

Aneks do Instrukcji obsługi wagi PLUS 21, PLUS 31

56 Historia wołowiny

[F][7] [7]

Waga może zapamiętać 32 opisy pochodzenie partii wołowiny od nr 0 do nr 31.

Każdy opis zawiera następujące dane:

Kod partii (8 cyfr)

Kraj pochodzenia (2 + 12 liter)

Kraj chowu (2 + 12 liter)

Kraj uboju (2 + 12 liter)

Kraj rozbioru (2 + 12 liter)

Data urodzenia (6 cyfr)

Data uboju (6 cyfr)

Klasa zwierzęcia (12 znaków)

Rasa zwierzęcia (12 znaków)

Numer ubojni (12 znaków)

Numer zakładu rozbioru (12 znaków)

Po naciśnięciu kolejno klawiszy [F][7] na wyświetlaczu pojawi się „PrG 7”.

Nacisnąć [7]. Na wyświetlaczu masy pojawia się „TRACE LOT”, a na wyświetlaczu należności - numer opisu pochodzenia wołowiny.

Nacisnąć [X], aby bieżący opis wybrać jako aktywny. Wtedy na wyświetlaczu należności pojawi się „AC”.

Klawiszem [#] można wydrukować zaprogramowane opisy.

Klawiszem [BP] przechodzimy do programowania następnego pola.

Klawiszem [↵] wychodzimy z programowania opisu pochodzenia wołowiny.

Programowanie kodu partii:

Na wyświetlaczu masy jest „L.N” i numer opisu a na wyświetlaczu ceny i należności – kod partii od 0 do 99999999.

Klawiaturą numeryczną wprowadzić 8-cyfrowy kod partii.

Klawiszem [BP] przechodzimy do następnego kroku programowania.

Klawiszem [↵] wychodzimy z programowania opisu pochodzenia wołowiny.

Programowanie kraju pochodzenia

Na wyświetlaczu masy jest „OC L” i numer opisu, na wyświetlaczu ceny i należności – pełna nazwa kraju pochodzenia wołowiny, a na wyświetlaczu tary – skrót nazwy kraju.

Na liście jest 16 krajów. Ich nazwy można programować.

Klawiszami [+] i [T] wybieramy nazwę kraju.

Nacisnąć klawisz [X], jeśli kraj pochodzenia, chowu i uboju jest ten sam. Wtedy na wyświetlaczu masy pojawia się znak „=”.

Dostęp do edycji nazwy kraju uzyskuje się po naciśnięciu klawisza [*]. Do zmiany nazwy użyj nakładki do programowania ze znakami i literami. Klawisz [Aa] przełącza między polami pełnej nazwy kraju i jej skrótu. Wyjście z edycji klawiszem [Powrót].

Listę zaprogramowanych krajów można wydrukować naciskając klawisz [#].

Klawiszem [BP] przechodzimy do następnego kroku programowania.

Klawiszem [↵] wychodzimy z programowania opisu pochodzenia wołowiny.

Programowanie kraju chowu

Na wyświetlaczu masy jest „NC L” i numer opisu, na wyświetlaczu ceny i należności – pełna nazwa kraju pochodzenia wołowiny, a na wyświetlaczu tary – skrót nazwy kraju.

Na liście jest 16 krajów. Ich nazwy można programować.

Klawiszami [+] i [T] wybieramy nazwę kraju.

Edycję kraju można przeprowadzić jak opisano poprzednio.

Klawiszem [BP] przechodzimy do następnego kroku programowania.

Klawiszem [↵] wychodzimy z programowania opisu pochodzenia wołowiny.

Programowanie kraju uboju

Na wyświetlaczu masy jest „SC L” i numer opisu, na wyświetlaczu ceny i należności – pełna nazwa kraju uboju, a na wyświetlaczu tary – skrót nazwy kraju. Na liście jest 16 krajów. Ich nazwy można programować. Klawiszami [+] i [T] wybieramy nazwę kraju.

Edycję kraju można przeprowadzić jak opisano poprzednio.

Klawiszem [BP] przechodzimy do następnego kroku programowania.

