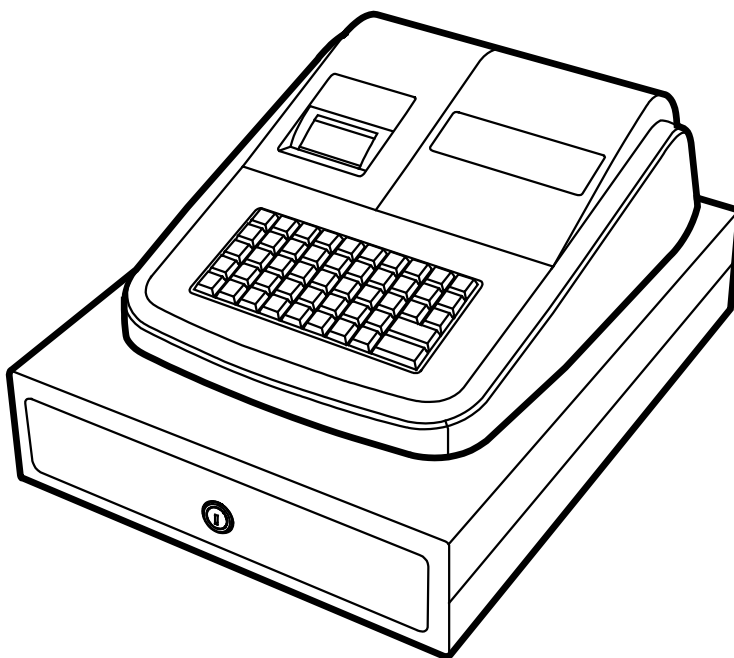


SAM4S

Caja Registradora Electrónica ER-180U

Manual de Operación y Programación



Todas las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso.

ATENCIÓN

El producto que ha adquirido contiene una batería recargable de Litio. Esta batería es reciclable. Al final de su vida útil, bajo las leyes locales o de diferentes estados, puede ser ilegal deshacerse de la batería en el sistema público de residuos.

Compruebe los detalles relativos a las opciones de reciclaje con las autoridades locales.

AVISO

Este es un producto de Clase A. En un entorno doméstico este producto puede producir interferencias de radio y en ese caso el usuario puede requerir tomar las medidas adecuadas.

PRECAUCIÓN

RIESGO DE EXPLOSIÓN SI LA BATERÍA SE CAMBIA POR UNA DE TIPO INCORRECTO. DESHÁGASE DE LAS BATERÍAS USADAS DE ACUERDO CON LAS INSTRUCCIONES DE LA AUTORIDAD LOCAL.

DETALLES DE LICENCIA



FreeRTOS

Este product contiene software ligado a la FreeRTOS V8.0.1 - Copyright (C) 2014 Real Time Engineers Ltd. FreeRTOS V8.0.1 se licencia mediante el GNU modificado General Public License (GPL) Version 2 (ver la sección de licencias en <http://www.FreeRTOS.org> para todos los detalles).

Declaración de Precaución

Siga estas precauciones de seguridad, Servicio y de dispositivos electrostáticos para prevenir daños y proteger contra problemas potenciales tales como cortocircuitos eléctricos.

1-1 Precauciones de Seguridad

1. Asegúrese que todos los dispositivos protectores están en su sitio. Reemplace cualquier campo protector que falte.
2. Al reinstalar el chasis y sus conexiones, asegúrese de restaurar los dispositivos protectores, incluyendo las piezas no metálicas y las cubiertas de los compartimentos.
3. Asegúrese que no quedan oberturas por las que se puedan insertar los dedos y contactar voltajes peligrosos. Estas oberturas incluyen ranuras excesivamente anchas de ventilación y cubiertas ajustadas inapropiadamente.
4. Aviso de Alteración de Diseño:
Nunca altere el diseño eléctrico o mecánico. Las alteraciones no autorizadas pueden crear un problema de seguridad. Cualquier cambio en el diseño, anulará la garantía del fabricante.
5. Los componentes, partes y cableado que se ha sobrecalentado o tiene cualquier daño se debe reemplazar con piezas equivalentes a la especificación original. Determine siempre la causa del daño y corrija cualquier problema potencial.
6. Observe el cableado original, especialmente cerca de las siguientes áreas: los alimentadores de corriente y alto voltaje. Siempre inspeccione cables sueltos o desoldados. No cambie los espacios entre componentes y los circuitos impresos en la placa. Compruebe el cable de corriente. Asegúrese que los componentes y cables no están en contacto con partes calientes.
7. Nota de Seguridad de Producto:
Algunas partes eléctricas y mecánicas tienen características especiales de seguridad que pueden no ser obvias a simple vista.
Esta seguridad que aportan se puede perder si al cambiar el componente no corresponde con el original- incluso si el recambio está pensado para más voltaje, potencia, etc.
Los componentes que son críticos por la seguridad están indicados en el diagrama de circuitos por () o (). Use recambios que tengan los mismos valores, especialmente para resistencias y especificaciones de fuerza dieléctrica. Una pieza de recambio que no tenga las mismas características que el original puede crear cortocircuitos, fuego u otros problemas.

PRECAUCIÓN

Peligro de explosión si la batería se reemplaza incorrectamente.

Reemplace sólo con el mismo tipo o equivalente al recomendado por el fabricante.

Recicle las baterías usadas de acuerdo con las instrucciones del fabricante.

NOTA DE SEGURIDAD: "En equipos enchufables, el enchufe se debe instalar cerca del equipo y ser fácilmente accesible."

1-2 Precautions de Servicio

AVISO: Lea primero las precauciones de seguridad de este manual. Si alguna circunstancia crea un conflicto entre las precauciones de seguridad y de servicio, siempre siga las precauciones de seguridad.

AVISO: Un capacitor electrolítico instalado con la polaridad cambiada puede explotar.

1. Las precauciones de servicio están impresas en la caja. Sígala.
2. Siempre desenchufe el cable de corriente antes de:
 - (a) Retirar o reinstalar cualquier componente
 - (b) Desconectar un conector eléctrico
 - (c) Conectar un tester en paralelo con un capacitor electrolítico
3. Algunos componentes están elevados por encima de la placa de circuitos por seguridad. A veces se usa un tubo o tapa de aislamiento. La circuitería interna está a veces protegida para prevenir el contacto con los componentes calientes. Reinstale todos estos elementos a su posición original.
4. Después del servicio siempre compruebe que los tornillos, componentes y cables se han instalado correctamente. Asegúrese que no hay nada dañado alrededor de la pieza restaurada.
5. Compruebe el aislamiento entre los polos del conector de corriente y las partes conductoras accesibles (ejemplos: paneles de metal y terminales de entrada).

Proceso de Comprobación de aislamiento: Desconectar el enchufe de corriente y encender el interruptor. Conectar un medidor de resistencias (500V) a los polos del enchufe. La resistencia de aislamiento entre cada polo debería ser mayor que 1 megaohm.
7. Nunca anule ninguno de los enclavamientos de voltaje B+. No aplique corriente AC a la unidad (o cualquiera de sus componentes) a menos que todas las hendiduras sólidas de calor estén correctamente instaladas.
8. Siempre conecte una toma de tierra a la tierra del chasis de instrumentos antes de conectar el conector positivo; siempre desconecte la toma de tierra en último lugar.

1-3 Precauciones para Dispositivos Sensibles a la Electroestática (ESDs)

1. Algunos dispositivos semiconductores (en estado sólido) son fácilmente dañados por la electricidad estática. Este tipo de componentes se denominan Dispositivos Sensibles a la Electroestática (ESDs); por ejemplo se incluyen circuitos integrados y algunos transistores con efecto campo. Los siguientes pasos reducirán la ocurrencia de daños en componentes causados por electricidad estática.
2. Inmediatamente antes de manejar cualquier componente semiconductor o ensamblaje, elimine la carga electrostática de su cuerpo tocando una toma de tierra conocida. Alternativamente, lleve una muñequera con dispositivo para descargar. (Asegúrese de quitársela antes de dar la corriente; es una precaución contra shock eléctrico.)
3. Después de retirar un ensamblaje ESD, colóquelo en una superficie conductora tal como aluminio para prevenir la acumulación de carga electrostática.
4. No use productos propulsados por freón. Estos pueden generar cargas eléctricas que dañan las ESDs.
5. Use solo un soldador con toma de tierra cuando solde o desolde un ESD.
6. Use solo un desoldador antiestático. Muchos desoldadores no están catalogados como antiestáticos; estos pueden acumular suficiente carga eléctrica para dañar ESDs.
7. No retire un recambio ESD de su embalaje protector hasta que esté listo para instalarlo. Muchos recambios ESD están empaquetados con materiales conductores.
8. Inmediatamente antes de retirar el embalaje protector del recambio ESD, toque el material protector en el chasis o circuito donde se instalará el dispositivo.
9. Minimice los movimientos del cuerpo cuando maneje el recambio desembalado. Los movimientos tales como frotar dos tejidos juntos, o patinar el pie en una moqueta puede generar suficiente electricidad estática para dañar un ESD.

Contenido

Introducción	1
Acerca de la <i>ER-180U</i>	1
Desembalaje.....	1
Instalación del Rollo de Papel	2
Características Básicas y Funciones	3
Hardware Estándar	3
Características de Software	3
Visor	4
Modo Llave	6
Teclado	7
Borrados de Memoria	8
Borrado Total de la Memoria	8
Borrado Inicial.....	9
 Operaciones	 11
Descripciones de las Teclas	11
Asignación de Empleados.....	13
Asignación Directa	13
Asignación por Código.....	13
Contraseña Modo Llave.....	14
Función de Calculadora	14
Ventas en Departamentos	15
Entradas en Departamentos	15
Entrada en DEPT con precio Abierto	16
Entrada en DEPT con precio Fijo.....	16
Entrada de DEPT Repetido	17
Multiplicación de DEPT.....	18
Multiplicación de DEPT con punto decimal	19
Departamento de Venta Única	19
Precio Partido	20
Ventas de PLU (Artículos por código)	21
PLU con Precio Abierto	21
PLU con Precio Fijo	21
Multiplicación de PLU	22
Cambio de IVA.....	22
Operaciones con teclas de Porcentaje (+% y -%)	23
Porcentaje Fijo sobre un Departamento o PLU	23
Entrada de un Porcentaje sobre un Departamento o PLU.....	23
Porcentaje sobre el Total de la Venta	24
Registros con la tecla - (Menos)	24
Registro de Retorno de Mercancías	25
Correcciones	26
Anula último artículo.....	26
Anula artículo anterior.....	26

Anula ticket	27
Operaciones en Modo Anulación	27
Operaciones sin Venta	28
Abrir el cajón	28
Número de Referencia	28
Operaciones de Recibo a Cuenta	29
Operaciones de Pagos	30
Subtotal de la Venta	31
Totalización y Cálculo de Cambio	32
Total de Venta en Efectivo	32
Total de Venta en Cheque	32
Cambio en una Venta en Efectivo	33
Cambio en una Venta en Cheque	33
Total de Venta a Crédito	34
Cambio en una Venta a Crédito	35
Cobro Partido	36
Cambio Posterior	37
Conversión en Divisa	38

Informes de Ventas 39

Informes X y Z	39
Impresión de informes – Instrucciones Generales	39
Tabla de Informes	39
Declaración de Caja	40
Ejemplos de Informes	41
Informe Financiero	41
Informe de todos los PLUs	42
Informe de Empleados	43
Fórmulas de Cálculo	44
Total de Venta Neta	44
Total Bruto	44
Gran Total	44

Modo de Servicio 45

Introducción	45
Información de EPROM	45

Modo de Programación 46

Introducción	46
Programación de IVA	47
Programación de Descripciones por Teclado	48
Programación de Departamentos	50
Programa 500 – Programación del Estado del DEPARTAMENTO	50
Programa 520 – Programación de Precio o Límite de DEPARTAMENTO	52
Programa 530 – Programación de Descripción de DEPARTAMENTO	53
Programación de PLU (Artículos por Código)	55
Programa 100 – Programación del Estado de PLU	56
Programa 200 – Programación de Precio o Límite de PLU	57
Programa 300 – Programación de Descripción de PLU	58
Programa 350 – Programación de enlace de PLU	59
Programación de Opciones de Sistema	60
Tabla de Opciones de Sistema	61
Programación de Opciones de Impresión	63
Tabla de Opciones de Impresión	64

Programación de las Teclas de Función.....	66
Programa 70 – Opciones de la Tecla de Función	67
Programa 80 – Descripción de la Tecla de Función	68
Programa 90 – Límite de la Tecla de Función.....	69
CAJA/CHEQUE/CREDITO	70
ANULA TICKET	71
CONVERSIÓN DE DIVISA.....	72
- / -% / +%	73
Programaciones Varias	74
Programación del Código Secreto de Empleado	74
Programación del Código de Modo Llave.....	74
Programación del Nombre de los Empleados	75
Programación del Mensaje Comercial.....	76
Programación de Fecha y Hora	78
Programación de Número de Máquina	79
Listados de Programación.....	80

