

**Manual de Operação**

**PROGRAMA  
GERENCIADOR DA REDE  
DE BALANÇAS  
URANO – URF32**



## Índice

<b>1 - INTRODUÇÃO.....</b>	<b>4</b>
<b>2 - EXIGÊNCIAS DO SISTEMA.....</b>	<b>4</b>
<b>3 - INSTALANDO O URF32.....</b>	<b>4</b>
3.1 - EXECUTANDO O URF32.....	7
<b>4 - VISÃO GERAL DO SISTEMA.....</b>	<b>7</b>
4.1 - MENUS.....	8
4.1.1 - Arquivo .....	8
4.1.2 - Editar.....	9
4.1.3 - Configurar .....	9
4.1.4 - Comunicar.....	10
4.1.5 - Ferramentas.....	10
4.1.6 - Ajuda.....	11
4.2 - BOTÕES DE ACESSO RÁPIDO.....	11
4.3 - TECLAS DE ATALHO.....	13
<b>5 - CONFIGURANDO A REDE URANO.....</b>	<b>13</b>
5.1 - CONFIGURAÇÃO GERAL.....	13
5.1.1 - Página Geral.....	14
5.1.2 - Página Moeda.....	16
5.1.3 - Página Senhas.....	17
5.1.4 - Página Importação/Exportação.....	18
5.2 - DEFININDO A ORGANIZAÇÃO DA REDE.....	18
5.2.1 - Criando um Novo Setor.....	19
5.2.2 - Incluindo e Configurando Balanças.....	20
5.2.2.1 - Controles.....	21
5.2.2.2 - Etiqueta.....	21
5.2.2.3 - Impressão.....	22
5.2.3 - Editando o Teclado de Acesso Rápido.....	22
5.2.3.1 - Importando o Teclado de Outra Balança.....	24
5.2.4 - Selecionando / Criando Etiqueta.....	26
5.2.4.1 - Selecionando Etiqueta.....	27
5.2.4.2 - Criando Etiqueta.....	28
5.2.4.3 - Inserindo um Objeto Gráfico.....	28
5.2.4.4 - Removendo um Objeto Gráfico.....	29
5.2.4.5 - Removendo Etiqueta.....	29
5.2.5 - Excluindo Balanças.....	29
5.2.6 - Excluindo Setores.....	30
5.2.7 - Atalho para Transmissão de Configuração .....	30
<b>6 - EDITANDO ARQUIVOS.....</b>	<b>30</b>
6.1 - EDITANDO PRODUTOS.....	30
6.1.1 - Incluindo.....	32
6.1.2 - Copiando Produtos para Outro Setor.....	34
6.1.3 - Alterando.....	34
6.1.4 - Excluindo.....	35
6.1.5 - Excluindo Vários Produtos da Rede e do Setor.....	35
6.1.6 - Navegando na Grade de Produtos.....	35
6.1.7 - Funções de Pesquisa.....	36
6.1.8 - Atalho para Transmissão de Produtos.....	36
6.2 - EDITANDO CAMPO TEXTO.....	36
6.2.1 - Incluindo.....	37
6.2.2 - Alterando.....	38

6.2.3 - Excluindo.....	38
6.2.4 - Navegando na Grade de Campo Texto.....	38
6.2.5 - Funções de Pesquisa.....	39
6.2.6 - Atalho para Transmissão de Campos Textos.....	39
<b>7 - DEFININDO E EFETUANDO A COMUNICAÇÃO.....</b>	<b>39</b>
7.1 - DETERMINANDO O DESTINO DA TRANSMISSÃO.....	41
7.2 - DETERMINANDO O TIPO DE TRANSMISSÃO.....	42
7.3 - DIAGNÓSTICO.....	42
7.3.1 - Verificando a Performance das Balanças.....	42
7.3.2 - Verificando os Transceptores.....	43
7.4 - RELATÓRIOS.....	44
7.4.1 - Gerando Relatórios.....	44
7.4.2 - Visualizando / Imprimindo Relatórios.....	44
<b>8 - ALTERANDO A SENHA DO SISTEMA.....</b>	<b>46</b>
<b>9 - AUXÍLIO À INSTALAÇÃO DA REDE.....</b>	<b>46</b>
<b>10 - IMPORTAÇÃO DE ARQUIVOS.....</b>	<b>47</b>
<b>11 - EXPORTAÇÃO DE ARQUIVOS.....</b>	<b>47</b>
<b>12 - IMPORTAÇÃO AUTOMÁTICA DE PRODUTOS E RECEITAS E INFORMAÇÕES NUTRICIONAIS...48</b>	
Anexo A.....	49
Anexo B.....	55
Anexo C.....	56

## 1 - INTRODUÇÃO

Programa gerenciador da Rede Urano – URF32 consiste em um moderno aplicativo de interface gráfica capaz de efetuar o gerenciamento completo da troca de informações entre o computador e as balanças da Rede Urano. Ele permite operar a rede de balanças de forma rápida e eficiente. É totalmente compatível com o sistema operacional Windows 95,98, 2000, ME e NT.

Dentre as funções que o URF32 possui, destacam-se:

- Configuração das balanças e da Rede Urano.
- Cadastro de produtos e receitas.
- Importação de arquivos de outros formatos.
- Transmissão de informações para as balanças.
- Diagnóstico de transmissão.
- Geração de relatórios.

## 2 - EXIGÊNCIAS DO SISTEMA

O URF32 opera com computadores da linha PC, e exige uma configuração mínima para seu funcionamento. A configuração mínima é a seguinte:

- Um computador da linha PC 486 ou superior.
- Um drive de CD-ROM.
- Um disco rígido.
- Duas portas de comunicação serial.
- Sistema Operacional Windows 95, 98, 2000, ME ou NT.

O computador não precisa trabalhar em regime dedicado, podendo ser utilizado também para outros fins.

## 3 - INSTALANDO O URF32

Junto com o URF32, é fornecido um programa de instalação denominado SETUP.EXE. O programa SETUP.EXE copia todos os arquivos que compõe o URF32 para o computador, para executa-lo siga os seguintes passos.

- Insira o CD de instalação no drive de CD-ROM do computador.
- Através do menu **Iniciar** do *Windows* escolha o item *Executar*.
- Digite **D:\URF32\SETUP.EXE** (caso a letra do drive de CD-ROM seja **D**) no campo *Abrir* da janela *Executar* e clique no botão **OK**.

Nota: Feche todos os programas que estiverem sendo executados antes de começar a instalação. A não observância desta nota pode acarretar no insucesso da instalação.

Imediatamente após executar o programa **SETUP.EXE**, aparece na tela uma janela indicando que o programa de instalação está sendo preparado para o uso (veja figura 1).

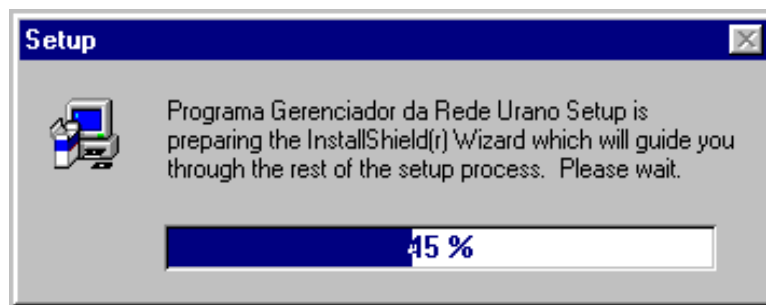


Figura 1: Preparação do Programa de Instalação.

Deve-se aguardar até que apareça na tela a janela para entrar as informações do usuário para qual o URF32 está licenciado.

Após a entrada dos dados do usuário deve-se clicar no botão **Next >** para prosseguir a instalação.

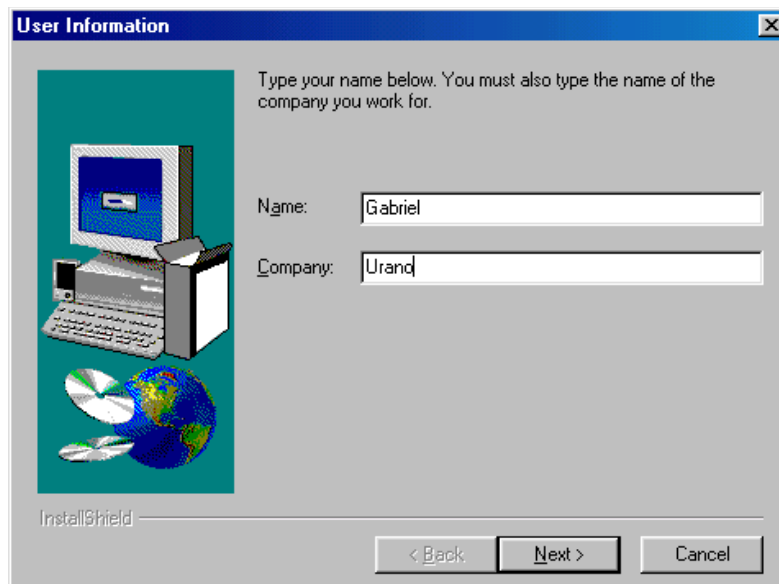


Figura 2: Dados do usuário

Aguarde até aparecer na tela a janela para definição de diretório destino da instalação (veja figura 3).

Nesta janela deve ser definido o diretório em que será instalado o URF32. Como padrão o diretório é **Arquivos de Programas\Urano\URF32**, para escolher outro diretório clique no botão **Browse**.

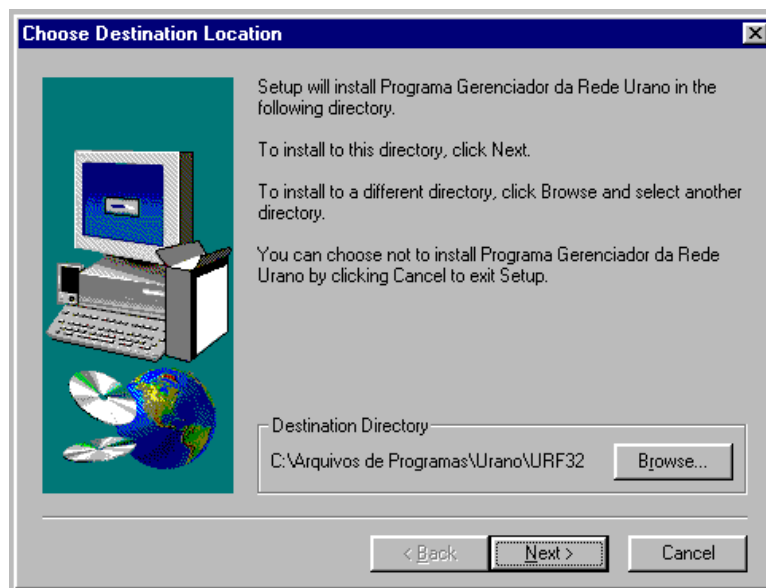


Figura 3: Escolha do Diretório Destino.

Depois de definido o diretório destino deve-se clicar no botão **Next >** para prosseguir a instalação. Aguarde até que apareça a janela de diálogo indicando o término a instalação (veja figura 4). Esta janela permite determinar se o computador deve ou não ser reiniciado após finalizar a instalação. Para reiniciar o computador selecione a primeira opção (localizada mais acima na janela). Caso não queira reiniciar o computador selecione a Segunda opção (localizada mais abaixo na janela). Clique no botão **Finish** para prosseguir.

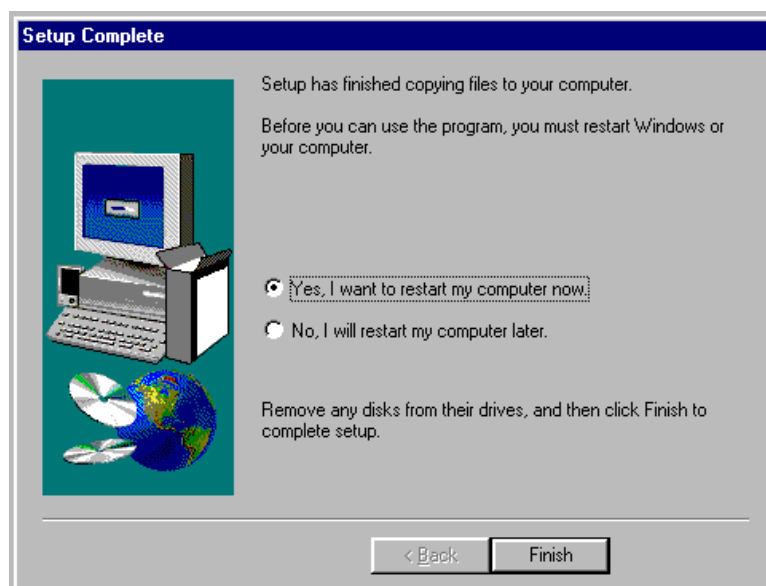


Figura 4: Finalização do Programa de Instalação.

**Nota:**

- Recomenda-se reiniciar o computador após a instalação. Assim todos os arquivos do Windows serão atualizados.
- Caso utilize balanças da linha premium e tenha licenças para uso de Informações Nutricionais, seguir instruções do Anexo C

### 3.1 - Executando o URF32

Depois que o URF32 estiver instalado no computador, para executá-lo siga os seguintes passos.

- Clique no botão **Iniciar** do Windows.
- Posicione o ponteiro do **Mouse** sobre o item **Programas**.
- Posicione o ponteiro do **Mouse** sobre o item **Urano**.
- Clique no item **URF32**.

Aparecerá uma janela de abertura (veja figura 6) que permanece na tela até que ele esteja preparado para o uso. Quando a janela de abertura é retirada da tela a janela principal do programa aparece na tela (veja figura 7). Neste momento o URF32 já pode ser utilizado.

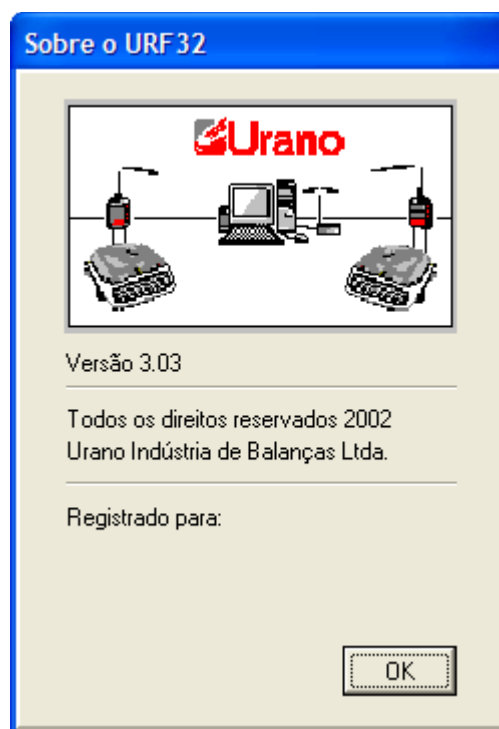


Figura 5: Janela de Abertura

## 4 - VISÃO GERAL DO SISTEMA

Quando é executado o **URF32**, após a tela de abertura, uma janela é mostrada na tela. Esta é a janela principal do programa, através dela podem ser acessadas as demais janelas (veja figura 6).

Para facilitar o uso e identificação das funções do URF32, foram adotados padrões de interface em todas as janelas. Veja nos parágrafos a seguir a descrição destes padrões.

Todas as janelas do **URF32** contém uma *Barra de Título*, localizada sempre na parte superior. A barra de título contém o nome da janela, permitindo assim identificar facilmente a função de cada uma delas. No caso da janela principal, a *Barra de Título* contém o nome do programa (veja figura 6).





Figura 7: Menu Arquivo.

#### 4.1.2 - Editar

O menu *Editar* permite acessar as janelas de edição de arquivos do sistema e organização da Rede Urano (veja figura 8). Nele estão contidos os itens *Produtos*, *Receitas* e *Setores*. Os itens são explicados respectivamente em 6.1, 6.2 e 5.2 deste manual.



Figura 8: Menu Editar.

#### 4.1.3 - Configurar

Este menu permite alterar a configuração do sistema **URF32** e da Rede Urano. Os itens deste menu são: *Geral* e *Altera Senha*. Os itens são explicados respectivamente em 5.1 e 8 deste manual.

Veja a figura abaixo.



Figura 9: Menu Configurar.

#### 4.1.4 - Comunicar

O menu *Comunicar* possui os itens *Definir e Efetuar a Comunicação* e *Auxílio à instalação da Rede*. O item *Definir e Efetuar a Comunicação* permite acessar a janela de transmissão, ele é explicado no capítulo 7. O item *Auxílio à instalação da Rede* é explicado no capítulo 9. O menu comunicar pode ser visto na figura abaixo.



Figura 10 :Menu Comunicar.

#### 4.1.5 - Ferramentas

Menu chama as ferramentas anexas ao software, como importação, exportação e manutenção de licenças.



Figura 11: Menu Ferramentas.

#### 4.1.6 - Ajuda

Este menu contém informações relativas ao sistema e ao fabricante.

Veja o menu *Ajuda* na figura abaixo.



Figura 12: Menu Ajuda.

O item *Sobre o URF32* mantém uma janela com as seguintes informações: Versão do URF32, direitos autorais e razão social do fabricante. Para fechar a janela clique no botão **OK**.

#### 4.2 - Botões de Acesso Rápido

Existem itens de menu que são de uso mais freqüente, portanto precisam permitir acesso rápido a suas funções.

Para facilitar o uso destes itens existem os *Botões de Acesso Rápido* e as *Teclas de Atalho*. Com os *Botões de Acesso Rápido* é possível, Através do **Mouse**, acessar itens de menu com um clique apenas. Para tanto basta posicionar o ponteiro do **Mouse** sobre o botão desejado e pressionar o botão esquerdo. Os *Botões de Acesso Rápido* podem ser vistos na *Barra de Ferramentas* na figura 6. A seguir cada botão será explicado.



Figura 13: Botão Configurar Geral.

A figura acima contém o botão *Configurar Geral*, que representa o item *Geral* do menu *Configurar*. Ao pressionar o botão esquerdo do **Mouse** sobre este botão a janela Configuração Geral aparecerá na tela. Veja o item 5.1 para obter informações sobre a configuração geral.



