza.

NRP. – N. IDENTIFIC. – PESO
SUMA PESOS

3.5.2.16. Listado de clientes a cuenta

En este listado aparecen los clientes con la deuda pendiente.

CLIENTE – IMPORTE

3.5.2.17. Listado fiscal

En este listado aparecen todos los tickets y etiquetas que se han realizado en la balanza. El funcionamiento de este listado depende del valor del parámetro *Modo Fiscal* (Menu Técnico → Aplicación → Configuración Básica → Modo Fiscal)

Este parámetro permite listar todos los tickets de uno o varios días según el orden en el que han sido memorizados. Antes de imprimir el listado se debe introducir el intervalo de fechas deseado, por defecto la fecha inicial y final aparecen al valor de la fecha actual programada en la balanza. Para editar la fecha ver **apdo. 3.5.1 Filtros y líneas de cabecera**.

El listado Fiscal se puede imprimir por la impresora de ticket (por defecto) ó la etiquetadora colocando en este caso rollo de papel continuo. Para seleccionar la impresora, activar *ticket* o *etiqueta* en el menú *Filtros y líneas de cabecera* (ver el **apdo. 3.5.1 Filtros y líneas de cabecera**).

! Para listado Fiscal con recogedor, para que el rollo de papel continuo no roce y pueda girar, es necesario usar rollo de papel con mandril de 40 mm.

! Las características de estos rollos son: Diámetro interior 40 mm., diámetro exterior 100 mm., ancho 60mm., emulsión exterior. **(BK-60X100: Rollo papel térmico blanco s/imp. 60x100x40.)**

Se puede consultar en cualquier momento el grado de ocupación de la memoria fiscal y realizar un borrado específico de la memoria fiscal. Para ello, ir a la pestaña *Fiscales* del menú *Filtros y líneas de cabecera* (ver el **apdo. 3.5.1 Filtros y líneas de cabecera**).

Cuando se trabaja con parámetro de reapertura de ticket a valor 9 (posibilidad de reapertura de cualquier ticket de la memoria), no se permitirá reabrir tickets anteriores al último borrado de contabilidad.

Cuando se trabaja en modo fiscal los tickets no se borran aún cuando sean enviados al PC (se envían si se seleccionó valor 1 para el parámetro "Movimiento de día")

3.5.2.18. Listado de Stocks

Imprime el stock actual de todos los artículos que hay programados en la balanza.

Por optimización del listado, sólo se imprimirán los artículos que tengan stock distinto de cero. Tampoco se imprimirán los artículos tipo "devolución" que no tienen sentido para el control del stock.

COD	–	STOCK	–	DENOMINACION
000071		25,000		ALUBIA BLANCA
000073		18,000		ALUBIA ROJA
000104		28,000		LENTEJA
CODIGOS.....:				3

3.5.2.19. Listado de ventas mensuales

Para que este listado tenga utilidad la balanza debe estar trabajando en modo fiscal. La balanza creará un registro cada vez que se realice un borrado de contabilidad, por ejemplo un borrado Z. Previamente se debe ajustar las fechas entre las que se quiere imprimir el listado (ver apartado 3.5.1 Filtros y líneas de cabecera).

```

TOTAL ACUMULADO
FECHA
  OPERAC.      IMPORTE
-----
***** GRAN TOTAL *****

*** TOTALES MAYORISTAS ***

*** ARTICULOS PESADOS ***

** ARTICULOS NO PESADOS**
    
```

3.5.3. Borrados

3.5.3.1. Borrado Z

Existen en la balanza 3 contadores independientes de totales indicados como los NIVELES 1, 2 y 3. Este borrado pondrá a cero los contadores de acumulados de los tres niveles.

3.5.3.2. Borrado de niveles

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

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

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

 En caso de que el parámetro Obligar a cerrar tickets (Menú técnico → Aplicación → Configuración básica → Otros ajustes) esté activado, no se permitirá realizar un borrado Z o un borrado de niveles si hay algún ticket abierto.

3.6. HERRAMIENTAS

3.6.1. Carga y descarga de datos



3.6.1.1. Carga de datos por USB

Se puede cargar un fichero backup (*.BCK) desde un dispositivo de almacenamiento masivo a la balanza a través del puerto USB. El fichero recuperado no tiene necesariamente que tener un nombre con un formato concreto, pero sí debe tener extensión BCK.

También se pueden cargar imágenes de artículo e imágenes de publicidad mediante la importación de un fichero de backup con imágenes (ver **apdo. 6.1. Carga de imágenes**).



3.6.1.2. Descarga de datos por USB

Se puede descargar un fichero backup (*.BCK) desde la balanza a un dispositivo de almacenamiento masivo a través del puerto USB.

El usuario puede introducir un nombre para el archivo o dejar el que trae por defecto:

DIBAL_M-MMM_CCC_VVVV_YYMMDDHHMMSS.BCK

Donde:

- M-MMM es el modelo de la máquina (p. ej. D-955)
- CCC es el país (p. ej. ESP).
- VVVV es la versión del SW en la CPU (p. ej. 101D)
- YYMMDDHHMMSS es la fecha y hora en el formato indicado.
- BCK es la extensión BCK que significa BACKUP.



3.6.1.3. Descarga de ventas por USB

Se puede descargar un fichero de ventas desde la balanza a un dispositivo de almacenamiento masivo a través del puerto USB.

Se puede introducir un nombre para el archivo o dejar el que trae por defecto:

SALES_YMMDDHHMMSS.TXT

Donde:

- YMMDDHHMMSS es la fecha y hora de apertura del fichero en el formato indicado.
- TXT es la extensión TXT que significa TEXT.



3.6.1.4. Exportar tickets a USB

Se pueden descargar los tickets de la balanza a un dispositivo de almacenamiento masivo a través del puerto USB. Junto con los tickets también se anexará un listado de Total de grupo, un listado de Totales por modos de pago y un listado de IVAS detallado. Para ello el parámetro *Modo fiscal* debe estar a *SI* (Menú técnico → Aplicación → Configuración básica → Modo fiscal).

Al pulsar *Descarga datos* se preguntará por la fecha y hora de inicio y fin en que se hayan realizado los tickets que se quieren exportar.

Se generarán dos archivos, uno en formato TXT y el otro en formato CSV. Se puede introducir un nombre para los archivos o dejar el que viene por defecto:

SALES_YMMDDHHMMSS.TXT SALES_YMMDDHHMMSS.CSV

Donde:

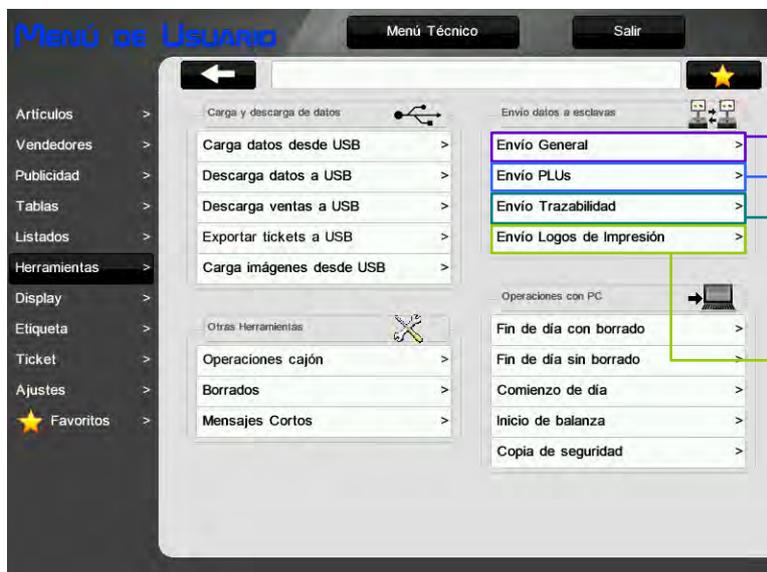
- YMMDDHHMMSS es la fecha y hora de apertura del fichero en el formato indicado.
- TXT es la extensión TXT que significa TEXT y CSV es la extensión del archivo Excel.



3.6.2. Envío de datos a esclavas

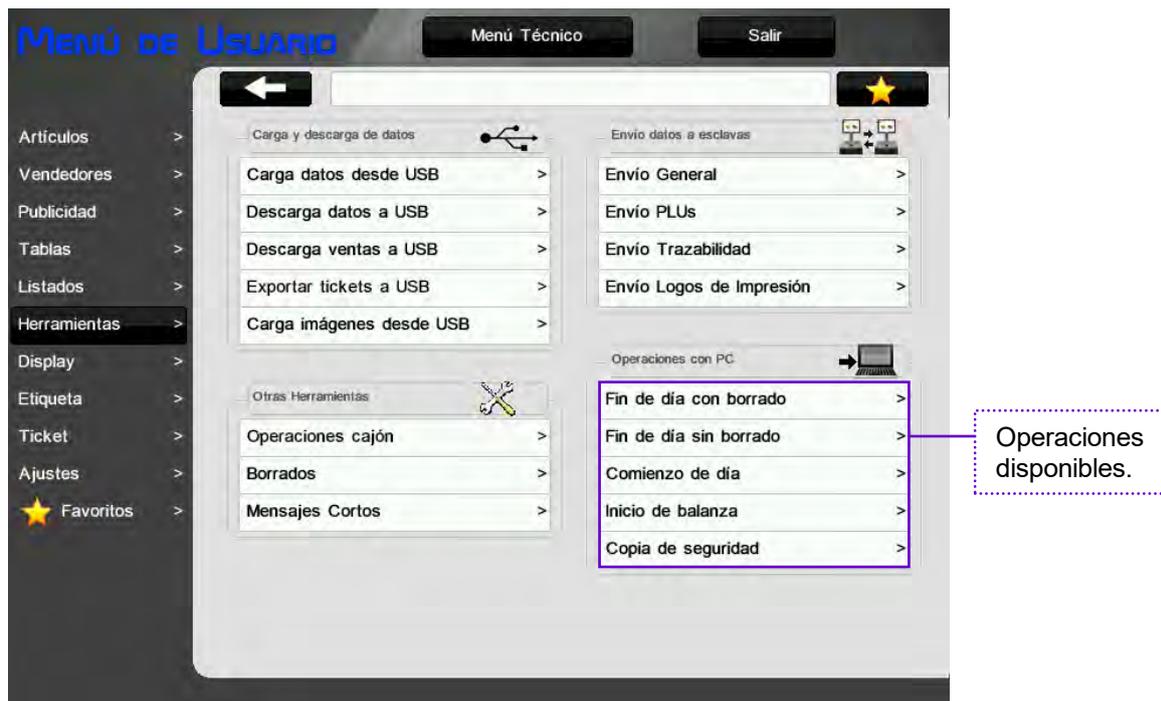
Puede ser útil realizar una copia de los datos de una balanza MAESTRA en sus ESCLAVAS de manera que se tiene una copia de seguridad de estos en cada una de ellas.

La balanza emitirá un listado con el estado de las balanzas presentes en la red y comenzará la carga de datos a las esclavas. Al finalizar la carga se emitirá un nuevo listado con el resultado de la operación



- Envía todos los datos necesarios a las esclavas.
- Envía los PLUs a las esclavas.
- Envía los datos de trazabilidad a las esclavas.
- Envía los logos de impresión almacenados en la balanza a las esclavas.

3.6.3. Operaciones con PC



3.6.3.1. Envío de fin de día con borrado de totales

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

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

3.6.3.2. Envío de fin de día sin borrado de totales

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

NO se pondrán a cero los totales acumulados.

3.6.3.3. Petición de comienzo de día

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

3.6.3.4. Inicio de balanza

Con esta operación es posible realizar un borrado de todos los datos de la balanza excepto los datos de imágenes, fonts e ingredientes. Se borran los PLU's y las memorias de vendedores.



Si la balanza es una MAESTRA, tras la inicialización es necesario volver a crear todos los PLU's bien manualmente o cargándolos a través del PC. De igual manera hay que proceder con los vendedores y el resto de configuración.
Si la balanza es una ESCLAVA, una vez realizado el borrado, esta solicitará que le sean enviados los nuevos artículos desde la MAESTRA correspondiente.

3.6.3.5. Copia de seguridad

Este modo sirve para enviar los artículos programados, la configuración del display y los accesos favoritos a un PC o para cargar los datos del PC en la balanza.

Si pulsamos en esta opción se mostrará la siguiente pantalla, donde tendremos que pulsar INICIAR.



Una vez que hemos puesto la balanza en modo LBS, para realizar una copia de seguridad de datos de la balanza o una carga de datos programados utilizaremos el software **LBS** (Load Backup System).

Una vez ejecutado el programa veremos la siguiente pantalla:



Introducir la dirección IP del PC así como la dirección IP de la balanza o balanzas con las que se esté trabajando.

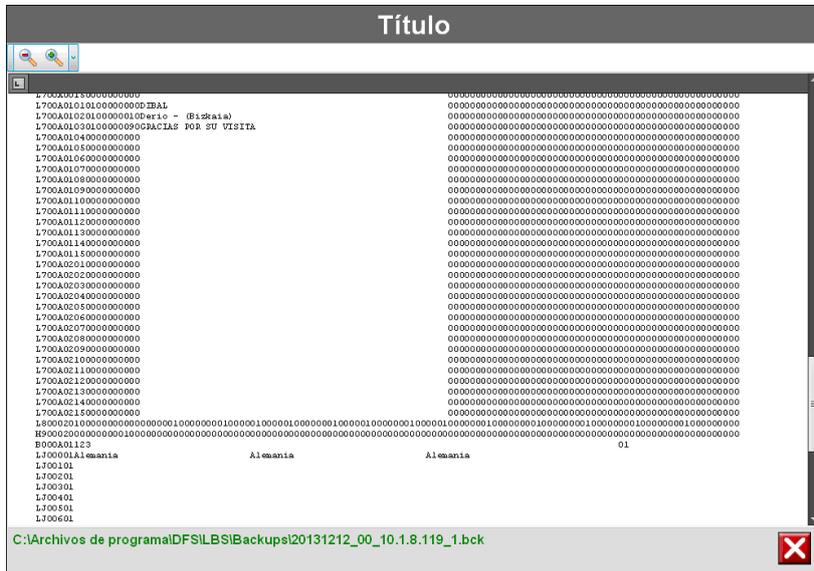
Una vez realizado esto podremos realizar tanto copias de seguridad de la balanza (Backup) como restaurar el sistema de las balanzas por uno guardado previamente en caso de que esta haya fallado (Restore).

3.6.3.5.1 Copia de seguridad (Backup)

Para realizar una copia de seguridad de una balanza, debemos introducir la dirección IP de esta y posteriormente pinchar en el botón .

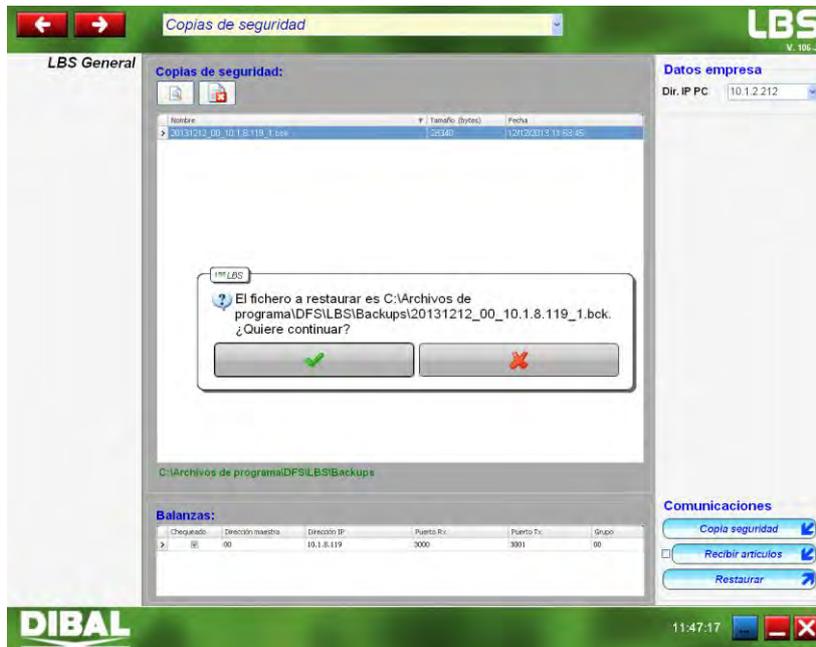
Una vez el programa termine de realizar la copia de seguridad, esta se guardara automáticamente en la siguiente ruta: C:\Archivos de programa\DFS\LBS\Backups

Si deseamos ver lo que contiene una copia de seguridad pinchar en el botón .



3.6.3.6. Restaurar fichero (Restore)

Para restaurar un fichero en la balanza seleccionar el fichero a restaurar y pinchar el botón .



Pinchar sobre  para restaurar el fichero en la balanza o  para cancelar.

3.6.4. Otras herramientas

3.6.4.2 Operaciones cajón

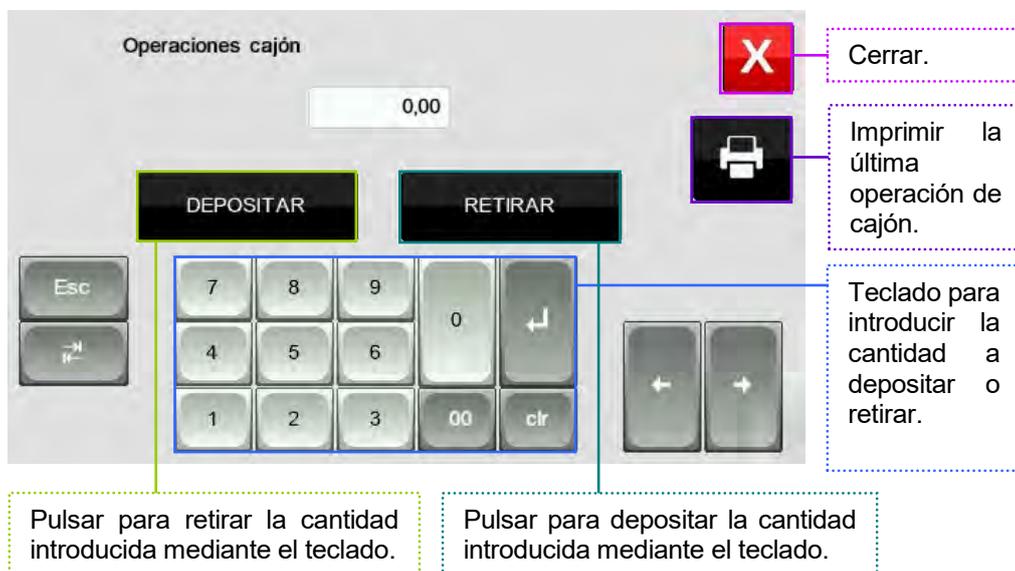
3.6.4.3 Borrados

3.6.4.4 Mensajes cortos



3.6.4.1. Operaciones cajón

Las balanzas D900 permiten el funcionamiento conjunto a un cajón de monedas. Para ello es necesario solicitar el cable de conexión y activar este modo de funcionamiento (ver **apdo. 3.10.4.8 Control de cajón**). Al pulsar operaciones cajón se mostrará la siguiente pantalla, donde se podrá operar con el cajón de monedas:



Para realizar un control del BALANCE del cajón es posible emitir el listado correspondiente en el que se imprime los totales por modos de pago y el estado del cajón (ver **apdo 3.5.2.14 Listado de cajón**).

Es posible abrir el cajón de monedas en la operativa normal en fase de emisión de ticket pulsando la tecla de operativa Abrir Cajón



3.6.4.2. Borrados

Este menú permite realizar diferentes tipos de borrado en la balanza.



3.6.4.2.1 Borrado de balanza

Esta opción borra todos los datos de la balanza excepto las imágenes.

3.6.4.2.2 Borrado de artículos

Mediante esta opción se borran los artículos almacenados en la balanza.

3.6.4.2.3 Borrado de formatos

Borra los formatos tanto de ticket como de etiqueta que no son fijos.

3.6.4.2.4 Borrado de trazabilidad

Esta opción borra los datos asociados a trazabilidad.

3.6.4.2.5 Borrado de configuración

Se restablecen los datos de configuración a sus valores por defecto.

3.6.4.3. Mensajes cortos

No disponible en la versión 104P.

3.7. DISPLAY

En este apartado se aborda la configuración del display de la balanza. En este menú se muestran dos opciones tal y como se puede ver en la imagen inferior, Configuración display usuario y Animación retirar etiqueta.



3.7.1. Configuración Display Usuario

Este apartado permite personalizar la interfaz del display del usuario en el modo operativo normal de la balanza. Los diferentes teclados se autodimensionan en función del espacio requerido, para un mejor aprovechamiento de la pantalla y una óptima visualización.

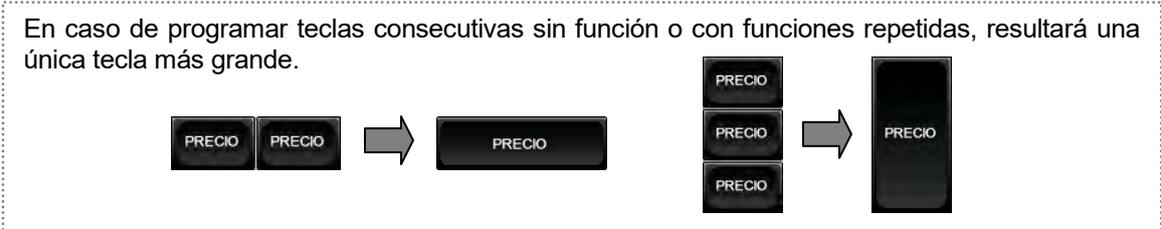
Si la balanza esté configurada como esclava, se habilitará el botón  Usar la configuración de la maestra en la parte inferior de la pantalla que permite usar la misma configuración del display que en la balanza maestra. En caso de usar una configuración diferente, las opciones se muestran en varias pestañas:

3.7.1.1. Operaciones Ticket

Esta pestaña permite personalizar las teclas directas a mostrar en el display del usuario al trabajar en modo ticket, así como su color y estilo. En caso de que el modo de trabajo esté configurado a **Ticket-1**, presentará el siguiente aspecto, donde los pasos para asignar una función a una tecla directa son:



- 1 Seleccionar la tecla a editar. Quedará marcada en amarillo.
- 2 Seleccionar la nueva función deseada para la tecla. Quedará resaltada en negro.
- 3 Pulsar el botón Asignar. La tecla pasará a tener la función seleccionada.