Introducción

Acerca de la *ER-180U*

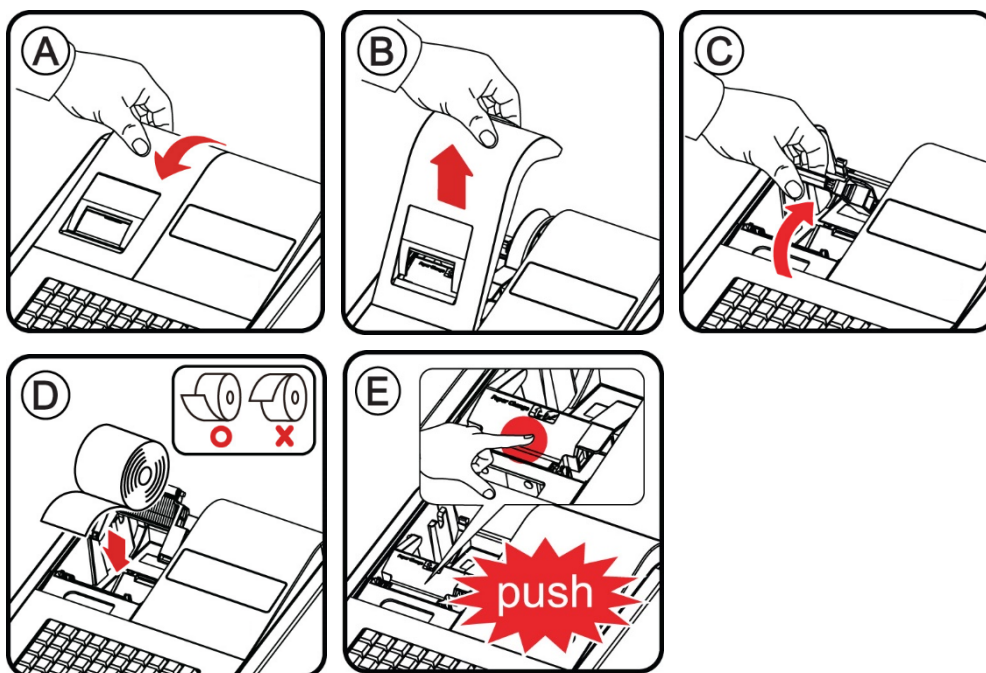
La *ER-180U* presenta un teclado de 48 posiciones con las teclas elevadas tradicionales. Este teclado incorpora hasta 16 teclas de DEPARTAMENTO y es ideal para tiendas de retail o donde no sea necesario disponer de un gran número de artículos fijos en el teclado

Desembalaje

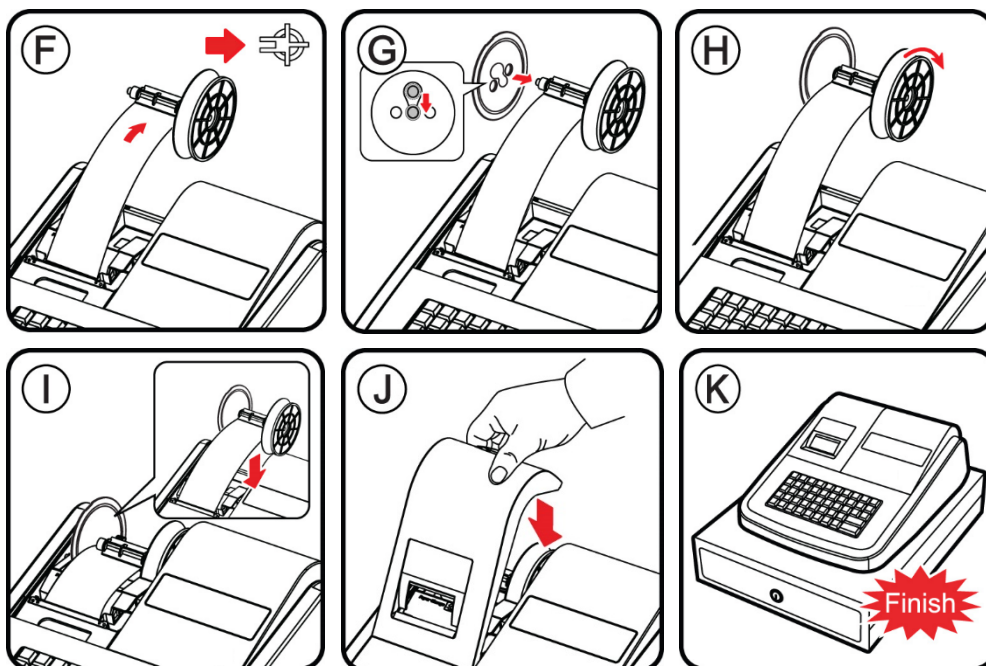
1. Desembale y desenvuelva la caja registradora.
2. Localice en el embalaje los siguientes artículos:
 - 1 rollo de papel
3. Retire las protecciones de cartón del cajón portamonedas.
4. Conecte la registradora a un enchufe con toma de tierra y conecte el cable del adaptador en el lado derecho de la registradora.

Instalación del Rollo de Papel

Instale el papel tal como se muestra en los pasos de A a E.



Si utiliza papel de control, cargue el papel en el recogedor como se muestra en los pasos de F a K. Si utiliza solo como ticket, pase el papel por la ranura de la cubierta y cierre de nuevo.



Nota: El recogedor es una función opcional. Contacte con su distribuidor SAM4s para comprobar su disponibilidad.

Características Básicas y Funciones

Hardware Estándar

- Visores frontal y trasero con 8 posiciones.
- Teclado de 48 posiciones.

Características de Software

- 16 Teclas de Departamento en el Teclado
- 500 Artículos con código (PLUs) para el registro con precio libre o fijo
- Descripciones de 12 Caracteres programables para Departamentos y PLUs
- Descripciones de 8 Caracteres programables para Funciones
- Funciones de pago en Efectivo, Cheque y Crédito
- Conversión de divisas
- Función de Calculadora
- Operación de hasta 10 empleados
- Cálculo de IVA por porcentaje de hasta cuatro tipos de IVA
- Cinta de Control Electrónica (capacidad de 2000 líneas)

Visor

El visor trasero es un visor de 8 dígitos fluorescentes que permite al cliente monitorizar la transacción y visualizar el total de la venta. El visor trasero se puede elevar y girar para una mejor visión para los clientes.

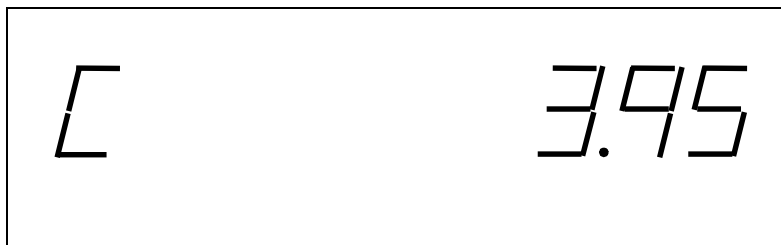
Información del Visor Trasero

Contador Artículos	Se muestra el número de veces que se ha repetido un artículo
Importe	Se muestra el importe del artículo, el subtotal o el total, en la parte más a la derecha del visor

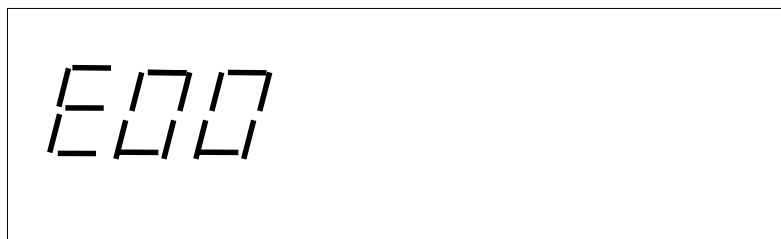
Mensajes del Visor Trasero

C	Cambio a devolver
-	Entrada negative
Sub	Subtotal de la venta
=	Total de la venta

Cambio a devolver



Condiciones de Error Numeradas



Listado de los MENSAJES DE ERROR

E00	ERROR DE SECUENCIA
E01	PLU SIN DATOS
E02	ERROR DE EMPLEADO
E03	IMPORTE SOBREPASADO
E04	FECHA Y HORA
E05	LIMITE SOBREPASADO
E06	OBLIGA CAJON
E07	MEMORIA TICKET LLENA
E08	OBLIGA SUBTOTAL
E09	NO SE PUEDE ANULAR PLU
E10	OBLIGA PRECIO FIJO
E11	OBLIGA PRECIO ABIERTO
E12	OBLIGA ENTRADA IMPORTE
E13	FUNCION INVALIDA
E14	CINTA DE CONTROL LLENA
E15	OBLIGA DECLARACION
E16	OBLIGA INFORME Z
E17	INACTIVO
E20	OBLIGA PASSWORD DE MODO LLAVE
E21	IMPRESION PARADA PARA REFRIGERAR LA IMPRESORA
PER	FIN DE PAPEL DE TICKET

Modo Llave

Método de Selección de Modo

El Modo Llave se puede cambiar pulsando la Tecla hasta que el indicador muestre el modo correcto en el visor

- Para seleccionar el modo de registro pulse la tecla MODO LLAVE hasta que el visor muestre un indicador debajo de REG



Método de Cambio Rápido de Modo

Use el método de cambio rápido de modo entrando el número de modo requerido y pulse la tecla de MODO LLAVE.

- Para seleccionar el modo de registro de manera rápida, entre 3 para modo registro y pulse la tecla MODO LLAVE.



<u>NÚMERO</u>	<u>VISOR</u>	<u>MODO</u>
1	VOID	MODO ANULACION (VOID)
2	-	MODO OFF (OFF)
3	REG	MODO DE REGISTRO (R)
4	EXE	MODO DE SUPERVISOR (X)
5	RESET or SET	MODO Z (Z)
6	P	MODO DE PROGRAMACION (P)
7	S	MODO DE SERVICIO (S)

Teclado

El teclado de la *ER-180U* se muestra debajo con las descripciones y funciones por defecto.

Esta configuración dispone de 16 teclas de Departamento.

AVANCE PAPEL	BORRA	PLU	X/HORA (X)	TICKET SI/NO DIVISA	EMPLE ADO -	-%	+%	CAJON/# (÷)	MODO LLAVE
RETOR NO	7	8	9	1	5	9	13	RECIBO (+)	PAGOS (-)
CORREC CION	4	5	6	2	6	10	14	CHEQUE	CREDITO
ANULA TICKET	1	2	3	3	7	11	15	SUBTOTAL	
IVA	0	00	.	4	8	12	16	TOTAL/CAJA (=)	

Borrados de Memoria

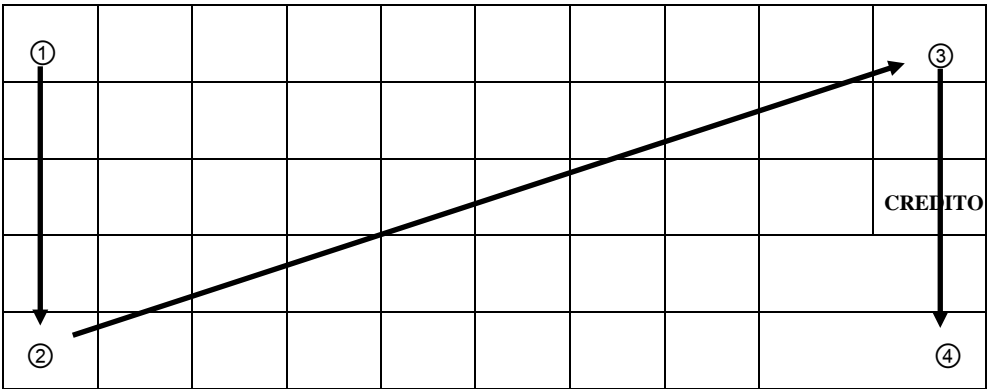
Borrado Total de la Memoria

El borrado total de la memoria elimina toda la programación y los totales. Use este programa antes de programar su registradora.

AVISO: Este es un proceso de una sola vez. No repita este proceso después de tener la registradora programada, pues causa la pérdida de todos los programas y totales.

Siga este proceso para borrar toda la memoria:

1. Desenchufe la registradora.
2. Pulse y mantenga la tecla **CREDITO** del teclado y enchufe la registradora a la corriente. El visor mostrará 'ALLCLEAR'.
3. Cuando oiga el pitido suelte la tecla **CREDITO**. Pulse la tecla superior izquierda del teclado, después la tecla inferior izquierda, a continuación la tecla superior derecha y finalmente la tecla inferior derecha. El visor mostrará "gOOd" si pulsa las teclas correctas.



4. El visor mostrará "===== " mientras se procesa.
5. Cuando la memoria se haya borrado, la registradora imprime el mensaje "BORRADO TOTAL OK!". La memoria se ha borrado y se ha cargado el programa por defecto.

Borrado Inicial

PRECAUCION: No comparta esta información con usuarios no autorizados.

La función de borrado inicial le permite salir de cualquier actividad de la registradora y volver a un estado inicial o limpio. Cualquier transacción en progreso se cerrará y los totales de dicha transacción no se actualizarán.