Figura 14: Botão Editar Setores.

A figura 14 mostra o botão *Editar Setores*. Este botão representa o item *Setores* do menu *Editar*. Para obter acesso a janela de edição de setores basta pressionar o botão esquerdo do **Mouse** sobre o botão *Editar Setores*. A edição de setores é explicada no item 5.2 deste manual.



Figura 15: Botão Editar Produtos.

Na figura acima está o botão *Editar Produtos*. Através deste botão é possível abrir a janela de edição de produtos, ele representa o item *Produtos* do menu *Editar*. A explicação sobre edição de produtos esta em 6.1 deste manual.



Figura 16: Botão Editar Receitas.

A Figura acima contém o botão *Editar Campo Texto*. Ele representa o item *Campo Texto* do menu *Editar*. Clicando neste botão aparecerá a janela de edição de receitas (veja item 6.2).



Figura 17: Botão Definir e Efetuar a Comunicação.

Na figura acima está o botão *Definir e Efetuar a Comunicação*. Este botão representa o item *Definir e Efetuar a Comunicação* do menu *Comunicar*, ele permite acessar a janela de transmissão (Veja item 7).



Figura 18: Botão Alterar Senha.

A Figura acima contém o botão *Alterar Senha*. Este botão representa o item *Alterar Senha* do menu *Configurar*, para obter acesso a janela de alteração de senha basta clicá-lo. A alteração de senha é explicada no item 8 deste manual.



Figura 19: Botão Sobre o URF32.

A figura acima contém o botão *Sobre o URF32*. Este botão representa o item *Sobre o URF32* do menu *Ajuda*, ele permite acesso a janela de informações sobre o sistema.

### 4.3 - Teclas de Atalho

As *Teclas de Atalho*, a exemplo dos *Botões de Acesso Rápido*, permitem acessar diretamente o item de menu desejado. A maioria dos itens de menu possuem teclas de atalho, permitindo maior rapidez na operação do URF32. A tabela 1 mostra as teclas de atalho e respectivas janelas.

Tecla	Janela
Ctrl + V	Escolher Relatório (veja item 6.4)
Ctrl + P	Edição de Produtos (veja item 5.1)
Ctrl + R	Edição de Receitas (veja item 5.2)
Ctrl + E	Edição de Setores (veja item 4.2)
Ctrl + G	Configuração Geral (veja item 4.1)
Ctrl + S	Senha de Proteção (veja item 7)
Ctrl + C	Transmissão (veja item 6)
Ctrl + U	Sobre o URF32 (veja item 3.1.5)

Tabela 1: Teclas de Atalho

## 5 - CONFIGURANDO A REDE URANO

Neste capítulo serão explicadas as janelas de configuração da *Rede Urano*. Este capítulo mostra como cadastrar balanças na rede, como determinar as características comuns a todas as balanças e características gerais da *Rede Urano*. É aconselhável que este seja o primeiro passo após carregar o programa pela primeira vez. Uma vez configurada, a rede mantém as informações de configuração até que o usuário altere-as.

### 5.1 - Configuração Geral

A *Configuração Geral* permite editar as características comuns a todas as balanças da rede. A janela de Configuração Geral pode ser vista na figura 20.

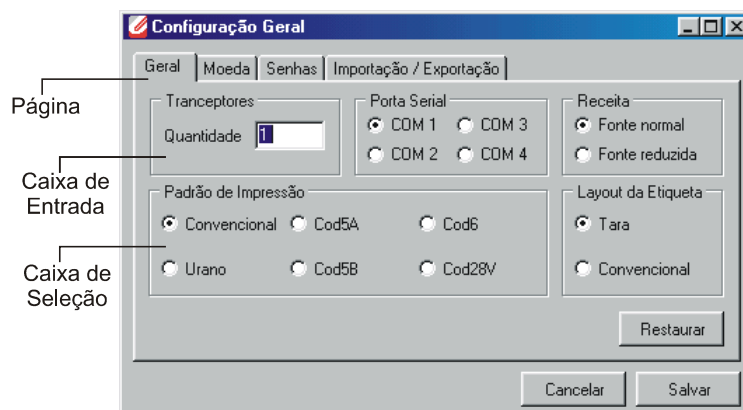


Figura 20: Janela Configuração Geral.

A janela *Configuração Geral* está organizada em páginas, são elas: *Geral*, *Moeda*, *Senhas e Importação/Exportação*. O conteúdo de cada página é explicado nos itens subseqüentes. Sempre que a janela de *Configuração Geral* for acessada, o conteúdo da página *Geral* aparecerá. Para trocar de página basta posicionar o ponteiro do **Mouse** sobre o título da página desejada e pressionar o botão esquerdo.

As páginas contém *Caixas de Seleção* e *Caixas de Entrada*. Cada caixa contém um título identificando o assunto ao qual seus itens se referem. Nas *Caixas de Seleção* pode ser escolhido somente um item, sendo que a escolha do item é feita através de um clique do botão esquerdo do **Mouse**. Nas *Caixas de Entrada* as informações de configuração devem ser fornecidas via teclado (veja figura 20).

Na parte inferior direita da janela *Configuração Geral* estão posicionados os *Botões de Controle*, são eles *Cancelar* e *Salvar*. O botão *Cancelar* fecha a janela, abandonando possíveis alterações feitas. O botão *Salvar* fecha a janela e salva possíveis alterações feitas nas páginas. Existem ainda os botões padrão do Windows, posicionados no canto superior direito da janela. São eles: minimizar, maximizar, e fechar (equivalente ao botão *Cancelar*). Em quase todas as janelas do URF32 podem ser encontrados estes botões.

Em cada página da janela *Configuração Geral* existe um botão *Restaurar*. Este botão tem a função de retornar ao estado inicial da página. Ele deve ser utilizado quando for necessário restabelecer os últimos valores da página.

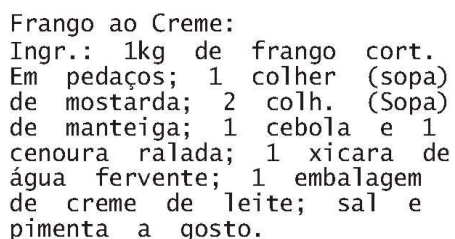
### 5.1.1 - Página Geral

A página *Geral* contém as caixas: *Transceptores*, *Porta Serial*, *Receita*, *Padrão de Impressão* e *Layout da Etiqueta*. A seguir será explicada cada uma das caixas mencionadas.

- **Transceptores:** Indica o número de transceptores da Rede. O Numero máximo de transceptores é 16.
- **Porta Serial:** Determina a porta serial utilizada pelo URF32. As opções desta caixa são: *COM1*, *COM2*, *COM3*, *COM4*.

Nota: No caso da comunicação apresentar baixa performance, ou não ocorrer a comunicação, isto pode indicar a necessidade da instalação de uma placa multi (I/O ou serial). Este problema ocorre geralmente em computadores dotados de motherboard com seriais onboard. Havendo necessidade de instalação de uma placa deste tipo, por favor, consulte nosso departamento técnico.

- **Receita:** Determina o tamanho de caractere para impressão da receita. As opções possíveis são: *Fonte Normal*, que permite impressão de 27 colunas por linha (veja figura 21) e *Fonte Reduzida*, que permite 56 colunas por linha (veja figura 22).



Frango ao Creme:  
Ingr.: 1kg de frango cort.  
Em pedaços; 1 colher (sopa)  
de mostarda; 2 colh. (Sopa)  
de manteiga; 1 cebola e 1  
cenoura ralada; 1 xícara de  
água fervente; 1 embalagem  
de creme de leite; sal e  
pimenta a gosto.

Figura 21: Fonte Normal.

Frango ao Creme: Ingr. 1kg de frango cort. em pedaços; 1 colher (sopa) de mostarda; 2 colh. (Sopa) de manteiga; 1 cebola e 1 cenoura ralada; 1 xícara de água fervente; 1 embalagem de creme de leite; sal e pimenta a gosto.

Figura 22: Fonte Reduzida.

Nota: Fonte normal ou reduzida nas receitas, são opções validas apenas para balanças da linha Premium, pois as demais balanças não apresentam opção de modificar a fonte utilizada.

- **Padrão de Impressão:** O padrão de impressão define o formato no qual são impressas as informações codificadas em barras. As opções possíveis são: *Convencional*, *Urano*, *Cod5A*, *Cod5B*, *Cod6* e *Cod28V* (veja tabela 2).

Padrão														
Convencional	2	C	C	C	C	0	T	T	T	T	T	T	T	DV
Urano	2	0	C	C	C	C	T	T	T	T	T	T	T	DV
	2	1	C	C	C	C	P	P	P	P	P	P	P	DV
	2	6	C	C	C	C	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	DV
Cod 5 A	2	C	C	C	C	C	T	T	T	T	T	T	T	DV
Cod 5 B	2	C	C	C	C	C	T	T	T	T	T	T	T	DV
	2	C	C	C	C	C	0	P	P	P	P	P	P	DV
	2	C	C	C	C	C	0	Q	Q	Q	Q	Q	Q	DV
Cod 6	2	C	C	C	C	C	C	P	P	P	P	P	P	DV
	2	C	C	C	C	C	C	Q	Q	Q	Q	Q	Q	DV
Cod 28V	2	8	V	C	C	C	C	P	P	P	P	P	P	DV

Tabela 2: Padrões de Impressão.

Legenda para a tabela 2:

- 2 – Prefixo EAN “In Store”;
- C – Código do produto;
- 0,1 e 6 no padrão Urano – indicadores de uso;
- T – Preço total;
- P – Peso;
- Q – Quantidade;
- D.V. – Dígito Verificador;
- V – Versão do Preço

O Indicador de Uso (I.U.) determina, no padrão de impressão Urano ou Cod 5 B, o que é impresso após o código (dígitos 7, ..., 12), como mostra a tabela a seguir:

Indicador de Uso (I.U.)	Valor impresso nos dígitos 7, ..., 12
0	Preço Total
1	Peso
6	Quantidade

Tabela 3: Descrição do padrão de Impressão.

Exemplificando: As figuras a seguir mostram como fica uma etiqueta impressa no padrão Urano para as linhas PREMIUM E MAXIMUS (observe os dígitos na parte inferior das barras):



Figura 23: Etiqueta – Linha Premium.



Figura 24: Etiqueta – Linha Maximus.

Nota: Quando for cadastrado um ou mais produtos com mais de 4 dígitos para o código, não será permitido trocar de padrão de impressão, a menos que sejam alterados todos os códigos para 4 dígitos.

- **Layout da Etiqueta:** Define o layout de impressão da etiqueta. As opções possíveis são: *Tara* e *Convencional*. O layout *tara* é o padrão de fábrica.

As diferenças entre os dois layouts são listadas a seguir:

No layout convencional é impresso “Peso” quando não há tara digital e “Peso Líquido” quando há tara digital, já no layout “TARA”, sempre é impresso “Peso Líquido” e “Tara”, mesmo quando a tara digital for zero.

### 5.1.2 - Página Moeda

A página *Moeda* pode ser vista na figura abaixo.

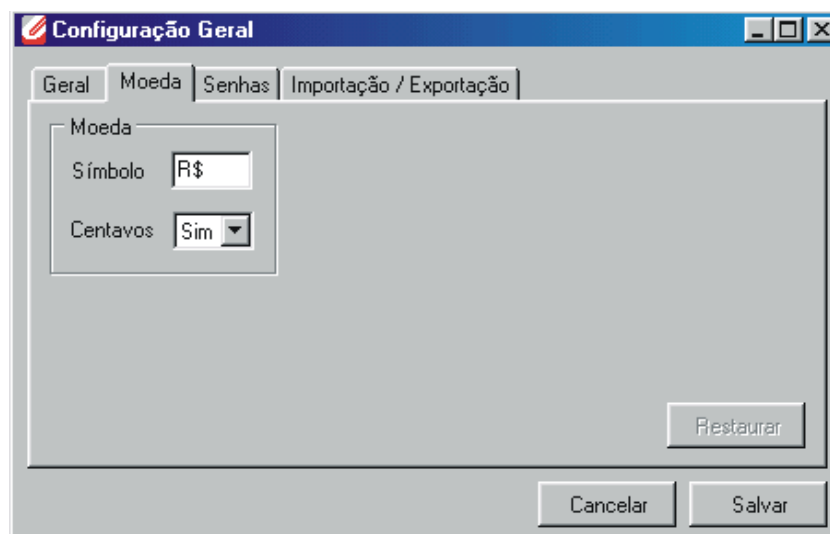


Figura 25: Página Moeda.

A caixa *Moeda* contém dois itens de configuração: o *Símbolo*, que corresponde aos caracteres que identificam a moeda corrente e, *Centavos*, que corresponde ao uso ou não de centavos nas balanças da rede, as opções são respectivamente *Sim* e *Não*.

Nota: Para alterar os campos desta página será solicitada a senha de acesso. A senha padrão é "911225". Para alterar a senha de acesso veja item 8 deste manual.

### 5.1.3 - Página Senhas

Nesta página estão as senhas que são transmitidas para as balanças. A página *Senhas* pode ser vista na figura 26.

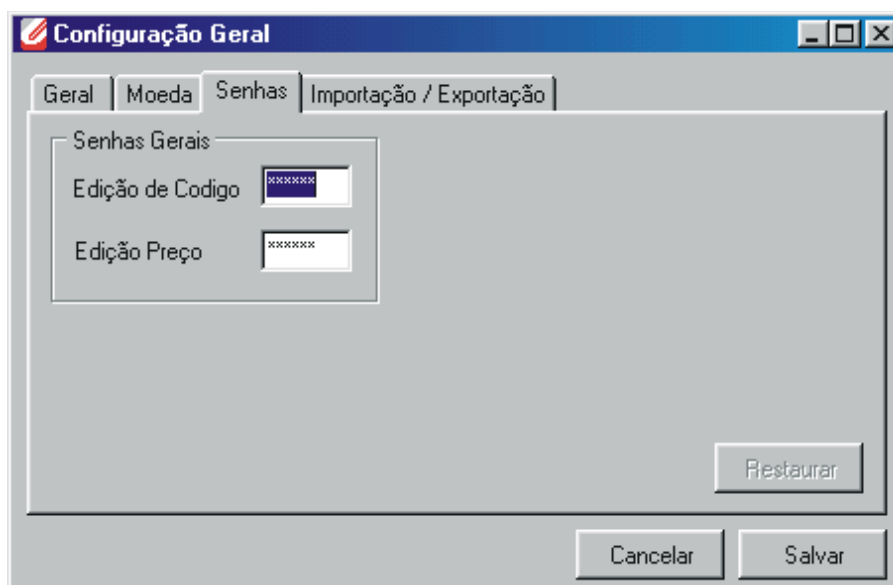


Figura 26: Página Senhas

A página *Senha* permite alteração de duas senhas, são elas: *Edição de Código* e *Edição de Preço*.

A senha *Edição de Código* permite habilitar o modo código (no qual o preço (/kg ou /un) é obtido digitando-se o código ou pressionando-se uma das 40 teclas de acesso direto ao código). Consulte o manual da balança para mais informações.

A senha *Edição de Preço* permite habilitar a edição de preço (/kg ou /un) na própria balança, para os produtos armazenados em sua memória. Consulte o manual da balança para mais informações.

#### 5.1.4 - Página Importação/Exportação

Nesta página são configurados os softwares de importação e exportação.

- **Software Importador:** Caminho e nome do software que fará a importação de arquivos. Caso não exista nenhum configurado, não será possível importar arquivos.
- **Software Exportação:** Caminho e nome do software que fará a exportação de arquivos. Caso não exista nenhum configurado, não será possível exportar arquivos.

A página *Importação / Exportação* pode ser vista na figura abaixo.

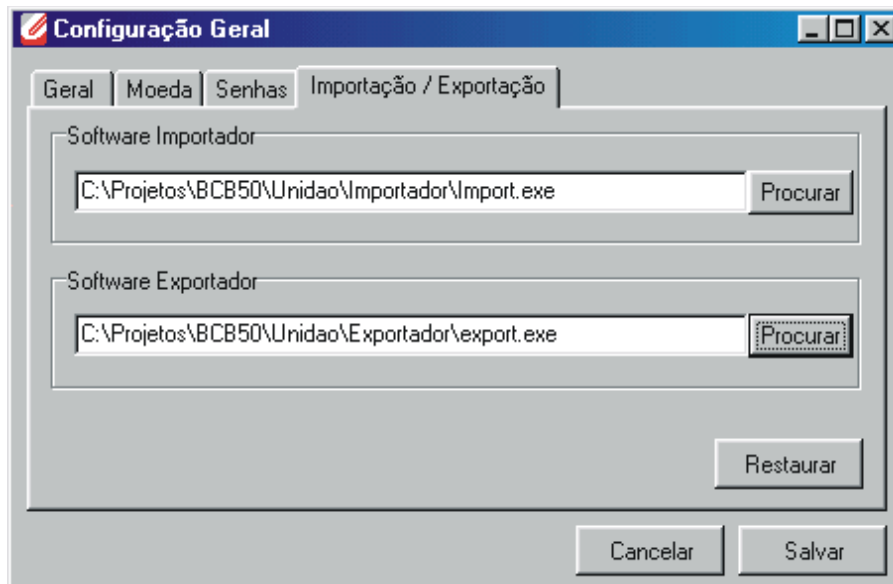


Figura 27: Página Importação / Exportação

## 5.2 - Definindo a Organização da Rede

Este capítulo permite uma maior compreensão de como organizar a rede de balanças Urano.

O URF32 permite que a rede seja montada de duas formas: composta por setores ou diretamente por balanças. As duas formas são explicadas a seguir.

- **Rede por Setor:** A rede é composta por setores e os setores por balanças. As principais características desta organização são: permite um gerenciamento mais fácil, permite identificar rapidamente a localização das balanças, a transmissão de informações pode ser direcionada ao setor (veja item 5.2.1).

