

# MANUAL DE OPERACION

## Sobre el Manual de Usuario

En este documento se desarrolla el Manual del Usuario, que contiene la información necesaria para instalar, configurar y utilizar la Caja Registradora KRETZ.

Este manual se desarrolla en castellano y debe estar disponible en idioma Inglés.

El Manual de Usuario presenta todas las características de la Caja Registradora, guía al usuario en la instalación y puesta en marcha, y abarca todas las opciones de operación y configuración disponibles.



### Manual del Usuario

**Caja Registradora  
Fiscal  
NUMA 100TEA**

De:

**Departamento de  
Investigación y  
Desarrollo**

Para:

- **Todas las áreas**
- **Usuario Final**

### Versiones

9/3/2015 A.M.

1.	Características Generales.....	6
1.1.	Características Funcionales.....	6
1.2.	Características Técnicas.....	6
1.3.	Display Usuario.....	7
1.4.	Control de Contraste.....	7
1.5.	Display cliente.....	8
1.6.	Teclado.....	8
1.7.	Impresora.....	13
1.7.1.	Características.....	13
1.7.2.	Cambio del Rollo de Papel.....	13
1.8.	Gaveta.....	14
1.9.	Puertos de comunicación.....	14
1.9.1.	Puertos Seriales.....	14
1.9.2.	Puerto Ethernet (IEEE 802.3).....	15
2.	Instalación.....	16
2.1.	Conexión Cable de Alimentación.....	16
2.2.	Puesta en marcha.....	16
2.3.	Encendido.....	16
3.	Programación por teclado.....	18
3.2.	Modo programación.....	18
3.3.	Edición de Texto.....	19
3.4.	Campos numéricos y alfanuméricos.....	19
3.5.	Pantallas de Menús.....	20
3.6.	Pantallas de Error.....	20
3.7.	Listados en pantalla (selección).....	21
3.8.	Formularios.....	22
3.9.	Formularios de Confirmación.....	22
3.10.	Formularios de Programación.....	22
3.11.	Formulario de edición de datos.....	23
3.12.	Formularios de sistema.....	23
4.	Menú Principal.....	25
4.1.	Configuración.....	25
4.2.	Hora.....	25
4.3.	Opciones de configuración de la caja registradora.....	25
4.4.	Configuración Puerto Serie.....	26
4.5.	Configuración Puerto Ethernet.....	26
4.6.	Cajeros.....	27
4.7.	Configurar Encabezados y Pie de tiques.....	28
4.8.	Código de balanza para uso de Estacionamiento.....	31
4.9.	Programación de Mozos / Vendedores.....	32
4.10.	Programación de Teclado.....	32
4.11.	Programación de Macros.....	32
4.12.	Listados.....	32
4.13.	Programación de Artículos (Memoria).....	33
4.14.	Ingreso al menú.....	33
4.15.	Ingreso del código de artículo.....	33
4.16.	Edición del Nombre de Artículo.....	34
4.17.	Ingreso del Precio.....	34
4.18.	Número de Departamento.....	34
4.19.	Asignación de Tasa de IVA.....	35
4.20.	Ingreso de Tipo de Artículo.....	35
4.21.	Ingreso de Precio Alternativo (Precio B).....	36
4.22.	Asignación de Tasa de Impuestos Internos.....	36
4.23.	Artículo Abierto Si/No.....	37
4.24.	Artículo Negativo Si/No.....	37
4.25.	Artículo Único Si/No.....	38
4.26.	Tecla de Grabado Rápido.....	38
4.27.	Edición rápida de stock.....	38

4.28.	Tecla de borrado rápido .....	38
4.29.	Borrar artículo .....	38
4.30.	Stock Artículo .....	39
4.31.	Programación de Departamentos.....	39
4.32.	Programación de Vinculados .....	40
4.33.	Envases.....	40
4.34.	Medios de pago .....	41
4.35.	Mozos (o vendedor):.....	41
4.36.	Supervisor: .....	41
5.	Instrucciones de Operación – Síntesis de comandos para obtener documentos fiscales.....	42
5.1.	Identificación de cajero .....	42
5.2.	Deslogueo de cajero .....	42
5.3.	REGISTRACIÓN, MODO DE VENTA .....	44
5.4.	Funcionamiento general. Tecla de función directa .....	44
5.5.	Ingreso de Número y luego una tecla de Función .....	44
5.6.	Ingreso, retiro de dinero y manejo de gaveta.....	45
5.7.	Ingreso de dinero (RA).....	45
5.8.	Retiro de dinero (PO).....	45
5.9.	No Venta.....	46
5.10.	Vender un ítem o Artículos .....	46
5.11.	Apertura de un ticket.....	46
5.12.	Vender un artículo .....	46
5.13.	Repetición de último artículo.....	47
5.14.	Multiplicación entera de venta .....	47
5.15.	Multiplicación fraccionada de venta .....	48
5.16.	Venta de artículos pesables.....	48
5.17.	Multiplicación en cadena .....	49
5.18.	Ingreso de Peso desde una balanza conectada por cable.....	49
5.19.	Artículo con Precio abierto .....	50
5.20.	Consulta de precio de Artículo .....	50
5.21.	Operaciones con un ticket abierto. Visualización de subtotal. ....	51
5.22.	Descuento o Recargo sobre un Ítem .....	51
5.23.	Descuento o Recargo sobre Subtotal .....	51
5.24.	Retorno de un Ítem.....	52
5.25.	Corrección de error .....	53
5.26.	Cierre de tiques.....	53
5.27.	Realizar un pago .....	53
5.28.	Uso de envases. ....	56
5.29.	Artículo Único .....	57
5.30.	Operación con mozos.....	57
5.31.	Selección de precio de artículos .....	58
5.32.	Vender un artículo con el precio opcional.....	58
5.33.	Seleccionar el precio actual.....	58
5.34.	Operación y Registración para Estacionamientos. Descripción general .....	59
5.35.	Duración en horas o minutos.....	59
5.36.	Tolerancia.....	60
5.37.	Duración Máxima.....	60
5.38.	Cantidad de Registros de Estacionamiento .....	60
5.39.	Ingreso de vehículo.....	60
5.40.	Egreso de vehículo .....	61
5.41.	Numeración de turno en el ticket.....	63
5.42.	Operación: Activación de la función TURNO .....	63
5.43.	Operación: Otros Tributos.....	63
6.	Emisión de documentos no fiscales homologados.....	64
6.1.	Emisión de Presupuesto X .....	64
6.2.	Emisión de Recibo X.....	64
6.3.	Emisión de Remito X y R.....	65
6.4.	Emisión de Comprobante Donación .....	65

---

7.	Informes – Síntesis de comandos para obtener informes fiscales.....	67
7.1.	Introducción. ....	67
7.2.	Obtención de los informes y reportes digitales.....	68
8.	Datos del Responsable de Servicio Técnico post venta.....	70
9.	Anexo 1 – Listado de comandos de configuración del equipo. ....	71

## 1. Características Generales

### 1.1. Características Funcionales

- 99 Departamentos
- 20 Artículos directos
- 5.000 artículos
- 20 caracteres para el Nombre del artículo
- 9 tasas de IVA
- 9 Impuestos internos Fijos y Porcentuales
- 9 Cajeros con reportes
- 9 Mozos
- 99 Envases
- 20 medios de pago
- 3650 Cierres Z (10 años)
- Teclas totalmente programables
- Configuración de parámetros de funcionamiento
- Reloj de tiempo real
- Reportes totales y parciales.
- Reportes de auditoria
- Función Macro
- Función Estacionamiento – Control por tiempos
- Modelo con o sin gaveta de billetes con ranuras exteriores

### 1.2. Características Técnicas

- Driver de comunicación para integración con sistema jDataGate
- Gabinete de ABS de alta resistencia.
- Tapa impresor con sistema One-Touch, de apertura sencilla y sin esfuerzo
- Impresor térmico continuo.
- Cuchilla de corte de papel de gran precisión
- Display operador LCD con 128x64 píxeles, contraste controlado digitalmente
- Display cliente LCD de 10 dígitos de 7 segmentos., color azul
- 1 puerto de conexión Ethernet para PC y uso AFIP.
- 1 Puerto RS-232 para conexión de PC, balanza o scanner
- Ancho de la impresión: 57 mm.
- Velocidad de impresión: máx. 55mm/s
- Teclado de 66 teclas tipo tact switch, de alta duración
- Posibilidad de colocar teclas dobles para 5 Artículos Directos.
- Alimentación con fuente conmutada para redes de 220 V 50 Hz.
- Consumo 30 W
- Temperatura de operación de 5°C a 40°C

## 1.3. Display Usuario

Este display contiene toda la información necesaria para que el cajero pueda interactuar con el equipo. Permite mostrar el funcionamiento general, detallando el funcionamiento del equipo, menús, artículos vendidos, etc.

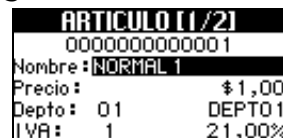
Se trata de un display LCD de 128 x 64 pixeles, con control de contraste digital.

Ejemplos de tipos de pantallas

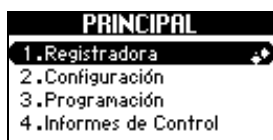
### Modo Venta



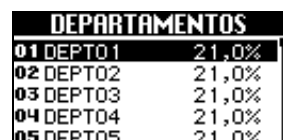
### Formularios



### Menús





### Listados





## 1.4. Control de Contraste

La tecnología de este visor es LCD, por lo tanto, varía la visibilidad con el ángulo de visión. Para corregir esto se debe ajustar el contraste de acuerdo a la posición del operador.

En cualquier momento se puede variar el contraste, permaneciendo este valor fijo, aún cuando se apague el equipo, hasta la próxima vez que cambie el contraste.

Para proceder a modificar el contraste, presione al mismo tiempo las teclas  y  durante unos segundos, y aparecerá la siguiente pantalla:



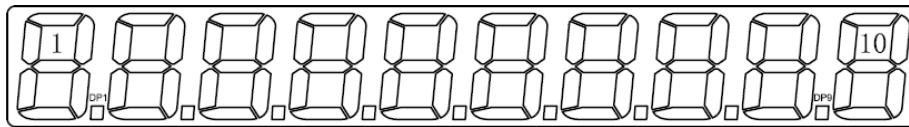
Presione  para aumentar el contraste y  para disminuirlo.

Para finalizar, simplemente espere unos segundos sin presionar ninguna tecla y el sistema retornará al mismo punto en donde estaba, sin afectar el funcionamiento del equipo.

## 1.5. Display cliente

El display LCD de cliente, de 10 dígitos numéricos, muestra los totales, vueltos, subtotales y montos de ítems que necesita ver el cliente mientras se realiza una operación.

Este display muestra la información resumida sobre las ventas realizadas, como así también es posible mostrar la hora, cuando el sistema está inactivo por un tiempo prolongado.

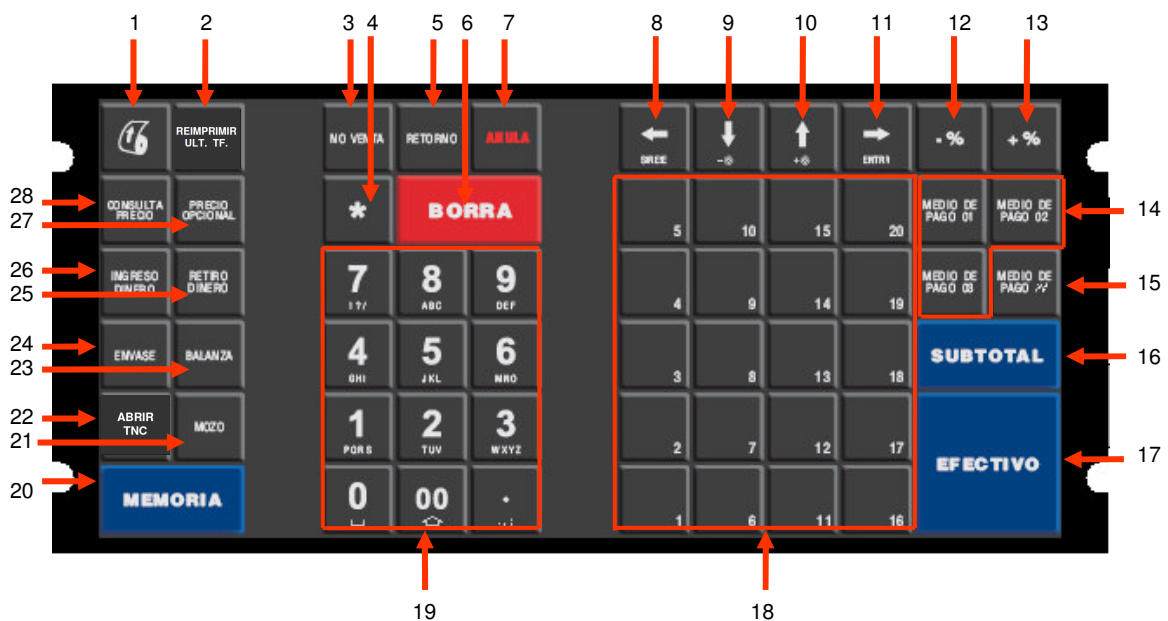


## 1.6. Teclado

La caja registradora cuenta con un teclado de 66 teclas de tipo tact switch.






Todas las teclas, a excepción de las de avance de papel, realizan su función cuando recién se las presiona, sin importar el tiempo que permanezcan en ese estado.

Sólo algunas teclas no pueden ser modificadas en cuanto a sus funciones y posicionamiento, las cuales se indican en la siguiente figura como "especiales".












## Teclas especiales (No programables)

Tecla	Nombre	Función
1 	Avance de Papel	Avanza el papel. Es utilizado principalmente al momento de cambiar el rollo de papel. El papel se mantendrá avanzando mientras la tecla esta presionada.
8 	Sale / Escape	Se abandona la pantalla que estamos editando, perdiéndose el trabajo que no guardamos en ella. No hay que confundir esta tecla con Borra o Anula.
9 	Abajo	Se mueve hacia delante en una lista de campos u opciones. Permite disminuir el contraste (ver Display de Cajero).
10 	Arriba	Se mueve hacia atrás en una lista de campos u opciones. Permite aumentar el contraste (ver Display de Cajero).
11 	Entra / Derecha	Se acepta la opción que estamos ingresando. En algunos casos, por su facilidad de uso, se puede usar la tecla Efectivo con igual función que esta.

## Teclas Comunes

Tecla	Nombre	Función
19 	Teclado numérico	Estos números además de su valor decimal, tienen incluidos cada uno de ellos distintas letras, utilizadas en la escritura alfanumérica. El orden de estas letras corresponde al de los teléfonos (arriba el "ABC"), mientras que el orden de los números se corresponde al orden de las calculadoras.
19 	Punto decimal	Aparte del punto, en el modo de escritura alfabética, esta tecla incluye los símbolos de puntuación y letras castellanas.
6 	Borra	Esta tecla se utiliza para salir de un estado de error. En modo Venta, sirve para corregir errores o reingresar datos. Se utiliza también en modo Edición alfanumérica, para el último carácter ingresado.
4 	Multiplicación	El número que se está ingresando lo guarda como cantidad a multiplicar en la próxima operación.
20 	Artículo / Memoria / PLU	El número que se está ingresando corresponde a un código de artículo.
21 	Mozo / Vendedor	Loguea un mozo en la próxima operación. Puede tener un número de mozo ya configurado en la tecla, en caso contrario la tecla se presiona luego de escribir el número de mozo que queremos seleccionar.
16 	Subtotal	En el medio de una venta, esta tecla muestra el subtotal hasta el momento en ambos visores. También sirve para indicar que el próximo descuento será sobre el subtotal y no sobre el último ítem
17 	Efectivo	Esta tecla, en realidad es una tecla de tipo Medio de Pago, correspondiente al medio de Pago Número 1. En ocasiones se comporta de forma distinta al resto de las teclas de pago, porque se puede utilizar como  , por ejemplo en Menús, Formularios, etc.

14	  	Medio de Pago	Es una tecla directa de un medio de pago en particular. Se usa para pagar, ingresar y retirar dinero. El número que se ingresa antes de presionar esta tecla es un monto (pago, ingreso o retiro de dinero para ese medio de pago)
15		Medio de Pago #n	Tecla abierta de medio de pago. No pertenece a ningún medio de pago en particular, sino que se le especifica el número de medio de pago, además del monto.
18		Artículo Directo	Tecla de artículo directo. Se agrega al comprobante el artículo que se encuentra asociado a la tecla.
22		Abrir tique nota de crédito.	Inicia una operación de nota de crédito.
2		Reimprimir último tique fiscal.	Reimprime una copia del último tique o tique nota de crédito fiscal.
3		No Venta	Esta operación abre la gaveta e imprime un documento no fiscal homologado "Mensaje del sistema" para dejar constancia que se abrió la gaveta.
5		Retorno	Marca que el próximo ítem se retornará. (ver punto 5.24 Retorno de un Ítem)
7		Menú Anulación Menú Suspensión	Entra en un menú para las operaciones de anulación, suspensión de ticket, o anulación del último ítem vendido.
23		Balanza	Al presionar esta tecla, se obtendrá el peso sobre la balanza conectada, o se ejecutará el Modo Balanza Interactiva (Ver Uso de Balanza).
24		Envase	Esta tecla sirve para devolver un envase.
27		Precio Opcional	Tiene doble funcionalidad Si se presiona sola, sin ningún número, se cambia el tipo de precio sobre el que trabajamos (nivel). Si se ingresa un número, ese número se lo toma como código de Artículo, y se lo vende pero con el precio alternativo.
28		Consulta	Ingresa en modo consulta. La próxima operación de venta que se haga (pasa un artículo por el código de barras, ingresar con el teclado), se mostrará en pantalla pero no se imprimirá ni sumará al total.
26		Ingreso de Dinero	Abre la gaveta y permite que el cajero ingrese un monto de dinero por el teclado, declarando el valor que ingresa y el tipo de medio de pago al que pertenece.
25		Retiro de Dinero	Similar al de ingreso de Dinero, pero esta operación es la inversa
13		Recargo	Permite realizar recargos porcentuales sobre el último ítem vendido o sobre el subtotal de venta.
12		Descuento	Permite realizar descuentos porcentuales sobre el último ítem vendido o sobre el subtotal de venta.