Aquí tiene algunos motivos para realizar un borrado inicial:

- La registradora se encuentra en un estado desconocido y desea salir del programa o transacción actual sin seguir el proceso normal.
- Un borrado inicial puede ser necesario como parte de servicio técnico o para salir de errores.

Para realizar un Borrado Inicial:

1. Desenchufe la registradora.
2. Pulse y mantenga pulsada la posición de la tecla **SUBTOTAL**.
3. Continúe manteniendo la tecla **SUBTOTAL** y enchufe la registradora a la corriente.
4. El mensaje "BORRADO INICIAL OK!" se imprime cuando se complete el borrado inicial.

Este proceso no afectará a la programación de la registradora ni borrará los totales previamente guardados en la registradora.

Operaciones

Descripciones de las Teclas

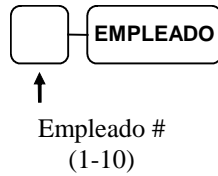
Tecla	Descripción
AVANCE PAPEL	Pulse para avanzar el papel de la impresora.
Teclado Numérico 0-9 y 00	Use el teclado numérico para entrar importes y otros valores numéricos.
BORRA	Pulse para borrar errores numéricos entrados en el teclado antes de pulsar la tecla de registro. También pulse para detener la alarma de error cuando se hacen entradas incorrectas.
Departamentos	Hay 16 teclas de departamento en el teclado para registrar los diferentes tipos de mercancía. Los departamentos se pueden programar para aceptar entradas de precio manual o tener precio fijo
MODO LLAVE	Pulse MODO LLAVE para cambiar la posición de modo También se usa para poder entrar en modo CALCULADORA .
CAJON/# (/)	Pulse para abrir el cajón cuando no ha iniciado una transacción. Las aperturas de cajón se registran en el informe financiero. También se puede usar para entrar un número de referencia (hasta 8 dígitos) en el ticket. En modo calculadora se usa para la función de división.
X/HORA (x)	Entre una cantidad y a continuación la tecla X/HORA para entrar múltiples artículos. Se usa también para “precios partidos”, como una unidad de un pack de 3 a 0.99€ En modo calculadora se usa para función de multiplicación.
CORRECCION	Pulse para corregir (o anular) el último artículo entrado. Se puede corregir un artículo entrado previamente en la transacción pulsando la tecla BORRA, luego la tecla CORRECCION y volviendo a entrar el artículo a corregir.
RETORNO	Si desea retornar o devolver un artículo, pulse la tecla RETORNO y vuelva a entrar el artículo a devolver.
EMPLEADO -	Fuera de una venta, se usa para hacer el cambio de empleados. Dentro de una venta se usa para entrar un importe negativo (como un cupón o depósito) entrando un precio y pulsando la tecla - (MENOS).
ANULA TICKET	Pulse para eliminar todos los artículos de una transacción.

Tecla	Descripción
TICKET SI/NO DIVISA	Fuera de una venta, pulse para activar/desactivar la impresión del ticket. Dentro de una venta use la tecla DIVISA para convertir el subtotal de la venta en el valor equivalente de una divisa extranjera. Se deben programar primero los valores de cambio.
-% , +%	Use las teclas de porcentaje para incrementar o descontar un porcentaje de un artículo o del subtotal de la venta. Se puede entrar la cantidad de porcentaje antes de pulsar las teclas -% o +% keys, o se puede programar un porcentaje fijo si utiliza el mismo porcentaje de forma habitual.
PLU	Se usa para registrar artículos programados por código (PLU).
RECIBO (A CUENTA) (+)	Se usa para aceptar la entrega de dinero cuando no se está haciendo una venta. Por ejemplo, se usa para recibir el pago de alguna deuda pendiente o para la entrada del cambio inicial en el cajón. En modo calculadora se usa para función de suma.
PAGOS (-)	Se usa para realizar pagos a proveedor o registrar la retirada de dinero del cajón. En modo calculadora se usa para función de resta (pulse antes de entrar el importe a restar.)
. (Decimal)	Use la tecla Decimal para entrar fracciones de porcentajes. Por ejemplo, para entrar un descuento de una tercera parte, entre 33.33 antes de pulsar la tecla -%.
SUBTOTAL	Pulse para ver el subtotal de la venta.
CREDITO	Pulse para totalizar una transacción pagada a crédito o con tarjeta.
CHEQUE	Pulse para totalizar una transacción pagada en cheque. Si el importe del cheque es superior al importe comprado, entre el importe y pulse la tecla CHEQUE. El cajón se abrirá y se computará el cambio en efectivo.
TOTAL/CAJA (=)	Pulse para totalizar una transacción pagada en efectivo. Si el importe entregado es superior al importe comprador, entre el importe entregado y pulse la tecla TOTAL/CAJA. El cajón se abrirá y se computará el cambio en efectivo. En modo calculadora se usa para función de igual.
IVA	Entre el número de IVA y pulse la tecla IVA para invertir el estado de IVA programado un departamento o PLU. Por ejemplo, al pulsar la tecla IVA antes de registrar un artículo tasable, el artículo se venderá sin IVA.

Asignación de Empleados

Asignación Directa

Para asignar un empleado, entre el número del empleado y pulse la tecla EMPLEADO.

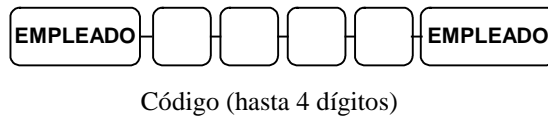


Para desasignar un empleado, entre 0 (Cero) y pulse la tecla EMPLEADO.



Asignación por Código

Para asignar un empleado, pulse la tecla EMPLEADO, entre el código del empleado, y entonces pulse de nuevo la tecla EMPLEADO.



Para desasignar un empleado, entre 0 (Cero) y pulse la tecla EMPLEADO.



Contraseña Modo Llave

Se puede usar la función 'Contraseña Modo Llave' en los modos X/Z/P/S.

Si desea usar esta función se deben fijar las opciones de sistema y la contraseña en modo de programación.

Después de activar la opción y la contraseña, se debe entrar la contraseña antes de operar en los modos X/Z/P/S.

Para entrar al Modo

1. Pulse la tecla **PAGOS**.

PAGOS
(-)

2. Entre la contraseña (4 dígitos) y pulse la tecla **PAGOS** para terminar.

□ □ □ □ PAGOS
(-)

Función de Calculadora

Se puede usar la **ER-180U** para realizar las funciones de suma, resta, multiplicación o división fuera de una venta.

Sitúese en modo de registro. Entre **1 0 0** y pulse la tecla **MODO LLAVE**. Para salir del modo de calculadora, pulse la tecla **BORRA**.

- Entre **1 0 0** y pulse la tecla **MODO LLAVE** para entrar en modo de calculadora:

1 0 0 MODO
LLAVE

Suma

Entre importe, pulse RECIBO (+) Entre importe, pulse TOTAL/CAJA (=)

Resta

Entre importe, pulse PAGOS (-) Entre importe, pulse TOTAL/CAJA (=)

Multiplicación

Entre importe, pulse X/HORA (x) Entre importe, pulse TOTAL/CAJA (=)

División

Entre importe, pulse CAJON/ # Entre importe, pulse TOTAL/CAJA (=)

- Pulse la tecla **BORRA** para salir del modo de calculadora:

BORRA

Ventas en Departamentos

Todos los registros en la *ER-180U* se realizan en Departamentos abiertos o con precio fijo.

Este sistema simplifica los informes listando todos los artículos (independientemente de cómo se hayan entrado) en el informe financiero.

Entradas en Departamentos

Al hacer registros, se pueden seguir las entradas visualizando el visor. El dígito marcado como **RPT** cuenta los artículos que se repiten o multiplican.

En los siguientes ejemplos:

- Dept 1 está programado para precios abiertos y tasable por IVA 1.
- Dept 2 está programado para precios abiertos y tasable por IVA 2.
- Dept 3 está programado con un precio fijo de 3.00€ y tasable por IVA 3.
- IVA 1 está programado al 21%; IVA 2 está programado al 10%; IVA 3 está programado al 4%.

Entrada en DEPT con precio Abierto

1. Entre un importe en el teclado numérico.
No use el punto decimal. Por ejemplo,
para 2.99€, entre:

2 9 9

2. Pulse una tecla de DEPT. Por ejemplo,
pulse DEPT1:

DEPT1

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022 JUE	09:23	
DEPT1	€2.99	
TOTAL	€2.99	
EFFECTIVO	€2.99	
EMPLE 1	000011	000000

Entrada en DEPT con precio Fijo

1. Pulse una tecla de DEPT con precio fijo.
Por ejemplo, pulse DEPT5:

DEPT5

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022 JUE	09:23	
DEPT5	€2.99	
TOTAL	€2.99	
EFFECTIVO	€2.99	
EMPLE 1	000012	000000

Entrada de DEPT Repetido

- 1. Entre un importe en el teclado numérico.
No use el punto decimal. Por ejemplo, para 2.99€, entre:



- 2. Pulse una tecla de DEPT. Por ejemplo, pulse DEPT1:



- 3. Para registrar un segundo artículo exactamente igual al primero, pulse la tecla de DEPT una segunda vez. Por ejemplo, pulse DEPT1:



MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
DEPT1		€2.99
DEPT1		€2.99
TOTAL		€5.98
EFFECTIVO		€5.98
EMPLE 1	000012	000000

Multiplicación de DEPT

1. Entre la cantidad de artículos de la compra, pulse la tecla **X/HORA**. Por ejemplo, entre **4** en el teclado numérico y pulse la tecla **X/HORA**:

4 X/HORA

2. Entre un importe en el teclado numérico. *No use el punto decimal.* Por ejemplo, para 1.99€, entre:

1 9 9

3. Pulse una tecla de DEPT. Por ejemplo, pulse **DEPT1**:

DEPT1

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
4X		1.99
DEPT1		€7.96
TOTAL		€7.96
EFFECTIVO		€7.96
EMPLE 1	000012	000000

Multiplicación de DEPT con punto decimal

Si vende artículos por peso, o cantidades decimales como medias raciones, se puede multiplicar una fracción de una unidad.

1. Entre la cantidad con el punto decimal y pulse la tecla **X/HORA**. Por ejemplo, para 3.75 kilos de un producto, entre:

3 . 7 5 X/HORA

2. Entre un importe en el teclado numérico. *No use el punto decimal.* Por ejemplo, si el precio del kilo es 0.99€, entre:

9 9

3. Pulse una tecla de DEPT. Por ejemplo, pulse **DEPT1**:

DEPT1

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022 JUE	09:23	
3.75X	0.99	
DEPT1	€3.71	
TOTAL	€3.71	
EFFECTIVO	€3.71	
EMPLE 1	000012	000000

Departamento de Venta Única

Los departamentos de venta única automáticamente finalizan la venta en efectivo al registrarlos. Use departamentos de venta única para acelerar ventas de un solo artículo. Por ejemplo si está vendiendo tickets de entradas, y todas las ventas son de un solo ticket, se puede asignar el estado de venta única. Después de cada registro, el cajón se abrirá inmediatamente y se imprimirá un ticket separado.

1. Pulse una tecla de departamento de venta única con precio fijo. (o entre un precio y pulse una tecla de departamento de venta única con precio abierto.) Por ejemplo, pulse **DEPT6**:

6

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022 JUE	09:23	
DEPT1	€3.71	
TOTAL	€3.71	
EFFECTIVO	€3.71	
EMPLE 1	000012	000000

Precio Partido

Cuando hay artículos que tienen un precio por grupo, por ejemplo 3 unidades a 1.00€, se puede entrar la cantidad comprada y dejar que la registradora calcule el precio correcto.

1. Entre la cantidad comprada y pulse la tecla **X/HORA**. Por ejemplo, entre:

2 X/HORA

2. Entre la cantidad del total del grupo y pulse la tecla **X/HORA**. Por ejemplo, si se venden 3 unidades a 1.00€, entre:

3 X/HORA

3. Entre un importe en el teclado numérico. Por ejemplo, si el total agrupado es de 1.00€, entre:

1 0 0

4. Pulse una tecla de DEPT. Por ejemplo, pulse **DEPT1**:

1

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022 JUE	09:23	
2@3POR	1.00	
DEPT1	€0.67	
TOTAL	€0.67	
EFFECTIVO	€0.67	
EMPLE 1	000012	000000

Ventas de PLU (Artículos por código)

Los PLUs se deben programar antes de poder operar. Ver "Programación Estado de PLU" para programar PLUs abiertos o de precio fijo.

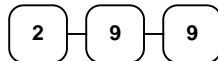
PLU con Precio Abierto

Si el estado PREFIJADO de un PLU está fijado a N (no), el PLU operará como un PLU de precio abierto. Vea "Programación de PLU" en el apartado "Modo de Programación" para programar las descripciones y opciones de los PLUs.