Klawiszem [↵] wychodzimy z programowania opisu pochodzenia wołowiny.

Programowanie kraju rozbioru

Na wyświetlaczu masy jest „PD L” i numer opisu, na wyświetlaczu ceny i należności – pełna nazwa kraju rozbioru, a na wyświetlaczu tary – skrót nazwy kraju. Na liście jest 16 krajów. Ich nazwy można programować. Klawiszami [+] i [T] wybieramy nazwę kraju.

Edycję kraju można przeprowadzić jak opisano poprzednio.

Klawiszem [BP] przechodzimy do następnego kroku programowania.

Klawiszem [↵] wychodzimy z programowania opisu pochodzenia wołowiny.

Programowanie daty urodzenia.

Na wyświetlaczu masy jest „LOT” i numer opisu, na wyświetlaczu ceny – „BORN D”, a na wyświetlaczu należności – data urodzenia: 2 pierwsze cyfry oznaczają dzień, 2 następne – miesiąc i 2 ostatnie – rok.

Klawiaturą numeryczną wprowadzić datę.

Klawiszem [BP] przechodzimy do następnego kroku programowania.

Klawiszem [↵] wychodzimy z programowania opisu pochodzenia wołowiny.

Programowanie daty uboju.

Na wyświetlaczu masy jest „LOT” i numer opisu, na wyświetlaczu ceny – „SAC D”, a na wyświetlaczu należności – data uboju: 2 pierwsze cyfry oznaczają dzień, 2 następne – miesiąc i 2 ostatnie – rok.

Klawiaturą numeryczną wprowadzić datę.

Klawiszem [BP] przechodzimy do następnego kroku programowania.

Klawiszem [↵] wychodzimy z programowania opisu pochodzenia wołowiny.

Programowanie klasy zwierzęcia.

Na wyświetlaczu masy jest „CA L” i numer opisu, na wyświetlaczu ceny i należności – klasa zwierzęcia. Na liście jest 16 klas. Ich nazwy można programować.

Klawiszami [+] i [T] wybieramy klasę.

Dostęp do edycji nazwy klasy uzyskuje się po naciśnięciu klawisza [*]. Do zmiany nazwy użyj nakładki do programowania ze znakami i literami. Wyjście z edycji klawiszem [Powrót].

Listę zaprogramowanych klas można wydrukować naciskając klawisz [#].

Klawiszem [BP] przechodzimy do następnego kroku programowania.

Klawiszem [↵] wychodzimy z programowania opisu pochodzenia wołowiny.

Programowanie rasy zwierzęcia.

Na wyświetlaczu masy jest „RA L” i numer opisu, na wyświetlaczu ceny i należności – rasa zwierzęcia. Na liście jest 16 ras. Ich nazwy można programować.

Klawiszami [+] i [T] wybieramy rasę.

Dostęp do edycji nazwy rasy uzyskuje się po naciśnięciu klawisza [*]. Do zmiany nazwy użyj nakładki do programowania ze znakami i literami. Wyjście z edycji klawiszem [Powrót].

Listę zaprogramowanych ras można wydrukować naciskając klawisz [#].

Klawiszem [BP] przechodzimy do następnego kroku programowania.

Klawiszem [↵] wychodzimy z programowania opisu pochodzenia wołowiny.

Programowanie numeru ubojni.

Na wyświetlaczu masy jest „A 0L” i numer opisu, na wyświetlaczu ceny i należności – numer ubojni. Na liście jest 16 ubojni. Ich numery można programować.

Klawiszami [+] i [T] wybieramy ubojnię.

Dostęp do edycji numeru uzyskuje się po naciśnięciu klawisza [*]. Do zmiany numeru użyj nakładki do programowania ze znakami i literami. Wyjście z edycji klawiszem [Powrót].

Listę zaprogramowanych ubojni można wydrukować naciskając klawisz [#].

Klawiszem [BP] przechodzimy do następnego kroku programowania.

Klawiszem [↵] wychodzimy z programowania opisu pochodzenia wołowiny.

Programowanie numeru zakładu rozbioru.