## Otras funciones de teclas no asignadas pero disponibles

<i>Corrección de Error</i>	Corrige el último ítem vendido, lo elimina.
<i>Cancelar</i>	Cancela todo el ticket si hay un documento abierto.
<i>Suspender</i>	Guarda todos los ítems que se agregaron al documento fiscal hasta el momento en memoria y cancela el actual. En la recuperación se emite un nuevo documento fiscal agregando todos los ítems almacenados en la memoria de suspensión.
<i>Entrada Estacionamiento</i>	Entra en Modo Estacionamiento, solicitando los datos de ingreso de vehículo.
<i>Salida Estacionamiento</i>	Sale del Modo Estacionamiento, permitiendo cerrar un ticket de estacionamiento.
<i>Cálculo Inverso</i>	La función de esta tecla es parecida a la de multiplicación, pero funciona de forma inversa. El numero que le antecede no es una cantidad, sino un precio, y ese precio se dividirá por el precio unitario del ítem que se venderá, y de ahí se obtiene la cantidad. Esta función es útil para los negocios que trabajan vendiendo elementos fraccionables por su valor en dinero y no por su cantidad (por Ej.: estación de servicio, vende la nafta por dinero y no por litro, pero en el ticket tiene que figurar la cantidad de litros)
<i>Macro</i>	Si se programa una tecla como macro, esta tecla a su vez, dispara un conjunto de hasta 128 teclas Cada macro, guarda una lista de teclas, que cuando se ejecuta, es como si se fueran presionando cada una, para automatizar operaciones largas
<i>Turno</i>	Modo Turno en Ticket. Permite imprimir un número de turno en el ticket, avanzar al siguiente turno, dar aviso sonoro del nuevo turno, etc.
<i>Forzar PC</i>	Función que configura rápidamente el puerto compartido de comunicación RS232 para uso con PC, en el caso que se esté utilizando un escáner o una balanza, sin tener que entrar al menú configuración. Esta función es útil para actualizar los precios de los artículos en la base de datos rápidamente. Al finalizar la operación se pulsa la misma tecla para volver a la configuración del puerto a su estado original.
<i>Abrir Presupuesto X</i>	Abre un Documento No Fiscal Homologado: Presupuesto X

---

<i>Abrir Recibo X</i>	Abre un Documento No Fiscal Homologado: <i>Recibo X</i>
<i>Abrir Remito X</i>	Abre un Documento No Fiscal Homologado: <i>Remito X</i>
<i>Abrir Remito R</i>	Abre un Documento No Fiscal Homologado: <i>Remito R</i>
<i>Abrir Documento Donación</i>	Abre un Documento No Fiscal Homologado: <i>Documento Donación</i>


## 1.7. Impresora

### 1.7.1. Características

- Impresión sobre papel térmico continuo de 57mm.
- Velocidad de impresión 55 mm por segundo.


Esta unidad imprime todos los documentos fiscales y no fiscales, los duplicados de los documentos se almacenan en la memoria interna, sin necesidad de un rollo de papel de auditoría.

Si se está imprimiendo un documento y se corta la energía eléctrica, al reestablecerse la energía, se imprimirá en el ticket "CORTE DE CORRIENTE" y luego la impresión continuará normalmente. Nunca se cancelará la impresión.

Si se desea cancelar la impresión de un documento mientras se está realizando, según el tipo de documento, presione la tecla .

Los informes que puedan ser muy extensos (por ejemplo de artículos o de auditoría detallada) siempre se pueden cancelar si se desea que el impresor no quede ocupado hasta finalizar la impresión de los registros solicitados.

Recuerde que no se cancela la impresión al apagar y volver a encender el equipo. Al volver a encender el equipo, se reanuda la impresión.

El equipo posee un sensor de presencia de papel. En caso de haberse terminado el papel, al tratar de realizar la impresión el equipo mostrará un mensaje de error. Se deberá colocar un nuevo rollo de papel y luego presionar la tecla .

### 1.7.2. Cambio del Rollo de Papel

En la parte interior de la tapa de impresor se encuentra una etiqueta con la descripción de cómo se realiza el cambio de papel. Para colocar un nuevo rollo de papel:


- 1- Apague el equipo
- 2- Retire la puerta del impresor, presionando una vez la zona de la puerta indicada con una flecha hacia arriba.
- 3- Tire hacia la derecha la rueda de ajuste de papel. Ver figura 1.
- 4- Empuje hacia abajo la palanca de apertura de cabezal. Esto permitirá que el papel pueda ingresar libremente al impresor (Figura 3).
- 5- Coloque el rollo nuevo y suelte la rueda de ajuste de papel. La cara de papel que se imprime queda hacia abajo.
- 6- Enhebre el papel en la entrada trasera de papel del impresor.
- 7- Cierre el cabezal térmico (Figura 3).
- 8- Corte el excedente de papel tirando del mismo hacia adelante. El mecanismo impresor tiene su propio cortapapel.
- 9- Coloque nuevamente la puerta del impresor.
- 10- Encienda el equipo
- 11- Pulse la tecla de avance de papel . El papel deberá aparecer por la ranura de la puerta (figura 2). El impresor estará listo para trabajar.



Figura 1



Figura 2

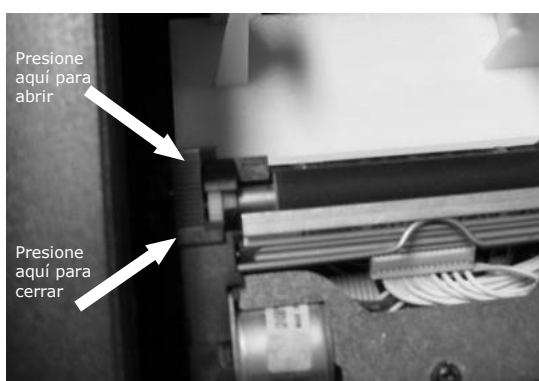





Figura 3

## 1.8. Gaveta

La caja registradora controla la apertura de la gaveta, La misma se abre:

- Cuando se cierra un ticket normalmente.
- Cuando se presiona  (NO VENTA)
- Cuando se presiona  (INGRESO DINERO) o  (RETIRO DINERO)
- Cuando se realiza un Cierre Z

Se puede configurar el equipo para que el cajero trabaje con la gaveta cerrada, y/o limitarlo a que la gaveta sólo pueda estar abierta una determinada cantidad de segundos antes de dar un error y no dejar operar hasta que se cierre.

## 1.9. Puertos de comunicación

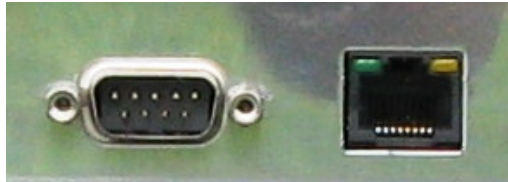
### 1.9.1. Puertos Seriales

Este puerto permite conectar la caja registradora con un scanner, una balanza, o una PC. Los parámetros de comunicación se configuran a través de las Opciones de Sistema (Menú Configuración → Opciones).

Con el scanner es posible la lectura de códigos de barras para identificar el producto de una operación. Conectando una balanza, el equipo puede leer el peso de un producto.

### 1.9.2. Puerto Ethernet (IEEE 802.3)

Este puerto de comunicación permite la conexión de la caja registradora a una red, permitiendo cargar información, modificar datos, conocer el estado del equipo y también permite la extracción de los datos fiscales almacenados en el equipo mediante una página WEB interna para uso exclusivo de la entidad fiscal.



Conexiones RS-232 y Ethernet

## 2. Instalación

La Caja registradora debe ser cuidadosamente desembalada, asegurándose que no haya recibido daños durante su transporte.

Viene provista de un cable de alimentación con ficha de tres contactos para conectarla a la red de 220 VCA.

Utilice un tomacorriente adecuado con conexión a tierra, evitando el uso de adaptadores a tomacorrientes de dos contactos.

Verifique que la ficha de conexión quede firmemente retenida en el tomacorriente, sin movimientos que originen falsos contactos.

Debe asegurarse que la puesta a tierra sea eficiente.

Antes de conectar la caja registradora, a través del cable de comunicación, con una computadora o con otra caja registradora, apague ambos equipos.

Recomendamos leer cuidadosamente las secciones de este manual para comprender la operación y programación de la caja registradora.

Retire cuidadosamente el equipo y los accesorios del embalaje. Compruebe que estén todos los componentes de la caja.

Si falta algún componente o detecta que alguno parece estar dañado, contáctese inmediatamente con su vendedor.

Es aconsejable que la instalación se lleve a cabo por personal autorizado.

### 2.1. Conexión Cable de Alimentación

Conecte el cable de alimentación en el conector "Interlock" en la parte derecha de la caja registradora y el otro extremo a un toma corrientes de la red eléctrica.

No utilice adaptadores para la ficha de alimentación.

### 2.2. Puesta en marcha

El sistema esta diseñado para apagarse y encenderse en cualquier momento, sin importar la operación que está realizando el equipo en ese instante.

Algunas operaciones se anulan parcialmente al apagar el equipo. Por ejemplo la edición en un formulario vuelve al principio, pero no se pierde la información.

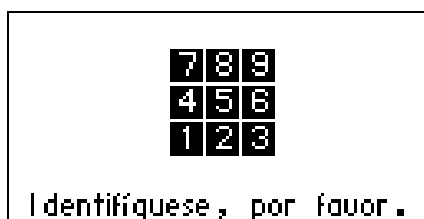
Para encender y apagar la caja registradora se utiliza el interruptor localizado a un lado del conector de alimentación interlock, localizado a la derecha del equipo.

### 2.3. Encendido

Al encenderlo, el equipo mostrará unos segundos la pantalla de presentación en el display Cajero y en el display Cliente mostrará el nombre del equipo "NUMA".

En el display del cajero, el equipo mostrará unos segundos la imagen con la marca KRETZ y luego el nombre NUMA, hasta que el equipo esté en condiciones de ser operado manualmente.





Pantalla de identificación de usuario

Inicialmente, es posible acceder al equipo solamente mediante el usuario administrador, el cual no presenta clave. Para ingresar con este usuario simplemente ingrese **1**. Ingresará con todos los privilegios de administrador.

Es conveniente que asigne una clave al administrador.

**IMPORTANTE:** el administrador es quien puede dar de alta o eliminar usuarios cajeros, supervisores y nuevos administradores. Si no hay generados nuevos usuarios administradores, y se elimina el **único** usuario administrador actual "1", no se podrá volver a ingresar al equipo, por lo cual éste deberá ser remitido a un servicio técnico fiscal para su reparación.

### 3.Programación por teclado

La Caja Registradora puede ser programada a través de una computadora, o del equipo mismo. Para evitar problemas con la base de datos, se recomienda que antes de comenzar el proceso de programación, elija cuál de estos sistemas va a utilizar y utilice siempre el mismo.

La programación de la caja registradora está protegida mediante los niveles de acceso de cada cajero, que se configuran en "Configuración → Cajeros".

De esta forma, es posible restringir la programación del equipo sólo a unas pocas personas, mediante el uso claves de seguridad.

En esta sección se muestra el procedimiento necesario para programar la caja registradora. A través del menú es posible realizar la configuración de hora, configurar todos los parámetros del equipo, de conectividad, etc., realizar mantenimiento y visualización de los datos, revisar estadísticas, entre otras posibilidades.

La Caja Registradora permite gestionar productos. Por tanto, antes de comenzar la programación, es aconsejable que recolecte y organice la siguiente información sobre sus productos para simplificar el proceso.


#### 3.1. Departamentos:

La caja registradora permite gestionar sus productos, dividiéndolos en departamentos. De esta manera, mantendrá un ordenamiento de sus productos y podrá obtener reportes de ventas organizados por departamentos. Se recomienda definir la conformación de los departamentos antes de comenzar a ingresar los productos al equipo.

#### EJEMPLO DE DEPARTAMENTOS:



- Departamento 1: Panadería
- Departamento 2: Fiambrería
- Departamento 3: Verdulería
- Departamento 4: Carnicería

#### 3.2. Modo programación


Para ingresar al Modo Programación, desde la pantalla de Registración, presione la tecla .



Al operar en modo programación, se activan las teclas de navegación y edición de texto, según se explica en el punto Descripción de Teclados.


Para navegar dentro de los distintos menús se utilizan las teclas  (Abajo) para avanzar al siguiente y  (Arriba) para volver al anterior.




Cuando se encuentra el ítem buscado, se ingresa al mismo presionando la tecla  (Entra)

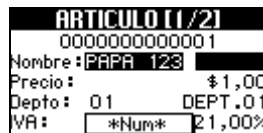
Para salir del menú actual y volver al menú anterior, se debe presionar la tecla  (Sale).


### 3.3. Edición de Texto

Durante la edición de texto, es posible eliminar un carácter con la tecla .

Una vez concluida la edición, es necesario que se efectúe el ingreso y esto se concreta al presionar la tecla  (Entra). Se graba entonces el nuevo texto y se pasa al renglón siguiente.

Para activar el modo Numérico en un campo que permite el ingreso de datos alfanuméricos, presione la tecla  y aparecerá un cartel en pantalla  indicando que está activado el modo numérico. Para desactivarlo, presione nuevamente la tecla .





Para salir de la edición sin que se modifiquen los datos se debe presionar la tecla , con lo cual se sale de la pantalla actual sin grabar ningún dato.

### 3.4. Campos numéricos y alfanuméricos


Para modificar los datos del campo seleccionado, el teclado responderá de acuerdo al tipo de campo, que puede ser de 3 tipos:

#### Campo Numérico:

En este caso, al presionar el teclado numérico se ingresarán números. No es posible el ingreso de letras. Al presionar la tecla  sólo se ingresa el número 0 dos veces, no cambia el modo de ingreso de datos.

Para distinguir este modo de funcionamiento, se muestra un cartel en el borde inferior de la pantalla .



#### Campo Alfanumérico:


En este tipo de campos, se pueden ingresar tanto letras como números. Para pasar de un modo a otro, ya que para el ingreso de letras se utiliza el mismo teclado numérico, se debe presionar la tecla .



Si el Modo seleccionado es el Numérico, aparecerá en el borde inferior de la pantalla .


Si por el contrario, cada vez que se presiona el teclado numérico en realidad se escriben las letras indicadas en cada número, aparecerá durante un lapso breve la indicación de la letra seleccionada.


En este modo, si se presiona la misma tecla antes de que desaparezca dicho cuadro, se pasará a la siguiente letra.

Por ejemplo, si se presiona la tecla  aparecerá un cartel en el borde inferior de la pantalla . Si en este momento esperamos un lapso de 1 segundo aprox., se imprimirá la letra "A" en la pantalla y

desaparecerá el cartel. En caso contrario, si presionamos nuevamente la misma tecla antes de que se cumpla dicho lapso, el cartel cambiará a .


En todos los menús, cada vez que terminamos de modificar el campo seleccionado, para pasar al siguiente se debe presionar  o .

Si el campo seleccionado es el último, para grabar los datos y salir se debe presionar .

En caso de querer salir sin grabar las modificaciones presionar .

## 3.5. Pantallas de Menús

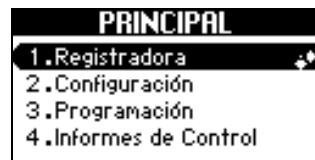
Luego de haberse identificado el cajero, observará que en el menú solo se muestran las opciones habilitadas que tenga dicho cajero.

Se puede ingresar a las opciones con las flechas de arriba/abajo y seleccionar la opción con , o sino también presionando la tecla indicada en cada texto del menú.

Cada uno de los ítems del menú, pueden ir a distintos tipos de pantalla:

- Submenú
- Formularios
- Modo de Venta
- Impresión de un documento (pantalla de espera)
- Pantallas de error




Por ejemplo, el Menú principal tiene la siguiente apariencia:



Para poder recorrer las diferentes opciones se utilizan las teclas , ,  y .

También es posible acceder a cada menú digitando directamente el número que tiene asociado.

Por ejemplo: para acceder al menú Programación debemos:

- Presionar 2 veces la tecla  y luego .
- ó
- Presionar el número .

## 3.6. Pantallas de Error

La pantalla de error se muestra con operaciones no válidas, o secuencias de teclas incorrectas.

Se muestra la descripción del error y un código numérico que lo identifica. En caso de error, por favor conserve este número para el Servicio Técnico Autorizado.

El error puede ocurrir por algunas de estas razones:

- Se intento hacer una operación que no es posible en ese momento, como un Ingreso de Dinero en medio de un ticket
- Se excedió un monto máximo, o un número fuera del rango permitido
- No se tiene permiso para realizar la operación, por ejemplo no cualquier cajero puede cancelar un ticket, necesita tener dicho permiso.
- El impresor se quedó sin papel.
- Se digitó una clave errónea al momento de identificarse el cajero.

### 3.7. Listados en pantalla (selección)

En este modo de pantalla que muestra listados en el display de Cajero, es posible "recorrer" una lista de opciones, departamentos, artículos, etc, de tal forma de acelerar el ingreso de datos.

Es similar a la pantalla de menús, pero lo que se muestra es obtenido desde las bases de datos del equipo, por ejemplo, la lista de PLUs que hay en la memoria.

Este modo de funcionamiento es complementario al ingreso de datos. No existe ningún caso en el cual sea imprescindible entrar en una de estas pantallas.



Ejemplos de listados

Se usan los listados para evitar memorizar códigos, por ejemplo el tipo de PLU, en lugar de poner 3 para Pesable, se elije de la lista el "pesable"

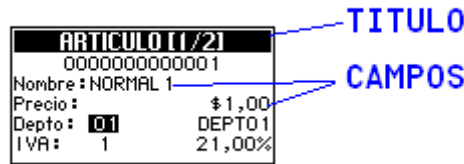
Lo mismo para seleccionar un ítem de una tabla, por ejemplo para recorrer la tabla de IVA , de departamentos, etc.