1. Entre el número de PLU y pulse la tecla PLU. Por ejemplo, entre:



2. El visor muestra el mensaje "ENTRAR PRECIO". Entre un importe en el teclado numérico. *No use el punto decimal.* Por ejemplo, para 2.99€, entre:



3. Pulse la tecla **PLU** de nuevo.



MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022 JUE		09:23
PLU2		€2.99
TOTAL		€2.99
EFFECTIVO		€2.99
EMPLE 1	000012	000000

PLU con Precio Fijo

1. Entre el número de PLU y pulse la tecla PLU key. Por ejemplo, entre:



MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022 JUE		09:23
PLU1		€2.99
TOTAL		€2.99
EFFECTIVO		€2.99
EMPLE 1	000012	000000

Multiplicación de PLU

Cuando se tienen que entrar varios artículos del mismo PLU, se puede usar la multiplicación. Se puede entrar una cantidad (de 1 a 999.999) usando la tecla **X/HORA**. Se pueden multiplicar PLUs de precio fijo o abierto.

1. Entre la cantidad de artículos comprados y pulse la tecla **X/HORA**. Por ejemplo, entre **4** en el teclado numérico y pulse la tecla **X/HORA**:

4 X/HORA

2. Entre el número de PLU y pulse la tecla **PLU**. Por ejemplo, entre:

1 PLU

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022 JUE	09:23	
4X	2.99	
PLU1	€11.96	
TOTAL	€11.96	
EFFECTIVO	€11.96	
EMPLE 1	000012	000000

Cambio de IVA

Se puede cambiar el estado prefijado de IVA de un departamento o PLU entrando el número de IVA (1-4) y pulsando la tecla **IVA** antes de entrar un artículo. Usando esta secuencia se puede quitar el IVA a un artículo tasable o al revés.

También se puede quitar el IVA de toda la venta pulsando primero la tecla **SUBTOTAL**, y luego entrando el número de IVA (1-4) y pulsando la tecla **IVA** antes de finalizar la venta.

1. Entre el número de IVA y pulse la tecla **IVA**. Por ejemplo, entre:

1 IVA

2. Entre el artículo. En este ejemplo el departamento #1 es tasable:

2 9 9 1

3. El estado normal de IVA se cambia.

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022 JUE	09:23	
DEPT1 T1	€2.99	
IVA1	€0.52	
TOTAL	€2.99	
EFFECTIVO	€2.99	
EMPLE 1	000012	000000

Operaciones con teclas de Porcentaje (+% y -%)

Use las teclas de porcentaje para añadir un porcentaje de suplemento o restar un descuento de un artículo o sobre el subtotal de la venta. Se puede entrar el valor del porcentaje antes de pulsar las teclas -% o +% , o se puede programar un porcentaje fijo si utiliza constantemente el mismo porcentaje. La programación determina si es posible entrar un porcentaje manual cuando está configurado como porcentaje fijo. Ver “Teclas - / -% / +%” en la página 76 para fijar un porcentaje.

Porcentaje Fijo sobre un Departamento o PLU

En este ejemplo la tecla -% está fijada con un porcentaje del 10.00%.

1. Registre el artículo con descuento.

2. Pulse la tecla -%:



3. El descuento se resta automáticamente.

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
DEPT1 T1		€10.00
-%		-10.000%
IMPORTE		-1.00
TOTAL		€9.00
EFFECTIVO		€9.00
EMPLE 1	000012	000000

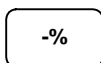
Entrada de un Porcentaje sobre un Departamento o PLU

También se pueden operar las teclas -% o +% entrando el porcentaje manualmente de descuento o suplemento. Si es necesario, se puede entrar el porcentaje con decimales (hasta 3 dígitos, p.e. 99.999%).

1. Registre el artículo con descuento.
2. Entre el porcentaje. Si está entrando una fracción de un porcentaje, se debe usar la tecla decimal. Por ejemplo entre:



3. Pulse la tecla -%:



4. El descuento se resta automáticamente.

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
DEPT1 T1		€10.00
-%		33.333%
IMPORTE		-3.33
TOTAL		€6.67
EFFECTIVO		€6.67
EMPLE 1	000012	000000

Porcentaje sobre el Total de la Venta

En este ejemplo se aplica un suplemento de un 15%.

1. Registre los artículos que desee vender.
2. Pulse SUBTOTAL:

SUB
TOTAL

3. Entre el porcentaje. Por ejemplo, para 15% entre:

1 5

4. Pulse la tecla +%:

-%

5. El suplemento se suma automáticamente.

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
DEPT1 T1		€10.00
+%		15.000%
IMPORTE		€1.50
TOTAL		€11.50
EFFECTIVO		€11.50
EMPLE 1	000012	000000

Registros con la tecla - (Menos)

Se puede registrar un importe negativo entrando un precio seguido de la tecla - (Menos). Por ejemplo, se pueden entrar devoluciones de envases o cupones usando la tecla - (Menos).

1. Registre los artículos que desee vender.
2. Entre el importe que desee restar de la venta, por ejemplo para un cupón de 0.50€entre:

5 0

3. Pulse la tecla EMPLEADO/-.

EMPLEADO
-

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
DEPT1 T1		€10.00
-		-0.50
TOTAL		€9.50
EFFECTIVO		€9.50
EMPLE 1	000012	000000

Registro de Retorno de Mercancías

Si desea devolver o abonar un artículo, pulse la tecla **RETORNO** y vuelva a entrar cualquier artículo. Se puede hacer un retorno como parte de una venta o hacer una transacción separada para devolver dinero al cliente.

1. Pulse **RETORNO**:

RETORNO

2. Entre el precio del artículo que desee devolver y pulse la tecla donde se vendió originalmente.

2 9 9 DEPT2

3. Finalice la venta con las funciones de **CAJA**, **CHEQUE** o **CREDITO**.

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
RETORNO *****		
DEPT2		-2.99
TOTAL		-2.99
EFFECTIVO		-2.99
EMPLE 1	000012	000000

Correcciones

Anula último artículo

Esta función corrige el último artículo entrado.

1. Registre el artículo que desee vender.
2. Pulse la tecla **CORRECCION**.

**CORREC
CION**

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
DEPT 2		€1.29
ANUL.ULT	-----	
DEPT 2		-1.29
TOTAL		€0.00
EFFECTIVO		€0.00
EMPLE 1	000012	000000

Anula artículo anterior

Esta función le permite corregir un artículo entrado previamente en la transacción.

1. Registre un artículo. Luego registre un segundo artículo.
2. Para corregir el primer artículo, pulse la tecla **BORRA** y luego **CORRECCION**:

BORRA **CORREC
CION**

3. Entre el precio del primer artículo y pulse la tecla de DEPT donde se registró originalmente.

1 **2** **9** **DEPT2**

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
DEPT2		€1.29
CORRECC.	-----	
DEPT2		-1.29
TOTAL		€0.00
EFFECTIVO		€0.00
EMPLE 1	000012	000000

Anula ticket

La tecla **ANULA TICKET** le permite parar cualquier transacción. Cualquier registro previo a la pulsación de la tecla se corregirá automáticamente. La tecla **ANULA TICKET** se puede desactivar mediante programación, vea “Programación de Teclas de Función” en el apartado de “Modo de Programación”.

1. Registre los artículos que desee vender.
2. Pulse la tecla **ANULA TICKET**.

**ANULA
TICKET**

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022 JUE 09:23		
PLU1 T1		€2.29
ANUL.TIC *****		
TOTAL		€0.00
EMPLE 1	000012	000000

Operaciones en Modo Anulación

Se puede usar el **MODO ANULACION** para corregir cualquier transacción completa. Para corregir una transacción:

1. Sitúese en **MODO ANULACION** pulsando la tecla **MODO LLAVE**.
2. Entre la transacción que desee corregir exactamente igual que la entró originalmente en **MODO REG**. Se pueden entrar descuentos, correcciones, devoluciones o cualquier otra función.
3. Todos los totales y contadores se corrigen como si la transacción original no hubiera tenido lugar.

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022 JUE 09:23		
MODO ANULACION *****		
DEPT2		-2.99
TOTAL		-2.99
EFFECTIVO		-2.99
EMPLE 1	000012	000000

Operaciones sin Venta

Abrir el cajón

La tecla **CAJON/#** abrirá el cajón cuando todavía no ha iniciado una transacción.

1. Pulse **CAJON/#**:

CAJON/#

2. El cajón se abrirá y se imprimirá un ticket como el del ejemplo de la derecha.

MUCHAS GRACIAS	
VUELVA PRONTO	
11/08/2022 JUE	09:23
CAJON -----	
EMPLE 1	000011 00001

Número de Referencia

Se puede usar también la tecla **CAJON/#** para imprimir cualquier número (hasta 8 dígitos) en la impresora. Se puede entrar un número en cualquier momento durante una transacción. Por ejemplo, si desea registrar un número de cuenta a crédito, entre el número y pulse la tecla **CAJON/#** antes de finalizar la venta con la tecla **CREDITO**.

1. Registre los artículos que desee vender.
2. Entre el número que desee registrar, por ejemplo entre:

1 2 3 4

3. Pulse **CAJON/#**:

CAJON/#

4. Pulse **CREDITO**:

CREDITO

5. El visor mostrará “=” con el total, el cajón se abrirá y se imprimirá un ticket como el del ejemplo de la derecha.

MUCHAS GRACIAS	
VUELVA PRONTO	
11/08/2022 JUE	09:23
DEPT1	€2.99
REFEREN#	1234
TOTAL	€2.99
CREDITO	€2.99
EMPLE 1	000011 00001

Operaciones de Recibo a Cuenta

Se puede usar la función **RECIBO** para aceptar la entrada de efectivo o cheques en el cajón cuando no está realizando ventas. Por ejemplo, para registrar el cambio diario en el cajón o aceptar pagos pendientes.

1. Pulse la tecla de **RECIBO**

RECIBO

2. Entre el importe de efectivo recibido y pulse **TOTAL/CAJA**.

1 0 0 0 TOTAL/CAJA

3. Entre el importe recibido en cheques y pulse **CHEQUE**.

1 0 0 0 CHEQUE

4. Entre el importe recibido a crédito y pulse **CREDITO**.

1 0 0 0 CREDITO

5. Se puede continuar añadiendo tickets o puede finalizar pulsando de nuevo la misma tecla de **RECIBO**.

RECIBO

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
RECIBIDO		
EFFECTIVO		€10.00
CHEQUE		€10.00
CREDITO		€10.00
RECIBIDO		€30.00
EMPLE 1	000011	00001

Operaciones de Pagos

Se puede usar la función de **PAGOS** para registrar la retirada de efectivo o pagos a proveedores con dinero del cajón.

1. Pulse la tecla de **PAGOS**

PAGOS

2. Entre el importe de efectivo a pagar y pulse **TOTAL/CAJA**.

1 0 0 0 **TOTAL/CAJA**

3. Entre el importe pagado en cheques y pulse **CHEQUE**.

1 0 0 0 **CHEQUE**

4. Entre el importe pagado a crédito y pulse **CREDITO**.

1 0 0 0 **CREDITO**

5. Se puede continuar registrando pagos o puede finalizar pulsando de nuevo la misma tecla de **PAGOS**.

PAGOS

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
PAGOS		
EFFECTIVO		-10.00
CHEQUE		-10.00
CREDITO		-10.00
PAGOS		-30.00
EMPLE 1	000011	00001

Subtotal de la Venta

1. Registre los artículos que desee vender.
2. Pulse **SUBTOTAL**. Se mostrará el subtotal con el mensaje "Sub" indicado en el visor trasero.

SUBTOTAL

El subtotal se puede imprimir si se active en la programación. Vea "Programación de Opciones de Impresión" en el apartado "Modo de Programación".

Totalización y Cálculo de Cambio

Existen tres funciones de cobro para categorizar las ventas con sus teclas individuales en el teclado: **TOTAL/CAJA**, **CHEQUE** y **CREDITO**.

Total de Venta en Efectivo

1. Registre los artículos que desee vender.
2. Para finalizar la venta en efectivo, pulse **TOTAL/CAJA**:

**TOTAL/
CAJA**

3. El visor indicará el importe total de la venta en efectivo.

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
PLU2		€7.96
TOTAL		€7.96
EFFECTIVO		€7.96
EMPLE 1	000011	00001

Total de Venta en Cheque

1. Registre los artículos que desee vender.
2. Para finalizar la venta en cheque, pulse **CHEQUE**:

CHEQUE

3. El visor indicará el importe total de la venta en cheque.

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
PLU2		€7.96
TOTAL		€7.96
CHEQUE		€7.96
EMPLE 1	000011	00001

Cambio en una Venta en Efectivo

1. Registre los artículos que desee vender.
2. Entre el importe entregado por el cliente.
Por ejemplo, para 20€entre:

2 0 0 0

3. Pulse **TOTAL/CAJA**:

TOTAL/
CAJA

4. El visor indicará el cambio a devolver, si lo hubiera.

MUCHAS GRACIAS VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
PLU1	T1	€2.99
PLU1	T1	€2.99
4X		€1.99
PLU2		€7.96
IVA1		€2.42
TOTAL		€13.94
EFFECTIVO		€20.00
CAMBIO		€6.06
EMPLE 1	000011	00001

Cambio en una Venta en Cheque

1. Registre los artículos que desee vender.
2. Entre el importe entregado por el cliente.
Por ejemplo, para 20€entre:

2 0 0 0

3. Pulse **CHEQUE**:

CHEQUE

4. El visor indicará el cambio a devolver, si lo hubiera.

MUCHAS GRACIAS VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
PLU1	T1	€2.99
PLU1	T1	€2.99
4X		€1.99
PLU2		€7.96
IVA1		€2.42
TOTAL		€13.94
CHEQUE		€20.00
CAMBIO		€6.06
EMPLE 1	000011	00001

Total de Venta a Crédito

Use la tecla **CREDITO** para registrar las ventas a crédito o con tarjeta. Vea “Programación de Teclas de Función” en el apartado “Modo de Programación” si desea cambiar la descripción de la función de crédito. Se pueden fijar también opciones para el cobro, como permitir sobrepasar el importe o forzar el cálculo de cambio.