- **Rede por Balança:** A rede é composta por balanças. Este tipo de organização pode ser utilizada quando existirem poucas balanças na rede. Se a rede contiver muitas balanças utilize a organização por setores (veja item 5.2.2).

A janela principal para definição da organização da rede é a de edição de setores. Para saber como abri-la veja item 4.1.2.

A figura 28 mostra a janela de edição de setores.

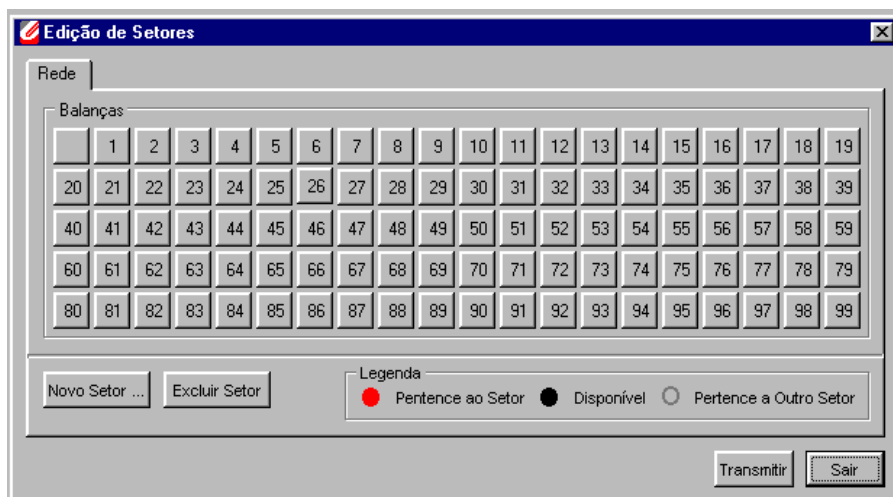


Figura 28: Edição de Setores.

O URF32 sai de fábrica sem nenhum setor cadastrado, existindo apenas a página *Rede* na janela edição de setores. Dentro da página existe uma caixa *Balanças* contendo botões numerados de 1 a 99, cada botão representa uma balança (veja figura 28). Abaixo da caixa *Balanças* no lado direito está a *Legenda*. Para saber a organização atual das balanças verifique a cor do número da balança e procure pela cor dentro da caixa *legenda*. Inicialmente, não há nenhuma balança na rede, por isso todas as 99 balanças suportadas pela rede estão em cor preta (veja *Legenda* na figura 28).

No canto Inferior direito da janela existem 2 botões, são eles *Transmitir* e *Sair*. O Botão *Transmitir* é um atalho para transmissão de configuração ( veja item 7.2 ). Quando pressionado ele carrega a janela de transmissão e executa a transmissão de configuração para todas as balanças da rede. O botão *Sair* sai da janela de Edição de Setores.

**Nota:** Não utilize o botão *Transmissão* antes de Definir a Organização da Rede.

### 5.2.1 - Criando um Novo Setor

Para criar um novo setor utilize o botão *Novo Setor* localizado na parte inferior esquerda da janela (veja figura 28). Quando for pressionado este botão aparecerá a janela de entrada de novo setor (ver figura 29).

O Nome do novo setor pode ter no máximo 8 caracteres alfanuméricos. Após digitar o nome do setor clique o botão *OK* ou pressione a tecla *Enter* para concluir, para abandonar clique no botão do canto superior direito (Fechar).

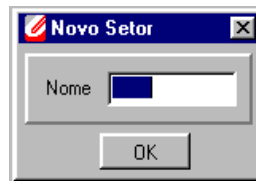


Figura 29: Novo Setor.

O primeiro setor que for incluído tomará o lugar da página *Rede*, que por sua vez não existirá mais. As balanças que pertencerem ao setor *Rede* passarão a pertencer ao novo setor. Após a inclusão do primeiro setor, para cada novo setor será criada uma nova página.

A Figura 30 mostra uma rede com dois setores cadastrados.

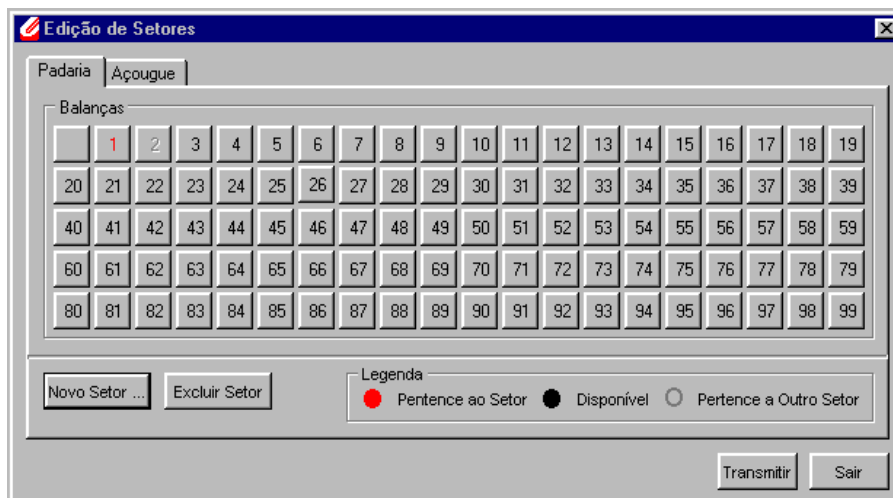


Figura 30: Setores na Rede

No exemplo da figura 30 existem dois setores: *Padaria* e *Açougue*. Note que na figura a balança 1 (em vermelho) pertence ao setor *Padaria* e a balança 2 (em transparente) pertence ao setor *Açougue*. As demais balanças estão disponíveis.

### 5.2.2 - Incluindo e Configurando Balanças

Para incluir uma balança, basta clicar no botão que contém o número da balança desejada dentro da caixa *Balanças*. Quando um destes botões for clicado aparecerá a janela de edição de balanças, conforme figura 31. Nesta janela devem ser editadas as configurações específicas da balança atual.

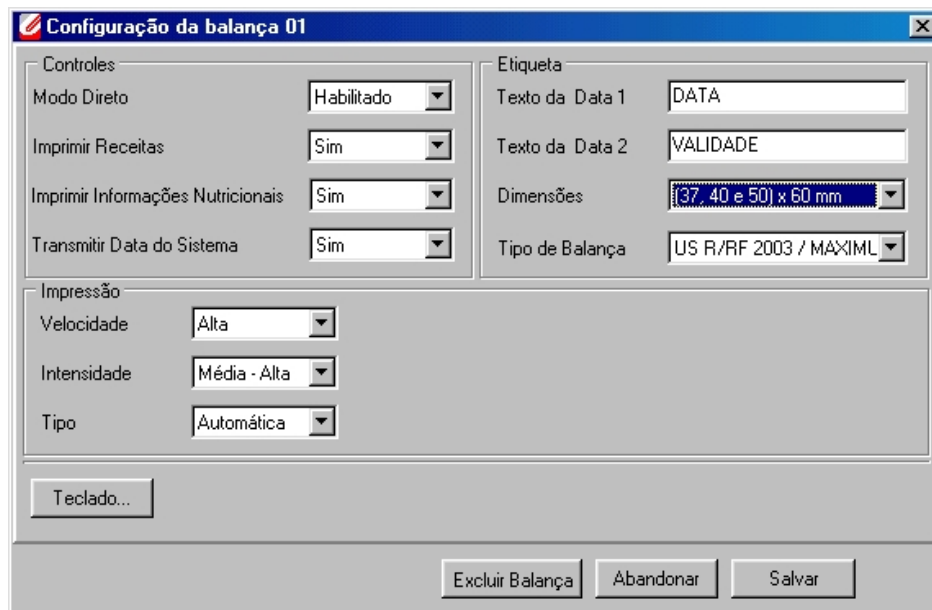


Figura 31: Edição de Balanças

Na Barra de título da janela de edição de balanças aparece texto *Configuração da balança* seguido do número da balança, (no exemplo da figura 31, o número da balança é 01).

No canto inferior direito, existem 3 botões, são eles: *Excluir Balança*, *Abandonar* e *Salvar*. O botão *Excluir Balança* é explicado no item 5.2.4. O botão *Abandonar* fecha a janela de edição de balanças, abandonando todas as alterações. O botão *Salvar* fecha a janela de edição de balanças, salvando as modificações no arquivo de balanças. Existe também o botão *Teclado* localizado na parte inferior esquerda da janela (veja item 5.2.3)

Existem três caixas de entrada nesta janela, são elas: *Controles*, *Etiqueta* e *impressão*. A seguir serão explicados os itens de cada caixa de entrada.

#### 5.2.2.1 - Controles

Segue uma descrição de cada um dos itens da caixa de controle:

- **Modo Direto:** Habilita ou desabilita o modo de operação direto (no qual o preço/kg deve ser digitado).
- **Imprimir Receitas:** Habilita ou desabilita a impressão das Receitas.
- **Transmitir Datas do Sistema:** Habilita ou desabilita a transmissão da data do sistema para a balança. Esta data corresponderá a primeira data impressa na etiqueta.
- **Imprimir Informações Nutricionais:** Habilita ou desabilita a impressão das informações nutricionais.

#### 5.2.2.2 - Etiqueta

Segue uma descrição de cada um dos itens da caixa Etiqueta.

- **Texto da Data 1:** Define um texto para a primeira data a ser impressa na etiqueta (exemplo: Fab, Emb, ...).
- **Texto da Data 2:** Define um texto para a segunda data a ser impressa na etiqueta (exemplo: Val, Até, ...).
- **Dimensões:** Define as dimensões de etiqueta para a balança.
- **Tipo de Balança:** Define o tipo de balança em questão.

### 5.2.2.3 - Impressão

Segue abaixo uma descrição de cada um dos itens da caixa impressão

- **Velocidade:** Define a velocidade de impressão. As opções possíveis são: Baixa, Média e Alta.
- **Intensidade:** Define a intensidade de impressão. As opções possíveis são: Baixa, Média e Alta.
- **Tipo:** determina se a etiqueta será ou não impressa automaticamente após acessar o código. As opções são Automática (imprime automaticamente após acessar o código) e manual (Não imprime automaticamente).

### 5.2.3 - Editando o Teclado de Acesso Rápido

O *Teclado de Acesso Rápido* permite que sejam atribuídos códigos de produtos as teclas da balança. Podem ser atribuídos até 78 códigos de produtos ao teclado da balança.

Para abrir a janela de *Configuração do Teclado de Acesso Rápido* clique no botão *Teclado* da janela de edição da balança (item 5.2.2).

A figura abaixo mostra a janela de edição do *Teclado de Acesso Rápido*.

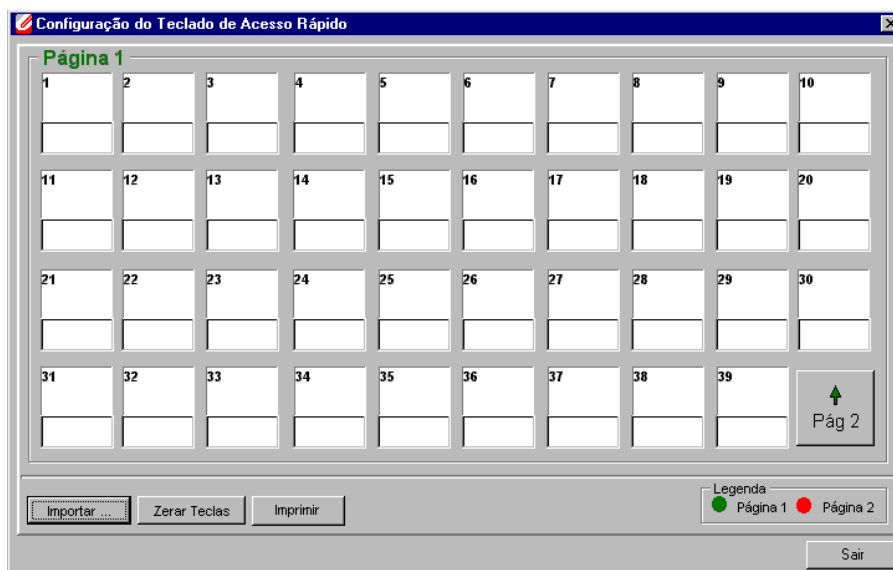


Figura 32: Teclado de Acesso Rápido.

No centro da janela de *Configuração do Teclado de Acesso Rápido* existe uma caixa de entrada. Cada tecla é composta por duas partes: superior e inferior. A parte superior da tecla pode ser configurada para mostrar o número, figura ou descrição do produto.

Na parte inferior da tecla existe um campo que permite associá-la ao código de um produto. Assim como na balança, existe um botão que permite alternar entre as páginas de teclas (botão *Troca Página*). O botão *Troca Página* contém a palavra *Pág* seguido do número da página que não está sendo mostrada atualmente, para acessar esta página basta clicá-lo. No botão existe uma figura que contém a cor da página que pode ser acessada através dele (veja *Legenda* na figura 32).

Quando for feita uma troca de página, o título de cada campo será alterado automaticamente, identificando as teclas que os campos representam. No exemplo da figura 32, a *Página 1* é a página atual (Note que a página atual é indicada no título da caixa de entrada).

Quando é acessado um novo teclado, na parte superior das teclas é mostrado um número que corresponde ao número da tecla. É possível visualizar uma imagem ou uma descrição de um produto no lugar do número da tecla. Para tanto, basta clicar com o botão direito do mouse sobre a tecla desejada e selecionar uma dentre as três opções possíveis. Veja figura 33.



Figura 33: definindo exibição das teclas

Após pressionado o botão direito do mouse sobre a parte superior da tecla é mostrado um menu com as opções possíveis.

Conforme já foi informado, podem ser atribuídas imagens as partes superiores das teclas, para tanto, é necessário, após selecionar "Visualizar + Imagem do Produto", dar duplo clique com o botão esquerdo do mouse sobre a parte superior da tecla. A figura deve estar em formato Bitmap (.BMP) e sua dimensão não pode ser superior a 25x45 pixels (Veja o exemplo da figura 34).



Figura 34: Teclado configurado para exibição de imagens.

Para atribuir códigos de produtos as teclas da balança, basta clicar com o botão esquerdo do mouse sobre a parte inferior da tecla desejada e digitar o código do produto. Para obter acesso aos produtos basta pressionar a tecla *Enter* com o campo vazio, então aparecerá a janela de edição de produtos (veja figura 37), selecione o produto desejado e clique no botão sair da janela de *Edição de Produtos*. O código do produto selecionado é automaticamente associado a tecla. Na parte inferior direita da janela estão os botões *Abandonar* e *Concluir*.

O botão *Abandonar* fecha a janela, abandonando qualquer modificação que tenha sido feita. O botão *Concluir* salva temporariamente as modificações.

Existem ainda, três botões posicionados na parte inferior esquerda da janela de *Configuração do Teclado de Acesso Rápido*, são eles: *Importar*, *Zerar Teclas* e *Imprimir*. O Botão *Importar* permite acessar a janela de importação de teclado (veja item 5.2.3.1). O Botão *Zerar Teclas* permite apagar o conteúdo de todas as teclas da balança. Finalmente, o Botão *Imprimir*, quando pressionado, mostra na tela uma janela para visualização da impressão do teclado da balança. Quando for impresso o teclado, também será impressa em uma folha separada, uma legenda contendo o número, imagem e nome do produto que esta associado a cada tecla.

Nota: Para que as alterações feitas no *Teclado de Acesso Rápido* sejam salvas permanentemente é necessário, além de clicar no botão *Concluir* da janela de *Configuração do Teclado de Acesso Rápido*, clicar no botão *Salvar* da janela de *Edição de Balanças* (veja figura 31).

### 5.2.3.1 - Importando o Teclado de Outra Balança

Para importar o teclado de outra balança, é necessário que a janela ativa seja a janela de *Configuração do Teclado de Acesso Rápido*. Nesta Janela, deve ser clicado o botão *Importar*. Em seguida aparecerá uma janela com o título *importação de Teclado de Acesso Rápido*. A figura 35 mostra a janela de importação.

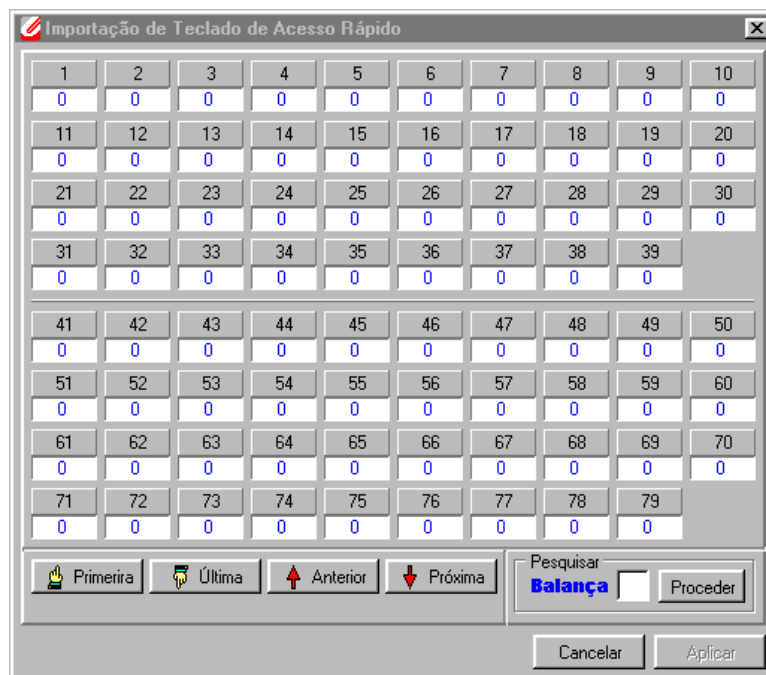


Figura 35: Janela Importação de Teclado de Acesso Rápido.

Acima dos botões, estão os campos que representam as teclas da balança da qual será importado o teclado. Cada campo possui um título com o número da tecla representada por ele. Inicialmente todos os campos contém o valor zero. Abaixo dos campos, na parte esquerda existe uma caixa intitulada *Pesquisar*, nela estão contidos o campo *Balança* e o botão *Proceder*.