Para ver como se ingresa en una de estas pantallas, consultar la sección de Formularios.

### 3.8. Formularios

Los formularios son las pantallas que se usan para ingreso de datos.

Cada formulario está compuesto por campos, que se ubican en una posición determinada en pantalla.



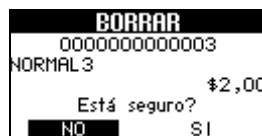
Cada campo tiene una descripción que lo identifica y un cuadro de edición, que puede ser numérico o alfanumérico. En los campos se puede ingresar números o textos, todos por teclado.

Un campo puede tener asignado un listado en pantalla, y se activa según cómo esté configurado. Por ejemplo, el campo de entrada de número de IVA, si se lo deja en blanco o en 0 (valores no válidos) y se intenta mover a otro campo (con las flechas o con Aceptar), se mostrará una lista con los IVA que hay disponibles, que al seleccionarlos, cargará en el campo el valor correspondiente.

Lo que se puede hacer en un formulario es muy flexible, pero en el sistema se agrupan entre los que tienen una funcionalidad similar.

### 3.9. Formularios de Confirmación

Estos son un tipo simple de formularios, que se usan con frecuencia a lo largo de la programación del equipo, donde aparecen las opciones SI y NO para confirmar o desestimar una operación.



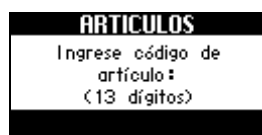
### 3.10. Formularios de Programación

Estos son formularios en donde se pueden programar datos del equipo, desde artículos y departamentos hasta encabezados del ticket y opciones de sistema.

Cuando se ingresa en una opción de programación desde el menú, lo primero que aparece es un formulario para ingresar el número de identificación del dato a modificar (número de artículo, de departamento, etc.).

En este formulario se ingresa el número que identifica de forma única al dato que queremos Agregar/modificar /borrar/consultar, y este número es su única entrada.

El texto superior indica que es lo que tenemos que ingresar, y con una breve descripción del formato.




Si presionamos las teclas arriba o abajo nos mostrará una lista en pantalla, con la tabla sobre la que estamos trabajando. Aquí podemos seleccionar el ítem visualmente, con las flechas, sin necesidad de conocer el código numérico de cada registro.




Una vez ingresado el código (por número o por la lista), se pasa a un formulario donde se muestran los datos de ese registro (Formulario de edición de datos).



Cuando se termina con ese formulario, se retorna al formulario de ingreso de clave.



Para salir de este formulario, se debe presionar la tecla .

### 3.11. Formulario de edición de datos

En este formulario se encuentran los datos que queremos modificar. En esta instancia se puede navegar con las flechas entre los distintos campos, modificando todo lo necesario.

Con  se puede salir del formulario en cualquier momento.

El registro que se está editando sólo se guardará cuando se acepta con la tecla  al final del formulario. Si por Ej. Modificamos el primer campo y presionamos , los datos no se guardarán.

Algunos formularios pueden tener teclas especiales para realizar operaciones rápidas, como en el Formulario de ABM Artículo, que si se presiona  se borra el artículo, o presionando la tecla  se graba el artículo con las modificaciones realizadas.

Algunos campos están vinculados a una lista (Artículos, Departamentos, Tipo de PLU, etc.) que si el dato ingresado en los mismos es 0 (cero) o está en blanco, se mostrará la lista en pantalla para seleccionar de manera rápida un registro.

Cuando se termina con el último campo, se graba la información en la memoria.

Se emitirá un mensaje de error en caso de que la memoria esté llena, y la grabación no pueda realizarse, como así también si algún campo fue completado con información incorrecta que deba corregirse.

### 3.12. Formularios de sistema

Estos formularios, a diferencia de los de programación, trabajan sobre datos que son únicos, por ejemplo el reloj, la fiscalización de la memoria fiscal, etc.

Estos formularios son únicos.

Muchos de éstos, terminan en un formulario de confirmación, donde se confirma la operación que se va a realizar.

## 3.13. MENUES PRESENTES EN EL EQUIPO

- Modo Registradora
- Configuración
  - Hora
  - Fecha y hora (Solo accesible por rotura de precinto)
  - Opciones
  - Cajeros
  - Encabezados
  - Código balanza
  - Mozos
  - Teclado
  - Macros
  - Listados
- Programación
  - Artículos
  - Borrar artículo
  - Stock artículo
  - Departamentos
  - Vinculados
  - Medios de pago
  - Tasas de IVA
  - Impuestos Internos
  - Listados
- Informes de Control
  - Detalles Ventas 1
  - Detalles Ventas 2
  - Arqueo de caja
  - Stock artículos
  - Facturación por Tiempo
- Informes de Cierre
  - Cierre Diario Z
  - Detalles Ventas 1
  - Detalles Ventas 2
  - Informes de Auditoria
  - Reportes Digitales
  - Iniciar stock
- Sistema
  - Fiscalización (Sólo Servicio Técnico)
  - Datos Negocio
  - Borrar base de datos
  - Borrar artículos
  - Pruebas de Hardware
  - Certificados x509
- Versión



## 4. Menú Principal

### 4.1. Configuración

En el menú principal se reúnen todas las posibilidades de configuración de la caja registradora.


### 4.2. Hora

- Ingrese al menú **Principal**
- Ingrese al submenú **Configuración**
- Ingrese al submenú **Hora**

La hora del equipo podrá cambiarse si no se realizó ningún ticket desde el último cierre Z. La fecha del equipo no puede ser cambiada por ningún usuario. El visor mostrará el mensaje:



Ingrese la hora actual utilizando dos dígitos para la hora, dos para los minutos y dos para los segundos.

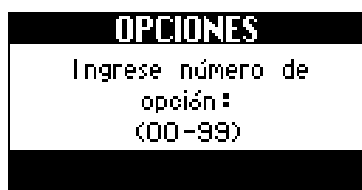
Al finalizar, luego de presionar , se le pedirá que confirme la selección.

### 4.3. Opciones de configuración de la caja registradora

En este menú podrá modificar todas las opciones de la caja registradora, parametrizando el equipo según sus preferencias.

- Ingrese al menú **Principal**
- Ingrese al submenú **Configuración**
- Ingrese al submenú **Opciones**

El visor mostrará el mensaje:



La lista de las opciones puede encontrarse en el "ANEXO I: Listado de Opciones de Configuración". También podrá tener el listado impreso de las opciones de la siguiente manera:

- Ingrese al menú **Principal**
- Ingrese al submenú **Configuración**
- Ingrese al submenú **Listados**

En 1.Opciones, ya seleccionado, pulse .

El equipo imprime un listado de opciones.

### 4.4. Configuración Puerto Serie

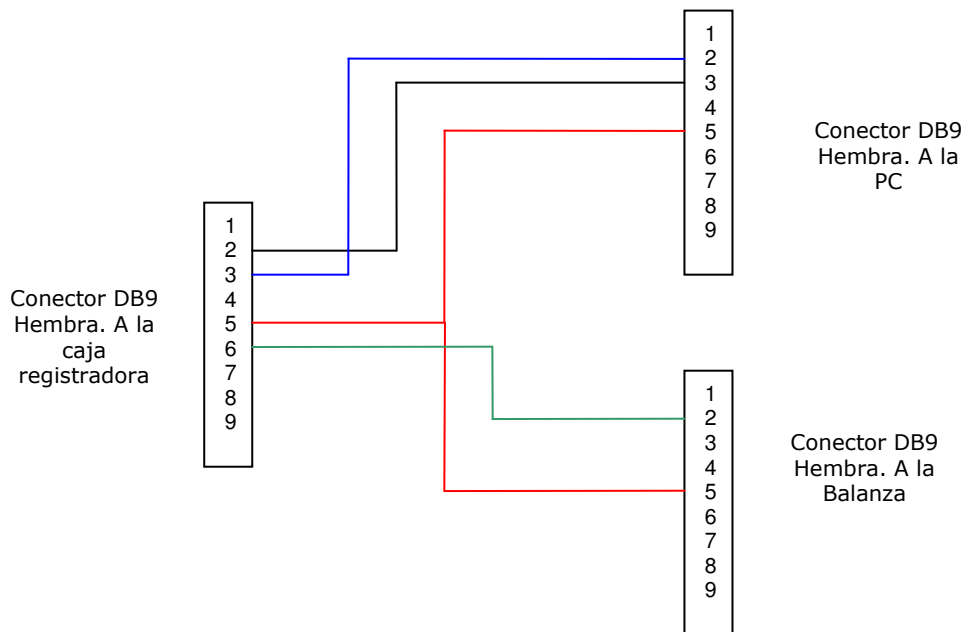
El equipo dispone de un puerto serie RS-232 para poder conectar una balanza, computadora o scanner. Para configurar este puerto, se debe acceder al menú configuración y elegir los valores de cada parámetro según cada aplicación.

El ítem 82 permite seleccionar para qué aplicación usaremos el puerto: PC, balanza, scanner o Pole Display.

Los ítems 46 al 49 configuran los parámetros de comunicación relativos a un puerto RS-232: velocidad, bits de datos, paridad y cantidad de stop bits.

Es posible conectar 2 dispositivos simultáneos a este puerto, como escáner y balanza ó PC y balanza, utilizando un cable especial.

Para conectar 2 dispositivos simultáneos el ítem 82 se deberá configurar con el dispositivo principal (éste podrá ser PC ó escáner)



Detalle del cable "Y" a PC

Trabajando con este adaptador, se deben configurar ahora los parámetros de comunicación del dispositivo secundario (Balanza) en los ítems 103, 104, 105 y 106 del menú de configuración.

**Nota:** Para conectar un escáner en lugar de una PC, el Conector DB9 debe ser Macho y se deben intercambiar las conexiones del pin 2 con el pin 3. Para obtener estos cables contáctese con un servicio técnico autorizado.

### 4.5. Configuración Puerto Ethernet

Este puerto se utiliza para la carga de artículos en conexión a PC o para el acceso de AFIP. La configuración de este puerto se realiza con los ítems 111 al 115 del menú configuración.

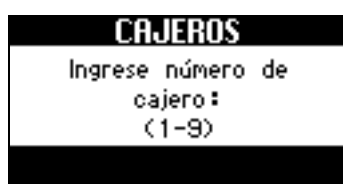
## 4.6. Cajeros


El equipo siempre es operado por un cajero. Antes de realizar cualquier operación el mismo debe identificarse, y todas las operaciones que se realicen se harán con este mismo cajero.

Además, se pueden configurar cada perfil de cajero según un determinado nivel de acceso, para limitar o controlar el uso de la caja registradora (por ejemplo: para impedir que un cajero realice cambios de precios, cancelaciones, etc.).

- Ingrese al menú **Principal**
- Ingrese al submenú **Configuración**
- Ingrese al submenú **Cajeros**

El visor mostrará el mensaje:



Presione un número de cajero seguido de la tecla .

### CAJEROS – Campos de Programación

CAMPO	TIPO	DESCRIPCION
<b>Nombre</b>	20 Caracteres alfanuméricos	Nombre que identifica al cajero. Este texto se imprimirá en el ticket.
<b>Nivel</b>	1 dígito (0 a 5)	<b>0:</b> cajero deshabilitado <b>1:</b> Operador <b>2:</b> Operador Avanzado <b>3:</b> Supervisor <b>4:</b> Administrador <b>5:</b> Técnico Cada nivel presenta permisos preconfigurados para una configuración sencilla.
<b>Clave</b>	4 dígitos (0 a 9999)	Clave de acceso (password). Si este campo es distinto a 0000, se habilita la clave de ingreso de cajero.
<b>Rep</b>	4 dígitos (0000 a 9999)	Confirmación de clave de acceso.
<b>Abre cajón</b>	S / N	Habilita o no la apertura de la gaveta para este usuario en particular.
<b>Perm</b>	S / N	<b>Permisos detallados.</b> Los permisos que tiene el cajero, determinarán que operaciones puede realizar y cuales no. Para configurar manualmente los permisos, al seleccionar la opción en "Si", se abrirá una lista detallada de los permisos del cajero.

PERMISOS DE CAJERO – Campos de Programación

CAMPO	TIPO	DESCRIPCION
<b>Venta</b>	S / N	Permite realizar operaciones de ventas.
<b>Corrección</b>	S / N	Permite la corrección de error.
<b>Retorno</b>	S / N	Permite retorno de artículo vendido.
<b>Cancelación</b>	S / N	Permite cancelación de ticket.
<b>Suspensión</b>	S / N	Permite Suspensión de ticket.
<b>Detalles de Control 1</b>	S / N	Permite realizar Detalles de Ventas de Control de los acumuladores 1, stock y facturación x tiempo.
<b>Cierre Z</b>	S / N	Permite realizar el Cierre Diario Z y Detalles de Ventas de Cierre de los acumuladores 1.
<b>Detalles de Control 2</b>	S / N	Permite realizar Detalles de Ventas de Control de los acumuladores 2.
<b>Detalles De Cierre 2</b>	S / N	Permite realizar Detalles de Ventas de Cierre de acumuladores 2 (debe estar habilitado el Cierre Diario Z).
<b>Programación</b>	S / N	Permite acceder a Menú Programación.
<b>Sistema</b>	S / N	Permite de acceder a Menú Sistema.
<b>Configuración</b>	S / N	Permite de acceder a Menú Configuración.
<b>Stock completo</b>	S / N	Permite controlar Stock completo.
<b>Supervisor</b>	S / N	Permite configurar este cajero como Supervisor.
<b>Descuento</b>	S / N	Permite realizar descuentos.
<b>Recargo</b>	S / N	Permite realizar recargos.
<b>Ingreso Dinero (RA)</b>	S / N	Permite realizar Ingresos de Dinero.
<b>Retiro Dinero (PO)</b>	S / N	Permite realizar Retiros de Dinero.
<b>No venta (NV)</b>	S / N	Permite realizar apertura de cajón con No Venta.
<b>Nota de Crédito</b>	S / N	Permite realizar Tiques nota de crédito
<b>No Fiscal Homologado</b>	S / N	Permite realizar Presupuestos X, Remito X y R, Recibo X y Documentos Donación.

#### 4.7. Configurar Encabezados y Pie de tiques

- Ingrese al menú **Principal**
- Ingrese al submenú **Configuración**
- Ingrese al submenú **Encabezados**

ENCABEZADOS
Ingrese línea de
Encabezado (1-9)
Pie (10-15)

Este formulario permite modificar las líneas de encabezado y pie de ticket.

En el encabezado y pié, la organización se distribuye en el siguiente orden:



Líneas 1 y 2 Texto logotipo. (\*)


Línea 3 y 4: Nombre de fantasía

Línea 5 a 9: Texto Libre 1 (R.G)

Línea 10 en adelante: Texto Libre 3 (R.G).

(\*) En las opciones de configuración, la opción 100 deberá estar en "0" para que aparezcan estas líneas de texto. Si está en "1" en estas líneas aparecerá el logo del comercio. El logo del comercio se coloca en el equipo a través del software iTegra. De fábrica, el equipo tiene cargado el logo KRETZ. Si quiere desactivar el logo, seleccione "0" en la opción 100 y deje en blanco las líneas 1 y 2.

A continuación se ve un ejemplo de un ticket con todas las líneas de encabezado y pie impresas. Nótese que la línea 10 está impresa en doble ancho. Para imprimir una línea cualquiera en doble ancho, el texto de la línea debe comenzar con el caracter . Este carácter aparece pulsando la tecla  seguido de la primer letra de la línea, como muestra la siguiente imagen. De esta manera entran 17 caracteres en la línea en lugar de 34 caracteres en ancho simple.

ENCABEZADOS	
10 Otras Leyendas Pie	
Texto:	
	LINEA10

**LOGO**  
 LINEA 3  
 LINEA 4  
 KRETZ  
 C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8  
 Ing. Brutos 1212121212  
 Domicilio: Ruta 9 km 273 - Rosario  
 Inicio de actividades 1/1/2000  
 IVA RESPONSABLE INSCRIPTO  
 A CONSUMIDOR FINAL



LINEA 5  
 LINEA 6  
 LINEA 7  
 LINEA 8  
 LINEA 9  
 083 - TIQUE  
 P.V.N° 00001 - Nro. T.00000040  
 FECHA: 12/3/2015 - HORA: 12:47  
 Código: 7790520985491  
 DESODORANTE  
     1 UN x \$4,50  
     (10) \$4,50

**TOTAL** **\$4,50**  
 RECIBI (MOS)  
 EFECTIVO \$4,50

**LINEA 10**  
 LINEA 11  
 LINEA 12  
 LINEA 13  
 LINEA 14  
 LINEA 15

CAJERO1  
 FBMBNB:0000000010  
 V:01.00 oeTAM

CF

Nota: En adelante, los tickets son a modo ilustrativo y no tienen impreso el código QR.

## Código de balanza

- Ingrese al menú **Principal**
- Ingrese al submenú **Configuración**
- Ingrese al submenú **Código balanza**

Es posible configurar el equipo para que pueda interpretar la información proveniente de un scanner conectado en el puerto RS232. Estos pueden ser por importe o peso, los tamaños tanto de la bandera, como del código de artículo o del peso/precio, etc.

La primer pantalla nos permite configurar cómo se decodificará cualquier código de barras proveniente del scanner, cuando se desea facturar productos pesables.

Los campos son

**0=DIV / 1=Mul:**

Si se ingresa 0, se dividirá el peso / importe según la cantidad de dígitos decimales que se configuren.

### Dígitos:

Se interpreta de 2 maneras, de acuerdo a cómo está configurado el campo anterior:

Div: Cantidad de dígitos decimales que se toman para el importe / peso.

Mul: Cantidad de ceros que se agregan al valor tomado de importe / peso.