1. Registre los artículos que desee vender.
2. Pulse la tecla **CREDITO**:

CREDITO

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022 JUE 09:23		
PLU1 T1		€2.99
PLU1 T1		€2.99
4X	€1.99	
PLU2		€7.96
IVA1		€2.42
TOTAL		€13.94
CREDITO		€13.94
EMPLE 1	000011	00001

Cambio en una Venta a Crédito

El cálculo de cambio en las ventas a crédito se puede activar o desactivar. Vea “Programación de Teclas de Función” en el apartado “Modo de Programación” para fijar las opciones de cobro.

- 1. Registre los artículos que desee vender.
- 2. Entre el importe a crédito y pulse la tecla **CREDITO**:

2

0

0

0

CREDITO

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022 JUE 09:23		
PLU1 T1		€2.99
PLU1 T1		€2.99
4X	€1.99	
PLU2		€7.96
IVA1		€2.42
TOTAL		€13.94
CREDITO		€20.00
CAMBIO		€6.06
EMPLE 1	000011	00001

Cobro Partido

Cobro partido es pagar una transacción con más de una forma de pago. Por ejemplo, una venta de 20€ se puede partir de manera que 10€ se pagan en efectivo y los 10€ restantes se pagan en cheque. Si es necesario, se pueden entrar varios pagos diferentes.

1. Registre los artículos que desee vender.
2. Entre el importe del efectivo entregado por el cliente. Por ejemplo, entre 10.00€ y pulse **TOTAL/CAJA**:

1	0	0	0	TOTAL/ CAJA
---	---	---	---	----------------

3. El visor mostrará los 10€ pendientes a pagar.
4. Entre el importe en cheque entregado por el cliente. Por ejemplo, entre 10.00€ y pulse **CHEQUE**:

1	0	0	0	CHEQUE
---	---	---	---	--------

5. Cuando el total entregado iguale o supere al total de la venta, el ticket se imprimirá y se completa la transacción.

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
PLU2	€20.00	
TOTAL	€20.00	
EFFECTIVO	€10.00	
TOTAL	€10.00	
CHEQUE	€10.00	
EMPLE 1	000011	00001

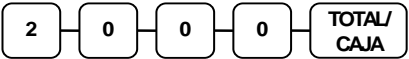
Cambio Posterior

El cambio posterior significa poder calcular el cambio a devolver después de finalizarse la venta y con el cajón abierto. Esta función es útil cuando el cliente cambia el importe entregado. Normalmente, esta función está desactivada. Se debe activar la opción de Sistema apropiada.

1. Registre los artículos que desee vender.
2. Pulse la tecla **TOTAL/CAJA**:



3. El visor indicará el total de la venta.
4. Entre el nuevo importe entregado y pulse la tecla **TOTAL/CAJA**:



5. El visor indicará el cambio a devolver.

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022	JUE	09:23
PLU1	T1	€2.00
IVA1		€0.35
TOTAL		€2.00
EFFECTIVO		€2.00
EMPLE 1	000011	00001

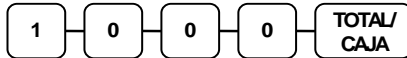
Conversión en Divisa

Si acepta normalmente la moneda de algún país vecino, se puede convertir el subtotal de la venta al coste equivalente en la divisa extranjera. Para hacer esto se debe programar el valor de conversión. Por ejemplo, si el Euro (moneda local) equivale a 1.0237\$ (divisa extranjera), el factor de conversión es 1.0237. Vea “Programación de Teclas de Función” en el apartado “Modo de Programación” para fijar un factor de conversión.

1. Registre los artículos que desee vender.
2. Pulse la tecla **DIVISA**



3. Entre el importe entrega en divisa y pulse **TOTAL/CAJA**:



4. El visor mostrará el cambio a devolver.
¡El cambio se calcula en moneda local!

MUCHAS GRACIAS		
VUELVA PRONTO		
11/08/2022 JUE	09:23	
PLU1 T1	€2.00	
IVA1	€0.12	
TOTAL	€2.12	
DIVISA	\$10.00	
VALOR DE CAMBIO @1.02366		
TOTAL MONEDA LOCAL	€9.77	
CAMBIO	€7.65	
EMPLE 1	000011	00001

Informes de Ventas

Informes X y Z

Los informes de sistema se dividen en dos categorías básicas:

- *FEAD* Informes X, se imprimen los totales sin borrarlos
- *FESE* Informes Z, se imprimen los totales y se borran

Impresión de informes – Instrucciones Generales

1. Referirse a la “Tabla de Informes”.
2. Seleccione un tipo de informe y el modo del informe.
3. Situarse sobre la posición del modo indicado.
4. Entre la secuencia de teclas del informe que ha seleccionado.

Tabla de Informes

Tipo de informe	Número de Informe	Modo de Informe	Posición de Modo Llave	Secuencia de Teclas
Financiero/Dept	1	X	X – READ	1 – SUBTOTAL
		Z	Z – RESET	1 – SUBTOTAL
		X2	X – READ	201 – SUBTOTAL
		Z2	Z – RESET	201 – SUBTOTAL
Todos los PLU	2	X	X – READ	2 – SUBTOTAL
		Z	Z – RESET	2 – SUBTOTAL
Empleados	3	X	X – READ	3 – SUBTOTAL
		Z	Z – RESET	3 – SUBTOTAL
Imprime Cinta Electrónica	300	X	X – READ	300 - SUBTOTAL
Borra Cinta Electrónica	399	Z	Z – RESET	399- SUBTOTAL

Declaración de Caja

Si se requiere la declaración de caja obligatoria, se debe declarar el contenido del cajón antes de poder imprimir un informe X o Z financiero o de empleados.

Se puede entrar el total del cajón en un solo paso o, para facilitar la cuenta del cajón, se puede entrar cada tipo de billete/moneda y dejar que la registradora actúe como una sumadora. También se puede usar la tecla **X/HORA** para multiplicar el valor por el tipo de billete.

En el momento que termine la cuenta, la registradora comparará su declaración con el efectivo y cheques esperados e imprimirá la diferencia en el informe.

Por ejemplo:

1. Situar en **Modo X (READ)**.
2. Entre 90 y pulse la tecla **SUBTOTAL**.

9 0 SUBTOTAL

3. Entre el total de efectivo y pulse la tecla **TOTAL/CAJA**.

9 8 7 6 TOTAL/CAJA

4. Entre el total de cheques y pulse la tecla **CHEQUE**.

2 0 0 0 CHEQUE

5. Pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar la declaración.

TOTAL/CAJA

MUCHAS GRACIAS	
VUELVA PRONTO	
11/08/2022 JUE	09:23
** DECLARACION CAJA **	
EFFECTIVO	€98.76
CHEQUE	€20.00
IMP ENTRADO	€118.76
TOTAL CAJON	€375.83
DIFERENCIA	€257.07
EMPLE 1	000091 000000

Ejemplos de Informes

Informe Financiero

Nota: Este ejemplo se muestra con los valores a cero listados en el informe. Su informe mostrará solo los totales diferentes a cero dependiendo de la opción de impresión #2.

Fecha, Día y Hora ->	20/07/2022 MIE	09:23
Tipo de Informe/Contador ->	INFORME Z 1	00002
Nombre del informe ->	FINANCIERO	
Nombre del Departamento ->	DEPT1	
Contador de Ventas y Total del Departamento ->	21	€192.45
(Se listan los contadores y totales por cada departamento)	DEPT2	
	5	€3.10
	DEPT16	
	0	€0.00
Contador y total de todos los departamentos ->	TOTAL DEPT	
	26	€195.55
Total de ventas no tasables ->	NO TASABLE	€0.00
Ventas tasables por cada tipo de IVA ->	VENTA IVA1	€10.00
	VENTA IVA2	€0.00
	VENTA IVA3	€0.00
	VENTA IVA4	€0.00
Total por cada tipo de IVA ->	IVA1	€0.04
	IVA2	€0.00
	IVA3	€0.00
	IVA4	€0.00
Ventas exentas de IVA por cada tipo ->	EXENTO IVA1	€0.00
	EXENTO IVA2	€0.00
	EXENTO IVA3	€0.00
	EXENTO IVA4	€0.00
Contador y total de descuentos por importe ->	-(MENOS)	0
(Tecla - usada como descuento de importe)		€0.00
Contador y total descuentos de artículo % ->	TTL -% ARTIC	0
(Tecla -% usada como descuento de artículo)		€0.00
Contador y total descuentos de venta % ->	TTL -% VENTA	0
(Tecla -% usada como descuento de la venta)		€0.00
Contador y total recargos de artículo % ->	TTL +% ARTIC	0
(Tecla +% usada como recargo de artículo)		€0.00
Contador y total recargos de venta % ->	TTL +% VENTA	0
(Tecla +% usada como recargo de la venta)		€0.00

Continúa en la página siguiente...

Contador de tickets ->	VENTA NETA	1
Net Sales Importe de venta neta ->		€10.50
Contador de artículos devueltos ->	RETORNO	0
Total de devoluciones ->		€0.00
Contador Anulación último artículo ->	ANULA ULTIMA	0
Total anulaciones último artículo ->		€0.00
Contador Anulación artículo anterior ->	CORRECCION	0
Total anulaciones artículo anterior ->		€0.00
Número de tickets en modo ANULACION ->	MODO ANULA	0
Total importe en modo ANULACION ->		€0.00
Número de transacciones canceladas ->	ANULA TICKET	0
Importe de transacciones canceladas ->		€0.00
Venta Bruta ->	VENTA BRUTA	€10.50
Número de ventas en efectivo ->	VTA EFECTIVO	1
Importe de ventas en efectivo ->		€10.50
Número de ventas en cheques ->	VTA CHEQUE	0
Importe de ventas en cheques ->		€0.00
Número de ventas a crédito ->	VTA CREDITO	0
Importe de ventas a crédito ->		€0.00
Número de Recibos a Cuenta ->	RECIBIDO CTA	0
Total de Recibos a Cuenta ->		€0.00
Número de Pagos ->	PAGOS	0
Total de Pagos ->		€0.00
Contador de aperturas de cajón ->	ABRIR CAJON	0
Número de efectivo en cajón ->	TTL EFECTIVO	0
Importe efectivo en cajón ->		€10.50
Número de cheques en cajón ->	TTL CHEQUE	0
Importe de cheques en cajón ->		€0.00
Número de créditos en cajón ->	TTL CREDITO	0
Importe de créditos en cajón ->		€0.00
Total en cajón de todos los tipos ->	TOTAL CAJON	€10.50
Total en Divisas ->	DIVISAS	0.00

Gran Total ->	GRAN TOTAL	€221.40
	EMPLE 2	000045 000000

Informe de todos los PLUs

Fecha, Día y Hora ->	20/07/2022 MIE	09:23
Tipo de Informe/Contador ->	INFORME X 1	00002

Nombre del informe ->	PLU	
Nombre del PLU ->	PLU22	
Contador de Ventas y Total del PLU ->	CNT 1	€4.95
	PLU25	
	CNT 5	€8.85

Contador y Total de todos los PLUs ->	CANTIDAD TTL	6
	IMPORTE TTL	€13.80
	EMPLE 2	000045 000000

Informe de Empleados

Fecha, Día y Hora ->	20/07/2022 MIE	09:23
Tipo de Informe/Contador ->	INFORME X 1	00002
Nombre del informe ->	-----	
Nombre del Empleado ->	EMPLEADOS	
Ventas netas del empleado ->	EMPLE 1	
Ventas brutas del empleado ->	VENTA NETA	€207.40
Total de cajón del empleado ->	VENTA BRUTA	€210.90
	TOTAL CAJON	€209.40

	EMPLE 2	
	VENTA NETA	€71.85
	VENTA BRUTA	€76.75
	TOTAL CAJON	€71.85

	EMPLE 3	

	EMPLE 4	
	VENTA NETA	€10.50
	VENTA BRUTA	€10.50
	TOTAL CAJON	€10.50

	EMPLE 5	

	EMPLE 6	

	EMPLE 7	

	EMPLE 8	

	EMPLE 9	

	EMPLE 10	

	EMPLE 2 000071 000000	

Fórmulas de Cálculo

Total de Venta Neta

+	Total de todos los Departamentos
+	Importe IVA1
+	Importe IVA2
+	Importe IVA3
+	+% (Total recargos sobre la venta)
-	-% (Total descuentos sobre la venta)
-	- (Total Tecla Menos sobre la venta)
=	TOTAL DE VENTA NETA

Total Bruto

+	TOTAL DE VENTA NETA
+	RETORNOS
+	MODOS ANULa
+	-% (Total descuentos sobre la venta)
+	- (Total Tecla Menos sobre la venta)
=	TOTAL DE VENTA BRUTA

Gran Total

+	Gran Total de Ayer
+	Total de Venta Bruta
=	GRAN TOTAL

Modo de Servicio

Introducción

Los siguientes procesos se realizan desde el Modo de Servicio:

- Información de EPROM

Información de EPROM

1. Situar en la posición **MODO S**.
2. Para imprimir la información de EPROM, entre **50** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



Modo de Programación

Introducción

Todas las programaciones (a menos que se indique el contrario) se realizan en **MODO P**. Cada sección detalla un área específica de la programación de la registradora.