Para personalizar el color y estilo de las teclas directas:

Permite que las teclas se muestren mediante texto o mediante logo.

Seleccionando una tecla y a continuación pulsando el botón BORRAR, la tecla queda sin función alguna.

Seleccionando una tecla y a continuación pulsando un color, la tecla SELECCIONADA cambia a ese color.

Al seleccionar un estilo de tecla, TODAS las teclas cambian a ese estilo (ticket, etiqueta, sección y vendedor). El estilo seleccionado quedará marcado en amarillo.

Si el modo de trabajo está configurado a **Ticket-2**, la pestaña Operaciones Ticket tendrá el siguiente aspecto:

Teclas de función programables (máx. 5).

Funciones programables.

Las funciones fijas “Fijar artículo”, “Código”, “Precio”, “EAN” y “Modo” no se pueden asignar a las teclas de funciones programables.

El resto de la configuración de esta pestaña es igual que en el modo de trabajo *Ticket-1*.

3.7.1.2. Operaciones Etiqueta

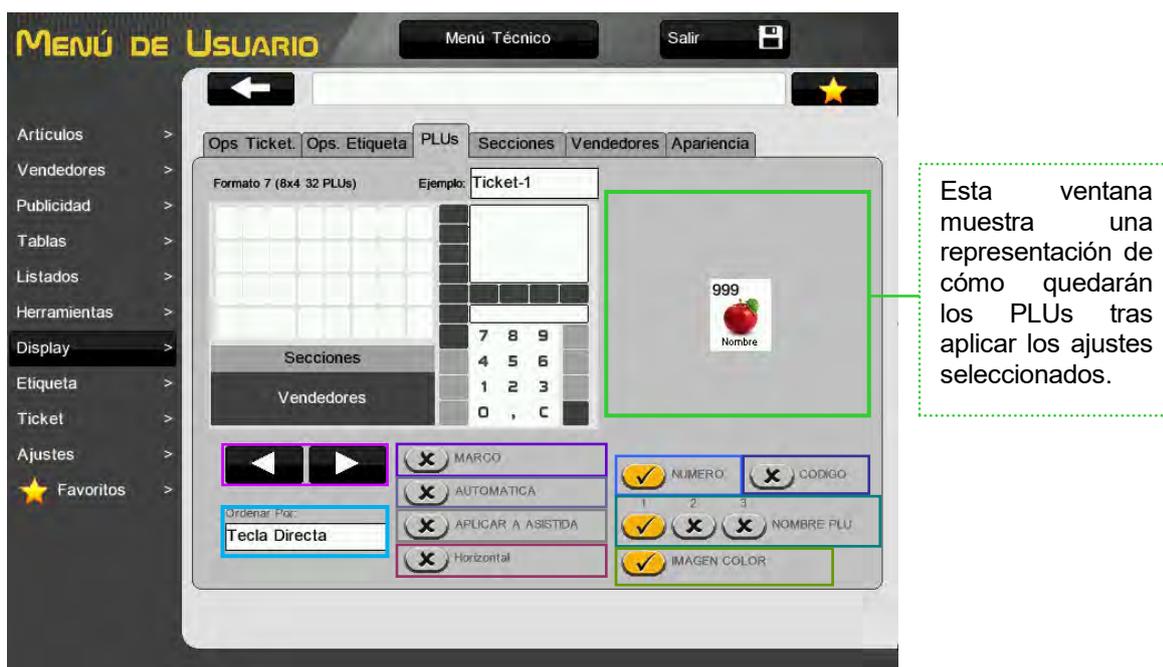
Permite personalizar las teclas del display de usuario en el modo etiqueta, así como su color y estilo. Para asignar una función o personalizar las teclas, seguir los mismos pasos que para configurar el display del modo ticket (ver **apdo. 3.7.2.1 Operaciones Ticket**).



3.7.1.3. PLUs

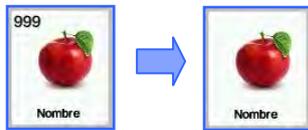
La pestaña de PLUs permite configurar la disposición en pantalla de los PLU, así como los diferentes aspectos de su diseño. La configuración es diferente para los modos de trabajo *Ticket-1/Etiqueta*, *Ticket-2/Autoservicio-3/Autoservicio-4* y para los modos *Autoservicio-1/Autoservicio-2/ Autoservicio-5/ Autoservicio-6*:

En el modo de trabajo *Ticket-1* o *Etiqueta*:



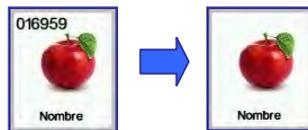
NÚMERO

Activa o desactiva el número de los PLU (incompatible con código de artículo).



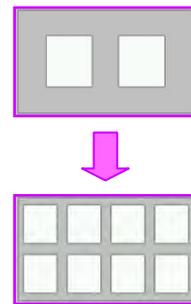
CÓDIGO

Activa o desactiva el código del artículo (incompatible con número de PLU).



▶ ◀

Permiten cambiar el tamaño de los PLU que se muestran en pantalla en caso de estar activada la opción *Aplicar a asistida*. Cuanto menor sea su tamaño, más PLUs se mostrarán.



1 2 3 NOMBRE PLU

Activa o desactiva el nombre de los PLU.



Se puede seleccionar si se muestra el Nombre, el Nombre 2 o el Nombre 3 del artículo.

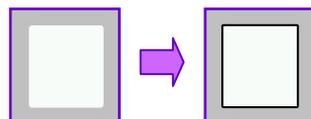
IMAGEN COLOR

Activa o desactiva la imagen a color de los PLU.



MARCO

Activa o desactiva el marco de color negro de los PLU.



APLICAR A ASISTIDA

Si activamos esta opción se habilitarán las opciones "Horizontal", "Automática" y los botones **▶ ◀**. En caso de estar desactivado se asignará una plantilla de PLUs prefijada.

AUTOMÁTICA

Activándolo, adapta automáticamente la cantidad de PLUs mostrados en pantalla hasta que estos alcanzan el tamaño mínimo arriba seleccionado.

! Al menos una de las opciones NÚMERO, CÓDIGO, NOMBRE PLU o IMAGEN COLOR debe estar seleccionada.



Horizontal

Permite seleccionar la orientación de las teclas de PLU: vertical u horizontal.



La orientación horizontal es óptima cuando se quiere priorizar el espacio para el nombre.

Ordenar Por:
Tecla Directa

Aquí se puede elegir el orden de la disposición de los PLUs. Puede ser:

- **Tecla directa:** ordenados por el valor de la tecla directa.
- **Nombre:** ordenados alfabéticamente por el nombre.

Mantenimiento

En el modo de trabajo **Ticket-2**, **Autoservicio-3** y **Autoservicio-4**:

En caso de estar trabajando en el modo **Ticket-2** la pestaña **PLUs** estará inhabilitada, ya que este modo de trabajo no dispone de teclas de PLU.

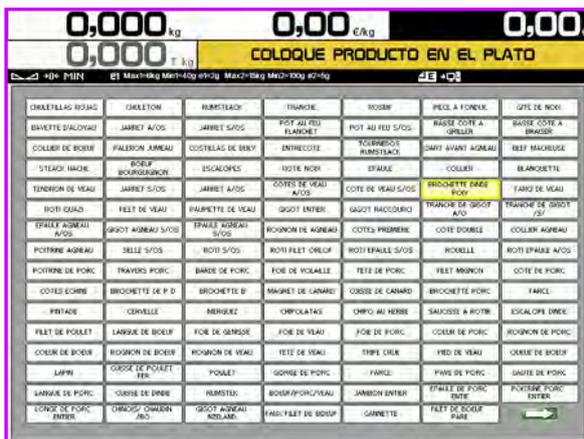


En los modos de trabajo **Autoservicio-1**, **Autoservicio-2**, **Autoservicio-5**, **Autoservicio-6**:

La configuración de las teclas de PLUs en los modos **Autoservicio-1**, **Autoservicio-2**, **Autoservicio-5** y **Autoservicio-6** es exactamente igual que en los modos de venta asistida pero teniendo más espacio para los PLUs (por la ausencia de las teclas de función, de sección y de vendedor). La opción **Aplicar a asistida** estará deshabilitada.

De esta manera, al igual que para los modos de venta asistida, se podrá configurar el tamaño de las teclas, activar la disposición automática de las mismas, activar el marco, el número de PLU, el nombre de PLU, la imagen a color, y la orientación vertical u horizontal de las teclas.

Ejemplos:



3.7.1.4. Secciones

Esta pestaña permite asignar las teclas directas de las secciones de los PLUs, así como editar su diseño. Se podrán configurar hasta 20 teclas directas para secciones en los modos de trabajo *Ticket-1* y *Etiqueta*, 4 teclas directas en el modo *Ticket-2* y 5 en el modo de trabajo *Autoservicio-1* y *Autoservicio-5*.



1
Seleccionar la tecla directa a editar. Quedará marcada en amarillo.

2
Seleccionar la nueva sección para la tecla directa. Quedará marcada en negro.

3
Para asignar la nueva sección pulsar el botón ASIGNAR. En caso de querer eliminar la tecla directa a la sección pulsar BORRAR.

Se puede seleccionar si las secciones se muestran mediante textos, logos o ambos.

Al menos una de las dos opciones debe estar seleccionada.

Al seleccionar un estilo de tecla, TODAS las teclas cambian a ese estilo (ticket, etiqueta, sección y vendedor). El estilo seleccionado quedará marcado en amarillo.

Doble altura

Si se activa, las teclas directas de las secciones tendrán doble altura. Esto reducirá el espacio para los PLU. Esta opción está deshabilitada para el modo *Ticket-2*.

*

Si seleccionamos una tecla directa (*Paso 1*) y después pulsamos Resto de secciones, al pulsar esa tecla de sección en la pantalla de venta, se mostrarán los artículos pertenecientes a secciones que no tienen una tecla de sección propia asignada.

Usar imágenes en vez de botones

Para los modos *Ticket-1* y *Etiqueta* es posible seleccionar el número máximo de teclas de sección por fila hasta un máximo de 10.

Solo 1 fila

Si se activa, se mostrará una sola fila de teclas de sección. En caso de que no haya espacio (se hayan asignado más secciones que el número máximo por fila) se mostrarán dos teclas para navegar por las teclas de sección asignadas.

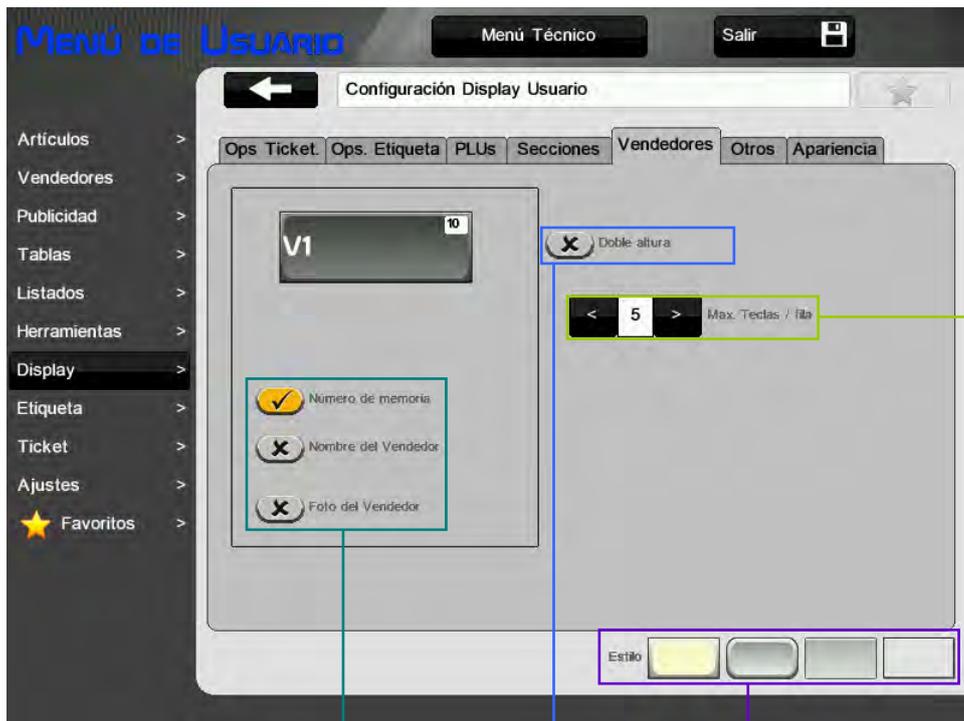
Este ajuste solo estará habilitado si tenemos seleccionado un modo autoservicio. Permite que el botón de la sección sea únicamente la imagen seleccionada.

! No se permite programar dos o más teclas directas para la misma sección. Si se programa una sección ya asignada, se desasignará de la anterior tecla directa.

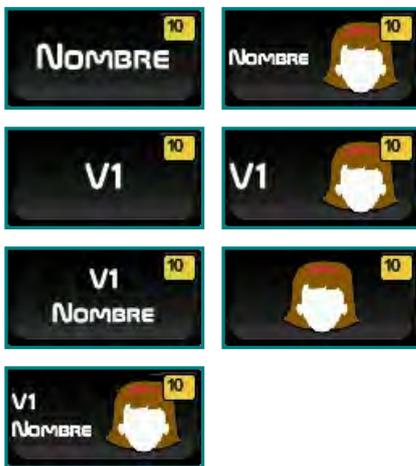
! En caso de intentar programar más teclas directas de sección que las máximas permitidas para ese modo de trabajo, la balanza mostrará el mensaje "No hay espacio en pantalla".

3.7.1.5. Vendedores

Permite personalizar las teclas de vendedor, seleccionando si se mostrarán el nombre y/o número de memoria, así como la foto del vendedor.



Activando o desactivando estas 3 opciones se modifica la apariencia de las teclas directas de vendedor.



Al menos una de las tres opciones debe estar seleccionada.

Si se activa, las teclas directas del vendedor tendrán doble altura. Esto reducirá el espacio para los PLU.

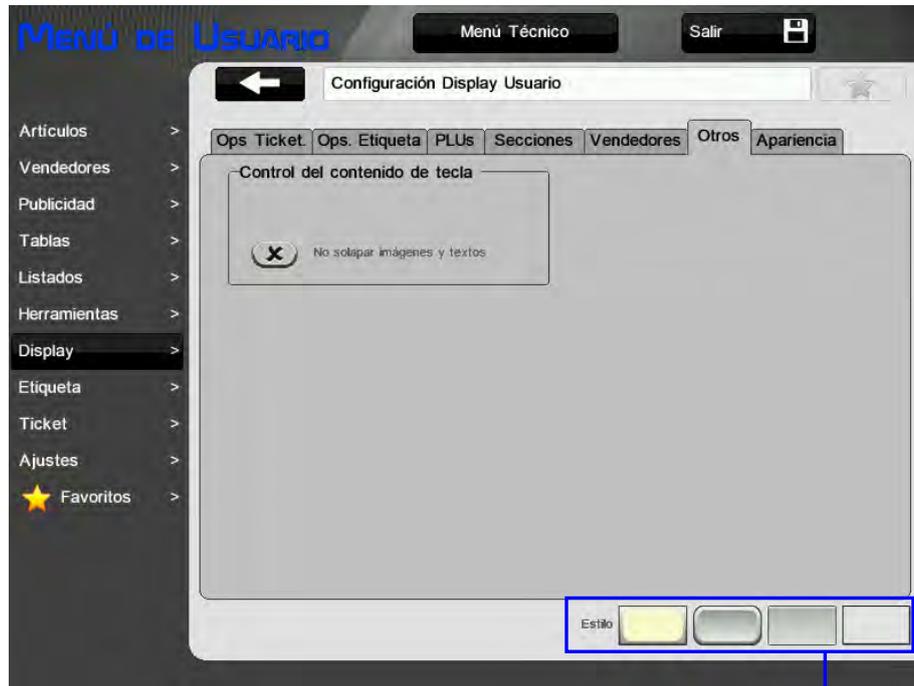
Al configurar las teclas de vendedores para el modo de trabajo *Ticket-2*, la opción *Doble altura del botón* estará deshabilitado.

Para los modos *Ticket-1* y *Etiqueta* es posible seleccionar el número máximo de teclas de vendedor por fila hasta un máximo de 10.

Al seleccionar un estilo de tecla, TODAS las teclas cambian a ese estilo (ticket, etiqueta, sección y vendedor). El estilo seleccionado quedará marcado en amarillo.

3.7.1.6. Otros

En esta pestaña configuramos ciertos ajustes de la pantalla.



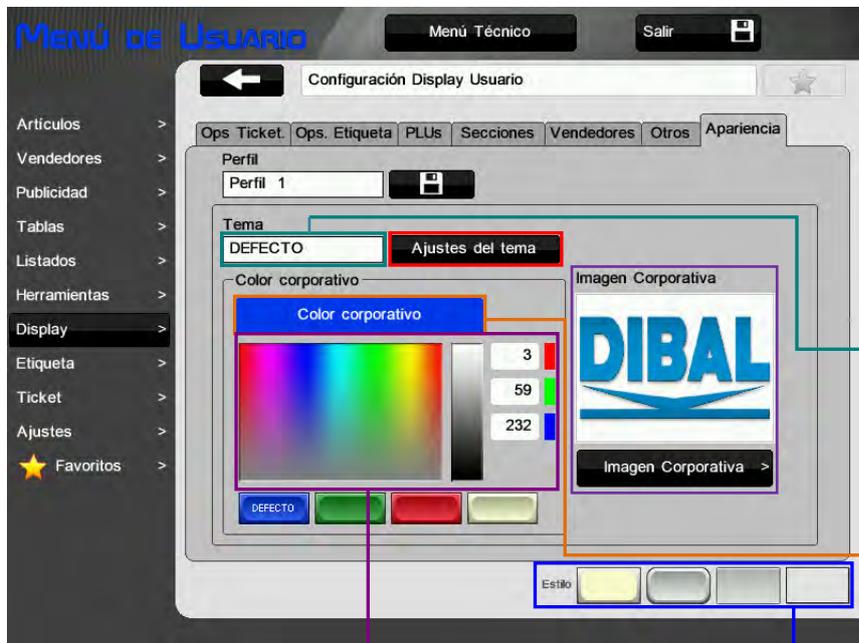
Mediante este ajuste se ajusta automáticamente el tamaño del texto y la imagen de la tecla de tal forma que no se solapen.

Seleccionar el estilo de botón que se desea que tengan los botones de la pantalla operativa.

3.7.1.7. Apariencia

En esta pantalla se puede seleccionar el tema que deseamos que tenga la balanza o modificar uno de los existentes a nuestro gusto.

! Si se selecciona el tema 1 puede ocasionar que en alguna de las pantallas de autoservicio los botones no se vean de forma correcta, puesto que los botones serán las imágenes de los artículos. Se recomienda el uso del tema por defecto.



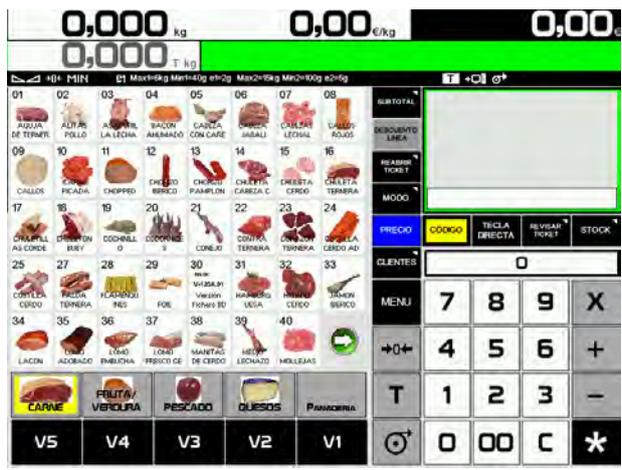
Podemos seleccionar diferentes perfiles (10 editables y uno por defecto) en los cuales se puede tener guardado un conjunto formado por un tema, imagen y color corporativo. Pulsar [Guardar] para guardar los cambios.

Pulsar para elegir entre el tema por defecto o alguno de los temas disponibles. Si no se elige ningún tema la balanza trabajará con el tema por defecto.

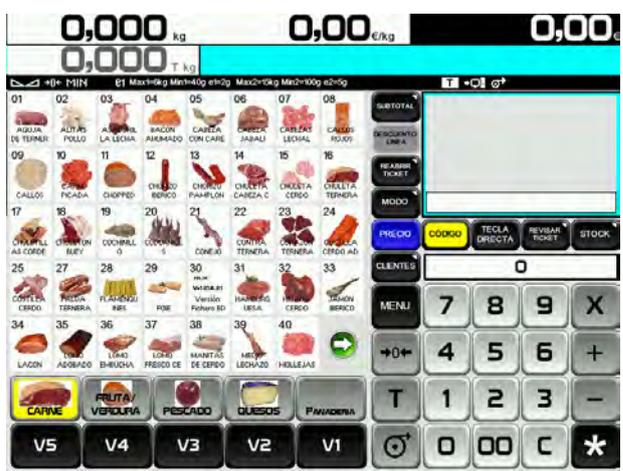
Muestra el color generado o seleccionado para la balanza.