[ ... ] Aquí se van escribiendo con el teclado alfanumérico las letras que definen los distintos campos que contiene el código de barras.

Pueden ser números o letras, intercambiable mediante la tecla .

La codificación de las letras está definida según:

C	Código de producto
I	Importe
P	Peso
U	Cajero
E	Estacionamiento
X	Checksum u otro valor

### Ejemplo:

Se desea configurar el código de barras de la caja registradora, para poder interpretar los códigos que se imprimen en una balanza KRETZ NX, que pesa en 31 Kg. x 5g, con 3 dígitos decimales (31,000kg); cuyo código de Inicio es 21. El producto es PAPA, con código 2355 y 3,435 kilos.

El código de barras se imprime desde la balanza según el formato 2-5-5:

- 2 dígitos de Código de Inicio
- 5 dígitos para el código de producto
- 5 dígitos para el peso
- 1 dígito de checksum

La configuración en la caja registradora deberá ser:

COD.BALANZA[1/2]	
1	O=Div/1=Mult: 1
	Dígitos: 3
	C=Cód I=\$ P=Kg.
	U=Cajero X=Otro
	[21CCCCPPPPX]

Y en la segunda pantalla de la configuración, se arma el código de artículo a buscar en el equipo, forzando algunos dígitos y completando el código con los datos CCCC extraídos del código de barras.

COD.BALANZA[2/2]	
1	
	Formato del art. armado
	0-9 / C:Código / X:Chk
	[8765432CCCCC0]

Al escanear el código de barras, el equipo buscará el artículo 8765432023550 en su memoria. El 8765432 lo forzó y 02355 lo agregó extraído del código de barras.

Supongamos que existen en el equipo los siguientes artículos:

8765432**023550** Galletitas (Artículo seleccionado)

8765432023660 Pan negro

6212198**023550** Pan rallado

el equipo elegirá el artículo correcto.

Nota: En la primer pantalla (COD.BALANZA [1/2]) la opción E=Estacionamiento no se visualiza, pero existe. Se detalla en la sección Estacionamiento.

### 4.8. Código de balanza para uso de Estacionamiento.

Cuando sea necesario operar con estacionamiento, mas adelante en este manual, es posible que se desee imprimir un código de barras en el ticket no fiscal que se le entrega al cliente apenas ingresa su vehículo. Cuando el Cliente retira el vehículo, además podremos leer con el scanner ese ticket para finalmente emitir un ticket fiscal. Para esta operatoria es necesario configurar en esta sección el respectivo "código de balanza".

Para que se puedan imprimir documentos NO fiscales para entregar al Cliente apenas dejó el vehículo, deberá existir un "Código de Balanza" creado.

- Ingrese al menú **Principal**
- Ingrese al submenú **Configuración**
- Ingrese al submenú **Código balanza**

El inicio del código de barras puede ser por ejemplo "22" y luego completar el campo con EEEEEEEEEEE.

COD.BALANZA[1/2]	
2	O=Div/1=Mult: 1
	Dígitos: 3
	C=Cód I=\$ P=Kg.
	U=Cajero X=Otro
	[22EEEEEEEEEEEE]

En la segunda pantalla hay que colocar los siguientes datos:

COD.BALANZA[2/2]
2
Formato del art. armado
0-9 / C:Código / X:Chk
[EEEEEEEEEEEEEE]

## 4.9. Programación de Mozos / Vendedores

- Ingrese al menú **Principal**
- Ingrese al submenú **Configuración**
- Ingrese al submenú **Mozos**
- Ingrese el número de **mozo**
- Ingrese el nombre del **mozo**

La programación de mozo requiere tan sólo de ingresar un nombre de 20 caracteres y un número de mozo a cada uno de los 9 mozos posibles.

## 4.10. Programación de Teclado

- Ingrese al menú **Principal**
- Ingrese al submenú **Configuración**
- Ingrese al submenú **Teclado**

La programación de teclado permite asignar distintas funciones a cada una de las teclas.

Una vez que ingresa al menú se le pedirá que presione la tecla que desea programar.

Los parámetros a configurar son:



**Fun:** Función que cumplirá la tecla

**Valor:** Si la función puede llevar un parámetro asociado, se completa este campo (por Ej. DEPARTAMENTO 1 - Fun: DEPTO, Valor=1).

## 4.11. Programación de Macros

- Ingrese al menú **Principal**
- Ingrese al submenú **Configuración**
- Ingrese al submenú **Macros**

Se le pedirá que ingrese el número de macro. Ingrese un número con el teclado numérico o búsquelo de la lista.

Luego, a continuación presione la secuencia de teclas que desea almacenar en la macro. Al terminar, para guardar presione  o para salir sin guardar presione .

## 4.12. Listados

Es posible imprimir listados de todas las configuraciones del equipo.

- Ingrese al menú **Principal**
- Ingrese al submenú **Configuración**
- Ingrese al submenú **Listados**

Seleccione la base de datos que se imprimirá

- Opciones (imprime todas las opciones de configuración del equipo)
- Cajeros



- > Mozos
- > Teclado

Seleccione el rango de impresión y presione  para aceptar.

### 4.13. Programación de Artículos (Memoria)

Unos de los principales elementos de la base de datos son los artículos.

Un artículo pertenece a un departamento, pero es más específico. El departamento (p.ej. "Verdulería") agrupa a muchos tipos de artículos, pero un artículo describe a un producto puntal.

Los artículos, por su cantidad, son los que más lugar ocupan en la memoria del equipo.

Cada artículo tiene una descripción, un departamento al cual pertenece, precio, tasa de IVA e impuesto interno opcional.

Los artículos guardan las ventas independientemente para cada uno, y a la vez cada vez que se vende uno se le suma a la venta del departamento correspondiente.

Este total de venta por artículo no es algo que se utilice habitualmente en una operación normal de la caja, sino que se trabaja con el total de departamento que es más fácil de controlar al haber menor cantidad. El total de venta de artículos, de hecho, no se borra al terminar el día sino que se borra cuando el cajero lo decide.

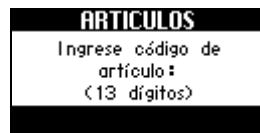
### 4.14. Ingreso al menú

Desde el Menú Programación, seleccionamos la opción 1.Artículos.











### 4.15. Ingreso del código de artículo

La primera pantalla que aparecerá cuando desee programar un artículo, será:



En este momento se podrá ingresar el código de artículo de varias maneras:

- Ingresando el código con el teclado numérico y presionando ,  o .
- Leyendo el código de barras mediante un scanner.
- Ingresando hasta dos dígitos de un código de envase, y luego la tecla . En este caso automáticamente le agregara el prefijo de los envases, y si el artículo es nuevo, lo crea como tipo Envase.
- Buscando el artículo en la base de datos interna, mediante el ingreso en modo lista. Para esto, presione la tecla  y comenzará el modo búsqueda de PLU. En este modo, utilice las flechas  y  hasta encontrar el Artículo deseado y luego presione .



Los campos para editar están ordenados en prioridad decreciente. Los primeros son los mas comunes, y los que aparecen en la segunda pantalla, son los mas específicos, lo que pocas veces se van a tocar.

Una vez seleccionado el artículo, si no existe se muestra uno vacío, en caso contrario se lo carga de la memoria.

## 4.16. Edición del Nombre de Artículo

El primer campo a completar es el Nombre del Artículo, que deberá ser un nombre de hasta 12 caracteres. Complete este campo utilizando el teclado alfanumérico.

Presionando  se borra el último carácter ingresado y el cursor vuelve una posición.


ARTICULO (1/2)	
0000000000001	
Nombre:	NORMAL 1
Precio:	\$ 1,00
Depto:	01 DEPTO1
IVA:	1 21,00%

## 4.17. Ingreso del Precio

Este campo permite ingresar el precio principal, no el opcional, que se podrá ingresar en la próxima pantalla.

El mismo se debe ingresar mediante el teclado numérico.


ARTICULO (1/2)	
0000000000001	
Nombre:	NORMAL 1
Precio:	\$ 1,00
Depto:	01 DEPTO1
IVA:	1 21,00%




Si la cantidad de decimales programada es mayor que cero, está permitido el uso de la tecla  para el ingreso del precio.

## 4.18. Número de Departamento

A continuación se pide seleccionar el número de departamento. Podemos ingresar un número del 1 al 99, observándose en la parte derecha del número ingresado el nombre del departamento.

ARTICULO (1/2)	
0000000000001	
Nombre:	NORMAL 1
Precio:	\$ 1,00
Depto:	01 DEPTO1
IVA:	1 21,00%

Cada vez que se quiere modificar el departamento se debe presionar la tecla  para permitir el ingreso de otros datos.

Si se presiona la tecla  seguida de  se ingresará en modo lista, en el cual se podrá recorrer la lista de todos los departamentos existentes en el equipo, mediante el uso de las teclas de navegación. Una vez seleccionado el Departamento, se debe presionar  para retornar a la pantalla de programación de artículo.

DEPARTAMENTOS	
01	DEPTO1 21,0%
02	DEPTO2 21,0%
03	DEPTO3 21,0%
04	DEPTO4 21,0%
05	DEPTO5 21,0%

### 4.19. Asignación de Tasa de IVA



Previamente deberán estar definidas las tasas de IVA de la siguiente manera.

Ingresar en Programación / 7.Tasas de IVA para ver la siguiente pantalla:

TASAS DE IVA	
Ingrese número de	
Tasa de IVA:	
(1-8)	

Puede ingresar el número del 1 al 8 o presionar  para elegirlo de una tabla como la siguiente, seguido de  :

TASAS DE IVA	
00 EXENTO	
01 10%	
02 20%	
03 21%	
04 22%	

Luego de presionar  se puede editar esa tasa de IVA, y luego guardarla con .



TASAS DE IVA	
3	
Porcentaje:	15,00

Una vez completada la tabla con algunas tasas de IVA, ya podremos asignarle a cada artículo su tasa de IVA.

En Programación / 1.Artículos, mientras editamos un artículo, aparece el campo "IVA:", donde hay que elegir la tasa de IVA.

Existen 10 tasas de IVA (0 a 9), de las cuales, de la 1 a la 8 acabamos de programarlas. La opción 0 es para artículos exentos de IVA y la opción 9 es para artículos no gravados.

Para poder cambiar la tasa de IVA a un artículo determinado, no deberá haberse emitido ningún ticket fiscal desde el último cierre Z.

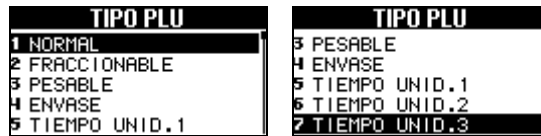
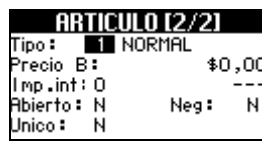
Si se presiona  seguida de  se ingresará al modo lista, posibilitando la recorrida de la tabla de IVA existentes en la base de datos.

ARTICULO (1/2)	
00000000000001	
Nombre: NORMAL 1	
Precio: \$1,00	
Depto: 01	DEPTO1
IVA: 1	21,00%

### 4.20. Ingreso de Tipo de Artículo

Luego de seleccionar la tasa de IVA, se mostrará la segunda pantalla. Lo primero que aparecerá aquí es el campo de selección del tipo de artículo, según la siguiente tabla:

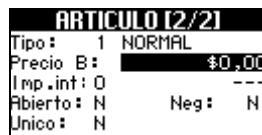
Número	Tipo	Descripción
1	Normal	Artículo no fraccionable (se vende en cantidades enteras)
2	Fraccionable	Artículo fraccionable, se puede vender en cantidades no enteras.
3	Pesable	Ídem al anterior, pero imprime la cantidad en kilogramos.
4	Envase	Incluye el precio del envase. Luego podrá ser descontado.
5	Unidad de tiempo 1	Es un artículo que se usa para facturar por tiempo, en estacionamientos o cybercafés. Según el tipo de unidad es como se divide el tiempo que transcurre (minutos, horas, etc.)
6	Unidad de tiempo 2	
7	Unidad de tiempo 3	



#### 4.21. Ingreso de Precio Alternativo (Precio B)

Este campo permite el ingreso del precio alternativo u Opcional.

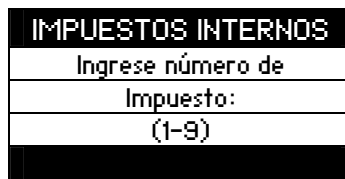
Este precio se activa mediante la tecla (Ver sección Precio Opcional).



#### 4.22. Asignación de Tasa de Impuestos Internos

Previamente deberán estar definidas las tasas de Impuestos Internos de la siguiente manera:



Ingresar en Programación/8.Impuestos internos para ver la siguiente pantalla:



Puede ingresar el número del 1 al 9 o presionar para elegirlo de una tabla como la siguiente, seguido de :

TASAS DE IVA	
01	10,00 %
02	11,00 %
03	12,00 %
04	\$1,00
05	\$2,00

Puede observarse que la tasa de impuestos internos pueden ser porcentuales o de un monto fijo.

Luego de presionar  se puede editar esa tasa de IVA, y luego guardarla con .

IMPUESTOS INTERNOS	
4	
Tipo:	2
(1% / 2\$)	
Valor:	\$1,00

Una vez completada la tabla con algunas tasas de Impuestos Internos, ya podremos asignarle a cada artículo su tasa correspondiente.

En Programación / 1.Artículos, mientras editamos un artículo, aparece el campo "Imp.Int:", donde hay que elegir la tasa de Impuesto Interno.

Existen 9 tasas de Impuestos Internos (1 a 9), las cuales acabamos de programar.

Para poder cambiar la tasa de Impuesto Interno a un artículo determinado, no deberá haberse emitido ningún ticket fiscal desde el último cierre Z.

ARTICULO [2/2]		ARTICULO [2/2]	
Tipo:	1 NORMAL	Tipo:	1 NORMAL
Precio B:	\$0,00	Precio B:	\$0,00
Imp.int:	1 10,00%	Imp.int:	5 \$0,50
Abierto:	N Neg: N	Abierto:	N Neg: N
Unico:	N	Unico:	N

### 4.23. Artículo Abierto Si/No

Lo último que se configura son los atributos del artículo. Cada uno de estos atributos se selecciona SI o NO, presionando:

	ó		<b>SI</b>
	ó		<b>NO</b>

Este atributo determina si el precio del artículo es abierto, o sea, que se puede vender el mismo con otro precio, o dicho precio no puede modificarse.

ARTICULO [2/2]	
Tipo:	1 NORMAL
Precio B:	\$0,00
Imp.int:	5 \$0,50
Abierto:	N Neg: N
Unico:	N

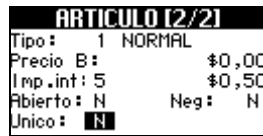
### 4.24. Artículo Negativo Si/No

Este atributo determina si el artículo vendido se resta al ticket en lugar de sumarse. Se utiliza si se desea realizar una bonificación (dos al precio de uno, etc.)

ARTICULO [2/2]	
Tipo:	1 NORMAL
Precio B:	\$0,00
Imp.int:	5 \$0,50
Abierto:	N Neg: <b>N</b>
Unico:	N

### 4.25. Artículo Único Si/No

Si se abre un ticket con este artículo, automáticamente se cierra el ticket como si se pagara con Efectivo el total de la venta.



### 4.26. Tecla de Grabado Rápido

Si se presiona la tecla **MEMORIA** mientras se edita el artículo, se lo guarda en ese momento, sin tener que pasar por los siguientes campos, produciéndose de esta forma un ahorro de tiempo considerable.

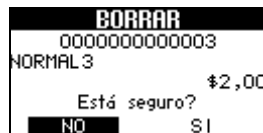
### 4.27. Edición rápida de stock

Presionando alguna de estas teclas: **NO VENTA**, **INGRESO DINERO**, **RETIRO DINERO**, sin cerrar la edición actual, se abre una pantalla para editar el stock de este artículo (Ver sección Stock Artículo).

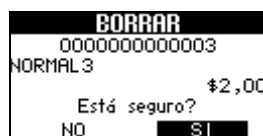
### 4.28. Tecla de borrado rápido

Presionando la tecla **ANULA** se podrá borrar el artículo actual, sin necesidad de ingresar al menú Borrar Artículo.

Aparecerá un mensaje en pantalla:



Presionando **↑** se posicionará la selección en "SI"



Luego para confirmar el borrado, se debe presionar la tecla **ENTRA**.

### 4.29. Borrar artículo

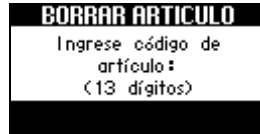
Se pueden borrar artículos desde esta opción del menú, o desde la pantalla de programación de artículos, como se describió anteriormente.



Para ingresar, seleccione la opción:

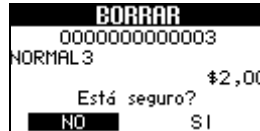


Aparecerá un formulario solicitando el ingreso del artículo.

Se puede ingresar el número de artículo con el teclado, con un scanner, o buscarlo en la lista de artículos de la memoria.



Una vez seleccionado el artículo, se abrirá una pantalla solicitando confirmación. En este momento presionar  y luego .

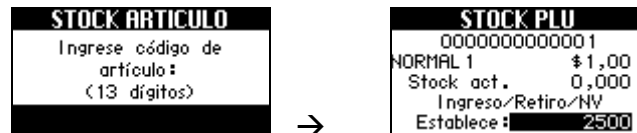


### 4.30. Stock Artículo




En el menú programación, seleccione la opción "3. Stock artículo".



Se debe ingresar el código de artículo y luego definir el monto a Ingresar o Retirar.



Según se presionen las siguientes teclas, se obtendrán resultados diferentes sobre el stock del artículo:

-  Se modifica el stock directamente.
-  Se ingresa una cantidad al stock
-  Se retira una cantidad del stock

### 4.31. Programación de Departamentos

Los departamentos, que en otros sistemas se los denomina rubros o secciones, son los que agrupan las ventas que se realizan. Todo lo que se vende en la registradora corresponde a un departamento. Durante la programación de cada artículo en el equipo, debe clasificarse cada uno según el departamento al cual corresponda.