Programación de IVA

Se pueden programar cuatro tipos de IVA en esta registradora.

1. Situar en **Modo-P**.
2. Entre 53 y la tecla **SUBTOTAL**.
3. Introduzca el valor de cada IVA y pulse **X/HORA**. 5 dígitos con punto decimal son para el valor del IVA, el 6º dígito es el tipo de IVA y el 7º dígito es el número de IVA.

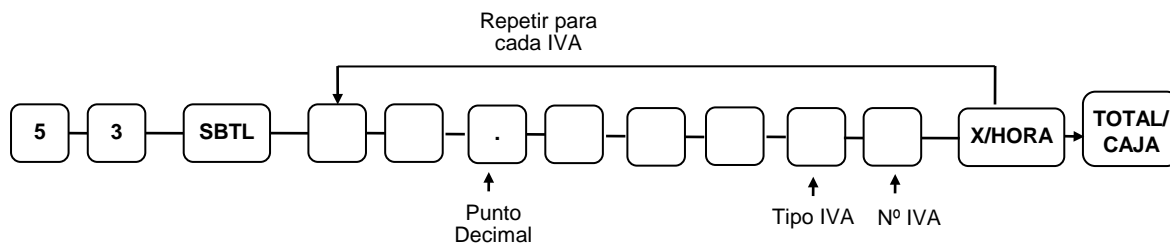
Si el IVA es un porcentaje que se suma a la venta (IVA AÑADIDO) entre:	0
Si el IVA es un porcentaje incluido en la venta (IVA INCLUIDO) entre:	2

Ejemplo) IVA1: 21% incluido, IVA2: 10% incluido, IVA3: 4% incluido

53 + SUBTOTAL + 21 + DECIMAL + 00021 + X/HORA + TOTAL/CAJA

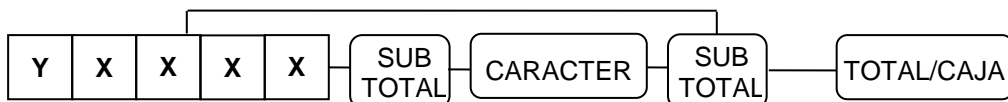
53 + SUBTOTAL + 10 + DECIMAL + 00022 + X/HORA + TOTAL/CAJA

53 + SUBTOTAL + 04 + DECIMAL + 00023 + X/HORA + TOTAL/CAJA



Programación de Descripciones por Teclado

Se pueden programar diferentes descripciones como **DEPARTAMENTOS, PLUs, EMPLEADOS, Algunas FUNCIONES** y el **MENSAJE DEL TICKET** usando el siguiente proceso de programación.



NOTA : Referirse a “DISPOSICIÓN TECLADO ALFANUMÉRICO” para entrar los caracteres.

DESCRIPCIÓN ESTÁNDAR	DIRECCION Y	NÚMERO X X X X	LONGITUD CARACTERES	NOTAS
DEPARTAMENTO	1	0001 ~ 0016	12 CARAC.	
PLU	2	0001 ~ 0500	12 CARAC.	
MENSAJE TICKET	3	0001 ~ 0006	24 CARAC.	CABECERA
MENSAJE TICKET	4	0001 ~ 0006	24 CARAC.	PIE TICKET
EMPLEADOS	5	0001 ~ 0010	8 CARAC.	
RETORNO	6	0 0 3 0	8 CARAC.	
CORRECCION	6	0 0 3 1	8 CARAC.	
ANULA TICKET	6	0 0 3 2	8 CARAC.	
DIVISA	6	0 0 3 4	8 CARAC.	
-	6	0 0 3 5	8 CARAC.	
-%	6	0 0 3 6	8 CARAC.	
+%	6	0 0 3 7	8 CARAC.	
X/HORA	6	0 0 4 0	8 CARAC.	
ABRIR CAJON	6	0 0 4 1	8 CARAC.	
RECIBIDO	6	0 0 4 3	8 CARAC.	
PAGOS	6	0 0 4 4	8 CARAC.	
CHEQUE	6	0 0 4 5	8 CARAC.	
CREDITO	6	0 0 4 6	8 CARAC.	
SUBTOTAL	6	0 0 4 7	8 CARAC.	
EFFECTIVO	6	0 0 4 8	8 CARAC.	
MONEDA LOCAL	7	0 0 0 1	5 CARAC.	
DIVISA EXTRANJERA	8	0 0 0 1	5 CARAC.	

Disposición Teclado Alfanumérico

RETORNO DOBLE	7	8	9	DEPT1 @:/	DEPT5 ABC	DEPT9 DEF
CORREC CION MAYUSC	4	5	6	DEPT2 GHI	DEPT6 JKL	DEPT10 MNO
CANCEL BORRA <-	1	2	3	DEPT3 PQRS	DEPT7 TUV	DEPT11 WXYZ
TAX ESPACIO	0	00	.	DEPT4 *	DEPT8 .,?!	DEPT12 #

<EJEMPLO>

ABC	[[DEPT 5]] [[Esperar 2 Segundos o ESPACIO]] [[DEPT 5 * 2 Veces]] [[Esperar 2 Segundos o ESPACIO]] [[DEPT5 * 3 Veces]] [[Esperar 2 Segundos o ESPACIO]]
aBG9	[[MAYUSCULAS]] [[DEPT 5]] [[MAYUSCULAS]] [[DEPT 5 * 2 Veces]] [[DEPT 2]] [[9]] [[Esperar 2 Segundos o ESPACIO]]
A ^A	[[DEPT 5]] [[DOBLE]] [[DEPT 5]] [[Esperar 2 Segundos o ESPACIO]]

Programación de Departamentos

Programa 500 – Programación del Estado del DEPARTAMENTO

1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **5 0 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



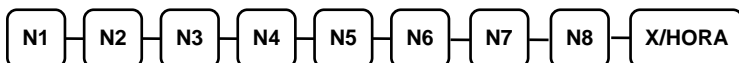
3. Seleccione el DEPARTAMENTO o DEPARTAMENTOS que desee programar de una de las siguientes maneras:
 - Pulse una tecla de DEPARTAMENTO del teclado, o



- Para programar el mismo estado del DEPT1 al DEPT16 pulse como sigue



4. Referirse a la "Tabla del Estado de DEPARTAMENTO" para determinar los valores de **N1** a **N8**. Entre los valores que ha seleccionado y pulse la tecla **X/HORA**. (**No es necesario entrar los ceros iniciales.**)



5. Para programar DEPARTAMENTOS adicionales repita desde el paso 3, o pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.



Tabla del Estado del Departamento

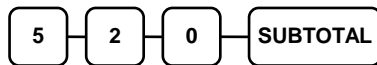
Dirección	Opción de Programa	Valor
N1	El Departamento es negativo	Sí = 1 No = 0
N2	El Departamento es de venta única	Sí = 1 No = 0
N3	El Departamento es tasable por IVA 4	Sí = 1 No = 0
N4	El Departamento es tasable por IVA 3	Sí = 1 No = 0
N5	El Departamento es tasable por IVA 2	Sí = 1 No = 0
N6	El Departamento es tasable por IVA 1	Sí = 1 No = 0
N7	El Departamento permite sobrepasar precio	Sí = 1 No = 0
N8	El Departamento es de precio fijo	Sí = 1 No = 0

Programa 520 – Programación de Precio o Límite de DEPARTAMENTO

Si un DEPARTAMENTO tiene el precio abierto, aquí se fija el Límite máximo de venta.

Si un DEPARTAMENTO tiene el precio fijo, aquí se programa su precio.

1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **5 2 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



3. Seleccione el DEPARTAMENTO o DEPARTAMENTOS que desee programar de una de las siguientes maneras:

- Pulse una tecla de DEPARTAMENTO del teclado, o



- Para programar el mismo precio del DEPT1 al DEPT16 pulse como sigue



4. Si el DEPARTAMENTO es abierto, entre un límite de hasta 7 dígitos. Si el DEPARTAMENTO es fijo, entre un precio. (El precio máximo es 99999,99€)



5. Para programar DEPARTAMENTOS adicionales repita desde el paso 3, o pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.



Programa 530 – Programación de Descripción de DEPARTAMENTO

1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **5 3 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.

5 3 0 SUBTOTAL

3. Pulse una tecla de DEPARTAMENTO del teclado

DEPT1.

4. Entre 12 códigos de tres cifras. Referirse a la tabla de códigos de descripción de más abajo.

065 080 080 076 069 → X/HORA

5. Para programar DEPARTAMENTOS adicionales repita desde el paso 3, o pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.

TOTAL/CAJA

Tabla de Códigos de Descripción

CARACTER	Ç	ü	é	â	ä	à	á	ç	ê	ë
CÓDIGO	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010
CARACTER	è	ï	î	ì	Ä	Å	É	æ	Æ	ô
CÓDIGO	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020
CARACTER	ö	ò	û	ù	ÿ	Ö	Ü	¢	£	¥
CÓDIGO	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030
CARACTER	€	ESPACIO	!	"	#	€	%	&	'	(
CÓDIGO	031	032	033	034	035	036	037	038	039	040
CARACTER)	*	+	,	-	.	/	0	1	2
CÓDIGO	041	042	043	044	045	046	047	048	049	050
CARACTER	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<
CÓDIGO	051	052	053	054	055	056	057	058	059	060
CARACTER	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F
CÓDIGO	061	062	063	064	065	066	067	068	069	070
CARACTER	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
CÓDIGO	071	072	073	074	075	076	077	078	079	080
CARACTER	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
CÓDIGO	081	082	083	084	085	086	087	088	089	090
CARACTER						Ñ	a	b	c	d
CÓDIGO	091	092	093	094	095	096	097	098	099	100
CARACTER	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
CÓDIGO	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
CARACTER	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x
CÓDIGO	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
CARACTER	y	z	←BORRA			DOBLE				
CÓDIGO	121	122	123			999				

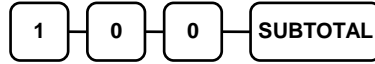
Programación de PLU (Artículos por Código)

Todos los PLUs se registran entrando el número de PLU y pulsando la tecla **PLU**. Las opciones de programación se realizan en programas separados:

- **Programa 100 – Programación del Estado de PLU** determina si el PLU es de precio abierto o fijo. Aquí también se fijan las opciones de IVA, negativo y venta única.
- **Programa 200 – Programación de Precio o Límite de PLU** determina el precio del PLU si es de precio fijo, o el límite máximo de venta si es de precio abierto.
- **Programa 300 – Programación de Descripción de PLU** le permite fijar una descripción única de hasta 12 caracteres para cada PLU.
- **Programa 350 – Programación de Enlace de PLU** le permite ligar los PLUs a un DEPARTAMENTO.

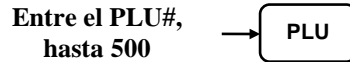
Programa 100 – Programación del Estado de PLU

1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **1 0 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.

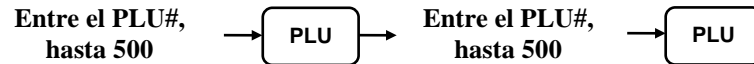


3. Seleccione el PLU o PLUs que desee programar de una de las siguientes maneras:

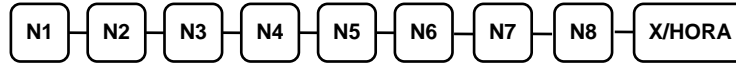
- Entre el número del PLU hasta 500 y pulse la tecla **PLU**, o



- Entre el número del primer PLU de un rango de PLUs y pulse la tecla **PLU**. Entre el último número del rango y pulse la tecla **PLU**.



4. Referirse a la “Tabla del Estado del PLU” para determinar los valores de **N1** a **N8**. Entre los valores que ha seleccionado y pulse la tecla **X/HORA**. (No es necesario entrar los ceros iniciales.)



5. Para programar PLUs adicionales repita desde el paso 3, o pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.



Tabla del Estado del PLU

Dirección	Opción de Programa	Valor
N1	El Departamento es negativo	Sí = 1 No = 0
N2	El Departamento es de venta única	Sí = 1 No = 0
N3	El Departamento es tasable por IVA 4	Sí = 1 No = 0
N4	El Departamento es tasable por IVA 3	Sí = 1 No = 0
N5	El Departamento es tasable por IVA 2	Sí = 1 No = 0
N6	El Departamento es tasable por IVA 1	Sí = 1 No = 0
N7	El Departamento permite sobrepasar precio	Sí = 1 No = 0
N8	El Departamento es de precio fijo	Sí = 1 No = 0

Programa 200 – Programación de Precio o Límite de PLU

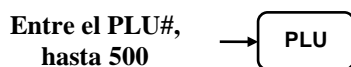
Si un PLU tiene el precio abierto, aquí se fija el Límite máximo de venta. Si un PLU tiene el precio fijo, aquí se programa su precio.

