

ENCASE\_XS.EXE



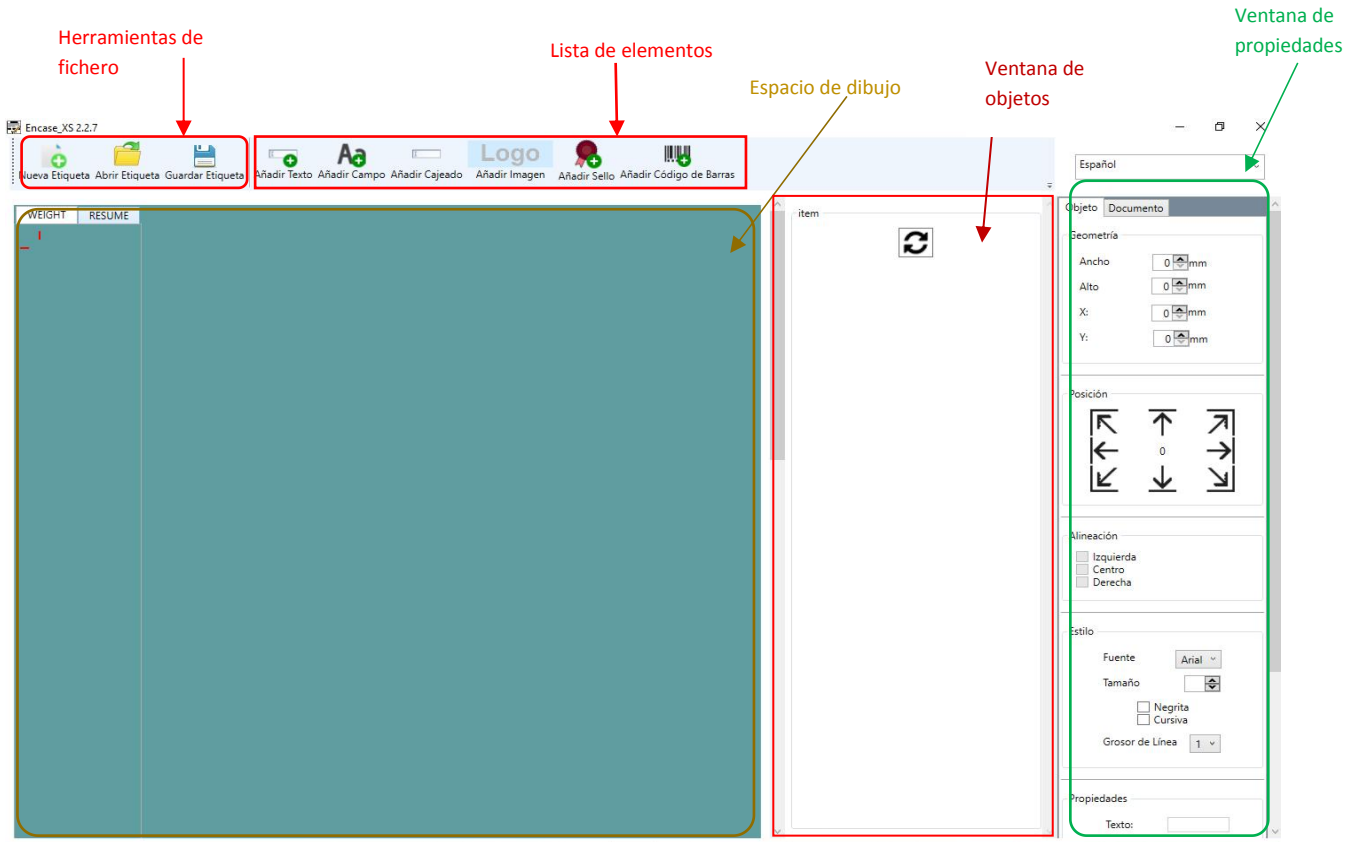
MANUAL BÁSICO

<b>CONTENIDO</b>	
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>3</b>
<b>INTERFAZ .....</b>	<b>3</b>
Ventana de propiedades .....	4
Ventana de dibujo .....	4
Ventana de nueva etiqueta .....	5
Elementos en la etiqueta .....	5
<b>DISEÑO DE NUEVAS ETIQUETAS .....</b>	<b>5</b>
<b>AÑADIR CONDICIONES .....</b>	<b>7</b>
<b>SELECCIONAR ELEMENTOS AÑADIDOS .....</b>	<b>9</b>
Ejemplo SELECCIÓN .....	10
<b>ELEMENTOS .....</b>	<b>13</b>
<b>COPIAR Y PEGAR .....</b>	<b>13</b>
<b>Texto .....</b>	<b>15</b>
MODIFICACIÓN de los textos .....	15
<b>Campos .....</b>	<b>18</b>
MODIFICACIÓN de valores de los campos .....	19
Valores de ID para cada componente .....	19
Elección de texto de etiqueta programables por departamento o equipo .....	20
Imágenes .....	20
Sellos .....	20
Código de barras .....	21
<b>EJEMPLOS .....</b>	<b>21</b>
<b>CARGA DE ETIQUETAS .....</b>	<b>21</b>
<b>ANEXO1 EJEMPLO DE CREACIÓN .....</b>	<b>23</b>

## INTRODUCCIÓN

El programa Encase\_XS es una herramienta adicional para la balanza XS para el diseño de las etiquetas en formato XML.

## INTERFAZ



VENTANA DE PROPIEDADES

The image shows the 'VENTANA DE PROPIEDADES' (Properties Window) with several sections and red annotations:

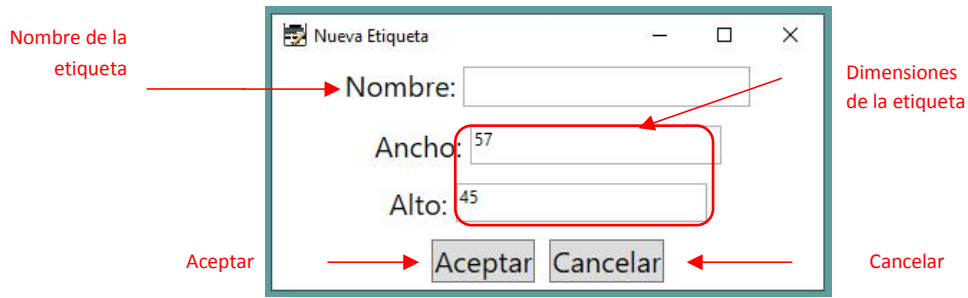
- Geometría:** Ancho (Width) and Alto (Height) fields with arrows pointing to them labeled 'Dimensiones del objeto'.
- Posición:** X and Y coordinates with arrows pointing to them labeled 'Posición del objeto'.