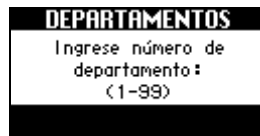
Cada departamento tiene una descripción, que es la que se imprime en el ticket, y una tasa de IVA que es con la que suma al total.

A la vez cada departamento tiene contadores de total, que son los que nos permiten saber al final del día cuanto se vendió de cada uno.

- Ingrese al menú **Principal**

- Ingrese al submenú **Programación**
- Ingrese al submenú **Departamentos**

El visor mostrará el mensaje:




### 4.32. Programación de Vinculados

Se puede vincular un artículo a otro, para que cuando se venda uno automáticamente se venda el otro.

Existe una cantidad límite de 100 vínculos posibles para los artículos.

Cuando se borra un artículo, si estaba incluido en una vinculación, automáticamente la vinculación se elimina sin necesidad de que el cajero lo haga.

A un artículo se le puede vincular un envase, que se cobra en el ticket. Luego se podrá descontar con el tecla .

### 4.33. Envases

Los envases son un tipo especial de artículo que habrá que programar en el equipo de manera especial.

Antes que nada, habrá que configurar en el menú CONFIGURACION, un prefijo para el código de los envases.

Si los artículos envases van a ser por ejemplo:

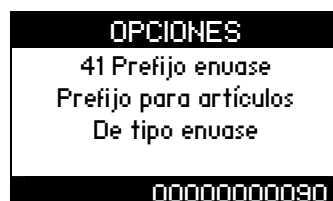
0000000009001 Envase gaseosa 1L

0000000009002 Envase gaseosa 2L

0000000009003 Envase cerveza 1L

Necesitaremos configurar el prefijo 0000000090 (11 dígitos) para los envases. Se pueden definir hasta 100 envases. En este caso de ejemplo, será desde el 000000009000 al 000000009099

- Ingresar en 2.CONFIGURACION/3.Opciones
- E ingrese la opción 41 (Prefijo envase).
- Ingrese el prefijo.



Luego habrá que programar un artículo "Envase..." (Ver las sección anterior: Programar artículos) del tipo 4 (envase).

Los envases son útiles para vinculaciones, de tal forma de vincular un artículo con su envase, y al momento de la venta se venden juntos, y con la tecla  se lo resta.



Al tener un código de envase de 2 dígitos se simplifica el ingreso del envase en una operación común.

## 4.34. Medios de pago

Así como todo lo que se vende está clasificado por departamento, todos los valores están clasificados por un medio de pago.

Cada vez que se realiza un pago, el monto que ingresa se lo asigna a uno de los medios de pago por medio del teclado, igualmente cuando se ingresa o extrae dinero de la gaveta.

Durante la jornada fiscal se guarda el total de dinero que ingresó por medio de pago, al cajero, a los mozos, y se lo muestra en el informe al final del día.

Cada medio de pago tiene una descripción y unas propiedades, como el tipo de medio de pago, que puede ser

- Efectivo
- Tarjeta de Crédito
- Cheque
- Tarjeta de Débito
- otro

Al clasificarse la entrada de dinero por medio de pago, se lleva una mejor contaduría de lo que ingresa.

## 4.35. Mozos (o vendedor):

Los mozos son independientes del cajero. Ellos también tienen un contador de total propio.

Se opera con mozos y cajeros cuando es un negocio que es atendido por un mozo, o vendedor, que realiza toda la operación, y esta operación una vez concluida es facturada por el cajero, que solo se ocupa de manejar la registradora y la gaveta.

No se utiliza mozo en negocios como autoservicios o comercios atendidos por el propio cajero.

La utilidad de usar mozos, viene dada al final del día, donde se puede ver en los reportes los totales despachados por cada mozo. Según la forma de trabajar de cada comercio, el mozo podrá rendir el dinero que guarda en su billetera.

Se puede configurar el equipo para que obligatoriamente antes de abrir un ticket deba ingresar un número de mozo (configuración -> opciones -> Mozo necesario)

Los mozos no tienen seguridad o permisos del equipo, por lo tanto no tiene clave ni tarjeta ni usan la caja registradora. Es el cajero quién garantiza que el mozo que se ingresó sea el correcto.

## 4.36. Supervisor:

Mientras se está vendiendo, es posible que el cajero cometa un error e ingrese mal un ítem, por ejemplo, digitando mal un precio O también el mismo el cliente puede cometer un error e intentar llevar un producto y luego cambiarlo por otro o dejarlo. Son innumerables los casos en que es necesario anular una operación ya realizada.

A pesar de estos errores que son tan comunes, en muchos comercios no es recomendable que el cajero pueda anular un ítem o cancelar un ticket completo por su cuenta.

Si se trabaja con permisos, y el cajero no tiene permiso para hacerlo para anular una operación, es necesario el uso de claves de usuarios y supervisores.

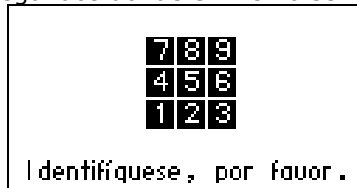
## 5. Instrucciones de Operación – Síntesis de comandos para obtener documentos fiscales.

A continuación se describen distintos tipos de operaciones que pueden realizarse con la caja registradora.

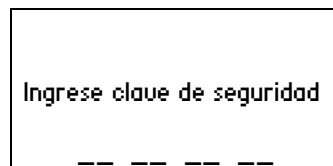
### 5.1. Identificación de cajero

Para poder comenzar a utilizar el equipo, es necesario que se identifique un usuario. Por ejemplo un cajero al inicio de la jornada. Para ello deberá presionar el número de usuario y, en caso de habersele asignado, su clave de seguridad.

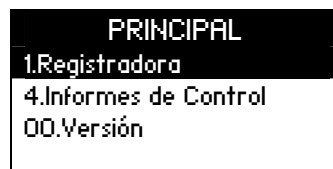
Al encender el equipo, luego de unos segundos donde el mismo se inicializa, aparece la siguiente pantalla:



Si al cajero (u otro usuario) el administrador le asignó una clave, aparecerá lo siguiente en la pantalla. Si no se le ha asignado clave, directamente el equipo queda operativo.



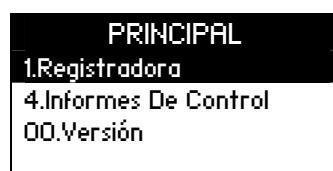
El cajero deberá ingresar su clave de seguridad. No hace falta finalizarla con **MEMORIA** o **ENTRA**. Aparecerá entonces la pantalla de operación del equipo, que tendrá sólo las opciones según el nivel de usuario asignado. Por ejemplo si el usuario que se identifica es un operador, el menú sólo tiene las opciones:



### 5.2. Deslogueo de cajero

Para desloguearse, se debe proceder de la siguiente manera:

Si está en la pantalla:

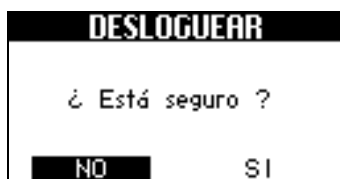


Presione una sola vez la tecla **←**. Si está en la pantalla:



Presione 2 veces la tecla 

Luego de realizar cualquiera de los casos anteriores, aparecerá la pantalla de deslogueo. Es decir que el usuario dejará de estar registrado en el equipo para que otro se identifique y pueda utilizarlo.



Presionando la tecla  y luego  se confirmará el deslogueo del usuario.

### 5.3. REGISTRACIÓN, MODO DE VENTA

En este modo se pueden vender los productos que se programaron en las pantallas de programación, Además se realizan los pagos, se hace el manejo de gaveta, ingreso y retiro de dinero. Para entrar en Modo Registradora, seleccione la opción "1. Registradora".

- Ingrese al menú **Principal**
- Ingrese la opción **Registradora**

En este modo, se puede operar la Caja Registradora de forma normal.



### 5.4. Funcionamiento general. Tecla de función directa

Se presiona una tecla de función, sin ingresar ningún número antes.

### 5.5. Ingreso de Número y luego una tecla de Función



Se ingresan números, con o sin el punto.

El número que se va escribiendo se va mostrando en pantalla. Si no se ingresa punto, el número se lo muestra como si fuera un monto, con la cantidad de decimales que usan los montos.

Cuando el número esta armado, que se puede ver en el display, se presiona la tecla de función.

La función de la tecla, se ejecuta y el número, según la función, se lo toma de esta forma:

<b>Monto</b>	Tiene decimales igual que como se muestra en la pantalla
<b>Cantidad</b>	Se ingresa la cantidad, si se ingreso un punto, se carga la cantidad con decimales, sino se lo toma como si fuera un numero entero sin importar que se muestra en pantalla con decimales mientras se escribe
<b>Número de PLU</b>	Son hasta 13 dígitos que identifican un PLU
<b>Número de departamento</b>	Es un número entero
<b>Número de medio de pago</b>	Es un número entero
<b>Número de mozo</b>	Es un número entero
<b>Porcentaje</b>	Se toma lo ingresado como número entero, ignorando la separación

Cuando se presione la tecla  se toma el número en la pantalla como un entero ignorando el punto decimal. Por ejemplo si en pantalla se ingresó 1,00 al pulsar la tecla  se tomará como 100.

## 5.6. Ingreso, retiro de dinero y manejo de gaveta


Las operaciones de ingreso y egreso de dinero de la gaveta, no son necesarias para realizar ventas, pero ayudan a mantener un control del dinero con el que se trabaja.

### 5.7. Ingreso de dinero (RA)


Es necesario en muchos casos ingresar dinero en la gaveta, por ejemplo:

- Para tener cambio en billetes y monedas.
- Recibir un pago de algún cliente por algún servicio ajeno a esta caja.
- Algún otro dinero que ingresa a la caja

La secuencia es:

Se presiona la tecla de ingreso de dinero .

Si el cajero no tiene permiso para realizar esta operación, se pide que se identifique un supervisor para habilitar la operación. El supervisor podrá identificarse temporalmente sin que el cajero se desloguee.

- Una vez en modo de Ingreso de dinero, se imprime parcialmente un documento no fiscal.
- Digite el monto a ingresar a la gaveta seguido de la tecla .
- Se abrirá la gaveta y se termina de imprimir el comprobante.
- Coloque el dinero en la gaveta y ciérrela.
- El supervisor se desloguea automáticamente, permitiendo que el usuario anterior siga operando el equipo.

### 5.8. Retiro de dinero (PO)


Es necesario en muchos casos retirar dinero en el gaveta:

- Cuando hay una volumen alto de billetes, para liberar espacio en la gaveta.
- Se le debe pagar a algún proveedor.
- Para dar algún adelanto.

La secuencia es:


Se presiona la tecla de Retiro de dinero .

Si el cajero no tiene permiso para realizar esta operación, se pide que se identifique un supervisor para habilitar la operación. El supervisor podrá identificarse temporalmente sin que el cajero se desloguee.

- Una vez en modo de retiro de dinero, se imprime parcialmente un documento no fiscal.
- Digite el monto a retirar de la gaveta seguido de la tecla .
- Se abrirá la gaveta y se termina de imprimir el comprobante.
- Retire el dinero de la gaveta y ciérrela.

El supervisor se desloguea automáticamente, permitiendo que el usuario anterior siga operando el equipo.

### 5.9. No Venta

Para abrir la gaveta, se presiona la tecla .

Si no tiene permiso, se pedirá el ingreso de un supervisor.

Junto con la apertura de la gaveta, se imprime un ticket de No Venta, y se incrementa al contador de No Venta, del cajero y general.

Esto sirve para evitar que los cajeros no abran la gaveta más de lo necesario.

### 5.10. Vender un ítem o Artículos

En esta sección se describe una operación básica de venta. En las siguientes secciones se explican distintas variantes para aplicar a esta operación.

### 5.11. Apertura de un ticket

Cuando se vende un artículo, si no había un ticket abierto, se abre uno nuevo.

Al quedar abierto el ticket se mostrará en pantalla el subtotal actual, y habrá operaciones que no se podrán realizar hasta tanto no se cierra el ticket actual, como por ejemplo salir de modo venta, sacar un No Venta, y otras operaciones.

### 5.12. Vender un artículo

Para vender un artículo se puede ingresar de distintas formas, ingresando el código de distintas formas.

- Desde un scanner, leyendo el código de barras.
- Desde el teclado, digitando directamente el código del artículo.
- Desde el teclado, mediante alguna tecla directa. (Ver el capítulo de Asignación de teclas directas)

Ej.: El artículo "Desodorante" tiene como código "7790520985491" y precio \$4,50.

Según la forma de de ingresarlo al equipo:

Desde Scanner: \_\_\_\_\_

Se pasa el producto por el scanner.

Desde teclado:



Desde tecla directa:

Se programa la tecla  con los siguientes parámetros:

Función = ARTICULO  
 Valor = 7790520985491

KRETZ  
 C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8  
 Ing: Brutos 1212121212  
 Domicilio: Ruta 9 km 273 - Rosario  
 Inicio de actividades 1/1/2000  
 IVA RESPONSABLE INSCRIPTO  
 A CONSUMIDOR FINAL  
 083 - TIQUE  
 P.V.N° 00001 - Nro. T.00000040  
 FECHA: 12/3/2015 - HORA: 12:47  
 Código: 7790520985491  
 DESODORANTE  
 1 UN x \$4,50  
 (10) \$4,50

**TOTAL \$4,50**  
 RECIBI (MOS)  
 EFECTIVO \$4,50

MUCHAS GRACIAS POR SU COMPRA

CAJERO1  
 FBMBNB:0000000010  
 V:01.00 oeTAM

CF

Se ha impreso el encabezado del ticket y el artículo ingresado. Luego, para realizar esta operación de venta de este único artículo, presionar **EFFECTIVO**. Se cierra el ticket y se abre la gaveta automáticamente.

### 5.13. Repetición de último artículo

Supongamos que vendemos el artículo DESODORANTE del ítem anterior. La primera vez que ingresamos el código por scanner o por teclado, el artículo se imprime en el ticket.

Si se quiere repetir el artículo, simplemente presionar la tecla **MEMORIA** para repetirlo cuantas veces sea necesario.

Para finalizar la operación, puede presionar **EFFECTIVO**.

KRETZ	
C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8	
Ing. Brutos 1212121212	
Domicilio: Ruta 9 km 273 - Rosario	
Inicio de actividades 1/1/2000	
IVA RESPONSABLE INSCRIPTO	
A CONSUMIDOR FINAL	
083 - TIQUE	
P.V.N° 00001 - Nro. T.00000041	
FECHA: 12/3/2015 - HORA: 12:52	
Código: 7790520985491	
DESODORANTE	
1 UN x \$4,50	
(10)	\$4,50
Código: 7790520985491	
DESODORANTE	
1 UN x \$4,50	
(10)	\$4,50
Código: 7790520985491	
DESODORANTE	
1 UN x \$4,50	
(10)	\$4,50
<b>TOTAL</b>	<b>\$13,50</b>
RECIBI (MOS)	
EFFECTIVO	
	\$13,50
MUCHAS GRACIAS POR SU COMPRA	
	CAJERO1
	FBMBNB:00000000010
	V:01.00 oeTAM
CF	

### 5.14. Multiplicación entera de venta

En el apartado anterior se repetía varias veces la venta del mismo artículo en el ticket presionando **MEMORIA** por cada vez. Esto representa más cantidad ítems impresos.

Es posible cargar la cantidad de del mismo producto antes de elegir el artículo.

Por ejemplo si se dese vender 24 desodorantes podemos operar de la siguiente manera:

2 + 4 + x + [Código artículo] + **MEMORIA** + **EFFECTIVO**

SUBTOTAL	
\$108,00	
24x \$4,50	
DESODORANTE	\$108,00

KRETZ	
C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8	
Ing. Brutos 1212121212	
Domicilio: Ruta 9 km 273 - Rosario	
Inicio de actividades 1/1/2000	
IVA RESPONSABLE INSCRIPTO	
A CONSUMIDOR FINAL	
083 - TIQUE	
P.V.N° 00001 - Nro. T.00000042	
FECHA: 12/3/2015 - HORA: 12:58	
Código: 7790520985491	
DESODORANTE	
24 UN x \$4,50	
(10)	\$108,00
<b>TOTAL</b>	<b>108,00</b>
RECIBI (MOS)	
EFFECTIVO	
	\$108,00
MUCHAS GRACIAS POR SU COMPRA	
	CAJERO1
	FBMBNB:00000000010
	V:01.00 oeTAM
CF	

### 5.15. Multiplicación fraccionada de venta

De la misma manera que se pudo vender una cantidad del mismo producto, también es posible vender una fracción de un producto previamente declarado como fraccionable. Vea la sección de programación de artículos. De esta manera es posible vender una unidad de un artículo que es un pack x 10. Por ejemplo solo existe el artículo 104 "Sacapuntas Pack x 10UN" y se desea vender un solo sacapuntas:

Ingresar: 0,1 x 104 MEMORIA EFFECTIVO

Otro ejemplo es vender 1 pizza y media artículo 2323

Ingresar: 1,5 x 2323 MEMORIA EFFECTIVO

Para ingresar el valor fraccionario se debe usar el punto decimal como separador.

En el ticket, si ingresamos 1,5 aparecerá 1,500. También se puede ingresar una fracción: 0,1 o 1/10 (1 décimo).

Para escribir ¼ hay que digitar 1x4x

Es posible ajustar la cantidad de decimales ingresando en la opción 6 del menú configuración.