1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **2 0 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.

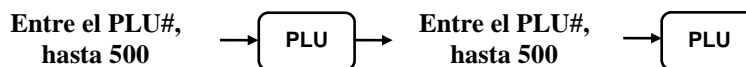


3. Seleccione el PLU o PLUs que desee programar de una de las siguientes maneras:

- Entre el número del PLU hasta 500 y pulse la tecla **PLU**, o



- Entre el número del primer PLU de un rango de PLUs y pulse la tecla **PLU**. Entre el último número del rango y pulse la tecla **PLU**.



4. Si el PLU es abierto, entre un límite de hasta 7 dígitos. Si el PLU es fijo, entre un precio. (El precio máximo es 99999,99€).

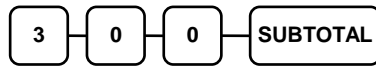


5. Para programar PLUs adicionales repita desde el paso 3, o pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.

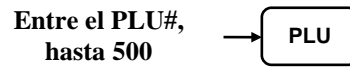


Programa 300 – Programación de Descripción de PLU

1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **3 0 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



3. Entre el número del PLU hasta 500 y pulse la tecla **PLU**



4. Entre 12 códigos de tres cifras. Referirse a la tabla de códigos de descripción.



5. Para programar PLUs adicionales repita desde el paso 3, o pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.

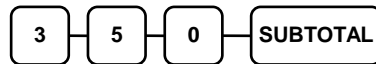


Programa 350 – Programación de enlace de PLU

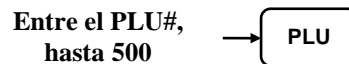
Cuando se registra un PLU, el importe del PLU está enlazado a un departamento. El importe de la venta del PLU se suma en el informe de PLUs y también en la venta del departamento enlazado.

Nota: Si un PLU no está enlazado a un Departamento, sus ventas estarán enlazadas por defecto al Departamento #1.

1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **3 5 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



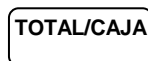
3. Entre el número del PLU hasta 500 y pulse la tecla **PLU**.



4. Pulse una tecla de DEPARTAMENTO del teclado a la que quiera enlazarse



5. Para programar PLUs adicionales repita desde el paso 3, o pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.



Programación de Opciones de Sistema

Referirse a la “Tabla de Opciones de Sistema” para revisar las opciones de sistema. Lea cada opción con cuidado para determinar si desea hacer cambios.

Programar una Opción de Sistema:

1. Situar en **Modo-P**.
2. Entre **3 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.
3. Entre una dirección de opción de sistema y pulse la tecla **X/HORA**.
4. Entre el número que representa el estado que ha seleccionado y pulse la tecla **SUBTOTAL**.
5. Repita desde el paso 3 para cada opción de sistema que desee cambiar.
6. Pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar la programación de opciones de sistema.

Diagrama de Opciones de Sistema

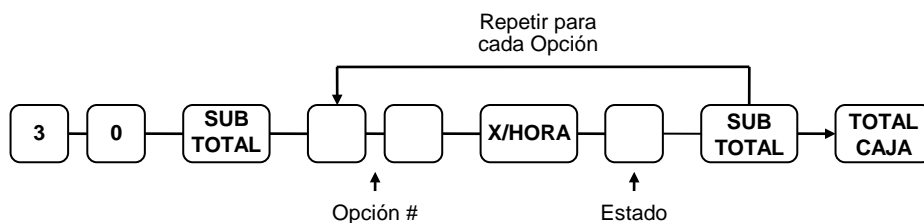


Tabla de Opciones de Sistema

Dirección	OPCIÓN DE SISTEMA		VALOR
1	Pitido de teclas activo		Sí = 1 No = 0
2	Formato de Fecha:	MMDDAA =	0(defecto)
		DDMMAA =	1
		AAMMDD =	2
3	Posición decimal: (0,1,2,3) defecto=2		0-3
4	Se abre el cajón al imprimir informes		Sí = 1 No = 0
5	Reservado		-
6	Usa recogedor de papel		Sí = 1 No = 0
7	Activa Cinta de Control Electrónica		Sí = 1 No = 0
8	Avisa cuando la cinta de control está llena		Sí = 1 No = 0
9	Imprime cinta de control desde el ticket más viejo		Sí = 1 No = 0
10	Permite multiplicación directa		Sí = 1 No = 0
11	Permite multiples copias de ticket		Sí = 1 No = 0
12	Permite la función de cambio posterior		Sí = 1 No = 0
13	Declaración de caja requerida antes del informe Z financiero		Sí = 1 No = 0
14	Número de ticket a cero después del informe Z financiero		Sí = 1 No = 0
15	Borra Gran Total después del informe Z financiero		Sí = 1 No = 0
16	Borra el Contador de informe Z financiero después del informe Z financiero		Sí = 1 No = 0
17	Borra el Contador de informe Z de PLU después del informe Z de PLU		Sí = 1 No = 0
18	Borra el Contador de informe Z de Empleados después del informe Z de Empleados		Sí = 1 No = 0
19	Multiplicación triple		Sí = 1 No = 0

Dirección	OPCIÓN DE SISTEMA		VALOR
20	Redondeos	Defecto	0
		Redondeo Europeo .00 - .02 = .00 .03 - .07 = .05 .08 - .09 = .10	1
		Redondeo Sueco .00 - .24 = .00 .25 - .74 = .50 .75 - .99 = 1.00	2
		Redondeo Tailandés .00 - .49 = .00 .50 - .99 = 1.00	3
		Redondeo Nueva Zelanda .00 - .04 = .00 .05 - .09 = .10	4
21	Reservado		-
22	Reservado		-
23	Usar el separador de millares		Sí = 1 No = 0
24	Usar contraseña del modo Llave		Sí = 1 No = 0

Nota: El recogedor de papel es una función opcional. Si desea usar esta función contacte con su distribuidor local de SAM4s.

Programación de Opciones de Impresión

Referirse a la “Tabla de Opciones de Impresión” para revisar las opciones de impresión. Lea cada opción con cuidado para determinar si desea hacer cambios.

Programar una Opción de Impresión:

1. Situar en **Modo-P**.
2. Entre **4 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.
3. Entre una dirección de opción de impresión y pulse la tecla **X/HORA**.
4. Entre el número que representa el estado que ha seleccionado y pulse la tecla **SUBTOTAL**.
5. Repita desde el paso 3 para cada opción de impresión que desee cambiar.
6. Pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar la programación de opciones de impresión.

Diagrama de Opciones de Impresión

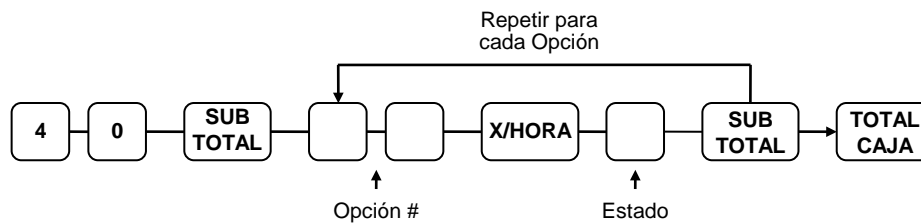


Tabla de Opciones de Impresión

Dirección	OPCIÓN DE IMPRESIÓN		VALOR
1	Imprime Contador Z en los informes		Sí = 1 No = 0
2	No imprime totales sin movimientos en los informes		Sí = 1 No = 0
3	Símbolo de moneda Local		Hasta 5 letras
4	Símbolo de divisa		Hasta 5 letras
5	Permite copia de ticket		Sí = 1 No = 0
6	Se imprime el subtotal al pulsar la tecla SUBTOTAL		Sí = 1 No = 0
7	Imprime el número de ticket		Sí = 1 No = 0
8	Imprime la fecha en el ticket		Sí = 1 No = 0
9	Imprime la hora en el ticket		Sí = 1 No = 0
10	Imprime el nombre del empleado en el ticket		Sí = 1 No = 0
11	Los totales del Modo Anula y Retornos se imprimen en el informe financiero		Sí = 1 No = 0
12	Imprime el número de artículos en el ticket		Sí = 1 No = 0
13	Imprime el símbolo del tipo de IVA		Sí = 1 No = 0
14	Imprime el importe de IVA en el ticket		Sí = 1 No = 0
15	Imprime el total con IVA incluido en el ticket		Sí = 1 No = 0
16	Imprime el % de IVA en el ticket		Sí = 1 No = 0
17	Imprime la base del IVA en el ticket		Sí = 1 No = 0
18	Imprime el Gran Total en el informe financiero		Sí = 1 No = 0
19	Imprime el Total Bruto en el informe financiero		Sí = 1 No = 0
20	Gran total es:	Venta Neta =	1
		Venta Bruta =	0
21	Imprime al Abrir Cajón		Sí = 1 No = 0

Dirección	OPCIÓN DE IMPRESIÓN	VALOR
22	Imprime mensaje de cabecera de ticket	Sí = 1 No = 0
23	Imprime mensaje de pie de ticket	Sí = 1 No = 0
24	Guarda informes en la Cinta de Control Electrónica	Sí = 1 No = 0
25	Reservado	-
26	Imprime el número del PLU/DEPARTAMENTO en el ticket	Sí = 1 No = 0
27	Imprime el número de PLU en el informe de PLUs	Sí = 1 No = 0

Programación de las Teclas de Función

Se utilizan tres programas para configurar las teclas de función:

- *Programa 70* – se usa para fijar las opciones individuales de cada tecla
- *Programa 80* – se usa para programar una descripción de hasta 8 caracteres
- *Programa 90* – se usa para fijar un límite máximo de importe

En este apartado encontrará:

- Instrucciones generales para los programas 70, 80 y 90.
- Instrucciones de programación específicas para cada tecla de función.

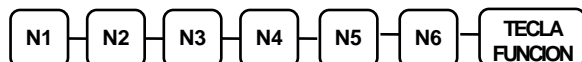
Programa 70 – Opciones de la Tecla de Función

Utilice el programa 70 para fijar las opciones de las teclas de función. Debido a las diferencias entre teclas de función, las opciones individuales serán diferentes. Ver las instrucciones específicas de cada tecla en este apartado para encontrar las opciones de cada función.

1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **7 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



3. Entre los valores del dígito o dígitos de las opciones de la función. Depende de la función que programe se pueden entrar hasta 6 dígitos de **N1** a **N6**. Determine los valores de **N1** a **N6** refiriéndose a la información de la tecla de función específica que viene a continuación. (**No es necesario entrar los ceros a la izquierda**. Por ejemplo, si la tecla de función ofrece seis dígitos, del **N1** a **N6** y solo selecciona un valor para **N6**, simplemente entre el valor de **N6**.) Pulse la tecla de función que desee programar.



4. Para programar teclas de función adicionales repita desde el paso 3 o pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.

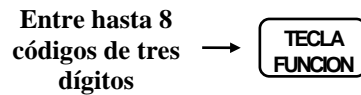


Programa 80 – Descripción de la Tecla de Función

1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **8 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



3. Entre hasta 8 códigos de tres dígitos y pulse la **TECLA DE FUNCION**.



4. Para programar teclas de función adicionales repita desde el paso 3 o pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.



Programa 90 – Límite de la Tecla de Función

Use el programa 90 para fijar un límite máximo para una tecla de función. Solo algunas teclas específicas requieren este programa. Por ejemplo, se puede fijar un límite para las teclas de **TOTAL/CAJA**, **CHEQUE** o **CREDITO**. Referirse a la información de la tecla de función específica en este apartado para determinar si la opción del límite está disponible.

1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **9 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



3. Entre un límite de hasta ocho dígitos, (o "0" para no tener límite).

Entre 1-8 dígitos
LÍMITE

4. Pulse la tecla de función del teclado que desee programar.

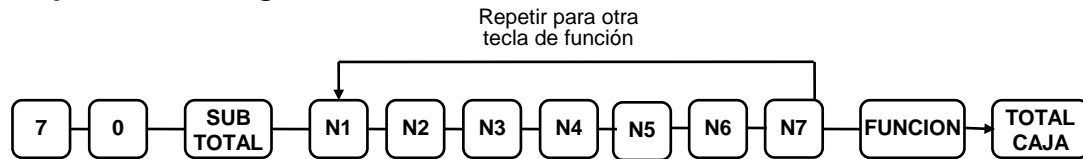


5. Para programar teclas de función adicionales repita desde el paso 3 o pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.