No Campo *Balança* deve ser informado o número da balança da qual deverá ser importado o teclado. Para visualizar as balanças que já estão cadastradas basta pressionar *Enter* ou clicar no botão *Proceder* com o campo vazio, então aparecerá na tela uma janela com o título *Balanças* (veja figura 36). Clique com o botão esquerdo do **Mouse** no número da balança desejada, em seguida no botão *OK*, automaticamente esta janela será fechada e o número da balança será inserido no campo *balança* da janela de importação. Para fechar a janela *Balanças* sem escolher nenhuma balança basta clicar no botão *Cancelar*. Depois de informado o número da balança, deve-se pressionar *Enter* ou clicar no botão *Proceder*.

O Botão *Proceder* carrega os campos que representam as teclas com o teclado da balança informada. Depois de carregados os campos da balança escolhida é possível utilizar os botões de navegação que estão na parte inferior esquerda da janela de importação. São eles: *Primeira*, *Última*, *Anterior* e *Próxima* (veja figura 35). A seguir será explicado cada botão de navegação.

- **Primeira:** Carrega os campos que representam as teclas com o teclado da primeira balança cadastrada na rede.
- **Última:** Carrega os campos que representam as teclas com o teclado da última balança cadastrada na rede.
- **Anterior:** Carrega os campos que representam o teclado com o teclado da balança imediatamente anterior a balança atual.
- **Próxima:** Carrega os campos que representam o teclado com o teclado da balança seguinte.

No canto inferior direito da janela de importação estão localizados os botões de controle, que permitem encerrar a operação de importação de teclado, são eles: *Cancelar* e *Aplicar*. O botão *Cancelar* fecha a janela de importação de teclado sem efetuar a importação. O botão *Aplicar* finaliza a importação, fechando a janela de importação e carregando o teclado da balança que está sendo editada com o teclado importado.



Figura 36: Tela Balanças.

### 5.2.4 - Selecionando / Criando Etiqueta

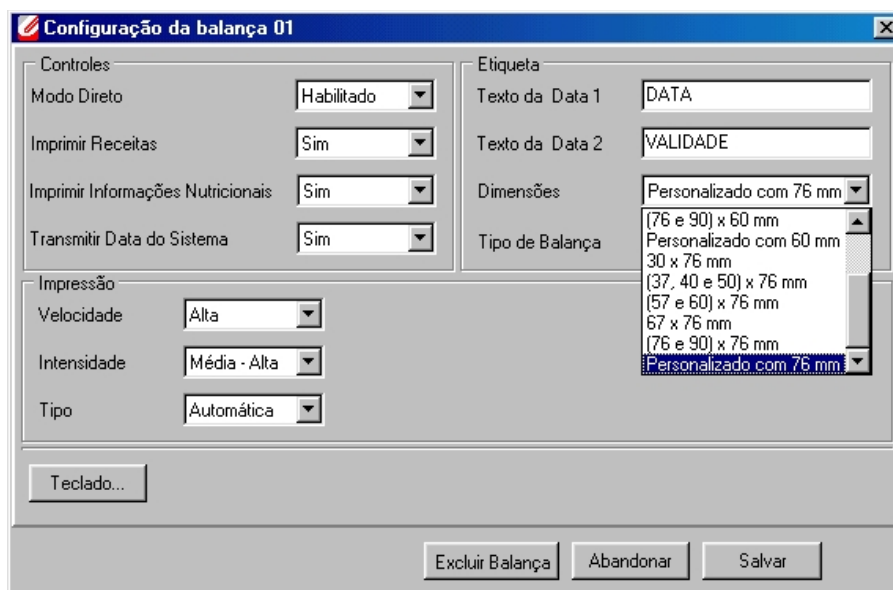
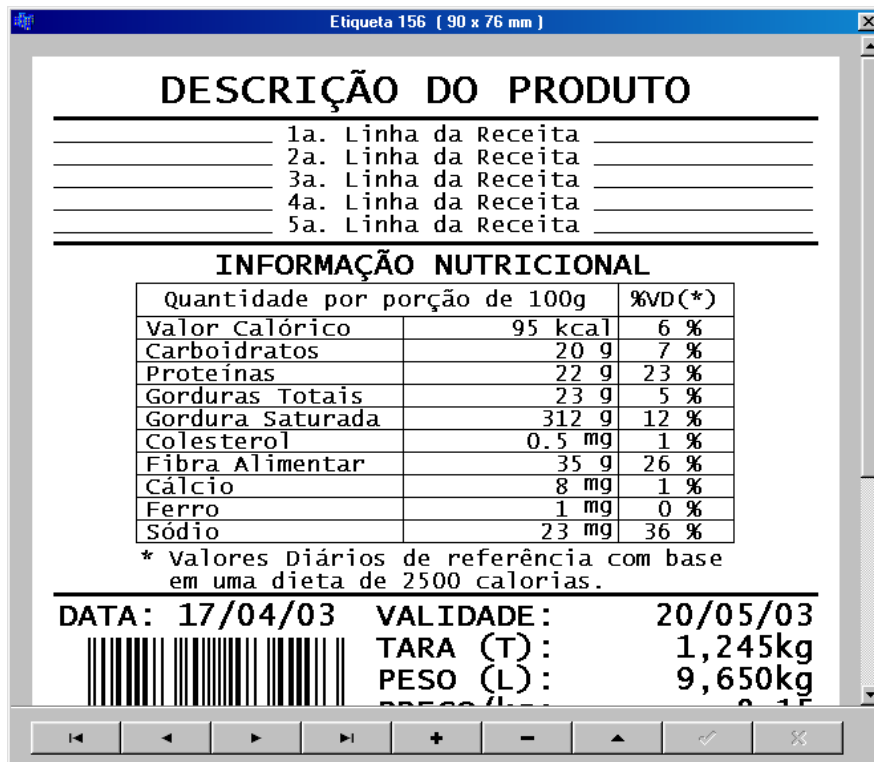


Figura 37: Edição de Balança

Ao selecionar a opção *personalizado com 76mm* ou *personalizado com 60mm*, no item *Dimensões* da caixa de entrada *Etiqueta*, como mostra a figura acima, aparecerá a janela mostrada a seguir. Caso exista uma etiqueta nas dimensões escolhidas associada a balança, a mesma será exibida na janela para visualização e possível alteração, caso contrário, abrirá já com uma etiqueta em branco para ser editada.

Figura 38: Edição de etiqueta



No topo da janela aparece o número, largura e altura da etiqueta. No centro aparece o desenho da etiqueta. Na lateral direita aparece a barra de rolagem vertical, que permite mover a etiqueta para cima, tornando assim possível, visualizá-la por inteiro. Na parte inferior encontra-se a barra de botões para navegação, edição e gravação de etiquetas.

A etiqueta é composta de um ou mais objetos gráficos pré-concebidos. As figuras inseridas na etiqueta, tais como o logotipo do estabelecimento comercial, devem ser monocromáticas e suas dimensões não devem ultrapassar as dimensões da etiqueta. O usuário deve criá-las a partir de um aplicativo gráfico, por exemplo o "Paint", que vem junto com o sistema operacional Windows.

#### 5.2.4.1 - Selecionando Etiqueta

Para selecionar uma determinada etiqueta, basta navegar por entre as etiquetas já cadastradas, através dos botões de navegação mostrados a seguir:

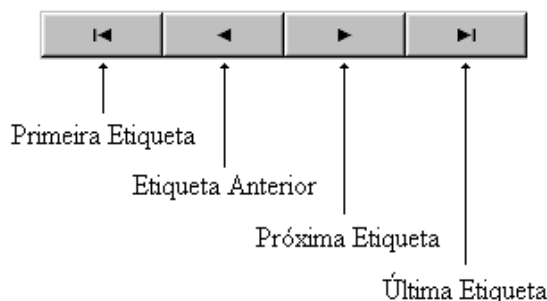



Figura 39: Barra de navegação

Após selecionar a etiqueta desejada, clique no botão localizado no canto direito

superior da janela.

#### 5.2.4.2 - Criando Etiqueta

Para criar uma etiqueta, clique no botão . Aparecerá a caixa de diálogo mostrada a seguir:

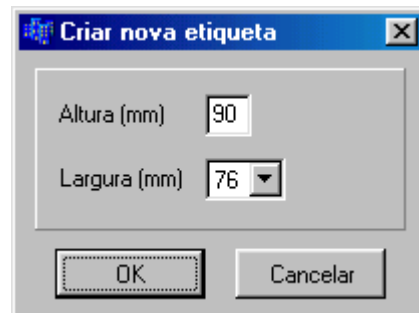





Figura 40: Nova etiqueta

Especifique a altura e a largura da etiqueta e clique no botão . Aparecerá uma etiqueta em branco nas dimensões especificadas. Para salvar o que for editado na etiqueta, clique no botão , e para cancelar a edição, clique no botão .

#### 5.2.4.3 - Inserindo um Objeto Gráfico

Para inserir um objeto gráfico na etiqueta recém criada, primeiramente posicione o ponteiro do mouse no ponto onde deseja que o objeto seja inserido e, então, clique no botão esquerdo do mouse. Aparecerá um menu com as seguintes opções:

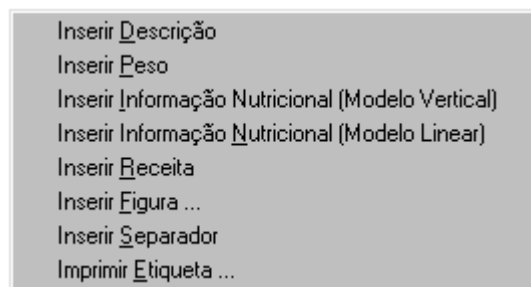


Figura 41: Menu de opções

Mova o ponteiro do mouse até a opção desejada e dê um clique no botão esquerdo do mouse. Desconsidere a última opção, pois encontra-se desativada nesta versão.

Excetuando-se a opção "Inserir Figura...", as demais inserem prontamente o objeto gráfico selecionado.

Se optar por "Inserir Figura...", aparecerá a seguinte caixa de diálogo:

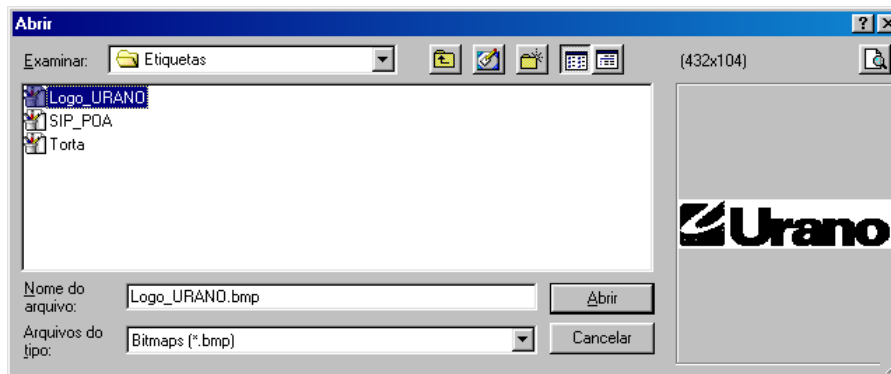



Figura 42: Seleção de figuras


Escolha a figura que deseja incluir e clique no botão . A figura será inserida na etiqueta.

Logo que um objeto gráfico é inserido, este permanece destacado dos demais, ou seja, um retângulo circunda-o. Nesta condição, o objeto pode ser movido com maior precisão para a posição final, através das teclas ↑ e ↓, e ainda, as teclas ← e →, no caso de figuras. Para alternar entre a seleção de objetos, pressione a tecla 5 do teclado numérico.


Se o objeto inserido for uma receita, pode-se aumentar ou diminuir seu número de linhas através das teclas + e – do teclado numérico, de forma a adequá-la ao espaço existente na etiqueta.

O número de objetos gráficos suportados por uma etiqueta é 20.

#### 5.2.4.4 - Removendo um Objeto Gráfico

Para remover um objeto gráfico, primeiramente mova o ponteiro do mouse para cima dele e clique no botão direito do mouse. Aparecerá um menu com a opção "Remover Objeto". Clique nesta opção com o botão esquerdo do mouse e o objeto desaparecerá. Se quiser retornar tudo ao que era antes, clique no botão  para cancelar a edição.

#### 5.2.4.5 - Removendo Etiqueta

Para remover uma etiqueta, basta clicar no botão  e, logo após, confirmar a remoção.

### 5.2.5 - Excluindo Balanças

Existem três formas de excluir uma balança da Rede Urano. A seguir serão explicadas cada uma delas.

Uma das formas de excluir uma balança é utilizar a janela de edição de balanças. Nela existe um botão intitulado *Excluir Balança* (veja Figura 31), ele permite que a balança atual seja eliminada. Para tanto basta clicar com o botão esquerdo do **Mouse**. Imediatamente após clicar no botão *Excluir Balança*, aparecerá uma janela pedindo uma confirmação, e, somente após a confirmação a balança será excluída da rede.

Outra forma de excluir uma balança é utilizando a janela de edição de setores. Esta forma é mais rápida que a primeira, e é recomendada ao usuário mais experiente. Para excluir uma balança desta forma, basta clicar com o botão direito do mouse sobre o botão que contém o número da balança desejada. Imediatamente aparecerá um menu com o item *Excluir*, basta clicá-lo para que a balança seja excluída.

A última forma de exclusão é denominada Exclusão de Setores. A Exclusão de Setores permite que seja eliminado um grupo de balanças, para maiores informações veja item 5.2.6.

### 5.2.6 - Excluindo Setores

A exclusão de setores elimina um setor da rede de balanças. Deve-se tomar cuidado com a exclusão de setores, pois quando um setor é eliminado, todas as balanças que pertencem a ele também são eliminadas da rede.

Para excluir um setor é necessário que a janela de edição de setores esteja ativa. O primeiro passo para eliminar um setor é selecionar a sua página. Em seguida, basta clicar no botão *Excluir Setor*, então aparecerá na tela uma janela de confirmação. Clicando no botão *Sim* desta janela o setor atual será excluído.

Na Figura 30, o setor *Padaria* está selecionado, para excluí-lo bastaria clicar no botão *Excluir Setor* e seguir os passos subsequentes. Se o setor a ser excluído fosse o setor *Açougue* seria necessário clicar no título da página *Açougue* para selecioná-lo, e então seguir os demais instruções descritas acima.

### 5.2.7 - Atalho para Transmissão de Configuração

Depois de incluir e configurar as balanças, as informações de configuração podem ser transmitidas através do botão *Transmitir* da janela de edição de setores (veja figura 30). Clicando no botão *Transmitir* será automaticamente carregada a janela de Transmissão e efetuada uma transmissão de configuração para todas as balanças da Rede Urano (veja item 7).

## 6 - EDITANDO ARQUIVOS

Este capítulo explica como editar os arquivos de Produtos e Receitas. Veja os itens subsequentes.

### 6.1 - Editando Produtos

Para iniciar a edição de produtos é necessário abrir a janela *Edita Produtos*, escolhendo o item *Produtos* do menu *Editar* da janela principal. A janela *Edita Produtos* permite incluir, alterar, excluir, pesquisar, importar e efetuar transmissão rápida de produtos. A seguir é explicado cada um dos comandos que a janela contém.

Veja na figura 43, a janela de *Edição de Produtos*.

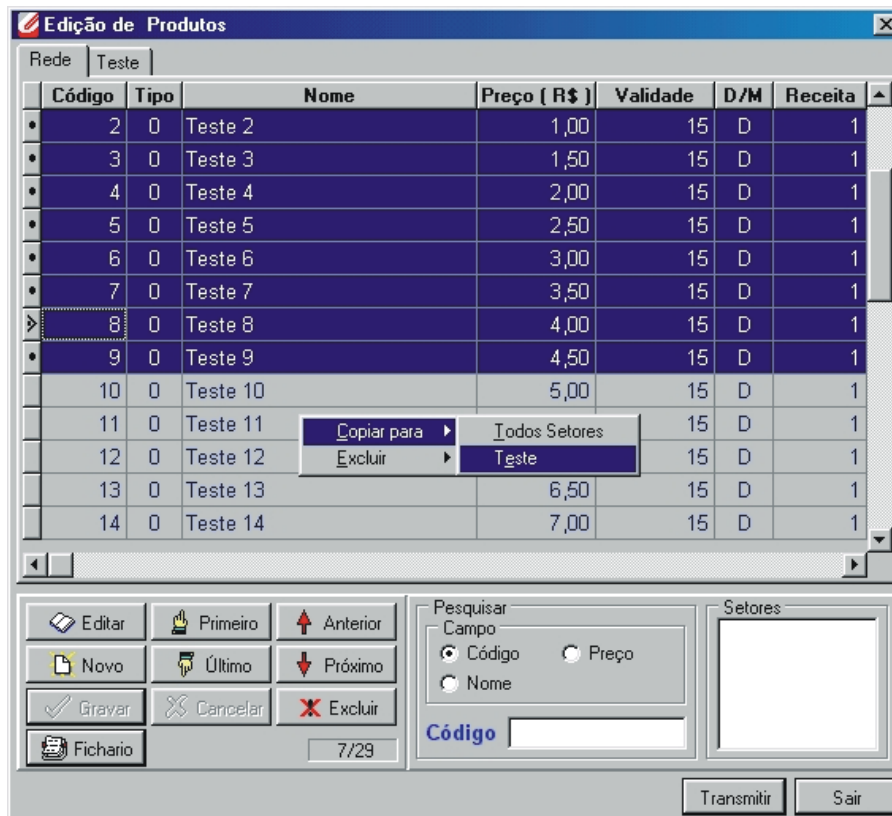


Figura 43: Tela Edição de Produtos.

Na parte superior da janela estão posicionadas as abas que identificam os setores da rede. Se ainda não tiver sido cadastrado nenhum setor, será mostrada apenas uma aba com o nome "Rede". Dentro das abas esta localizada a *Grade de Edição de Produtos*. A grade está dividida em duas partes, são elas: *Barra de Título* e *Corpo*. A *Barra de Título* contém o nome de cada campo da grade de edição de produtos, e no *Corpo* da grade estão localizadas as informações de cada produto (veja itens 6.1.1 e 6.1.2).