KRETZ  
 C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8  
 Ing. Brutos 1212121212  
 Domicilio: Ruta 9 km 273 - Rosario  
 Inicio de actividades 1/1/2000  
 IVA RESPONSABLE INSCRIPTO  
 A CONSUMIDOR FINAL  
 083 - TIQUE  
 P.V.N° 00001 - Nro. T.00000043  
 FECHA: 12/3/2015 - HORA: 13:11  
 Código: 000000000104  
 Sacapuntas Packx10UN  
 0.100 UN x \$90,00  
 (10) \$9,00

**TOTAL \$9,00**  
 RECIBI (MOS)  
 EFECTIVO

\$9,00  
 MUCHAS GRACIAS POR SU COMPRA

CAJERO1  
 FBMBNB:0000000010  
 V:01.00 oeTAM

CF

### 5.16. Venta de artículos pesables

La venta de artículos pesables es el mismo caso que el anterior, al tratar de vender una fracción de Kg. de un producto. El artículo deberá estar programado en el equipo como Pesable. Ver la sección de programación de artículos. Luego, el valor del peso puede ingresarse por teclado o conectando una balanza al puerto de comunicación serie.

Supongamos que se desea vender 600g del artículo 209, Galletitas.

Por teclado: 0,600 x 209 MEMORIA EFFECTIVO

-Si el peso se lee desde una balanza (modo interactivo):

BALANZA 209 MEMORIA BALANZA EFFECTIVO

-Si el peso se lee desde una balanza (modo normal):

BALANZA 209 MEMORIA EFFECTIVO

-Pruebe también multiplicar el peso (modo normal):

3 x BALANZA 209 MEMORIA EFFECTIVO

La pantalla muestra el segundo caso, ingresando el peso con una balanza en modo interactivo.

BALANZA	
0.600kg	
<b>GALLETITAS</b>	
\$35,00	\$21,00
	\$21,00

KRETZ  
 C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8  
 Ing. Brutos 1212121212  
 Domicilio: Ruta 9 km 273 - Rosario  
 Inicio de actividades 1/1/2000  
 IVA RESPONSABLE INSCRIPTO  
 A CONSUMIDOR FINAL  
 083 - TIQUE  
 P.V.N° 00001 - Nro. T.00000044  
 FECHA: 12/3/2015 - HORA: 13:16  
 Código: 000000000209  
 GALLETITAS  
 0.600 kg x \$35,00  
 (10) \$21,00

**TOTAL \$21,00**  
 RECIBI (MOS)  
 EFECTIVO

\$21,00  
 MUCHAS GRACIAS POR SU COMPRA

CAJERO1  
 FBMBNB:0000000010  
 V:01.00 oeTAM

CF



## 5.17. Multiplicación en cadena

Es posible realizar multiplicación en cadena de cantidad del mismo artículo. Por ejemplo si se desea efectuar una operación que requiera 4 bolígrafos (artículo 107) para 3 grupos de 37 personas.

Se debe ingresar 4 x 3 x 37 x 107 MEMORIA EFECTIVO

SUBTOTAL
\$1110,00
444x \$4,50
BOLIGRAFO
\$1110,00

Para poder realizar la multiplicación en cadena, deberá previamente estar programada como "SI" la opción 15 del menú configuración.

También se pueden multiplicar en cadena el peso de un artículo pesable. Por ejemplo se venden 5 cajas, las cuales tienen 10 envases de 800g, del artículo 109 Helado Frutilla x Kg.

Se puede digitar:

5 x 10 x 0.800 x 109 MEMORIA EFECTIVO

SUBTOTAL
\$1400,00
40kg x \$35,00
Helado Frutilla x Kg.
\$1400,00

KRETZ  
 C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8  
 Ing. Brutos 1212121212  
 Domicilio: Ruta 9 km 273 - Rosario  
 Inicio de actividades 1/1/2000  
 IVA RESPONSABLE INSCRIPTO  
 A CONSUMIDOR FINAL  
 083 - TIQUE  
 P.V.N° 00001 - Nro. T.00000045  
 FECHA: 12/3/2015 - HORA: 14:22  
 Código: 0000000000109  
 Helado Frutilla x kg  
 40kg x \$35,00  
 (10) \$1400,00

**TOTAL \$1400,00**

RECIBI (MOS)  
 EFECTIVO

\$1400,00

MUCHAS GRACIAS POR SU COMPRA

CAJERO1  
 FBMBNB:0000000010  
 V:01.00 oeTAM

CF

## 5.18. Ingreso de Peso desde una balanza conectada por cable

A la caja registradora se le puede conectar una balanza en el puerto RS232. De esta manera es posible ingresar de manera rápida y sin errores el peso de un artículo evitando hacerlo por teclado.

Existen dos modos de operación de la caja registradora cuando tiene conectada una balanza: Normal e Interactivo.

En el modo interactivo el peso siempre está disponible para realizar una operación. En el modo normal, sólo se obtiene el peso de la balanza cuando es requerido.

Para configurar la balanza en alguno de estos modos, debe programarse la opción 33 del menú configuración.

### Funcionamiento en modo Interactivo.

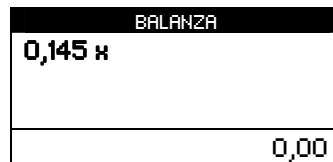
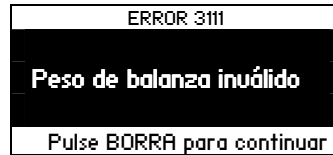
En este modo, se observa replicado el peso en la pantalla en tiempo real tal cual aparece en el display de

la balanza. Presionando la tecla BALANZA, aparecerá el peso en el display y varía de acuerdo se va colocando o quitando peso sobre la balanza. Luego realice las operaciones de venta de artículos pesables, de la manera explicada en "Venta de artículos pesables"

BALANZA
0.245kg
0,00

## Funcionamiento en modo normal.

En este modo, primero hay que colocar peso sobre la balanza y luego presionar la tecla **BALANZA**. Entonces es leído el peso de la balanza. Si sobre la balanza no hay colocado ningún objeto (peso 0,000kg) al presionar **BALANZA** el equipo mostrará un mensaje de error. Coloque peso e inténtelo nuevamente. Luego realice las operaciones de venta de artículos pesables, de la manera explicada en "Venta de artículos pesables"



### 5.19. Artículo con Precio abierto

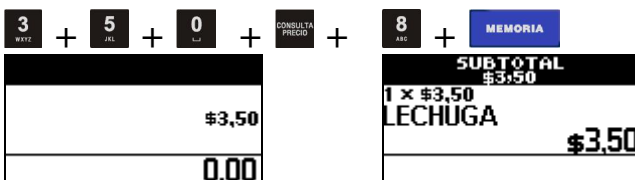
Antes de ingresar el artículo, ya sea por scanner o teclado, se puede cargar el precio con el que lo queremos vender.

La secuencia es:

**Monto + [Consulta] + Artículo**

En la pantalla se muestra el precio que ingresamos.

Luego vendemos el artículo (scanner o teclado), y solo si el artículo tiene habilitada la opción de "Abierto" se venderá con ese precio. En caso contrario, se dará un error.



### 5.20. Consulta de precio de Artículo

Para consultar un precio se realiza la secuencia:

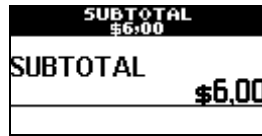
CONSULTA Cód Artículo **MEMORIA**

En lugar de vender el ítem artículo, se mostrará en pantalla los datos del ítem, nombre y precio.

Mientras se muestra la información, si lo consultado es un Artículo, lo podemos vender, si presionamos nuevamente **MEMORIA**.

### 5.21. Operaciones con un ticket abierto. Visualización de subtotal.

Presionando la tecla **SUBTOTAL** se visualiza en el display el subtotal de la venta, el cual no se puede imprimir.



### 5.22. Descuento o Recargo sobre un Ítem

Luego de vender un artículo podemos realizar un recargo o descuento por porcentaje sobre éste. El valor de recargo o descuento puede tener hasta 2 dígitos decimales.

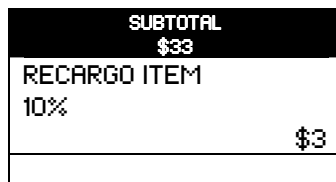
Durante el ticket abierto (en curso) digite:

Cód. artículo **MEMORIA** Valor Recargo +% (para hacer un recargo a ese artículo).

Cód. artículo **MEMORIA** Valor Descuento -% (para hacer un descuento sobre un artículo).

Por ejemplo, si se desea hacer un recargo del 10% a un artículo particular GASEOSA (coda 201) de precio normal \$30, debemos digitar:

201 **MEMORIA** 10 +%



KRETZ  
 C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8  
 Ing. Brutos 1212121212  
 Domicilio: Ruta 9 km 273 - Rosario  
 Inicio de actividades 1/1/2000  
 IVA RESPONSABLE INSCRIPTO A CONSUMIDOR FINAL  
 083 - TIQUE  
 P.V.N° 00001 - Nro. T.00000046  
 FECHA: 12/3/2015 - HORA: 14:28  
 Código: 0000000000201  
 GASEOSA  
 1 UN x \$30,00  
 (10) \$30,00  
 Código: RI0000000001  
 RECARGO 10% ITEM  
 Ajuste  
 (10) \$3,00  
**TOTAL \$33,00**  
 RECIBI (MOS) EFECTIVO  
 \$33,00  
 MUCHAS GRACIAS POR SU COMPRA  
 CAJERO1  
 FBMBNB:00000000010  
 V:01.00 oetAM  
 CF

### 5.23. Descuento o Recargo sobre Subtotal

Podemos hacer un recargo o descuento general, que se aplica al total del ticket, y a todos los impuestos utilizados, proporcionalmente. Las teclas usadas son las mismas, pero primero se debe presionar **SUBTOTAL**.

**[Subtotal] + Porcentaje + [Recargo %]**

o sino

**[Subtotal] + Porcentaje + [Descuento %]**

Se realizara el descuento o recargo aplicando el porcentaje sobre el SUBTOTAL hasta el momento.

**NOTA: Si se sigue agregando artículos al ticket luego de efectuar el descuento/recargo, estos no se verán afectados por el mismo.**

Por ejemplo, del ticket en curso deseamos realizar un descuento del 10%

Presionamos SUBTOTAL

<b>SUBTOTAL</b>	
<b>\$50,00</b>	
<b>SUBTOTAL</b>	<b>\$50,00</b>

Ingresamos: 10 -%

<b>SUBTOTAL</b>	
<b>\$45,00</b>	
<b>DESCUENTO</b>	
<b>-10%</b>	
	<b>\$-5,00</b>

Presionamos **EFFECTIVO** para cerrar el ticket.

<b>TOTAL</b>	
<b>\$45,00</b>	
<b>Pesos</b>	<b>\$45,00</b>

## 5.24. Retorno de un Ítem

Antes de hacer una operación de venta de un ítem, si se lo marca como retorno

### [Retorno]

En pantalla se muestra que está en modo retorno.

La operación de venta que se realice a continuación, restará en lugar de sumar.

El ítem que se retorna se debió haber vendido ya en el ticket, aunque el precio y la cantidad sean distintos, siempre y cuando ni el precio ni la cantidad se hagan negativos al restarlos.

Por ejemplo, si se agregó a la venta, una GASEOSA, código 201 de más, se la puede descontar digitando:


RETORNO 201 **MEMORIA**



KRETZ	
C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8	
Ing. Brutos 1212121212	
Domicilio: Ruta 9 km 273 - Rosario	
Inicio de actividades 1/1/2000	
IVA RESPONSABLE INSCRIPTO	
A CONSUMIDOR FINAL	
083 - TIQUE	
P.V.N° 00001 - Nro. T.00000047	
FECHA: 12/3/2015 - HORA: 14:33	
Código: 0000000000201	
GASEOSA	
1 UN x \$30,00	\$30,00
(10)	
Código: 0000000000202	
ALFAJOR	
1 UN x \$20,00	\$20,00
(10)	
Código: DI0000000002	
DESCUENTO 10% SUBTOT.	
Bonificación	
(10)	\$-5,00
<b>TOTAL</b>	<b>\$45,00</b>
RECIBI (MOS)	
EFFECTIVO	
	\$45,00
MUCHAS GRACIAS POR SU COMPRA	
	CAJERO1
	FBMBNB:00000000010
	V:01.00 oeTAM
<i>CF</i>	

KRETZ	
C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8	
Ing. Brutos 1212121212	
Domicilio: Ruta 9 km 273 - Rosario	
Inicio de actividades 1/1/2000	
IVA RESPONSABLE INSCRIPTO	
A CONSUMIDOR FINAL	
083 - TIQUE	
P.V.N° 00001 - Nro. T.00000048	
FECHA: 12/3/2015 - HORA: 14:39	
Código: 0000000000201	
GASEOSA	
1 UN x \$30,00	\$30,00
(10)	
Código: 0000000000201	
GASEOSA	
1 UN x \$30,00	\$30,00
(10)	
Código: 0000000000201	
GASEOSA (Retorno)	
Anulación x \$30,00	
(10)	\$-30,00
<b>TOTAL</b>	<b>\$30,00</b>
RECIBI (MOS)	
EFFECTIVO	
	\$30,00
MUCHAS GRACIAS POR SU COMPRA	
	CAJERO1
	FBMBNB:00000000010
	V:01.00 oeTAM
<i>CF</i>	


### 5.25. Corrección de error


A diferencia de la operación de retorno, esta operación es más rápida, y anula el último ítem vendido 3 formas de ejecutar esta función.

Luego de agregar al ticket el último artículo, presione la tecla , la cual ofrece 3 variantes.

- a) Corregir: esta acción anula el último artículo del ticket.
- b) Cancelar: esta acción cancela el ticket por completo.
- c) Suspender: esta acción deja el ticket abierto momentáneamente. Por ejemplo si el cliente a mitad del ticket decidió volver a buscar otros productos. El cajero puede seguir emitiendo nuevos tickets normalmente. Cuando el cliente (del ticket suspendido) decide seguir agregando artículos al ticket, digitar  y luego Recuperar. El equipo re-imprime el ticket nuevamente y permite seguir agregando artículos. Si el cliente dejó el ticket en suspendo y no volvió, se puede cancelar el ticket definitivamente digitando  y luego Eliminar.

### 5.26. Cierre de tiques

Para cerrar el ticket hay que abonar la totalidad del monto. En muchos ejemplos anteriores se cerró el ticket pulsando  y de esta manera se han terminado de imprimir los comprobantes.

Al presionar la tecla  se está seleccionando un medio de pago. Es posible realizar varios pagos con el mismo o alternando medios de pago hasta alcanzar el monto total.

### 5.27. Realizar un pago

El pago se hace siempre desde el teclado, son las teclas de medio de pago.



#### CASO 1

La forma mas rápida es, cuando ya se agregó el último artículo, presionar la tecla de medio de pago (por ejemplo EFECTIVO) sin el monto, y abonará el total del ticket.

#### CASO 2

También se puede escribir un monto mayor. El equipo realiza el cálculo del vuelto y cierra el ticket. Por ejemplo:

...100,00 

#### CASO 3

Si se ingresa un monto menor al del total, el equipo asume que se realizarán pagos parciales con el mismo o alternando medios de pago. Por ejemplo, si la venta es de \$150,00 podemos digitar:

....50,00  90,00  10,00 

Al completar el pago el equipo cierra el ticket y abre la gaveta.

CASO 4

Podemos alternar con distintos medios de pagos hasta alcanzar el monto total del ticket. Es necesario previamente tener configuradas las teclas de medios de pago desde el menú Configuración/8.Teclado. Por ejemplo si realizamos una venta de \$150,00 podemos digitar:

... 50,00 **EFFECTIVO** 90,00 MEDIO DE PAGO 01 10,00 MEDIO DE PAGO 02

Podemos también usar la tecla de pago abierto

**Número de Medio de Pago + [Pago #] + Monto + [Pago #]**

O también lo podemos con pago exacto sin ingresar el monto

**Número de Medio de Pago + [Pago #] + [Pago #]**

RECALCULO DE VUELTO

Una vez cerrado el ticket y sólo a modo informativo (ya que el documento de venta ya se emitió) el equipo permite realizar un cálculo de vuelto tomando como cantidad a restar el importe del ticket emitido anteriormente. Para ello inmediatamente después de emitido el comprobante se debe realizar la misma operatoria que al realizar un pago. El visor del operador mostrará el resultado de la resta:

<b>TOTAL</b>	
\$45,00	
Pesos	\$105,00
Vuelto	\$60,00

### CASO 1

KRETZ  
 C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8  
 Ing. Brutos 12121212  
 Domicilio: Ruta 9 km 273 - Rosario  
 Inicio de actividades 1/1/2000  
 IVA RESPONSABLE INSCRIPTO  
 A CONSUMIDOR FINAL  
 083 - TIQUE  
 P.V.N° 00001 - Nro. T.00000049  
 FECHA: 12/3/2015 - HORA: 14:40  
 Código: 000000000201  
 GASEOSA  
 1 UN x \$30,00  
 (10) \$30,00

**TOTAL \$30,00**  
 RECIBI (MOS)  
 EFECTIVO

\$30,00  
 MUCHAS GRACIAS POR SU COMPRA

CAJERO1  
 FBMBNB:00000000010  
 V:01.00 oeTAM

*CF*

### CASO 2

KRETZ  
 C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8  
 Ing. Brutos 12121212  
 Domicilio: Ruta 9 km 273 - Rosario  
 Inicio de actividades 1/1/2000  
 IVA RESPONSABLE INSCRIPTO  
 A CONSUMIDOR FINAL  
 083 - TIQUE  
 P.V.N° 00001 - Nro. T.00000050  
 FECHA: 12/3/2015 - HORA: 14:41  
 Código: 000000000201  
 GASEOSA  
 1 UN x \$30,00  
 (10) \$30,00

**TOTAL \$30,00**  
 RECIBI (MOS)  
 EFECTIVO

\$100,00  
 \$70,00  
 VUELTO

MUCHAS GRACIAS POR SU COMPRA

CAJERO1  
 FBMBNB:00000000010  
 V:01.00 oeTAM

*CF*

### CASO 3

KRETZ  
 C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8  
 Ing. Brutos 12121212  
 Domicilio: Ruta 9 km 273 - Rosario  
 Inicio de actividades 1/1/2000  
 IVA RESPONSABLE INSCRIPTO  
 A CONSUMIDOR FINAL  
 083 - TIQUE  
 P.V.N° 00001 - Nro. T.00000051  
 FECHA: 12/3/2015 - HORA: 14:43  
 Código: 000000000201  
 GASEOSA  
 5 UN x \$30,00  
 (10) \$150,00

**TOTAL \$150,00**  
 RECIBI (MOS)  
 EFECTIVO \$50,00

EFECTIVO \$90,00  
 EFECTIVO \$10,00

MUCHAS GRACIAS POR SU COMPRA

CAJERO1  
 FBMBNB:00000000010  
 V:01.00 oeTAM

*CF*

### CASO 4

KRETZ  
 C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8  
 Ing. Brutos 12121212  
 Domicilio: Ruta 9 km 273 - Rosario  
 Inicio de actividades 1/1/2000  
 IVA RESPONSABLE INSCRIPTO  
 A CONSUMIDOR FINAL  
 083 - TIQUE  
 P.V.N° 00001 - Nro. T.00000052  
 FECHA: 12/3/2015 - HORA: 14:45  
 Código: 000000000201  
 GASEOSA  
 5 UN x \$30,00  
 (10) \$150,00

**TOTAL \$150,00**  
 RECIBI (MOS)  
 EFECTIVO \$50,00

Tarjeta de crédito \$90,00  
 Tarjeta de débito \$10,00

MUCHAS GRACIAS POR SU COMPRA

CAJERO1  
 FBMBNB:00000000010  
 V:01.00 oeTAM

*CF*

## 5.28. Uso de envases.

Es posible vincular un envase a un producto. Ver la creación de envases en la parte de Programación de artículos.