En este apartado podemos elegir el color que deseamos que tenga la balanza como color corporativo. Modificando las componentes del rojo, verde y azul podemos crear el color que deseamos. También podemos movernos por el matiz para seleccionar un color y seleccionar la luminosidad. Otra opción es seleccionar unos de los colores preestablecidos.

Seleccionar el estilo de botón que se desea que tengan los botones de la pantalla operativa.



Ejemplos



3.7.1.7.1 Tema

La balanza dispone de varios temas seleccionables, los cuales solo modifican los modos autoservicio y que modifican ciertos aspectos visuales de las diferentes pantallas. Debido a ello se deben tener en consideración las observaciones explicadas a continuación. En cada tema se muestra una posibilidad de diseño:

Tema 1

- Modo autoservicio 1, autoservicio 5 y autoservicio 6: las teclas de sección de la pantalla inicial estarán compuestas directamente por la imagen de sección que deberá ser de tonos oscuros, ya que los textos aparecen superpuestos en blanco.
- Modo autoservicio 2, autoservicio 5 y autoservicio 6: las teclas de sección de la pantalla inicial estarán compuestas directamente por la imagen de sección que deberá ser de tonos oscuros, ya que los textos aparecen superpuestos en blanco.



Tema 2

- Tema no disponible.

Tema 3

- Modifica el diseño de los botones, pero no requiere ninguna medida especial.



Tema 4

- Dota al usuario de una total libertad en el diseño de los botones del artículo. Toda la tecla del artículo estará compuesta única y exclusivamente por la imagen del artículo. La balanza no incorpora a dicha tecla de artículo ni el nombre de artículo ni su número de tecla.



Tema 5

- Este tema está diseñado para ser usado cuando se disponen de pocos artículos e imágenes grandes de artículo (consultar manual técnico para activar este ajuste).
- La tecla estará compuesta por la imagen grande del artículo, a la que se le añadirán el nombre y una letra de acceso directo(1=A, 2=B ... etc).
- El fondo será del color corporativo seleccionado.

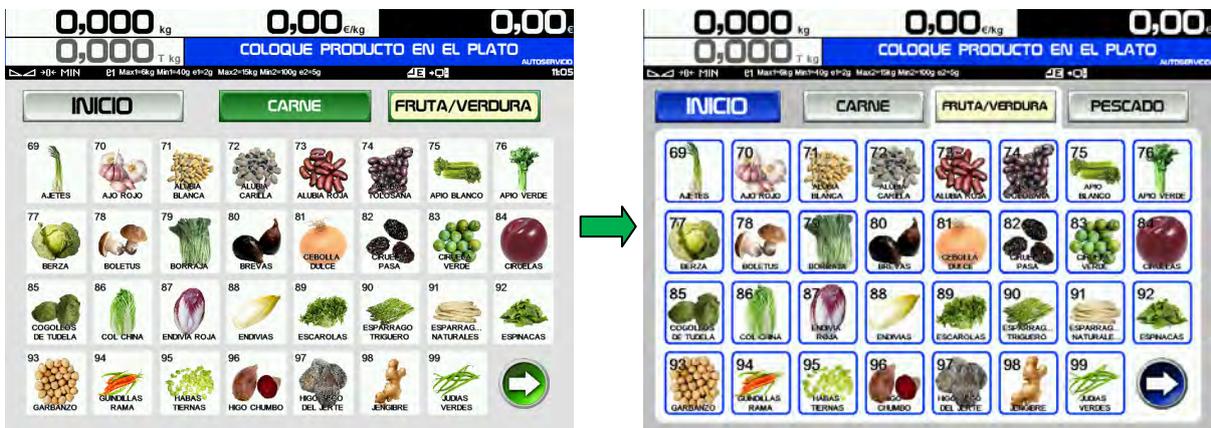


Tema 6

Este tema realiza cambios únicamente en las teclas de sección y en las teclas de PLU.

- En las teclas de PLU se le añade un cuadro del color corporativo a cada PLU. También se aumenta el tamaño de la tecla directa.
- En las teclas de sección se añade un marco alrededor de la tecla en el cual en la parte superior se añade en una única línea el nombre de la sección. Dicho cuadro será del color corporativo.

En las siguientes imágenes se puede observar un ejemplo del cambio al aplicar al modo autoservicio 6 el tema 6.



3.7.1.7.2 Ajustes del tema

En este menú disponemos de varios ajustes para la configuración de la apariencia de la zona metrológica tanto de la pantalla del comprador como la del vendedor.



Mediantes estos selectores podemos seleccionar el tipo de ventana metrológica que queremos. Si seleccionamos uno de ellos automáticamente se deselecciona el otro.

La ventana vertical aparte de cambiar el diseño tiene una disposición diferente. Al seleccionar este último tipo de ventana se habilitarán los ajustes semi-transparente y ventana dinámica.

El color de la ventana será el mismo que esté configurado como color corporativo.

A continuación se muestra un ejemplo de estas pantallas.

Ventana clásica



Ventana bitono



Ventana vertical



El diseño de ventana bitono y ventana vertical no estará disponible en displays de 7"

Fondo semi-transparente

Si seleccionamos esta opción la ventana de peso vertical permite ver a través de ella el fondo de la pantalla. De lo contrario la ventana es totalmente opaca.

Ventana opaca



Ventana semi-transparente



Ventana dinámica

Con este ajuste activo la ventana vertical muestra en cada momento solo la información relevante, ocultando las partes no relevantes con el fin de maximizar la visualización de la imagen de fondo. Por ejemplo, si no ha sido llamado un artículo solo se mostrará los datos metrológicos.

Ventana estática



Ventana dinámica



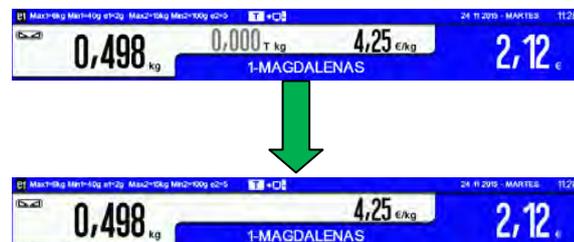
Usar color corporativo en más elementos

Activando este ajuste extendemos el uso del color corporativo a los siguientes elementos:

- Efectos de pulsación de los botones.
- Sección actual en las pantallas de venta asistida.
- Columnas seleccionadas en las listas.
- Botones de check de los ajustes Si/No.
- Color del reloj de espera al entrar en menú desde la cuenta atrás.

Ocultar la tara si su valor es cero

Mediante este ajuste ocultamos de cualquiera de las ventanas de peso la tara, siempre y cuando esta tenga el valor 0.



3.7.1.7.3 Imagen corporativa

La **balanza D900** permite seleccionar una imagen corporativa que se mostrará en diferentes momentos:

En la pantalla de inicio, después de encender la balanza.



En el menú de cuenta atrás inicial, después de la pantalla de inicio.



En el modo Autoservicio 3.



En la pantalla de revisión detallada de ticket.

Op.	Código	Descripción	Ctd (kg ó Lit)	Precio	Dcto (%)	IVA (%)	ImpORTE
1.	301	KIW	0,234	2,50	0	—	0,59
2.	83	CEREJOLA VERDE	0,234	2,10	0	—	0,49
3.	110	MELOCOTON ROJO	0,348	1,95	0	—	0,68
4.	301	KIW	X 1	2,95	0	—	2,95
5.	309	MELOCOTON BLANCO	0,194	2,50	0	—	0,49
6.	301	KIW	X 2	2,95	0	—	5,90
7.	0		+ 1	0,00	0	—	0,00

TOTAL: (7) 10,00€

Como fondo de pantalla (atenuado) al entrar en el menú de usuario y menú técnico (antes de empezar a navegar por los submenús).



En el display trasero mientras se está en algún menú o no hay publicidad activa.



En el submenú de Imagen Corporativa se nos mostrará la siguiente pantalla, pudiendo seleccionar la imagen y configurar diferentes parámetros para su visualización:

Menú de Usuario | Menú Técnico | Salir

Configuración Display Usuario

Vista preliminar de la imagen.

Pulsar las flechas para navegar por la lista de imágenes.

Pulsar en una imagen para seleccionarla como Imagen Corporativa.

Usar imagen por defecto

Sin imagen corporativa

Permite cargar las imágenes mediante un USB. Se puede cargar una sola imagen. Para que la imagen pueda ser cargada debe ser una imagen BMP de 8 bits sin compresión RLE. Para más información consulte el anexo **Carga de imágenes desde USB**.

Las imágenes que se pueden seleccionar como imagen corporativa son las que se cargan como imágenes de publicidad (ver **apdo. 6.1.2 Carga de imágenes de publicidad**).

3.7.2. Animación en retirada de etiqueta

En este menú se puede crear una animación que se mostrará cuando se venda en modo etiqueta. Para ello se debe marcar la opción **Animación retirar etiqueta** .

Una vez activado este ajuste se habilitará una pantalla en la que podremos configurar la animación.



Muestra una animación de las imágenes que se encuentren entre la imagen definida como "Imagen inicial" y la "imagen final".

Imagen inicial de la secuencia. Pulsando sobre las teclas   recorreremos las imágenes de la balanza. También podemos introducir el número de imagen, para ello pulsar en el cuadro que se representa el número de imagen actual.

Imagen final de la secuencia. Pulsando sobre las teclas   recorreremos las imágenes de la balanza. También podemos introducir el número de imagen, para ello pulsar en el cuadro que se representa el número de imagen actual.

Intervalo de tiempo 5.0
Se debe introducir el tiempo que queremos que se mantenga en pantalla cada imagen de la secuencia. Valor por defecto 1.0.

Salir al retirar el peso 
Este ajuste indica si deseamos que se mantenga la animación hasta que se retire el producto del plato (se debe tener en cuenta el número mínimo de repeticiones).

Repetir como mínimo 1
El valor introducido en este ajuste indica el número mínimo de repeticiones de la animación si el ajuste "Salir al retirar el peso" esta desactivado. Si por el contrario "Salir al retirar el peso" está activado, indica el número de repeticiones que se visualizarán se retire o no el peso del plato. Valor por defecto 1.

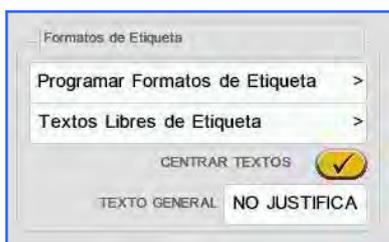
Activar publicidad tras la animación 
Este ajuste indica si deseamos activar la publicidad una vez finalizada la animación, sin pasar por la pantalla de venta.

3.8. ETIQUETA

En este menú se configuran todos los aspectos relativos a las etiquetas.



3.8.1. Formatos de etiqueta



3.8.1.1. Programar formatos de etiqueta

Esta opción no está disponible en la versión 104P. La programación deberá realizarse mediante el software DLD.



3.8.1.2. Textos libres de etiqueta

Los textos libres son imprimibles en las etiquetas. Se pueden grabar hasta 100 líneas de cabecera de hasta 52 caracteres de longitud, según el tamaño de letra seleccionado para su impresión.



Pulsar para seleccionar uno de los textos libres. Quedará marcado en negro.



Elimina el texto libre seleccionado.



Imprime la lista de textos libres.



Copia el texto libre seleccionado. Para pegar, seleccionar nueva posición y pulsar el icono pegar.



Permite editar el texto libre seleccionado.

3.8.1.3. Centrar textos

Activa o desactiva la opción de centrar automáticamente las líneas de texto en los varios formatos de etiqueta. En función del tamaño de la etiqueta y de la longitud de las líneas es posible que la balanza varíe el tamaño de los caracteres del texto, para que el texto entre en una línea.

3.8.1.4. Texto general

La balanza permite la impresión en las etiquetas de un texto general de cada artículo. Este texto se programa a continuación de los 10 textos de cada artículo, tiene una longitud de 2048 caracteres pero no se pueden introducir los ingredientes mediante código. El parámetro *Texto general* determina el formato de este texto, pudiendo tener los siguientes valores:

‘NO JUSTIFICA’ – No justifica el texto a la derecha.

‘JUSTIFICA’ – Justifica el texto a la derecha.

‘NO JUSTIFICA Y SEPARA POR PALABRAS’ – No justifica y separa por palabras.

‘JUSTIFICA Y SEPARA POR PALABRAS’ – Justifica y separa por palabras.

3.8.2. Ajustes de etiquetadora

3.8.2.1. Tipo de papel

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

- '0 – PAPEL DE ETIQUETAS ADHESIVAS'
- '1 – PAPEL CONTINUO SIN RECOGEDOR'
- '2 – PAPEL CONTINUO CON RECOGEDOR'
- '3 – LINERLESS' (ver anexo Linerless)

3.8.2.2. Distancia salida

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

Introducir la distancia de salida como un número entre 0 y 255 (en general 80 es un buen valor).

3.8.2.3. Recogedor papel

Este parámetro controla el recogedor del papel de la etiquetadora.

Activado – Permite recoger el papel en la etiquetadora.

Desactivado – No permite recoger el papel en la etiquetadora.

3.8.2.4. Formato etiqueta

Con este parámetro, cuyo valor va desde 0 hasta 60*, se determina con qué formato por defecto se imprimirán las etiquetas, de manera que si este vale:

„0” ⇒ Entonces la etiqueta se imprimirá con el formato asignado a cada artículo.

- Si el formato de etiqueta general es distinto de 0 las etiquetas de totales de niveles se imprimirán con el formato programado.
- Si en el campo de formato de etiquetas del PLU hay asignado un „0” entonces el formato de impresión será „1” por defecto.

De „1” a „20” ⇒ El formato con el que se imprimirá la etiqueta será el seleccionado entre los prediseñados, independientemente del dado a cada PLU en fase de creación de artículos.

De „21” a „60*” ⇒ El formato con el que se imprimirá la etiqueta será uno de los diseñados, independientemente del asignado a cada PLU en fase de creación de artículos.

3.8.2.5. Encabezamiento

Este parámetro afecta tanto al modo de impresión de las etiquetas como al de los tickets.

Activado (✓) - Sí retrocede, imprime la cabecera.

Desactivado (✗) - No retrocede, no imprime la cabecera.

! La disposición de los campos varían con la distancia de salida, por lo que una misma etiqueta programada con o sin retroceso se imprime diferente.

3.8.2.6. Centrado vertical

Cambiando el valor de este ajuste es posible desplazar el campo de impresión de la etiqueta en sentido vertical hacia abajo, con muy poca variación. Es posible programar un valor entre 0 y 40.

3.8.2.7. Centrado horizontal

Ajustando el valor de este parámetro es posible desplazar en horizontal el inicio de la impresión cuando se realice por la etiquetadora. Es posible programar un valor entre 0 y 40.

3.8.2.8. Otros ajustes de etiquetadora



3.8.2.8.1 Contraste

El valor de este parámetro (de 0 a 9) es directamente proporcional al contraste con el que se imprimirán las etiquetas.

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

3.8.2.8.2 Distancia opto-cabeza

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

Es posible introducir un valor entre 0 y 99 (32 por defecto).

3.8.2.8.3 Velocidad etiqueta

Determina la velocidad de impresión de etiquetas. Cuanto mayor sea el valor, mayor será la velocidad de impresión. El valor 0 indica la velocidad máxima.

3.8.2.8.4 Calibrar opto-etiqueta

En esta programación la balanza permite hacer un ajuste automático del opto.

3.8.2.8.5 Permitir modo etiqueta

'PERMITE' – Permite trabajar en modo etiqueta. (Valor por defecto)

'NO PERMITE' – No permite trabajar en modo etiqueta.

'OBLIGA' – Obliga a trabajar en modo etiqueta.

'OBLIGA CON ACUMULADO TOTALES POR ARTICULO' – Obliga a trabajar en modo etiqueta con acumulado de totales por artículo.

El código de barras en la etiqueta de totales es el seleccionado en el menú de configuración de impresión.

3.8.2.8.6 Papel adhesivo

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

'0 -ETIQUETA Y TALÓN EN PAPEL ADHESIVO'

'1 -ETIQUETA PAPEL ADHESIVO, TALÓN PAPEL CONTINUO'

'2 -ETIQUETA PAPEL CONTINUO, TALÓN PAPEL ADHESIVO'

'3 -ETIQUETA Y TALÓN EN PAPEL CONTINUO'

3.8.2.8.7 Acumular etiquetaje

Configura el acumulado de las etiquetas emitidas.

'NO ACUMULAR COPIAS DE ETIQUETA' - Operativa normal, cada etiqueta se acumula a los totales de ventas. No permite acumular las copias de etiquetas en los totales de ventas.

'NO ACUMULAR ETIQUETAS NI COPIAS DE ETIQUETA' - Todas las etiquetas que se impriman, NO se acumularán a las ventas. El número de cliente si aparece, aparecerá a 0 y no se aumentará el número de ticket.

No permite acumular las copias de etiquetas en los totales de ventas.

'ACUMULAR ETIQUETAS Y COPIAS DE ETIQUETA' - Operativa normal, cada etiqueta se acumula a los totales de ventas.

Permite acumular las copias de etiquetas en los totales de ventas.

3.8.2.8.8 Formato etiqueta totales nivel 1

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

3.8.2.8.9 Formato etiqueta totales nivel 2

El valor de este parámetro indica el formato con el que se quiere imprimir las etiquetas de totales de nivel 2. Si este valor es 0, se tomará el formato de las etiquetas emitidas.

3.8.2.8.10 Formato etiqueta totales nivel 3

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

3.8.2.8.11 Formato EAN Totales nivel 1

Aquí se selecciona el formato EAN de la etiqueta de totales de nivel 1 en el caso de trabajar con acumulados de etiqueta para un artículo (para más información sobre los niveles de acumulado ver el **apdo. 3.6.4.3.3 Borrado de niveles**). Si este parámetro se configura a 0, se imprimirá con el formato del artículo etiquetado (ver **apdo. 3.8.2.15 Formato EAN 13 de Etiqueta**).

3.8.2.8.12 Formato EAN Totales nivel 2

Aquí se selecciona el formato EAN de la etiqueta de totales de nivel 2.

Si este parámetro se configura a 0, se imprimirá con el formato del artículo etiquetado.

3.8.2.8.13 Formato EAN Totales nivel 3

Aquí se selecciona el formato EAN de la etiqueta de totales de nivel 3.

Si este parámetro se configura a 0, se imprimirá con el formato del artículo etiquetado.

3.8.2.8.14 Código de barras en etiqueta

Se le indica a la balanza si debe de emitir código de barras, y en qué ocasiones debe de emitirlo en el caso de estar trabajando en modo etiqueta.

Los valores posibles son:

'NO' - Sin código de barras.

'SI CND IMP ≥ 0' - Código de barras en la etiqueta cuando el importe es positivo. (Valor por defecto)

'SI - SI IMP ≤ 0' - Código de barras siempre con importe positivo. Si el importe es negativo el campo del importe en el código de barras está a cero.

'SI - VAL ABS IMP' - Código de barras siempre, escribiendo el valor absoluto del importe.

3.8.2.8.15 Línea de interpretación

Con este parámetro se configura la línea de interpretación del código de barras.

Los valores posibles son:

'NO COD BARRAS' - Si el importe excede del límite, no saca código de barras en el ticket ni en la etiqueta.

'LIN INTERPRET' - Si el importe excede del límite, no saca código de barras en el ticket ni en la etiqueta, pero sí la línea de interpretación.



Cuando se está trabajando con el código de barras por defecto o con códigos de barras definidos por el usuario con sólo cinco posiciones para indicar el importe total (Ej. 2AABBBBEEEE), el importe máximo que se puede indicar es 999,99. En el caso de tener mayor número de dígitos, el parámetro de línea de interpretación tiene efecto cuando no se puede representar el importe en el código de barras. (p. ej. si tenemos un código de barras 2AABBEEEEEE, se puede representar hasta 9999,99).

3.8.2.8.16 Formato EAN 13 de Etiqueta

Con este parámetro se establece qué código de barras se va a imprimir en la etiqueta.

Toma los siguientes valores:

'DEFECTO' - Formato por defecto del código de barras. (Valor por defecto)

'F.81' - Formato especial en modo etiqueta (F.81).

'FTO ARTICULO' - Formato indicado en el campo FTO EAN del artículo.

'ARTICULO' - Formato indicado en el campo EAN 13 del artículo.

'SECCIÓN' - Formato indicado en el campo EAN 13 de la sección.

El formato por defecto es generado por la balanza de forma automática, mientras que el formato especial para el modo etiqueta es el definido por el usuario en el parámetro de configuración EAN 13 DE ETIQUETA.

El parámetro de configuración EAN 13 DE ETIQUETA es el código de barras especial que se imprime en la etiqueta. Es un texto alfanumérico de 12 posiciones que se debe programar igual que los textos de cabeceras y del nombre del artículo.

Los números se simbolizarán directamente en el código de barras y el significado de las letras se muestra en la **tabla 3-2**. El código de barras por defecto para ticket y etiqueta es: „2AABBBBEEEE“.

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

Código	Representación en el código de barras	Código	Representación en el código de barras
A	Número de Grupo	M	Número de equipo
B	Número de cliente	N	Número de ticket
C	Código de artículo	Q	Check de control
D	Código de empleado	R	Peso con 2 decimal
E	Importe total del ticket.	T	Tara
F	Signo del importe	V	Número de animal
G	Número de artículos	W	Número formato etiqueta
H	Peso	X	Precio
I	Tipo de IVA	Y	Total moneda secundaria
K	Sección		

Tabla 3-2

3.8.2.8.17 Formato EAN 128

Este parámetro permite el control del formato EAN 128:

- '0' – Utiliza el EAN Global.
- '1' – Utiliza el EAN de sección.
- '2' – Utiliza el EAN de artículo.

Si se selecciona un **EAN de Sección** o **EAN de artículo** y estos no están programados, se imprimirá el **EAN Global**.

Si el EAN Global no está programado, no se imprimirá nada.