CAJA/CHEQUE/CREDITO

Opciones - Programa 70



Dirección	OPCIÓN	VALOR
N1	Obliga la entrada de importe entregado	Sí = 1 No = 0
N2	Permite entrar importe superior/inferior	Sí = 1 No = 0
N3	Desactiva la entrada de importe inferior	Sí = 1 No = 0
N4	IVA1 Exento	Sí = 1 No = 0
N5	IVA2 Exento	Sí = 1 No = 0
N6	IVA3 Exento	Sí = 1 No = 0
N7	IVA4 Exento	Sí = 1 No = 0

Descripción

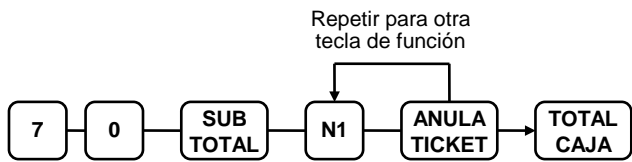
- Referirse al “Programa 80 – Descripción de la Tecla de Función”

Límite

- Referirse al “Programa 90 – Límite de la Tecla de Función”

ANULA TICKET

Opciones - Programa 70



Dirección	OPCIÓN	VALOR
N1	Tecla está inactiva	Sí = 1 No = 0

Descripción

- Referirse al “Programa 80 – Descripción de la Tecla de Función”

Límite

- Referirse al “Programa 90 – Límite de la Tecla de Función”

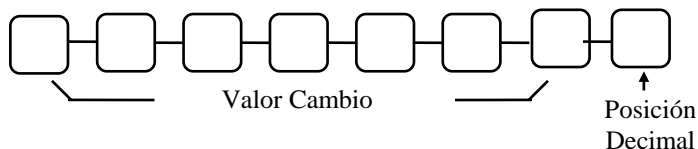
CONVERSIÓN DE DIVISA

Valor de Conversión de Divisa – Programa 90

1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **9 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



3. Entre el valor del cambio hasta 7 dígitos (no entre el punto decimal) y entonces entre un número de 0 a 7 para indicar la posición decimal. Ver "Ejemplos de Programación de Cambios de Divisas" de abajo.



4. Pulse la tecla de divisa del teclado.



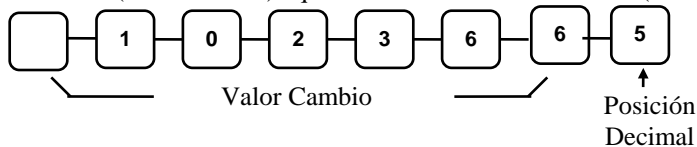
5. Pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.



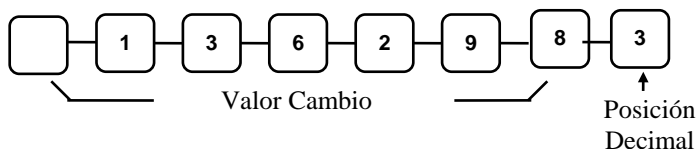
Ejemplos de Programación de Cambios de Divisa

Nota: Los valores de cambio se pueden expresar como “divisa extranjera en euros”, o “euros en divisa extranjera”. Use el valor expresado como “euros en divisa extranjera” cuando programe esta sección.

El Euro €(moneda local) equivale a 1.02366 Dólares USA (divisa extranjera).

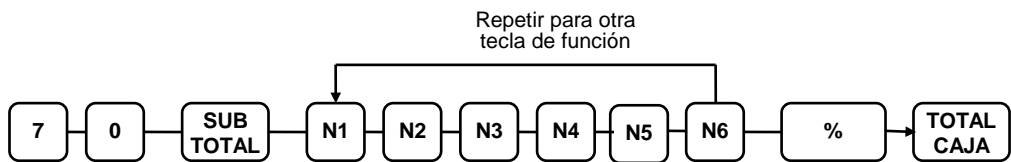


El Euro €(moneda local) equivale a 136.298 Yenes Japoneses (divisa extranjera).



- / -% / +%

Opciones - Programa 70

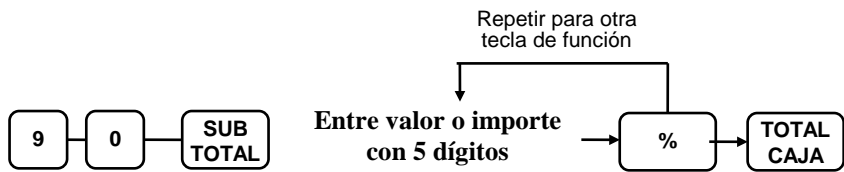


Dirección	OPCIÓN		VALOR
N1	Tecla % Key es:	Abierta =	1
		Valor Fijo =	0
N2	Importe % tasable por IVA1		Sí = 1 No = 0
N3	Importe % tasable por IVA2		Sí = 1 No = 0
N4	Importe % tasable por IVA3		Sí = 1 No = 0
N5	Importe % tasable por IVA4		Sí = 1 No = 0
N6	Tecla % inactiva		Sí = 1 No = 0

Descripción

- Referirse al “Programa 80 – Descripción de la Tecla de Función”

Límite/Valor – Programa 90



Nota: Para la tecla – (Menos) entrar 5 dígitos de límite o 0 para no tener límite. Para las teclas de porcentaje, entrar el valor en formato de cinco dígitos sin el punto decimal (XX.XXX). Por ejemplo: para 10%, entre 10000; para 5.55%, entre 05550; para 99.999%, entre 99999.

Programaciones Varias

Programación del Código Secreto de Empleado

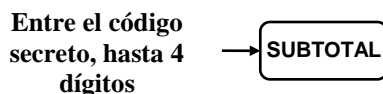
1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **1 0 0 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



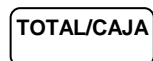
3. Entre el número del empleado que desee programar y pulse la tecla **X/HORA**.



4. Entre un código secreto (hasta 4 dígitos) y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



5. Repita desde el paso 3 para cada empleado que desee programar. Pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.

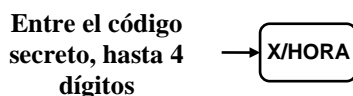


Programación del Código de Modo Llave

1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **9 9 9 9** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



3. Entre un código secreto (hasta 4 dígitos) y pulse la tecla **X/HORA**.



4. Pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.



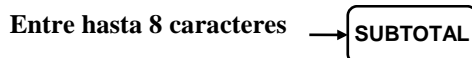
Programación del Nombre de los Empleados

1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **5 0 0 X X** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.
XX es el número del empleado (01 ~ 10) que desee programar. Vea la tabla inferior.



EMPLEADO	XX	EMPLEADO	XX	EMPLEADO	XX	EMPLEADO	XX	EMPLEADO	XX
1	01	3	03	5	05	7	07	9	09
2	02	4	04	6	06	8	08	10	10

3. Entre hasta 8 caracteres usando el teclado alfanumérico (vea la **página 49**) y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



4. Para programar empleados adicionales repita desde el paso 2 o pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.



O si es más fácil usando el método de entrada por códigos ...

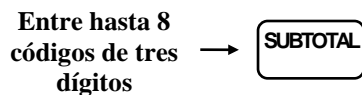
1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **8 1 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



3. Entre el número del empleado que desee programar y pulse la tecla **X/HORA**.



4. Entre hasta 8 caracteres usando la tabla de códigos.



5. Pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.



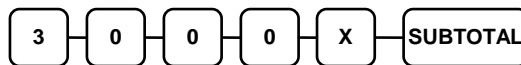
Programación del Mensaje Comercial

Programación de la Cabecera del Ticket

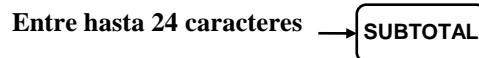
Se puede imprimir un mensaje de hasta seis líneas al inicio del ticket.
Cada línea consiste en hasta 24 caracteres.

X	Línea	X	Línea
1	1ª línea de cabecera	4	4ª línea de cabecera
2	2ª línea de cabecera	5	5ª línea de cabecera
3	3ª línea de cabecera	6	6ª línea de cabecera

1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **3 0 0 0 X** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.
X es el número de la línea (1 ~ 6) que desee programar. Vea la tabla superior.



3. Entre hasta 24 caracteres usando el teclado alfanumérico (vea la **página 49**) y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



4. Para programar una línea adicional repita desde el paso 2 o pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.

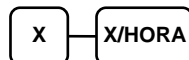


O si es más fácil usando el método de entrada por códigos ...

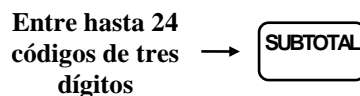
1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **7 0 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



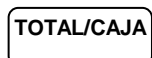
3. Vea la tabla superior y entre el número que represente la línea que desee programar y pulse la tecla **X/HORA**.



4. Entre hasta 24 caracteres usando la tabla de códigos.



5. Pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.

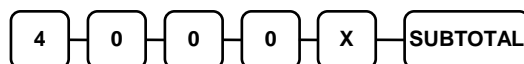


Programación del Pie de Ticket

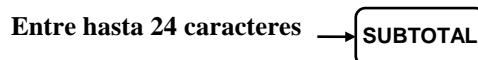
Se puede imprimir un mensaje de hasta seis líneas al final del ticket.
Cada línea consiste en hasta 24 caracteres.

X	Línea	X	Línea
1	1ª línea de pie	4	4ª línea de pie
2	2ª línea de pie	5	5ª línea de pie
3	3ª línea de pie	6	6ª línea de pie

1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **4 0 0 0 X** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.
X es el número de la línea (1 ~ 6) que desee programar. Vea la tabla superior.



3. Entre hasta 24 caracteres usando el teclado alfanumérico (vea la **página 49**) y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



4. Para programar una línea adicional repita desde el paso 2 o pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.

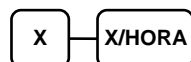


O si es más fácil usando el método de entrada por códigos ...

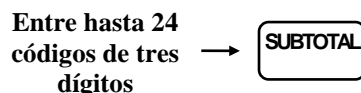
1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **7 5 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



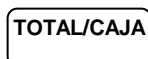
3. Vea la tabla superior y entre el número que represente la línea que desee programa y pulse la tecla **X/HORA**.



4. Entre hasta 24 caracteres usando la tabla de códigos.



5. Pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.



Programación de Fecha y Hora

Use este programa para fijar el reloj y el calendario de su registradora *ER-180U*. La fecha cambiará automáticamente. Después de la configuración inicial se requerirá la programación de la hora al inicio/final del horario de verano.

Programación de Fecha y Hora

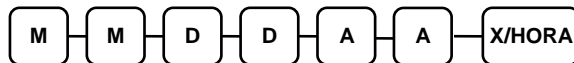
1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **1 3 0 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



3. Entre la hora en formato de 24 horas, con cuatro dígitos (por ejemplo, la 1:00 de la tarde son las 13:00 horas) y pulse la tecla **X/HORA**.



4. Entre la fecha en formato MM (mes) DD (día) y AA (año) y pulse la tecla **X/HORA**:



5. Pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.



Programación de Número de Máquina

El número de máquina se imprime en el ticket de la registradora. Programe un número para que se pueda identificar con la registradora o tienda que emitió el ticket.

Programación de Número de Máquina

1. Situar en **Modo-P**.
2. Para iniciar el programa, entre **1 6 0 0** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



3. Entre un número de máquina (hasta 6 dígitos) y pulse la tecla **X/HORA**.



4. Pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.



Listados de Programación

Después de haber invertido mucho tiempo y energía en la programación de su registradora *ER-180U*, se recomienda imprimir una copia de la programación final para futuras referencias. Esta copia debería mantenerse en un lugar seguro.

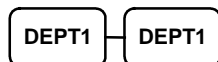
1. Situar en **Modo-P**.
2. Para imprimir un listado de programación, entre **1 5** y pulse la tecla **SUBTOTAL**.



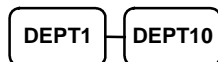
3. En este paso, existen tres maneras diferentes de listar la información. Una es para los DEPARTAMENTOS, otra para los PLUs y una tercera para el resto de listados.

LISTADO DE PROGRAMACIÓN DE DEPARTAMENTOS

Para listar la información de programación de un solo departamento, pulse la tecla de departamento del teclado y luego pulse la misma tecla.

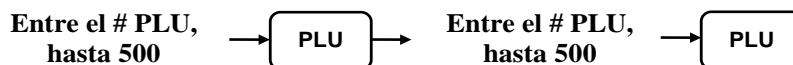


Para listar la información de múltiples departamentos, pulse la tecla del primer departamento del teclado y a continuación el último departamento.

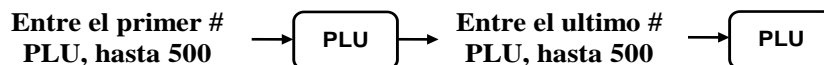


LISTADO DE PROGRAMACIÓN DE PLUS

Para listar la información de programación de un solo PLU, entre el número del PLU seguido de la tecla **PLU** y repita entrando el mismo número y la tecla **PLU**.



Para listar la información de múltiples PLUs, entre el número del primer PLU seguido de la tecla **PLU** y luego el último número y la tecla **PLU**.



OTROS LISTADOS DE PROGRAMACIÓN

X X/HORA

X	Programa
1	IVAs
2	Opciones de Sistema
3	Opciones de Impresión
4	Teclas de Función
5	Empleados
6	Mensaje de Cabecera/Pie de Ticket

4. Pulse la tecla **TOTAL/CAJA** para finalizar el programa.

TOTAL/CAJA