Se puede vincular un determinado artículo, por ejemplo GASEOSA 2L, a un envase previamente creado en el equipo. De ese modo, cuando se agrega a la venta ese artículo, se cobra también el envase, el cual se puede luego descontar.

Vincule primero el artículo a un envase en Programación/5.Vinculados.

Ahora, al agregar al ticket una GASEOSA 2L (artículo por ejemplo 201), se imprime en el ticket, el envase (por ejemplo 9001) y su costo adicional.

La operatoria es la siguiente:

...201 MEMORIA 103 MEMORIA 1 ENVASE EFECTIVO.

KRETZ  
 C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8  
 Ing. Brutos 12121212  
 Domicilio: Ruta 9 km 273 -  
 Rosario  
 Inicio de actividades 1/1/2000  
 IVA RESPONSABLE INSCRIPTO  
 A CONSUMIDOR FINAL  
 083 - TIQUE  
 P.V.N° 00001 - Nro. T.00000052  
 FECHA: 12/3/2015 - HORA: 14:45  
 Código: 0000000000201  
 GASEOSA 2L  
 1 UN x \$30,00  
 (10) \$30,00  
 Código: 0000000009001  
 Env. GASEOSA 2L  
 1 UN x \$10,00  
 (10) \$10,00  
 Código: 000000000202  
 ALFAJOR  
 1 UN x \$10,00  
 (10) \$10,00  
 Código: 0000000009001  
 Env. GASEOSA 2L (Devol. Envase)  
 1 Bonificación x \$10,00  
 (10) \$-10,00

**TOTAL \$40,00**  
 RECIBI (MOS)  
 EFECTIVO \$40,00

MUCHAS GRACIAS POR SU COMPRA

CAJERO1  
 FBMBNB:0000000010  
 V:01.00 oeTAM

CF



### 5.29. Artículo Único

Si el artículo está programado como único y es el primero del ticket, este ticket se cierra automáticamente con pago en efectivo con valor exacto.

### 5.30. Operación con mozos

Antes de abrir un ticket, es posible ingresar un Mozo, para que esté asignado a la próxima operación.

La operación con mozos es útil para llevar un control de ventas por mozo, en los casos en que la entrega del producto no se realiza directamente por el cajero, sino que hay un mozo o vendedor intermediario, que es el que recibe el dinero que luego rinde al cajero.

Se realiza antes de cada ticket dado que, habiendo un solo cajero operando el equipo, puede haber varios mozos, y cada uno maneja su propio dinero.

Al identificar al mozo, el dinero que ingrese en el ticket se sumará no sólo al cajero, sino al mozo, de forma tal que al final del día se sabe cuánto dinero manejó cada mozo.

Para ingresar un mozo antes de un ticket:

**Número de mozo + [Mozo / Vendedor]**

También se puede hacer por una tecla pre-configurada para un mozo en particular:

**[Mozo NN]**

Una vez ingresado, se muestra en la pantalla un indicador que hay un mozo cargado.

M	SUBTOTAL
	\$26,00
1 x \$26,00	
GASEOSA LATA	
	\$26,00

Se puede cambiar de mozo, antes de abrir el ticket, ingresando otro mozo, o se puede desloguear el mozo, presionando la tecla Mozo sola, sin un número:

**[Mozo / Vendedor]**

Una vez que se abra el ticket, no se puede cambiar ni desloguear al mozo.

OPERANDO SIN MOZO

KRETZ  
 C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8  
 Ing. Brutos 1212121212  
 Domicilio: Ruta 9 km 273 - Rosario  
 Inicio de actividades 1/1/2000  
 IVA RESPONSABLE INSCRIPTO  
 A CONSUMIDOR FINAL  
 083 - TIQUE  
 P.V.N° 00001 - Nro. T.00000053  
 FECHA: 12/3/2015 - HORA: 14:50  
 Código: 000000000201  
 GASEOSA LATA  
 1 UN x \$26,00  
 (10) \$26,00

**TOTAL \$26,00**  
 RECIBI (MOS)  
 EFECTIVO \$26,00

MUCHAS GRACIAS POR SU COMPRA

CAJERO1  
 MOZO 1  
 FBMBNB:0000000010  
 V:01.00 oeTAM

CF


### 5.31. Selección de precio de artículos

Cada artículo tiene 2 precios, hay uno que es el que se usa normal, y otro opcional.

### 5.32. Vender un artículo con el precio opcional

Sólo se puede hacer desde teclado con esta secuencia

#### Código de artículo + [Precio Opcional]

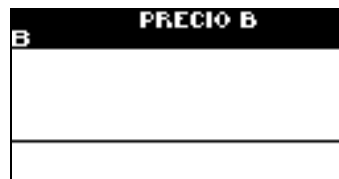
El similar a la venta con la tecla  y el resto, la cantidad, el precio abierto, la repetición, la consulta, se mantienen igual.


### 5.33. Seleccionar el precio actual

Se puede seleccionar en que orden de usarán los precios en las operaciones siguientes:

#### [Precio Opcional]

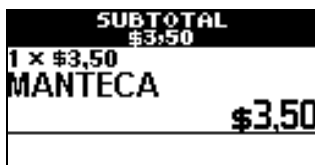
Cada vez que presionamos esa tecla se cambia de modo.



Cuando estamos en modo de Precio B, un icono con una B aparecerá en la pantalla, y todos los artículos se venderán con el precio opcional, salvo los que se vendan con la tecla , que ahora venderá el precio normal.

Ejemplo: El artículo 1 (MANTECA) tiene como precio normal \$3,50, y el precio opcional que tiene programado es de \$3,99.


Se vende el artículo normalmente:




Luego se desea vender con el precio opcional, entonces:



SUBTOTAL	
\$7.49	
1 x \$3.99	
MANTECA	\$3.99

Si presionamos la tecla  y aparece una "B" en la esquina superior izquierda, todas las operaciones realizadas sobre artículos serán con el precio B.

La cancelación del modo puede darse por (Configurable desde Opciones de Configuración):

- Luego de cerrar el ticket
- Luego de vender el artículo actual
- Hasta la próxima vez que se presione la tecla 

### 5.34. Operación y Registración para Estacionamientos. Descripción general

Si se usa el equipo en un estacionamiento, existen opciones para facturar ítems según las necesidades de este tipo de negocio.

Se permite ingresar una identificación de patente, a una hora en particular, y con un artículo seleccionable (por ejemplo para identificar si es camioneta, auto, etc.). Cuando se retire el vehículo, el sistema facturará según la duración, utilizando el precio correspondiente al artículo cargado.

Se dispone de 3 unidades de tiempo para facturar, cada una de ellas configurables según las necesidades del negocio.

**Ejemplo:**

- Unidad 1: facturación cada 10 minutos, mínimo 20 minutos
- Unidad 2: facturación por 6 horas, mínimo 6 horas
- Unidad 3: facturación por día, mínimo 1 día

### 5.35. Duración en horas o minutos

A cada unidad se le configura la duración (en minutos o en horas) y la cantidad mínima, esto es, ningún artículo se va a vender por menos de esa cantidad.

Los artículos que se pueden facturar por tiempo, se configuran especialmente para ello, indicando a cual de las 3 unidades pertenece (Unidad de Tiempo 1, 2 ó 3).

**Ejemplo:**

- Artículo 101: unidad 1, 0,50\$ cada 10 minutos
- Artículo 102: unidad 2, 2.00\$ cada 6 horas
- Artículo 103: unidad 3, 5,00\$ cada 24 horas.

Tomando un tiempo de 7 horas y 14 minutos.

- Artículo 101: son 434 minutos, como se toman cada 10 minutos, serian 440 (siempre se redondea hacia arriba el tiempo) , así que se vendería 44 x \$ 0.50 (que es el precio del articulo 101), lo que da \$ 22
- Artículo 102: Son más de 7 horas, así que en bloques de 6 horas, serían 12 horas, 2 x \$2.00=\$4.-
- Artículo 103: la cantidad es menor a 24 horas, pero como el mínimo es 24, se facturan 24 horas, o sea 1 unidad 3, así es 1 x \$5.00 = \$5.-

### 5.36. Tolerancia

Por cada unidad de tiempo, existe una tolerancia en minutos. Esta tolerancia, es útil cuando se aplica el fraccionamiento, para no redondear hacia arriba en casos de haberse excedido una cantidad insignificante de tiempo.

**Ejemplo:**

Si la tolerancia es 3 minutos, y en una facturación cada 1 hora, si se cierra la operación en 1 hora y 2 minutos, esos dos minutos no suman como una hora más. Pero si se llega a 1 hora con 4 minutos, si se deberán abonar 2 horas.

### 5.37. Duración Máxima

Se puede habilitar una opción de sistema para que exista una duración máxima para cada unidad, pasada esa cantidad de tiempo, se factura con la siguiente unidad si el artículo siguiente pertenece a ella.

**Ejemplo:**

Para el ejemplo anterior, si tenemos de duración máxima:

Unidad 1: máximo 12 horas

Unidad 2: máximo 24 horas

La tercera unidad no tiene máximo, al no poder pasar a otra superior.

Cerramos una patente abierta con el artículo 101 (unidad 1) en 14 horas y 43 minutos.

La cuenta es 883 minutos,  $89 \times \$ 0.50 = \$ 44.50.-$

Como excede las 12 horas máximas, se pasa al artículo 102, que es el siguiente y tiene unidad 2.

Ahora la cuenta es  $2 \times 12$  horas,  $2 \times \$ 2.00 = \$ 4.00.-$

### 5.38. Cantidad de Registros de Estacionamiento

La Caja Registradora tiene de fábrica 100 registros de estacionamientos.

Este valor puede incrementarse hasta un máximo de 400, mediante una de las Opciones de Sistema.

Cada vez que se modifica este valor, se debe Borrar la Base de datos para que los cambios tomen efecto.

### 5.39. Ingreso de vehículo

En modo registradora, cuando ingresa un vehículo, se presiona la tecla asignada a

**[Estacionamiento Entrada]**

Se nos muestra una pantalla para que ingresemos el número de patente.



Según como este configurado el equipo (ver Opciones de Configuración), se deberá ingresar primero una cantidad fija de letras y luego números, o directamente solo números. De fábrica, se configura con 3 letras y 3 números.

Luego de ingresar los datos requeridos para la identificación de la patente, se debe aceptar con

**[Efectivo]**

Si no la confirmamos (cometimos un error al ingresarla) presionamos

**[Borrar]**

Esta acción provocará que se cancele el modo de funcionamiento de estacionamiento.

Una vez que ingresamos la patente, se abre un ticket de estacionamiento y debemos ingresar el artículo (la forma en que vamos a facturar ese vehículo) para terminarlo.

El artículo lo podemos ingresar presionando el número y la tecla de Artículo

**Numero de artículo + MEMORIA**

O con una tecla directa preprogramada para ese artículo

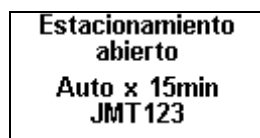
**[Artículo directo]**

Si el artículo que elegimos es correcto, se imprime un ticket de apertura del lugar, con la hora y la patente.

Ej.: Se ingresa un automóvil con patente JMT-123, que consiste en un Automóvil



Luego se presiona



**5.40. Egreso de vehículo**

La operatoria es similar al ingreso de un vehículo. Presionamos la tecla

**[Estacionamiento Salida]**

Y nos muestra la misma pantalla de ingreso de patente que cuando ingresamos. La diferencia es que ahora tenemos disponible, por medio de las teclas Arriba y Abajo, un listado por pantalla para ver patentes que están pendientes, y su duración hasta el momento. Podemos seleccionar una, sin necesidad de escribir todo el código por medio del teclado.

Para ver la lista de patentes de vehículos, presione la tecla ó y aparecerá una lista como la siguiente:

ESTACIONAMIENTO	
EMG616	0:12
GDJ165	0:12
GTM123	0:12
KMG195	0:12

Seleccione la patente en cuestión y presione la tecla .

Se imprimirá la facturación:

<b>SUBTOTAL</b>	
\$37,50	
15 x \$2,50	
Auto x 15min	
	<b>\$37,50</b>

Al haber seleccionado la patente a cerrar, se abre un ticket, que en este caso es un ticket fiscal común. En este ticket es primer ítem, es el artículo correspondiente a esa patente multiplicado por la duración, aplicando los algoritmos descritos anteriormente.

Lo siguiente, es una operación normal de venta.

Si cancelamos el ticket, la patente de todas formas se habrá borrado, sin importar que no se haya facturado el ticket.

### 5.41. Numeración de turno en el ticket

Este modo de funcionamiento nos permite emitir tiques con numeración de turno, como así también mostrar en pantalla acompañado de un aviso sonoro, el próximo turno.

La impresión del número correlativo de turno se realizará sólo si está activada esta función desde la Opción 78 del menú Configuración.

El número de turno aparecerá debajo de Número de Ticket.

El contador de turno se incrementa desde 0 a 999 y luego se reinicia automáticamente.

Si el contador está en 0, no se imprime en el tique ningún número.

### 5.42. Operación: Activación de la función TURNO

La función se activa luego de ser asignada a una tecla del teclado.

Para reiniciar el contador, presione

**0** + **[TURNO]**

De esta forma, el contador volverá a 0. En este momento no se imprimirá nada en el tique, hasta que el contador se incremente a 1.

Para pasar al siguiente turno y mostrar en pantalla el número, presionar la tecla **[TURNO]**.

El visor mostrará:

**TURNO 001**

Y se escuchará un mensaje sonoro correspondiente al primer turno.

Cada vez que se imprima un tique, se mostrará el número de turno como parte del texto libre del pie del tique.

En cualquier momento es posible configurar una numeración distinta, presionando:

**NRO. TURNO NUEVO + [TURNO]**

Ej.: Se desea comenzar la numeración con el número 356, se presiona: **3** + **5** + **6** + **[TURNO]**.

KRETZ	
C.U.I.T. Nro. 30-54764718-8	
Ing. Brutos 1212121212	
Domicilio: Ruta 9 km 273 - Rosario	
Inicio de actividades 1/1/2000	
IVA RESPONSABLE INSCRIPTO	
A CONSUMIDOR FINAL	
083 - TIQUE	
P.V.N° 00001 - Nro. T.00000052	
FECHA: 12/3/2015 - HORA: 14:45	
Código: 000000000201	
GASEOSA 2L	
1 UN x \$30,00	
(10)	\$30,00
Código: 000000009001	
Env. GASEOSA 2L	
1 UN x \$10,00	
(10)	\$10,00
Código: 000000000202	
ALFAJOR	
1 UN x \$10,00	
(10)	\$10,00
Código: 000000009001	
Env. GASEOSA 2L (Devol. Envase)	
1 Bonificación x \$10,00	
(10)	\$-10,00
<b>TOTAL</b>	<b>\$40,00</b>
RECIBI (MOS)	
EFFECTIVO	\$40,00
MUCHAS GRACIAS POR SU COMPRA	
<b>TURNO</b>	<b>001</b>
	CAJERO1
	FBMBNB:0000000010
	V:01.00 oeTAM
CF	

### 5.43. Operación: Otros Tributos

Para agregar un "Otro Tributo" se debe configurar una tecla con dicha función, luego una vez finalizada la carga de artículos en una venta se debe pulsar esta tecla con lo cual se abrirá el siguiente menú:

OTROS TRIBUTOS	
CÓDIGO:	
DESCRIPCIÓN:	
PORCENTAJE:	0,00

Se deben completar los campos y al pulsar **[ENTRA]** se agregará el otro tributo al tique.

## 6. Emisión de documentos no fiscales homologados

### 6.1. Emisión de Presupuesto X

Para abrir un documento no fiscal homologado de Presupuesto X se debe pulsar la tecla "PRESUPUESTO X" (esta se puede asignar a cualquier tecla configurable desde el menú Configuración->Teclado), se abrirá un documento Presupuesto X y la pantalla mostrará:

PRESUPUESTO X \$0,00	
0,00	

Luego se ingresan ítems de la misma forma que se ingresan en un Tique o Tique nota de crédito, para finalizar se debe pulsar la tecla **EFFECTIVO** o **ENTRA**.