! Para poder imprimir un EAN/CODE 128 hay que añadir el campo 54 de etiqueta. De este modo podremos tener en una misma etiqueta un EAN/CODE 128 y un EAN13 simultáneamente.

3.8.2.8.18 Más ajustes de etiqueta

En esta pantalla se realiza el ajuste de una segunda etiqueta. Para ello se debe seleccionar si se desea imprimir una segunda etiqueta o no. A continuación se debe seleccionar el formato de la misma y el retraso entre la primera y la segunda etiqueta.

Mediante este ajuste la longitud de la etiqueta será ajustada para adaptarse a la longitud del texto G. Se desplazarán todo lo necesario aquellos campos situados por debajo del texto G. La longitud total de la etiqueta en ningún caso puede superar el límite establecido, 150mm. Este ajuste solo es efectivo para papel continuo, linerless y adhesivo continuo (tipos de papel 1,2,3).

Formato de la segunda etiqueta

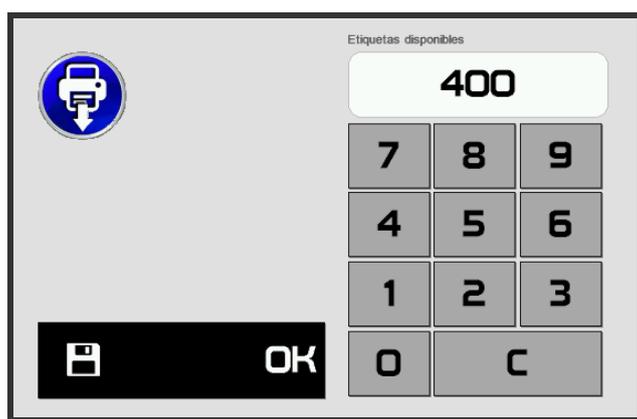
Seleccionar para imprimir una segunda etiqueta

Seleccionar retardo entre la primera y la segunda etiqueta. En caso de seleccionar 0, cuando se imprima la primera etiqueta se mostrará un mensaje en pantalla indicando que se debe pulsar cualquier tecla para imprimir la segunda etiqueta.

Contador de etiquetas

- **USAR CONTADOR Y AVISOS:** Activa o desactiva la funcionalidad del contador y avisos.
- **LÍMITE DE AVISO %:** Cuando queden en el cargador menos etiquetas del porcentaje indicado, se mostrará un aviso en el display
- **USAR SALIDA DE CAJÓN PARA AVISOS:** Si se activa, se usará la salida del cajón de monedas para enviar la señal de aviso. Cuando se esté por debajo del valor umbral se enviará una señal intermitente lenta (1 pulso cada dos segundos) a través del cajón de monedas. **Cuando el opto de la etiquetadora detecte la falta de papel, la señal enviada será intermitente rápida (3 pulsos por segundo).**

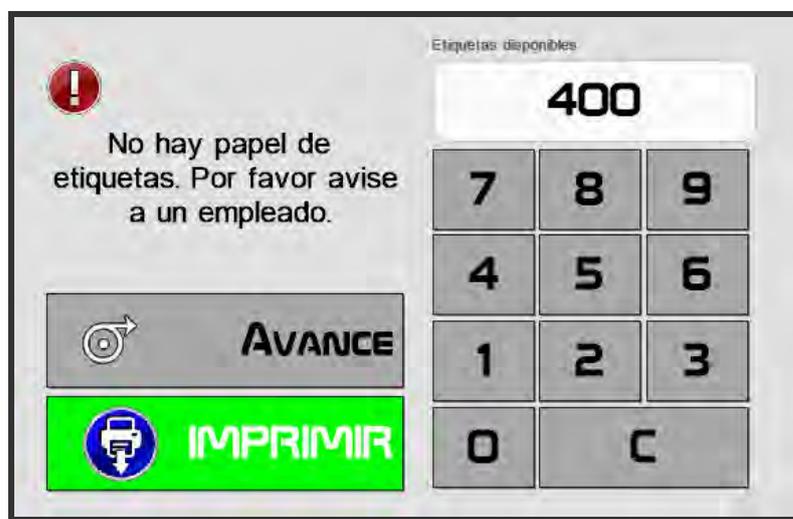
! Cuando se active la funcionalidad mediante el ajuste “USAR CONTADOR Y AVISOS” se solicitará el número inicial de etiquetas del cargador:



Operativa

Se descontará una unidad por cada etiqueta impresa. Cuando el número de etiquetas restantes sea igual o inferior al valor **LÍMITE DE AVISO %**, se mostrará un aviso en el display por cada etiqueta que se imprima, a su vez se emitirá un pulso cada dos segundos por la salida del cajón de monedas si está habilitado el ajuste **USAR SALIDA DE CAJÓN PARA AVISOS LUMINOSOS**.

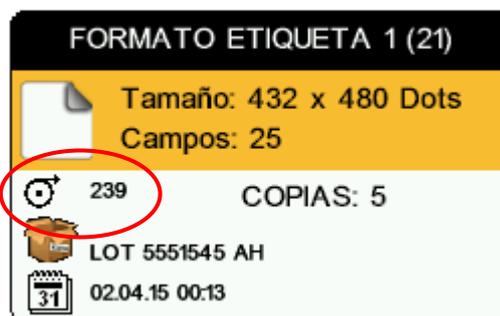
Si se detecta falta de papel en el opto, la balanza no permitirá imprimir más etiquetas y mostrará la siguiente pantalla. También se aumentará la frecuencia del pulso (3 pulsos por segundo) siempre y cuando la salida del cajón de monedas esté habilitada para avisos:



Por defecto se mostrará el último número de etiquetas editado.

Si el contador esta habilitado, se mostrará el número de etiquetas restantes en las siguientes pantallas:

- **Modo autoservicio 1:** En la parte inferior izquierda de la pantalla de secciones.
- **Modo autoservicio 2** sin taras: En la parte inferior izquierda de la pantalla de artículos.
- **Modo autoservicio 2** con taras: En la parte inferior izquierda de la pantalla de preselección de tara.
- **Modo autoservicio 3 y 4:** En la parte inferior izquierda de la pantalla.
- **Modo autoservicio 5:** En la parte inferior izquierda de la pantalla de secciones y código directo.
- **Modo autoservicio 6:** En la parte inferior derecha de la pantalla.
- **Modo etiqueta asistido:** En la ventana de resumen de datos de etiqueta:

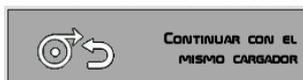


Cuando la balanza esté en modo Etiqueta o Autoservicio y el contador de etiquetas esté habilitado, y se retire el rollo manualmente sin estar imprimiendo ninguna etiqueta, cuando se detecte de nuevo el papel se mostrará la siguiente pantalla de inicialización del contador de etiquetas:



Si cuando se retiró el cargador de etiquetas el número de etiquetas restantes estaba por encima del nivel de aviso, el valor por defecto será el número de etiquetas restantes del mismo rollo. Si por el contrario cuando se retiró el cargador de etiquetas el número de etiquetas restantes estaba por debajo del nivel de aviso, el valor por defecto será el último número de etiquetas editado (nuevo rollo).

Si se desea continuar con el mismo rollo, se puede pulsar sobre el botón



para recuperar el contador anterior (rollo viejo).

3.8.3. Otros ajustes



3.8.3.1. Impresión de talón de caja

3.8.3.1.1 Talón de caja

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

Introducir uno de los siguientes valores:

'0 - NO' - Sin Talón de Caja.

'1 - SI. CÓDIGO DE BARRAS EN TICKET' - Con Talón de Caja y Código de Barras en el Ticket (no en el Talón).

'2 - SI. CÓDIGO DE BARRAS EN TALÓN' - Con Talón de Caja y Código de Barras en el Talón y no en el ticket. (Valor por defecto)

'3 - SI. CÓDIGO DE BARRAS EN TICKET Y TALÓN' - Con Talón de Caja y Código de Barras en el Talón y en el ticket.

3.8.3.1.2 Temporización talón de caja

Con este parámetro se configura el tiempo, en segundos, que tarda en imprimirse el talón de caja después de haberse impreso el ticket.

Introducir uno de los siguientes valores:

'0 - 10s. DESPUÉS DEL TIQUET. INTERRU' - El talón se imprime 10 segundos después del ticket, o antes si se pulsa el icono  que aparece en pantalla junto a la cuenta atrás (en el caso de salir por la misma impresora que el ticket).

'1 a 9 - INMEDIATO. Nº LÍNEAS SEPARACIÓN' - El talón se imprime seguido del ticket, con una separación entre ambos según el valor programado, en líneas.

3.8.3.2. Número de lote

Es posible programar un número de lote, que puede ser alfanumérico de hasta 24 caracteres, en el que se podrá asignar una referencia global a las etiquetas de los artículos cuando se está en modo etiquetaje. Por defecto este valor vendrá dado por un número que indica los días transcurridos desde el comienzo del año, por ejemplo el día 9/9 corresponderá un número de lote 252.

3.9. TICKET

En esta programación se establecen los parámetros que se utilizarán en la impresión de tickets así como su formato. El proceso de programación es el siguiente:

3.9.1 Opciones relativas a los formatos de ticket

3.9.2 Parámetros de ajuste de la impresora

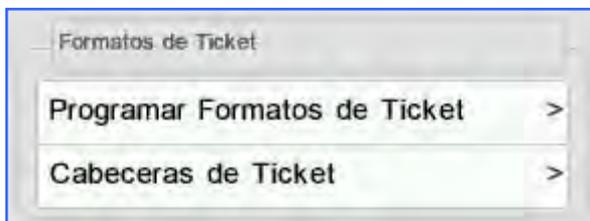
3.9.3 Parámetros de impresión de ticket

3.9.4 Parámetros de ajuste de códigos EAN

Este parámetro sirve para centrar el ticket cuando se imprime por la etiquetadora.

Teclado para introducir valores en los diferentes campos.

3.9.1. Formatos de ticket



3.9.1.1. Programar formatos de ticket

Esta opción no está disponible en la versión 104P. La programación deberá realizarse mediante el software DLD.

3.9.1.2. Cabeceras de ticket



Seleccionar la pestaña del formato de ticket que queremos editar.

Para seleccionar una de las líneas de cabecera, pulsar en él. Quedará marcado en negro.

 Elimina la línea de cabecera seleccionada.

 Imprime la lista de líneas de cabecera.

 Copia la línea de cabecera seleccionada. Para pegar, seleccionar nueva posición y pulsar el icono pegar.

 Permite editar la línea de cabecera seleccionada.



Modo
Posición de la línea del marco
Efecto del marco
Posición del texto
Texto de cabecera

Fuente, magnificación y ubicación del texto.

Vista preliminar de la línea de cabecera.

Al pulsar en cada una de las opciones MODO, MARCO, EFECTO y POSICIÓN se cambiará el formato del texto, mostrándose en la vista preliminar de la línea de cabecera. El resto de parámetros se modifican introduciendo diferentes sus valores mediante el teclado.

MODO

MODO: NO IMPRIMIR



MODO: NORMAL



MODO: INVERSO



MODO: SOMBRA FUERTE



MODO: SOMBRA SUAVE



MODO: SUBRAYADO



MODO: ENMARCADO



MODO: TACHADO



MARCO

MARCO: NO



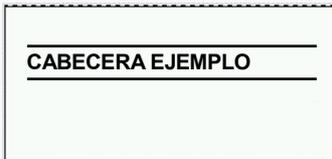
MARCO: SUPERIOR



MARCO: INFERIOR



MARCO: INF-SUP

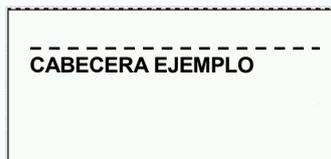


EFFECTO DE MARCO

EFFECTO. CONT



EFFECTO. DISCONT



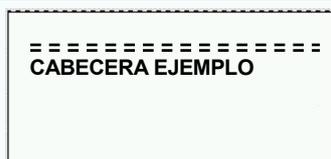
EFFECTO. GRIS



EFFECTO. 2 CONT



EFFECTO. 2 DISC



EFFECTO. 2 GRIS



POSICIÓN

POS: IZQUIERDA

CABECERA EJEMPLO

POS: CENTRADO

CABECERA EJEMPLO

POS: DERECHA

CABECERA EJEMPLO

FUENTE

Tipo de fuente a utilizar.

MAGNIFICACIÓN

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

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

Tabla 3-3

UBICACIÓN

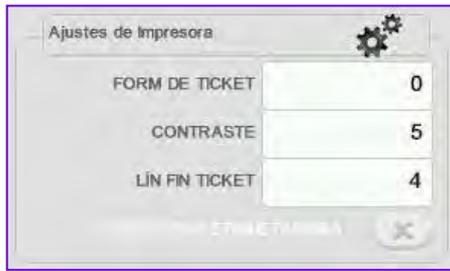
Representa la ubicación de la línea de cabecera dentro del ticket. Existen 10 ubicaciones posibles. Se selecciona un valor, entre 0 y 9, que corresponde a una de las posiciones dentro del diagrama del ticket (ver *apdo. 3.9.1.3 Diagrama del ticket*).

3.9.1.3. Diagrama del ticket

En la página siguiente se muestra cómo están distribuidos los campos definidos anteriormente en el ticket.

En el caso de impresión de los datos de Trazabilidad en el ticket, no es programable el modo de impresión.

3.9.2. Ajustes de impresora



3.9.2.1. Formato de ticket

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

0 – 1 → Tickets predefinidos.

2 – 3 → Tickets programables por usuario.

Para modificar este parámetro: Introducir el valor deseado.

3.9.2.2. Contraste

El valor de este parámetro (de 0 a 9) es directamente proporcional al contraste con el que se imprime el ticket.

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

3.9.2.3. Líneas fin ticket

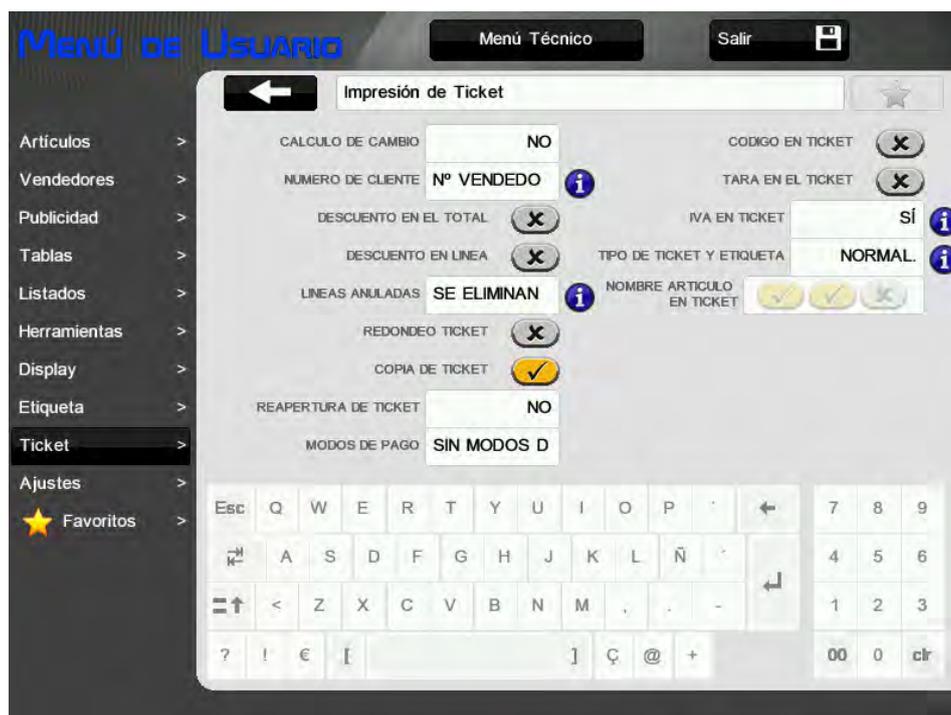
El valor de este parámetro indica el número de líneas libres que se deben dejar después de que se ha impreso el ticket (de 1 hasta 9 líneas) para poder realizar el corte del papel sin perder información.

Los posibles valores son de 1 a 9.

3.9.2.4. Ticket por etiquetadora

Este parámetro determina si los tickets se imprimirán por la impresora de tickets o por la etiquetadora. En caso de estar activado  se imprimirán por la etiquetadora.

3.9.3. Impresión de ticket



3.9.3.1. Cálculo de cambio

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

- 'NO' - Sin cálculo de cambio. (Valor por defecto)
- 'TIEMPO' - Con cálculo de cambio, con espera de 5 seg.
- 'SI' - Con cálculo de cambio.

Introducir con el teclado numérico el valor deseado de cambio.

3.9.3.2. Número de cliente

Se establece qué número aparecerá en el número de ticket, bien sea un número sucesivo elaborado por la propia balanza, o bien un número que la balanza solicitará antes de imprimir el ticket (Número de cliente) y si lo que se imprime es este número de ticket o el código del vendedor.

Introducir uno de los siguientes valores:

- '0 – Nº VENDEDOR'-En la cabecera se imprime el número de vendedor.
- '1 – Nº VENDEDOR + Nº CLIENTE'-Solicita número de cliente antes de imprimir el ticket, para imprimirlo al final y en la cabecera se imprime el número de vendedor.
- '2 – Nº TICKET'-En la cabecera del ticket se imprime un numero consecutivo de ticket.
- '3 – Nº TICKET + Nº CLIENTE'-Solicita un número de cliente antes de imprimir el ticket para imprimirlo al final, en la cabecera del ticket se imprime un número consecutivo de ticket.
- '4 – Nº VENDEDOR + Nº CLIENTE A CUENTA'-En la cabecera se imprime el número de vendedor. Si se selecciona el modo de pago „A CUENTA“, la balanza solicitará el número de cliente de pago a cuenta, y se imprimirá debajo del ticket:

Pago a cuenta

Cliente: nº y nombre de cliente.

'5 – Nº VENDEDOR + Nº CLIENTE O CLIENTE A CUENTA'-Solicita número de cliente antes de imprimir el ticket y en la cabecera se imprime el número de vendedor. Si se selecciona el modo de pago „A CUENTA“, la balanza solicitará el número de cliente de pago a cuenta, y se imprimirá debajo del ticket.

'6 – Nº TICKET + Nº CLIENTE A CUENTA'-Imprime un número de ticket consecutivo y en la cabecera imprime el número de ticket. Si se selecciona el modo de pago „A CUENTA“, la balanza solicitará el número de cliente de pago a cuenta, y se imprimirá debajo del ticket.

'7 – Nº TICKET + Nº CLIENTE O CLIENTE A CUENTA'-Solicita número de cliente antes de imprimir el ticket y en la cabecera del ticket se imprime el número de ticket. Si se selecciona el modo de pago „A CUENTA“, la balanza solicitará el número de cliente de pago a cuenta, y se imprimirá debajo del ticket.

3.9.3.3. Descuento en el total

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

'NO' - No se aplica descuento en el total.

'SI' - Se aplica el porcentaje de descuento al final del ticket.

3.9.3.4. Descuento en línea

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

Si este vale:

Activado  - Sí se permite aplicar el descuento.

Desactivado  - NO se permite aplicar el descuento en cada producto.

3.9.3.5. Líneas anuladas

En este parámetro se indica la forma de impresión y de envío a PC de las líneas anuladas en un ticket. Las líneas anuladas se visualizarán en vídeo inverso, independientemente de cómo se impriman luego.

Los posibles valores son:

'0 – SE ELIMINAN COMPLETAMENTE'

No se imprimen en el ticket con la palabra "ANULADA".

No se contabilizan en el nº de artículos en el ticket.

No aparecen en el display al ser anuladas.

No se envían a PC en el registro de "Ventas inmediatas".

'1 – SE IMPRIME 'ANULADA' Y SE CONTABILIZAN EN EL TICKET. TACHADAS EN DISPLAY'

Se imprimen en el ticket con la palabra "ANULADA".

Se contabilizan en el nº de artículos en el ticket.

Se muestran resaltados en gris al ser anuladas.

No se envían a PC en el registro de "Ventas inmediatas".

'2 – TACHADAS EN DISPLAY Y SE ENVÍAN AL PC'

No se imprimen en el ticket con la palabra "ANULADA".

No se contabilizan en el nº de artículos en el ticket.

Se muestran resaltados en gris al ser anuladas.

Se envían a PC en el registro de "Ventas inmediatas".

'3 – SE IMPRIME 'ANULADA' Y SE CONTABILIZAN EN EL TICKET. TACHADAS EN DISPLAY'

- Se imprimen en el ticket con la palabra "ANULADA".
- Se contabilizan en el n° de artículos en el ticket.
- Se muestran resaltados en gris al ser anuladas.
- Se envían a PC en el registro de "Ventas inmediatas".

'4 – NO SE PERMITE ANULAR'

- No permite anular las líneas de ticket.

3.9.3.6. Redondeo ticket

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

Para importes múltiplos de 5 céntimos se deja igual.

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

Aparecerán 3 líneas:

- Total (antes de redondear)
- Redondeo (positivo o negativo)
- Total redondeado

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

Los posibles valores para este parámetro son:

- Activado**  – Con redondeo en el ticket.
- Desactivado**  – Sin redondeo en el ticket.

Al final de los listados de Gran Total de Grupo se imprime una línea indicando la suma total de los redondeos aplicados a todos los tickets.

P. ej. TOTAL GR. REDONDEOS -0.02

3.9.3.7. Copia de ticket

- Activado**  - Permite realizar copias de ticket.
- Desactivado**  - NO se permite obtener copias de ticket.

3.9.3.8. Reapertura de ticket

Permite seleccionar el modo de funcionamiento de la operativa de la REAPERTURA de ticket (ver **apdo. 2.8.2.5 Reapertura de ticket**).

- '0 - NO' - Sin Reapertura.
- '1 - SI' - Reapertura de ticket, funcionamiento normal.
- 'X - TEMPORIZADA' - Reapertura temporizada.