Abaixo da *Grade de Edição de Produtos*, do lado direito está a caixa *Pesquisar*, esta caixa permite que um produto seja localizado através do conteúdo de seus campos. A caixa *Pesquisar* é explicada no item 6.1.5.

Ao lado da Caixa *Pesquisar* estão os botões de *Navegação/Edição* e o indicador de *Número/Quantidade* de produtos. O indicador de *Número/Quantidade* está localizado no lado direito, abaixo dos botões de navegação (veja figura 43). Ele permite saber respectivamente o Número do produto atual e a Quantidade de produtos existentes. Os botões de navegação tem a função de auxiliar á operação da *Grade de Produtos*, eles são explicados em 6.1.4. Por último, os botões de *Edição* são explicados nos itens subseqüentes.

No canto inferior direito da janela de Edição de Produtos, estão os botões *Transmitir* e *Sair*. O botão *Sair* encerra a janela *Edição de Produtos*, retornando a janela principal. O botão *Transmitir* abre a janela de *Transmissão* e faz automaticamente uma transmissão de produtos para todas as balanças cadastradas na rede (só utilize este botão depois que incluir os produtos).

Abaixo dos botões *Navegação/Edição*, localiza-se o botão *Fichário/Tabela*, este permite alternar o tipo de tela, entre tabela, onde se poder visualizar uma grande quantidade de produtos

ao mesmo tempo em forma de tabela, ou em forma de fichário, onde se pode visualizar produto a produto com todos os seus detalhes, como ilustra a figura abaixo.

Figura 44: Tela Edição de Produtos.

### 6.1.1 - Incluindo

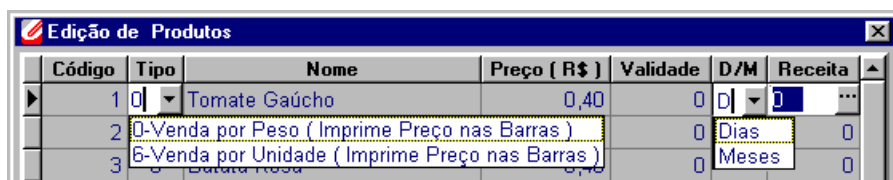
A inclusão de produtos pode ser iniciada de duas maneiras, utilizando o botão *Novo* ou clicando na grade e pressionando a tecla *Seta para Baixo* do teclado. Para alternar entre os campos utilize as teclas *Tab* (avança um campo) e *Shift+Tab* (retrocede um campo). Abaixo são listados os campos e os valores e quantidades permitidas em cada um dos campos.

- **Código:** Permite somente caracteres numéricos. A quantidade de dígitos permitida para o campo depende do *Padrão de Impressão* que estiver configurado (Veja item 5.1.1 “*Padrão de Impressão*”). O código é exclusivo, não podendo ser cadastrado mais de um produto com o mesmo código.
- **Tipo:** Possui uma lista de opções para o tipo de informação que será impressa no código de barras da etiqueta. A lista de opções varia de acordo com o padrão de impressão que estiver configurado.

Quando o campo tipo esta sendo editado, aparece no canto direito do campo um botão com uma figura triangular. Basta clicar neste botão com o **Mouse** ou pressionar as teclas **Alt + Seta para Baixo** para acessar a lista de opções, use as teclas *seta para cima* e *seta para baixo* para alternar entre as opções. Para escolher uma das opções pressione a tecla *Enter* (pode ser utilizado também o **Mouse** para selecionar o item desejado). Veja a figura 38.

- **Nome:** Indica o nome do produto. Este campo permite digitar até 20 caracteres alfanuméricos. Permite acentuação para caracteres alfabéticos.

- **Preço:** Indica o preço do produto. Se o sistema estiver configurado para operar com centavos, o maior número permitido para o campo preço é “9999,99”. Caso o sistema esteja configurado para operar sem centavos, os centavos não poderão ser editados, sendo fixados em “00”, e, maior número permitido para o preço será “999999,00”.
- **Validade:** Indica, juntamente com o campo **D/M** a data de validade do produto. Permite somente caracteres numéricos. O maior numero permitido para este campo é “32767”.
- **D/M:** Indica se a validade do produto é em dias (“D”) ou meses (“M”). Este campo, a exemplo do campo **Tipo**, possui um botão a direita que permite escolher entre as opções “Dias” e “Meses” (veja figura 45).
- **Receita:** Indica a receita para o produto. Este campo aceita somente caracteres numéricos, podendo ter até 4 dígitos. Quando está sendo editado, o campo receita mostra na parte direita um botão contendo reticências (“...”) este botão permite acessar a janela de edições de receitas (veja figura 45). Clicando no botão, a janela de edição de receitas aparecerá na tela, permitindo que seja escolhida uma receita (veja item 6.2). Após selecionar uma receita clique no botão *Sair* da janela de *Edição de Receitas* para que a receita selecionada seja inserida no campo receita da *Grade de Edição de Produtos*. Para não atribuir receita ao produto basta digitar “0” no campo.



Código	Tipo	Nome	Preço ( R\$ )	Validade	D/M	Receita
1	0	Tomate Gaúcho	0,40	0	D	0
2	0	Venda por Peso ( Imprime Preço nas Barras )		0	Dias	0
3	6	Venda por Unidade ( Imprime Preço nas Barras )		0	Meses	0

Figura 45: Campos com Lista de Opções.

- **Porção:** Indica a porção, em gramas, recomendável por dia para uma dieta de 2.500kcal/dia do produto em questão. Caso a porção seja preenchida com 0 (zero), a balança não irá imprimir a etiqueta de informações nutricionais de produto. Este campo aceita somente caracteres numéricos, podendo ter até 3 dígitos.
- **Valor Calórico:** Indica o valor calórico da porção diária recomendável do produto. Este campo aceita somente caracteres numéricos, podendo ter até 4 dígitos e não ultrapassando a quantidade máxima de 2.500.
- **Carboidratos, Proteínas, Gorduras Totais, Gorduras Saturadas, Gorduras Trans, Fibra Alimentar e Sódio:** Indica a quantidade do nutriente contido na porção diária recomendável do produto.

Estes campos aceitam somente caracteres numéricos e estão restritos aos valores máximos para uma dieta de 2.500 kal/dia, estes valores estão descritos na janela CRITERIOS DE ARREDONDAMENTO no menu AJUDA.

Após ter preenchido todos os campos do produto, pressione *Seta para Baixo* ou clique no botão *Gravar* para que o produto seja salvo no arquivo de produtos.

Sempre que for incluído um produto o programa automaticamente registra esta informação e, ao sair da janela de edição de produtos apresenta uma *caixa de diálogo* perguntando se devem ou não ser transmitidos os produtos (veja figura 47).

### 6.1.2 - Copiando Produtos para Outro Setor

Para copiar produtos da rede ou de um setor específico para um setor, basta clicar com o mouse sobre um dos produtos que deve ser copiado e pressionar a tecla *Ctrl*, mantendo esta tecla pressionada, deve-se clicar um a um nos demais produtos necessários. Após terem sido selecionados todos os produtos que devem ser copiados deve-se soltar a tecla *Ctrl*. Neste momento aparecerá na tela um menu que permite escolher o setor destinatário da cópia.

Veja figura abaixo.

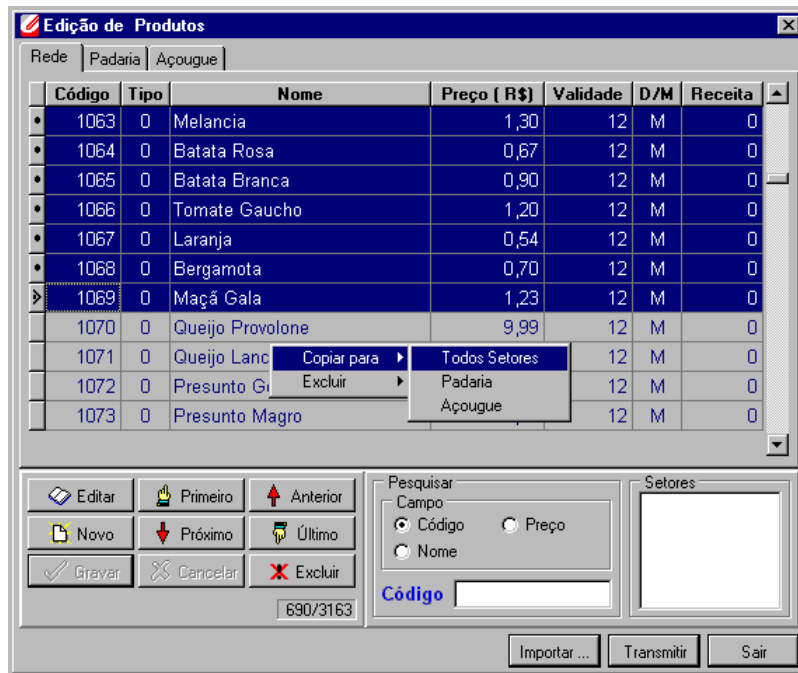


Figura 46: Copiando produtos para um setor

É possível também, utilizar a tecla *Shift* combinada as teclas de movimentação para efetuar a seleção de produtos. Nesta opção, deve-se manter a tecla *Shift* pressionada até que todos os produtos desejados estejam selecionados.

### 6.1.3 - Alterando

Existem duas maneiras de alterar um produto, clicar diretamente no campo do produto que deve ser alterado, ou posicionar o indicador da grade sobre o produto desejado e pressionar o botão *Editar*.

Após acessar o produto basta entrar com os dados dos campos e utilizar as teclas **Tab** e **Shift + Tab** ou o **Mouse** para alternar entre os campos.

Depois que as alterações nos campos forem feitas, basta clicar no botão *Gravar*. Sempre que houver alteração nos produtos o programa automaticamente registra esta informação e, ao sair da janela de edição de produtos apresenta uma *caixa de diálogo* perguntando se devem ou não ser transmitidos os produtos alterados.

A figura 47 mostra a *caixa de diálogo* para transmissão de produtos.

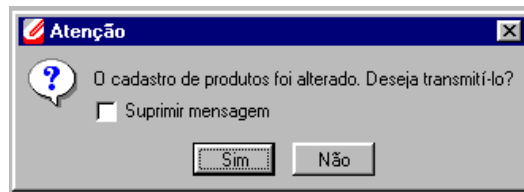


Figura 47: Caixa de Dialogo para Transmissão de Produtos.

Para efetuar a transmissão clique em *Sim*. Para que a mensagem não seja mais mostrada até a próxima alteração clique em *Suprimir mensagem*.

#### 6.1.4 - Excluindo

Para excluir um produto, posicione o *indicador* de produto no produto que deve ser eliminado clique no botão *Excluir*. Aparecerá na tela uma janela de confirmação. Basta clicar no botão sim desta janela para que o produto seja eliminado.

#### 6.1.5 - Excluindo Vários Produtos da Rede e do Setor

É possível também, excluir vários produtos de uma só vez. Para tanto, basta selecionar os produtos (tecla *Ctrl* ou *Shift* + mouse ou setas de movimentação), quando a tecla que estiver sendo pressionada (*Ctrl* ou *shift*) for solta, aparecerá na tela um menu. Neste menu basta selecionar o sub-item “da rede” do item *Excluir*.

Quando for necessário excluir produtos somente de um setor, basta selecionar a aba correspondente ao setor desejado e executar os mesmos passos descritos no parágrafo anterior porém , ao invés de selecionar o sub-item “da Rede”, selecionar o sub-item “do Setor”.

#### 6.1.6 - Navegando na Grade de Produtos

Na janela de edição de Produtos, abaixo da *Grade de Produtos*, do lado esquerdo, estão os botões de navegação, são eles: *Primeiro*, *Anterior*, *Último* e *Próximo*. Estes botões tem o objetivo de auxiliar na edição, através deles é possível alternar entre produtos e efetuar operações com mais rapidez. A seguir será explicado cada destes botões.

- **Primeiro**: Posiciona o indicador de produtos no primeiro produto cadastrado.
- **Anterior**: Posiciona o indicador de produtos no produto imediatamente anterior ao produto atual.
- **Último**: Posiciona o indicador de produtos no último produto cadastrado.
- **Próximo**: Posiciona o indicador de produtos no produto seguinte.

Também é possível navegar na *Grade de Produtos* através da *Barra de Rolagem*, localizada a direita da *Grade de Produtos*. A *Barra de Rolagem* possui a mesma altura que a *Grade de Produtos*. Ela permite avançar e retroceder produtos. Existem três formas de navegar utilizando a *Barra de Rolagem*: Clicando nas extremidades, Clicando no botão e arrastando ou clicando no corpo.

Pode-se também utilizar as teclas de movimentação para alternar entre os produtos da grade (←→↑↓). Para tanto é preciso clicar na grade antes.

### 6.1.7 - Funções de Pesquisa

As funções de pesquisa permitem procurar por um produto através do conteúdo de um campo.

Na tela de *Edição de Produtos*, existe uma caixa intitulada *Pesquisar* (veja Figura 43). Dentro desta caixa existe uma caixa de seleção chamada *Campo* e um campo cujo nome varia em função desta caixa de seleção.

A caixa *Campo* possui os itens *Código*, *Nome* e *Preço*. Estes itens determinam a ordenação da grade de produtos e o campo pelo qual será feita a pesquisa. Para escolher um item basta clicá-lo com o **Mouse**. Quando um item da caixa *Campo* é selecionado, seu nome aparece abaixo da caixa, e então, para fazer a pesquisa basta entrar com o valor do campo no quadro de edição que esta localizado abaixo da caixa *Campo* (veja a figura 48).

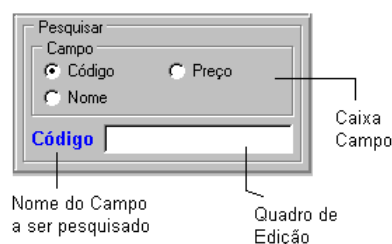


Figura 48: Caixa Pesquisar da Edição de Produtos.

### 6.1.8 - Atalho para Transmissão de Produtos

Na janela de *Edição de Produtos*, existe um botão que permite que seja feita a transmissão de produtos para todas as balanças cadastradas na rede. Este botão é denominado *Transmitir*, e está localizado na parte inferior direita da janela (veja figura 44).

Quando acionado, o botão *Transmitir* exibe a janela de *Transmissão* (veja figura 52) e automaticamente efetua uma transmissão de produtos. Após a transmissão, para retornar a edição de produtos basta clicar no botão *Sair* da janela de *Transmissão*.

## 6.2 - Editando Campo Texto

Para editar o Campo Texto é necessário acionar o item *Campo Texto* do menu *Editar* na janela de principal. Quando acionado, o item *Campo Texto* abre a janela de *Edição de Campo Texto* (veja Figura 49).

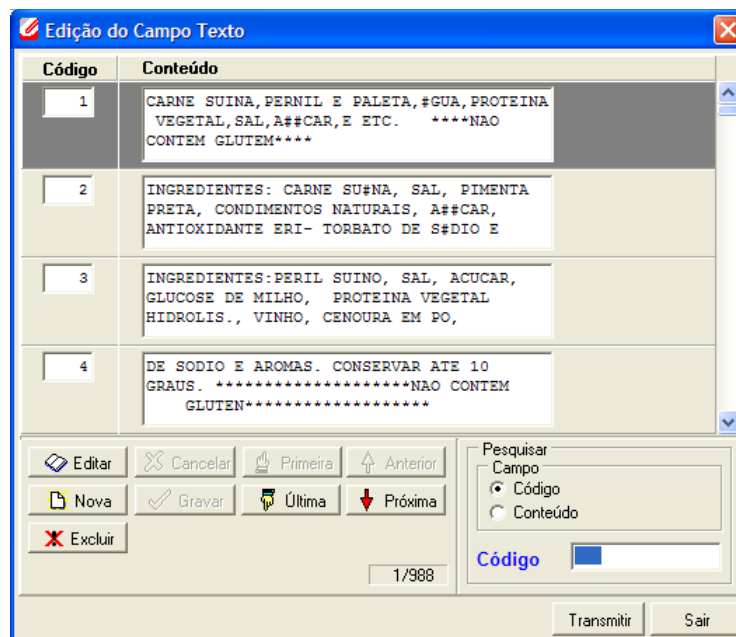


Figura 49: Edição de Receitas.

Na parte superior da janela esta localizada a *Grade de Edição de Campo Texto*. A grade está dividida em três partes, são elas: *Barra de Título*, *Barra de Seleção* e *Corpo*. A *Barra de Título* contém o nome de cada campo. A *Barra de Seleção* indica qual é a receita atual, marcando-a com uma cor mais escura que as demais. No *Corpo* da grade estão localizadas as informações de cada receita (veja itens 6.2.1 e 6.2.2).

Abaixo da *Grade de Edição de Campo Texto*, do lado direito está a caixa *Pesquisar*, ela permite que uma receita seja localizada através do conteúdo de seus campos. A caixa *Pesquisar* é explicada no item 6.1.5.

Ao lado da Caixa *Pesquisar* estão os botões de *Navegação/Edição* e o indicador de *Número/Quantidade* de receitas. O indicador de *Número/Quantidade* está localizado no lado direito, abaixo dos botões de navegação (veja figura 49). Ele permite saber respectivamente o Número da receita atual e a Quantidade de receitas existentes. Os botões de navegação tem a função de auxiliar á operação da *Grade de Receitas*, eles são explicados em 6.2.4. Por último, os botões de *Edição* são explicados nos itens subseqüentes.

No canto inferior direito da janela de *Edição de Campo Texto*, estão os botões *Importar*, *Transmitir* e *Sair*. O botão *Sair* encerra a janela *Edição de Campo Texto*, retornando a janela principal.

O botão *Transmitir* abre a janela de *Transmissão* e faz automaticamente uma transmissão de Campo Texto para todas as balanças cadastradas na rede (só utilize este botão depois que incluir o Campo Texto). Para obter explicação sobre o botão *Importar* veja o item 6.2.6.