- Alineación:** Radio buttons for Izquierda (Left), Centro (Center), and Derecha (Right) with an arrow pointing to them labeled 'Alineación del texto'.
- Estilo:** Fuente (Font) set to Arial, Tamaño (Size) field, and checkboxes for Negrita (Bold) and Cursiva (Italic) with arrows pointing to them labeled 'Formato negrita' and 'Formato cursiva'.
- Grosor de la caja:** Grosor de Línea (Line Thickness) set to 1 with an arrow pointing to it labeled 'Grosor de la caja'.
- Propiedades:**
  - Texto: Campo de texto (Text field) with an arrow pointing to it labeled 'Campo de texto'.
  - ID: Campo de id (ID field) with an arrow pointing to it labeled 'Campo de id'.
  - Código de Barras: Tipo de código de barras (Barcode type) dropdown set to EAN-13 with an arrow pointing to it labeled 'Tipo de código de barras'.
  - Condición: Campo a representar (Field to represent) dropdown set to line.SaleForm with an arrow pointing to it labeled 'Campo a representar'.
  - Condición: Ninguna (None) dropdown with an arrow pointing to it labeled 'Condición'.
  - Valor: Valor con el que comparar (Value to compare) field with an arrow pointing to it labeled 'Valor con el que comparar'.
- Geometría (Right Panel):**
  - Nombre: Nombre de la etiqueta (Label name) with an arrow pointing to it labeled 'Nombre de la etiqueta'.
  - Ancho (Width) and Alto (Height) fields with arrows pointing to them labeled 'Dimensiones de la etiqueta'.
  - Orientación: Vertical dropdown with an arrow pointing to it labeled 'Orientación del objeto'.