Na wyświetlaczu masy jest „D 0L” i numer opisu, na wyświetlaczu ceny i należności – numer zakładu rozbioru. Na liście jest 16 zakładów rozbioru. Ich numery można programować. Klawiszami [+] i [T] wybieramy zakład.

Dostęp do edycji numeru uzyskuje się po naciśnięciu klawisza [*]. Do zmiany numeru użyj nakładki do programowania ze znakami i literami. Wyjście z edycji klawiszem [Powrót].

Listę zaprogramowanych ubojni można wydrukować naciskając klawisz [#].

Klawiszem [↵] wychodzimy z programowania opisu pochodzenia wołowiny.

Przypisanie opisu partii wołowiny do towaru

[F][7] [8]

Funkcja przypisuje wybrany numer opisu partii wołowiny do towaru.

Po naciśnięciu kolejno klawiszy [F][7] na wyświetlaczu pojawi się „PrG 7”.

Nacisnąć [8]. Na wyświetlaczu masy pojawia się numer towaru, na wyświetlaczu ceny napis „BOVI” i „N” lub „S” oznaczające, czy dany towar jest wołowiną czy nie, a na wyświetlaczu należności - numer opisu partii wołowiny i typ wydruku.

Klawiszem [#] można wydrukować listę towarów. Naciśnięcie [C] kończy wydruk.

Klawisze [+] i [T] zmieniają numer towaru. W celu szybkiego dotarcia do określonego towaru nacisnąć [PLU] wybrać numer towaru i nacisnąć [PLU] .

Klawiszem [*] oznaczamy dany towar jako wołowinę - na wyświetlaczu ceny zmienia się „N” (towar nie jest wołowiną) na „S” (towar jest wołowiną) i odwrotnie.

Klawisz [X] zmienia sposób przypisania opisu partii wołowiny do towaru.

Znaki „D” lub „P” na wyświetlaczu należności oznaczają:

„D” – bieżący opis partii wołowiny wybrany poprzednio jako aktywny

„P” – dowolny opis partii wołowiny; dla tego sposobu można wybrać numer opisu partii wołowiny na klawiaturze numerycznej. Numer jest widoczny na wyświetlaczu należności.

Ostatni znak na wyświetlaczu należności oznacza sposób wydruku opisu. Wybieramy go w następnej funkcji.

Klawiszem [↵] wychodzimy z trybu programowania.

Określenie sposobu wydruku danych o pochodzeniu wołowiny

[F][7] [9]

Funkcja określa sposób wydruku opisu pochodzenia wołowiny.

Po naciśnięciu kolejno klawiszy [F][7] na wyświetlaczu pojawi się „PrG 7”.

Nacisnąć [9]. Na wyświetlaczu masy pojawia się „TIPO” i znak „C”, „N” lub „E” określający sposób wydruku.

Klawiszem [BP] zmieniamy sposób wydruku.

„C” – sposób skrócony

Wydruk pochodzenia ma następujący format:

Lnnnnnnnn N/C/S PN/PC/PS,

gdzie: L – wskaźnik partii, n – 8 cyfr kodu partii, N/C/S – wskaźniki urodzin, chowu i uboju, PN/PC/PS – 2 litery określające kraj urodzin, chowu, uboju.

„N” – sposób normalny

Wydruk pochodzenia obejmuje następujące pola:

kod partii

kraj urodzin

kraj chowu

kraj uboju

kraj rozbioru

numer zakładu rozbioru

„N” – sposób rozszerzony

Wydruk pochodzenia obejmuje następujące pola:

kod partii

kraj urodzin

kraj chowu

kraj uboju

numer ubojni

kraj rozbioru

numer zakładu rozbioru

klasa - „CAT”

rasa - „RACE”

data urodzin - „BORN D”

data uboju - „SAC D”

W tym sposobie wydruku data urodzin, data uboju, klasa i rasa może być drukowana lub nie. Klawiszem [+] zmieniamy nazwę parametr widoczną na wyświetlaczu należności, a klawiszem [*] włączamy i wyłączamy wydruk danego parametru (na wyświetlaczu ceny jest „IMPR S” lub „IMPR N”).

Klawiszem [↵]opuszczamy programowanie.