### 6.2. Emisión de Recibo X

Para abrir un documento no fiscal homologado de Recibo X se debe pulsar la tecla "RECIBO X" (esta se puede asignar a cualquier tecla configurable desde el menú Configuración->Teclado) la pantalla del controlador mostrará:

RECIBO X \$0,00	
0,00	

Para agregar un ítem al recibo se debe pulsar la tecla "RECIBO X", abriendo el formulario de ingreso de ítem:

RECIBO X	
Concepto:	
Código:	
Fecha: / /	
IVA: 0      EXENTO	
Importe:	

Una vez ingresados los datos del ítem se debe confirmar con la tecla **EFFECTIVO** o **ENTRA**, la pantalla mostrará la suma total del importe de los ítems hasta el momento.

RECIBO X \$20,00	
0,00	

Para cerrar el documento se deben realizar los pagos de la manera descrita en el punto 5.27 "Realizar un pago"



### 6.3. Emisión de Remito X y R

Para abrir un documento no fiscal homologado de Remito X y R se debe pulsar la tecla "REMITO X" y "REMITO R" respectivamente (estas se pueden asignar a cualquier tecla configurable desde el menú Configuración->Teclado). La pantalla del controlador mostrará la pantalla de ingreso de datos del Receptor:

DATOS RECEPTOR
Nombre:
Domicilio:
Tipo.Doc: 80 CUIT
Nro.Doc:
Otros:

Al completar el último dato y pulsar **EFFECTIVO** o **ENTRA** se pasa al formulario de Empresa de Transporte:

EMP. TRANSPORTISTA
Nombre:
Domicilio:
CUIT:

Una vez completados los datos y al pulsar **EFFECTIVO** o **ENTRA** se pasa al formulario "chofer":

CHOFER
Nombre:
Tipo.Doc:96 DNI
Nro.Doc:
Dominio 1:
Dominio 2:

Al completar los campos y pulsar la tecla **EFFECTIVO** o **ENTRA** se abre el remito mostrando la pantalla:

REMITO
0,00

Con el remito abierto se ingresan ítems de manera similar a la realizada en tiques y tiques nota de crédito con la excepción de que en este caso no se aplica nada que tenga que ver con precios, como precio alternativo y descuentos ya que en el remito sólo importan las cantidades.

Una vez ingresados todos los ítems se cierra el remito con la tecla **EFFECTIVO**.

### 6.4. Emisión de Comprobante Donación

Para abrir un documento no fiscal homologado de Comprobante de Donación se debe pulsar la tecla "Donación" (esta se puede asignar a cualquier tecla configurable desde el menú Configuración->Teclado), se abrirá el formulario de "Beneficiario"

BENEFICIARIO
Nombre:
Domicilio:
Tipo.Doc: 80 CUIT
Nro.Doc:

Una vez completados los campos con la tecla **EFFECTIVO** o  se accede al formulario "Donación":

DONACION	
Donación:	
Código:	
Importe:	0,00

Una vez completados los campos al pulsar la tecla **EFFECTIVO** o  se abre el Comprobante de Donación:

TOTAL	
	\$20,00
	0,00

Este documento posee un solo ítem que se ingresó al abrir el mismo, lo que se debe hacer ahora es efectuar el pago siguiendo los puntos descritos en 5.27 "Realizar un Pago".

## 7. Informes – Síntesis de comandos para obtener informes fiscales.

### 7.1. Introducción.

El equipo, a lo largo de la jornada, lleva contadores internos que van acumulando los montos facturados por cajero, por mozo, por departamento, por hora, etc, los cuales permiten disponer de esa información cuando se solicite un informe.

Se pueden imprimir 5 clases de informes:

**Informes De Control:** son informes que se pueden imprimir en cualquier momento del día, o cada tanto, para llevar un control de la evolución de las operaciones diarias. Al imprimir informes de Control, sus contadores no se borran. Son informes de consulta, que podría imprimir cualquier usuario con los permisos correspondientes configurados.

**Informes de Cierre:** Al imprimir informes de Cierre, sus contadores correspondientes se borran. Los informes de Control y de Cierre poseen la misma información, solo difieren en si borran o no sus contadores independientes. Al borrarse sus propios contadores, los informes de Cierre tienen sentido para el uso por supervisores.

**Cierre Diario Z:** este informe diario Z produce un reporte general de la jornada y cierra la jornada guardando la información del día en la memoria fiscal, limpiando sus propios contadores para iniciar la próxima jornada.

**Informes de auditoría:** Aquí puede recuperarse información de la memoria fiscal de forma impresa o en forma de reporte digital y también de la Cinta Testigo Digital en forma de reporte digital. La información de la Cinta Testigo Digital no se puede imprimir, solo puede extraerse un reporte digital. Los reportes digitales se extraen con un software desde una computadora.

En los informes impresos, puede verse la información global o detallada de un rango de cierres Z y de un rango de fechas.

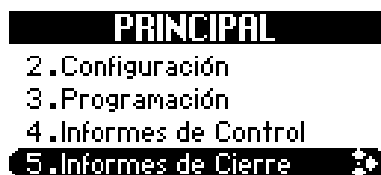
En los reportes digitales, puede extraerse tanto la información de los cierres Z como el detalle de cada documento guardado en la Cinta Testigo Digital.

**Arqueo de caja:** Este reporte permite comparar un valor teórico de dinero ingresado por teclado, con el dinero que está dentro de la gaveta para un cajero determinado, calculando la diferencia.

Si se realizó un arqueo de caja, el cajero o usuario que estaba operando el equipo no podrá continuar operando hasta después del próximo cierre Z. El resto de los cajeros pueden seguir operando el equipo.

## 7.2. Obtención de los informes y reportes digitales.

En el menú principal está el acceso a los informes de Control y de Cierre.



Dentro del ítem 4. Informes De Control podemos encontrar:

- Detalles de Ventas 1: Son detalles de ventas financiero, por departamentos, por cajero, por mozo, por artículos, por período.
- Detalles de Ventas 2: Son detalles de ventas exactamente iguales a los anteriores pero exhiben los acumulados secundarios. Cabe aclarar que se llevan acumuladores independientes en paralelo de todas las ventas.
- Los arqueos de caja: Realiza la diferencia entre lo que el cajero recuenta al final del turno y lo que entró al cajón monedero durante su turno.
- Stock de artículos: Es un listado del Stock actual de artículos
- Facturación por tiempo: Es un listado de estacionamientos activos.

Dentro del ítem 5. Informes de Cierre podemos encontrar:

- El Cierre Diario Z
- Detalles de Ventas 1: Son los Detalles de Ventas 1, pero borra los acumuladores al emitirlo.
- Detalles de Ventas 2: Son los Detalles de Ventas 2, pero borra los acumuladores al emitirlo.
- Informes de auditoria: Presenta submenús para realizar informes de auditoria y reportes digitales
  - Total por Z: Realiza un informe de auditoria, sin detalle, solicitando por rango de número Z.
  - Total por Fecha: Realiza un informe de auditoria, sin detalle, solicitando por rango de fechas.
  - Detalle por Z: Realiza un informe de auditoria detallado solicitando por rango de número Z.
  - Detalle por Fecha: Realiza un informe de auditoria detallado solicitando por rango de fechas.
  - Reportes Digitales: Pone al Controlador en un estado en el que es posible la descarga de los reportes digitales: Reporte Resumen de Totales y Reporte de Cinta Testigo Digital.
- Iniciar Stock: Pone los contadores de Stock en cero.



**8. Datos del Responsable de Servicio Técnico post venta.**

Nombre y Apellido o denominación: \_\_\_\_\_

C.U.I.T. N°: \_\_\_\_\_

Domicilio: \_\_\_\_\_

Localidad: \_\_\_\_\_

CP: \_\_\_\_\_

Provincia: \_\_\_\_\_

Télefonos: \_\_\_\_\_

FAX: \_\_\_\_\_

Otros Datos: \_\_\_\_\_

Por otras consultas por servicio Post-Venta, usted puede comunicarse con el departamento de Servicio Técnico de planta KRETZ, para obtener soporte técnico sobre su equipo o para conocer el Servicio Técnico Autorizado mas cercano a su localidad.

Planta Industrial KRETZ S.A.  
 Ruta Nac. N°9 Km 276  
 2126 – Pueblo Esther  
 Santa Fe, Argentina.  
 Tel: +54 341 4927400  
[www.kretz.com.ar/soporte-tecnico/](http://www.kretz.com.ar/soporte-tecnico/)

## 9. Anexo 1 – Listado de comandos de configuración del equipo.

Código	Nombre	Descripción	Tamaño	(mín ; máx)
1	Número de equipo	Número de ID para comunicación con otros equipos.	2 número ASCII	(01; 99)
5	Formato de números	0 9999.99 1 9999,9 2 9,999.99 3 9.999,9	1 número ASCII	(0;3)
6	Decim. Cantidades	Cantidad de decimales de las cantidades. (0 a 4)	1 número ASCII	(0; 4)
8	Decimales extra	Decimales extra para precios. Se suma al del monto.	1 número ASCII	(0;2)
9	Precisión precios	Precisión de precios de artículos en memoria.	1 número ASCII	(0;3)
10	Sonido	Habilitar sonido.	1 carácter	(S;N)
11	Sonido teclas	Habilitar sonido de las teclas.	1 carácter	(S;N)
13	Declaración de Caja	Declaración de caja obligatoria para sacar informes.	1 carácter	(S;N)
14	Art. Sin fracción.	No permite vender artículos con cantidad fraccionada.	1 carácter	(S;N)
15	Multipl. En cadena	Al ingresar una 2da. Cantidad, multiplica a la anterior.	1 carácter	(S;N)
16	Envase bonif.	Devuelve envase como bonificación.	1 carácter	(S;N)
17	Duración de Precio B	0 hasta tecla PRECIO B 1 sólo próx. Ítem 2 sólo ticket actual	1 número ASCII	(0;2)
18	Mozo necesario	Es obligatorio el ingreso del mozo antes del ticket.	1 carácter	(S;N)
19	Recálculo de vuelto	Habilita recálculo de vuelto luego de cerrar el ticket	1 carácter	(S;N)
20	Cajón: cerrado	Es necesario que el cajón esté cerrado para operar.	1 carácter	(S;N)
21	Cajón: alarma	Tiempo que se permite tener el cajón abierto (seg.)	5 número ASCII	(0; 99999)
90	Ventas cajero	Borra los totales de cajeros al emitir un cierre Z	1 carácter	(S;N)
120	Datos Receptor	Indica si se deben pedir los datos del receptor en los Documentos No fiscales donde no es obligación ingresarlos	1 carácter	(S;N)
22	Límite de Venta	Monto máximo que se puede vender en un ticket.	8 números ASCII	(0 ; 10000000)
23	Límite de ítem	Monto máximo que se puede vender en un ítem.	8 números ASCII	(0 ; 9999999)

24	Límite de cajón	Monto máximo que se permite en el cajón (sin centavos).	9 números ASCII	(0 ; 10000000)
100	Tipo de logo	Aparece un logo en el encabezado del ticket o texto.	1 carácter	(0;1)
25	Cajero en ticket	Imprime el nombre del cajero en el ticket.	1 carácter	(S;N)
118	Imprimir pago	Imprime el detalle de un medio de pago en el documento.	1 carácter	(S;N)
27	% en Informe	Muestra el porcentaje de venta para artículos y departamentos.	1 carácter	(S;N)
28	Reporte cajeros	Imprime un reporte de usuarios en informe financiero, X y Z.	1 carácter	(S;N)
29	Reporte departamentos	Imprimir reporte de departamentos en informe financiero.	1 carácter	(S;N)
30	Imprimir cantidad de ítems	Imprime en el ticket la cantidad de ítems de la venta	1 carácter	(S;N)
31	Imprimir ENT/SAL	Se imprime un ticket cuando el usuario entra y sale	1 carácter	(S;N)
32	Gran total	Imprime contador de total acumulado	1 carácter	(S;N)
117	Firma y aclaración	Imprime leyenda FIRMA y ACLARACION en ticket	1 carácter	(S;N)
33	Protocolo Balanza	Protocolo que se utilizará con la balanza 0: Kretz 1: NCI Weightronix	1 número ASCII	(0; 1)
34	Balanza interactiva	Muestra el valor de la balanza mientras está pesando.	1 carácter	(S;N)
35	Cálculo peso inverso	Calcular peso desde etiqueta con precio 0: no calcular 1: suma 2: suma + impr.	1 número	(0;2)
36	Peso en gramos	El peso se ingresa en gramos con la tecla BALANZA	1 carácter	(S;N)
37	EAN sin díg. Verif.	Sin dígito verificador en artículo ingresado por teclado.	1 carácter	(S;N)
38	EAN Imprimir	Se imprime el código de barras del artículo en el ticket.	1 carácter	(S;N)
39	Art. Abiertos	Puede vender cualquier artículo con precio abierto.	1 carácter	(S;N)
40	Artículos fracción.	Todos los artículos son fraccionables.	1 carácter	(S;N)
41	Impuestos por Depto.	Tomar impuestos del departamento y no del artículo	1 carácter	(S;N)
42	Prefijo envase	Prefijo para artículos de tipo envase	11 dígitos ASCII	(0; 9999999999)
43	Visor cli.ingr.	El visor cliente muestra lo que está ingresando el usuario	1 carácter	(S;N)



44	Mostrar reloj	Muestra el reloj cuando no hay operación	1 carácter	(S;N)
45	Scanner: tam. Fijo	Scanner con entrada sin terminador 0 o tamaño código	13 números ASCII	(0; 9999999999999)
46	Scanner: no verif.	El scanner no tiene dígito verificador	1 carácter	(S;N)
82	PC/Scan/Bal TIPO	Uso del puerto RS-232	1	(0;4)
47	PC/Scan/Bal-baudios	Puerto PC: baudrate 0 2400 1 4800 2 9600 3 19200 4 38400 5 57600 6 115200	1 número ASCII	(0;6)
48	PC/Scan/Bal-databits	Puerto PC: Bits de datos (7 a 8)	1 número ASCII	(7; 8)
49	PC/Scan/Bal-paridad	Puerto PC: Paridad 0 ninguna 1 Par (Even) 2 Impar (Odd) 3 En 1 (Mark) 4 En 0 (Space)	1 número ASCII	(0;4)
50	PC/Scan/Bal-stopbits	Puerto PC: Bits de stop (1 a 2)	1 número ASCII	(1;2)
103	Cable "Y", Baudios	Puerto PC: baudrate 0 2400 1 4800 2 9600 3 19200 4 38400 5 57600 6 115200	1 número ASCII	(0;6)
104	Cable "Y", Bits	Puerto PC: Bits de datos (7 a 8)	1 número ASCII	(7; 8)
105	Cable "Y", Par	Puerto PC: Paridad 0 ninguna 1 Par (Even) 2 Impar (Odd) 3 En 1 (Mark) 4 En 0 (Space)	1 número ASCII	(0;4)
106	Cable "Y", Stop	Puerto PC: Bits de stop (1 a 2)	1 número ASCII	(1;2)
111	ETH.Velocidad	0:Lento, 1: Normal, 2: Rápido		(0; 2)
112	ETH.IP Local	IP Local. (0=DHCP)		4 x (0;255)
113	ETH.port Local	Puerto local		(0 a 65535)
114	ETH. Máscara red	Máscara de sub red		4 x (0;255)
115	ETH. Puerta enlace	Puerta enlace predeterminada		4 x (0;255)
60	Estacionam. Regs.	Registros que se reservan para estacionamiento		(0;400)
61	Cambio art. U.T.	Habilita cambio de art. Por exceso de unidad de		(S;N)

		tiempo		
62	Patente:letras	Cantidad de letras que hay en la patente ( 0 a 5)		(0;5)
63	Patente:dígitos	Cantidad de dígitos que hay en la patente ( 1 a 8)		(0;8)
87	Doc.Salida estac.	Imprime documento no fiscal de salida de estacionamiento)		(S; N)
64	U.T.1 en Horas	Unidad de tiempo 1 N: minutos S: horas	1 carácter	(S;N)
65	U.T.1 duración	Duración de la unidad de tiempo 1 (en horas o minutos)	4 números ASCII	(0;1440)
66	U.T.1 mínimo	Tiempo mínimo de la unidad de tiempo 1 (horas o minutos)	4 números ASCII	(0;1440)
67	U.T.1 tolerancia	Tolerancia de la unidad de tiempo 1. (minutos)	2 números ASCII	(0;60)
68	U.T.1 máximo	Tiempo máximo de la unidad de tiempo 1 (horas o minutos)	4 números ASCII	(0;1440)
69	U.T.2 en Horas	Unidad de tiempo 2 N: minutos S: horas	1 carácter	(S;N)
70	U.T.2 duración	Duración de la unidad de tiempo 2 (en horas o minutos)	4 números ASCII	(0;1440)
71	U.T.2 mínimo	Tiempo mínimo de la unidad de tiempo 2 (horas o minutos)	4 números ASCII	(0;1440)
72	U.T.2 tolerancia	Tolerancia de la unidad de tiempo 2. (minutos)	2 números ASCII	(0;60)
73	U.T.2 máximo	Tiempo máximo de la unidad de tiempo 2 (horas o minutos)	4 números ASCII	(0;1440)
74	U.T.3 en Horas	Unidad de tiempo 3 N: minutos S: horas	1 carácter	(S;N)
75	U.T.3 duración	Duración de la unidad de tiempo 3 (en horas o minutos)	4 números ASCII	(0;1440)
76	U.T.3 mínimo	Tiempo mínimo de la unidad de tiempo 3 (horas o minutos)	4 números ASCII	(0;1440)
77	U.T.3 tolerancia	Tolerancia de la unidad de tiempo 3. (minutos)	2 números ASCII	(0;60)
78	Turno en Tique	Imprimir el número de turno en el tique	1 carácter	(S;N)
79	Cambio Turno	Emitir sonido cuando se cambia de turno	1 carácter	(S;N)
80	Turno máx.	Número máximo de turno	3 números ASCII	(0;999)
101	Int.Impresión	Intensidad de la impresión		(1; 4)
102	Impresión 2 pasos	Impresión en 2 pasos		(S;N)
116	Ajuste GMT	Selecciona el huso horario		
81	Restaurar	Restaurar los Flags de fábrica	1 carácter	(S;N)