### 6.2.1 - Incluindo

A inclusão de receitas pode ser iniciada de duas maneiras, utilizando o botão *Novo* ou clicando no último Campo Texto da grade e pressionando a tecla *Seta para Baixo* do teclado. Para alternar entre os campos utilize as teclas **Tab** (avança um campo) e **Shift+Tab** (retrocede um campo). Abaixo são listados os campos e os valores e quantidades permitidas em cada um dos campos.

- **Código:** Permite somente caracteres numéricos, no máximo 4 dígitos. O código é exclusivo, não podendo existir mais de um Campo Texto com o mesmo código.
- **Conteúdo:** Permite digitar descrição do Campo Texto. Este campo permite digitar até 254 caracteres alfanuméricos. Permite acentuação para caracteres alfabéticos.

Após ter preenchido os campos do Campo Texto, basta selecionar outro Campo Texto (caso existam mais Campos Textos) ou clicar no botão *Gravar* para que o Campo Texto seja salva no arquivo de receitas.

Sempre que for incluído um Campo Texto o programa automaticamente registra esta informação e, ao sair da janela de edição de Campo Texto apresenta uma *caixa de diálogo* perguntando se devem ou não ser transmitidos os Campos Textos (veja figura 50).

### 6.2.2 - Alterando

Existem duas maneiras de alterar um Campo Texto, clicando diretamente no campo do Texto que deve ser alterado, ou posicionando *Barra de Seleção* sobre o Campo Texto desejado e pressionar o botão *Editar*.

Após acessar o Campo Texto basta entrar com os dados dos campos e utilizar as teclas **Tab** e **Shift + Tab** ou o **Mouse** para alternar entre os campos. Depois que as alterações nos campos forem feitas, basta clicar no botão *Gravar*, ou, caso existam mais Campos Textos, selecionar outro Campo Texto.

Sempre que houver alteração no Campo Texto o programa automaticamente registra esta informação e, ao sair da janela de edição de Campo Texto apresenta uma *caixa de diálogo* perguntando se devem ou não ser transmitidos os Campos Textos alterados. A figura 50 mostra a *caixa de diálogo* para transmissão de Campos Textos.

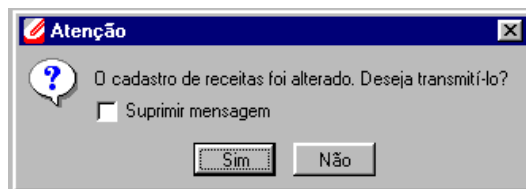


Figura 50: Caixa de Dialogo para Transmissão de Campos Textos.

Para efetuar a transmissão clique em *Sim*. Para que a mensagem não seja mais mostrada até a próxima alteração clique em *Suprimir mensagem*.

### 6.2.3 - Excluindo

Para excluir um Campo Texto, posicione a *Barra de Seleção* no Campo Texto que deve ser eliminada e clique no botão *Excluir*. Aparecerá na tela uma janela de confirmação. Basta clicar no botão *Sim* desta janela para que o Campo Texto seja eliminado.

### 6.2.4 - Navegando na Grade de Campo Texto

Na janela de *Edição de Receitas*, abaixo da *Grade de Campo Texto*, do lado esquerdo, estão os botões de navegação, são eles: *Primeiro*, *Anterior*, *Último* e *Próximo*. Estes botões tem o objetivo de auxiliar na edição, através deles é possível alternar entre Campos Textos e efetuar operações com mais rapidez. A seguir será explicado cada destes botões.

- **Primeira:** Posiciona *Barra de Seleção* de receitas no primeiro Campo Texto cadastrado.
- **Anterior:** Posiciona a *Barra de Seleção* no Campo Texto imediatamente anterior ao Campo Texto atual.

- **Última:** Posiciona a *Barra de Seleção* no ultimo Campo Texto cadastrado.
- **Próxima:** Posiciona a *Barra de Seleção* no Campo Texto seguinte.

Também é possível navegar na *Grade de Campo Texto* através da *Barra de Rolagem*, localizada a direita da *Grade*. A *Barra de Rolagem* possui a mesma altura que a *Grade de Campo Texto*. Ela permite avançar e retroceder Campos Textos. Existem três formas de navegar utilizando a *Barra de Rolagem*: Clicando nas extremidades, Clicando no botão e arrastando ou clicando no corpo. Pode-se também utilizar as teclas de movimentação para alternar entre os Campos Textos da grade (←→↑↓). Para tanto é preciso clicar na grade antes.

### 6.2.5 - Funções de Pesquisa

As funções de pesquisa permitem procurar por uma receita através do conteúdo de um campo. Na janela de *Edição de Campo Texto*, existe uma caixa intitulada *Pesquisar* (veja Figura 49). Dentro desta caixa existe uma caixa de seleção chamada *Campo* e um campo cujo nome varia em função da caixa de seleção.

A caixa *Campo* possui os itens: *Código* e *Conteúdo*. Estes itens determinam o campo para ordenação da *Grade de Campo Texto* e o campo pelo qual será feita a pesquisa. Para escolher um campo basta clicar no item correspondente da caixa com o **Mouse**. Quando um campo da caixa *Campo* é selecionado, seu nome aparece abaixo da caixa, e então, para fazer a pesquisa basta entrar com o valor do campo no quadro de edição que esta localizado a direita (veja a figura 51).

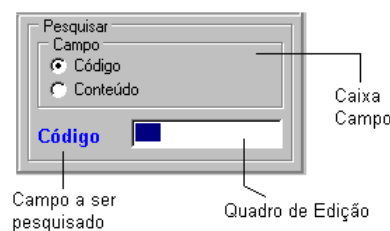


Figura 51: Caixa Pesquisar da Edição de Campo Texto.

### 6.2.6 - Atalho para Transmissão de Campos Textos

Na janela de *Edição de Campo Texto*, existe um botão que permite que seja feita a transmissão de Campos Textos para todas as balanças cadastradas na rede. Este botão é denominado *Transmitir*, e está localizado na parte inferior direita da janela (veja figura 49). Quando acionado, o botão *Transmitir* exhibe a janela de *Transmissão* (veja figura 52) e automaticamente efetua uma transmissão de Campos Textos. Após a transmissão, para retornar a edição de receitas basta clicar no botão *Sair* da janela de *Transmissão*.

## 7 - DEFININDO E EFETUANDO A COMUNICAÇÃO

A definição da comunicação só deve ser feita depois que a Rede Urano estiver configurada. Para definir e efetuar a comunicação, é necessário acionar o item *Definindo e Efetuando a Comunicação* do menu *Comunicar* da janela principal. Quando acionado, o item *Definindo e efetuando a Comunicação* abre a janela *Transmissão* (veja figura 52).

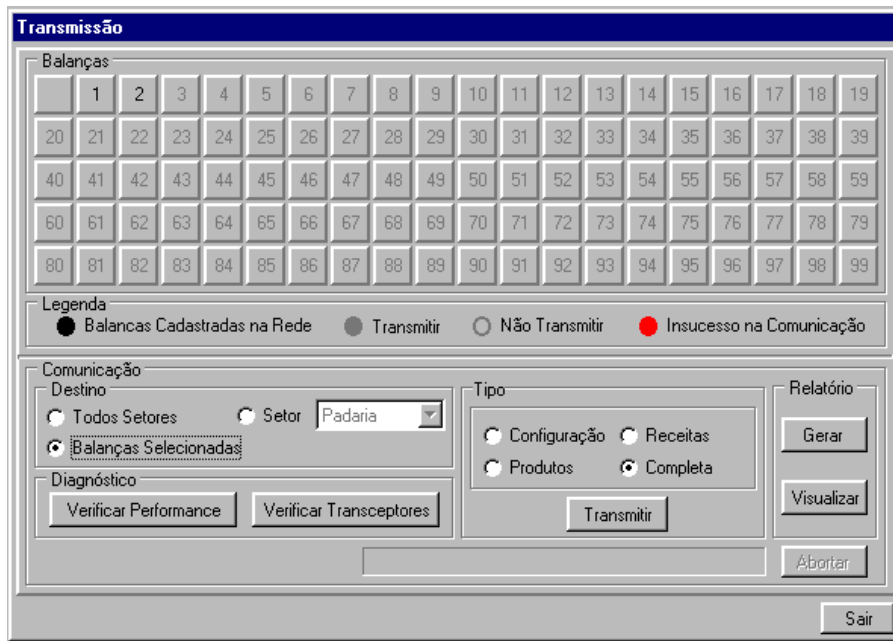


Figura 52: Janela Transmissão.

Na parte superior da janela de *Transmissão* está localizada a caixa de *Balanças*. Cada botão dentro da caixa *Balanças* contém um número que representa uma balança. Os botões que não possuírem balança correspondente possuem o título em cor cinza. Note que logo abaixo está contida a caixa *Legenda*, ela permite identificar o estado de cada botão na caixa *Balanças* (veja figura 52).

Abaixo *Legenda* Existe uma caixa intitulada *Comunicação* que contém 4 caixas, uma *Barra de Progresso* e um botão com o título *Abortar*. As caixas são explicadas nos itens subseqüentes.

A *Barra de Progresso* esta posicionada abaixo das caixas. Inicialmente ela aparece na mesma cor da janela, sendo preenchida por pequenos quadrados azuis quando é disparada uma transmissão.

Ela indica o progresso de uma transmissão, quando é feita uma transmissão a *Barra de Progresso* vai sendo incrementada gradativamente permitindo verificar em que ponto a transmissão está (veja figura 53).



Figura 53: Barra de Progresso

Do lado direito da *Barra de Progresso* esta posicionado o botão *Abortar*. Inicialmente ele aparece desabilitado, não respondendo ao clique do **Mouse**. Ele só pode ser clicado quando for feita alguma transmissão, e, sua função é abortar a comunicação.

No canto inferior direito da janela de *Transmissão* está posicionado o botão "sair". Ele fecha a janela de *Transmissão*, retornando a janela principal.

## 7.1 - Determinando o Destino da Transmissão

O **URF32** permite escolher três tipos de destinos diferentes, são eles: para todos os setores, para um setor específico e para uma ou mais balanças selecionadas. Veja cada um dos destinos de transmissão a seguir.

O destino da transmissão deve ser selecionado através da caixa *Destino*, que se encontra dentro da caixa *Comunicação* na janela *Transmissão* (veja figura 54).

A caixa *Destino* possui os itens *Todos Setores*, *Setor*, *Balanças Selecionadas* (veja figura abaixo).

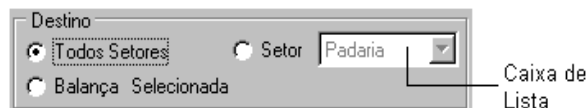


Figura 54: Caixa Destino.

Se for escolhido o item todos os setores, serão selecionadas para a transmissão todas as balanças da rede.

A figura 55 mostra a caixa *Balanças* após ter sido escolhido o item *Todos Setores*.

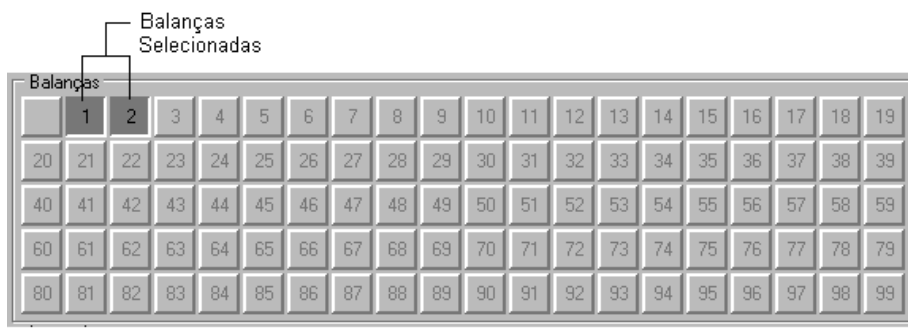


Figura 55: Caixa Balanças

Note que os botões que possuem balança com número equivalente na rede aparecem em cor e formato diferente dos demais (veja a Legenda na figura 52).

Caso seja selecionado o item *Setor* da caixa *Destino*. Será habilitada a *Caixa de Lista* que esta localizada do lado direito do item. Esta *Caixa de Lista* permite escolher o setor destino, para tanto, clique no botão que está no canto direito da *Caixa de Lista* e automaticamente aparecerá uma lista com os nomes de todos os setores da rede, clique com o botão esquerdo do **Mouse** sobre o nome do setor desejado. Quando um setor é selecionado, todas os botões que representam as balanças deste setor são marcadas para a transmissão. A Figura abaixo mostra uma *Caixa de Lista* contendo os setores *Padaria* e *Açougue*.

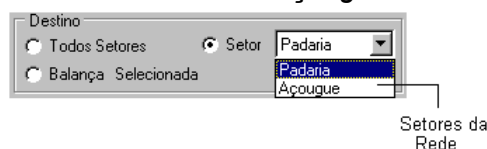


Figura 56: Caixa de Lista.

Se for selecionado o item *Balanças Selecionadas*, será necessário escolher, dentre as balanças cadastradas na rede, as balanças para as quais deve ser feita a transmissão. Para selecionar uma balança basta clicar diretamente no botão que contém o número correspondente.

Nota: Só é possível escolher balanças clicando no botão correspondente se previamente tiver sido selecionado o item *Balanças Selecionadas* da caixa *Destino*.

## 7.2 - Determinando o Tipo de Transmissão

O tipo de transmissão é selecionado através da caixa *Tipo*, localizada dentro da caixa *Comunicação* (veja figura 52). Através da caixa tipo, é possível escolher uma das seguintes opções: *Configuração*, *Produtos*, *Receitas* e *Completa*. A seguir é explicado cada tipo de transmissão:

- **Configuração:** Determina que deve ser transmitida a configuração atual para o destino selecionado.
- **Produtos:** Determina que deverão ser transmitidos os produtos para o destino selecionado.
- **Receitas:** Determina que deverão ser transmitidas as receitas para o destino selecionado.
- **Completa:** Determina que deverá ser feita uma carga de *Configuração*, *Produtos* e *Receitas*.

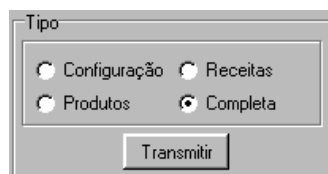


Figura 57: Caixa Tipo.

Após ter selecionado o destino e o tipo da transmissão basta pressionar o botão transmitir da caixa *Tipo* para que a transmissão seja feita (veja figura acima). Após o término de uma transmissão sempre é mostrada uma janela que reporta o resultado da comunicação (veja figura 58).

## 7.3 - Diagnóstico

O **URF32** possui funções de diagnóstico que permitem verificar o desempenho e funcionamento da Rede Urano. As funções possíveis são: *Verificação de Performance das Balanças* e *Verificação dos Transceptores*. Estas funções estão disponíveis através da caixa *Diagnóstico* na janela de *Transmissão*.

A figura abaixo mostra a caixa *Diagnóstico*.

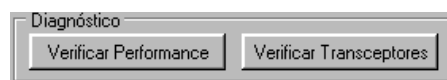


Figura 58: Caixa Diagnóstico.

### 7.3.1 - Verificando a Performance das Balanças

A verificação de performance permite avaliar a comunicação com as balanças conectadas à rede. Para verificar a performance basta selecionar as balanças, através da caixa destino (veja item 7.1), e pressionar o botão *Verificar Performance* da caixa *Diagnóstico* (veja figura 58).

Após a verificação de performance aparecerá na tela uma janela intitulada *Resultado da Comunicação*, que permite visualizar o resultado da verificação de performance.

Esta janela sempre é mostrada após as transmissões de Configuração, Produtos, Receitas e após a verificação de Performance, ela contém os campos: *Balança*, *Setor*, *Performance*, *Configuração*, *Produtos*, *Receitas* e *Comentário*. Os campos que não forem aplicáveis à comunicação em questão serão apresentados com traços em seu conteúdo. (Veja figura abaixo).

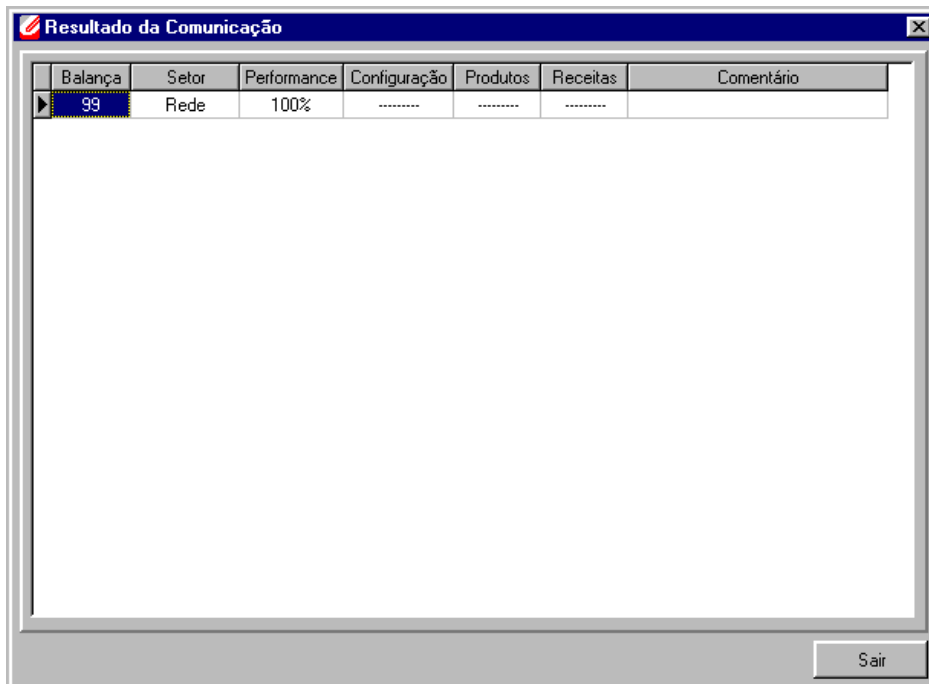


Figura 59: Janela Resultado da Comunicação.