Si el usuario da un valor distinto de „0" o „1", se permitirá la reapertura durante un tiempo determinado. Pasado este tiempo no se podrá reabrir el ticket.

Mediante la tabla siguiente se podrá configurar el tiempo de reapertura, en función del parámetro 'X'.

Parámetro	Tiempo de reapertura
2	1 min.
3	1 min. 30 segs.
4	2 min.
5	2 min. 30 segs.
6	3 min.
7	3 min. 30 segs.
8	4 min.
9	SIN LÍMITE POR N° DE TICKET

Tabla 3-4

3.9.3.9. Dos modos de pago

Se permiten hasta dos modos de pago (ver *apdo. 2.8.2.6.2 Dos modos de pago*).

- 0 – Sin modos de pago
- 1 – Un modo de pago
- 2 – Dos modos de pago

3.9.3.10. Código en ticket

Con este parámetro se configura si en el ticket se imprime o no el código del artículo. Valores:

- Activado**  – Muestra el código del artículo con la descripción.
- Desactivado**  – No muestra el código del artículo en el ticket.

3.9.3.11. Tara en ticket

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

- Activado**  – Se imprime la tara en el ticket.
- Desactivado**  – No se imprime la tara en el ticket.

3.9.3.12. IVA en ticket

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

- 'SI' - Sí imprime IVA en el ticket.
- 'NO' - NO imprime IVA en el ticket.
- 'DETALLADO' - Sí imprime IVA en el ticket, indicando el total por cada tipo de IVA y la base sobre la que se ha calculado.
- 'DETALLADO IVA' - Sí imprime IVA en el ticket, indicando el tipo de IVA de cada artículo, el total por cada tipo de IVA y la base sobre la que se ha calculado.

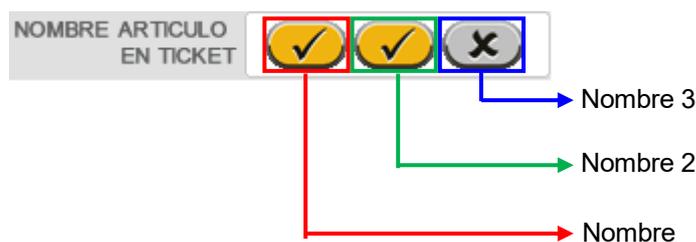
3.9.3.13. Tipo de ticket y etiqueta

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

- '0 - NORMAL' - Ticket y etiqueta normal.
- '1 – TICKET REDUCIDO' - Ticket reducidos: Sólo imprime la cabecera 2 en el ticket (desaparecen hora, fecha y número de vendedor y se sustituyen por la fecha centrada ubicada en la posición 0).
- '2 – TOTAL MONEDA SECUNDARIA' - Ticket y etiqueta normales con total en moneda secundaria.
- '3 – TICKET REDUCIDO. TOTAL MONEDA SECUNDARIA' - Ticket reducido con total en moneda secundaria.
- '4 – TOTAL Y LÍNEAS EN MONEDA SECUNDARIA' - Ticket y etiqueta normales con total y líneas en moneda secundaria.
- '5 – TICKET REDUCIDO. TOTAL Y LÍNEAS EN MONEDA SECUNDARIA' - Ticket reducido con total y líneas en moneda secundaria.
- '6 – FACTURA SIMPLIFICADA' - Factura simplificada con número de factura.

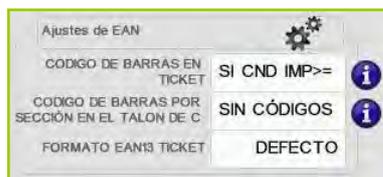
3.9.3.14. Nombre artículo en ticket

Con este parámetro seleccionamos que nombre es el que se va a imprimir en el ticket. Cada  representa uno de los nombres. Por lo que está repartido de la siguiente manera:



 SIEMPRE SE DEBE IMPRIMIR AL MENOS UN NOMBRE

3.9.4. Ajustes de EAN



3.9.4.1. Código de barras en ticket

Se le indica a la balanza si debe de emitir código de barras, y en qué ocasiones debe de emitirlo en el caso de estar trabajando en modo ticket:

'NO' - Sin código de barras.

'SI CND IMP \geq 0' - Código de barras en el ticket cuando el total es positivo. (Valor por defecto)

'SI – SI IMP \leq 0' - Código de barras siempre con total positivo. Si el total es negativo el campo del importe en el código de barras está a cero.

'SI – VAL ABS IMP' - Código de barras siempre, escribiendo el valor absoluto del importe.

3.9.4.2. Código de barras por sección en el talón de caja

Permite obtener información específica de las ventas por sección en cada operación de venta con Ticket.

Las opciones son las siguientes:

'0 – SIN CÓDIGOS DE BARRAS POR SECCIÓN' - No se imprimen los códigos de barra por Sección

'1 – TICKET ÚNICO Y TALÓN POR SECCIÓN' – En un único ticket se imprimen los artículos de todas las secciones, con el código de barras asociado al ticket. En un único Talón de Caja se imprime un código de barras por cada sección de la que se hayan realizado ventas en el ticket.

'2 – TICKET Y TALÓN POR SECCIÓN' – Se imprimen sucesivamente un ticket y un talón de caja por sección, en los que se imprime el código de barras asociado a la sección correspondiente.

'3 – TICKET POR SECCIÓN Y SIN TALONES' – Se imprime un ticket por sección (sin talón de caja), en el que se imprime el código de barras asociado a la sección correspondiente.

El código de cada sección es programable (ver **apdo. 3.4.1 Secciones**), siendo por defecto si no se le asigna otro el de 2KKNNNNEEEEE.

3.9.4.3. Formato EAN 13 de Ticket

Con este parámetro establecemos que código de barras se va a imprimir en el ticket. Toma los siguientes valores:

'DEFECTO' – Formato por defecto del código de barras. (Valor por defecto)

'F.80' – Formato especial en modo ticket (F 80).

El formato por defecto es generado por la balanza de forma automática, mientras que el formato especial para el modo ticket es el definido por el usuario en el parámetro de configuración EAN 13 DE TICKET.

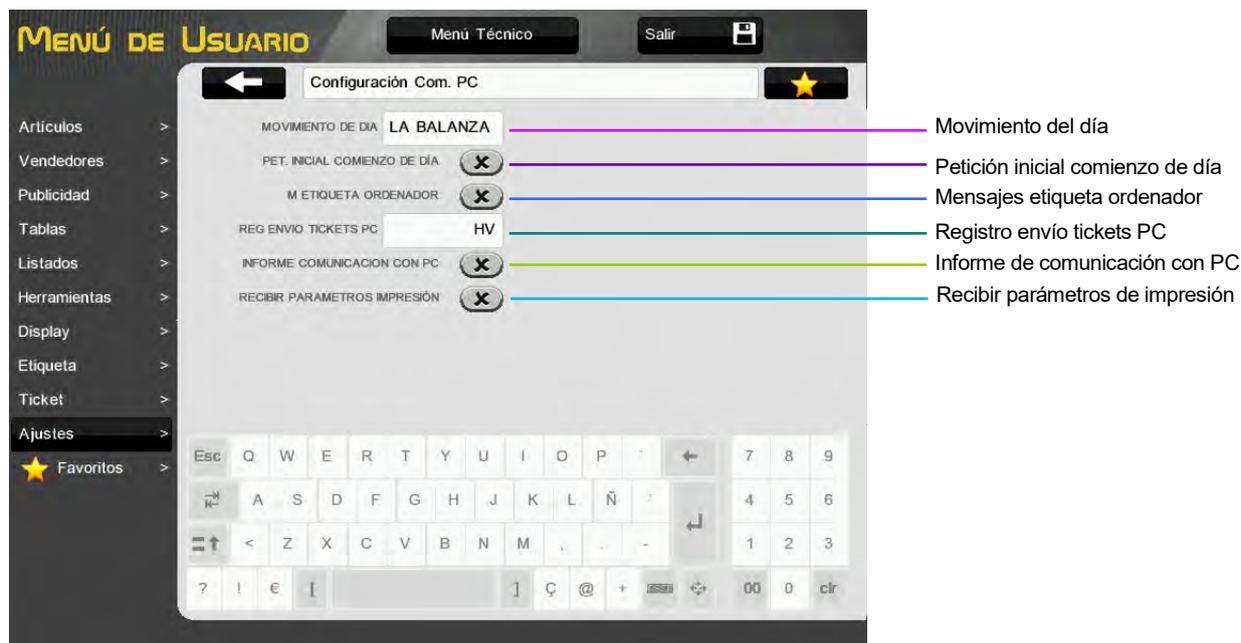
El parámetro de configuración EAN 13 DE TICKET es el código de barras especial que se imprime en el ticket. Es un texto alfanumérico de 12 posiciones que se debe programar igual que los textos de cabeceras y del nombre del artículo. Los números se simbolizarán directamente en el código de barras y el significado de las letras se muestra en la **tabla 3-2**.

3.10. AJUSTES

En el menú de ajustes se pueden configurar la comunicación de la balanza con el PC, el teclado, la lectura con escáner y los modos de trabajo.

3.10.1. Configuración con PC

En este apartado se realiza la programación de todos los parámetros de la comunicación referentes al intercambio de información con el PC.



3.10.1.1. Movimiento de día

El valor de este parámetro indica si la balanza envía datos al ordenador. Este parámetro puede tomar los siguientes valores:

‘0 – LA BALANZA NO ENVÍA DATOS AL ORDENADOR’

‘1 – LA BALANZA ENVÍA DATOS AL ORDENADOR’

‘2 – LA BALANZA ENVÍA DATOS AL ORDENADOR EN EL FIN DE DIA’

3.10.1.2. Petición inicial comienzo de día

El valor de este parámetro indica si la balanza realiza un comienzo de día cada vez que arranca.

Activado [✓] - Activado el comienzo de día inicial.

Desactivado [X] - Desactivado el comienzo de día inicial.

3.10.1.3. Mensajes etiqueta ordenador

De acuerdo con el valor de este parámetro se diferencian los mensajes enviados al PC entre ticket y etiqueta.

Activado [✓] - Diferencia los mensajes entre ticket y etiqueta.

Desactivado [X] - No diferencia los mensajes entre ticket y etiqueta.

3.10.1.4.Reg. Envío ticket PC

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

Los posibles valores son:

- 'LA' – Las ventas se envían al PC mediante el registro LA.
- 'LY' – Las ventas se envían al PC mediante el registro LY.
- 'HV' – Las ventas se envían al PC mediante el registro HV.
- 'HT' – Las ventas se envían al PC mediante el registro HT.
- 'HA' – Las ventas se envían al PC mediante el registro HA.

 Si se trabaja en modo fiscal este parámetro solo admite los valores: registro LY, HV o HT.

3.10.1.5.Informe comunicación con PC

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

Activado  - Se imprimen los mensajes de los procesos en la comunicación con PC.

Desactivado  - No se imprimen los mensajes de los procesos en la comunicación con PC.

Para los distintos procesos como "Fin de día", "Comienzo de día", "Inicio de balanza" etc., se generan dichos mensajes. Un ejemplo de un mensaje puede ser el siguiente:

El PC inicia un Comienzo de día. (PC: INI 2000)

"Fin de día INICIO Msg: xx"

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

"Fin de día OK Msg: xx"

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

3.10.1.6.Recibir parámetros de impresión

Con este parámetro indicamos si la balanza debe recibir o no los parámetros de impresión.

Activado  - La balanza recibe los parámetros de impresión, borrando los ajustes anteriores.

Desactivado  - La balanza no recibe los parámetros de impresión, manteniendo los ajustes anteriores.

3.10.2. Configuración de teclado

Estos parámetros determinan el funcionamiento de algunas teclas durante la operativa normal.



3.10.2.1. Devolución de peso

Determina, si en operativa normal, se va a permitir la devolución de artículos con peso.

3.10.2.2. Fijar precio

Esta opción permite activar o no, en estado de operativa normal, la posibilidad de fijar el artículo o el precio.

3.10.2.3. Permitir precio libre

Esta opción determina si la balanza es capaz de liberar el precio de los artículos en operativa normal.

3.10.2.4. Precio directo

Determina si con la balanza en operativa normal, se permite la venta de productos a precio directo.

‘0 - PERMITIDO’ – Se permiten operar con precio directo, tecleando el precio y pulsando **PRECIO DIRECTO**.

‘1 - NO PERMITIDO’ – Impide operaciones de precio directo.

‘2 – PERMITE FIJAR PD - Pulsando **PRECIO DIRECTO** se fija el modo de trabajo *Precio Directo*: Todo lo tecleado se interpreta como precio directo sin necesidad de pulsar la coma.

‘3 – DSP PD NORMAL’ - Pulsando **PRECIO DIRECTO** se fija el modo de trabajo *Precio Directo*. Una vez memorizada la venta se desfija automáticamente el modo *Precio Directo*.

‘4 – DSP NORMAL PD’ - Pulsando **PRECIO DIRECTO** se fija el modo de trabajo *Precio Directo*. Una vez memorizada la venta se fija automáticamente el modo *Precio Directo*.

3.10.2.5. Multiplicación

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

‘SI’ - Permitir multiplicar. (Valor por defecto)

‘NO’ - No permitir multiplicar.

‘FORZAR UNIT’ - Permite multiplicar, obligando a introducir las unidades en toda venta de artículos de tipo UNIDAD.

3.10.2.6. Resta

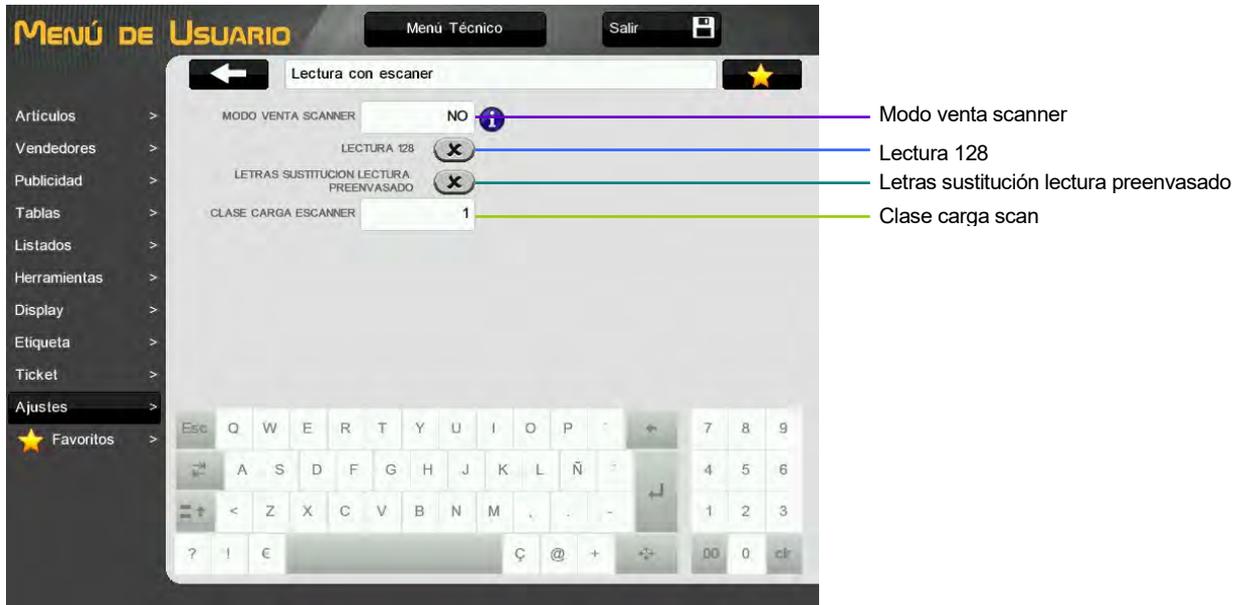
Determina si la balanza puede o no realizar operaciones de resta en operativa normal.

3.10.2.7. Suma

Determina si la balanza puede o no realizar operaciones de suma en operativa normal.

3.10.3. Lectura con escáner

En este apartado se configuran los parámetros relacionados con la lectura mediante escáner.



3.10.3.1. Modo venta scanner

Con esta opción se permite, trabajando en modo ticket, la venta automática de artículos que son leídos por el escáner.

Las opciones son:

'NO' – Esta opción permite utilizar el escáner para detección de artículos a través de su código EAN pero no permite su venta automática.

'CON SEL MEMO' – Permite venta automática a través de la lectura del código EAN empleando el escáner. La primera vez se tiene que seleccionar el vendedor al que se le asignarán las siguientes ventas hasta que se cierre el ticket.

'SIN SEL MEMO' – Permite venta automática a través de la lectura del EAN empleando el escáner, sin preselección de tecla de memoria. La máquina asigna automáticamente la memorización sobre el vendedor **V1** (MAESTRA) o sobre el **número de esclava +1** (ESCLAVA).

⚠ En caso de que este parámetro esté a „Con sel memo“, una vez realizada la primera memorización e indicada la memoria en el display, todas las memorizaciones que se efectúen con el escáner se aplicarán a esa memoria. No se podrá vender sobre otra memoria. En el momento que se saca el ticket se podrá realizar la memorización sobre otra memoria.

3.10.3.2. Lectura 128

Este parámetro determina si el escáner lee formato EAN128 u otros formatos (EAN 13 y EAN 8). La lectura EAN128 es sólo válida para balanzas MAESTRAS.

Activado (✓) - Permite a la balanza la lectura vía escáner del EAN 128.

Desactivado (✗) - No permite a la balanza la lectura vía escáner de EAN 128.

3.10.3.3. Letras sustitución lectura preenvasado

Activado (✓) – Permite lectura directa mediante el escáner de PESO FIJO ó IMPORTE FIJO.

Desactivado (✗) – No permite lectura directa mediante el escáner de PESO FIJO ó IMPORTE FIJO.

3.10.3.4. Clase carga scanner

Este parámetro permite establecer la clase que se le asignara a un producto cuando es dado de alta al ser leído en un código de barras EAN 128. Los valores pueden ser entre 1 y 10 (1 por defecto).

3.10.4. Modos de trabajo

Este menú permite seleccionar y configurar los diferentes modos de trabajo disponibles en la balanza, así como varios parámetros para su configuración.



3.10.4.1. Configuración modo de trabajo

Esta opción permite configurar los modos de trabajo con los que operará la balanza.

3.10.4.2. Pesaje automático

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

Trabajando en modo etiqueta las opciones son:

‘**NO**’ - No permite pesaje automático.

‘**CON SEL MEMO**’ - Permite pesaje automático, preseleccionando en la primera pesada el vendedor en el cual se memorizarán las posteriores ventas.

‘**SIN SEL MEMO**’ - Permite pesaje automático sin preselección de memoria, asignándose automáticamente por la maquina sobre el vendedor **V1** (MAESTRA) o al **número de esclava +1** (ESCLAVA).

Ejemplo:

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

3.10.4.3. Etiqueta por pesada

Trabajando en modo ticket, se permite emitir una etiqueta por cada pesada, según el valor que tome este parámetro. Puede tomar los siguientes valores:

'NO' - No permite emitir una etiqueta por pesada a parte de acumular la información de la venta en el ticket.

'SI' - Se emite una etiqueta por cada memorización realizada, permitiendo sacar ticket de las etiquetas emitidas, desde el último ticket almacenado en esa memoria.

'SELECCIONANDO EN CADA PESADA' - Pulsando la tecla directa Etiqueta Por Pesada , imprime una etiqueta de la pesada y además la almacena para que quede reflejada en el ticket. Solo afecta a una sola pesada, teniendo que volver a activarlo si así se desea.

'SI EXCEPTO ARTÍCULOS LEÍDOS POR ESCÁNER' - Se emite una etiqueta por cada memorización realizada, SIEMPRE QUE EL ARTÍCULO NO SEA LEÍDO POR EL ESCÁNER, permitiendo sacar ticket de las etiquetas emitidas, desde el último ticket almacenado en esa memoria.

3.10.4.4. Unidades X 1000

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

Activado  - Acumula las ventas unitarias en gramos. (Valor por defecto)

Desactivado  - Acumula las ventas unitarias en kilogramos.

3.10.4.5. Cifras código

Determinamos cuántos dígitos habrá que introducir para buscar un artículo en la balanza en modo de trabajo normal (pulsando la tecla directa Buscar Artículo). La longitud máxima que puede tener un código de artículo es de 6 dígitos.

'0' - Se utilizan las 6 cifras del código del artículo.

'1' a '6' - Se utilizan tantas cifras como el número programado.

3.10.4.6. Temporización código artículo

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

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

Los valores posibles son:

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

'0,5 SEG': 0.5 segundos.

'1,0 SEG': 1 segundo.

'1,5 SEG': 1.5 segundos.

'2,0 SEG': 2 segundos.

'2,5 SEG': 2.5 segundos.

'3,0 SEG': 3 segundos.

'AUTO-BUSQUEDA': Búsqueda activa en cada pulsación.

3.10.4.7. Caducidad

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

'SOLO PLU' - Se imprimirá la fecha de caducidad de cada PLU.

'SI-GLOB DOMINA' - Permite programar caducidad global y prevalece la fecha de caducidad global.

'NINGUNA' - Deshabilita la impresión de cualquier tipo de fecha de caducidad.

'SI-PLU DOMINA' - Permite programar caducidad global y prevalece la fecha de caducidad del artículo

3.10.4.8. Control de cajón

Este parámetro permite el control del cajón de monedas.

'CONTR DES' - El control del cajón está desactivado.

'CONTR ACT' - El control del cajón está activado.

'DET ACTIVO' - Detector de cajón activo.

3.10.4.9. Incremento del precio

Permite activar la operatividad del incremento o decremento del precio.

3.10.4.10. Memorización importe cero

Esta opción permite activar o desactivar la memorización de importe cero.

3.10.4.11. Memorización peso cero

Permite habilitar o deshabilitar la memorización de peso cero.

3.10.4.12. Modo automático

Se establecen dos posibles valores:

'MANUAL' – Operativa Manual

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

'AUTOMATICA' – Operativa Automática

Cada vez que se realiza una venta de un artículo con trazabilidad, se aplica la venta al último producto que tenía ese artículo asociado o al Producto Activo en caso de que esta opción esté habilitada (ver **apdo. 3.4.2.3 Programación del producto**). También se permite entrar en el menú de asociación de productos con artículos voluntariamente pulsando la tecla de función Asignar Producto



Para operar en el menú de asociación de productos con artículos:

Indica la clase del producto.

Muestra el código del producto.

Realizar la venta sin trazabilidad o en caso de no estar realizando una, salir sin asignar el producto al artículo.

Asignar el producto al artículo y finalizar la venta en caso de estar realizando una.

Pulsar para introducir el número de producto que se quiere asignar al artículo. También se puede seleccionar mediante las teclas < >. Buscará solo los productos de la misma clase.

3.10.4.13. Límite mayoristas

El límite de mayoristas es la cantidad de importe a partir de la cual se considera a un cliente como mayorista. Puede tomar valores de 0,00 a 9999,99, siendo el valor por defecto 1000,00.

3.10.4.14. Destacar texto

En esta pantalla se puede seleccionar el modo en el que se quiere resaltar los textos que estén entre corchetes cuando se imprime por la balanza.



Seleccionar como se desea resaltar el texto. Se puede seleccionar una de las dos opciones o ambas simultáneamente.

3.10.4.15. Autoservicio: selección de código fijo

En este ajuste se introducirá el CÓDIGO del artículo a vender. Si el valor es 0, se cargará automáticamente el primer artículo dado de alta en la balanza

3.10.4.16. Activar una única sección

Activando este parámetro se desactivaran todas las secciones y solo será visible la sección que este seleccionada en el apartado **sección activa**. En la configuración de display quedará bloqueada la pestaña de secciones cuando este ajuste esté activo.

3.10.4.17. Sección activa

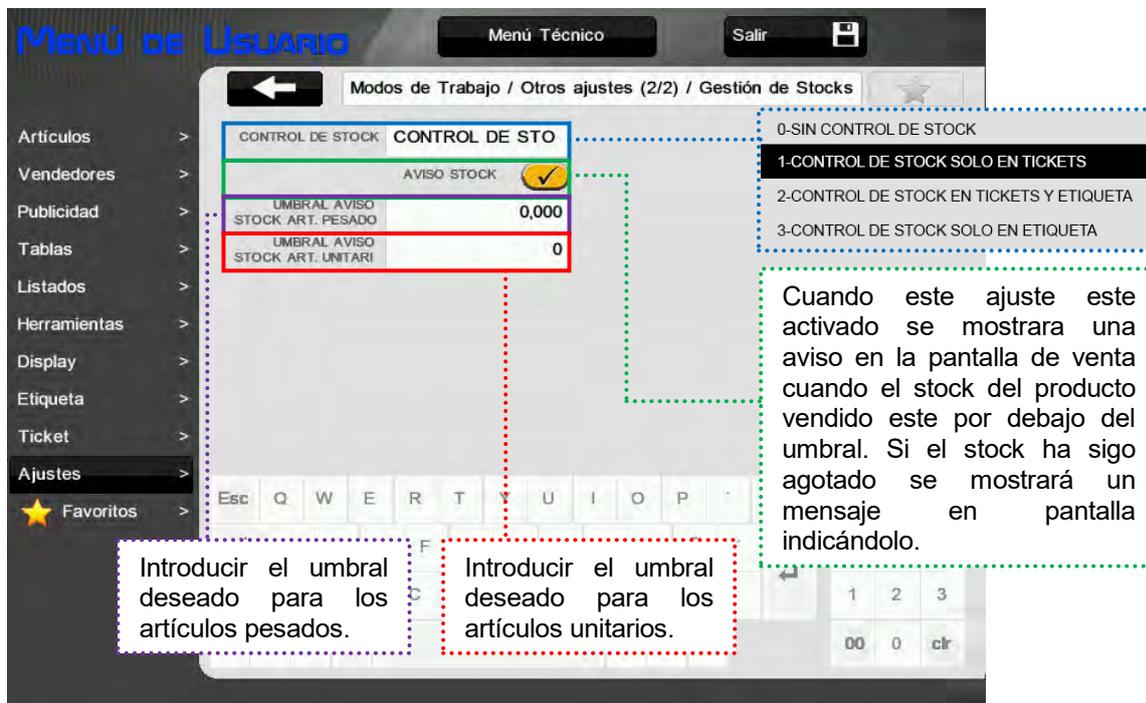
La sección introducida en este ajuste será la única sección visible cuando el ajuste activar sección única este activo. En caso de estar activar una única sección desactivado este ajuste no tendrá ningún efecto.

3.10.4.18. Otros ajustes



3.10.4.18.1 Gestión de Stocks

En este ajuste podremos programar un control de stock, de tal forma que la balanza nos notifique cuando llegamos a un umbral deseado. El control se podrá realizar tanto cuando realicemos ventas en modo ticket, en modo etiqueta o en ambos.



Una vez programado el stock de los artículos (ver **apdo. 2.8.1.12 Gestión de Stock**), a medida que se vayan realizando ventas se irán descontando del stock existente.

De esta forma se tiene actualizado la base de datos de la balanza el stock real en tienda. Se descontará el peso vendido del stock de los artículos pesados y las unidades indicadas en el stock de los artículos de tipo unitario.

3.10.4.18.2 Etiqueta conjunto artículos

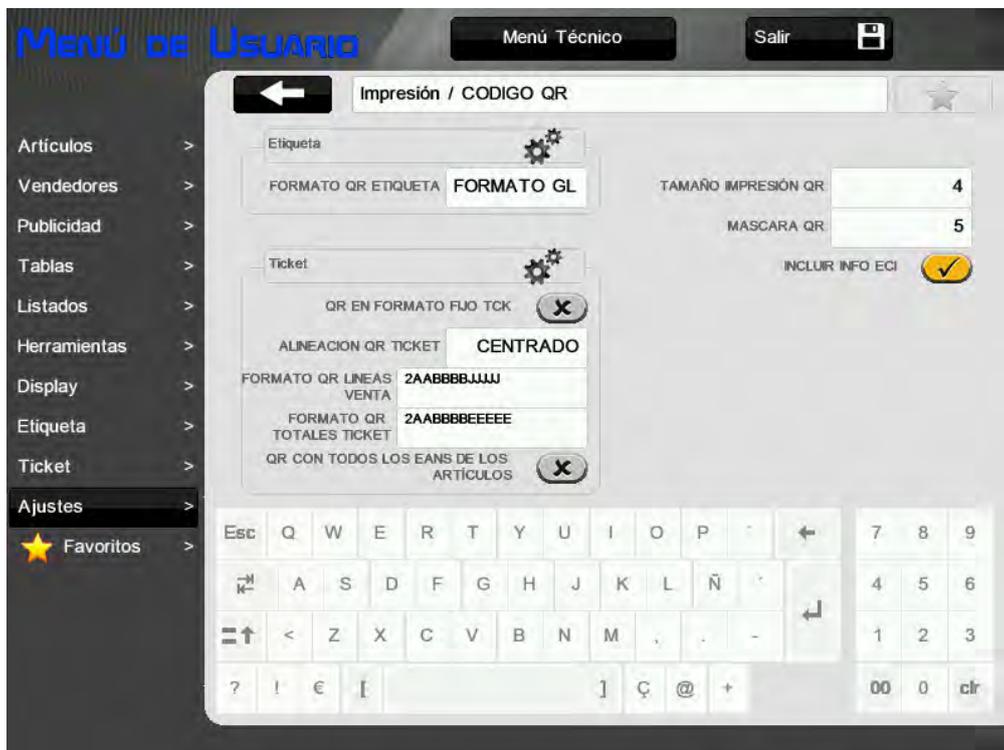
Activando este ajuste activamos un modo de trabajo especial en el que se trabajara en etiqueta por pesada pero nos permitirá sacar una etiqueta en la que esté contenido el total de todas las operaciones. En este modo se configurarán una serie de ajustes tal y como se muestra en la tabla:

Modo	Ticket	Modos de pago	0 (sin modo)
Talón de caja	2	Cálculo de cambio	No
Temporización talón de caja	1	Código de barras por sección en el talón de caja	0
Etiqueta por pesada	Si	Permitir modo autoservicio	No
Descuento en total	No	QR en formato fijo de ticket	Si

! Cuando se desactive este ajuste todos los ajustes de esta tabla volverán a sus valores por defecto

3.10.5. Impresión

3.10.5.1. Código QR



Etiqueta

3.10.5.1.1 Formato QR etiqueta

El código QR en etiqueta representa el código EAN 128 mediante el código QR. Se puede elegir entre varias opciones:

- 0- Formato global: Sustituye el EAN global programado en menú → tablas → códigos de barras → EAN128.
- 1- Formato de sección: Sustituye el EAN programado para una sección.
- 2- Formato de artículo: Sustituye al EAN128 programado para el artículo.
- 3- Texto G: Sustituye el texto G programado en la ficha del artículo por un código QR. Se debe tener en cuenta que la longitud máxima del texto G se reducirá a 512 caracteres, debido a que es el tamaño máximo que puede representar el código QR.

Tiquet

3.10.5.1.2 QR en formato fijo ticket

En aquellos formatos fijos de artículo que dispongan de un código EAN13 se sustituye por un código QR el cual estará compuesto por los líneas de venta y una línea de total. El formato que tendrá cada línea de venta y la línea de total se programa en los siguientes apartados..

3.10.5.1.3 Formato QR líneas de venta

Se debe introducir el formato que se desea que tenga cada línea de venta..

3.10.5.1.4 Formato QR líneas de venta

Se debe introducir el formato que se desea que tenga la línea de total. Ha de tenerse en cuenta que la balanza introducirá al final del QR la fecha a la que se ha emitido el ticket con el siguiente formato: DD/MM/AA, HH:MM.

3.10.5.1.5 QR con todos los EANS de los artículos

Mediante este ajuste se genera un QR el cual estará formado por la concatenación de todos los EANS de los productos vendidos.

Este ajuste está pensado para trabajar asociado con el ajuste "Etiqueta conjunto artículos", con el cual el talón de caja que se imprime llevará impreso el código QR con todos los EANS de los artículos. Esto no impide que pueda ser usado de otro modo.

Al activar este parámetro el formato de línea de venta y de totales programada serán deshabilitados, puesto que no tienen ninguna validez cuando este ajuste está activo.

3.10.5.1.6 Tamaño impresión QR

Mediante este ajuste asignamos el tamaño de punto que deseamos que tenga el QR. El valor por defecto es 4 pero podemos variarlo entre 2 y 5.

3.10.5.1.7 Mascara QR

Mediante este ajuste asignamos la máscara que deseamos que se le aplique al código QR. El valor por defecto es 5 pero podemos variarlo entre 0 y 8.

Si seleccionamos el valor 0 la balanza calcula cual es la máscara optima y la aplica. Este cálculo conlleva que el tiempo de impresión sea mayor.

3.10.5.1.8 Incluir información ECI

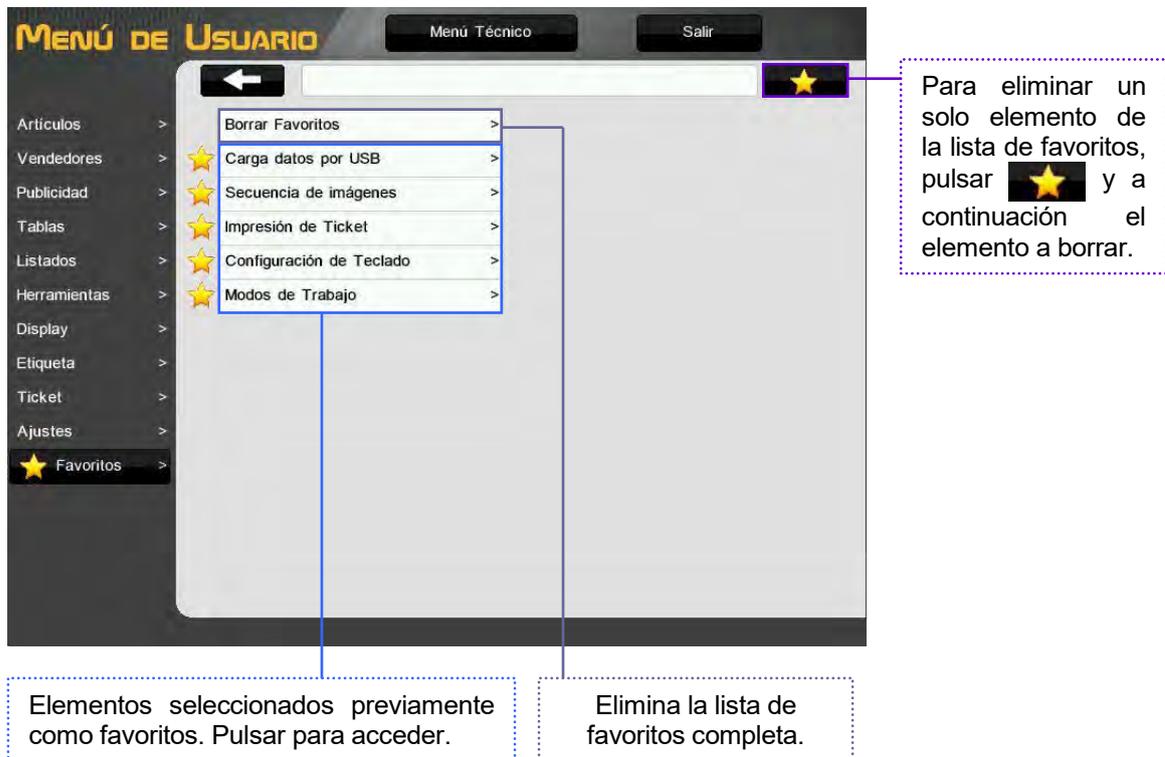
Con este ajuste se incluye en el QR la información de Extended Channel Interpretation con un código relativo al codepage de la balanza

3.10.5.1.9 Centrar QR

Para centrar el código QR en etiqueta se puede seleccionar el lado L de un cuadrado sobre el que centrar el QR. Esta operación se debe realizar desde el software DLD, en donde la longitud L se introducirá en el campo "tipo de letra", en dots.

3.11. FAVORITOS

Este menú permite acceder de una manera rápida a los apartados previamente marcados como favoritos. De esta manera podemos entrar al menú de favoritos y pulsar el elemento deseado para acceder al él, en vez de acceder desde los menús convencionales.

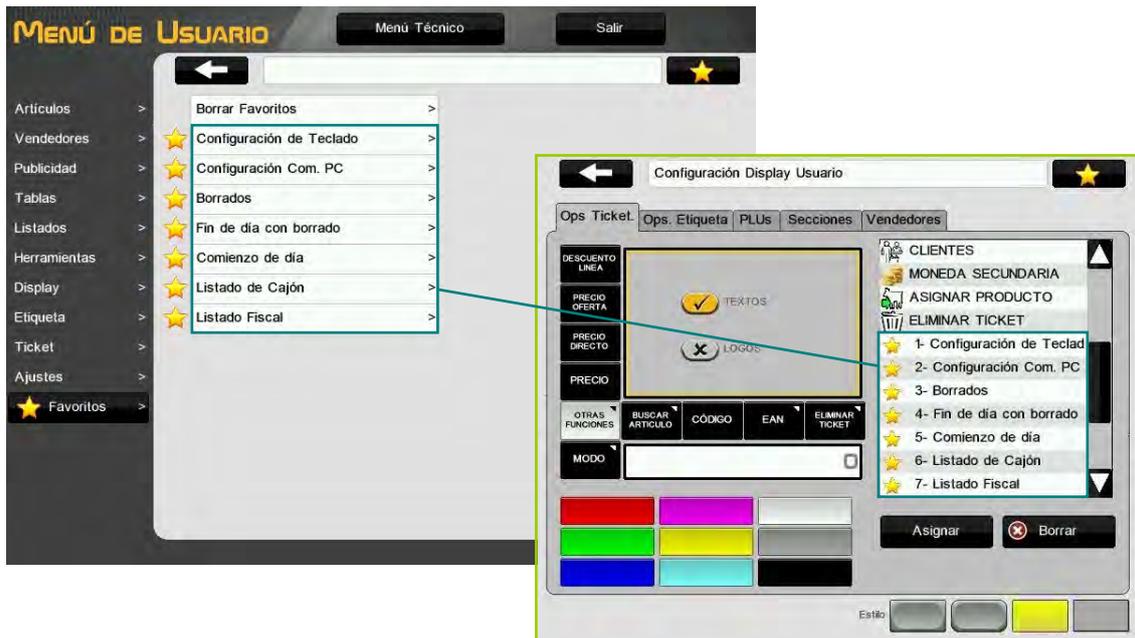


Para establecer un elemento como favorito:

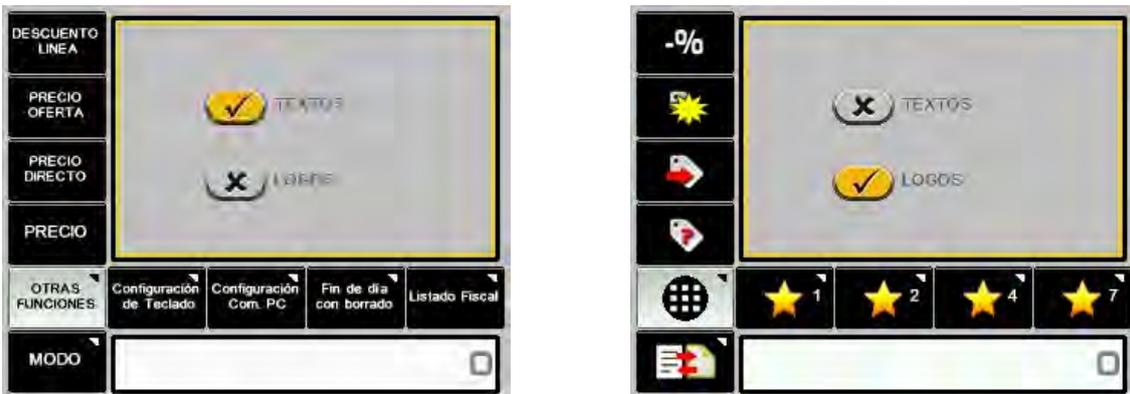


Realizando esta operativa sobre un menú ya asignado como favorito, lo desasignará como tal.

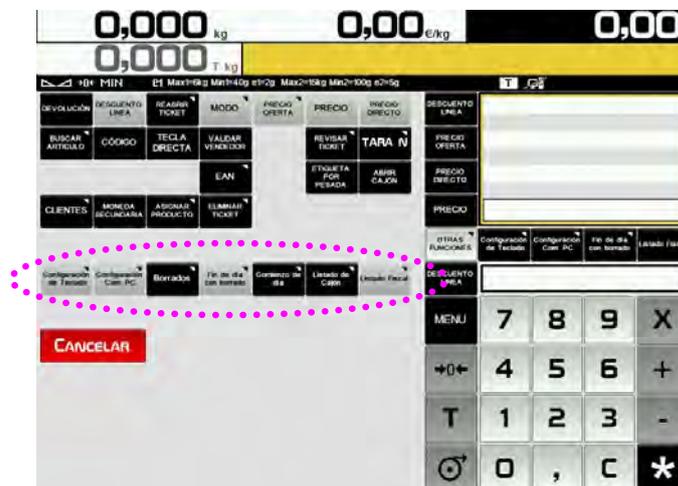
También se pueden programar los favoritos como teclas de función en la pantalla de venta asistida. Los favoritos que hayan sido programados aparecerán en la lista de posibles operativas a asignar en la pantalla de configuración de display:



Si se escoge el modo de visualización de teclas "TEXTOS", los botones mostrarán el nombre del menú favorito. Si se escoge el modo de visualización "LOGOS", el botón mostrará una estrella amarilla y el número de favorito dentro del menú de favoritos (según el orden en el que hayan sido definidos).



En la pantalla de venta, pulsando sobre el botón "Otras Funciones", se mostrarán todos los accesos directos programados después de las funciones operativas. Los accesos a favoritos que hayan sido asignados a alguna tecla de función aparecerán deshabilitados.



4. ICONOGRAFÍA

	Menú Usuario		Nuevo / Alta		Deshabilitado/No
	Cero Manual		Borrar		Habilitado/Si
	Tara		Editar		Favoritos
	Avance Papel		Copiar		Retroceder
	Borrar		Pegar		Estable
	Confirmar Venta		Imprimir		Cero
	Salir		Borrar de 1 en 1		Mínimo
	Pág. Siguiente		Borrar 20		Escalón
	Pág. Anterior		Visible		Ticket
	Información acerca de los valores posibles del parámetro.		Entrenamiento		Etiqueta
			Guardar		Conexión PC
					SIN Conexión PC
					Conexión Maestra-Esclava

5. COMUNICACIONES

La **balanza D900** de **DIBAL** está diseñada para trabajar sola o formando parte de una red de balanzas MAESTRAS y ESCLAVAS.

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

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

Una RED de **balanzas D900** puede estar formada hasta por 1 MAESTRAS y por 15 ESCLAVAS dependientes de cada maestra.

Dentro de una red de balanzas, cada balanza MAESTRA tiene asignado un número (cualquier número entre 00 y 99, por ejemplo se puede hablar de la balanza maestra 02) que se identifica como su *dirección*: cada balanza maestra tendrá una dirección única en la red, es decir, estará unívocamente direccionada, así no podrán existir dos o más balanzas con la misma dirección.

A cada una de las balanzas maestras es posible conectar hasta 15 balanzas configuradas como esclavas. Una balanza esclava tendrá asignada una dirección que será un número comprendido entre 1 y 15.