Para fechar a janela de resultado basta pressionar o botão sair localizado no canto inferior direito da janela.

### 7.3.2 - Verificando os Transceptores

A verificação de transceptores permite avaliar a comunicação com os transceptores da rede. Para verificar os transceptores basta pressionar o botão *Verificar Transceptores* da caixa diagnóstico (veja figura 60).

Como resultado, a verificação de transceptores mostra uma janela contendo informações sobre todos os transceptores da rede. A figura abaixo mostra a janela resultado para verificação de transceptores.

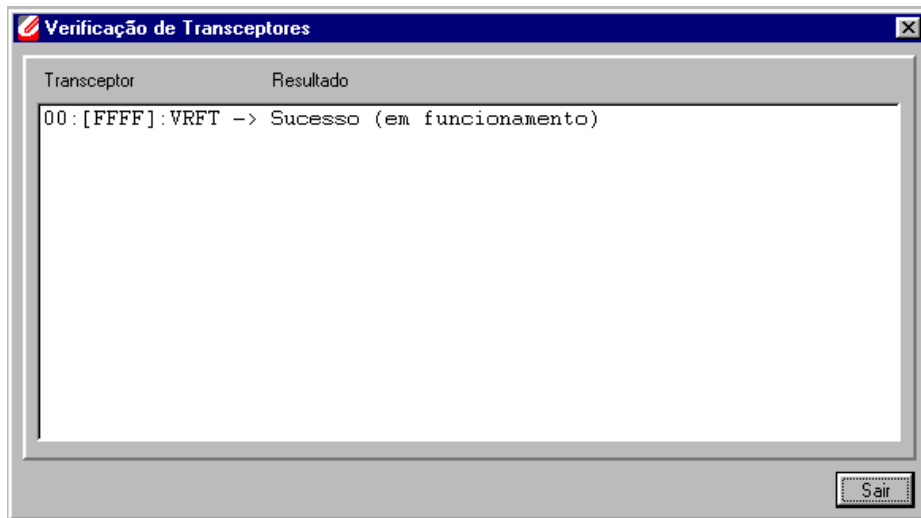


Figura 60: Janela Verificação de Transceptores.

Para fechar a janela basta pressionar o botão *Sair* localizado no canto inferior direito da janela.

## 7.4 - Relatórios

O **URF32** permite gerar, visualizar e imprimir relatórios da Rede Urano. Veja os itens subseqüentes.

### 7.4.1 - Gerando Relatórios

Existe uma caixa na janela de transmissão que permite gerar relatório de demanda de produtos. Para gerar relatório, é necessário selecionar as balanças das quais deve ser gerado relatório, através da caixa *Destino*, e clicar no botão *Gerar* da caixa *Relatório* (veja figura abaixo).



Figura 61: Caixa Relatório.

### 7.4.2 - Visualizando / Imprimindo Relatórios

Após ter sido gerado o relatório, é possível visualizar relatórios de duas formas. Selecionando o item *Visualizar Relatórios* do menu *Arquivo* na janela principal, ou clicando no botão *Visualizar* da caixa *Relatório* da janela *Transmissão*. Após ter selecionado o item visualizar relatórios, será mostrada uma janela pedindo mais informações sobre o relatório (veja a figura abaixo).

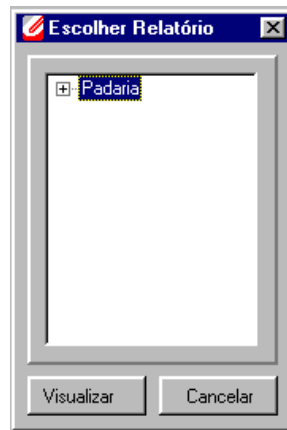


Figura 62: Janela Escolher Relatório

No centro da janela são mostrados os nomes dos setores dos quais foram gerados relatórios. Para acessar as balanças é necessário clicar no sinal de mais “+” que aparece a esquerda do nome do setor. Escolha a balança ou o setor do qual desejar visualizar o relatório e clique no botão *Visualizar*. Para desistir de visualizar clique no botão *Cancelar*.

Quando for clicado o botão *Visualizar* será mostrada uma janela contendo o relatório selecionado (veja figura 63).

Código	Produto	Preço (R\$)	Demanda	Total (R\$)
1	Tomate Gaúcho	0,40 /kg	0kg	0,00
2	Melancia	0,50 /kg	0kg	0,00
3	Batata Rosa	0,40 /kg	0kg	0,00
4	Beterraba	0,50 /un	0un	0,00
5	Banana	0,67 /kg	0kg	0,00
6	Cenoura	0,69 /kg	0kg	0,00
7	Milho	0,30 /kg	0kg	0,00
8	Pêssego	0,50 /kg	0kg	0,00
9	Alface	0,70 /kg	0kg	0,00
10	Queijo Lanche	3,90 /kg	0kg	0,00
11	Queijo Provolone	7,90 /kg	0kg	0,00
12	Presunto Gordo	6,40 /kg	0kg	0,00
13	Presunto Magro	5,30 /kg	0kg	0,00
14	Salame Italiano	8,30 /kg	0kg	0,00
15	Frango Congelado	1,02 /kg	0kg	0,00
16	Frango Assado	1,40 /kg	0kg	0,00
17	Lombo de Porco	5,70 /kg	0kg	0,00
18	Costela de Porco	5,30 /kg	0kg	0,00
19	Paleta de Ovelha	2,50 /kg	0kg	0,00
20	Pão Francês	0,12 /un	0un	0,00
21	Pão de Queijo	0,60 /kg	0kg	0,00
22	Torta de Maçã	3,40 /un	0un	0,00

Figura 63: Relatório.

Na parte superior da janela de relatório está localizada a barra de ferramentas. Nela estão contidos os botões de navegação, botões de visualização, botão *Imprimir* e o botão *Fechar*.

Os botões de navegação estão localizados bem a esquerda da barra de ferramentas. Da esquerda para a direita são respectivamente: *Primeira*, *Anterior*, *Próxima* e *Última*. Suas funções são as seguintes:

- Visualizar a primeira página do relatório
- Visualizar a página anterior.
- Visualizar a próxima página.
- Visualizar a última página.

Os botões de visualização estão imediatamente a direita dos botões de navegação. São eles *Aumentar* e *Diminuir*. Suas funções são respectivamente as seguintes.

- Aumentar o tamanho da página atual a cada vez que o botão for clicado.
- Diminuir o tamanho da página atual a cada vez que o botão for clicado.

O botão *Imprimir* (que contém uma impressora desenhada) abre a janela de configuração de impressão do Windows. Para imprimir o relatório basta pressionar o botão *OK* desta janela.

O botão *Fechar* encerra a janela *Relatório* retornando a janela anterior.

Para ver os produtos de uma mesma página utilize a *Barra de Rolagem*, localizada na parte direita da janela.

No canto inferior esquerdo da janela está o indicador de página, ele indica respectivamente o número da página atual e a quantidade de páginas do relatório.

## 8 - ALTERANDO A SENHA DO SISTEMA

Para alterar acessar a janela de alteração da senha do sistema basta selecionar o item *Alterar Senha* do menu *Configurar*. A senha padrão é “**911225**”. A janela de alteração de senha é mostrada na figura 64.

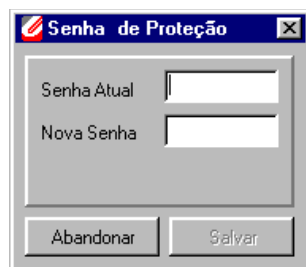


Figura 64: Janela Alterar Senha.

Deve ser digitada a senha atual no primeiro campo da janela. Se a senha atual estiver correta, poderá ser digitada a nova senha no campo que está localizado abaixo. A nova senha deve conter seis caracteres alfanuméricos. Depois que tiver sido digitada a nova senha será pedida uma confirmação, deve-se então redigitar a nova senha. Para que a *Nova Senha* seja salva basta clicar no botão *Salvar*. Para desistir da edição da nova senha clique em *Abandonar*.

## 9 - AUXÍLIO À INSTALAÇÃO DA REDE

A função Auxílio à Instalação da Rede permite encontrar o melhor posicionamento das balanças para o recebimento do sinal de RF. Esta função é de uso técnico, devendo ser utilizada no momento da instalação da rede. Para acessá-la basta selecionar o item do menu Comunicação cujo nome é Auxílio à instalação da Rede (Veja a figura 65).

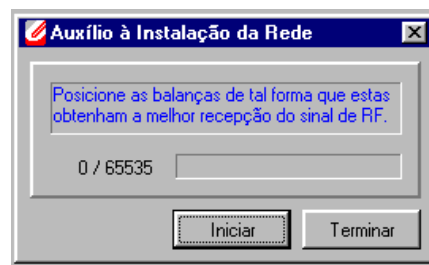


Figura 65: Janela Auxílio à Instalação da Rede.

Para encontrar o melhor posicionamento das balanças pressione o botão *Iniciar* e verifique nos visores peso e preço por quilo das balanças o índice de aproveitamento na recepção dos sinais de RF.

Para finalizar pressione o botão *Terminar*.

Nota: Antes de utilizar esta função é necessário cadastrar as balanças no gerenciador (veja Item 5.2.2).

## 10 - IMPORTAÇÃO DE ARQUIVOS

É possível importar arquivos em dois formatos, são eles .dbf e .txt. Para que seja possível a importação os arquivos devem estar no formato descrito no anexo A.

Para importar um arquivo é necessário estar configurado um software de importação (5.1.4). Na janela principal devemos usar o menu Ferramentas e escolher a opção importação.

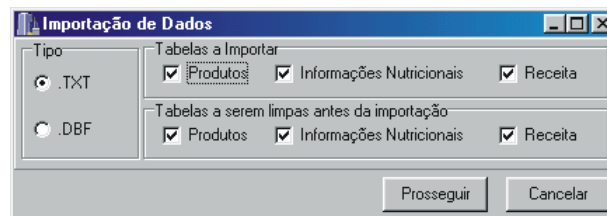


Figura 66: Janela Importação de Dados.

Na parte lateral esquerda há uma caixa de seleção denominada Tipo. Ele permite escolher o tipo do arquivo a ser importado.

Na parte superior, a direita da Caixa Tipo existe a caixa denominada Tabelas a serem importadas. Ela permite determinarmos quais as tabelas que serão importadas.

Na parte inferior a direita da caixa Tipo existe a caixa denominada Tabelas a serem Limpas antes da Importação. Ela nos permite determinar se os registros contidos nas tabelas anteriores a importação serão mantidos ou não.

Por fim, na parte inferior bem a direita da janela temos os botões de controle: Prosseguir, continua o processo efetuando de fato a importação. Cancelar, abortar o processo de importação.

## 11 - EXPORTAÇÃO DE ARQUIVOS

É possível exportar arquivos em dois formatos, são eles .dbf e .txt. Os arquivos serão gerados no formato descrito no anexo A.

Para exportar um arquivo é necessário estar configurado um software de exportação (5.1.4).

Na janela principal devemos usar o menu Ferramentas e escolher a opção exportação.

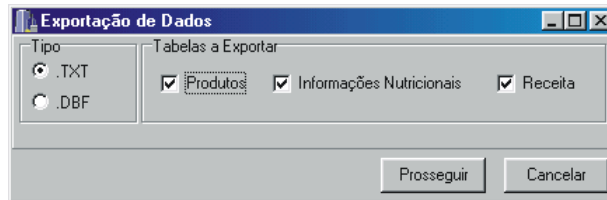


Figura 67: Janela Exportação de Dados.

Na parte lateral esquerda há uma caixa de seleção denominada Tipo. Ele permite escolher o tipo do arquivo a ser exportado.

A direita da caixa Tipo existe a caixa denominada Tabelas a serem exportadas. Ela permite determinarmos quais as tabelas serão exportadas.

Por fim, na parte inferior bem a direita da janela temos os botões de controle: Prosseguir, continua o processo efetuando de fato a exportação. Cancelar, aborta o processo de exportação.

## 12 - IMPORTAÇÃO AUTOMÁTICA DE PRODUTOS E RECEITAS E INFORMAÇÕES NUTRICIONAIS

O URF32 permite importar os arquivos de *Produtos* e *Receitas* no momento em que o programa é executado. Para tanto, basta executar o programa passando um parâmetro (veja figura 68).

- “/DBF” – importa arquivos **PRODUTOS.DBF**, **RECEITAS.DBF** e **INFORMACOESNUTRICIONAIS.DBF**, cujos formatos devem ser iguais aos descritos em anexo.

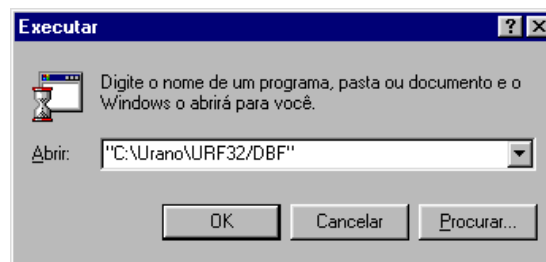


Figura 68: Importação automática

**Nota:** Para que possam ser importados, os arquivos .DBF devem estar dentro do diretório **Banco**.

## Anexo A

Neste anexo estão as descrições das estruturas dos arquivos de produtos, Informações Nutricionais e receitas, respectivamente **PRODUTOS.DB**, **INFORMACOESNUTRICIONAIS.DB** e **RECEITAS.DB**. Estes arquivos estão dentro do diretório **Banco**, localizado dentro do diretório no qual estiver instalado o **URF32**.

O **URF32** permite importação de arquivos de outro formato. Podem ser importados arquivos tipo *Texto* (".TXT") e arquivos do tipo ".DBF". Para tanto, os nomes dos arquivos devem ser **PRODUTOS**, para arquivo de produtos, **INFORMACOESNUTRICIONAIS**, para arquivo de informações nutricionais, **PRODUTOSINFORMACOESNUTRICIONAIS**, para arquivos de relação entre produtos e informações nutricionais, **RECEITAS**, para arquivo de receitas e **PRODUTOSRECEITAS**, para arquivos de relação entre produtos e receitas. Os arquivos a serem importados devem estar no diretório **Banco** e seus formatos devem ser iguais aos dos arquivos destino.

### 1 - FORMATO PARA O ARQUIVOS DE PRODUTOS

Campo	Tamanho	Tipo	Casas decimais
CODIGO	O Tamanho é determinado pelo padrão de impressão (veja tabela 2)	N	0
FLAG	1	C	-
TIPO	1	N	0
NOME	20	C	-
PRECO	Se o sistema estiver configurado para operar com centavos o tamanho é 4, caso contrário, o tamanho é 6.	N	2
VALIDADE_1	5	N	0
VALIDADE_2	1	C	-
CODIGO_TEXTO_1	5	N	0
CODIGO_TEXTO_2	5	N	0
CODIGO_TEXTO_3	5	N	0
CODIGO_INFONUTR	5	N	0

Tabela 4: Formato do arquivo PRODUTOS.DB.

- **CODIGO**: Identifica o produto na Rede Urano, a quantidade máxima de dígitos para o campo código é determinada pelo padrão de impressão da rede.
- **FLAG**: Indica se o produto deve ou não ser transmitido. Quando o campo flag contém um \* (asterisco), significa que o produto será transmitido.
- **TIPO**: define o tipo de produto e as informações que serão impressas nas barras. As opções para o campo tipo variam de acordo com o padrão de impressão atualmente configurado (veja tabela 2). Para saber quais os conteúdos possíveis para o campo tipo em cada padrão de impressão veja a tabela 5.

- **NOME:** Indica o nome do produto, permite acentuação.
- **PREÇO:** Indica o preço do produto. Se o sistema estiver configurado para operar com centavos, o maior número permitido para o campo preço é "9999,99". Caso o sistema esteja configurado para operar sem centavos, os centavos não poderão ser editados, sendo fixados em "00", e, maior numero permitido para o preço será "999999,00".
- **VALIDADE\_1:** Indica a parte numérica da validade, o maior número permitido para este campo é "32767".
- **VALIDADE\_2:** Indica se a validade é em dias ou em meses. Os valores possíveis são: "D" para dias e "M" para meses.
- **CODIGO\_TEXTO\_1:** Indica o código do Campo Texto, associado ao primeiro texto do produto atual.
- **CODIGO\_TEXTO\_2:** Indica o código do Campo Texto, associado ao segundo texto do produto atual.
- **CODIGO\_TEXTO\_3:** Indica o código do Campo Texto, associado ao terceiro texto do produto atual.
- **CODIGO\_INFONUTR:** Indica o código da informação nutricional para o produto atual.

Padrão de Impressão	Opções para o Tipo
Convencional	0 – Venda por Quilo (imprime preço total nas barras). 6 – Venda por Unidade (imprime preço total nas barras).
Urano	0 – Venda por Quilo (imprime preço total nas barras). 1 – Venda por Quilo (imprime peso barras). 6 – Venda por Unidade (imprime quantidade nas barras).
Cod 5 A	0 – Venda por Quilo (imprime preço total nas barras). 6 – Venda por Unidade (imprime preço total nas barras).
Cod 5 B	0 – Venda por Quilo (imprime preço total nas barras). 1 – Venda por Quilo (imprime peso nas barras). 6 – Venda por Unidade (imprime quantidade nas barras).
Cod 6	1 – Venda por Quilo (imprime peso nas barras). 6 – Venda por Unidade (imprime quantidade nas barras).

Tabela 5: Opções para o Campo Tipo.

### Estrutura do Arquivo PRODUTOS.TXT

Este arquivo apresenta a mesma composição de campos do arquivo PRODUTOS.DB, mas não incorpora as características intrínsecas de uma arquivo do tipo "DB." em sua estrutura. Os campos de um determinado registro deste arquivo são dispostos lado a lado, Sem nenhuma separação. O próximo registro é colocado na linha seguinte. Então a composição de um registro obedece o formato:

**CODIGO(6)FLAG(1)TIPO(1)NOME(20)PREÇO(9)VALIDADE\_1(5)VALIDADE\_2(1)CRLF,**  
onde:

**CR** – Caractere de controle para retorno de carro.

**LF** – Caractere de controle para avanço de linha.

Exemplificando:

```
123456 0HAMBURGER DE FRANGO 001234,5612345M
000001 0MEL DE ABELHA          000005,0000012D
000100*1AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA123456,7832767M
001000*1BBBBBBBBBBBBBBBBBBBB111111,1122222M
```

Os campos sempre devem ser totalmente preenchidos. Os campos numéricos devem conter zeros a esquerda até completar seu tamanho máximo (em campos que dependem da configuração, deve-se preencher com zeros até preencher o tamanho da maior configuração possível). Nos campos tipo caractere, deve-se acrescentar espaços a direita até completar o tamanho máximo.