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



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

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

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

5.1. INTERCONEXIÓN

Para acceder a este menú ir a Menú Técnico → Comunicaciones → Configuración de Maestras y Esclavas.

5.1.1.1. Configuración maestra-esclava



Información de la balanza

En esta sección se visualiza la información de la balanza desde la que se opera: configuración (maestra o esclava), dirección IP y el estado (conectado o desconectado).

Identificador de red

En este parámetro se asigna un número de hasta 2 dígitos para identificar la red en la que se trabajará.

Dirección balanza

En este parámetro se introduce la dirección de la balanza. El valor podrá estar comprendido entre 00 y el máximo número de esclavas que puede tener el modelo de balanza, introduciendo 00 si se quiere configurar como maestra o un valor entre 01 y el máximo número de esclavas que puede tener el modelo de balanza si se quiere configurar como esclava.

Puerto UDP (6000)

En este parámetro se introduce el número de puerto por el que se realizará la comunicación entre maestra y esclavas, siendo este de 4 dígitos.

Dirección IP maestra

En este apartado se introduce la IP de la maestra a la que está conectada la esclava.

Balanzas comunicadas

En este apartado se visualizan las balanzas conectadas. Seleccionando cualquiera de ellas se muestra su configuración (maestra o esclava), dirección IP y su estado.

5.1.1.2. Envío de datos a esclavas

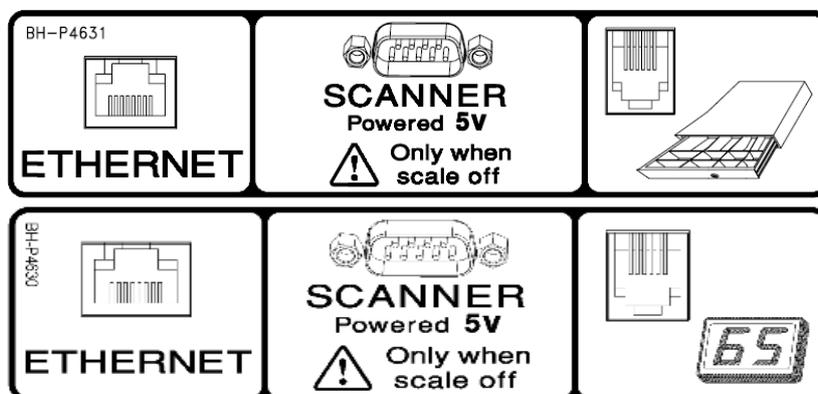
Puede ser útil realizar una copia de los datos de una balanza MAESTRA en sus ESCLAVAS de manera que se tiene una copia de seguridad de estos en cada una de ellas.

La balanza emitirá un listado con el estado de las balanzas presentes en la red y comenzará la carga de datos a las esclavas. Al finalizar la carga se emitirá un nuevo listado con el resultado de la operación.

Para realizar un envío de datos a esclavas, ver **apdo. 3.6.2 Envío de datos a esclavas.**

5.2. CONECTORES DE COMUNICACIÓN

Los conectores de comunicación se encuentran en la parte inferior de la balanza. La distribución y características de dichos conectores es la siguiente.



<p>BH-P4631</p> <p>ETHERNET</p>	<p>Conector marcado como ETHERNET Comunicación ETHERNET</p>
<p>SCANNER Powered 5V ⚠ Only when scale off</p>	<p>Conexión a Escáner Alimentado a 5v</p>
	<p>Conector marcado como: Cajón Cajón de monedas (en modelos NO colgantes)</p>
	<p>Conector marcado como: Turnomatic Turnomatic (en modelos colgantes)</p>

5.3. PARÁMETROS COMUNICACIÓN ETHERNET

Si se va a utilizar comunicación ETHERNET TCP/IP, el siguiente paso es programar los parámetros de comunicación de Ethernet (Menú Técnico → Comunicaciones → Ethernet).

Dirección IP balanza
Introducir la dirección IP de tres en tres caracteres.

Dirección IP ordenador
Introducir la dirección IP del PC al que se va a conectar la balanza de tres en tres caracteres.

Número de equipo
Programar el número de equipo, teniendo que ser un número entre 00 y 99.

Grupo
Introducir el grupo de la balanza.

Dirección Gateway
Introducir la dirección gateway de tres en tres caracteres.

Para configurar otros ajustes de Ethernet, ver manual de *Test y Ajustes*.

Dirección MAC
Visualiza la dirección MAC de la balanza. Se pedirá una contraseña. Consulte al servicio técnico.

Puerto Rx
Programar Puerto Rx (Por defecto TCP=3000).

Puerto Tx
Programar Puerto Tx (Por defecto TCP=3001).

Máscara Subred
Introducir la máscara de subred de tres en tres caracteres.

Ethernet (Menú de Usuario) Salir

0.000kg 5616 5616

DIR IP BALANZA 010.001.009.037

DIR IP PC 010.001.002.212

DIRECCION MAC 00.08.EF.00.79.32

MASCARA SUBRED 255.255.000.000

PUERTO TX 3001

PUERTO RX 3000

NUMERO DE EQUIPO 0

GRUPO 50

DIR GATEWAY 000.000.000.000

Otros ajustes >

Esc Q W E R T Y U I O P . ← 7 8 9

→ A S D F G H J K L Ñ ' ← 4 5 6

⇧ < Z X C V B N M , . - ← 1 2 3

? ! € [] Ç © + DESU ⇨ 00 0 clr

5.4. TURNOMATIC

Las balanzas D900 colgantes tienen la opción de *Turnomatic*. La conexión a la balanza se realiza mediante un conector RJ11 (conector telefónico). El cable a utilizar será apantallado de tres vías, teniendo en cuenta el siguiente esquema de conexión:

**Conector RJ11:
Número de PIN**

1 -----	ARRIBA
5 -----	ABAJO
6 -----	COMÚN
2 a 4 -----	N.C.

5.5. CABLE DE APERTURA DE CAJÓN

Al igual que en el turnomatic en colgantes, el cable de apertura de cajón, en el resto de modelos, emplea el mismo conector RJ11. La asignación de pines usados es la siguiente:

**Conector RJ11:
Número de PIN**

2 -----	GND (negativo del electroimán)
3 -----	Señal de indicación de cajón cerrado.
4 -----	+24V (positivo del electroimán)
6 -----	Masa de la indicación de cajón cerrado.
1 y 5 -----	N.C.

5.6. PARÁMETROS COMUNICACIÓN RS-232

Las balanzas D900 comunican a 8 bits sin paridad. Existen varios parámetros de comunicación entre balanza y dispositivo que pueden ser programados (Menú Técnico → Componentes → UART) para adaptarse a los diferentes dispositivos utilizados.

Asegurarse de que la balanza es una MAESTRA.

Selección de dispositivo:

- 0 – Escáner
- 1 – Monitorización
- 2 – Visor + Interno
- 3 – Lector RFID
- 4 – PCPOS

Modo de monitorización:

- 0 – Por venta
- 1 – Continua
- 2 – Ambas

Velocidad de transmisión:

- 0 – 1200 baudios
- 1 – 2400 baudios
- 2 – 4800 baudios
- 3 – 9600 baudios
- 4 – 19200 baudios
- 5 – 38400 baudios

Pulsar para realizar un test de comunicación.

Teclado para seleccionar los valores de los parámetros. Pulsar el número de valor, no el valor en sí.

5.7. BALANZAS CON CONEXIÓN A ESCÁNER

En las balanzas **D900** de **DIBAL**, se ha realizado el desarrollo del software para comunicar la balanza con un escáner de lectura de códigos de barras, de modo que se pueda realizar la lectura del código de barras de los artículos y realizar las operaciones de venta en la balanza.

El escáner debe tener el requisito de tener COMUNICACIÓN SERIE RS-232 a través de un conector DB9 hembra.

El conector RS-232 de la balanza tiene salida de alimentación para el escáner. El PIN alimentado del DB9 es el PIN 9.

El software de la balanza ha sido configurado con el siguiente protocolo para el escáner:

- Velocidad: 9600 baudios
- 8 bits de datos
- Sin paridad

El escáner ha de enviar el código de barras seguido de CR o LF.

5.7.1. Instalación del escáner

El escáner se conecta teniendo en cuenta que la salida de la balanza es alimentada a 5V.

5.7.2. Incorporación de lecturas de códigos de barras a través del escáner

En todos los artículos existe un campo llamado EAN en el que se puede introducir el código EAN de escáner para ese artículo. En dicho campo pueden aparecer números y letras representativas dentro del código de barras. Este campo es para uso exclusivo del escáner. En él se pueden introducir:

- 13 caracteres, siendo entonces un EAN 13
- 8 caracteres seguidos de espacios para representar un EAN 8.

Para programar el código EAN del artículo, se entrará a la opción de programación del PLU. Cuando se llega al campo EAN se deberá introducir el código EAN que se desee. Para ello podrá:

- Leer el código de barras con el escáner y se actualizará el valor.
- Introducirlo a mano, permitiéndose para ello los números y las letras representativas dentro del código de barras.

Recordemos que según estén 13 u 8 caracteres dentro de ese campo, se tendrá un EAN 13 ó un EAN 8 respectivamente.



Recordar que el último carácter del código de barras es el checksum, por lo que si se desea no hará falta introducirlo. Serían entonces necesarios 12 o 7 dígitos para cada EAN (el último carácter se omite).

En trabajo normal, cuando se lee un código de barras a través del escáner, se produce una búsqueda a través de todos los artículos. En caso de encontrar un artículo cuyo código EAN se corresponda, se mostrará en pantalla la información sobre ese artículo, igual que si se hubiese pulsado la tecla de su PLU. En caso de no encontrar ningún artículo que cumpla tal condición, se mostrará el mensaje de código erróneo.

En caso de no tener escáner o que surgiera cualquier error en el escáner se puede pulsar la tecla directa EAN .

En el display se mostrara:

Campo donde se introduce el código EAN a buscar.

Cerrar ventana.

Pulsar para buscar el artículo con el código EAN introducido.

Teclado para introducir el código EAN.

6. APÉNDICE

6.1. CARGA DE IMÁGENES

En las balanzas **D900** de **DIBAL** es posible cargar hasta 100 imágenes publicitarias, con una resolución máxima de 1024x768 píxeles y 2000 imágenes de artículos con una resolución máxima de 210x210 píxeles.

Las imágenes de artículo se pueden cargar:

- Desde PC mediante el software DFS
- Desde el puerto USB de la balanza mediante la importación de un fichero de backup con imágenes.
- Desde el puerto USB de la balanza mediante la carga de imágenes en BMP.

Las imágenes de publicidad se pueden cargar:

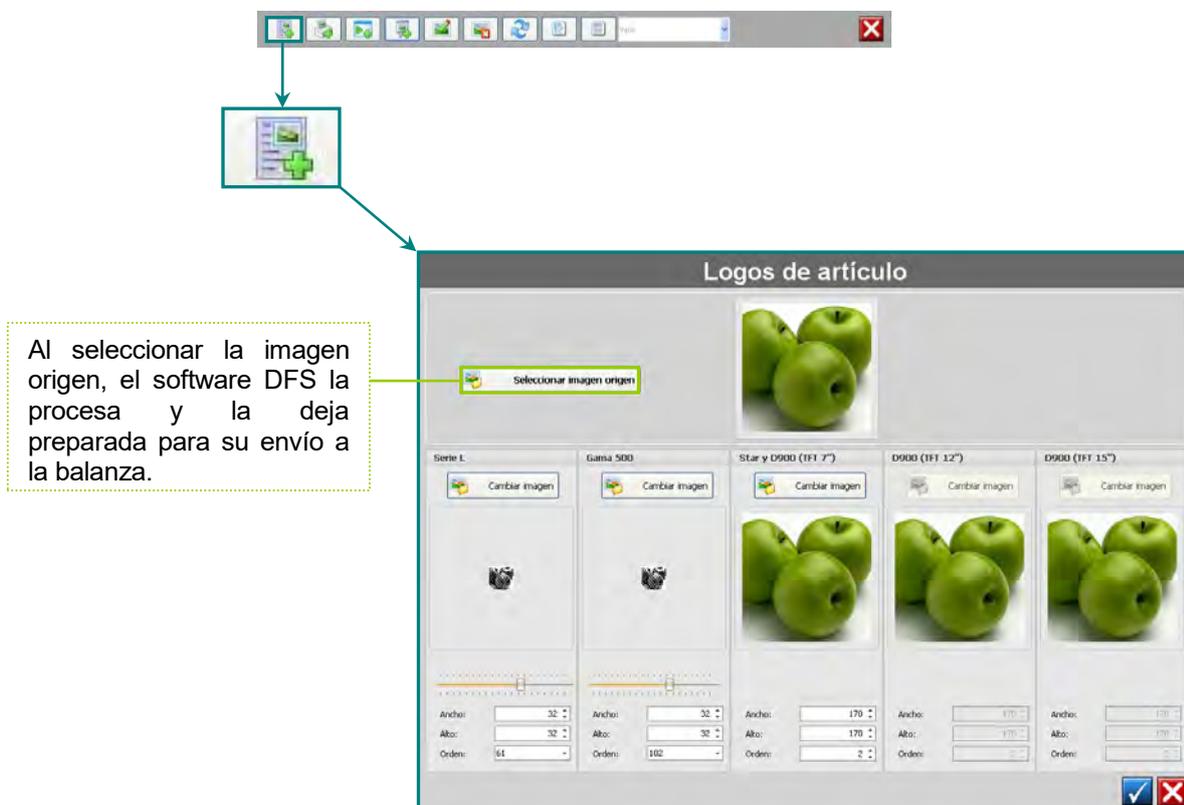
- Desde PC mediante el software DFS
- Desde PC mediante el software de Creación de Pantallas de Publicidad CDA.
- Desde el puerto USB de la balanza mediante la importación de un fichero de backup con imágenes.
- Desde el puerto USB de la balanza mediante la carga de imágenes en BMP.

6.1.1. Imágenes de Artículos

6.1.1.1. Carga desde DFS

Las imágenes de artículo se cargan en la balanza desde el menú Logos, seleccionando la opción "Alta de logo de artículo".

Al seleccionar la imagen origen, cualquiera que sea su tamaño, el software DFS la procesa y la deja preparada para su envío a la balanza como imagen de artículo.



Pulsando  se añade la imagen y se vuelve a la pantalla anterior, donde se puede seleccionar la nueva imagen añadida para su envío a la balanza. Para ello, una vez seleccionada la imagen, se pulsará la opción Enviar Selección.

Enviar selección

Si no se quiere realizar un envío directo a las balanzas se puede seleccionar la opción "Generar Fichero".

Generar fichero

Esta opción crea dos ficheros que contienen las imágenes en la carpeta donde está instalado DFS (por ejemplo C:\Program Files (x86)\DFS\).

TX_Logos.txt

El fichero TX_Logos.txt puede ser enviado a las balanzas mediante la opción Enviar Fichero del Menú principal del DFS.

TX_LogosUSB.bck

El fichero TX_LogosUSB.bck es un fichero de backup que incluye imágenes y que puede ser importado a la balanza desde el menú "Carga datos usb" (ver **apdo. 3.6.1.1 Carga datos USB**) de la balanza.

6.1.1.2. Programación de artículos en DFS

Al editar un artículo con el software DFS (menú Artículos → Artículos), en la pestaña Datos3, en el campo "Logo a Color" se podrá seleccionar como imagen de artículo una de las imágenes programadas.

6.1.1.3. Carga desde USB

Para cargar las imágenes en la balanza se deberá realizar una importación desde el puerto USB de un fichero de backup con imágenes de artículos (TX_LogosUSB.bck). La carga se realiza a través del menú Herramientas → Carga y descarga de datos por USB (ver **apdo. 3.6.1.1 Carga datos por USB**).

6.1.1.4. Imágenes BMP desde USB

Ver anexo 8 "Carga de imágenes BMP".

6.1.2. Imágenes de publicidad

6.1.2.1. Carga desde DFS

Las imágenes de publicidad se cargan en la balanza desde el menú Logos, seleccionando la opción Alta de Imagen de Publicidad.



Pulsando se vuelve a la pantalla anterior, donde se puede seleccionar la nueva imagen añadida para su envío a la balanza. Para ello, una vez seleccionada la imagen, se pulsará la opción Enviar Selección.

Enviar selección

Si no se quiere realizar un envío directo a las balanzas se puede seleccionar la opción "Generar Fichero".

Generar fichero

Esta opción crea dos ficheros que contienen las imágenes en la carpeta donde está instalado DFS (por ejemplo C:\Program Files (x86)\DFS\).

TX_Logos.txt

El fichero TX_Logos.txt puede ser enviado a las balanzas mediante la opción Enviar Fichero del Menú principal del DFS.

TX_LogosUSB.bck

El fichero TX_LogosUSB.bck es un fichero de backup que incluye imágenes y que puede ser importado a la balanza desde el menú "Carga datos usb" (ver **apdo. 3.6.1.1 Carga datos USB**) de la balanza.

Para configurar la publicidad ver **apdo. 3.3 Publicidad**.

6.1.2.2. Carga desde Software CDA (Color Display Advertising)

La aplicación CDA permite el diseño de pantallas publicitarias y su posterior envío a la balanza mediante la opción Enviar Imágenes.

La Aplicación CDA se inicia desde el menú *Publicidad* → *D900 TFT Color (CDA)* del software DFS y permite el diseño de pantallas publicitarias y la programación de la secuencia de imágenes que se mostrará en la balanza.



6.1.2.3. Carga desde USB

Para cargar las imágenes en la balanza se deberá realizar una importación desde el puerto USB de un fichero de backup con imágenes de publicidad creado a partir del DFS (TX_LogosUSB.bck). La carga se realiza a través del menú Herramientas → Carga y descarga de datos por USB (ver **apdo. 3.6.1.1 Carga datos por USB**).

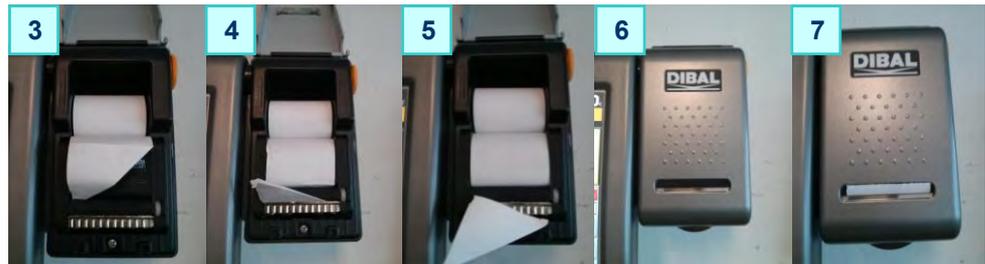
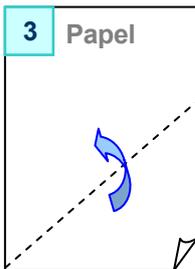
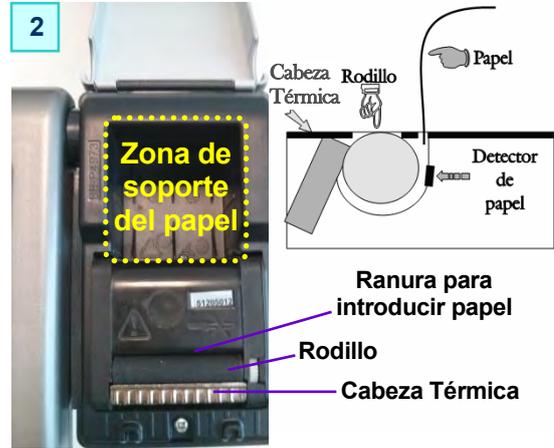
6.1.2.4. Imágenes BMP desde USB

Ver anexo 8 “Carga de imágenes BMP”.

6.2. CAMBIO DE PAPEL**6.2.1. Cambio de papel en la impresora de ticket**

Para cambiar el papel en la impresora seguir los siguientes pasos:

1. Abrir el nuevo rollo.
2. Abrir la tapa de impresora. Retirar los restos del papel anterior.
3. Doblar el papel e introducirlo por la ranura. Tomar la precaución de no equivocarse de ranura, ya que si no la máquina no detectará el papel.
4. Pulsar la tecla  hasta que el papel salga por el otro lado del rodillo.
5. Cortar el papel.
6. Cerrar la tapa.
7. Pulsar la tecla  hasta que salga el papel.

**6.2.2. Cambio de papel en la etiquetadora****6.2.2.1. Modelo Doble Cuerpo**

La balanza está dotada de un sistema de cartucho para facilitar las tareas de cambio de papel en la etiquetadora.

1. Abrir el cajón frontal de la máquina pulsando el botón situado en la parte lateral izquierda de la máquina.
2. Una vez abierta, se observan tres palancas de color azul. Girando la palanca situada más a la derecha en **sentido contrario a las agujas del reloj**, liberamos el cartucho.
3. Sacar el cartucho para realizar el cambio del papel.

Una vez que hemos extraído el cartucho, debemos abrir las dos palancas restantes para extraer el papel soporte del antiguo rollo y retirar el eje de cartón sobrante.

4. Colocamos el nuevo rollo de etiquetas en el espacio que tiene dedicado dentro del cartucho, y hacemos pasar el papel como está indicado en la figura. Tener cuidado de colocar el papel por encima del soporte de etiquetas, así como alinearlos correctamente con la guía de papel.

Cerramos las dos palancas que hemos abierto después del paso 3 (soporte rollo y recogedor).

5. Por último, situamos el cartucho en la balanza y giramos la palanca de la derecha en el **mismo sentido que las agujas del reloj**.



6.2.2.2. Modelo plano

La balanza está dotada de un sistema de cartucho para facilitar las tareas de cambio de papel en la etiquetadora.