### Estrutura para o arquivo PRODUTOS.DBF

O arquivo **PRODUTOS.DBF** deve manter a mesma estrutura do arquivo **RODUTOS.DB**. O Nome dos campos deve ser exatamente igual. Para os campos cujo tamanho depende da configuração da Rede Urano, o tamanho deve ser igual ao da máxima configuração possível.

## 2 - FORMATO PARA O ARQUIVO DE INFORMAÇÕES NUTRICIONAIS.

Campo	Tamanho	Tipo	Casas decimais
CODIGO	5	N	0
PORCAO	6	N	1
VALOR_ENERGETICO	5	N	0
CARBOIDRATOS	6	N	1
PROTEINAS	6	N	1
GORDURAS_TOTAIS	6	N	1
GORDURAS_SATURADAS	6	N	1
GORDURAS_TRANS	6	N	1
FIBRA_ALIMENTAR	6	N	1
SODIO	5	N	0

Tabela 6: Formato do arquivo INFORMACOESNUTRICIONAIS.DB.

- **CODIGO**: Identifica informação nutricional na Rede Urano.
- **PORÇÃO**: Indica o porção diária recomendada do produto.
- **VALOR\_ENERGETICO**: Indica o valor energético da porção.
- **CARBOIDRATOS, PROTEINAS, GORDURAS\_TOTAIS, GORDURAS\_SATURADAS, GORDURAS\_TRANS, FIBRA\_ALIMENTAR, SODIO**: Indica a quantidade destes nutrientes na porção em questão.

### Estrutura do Arquivo INFORMACOESNUTRICIONAIS.TXT

Este arquivo apresenta a mesma composição de campos do arquivo INFORMACOESNUTRICIONAIS.DB, mas não incorpora as características intrínsecas de uma arquivo do tipo "DB." em sua estrutura. Os campos de um determinado registro deste arquivo são dispostos lado a lado, Sem nenhuma separação. O próximo registro é colocado na linha seguinte. Então a composição de um registro obedece o formato:

**CODIGO(5), PORCAO(5), VALOR\_ENERGETICO(5), CARBOIDRATOS(6),  
 PROTEINAS(6), GORDURAS\_TOTAIS(6), GORDURAS\_SATURADAS(6),  
 GORDURAS\_TRANS(6), FIBRA\_ALIMENTAR(6), SODIO(5), CRLF**, onde:

**CR**– Caractere de controle para retorno de carro.

**LF**– Caractere de controle para avanço de linha.

Exemplificando:

```
0000100250003000025,00012,00004,00001,00050,00005,000500
0000200100001000025,00007,00008,00004,00045,00003,0000300
000030015000700040,00002,00002,00000,00000,00007,0004000
0000400000000000000,00000,00000,00000,00000,00000,00000000
```

Os campos sempre devem ser totalmente preenchidos. Os campos numéricos devem conter zeros a esquerda até completar seu tamanho máximo (em campos que dependem da configuração, deve-se preencher com zeros até preencher o tamanho da maior configuração possível). Nos campos tipo caractere, deve-se acrescentar espaços a direita até completar o tamanho máximo.

### Estrutura para o arquivo INFORMACOESNUTRICIONAIS.DBF

O arquivo **INFORMACOESNUTRICIONAIS.DBF** deve manter a mesma estrutura do arquivo **INFORMACOESNUTRICIONAIS.DB**. O Nome dos campos deve ser exatamente igual. Para os campos cujo tamanho depende da configuração da Rede Urano, o tamanho deve ser igual ao da máxima configuração possível.

## 3 - FORMATO PARA O ARQUIVO DE RECEITAS.

Campo	Tamanho	Tipo	Casas decimais
Código	4	N	0
Flag	1	C	-
Conteúdo	254	C	-

Tabela 7: Formato do arquivo RECEITAS.DB

0\***CODIGO**: Identifica a receita na Rede Urano.

1\***FLAG**: Indica se a receita atual deve ou não ser transmitida. Quando este campo contem \* (asterisco), significa que a receita deve ser transmitida.

2\***CONTEUDO**: Indica o conteúdo da receita.

### Estrutura do Arquivo RECEITAS.TXT

Este arquivo apresenta a mesma composição de campos do arquivo RECEITAS.DB, mas não incorpora as características intrínsecas de uma arquivo do tipo "DB." em sua estrutura. Os campos de um determinado registro deste arquivo são dispostos lado a lado, sem nenhuma separação. O próximo registro é colocado na linha seguinte. Então a composição de um registro obedece o formato:

**CODIGO(5)FLAG(1)CONTEUDO(254)CRLF**, onde:

**CR**– Caractere de controle para retorno de carro.

**LF**– Caractere de controle para avanço de linha.

Exemplificando:

```
01234*Mantenha resfriado ... congelado a -8°C.
01235*Temperatura de ... mantenha resfriado.
01236*Ingredientes: Carne ... (conservadores).
```

Nota: o primeiro dígito do campo **CODIGO** deve conter sempre o número zero.

Os campos sempre devem ser totalmente preenchidos. Os campos numéricos devem conter zeros a esquerda até completar seu tamanho máximo. Nos campos tipo caracter, deve-se acrescentar espaços a direita até completar o tamanho máximo.

#### **Estrutura para o arquivo RECEITAS.DBF**

O arquivo **RECEITAS.DBF** deve manter a mesma estrutura do arquivo **RECEITAS.DB**. O Nome dos campos deve ser exatamente igual. Para os campos cujo tamanho depende da configuração da Rede Urano, o tamanho deve ser igual ao da máxima configuração possível.

## **4 – ARQUIVOS DE RELACIONAMENTO PARA IMPORTAÇÃO DE DADOS**

### **4.1 – PRODUTOS E INFORMAÇÕES NUTRICIONAIS**

#### **Estrutura do Arquivo PRODUTOSINFORMACOESNUTRICIONAIS.TXT**

Este arquivo apresenta a relação entre os produtos e as informações nutricionais, é usado apenas como arquivo auxiliar durante a importação, não tendo equivalente do tipo “.DB”. Os campos de um determinado registro deste arquivo são dispostos lado a lado, sem nenhuma separação. O próximo registro é colocado na linha seguinte. Então a composição de um registro obedece o formato:

**CODIGO\_PRODUTO(6)CODIGO\_INFONUTR(5) CRLF**, onde:

**CR**– Caractere de controle para retorno de carro.

**LF**– Caractere de controle para avanço de linha.

Exemplificando:

```
01234500001.  
01234600002.  
01234700003.
```

Os campos sempre devem ser totalmente preenchidos. Os campos numéricos devem conter zeros a esquerda até completar seu tamanho máximo. Nos campos tipo caractere, deve-se acrescentar espaços a direita até completar o tamanho máximo.

#### **Estrutura para o arquivo PRODUTOSINFORMACOESNUTRICIONAIS.DBF**

O arquivo **PRODUTOSINFORMACOESNUTRICIONAIS.DBF** deve manter a mesma estrutura do arquivo **PRODUTOSINFORMACOESNUTRICIONAIS.TXT**. O Nome dos campos deve ser exatamente igual. Para os campos cujo tamanho depende da configuração da Rede Urano, o tamanho deve ser igual ao da máxima configuração possível.

### **4.2 PRODUTOS E RECEITAS**

#### **Estrutura do Arquivo PRODUTOSRECEITAS.TXT**

Este arquivo apresenta a relação entre os produtos e as receitas, é usado apenas como arquivo auxiliar durante a importação, não tendo equivalente do tipo “.DB”. Os campos de um determinado registro deste arquivo são dispostos lado a lado, sem nenhuma separação. O próximo registro é colocado na linha seguinte. Então a composição de um registro obedece o formato:

**CODIGO\_PRODUTO(6)CODIGO\_RECEITA(5) CRLF**, onde:

**CR** – Caractere de controle para retorno de carro.

**LF** – Caractere de controle para avanço de linha.

Exemplificando:

01234500001.

01234600002.

01234700003.

Os campos sempre devem ser totalmente preenchidos. Os campos numéricos devem conter zeros a esquerda até completar seu tamanho máximo. Nos campos tipo caractere, deve-se acrescentar espaços a direita até completar o tamanho máximo.

#### **Estrutura para o arquivo PRODUTOSRECEITAS.DBF**

O arquivo **PRODUTOSRECEITAS.DBF** deve manter a mesma estrutura do arquivo **PRODUTOSRECEITAS.TXT**. O Nome dos campos deve ser exatamente igual. Para os campos cujo tamanho depende da configuração da Rede Urano, o tamanho deve ser igual ao da máxima configuração possível.

## Anexo B

Principais Características do Transceptor.

Para que a rede de balanças Urano possa operar via rádio frequência, é necessário o *transceptor*. Ele é responsável por converter as informações para sinal de RF.

Abaixo são listadas as características técnicas do *transceptor*:

- Frequência de operação: 433, 920 MHz.
- Alcance máximo: a distância varia de acordo com o local em que for instalado de 30 a 100 metros.
- Taxa de comunicação: Half duplex 19.200 bps.
- Potência irradiada típica (ERP): - 6 dBm.

## Anexo C

Junto com o URF32, é fornecido um programa de instalação denominado SETUPPROTEQ.EXE. O programa SETUPPROTEQ.EXE copia todos os drivers de acesso ao PLUG de controle de licenças para o computador, para executá-lo siga os seguintes passos.

- Insira o CD de instalação no drive de CD-ROM do computador.
- Através do menu **Iniciar** do *Windows* escolha o item *Executar*.
- Digite **D:\URF32\SETUPPROTEC.EXE** (caso a letra do drive de CD-ROM seja **D**) no campo *Abrir* da janela *Executar* e clique no botão **OK**.

Nota: Feche todos os programas que estiverem sendo executados antes de começar a instalação. A não observância desta nota pode acarretar no insucesso da instalação.

Imediatamente após executar o programa **SETUPPROTEQ.EXE**, aparece na tela uma janela explicando a necessidade da instalação dos drivers (veja figura 69).

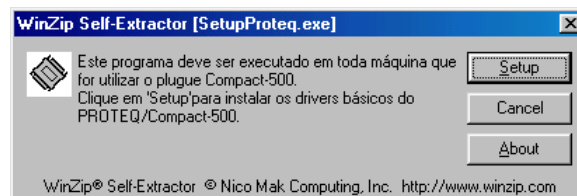


Figura 69: Inicialização do Programa de Instalação.

Clicar no botão **Setup** para prosseguir a instalação.

Imediatamente após clicar no botão **SETUP**, aparecerá na tela uma janela indicando que o programa de instalação está sendo preparado para o uso (veja figura 70).

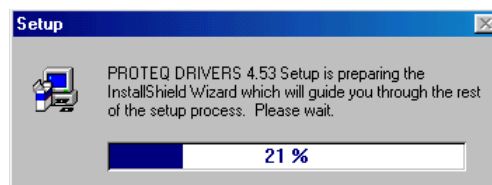


Figura 70: Preparação do Programa de Instalação.

Deve-se aguardar até que apareça na tela a janela de boas vindas do instalador (Figura 71).

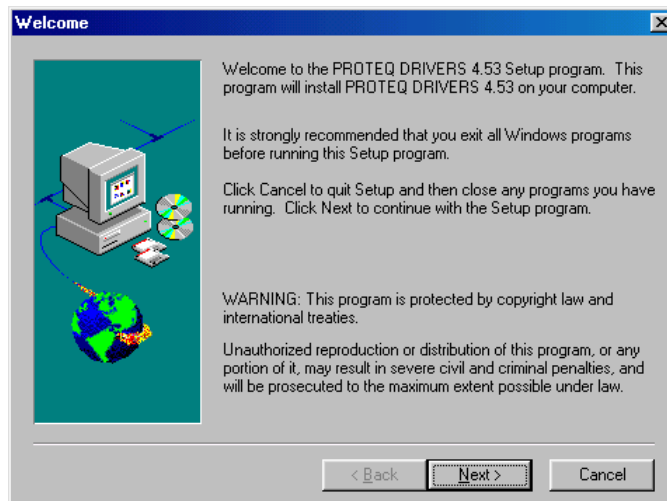


Figura 71: Boas vindas

Clicar no botão **Next >** para prosseguir a instalação.

Aguarde até que apareça a janela a licença de uso do driver PROTEQ (Figura 72).

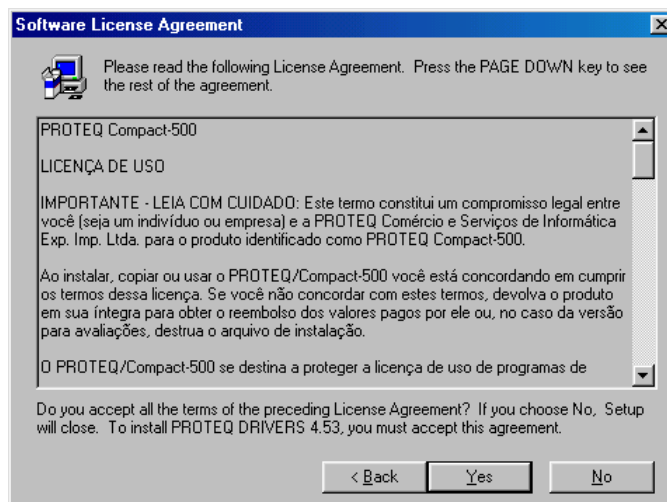


Figura 72: Contrato de licença

Clicar no botão **Yes** para prosseguir a instalação.

Aguarde aparecer na tela a janela para entrar as informações do usuário para qual o URF32 está licenciado.

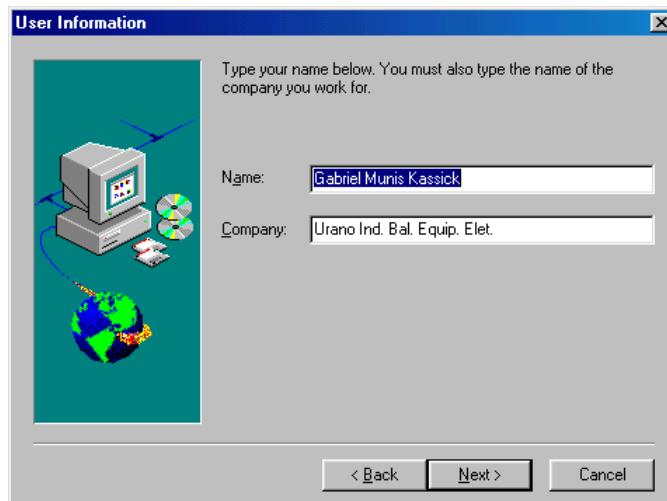


Figura 73: Entrada de dados do usuário.

Após a entrada dos dados do usuário deve-se clicar no botão **Next >** para prosseguir a instalação.

Aguarde até aparecer na tela a janela para que indica a copia dos drivers.

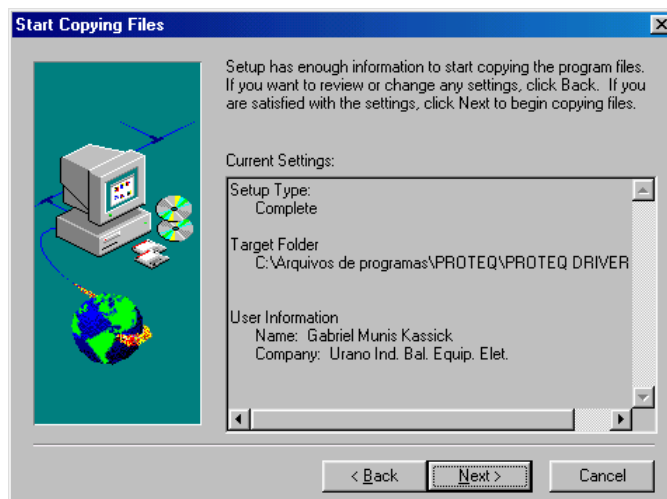


Figura 74: Copiando os drivers para o computador

Depois de se clicar no botão **Next >** para prosseguir a instalação. Aguarde até que apareça a janela de diálogo indicando o término a instalação (veja figura 75). Esta janela permite determinar se o computador deve ou não ser reiniciado após finalizar a instalação. Para reiniciar o computador selecione a primeira opção (localizada mais acima na janela). Caso não queira reiniciar o computador selecione a Segunda opção (localizada mais abaixo na janela). Clique no botão **Finish** para prosseguir.

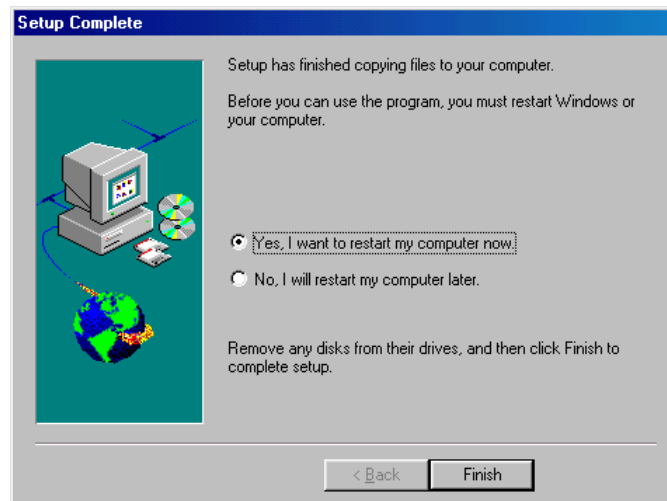


Figura 75: Finalização do Programa de Instalação.

SAC 0800 51 4276