1. Abrir el cajón lateral de la máquina.
2. Una vez abierta, se observan tres palancas de color azul. Girando la palanca situada más arriba en **sentido contrario a las agujas del reloj**, liberamos el cartucho.
3. Sacar el cartucho para realizar el cambio del papel.

Una vez que hemos extraído el cartucho, debemos abrir las dos palancas restantes para extraer el papel soporte del antiguo rollo y retirar el eje de cartón sobrante.

4. Proceder a cambiar el rollo tal y como se muestra en el apartado anterior (imagen 4 y 5).
5. Por último, situamos el cartucho en la balanza y giramos la palanca de arriba en el **mismo sentido que las agujas del reloj**.



6.3. FORMATOS DE ETIQUETA

A continuación se muestran los diferentes formatos fijos de etiqueta (ver *apdo. 3.8.1 Formatos de etiqueta*).

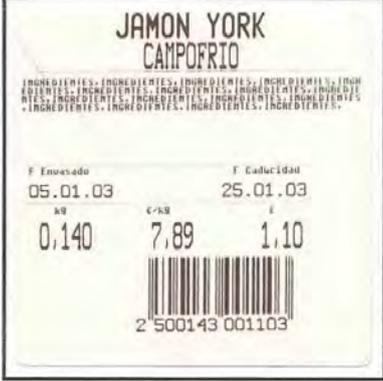
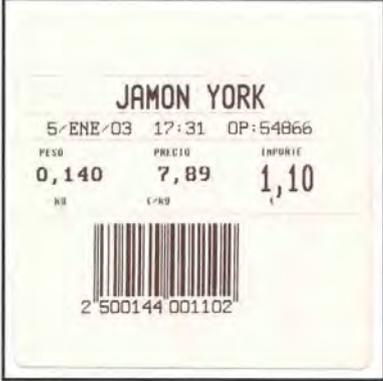
 <p>FORMATO 1</p>	 <p>FORMATO 2</p>
 <p>FORMATO 3</p>	 <p>FORMATO 4</p>
 <p>FORMATO 5</p>	 <p>FORMATO 6</p>
 <p>FORMATO 7</p>	 <p>FORMATO 8</p>





Tabla de tamaños de los diferentes formatos de etiqueta:

Formato	Tamaño
Nº 1	60x60 mm
Nº 2	60x60 mm
Nº 3	60x60 mm
Nº 4	60x60 mm
Nº 5	60x60 mm
Nº 6	60x60 mm
Nº 7	60x60 mm
Nº 8	60x60 mm
Nº 9	60x60 mm
Nº 10	60x60 mm
Nº 11	60x60 mm
Nº 12	60x60 mm
Nº 13	60x40 mm
Nº 14	60x40 mm
Nº 15	60x40 mm
Nº 16	60x40 mm
Nº 17	60x40 mm
Nº 18	60x30 mm
Nº 19	60x30 mm
Nº 20	60x75 mm

6.4. FORMATOS DE TALÓN DE CAJA

Los formatos de talón de caja van asociados a los formatos de etiquetas de totales de nivel 1 como se puede ver en la siguiente tabla:

FORMATOS DE ETIQUETAS DE TOTALES DE NIVEL 1	FORMATOS DE TALÓN DE CAJA
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 y 20	1 (60x60mm)
13, 14, 15, 16, 18, 19	2 (60x40mm)
17	3 (60x40mm)
21 a 60	programable



6.5. CÓMO RESOLVER PROBLEMAS

Las balanzas **D900** de **DIBAL** realizan un test de chequeo de anomalías cada vez que esta se pone en marcha. Los mensajes de error que la balanza presenta en caso de encontrar algún problema puede indicarle la causa.

A continuación sigue una lista de los problemas y mensajes de error más frecuentes así como la manera de solucionarlos.

6.5.1. Problemas con el peso

Pueden presentarse los siguientes problemas y mensajes de error referentes al peso.

ERROR DE CERO

- Asegúrese de que el plato de pesaje esté vacío.
- Asegúrese de que ningún objeto toque el plato.

LA BALANZA SE BLOQUEA

- Apagar y encender de nuevo la balanza con el plato vacío.

LA BALANZA PESA MAL

- Comprobar el plato y el soporte y apagar y encender.

NO HAY PESO EN EL PLATO PERO EL VALOR DE PESO NO ES CERO

- Pulsar la tecla de cero manual 

EL PESO ES NEGATIVO

- Reinicie la balanza, asegurándose que el plato está vacío.

6.5.2. Errores de comunicación

Siguen los principales problemas y mensajes de error referentes a la comunicación:

ERROR DE COMUNICACIONES

- Asegúrese de que la balanza está correctamente direccionada. Si esta trabaja como balanza sin comunicaciones a otras balanzas, asegurarse de que esta está configurada como **maestra** (ver **apdo. 5.1.1.1 Configuración maestra-esclava**).
- Si está conectada a otras balanzas verificar:
 - que sólo existe una balanza **maestra** en toda la sección.
 - que la dirección de las esclavas es única dentro de la misma sección.
 - que los cables de comunicación están correctamente conectados.

LA BALANZA NO COMUNICA CON EL ORDENADOR

- Comprobar las conexiones en la balanza.
- Comprobar la configuración de la comunicación Ethernet en el **apdo. 5.3 Parámetros comunicación Ethernet**.

LAS BALANZAS NO COMUNICAN ENTRE SÍ

- Comprobar las conexiones entre las balanzas.
- Comprobar la configuración MAESTRA / ESCLAVAS en el **apdo. 5.1.1.1 Configuración maestra-esclava**.

6.5.3. Problemas de impresión

Es posible que se presenten los siguientes problemas y mensajes de error relacionados con la impresión de tickets y etiquetas adhesivas:

LA CALIDAD DE LA IMPRESIÓN NO ES LA DESEADA

- Ajustar los parámetros de contraste de la impresora en el **apdo. 3.8.2.8 Otros ajustes de etiquetadora** (etiqueta) y **apdo. 3.9.2 Ajustes de impresora** (ticket).
- Limpiar el cabezal térmico con un paño seco.

NO SALE COMPLETAMENTE EL TICKET

- Poner el parámetro *LINEAS FIN DE TICKET* (ver **apdo. 3.9.2.3 Líneas fin ticket**) a un valor distinto de cero.

NO SE IMPRIME LA ETIQUETA

- Dar de alta a los vendedores (ver **apdo. 3.2.1 Alta de vendedores**).
- Comprobar que el artículo seleccionado está dado de alta.
- Comprobar que esté bien configurada la etiquetadora (ver **apdo. 3.8.2 Ajustes de etiquetadora**).
- Comprobar la colocación del papel de etiquetas adhesivas.

LA ETIQUETA NO SE IMPRIME CON EL FORMATO DESEADO

- Comprobar formato y tamaño de etiqueta (ver **apdo. 3.8 Etiqueta**).

NO APARECE O NO ES CORRECTO EL CAMPO EURO

- Comprobar en el MANUAL el **apdo. 3.9 Ticket**.
- Comprobar que el formato de etiqueta tiene los apartados correspondientes al Euro (ver **apdo. 3.8.1.1 Programar formatos de etiqueta**).
- Verificar la fase actual del EURO (Menú Técnico → Aplicación → Fase Euro.).

ERROR DE ETIQUETA

- Sustituir el rollo de etiquetas adhesivas por uno nuevo.

ERROR DE PAPEL

- Recambiar el rollo de papel térmico.

6.5.4. Problemas en pantalla

Pueden surgir los siguientes problemas relacionados con la visualización:

NO APARECEN LAS TECLAS DE LOS VENDEDORES

- Dar de alta a los vendedores (ver **apdo. 3.2.1 Alta de vendedores**).

6.5.5. Problemas con el Touch Screen

En caso de surgir problemas con la pantalla táctil:

CALIBRAR TOUCH SCREEN

- Recalibrado normal: ir a Menú técnico → Componentes → Touch Screen → Calibración. Seguir las instrucciones mostradas en pantalla.
- Recalibrado de emergencia: encender la balanza y cuando se muestre el mensaje PUSH TO ENTER LOADER, mantener pulsado el display durante 10 segundos. Seguir las instrucciones mostradas en pantalla.

6.5.6. Problemas de programación

Se pueden presentar las siguientes dificultades a la hora de programar la balanza:

NO ES POSIBLE PROGRAMAR LA BALANZA

- Asegúrese de que la balanza está configurada como MAESTRA (ver **apdo. 5.1.1.1 Configuración maestra-esclava**).

Si el problema no se resuelve siguiendo las posibles soluciones ofrecidas, consulte la sección de ATENCIÓN TELEFÓNICA para obtener los recursos disponibles para el soporte y mantenimiento de la balanza.

7. ANEXO LINERLESS

El sistema "LINERLESS" consiste en utilizar, para la impresión en la balanza, rollos de papel adhesivo especial sin soporte.



7.1. MODELOS

Las balanzas D900 que cuentan con la opción "Linerless" pueden imprimir también en rollos de ticket o etiqueta convencionales, simplemente cambiando el cassette.

Solo disponible en modelos con impresora de ticket/etiqueta (modelos con cassette).

7.2. CONJUNTO ETIQUETADOR

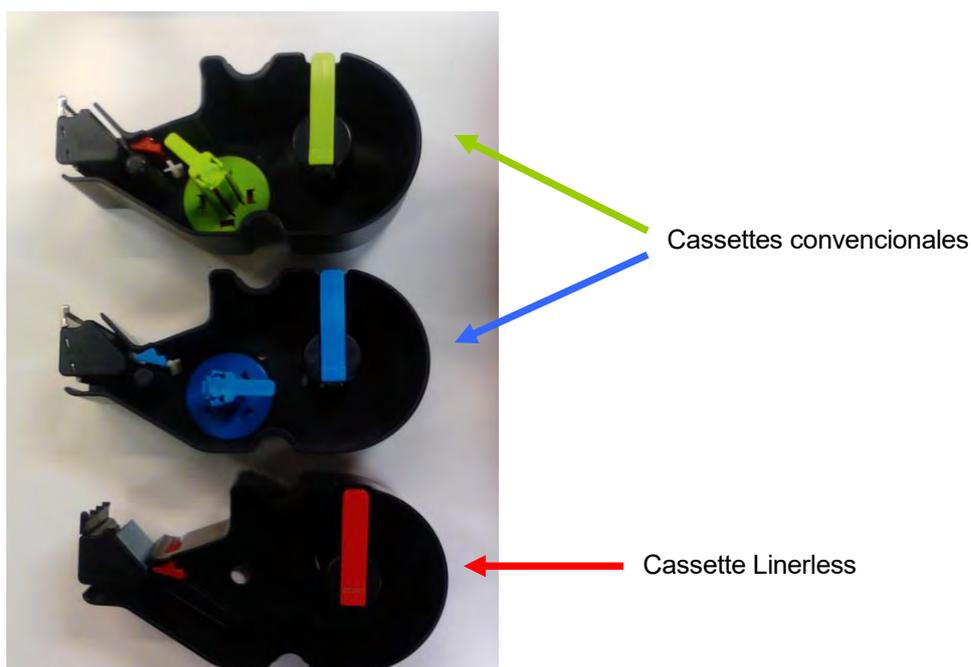
El conjunto etiquetador "Linerless" incorpora los siguientes cambios:

- Nuevo rodillo, con características diferentes al rodillo convencional.
- Nuevo cassette.

7.2.1. *Cassette Linerless*

Las balanzas opción "Linerless" utilizan un tipo especial de cassette diferente al de los modelos convencionales.

Se puede diferenciar este cassette respecto a los cassettes convencionales porque el cierre de soporte del rollo de papel y el clip de fijación de anchura son de color rojo y porque no incluye el recogedor del papel.



7.2.2. Incompatibilidades

Las balanzas con conjunto etiquetador Linerless pueden imprimir etiquetas convencionales (con papel soporte), papel adhesivo continuo (con papel soporte) y papel continuo no adhesivo.

Las balanzas con conjunto etiquetador estándar no pueden imprimir en papel Linerless.

7.3. CONFIGURACIÓN

Para activar la impresión con papel linerless se debe editar el valor del parámetro TIPO DE PAPEL (ver *apdo. 3.8.2.1 Tipo de Papel*).

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

- „0“ - Papel de etiquetas adhesivas.
- „1“ - Papel continuo sin recogedor.
- „2“ - Papel continuo con recogedor.
- „3“ – Papel Linerless.

7.4. RECOMENDACIONES DE UTILIZACIÓN

Programar el contraste de impresión a un valor 5 o superior.

Ajustar la posición del guiador superior de papel para evitar desplazamientos durante la impresión.

Limpiar el cabezal térmico con más frecuencia (al menos una vez a la semana).

No usar elementos metálicos para la limpieza del cabezal térmico.

Evitar periodos de almacenamiento largos del papel Linerless porque se podría degradar y provocar un mal funcionamiento de la impresión

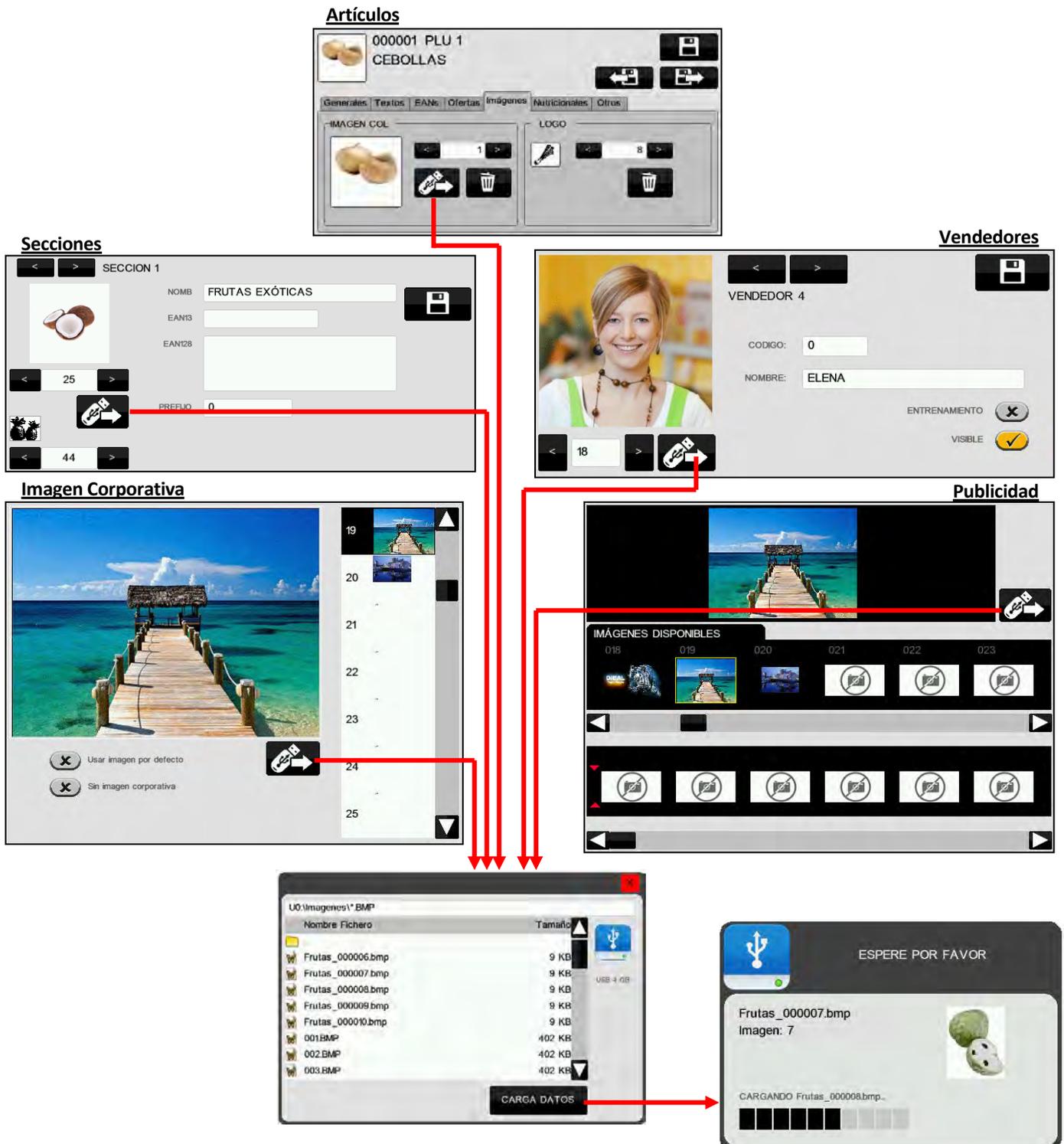
Si no se va a utilizar la balanza durante un periodo de tiempo largo, se recomienda retirar el papel Linerless de la balanza.

8. CARGA DE IMÁGENES BMP

En todas aquellas pantallas en las que podemos seleccionar una imagen disponemos de un botón con el que podemos cargar una imagen desde un dispositivo USB. Las imágenes tienen que estar en formato BMP de 8 bits (256 colores) sin compresión RLE.

8.1. CARGA DE UNA ÚNICA IMAGEN

Tal y como se representa en el siguiente diagrama desde cualquiera de las pantallas que disponen de imágenes podemos cargar una imagen. Para ello solo se debe pulsar sobre el icono  seleccionar la imagen y pulsar en .



8.2. CARGA DE IMÁGENES DESDE USB

Desde el menú Herramientas disponemos de la opción de carga de imágenes desde USB el cual nos permite la carga de varias imágenes, ya sean de artículo o de publicidad.

8.2.1. Carga automática de imágenes artículo

Existe la posibilidad de realizar una carga automática de imágenes de artículo. Para ello es necesario que el nombre de las imágenes esté compuesto de una manera especial.

- **Prefijo o nombre:** debe ser igual para todas las imágenes y debe estar compuesto por una cadena alfanumérica válida.
- **Número:** debe ser un numero compuesto por 6 dígitos. Este número debe ser el mismo que el código de artículo que quiere ser asociado. Se debe tener en cuenta que el código 000000 no se puede utilizar.

A continuación se van a mostrar un par de ejemplos de cómo codificar las imágenes:

Prefijo **FRUTA_**
FRUTA_000001.BMP, FRUTA_000002.BMP, FRUTA_000003.BMP...

Prefijo **Img**
Img000004.BMP, Img000005.BMP, Img000010.BMP, Img000088.BMP....

Una vez las imágenes estén preparadas para su carga solo hay que realizar la carga tal y como se muestra en el apartado 8.3 **Operativa**.

8.2.2. Carga automática de imágenes publicidad

Existe la posibilidad de realizar una carga automática de imágenes de publicidad. Para ello es necesario que el nombre de las imágenes esté compuesto de una manera especial.

- **Prefijo o nombre:** debe ser igual para todas las imágenes y debe estar compuesto por una cadena alfanumérica válida.
- **Número:** debe ser un número compuesto por 3 dígitos. Este número debe ser el mismo que el orden que desea que ocupe en la secuencia. Se debe tener en cuenta que el código 000000 no se puede utilizar.

A continuación se van a mostrar un par de ejemplos de cómo codificar las imágenes:

Prefijo **PUBLICIDAD_**
PUBLICIDAD_001.BMP, PUBLICIDAD_002.BMP, PUBLICIDAD_003.BMP ...

Prefijo **Img**
Img004.BMP, Img005.BMP, Img010.BMP, Img088.BMP....

Una vez las imágenes estén preparadas para su carga solo hay que realizar la carga tal y como se muestra en el apartado 8.3 **Operativa**.

8.2.3. Operativa:

Una vez seleccionada la opción carga de imágenes desde USB se mostrara la siguiente pantalla:

Selección de imágenes para artículos o publicidad

U0:\Imágenes*.BMP

Nombre Fichero	Tamaño	Fecha
Frutas_000006.bmp	9 KB	2/09/2015 10:47
Frutas_000007.bmp	9 KB	2/09/2015 10:47
Frutas_000008.bmp	9 KB	2/09/2015 10:48
Frutas_000009.bmp	9 KB	2/09/2015 10:48
Frutas_000010.bmp	9 KB	2/09/2015 10:49
Publicidad_001.bmp	402 KB	2/09/2015 10:52
Publicidad_002.bmp	402 KB	2/09/2015 10:52
Publicidad_003.bmp	402 KB	2/09/2015 10:53

Formato detectado "PREFIJO + DIGITOS . BMP"

Carga las imágenes.

Rescribir las imágenes existentes

Generar automáticamente la secuencia de publicidad

Completar espacios vacíos de la secuencia

Sobrescribe o no las imágenes que ya existan en la balanza.

En artículos, asigna automáticamente las imágenes a los artículos si estos existen.
En publicidad, genera la secuencia de publicidad con las imágenes cargadas.

En caso de quedar huecos vacíos en la secuencia de publicidad tras la carga de imágenes, asigna automáticamente imágenes preexistentes en los huecos.

Previsualización de la última imagen cargada.

Nombre del último BMP cargado.

Número de imagen: Código del artículo o número de la secuencia de publicidad.

Código y nombre del artículo al que se ha asociado la imagen cargada.

Nombre del fichero actualmente en carga y proceso de la carga.

ESPERE POR FAVOR

Frutas_000007.bmp
Imagen: 7

PLU: 000007
Alcachofas

CARGANDO Frutas_000008.bmp_

INTERRUMPIR

Detener la carga de imágenes.

9. DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD



<http://www.dibal.com/DeclaracionesConformidad/>

La información contenida en este manual puede ser modificada por el fabricante sin previo aviso.

Ref.: 49MD900ES07 07/03/2016

Versión Firmware: V104P

Astintze, 24 - Pol. Ind. Neimver - 48160 - DERIO (VIZCAYA) - SPAIN . Tel: (+34) 94 452 15 10 - Fax: (+34) 94 452 36 58

www.dibal.com

DIBAL

The logo consists of the word "DIBAL" in a bold, sans-serif font. Below the text is a thick horizontal line that tapers at both ends, forming a stylized 'V' or wing shape.