VENTANA DE DIBUJO

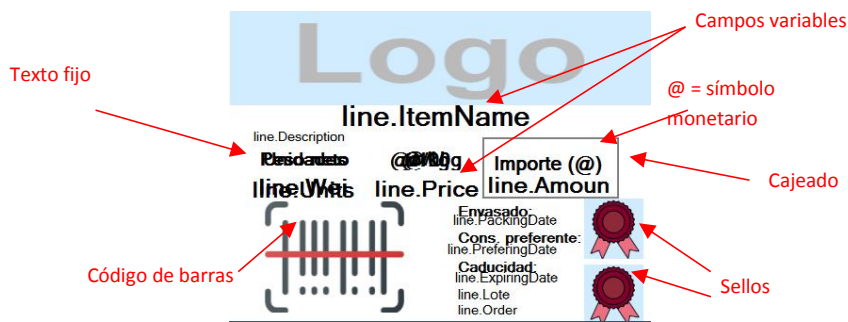
The image shows the 'VENTANA DE DIBUJO' (Drawing Window) with the following elements:

- Regla:** A ruler at the top and left side of the drawing area with an arrow pointing to it labeled 'Regla'.
- Lista de diseños:** A dropdown menu at the top left of the drawing area with an arrow pointing to it labeled 'Lista de diseños'.
- Dibujo de la etiqueta:** A rectangular frame representing the label design with an arrow pointing to it labeled 'Dibujo de la etiqueta'.

VENTANA DE NUEVA ETIQUETA



ELEMENTOS EN LA ETIQUETA



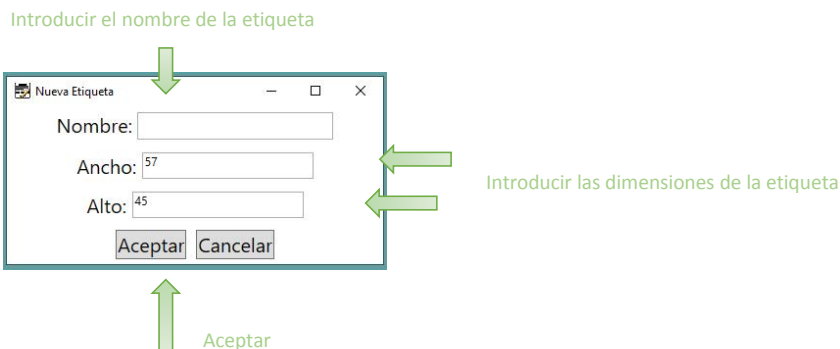
DISEÑO DE NUEVAS ETIQUETAS

Al iniciar el programa las opciones están bloqueadas y el lienzo vacío. Para crear una nueva etiqueta siga los siguientes pasos:

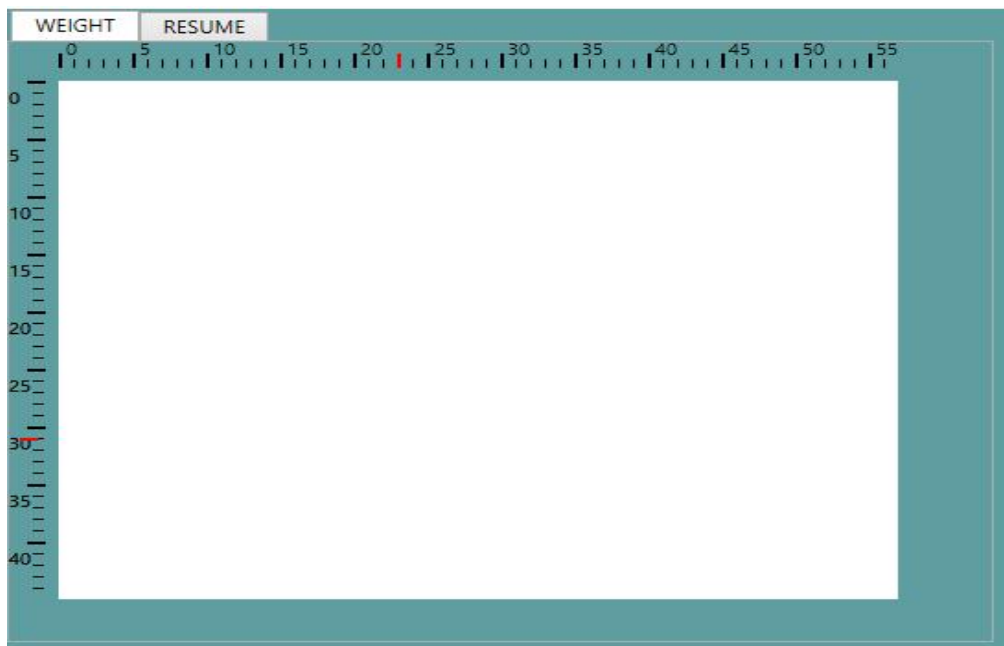
1. Botón nueva etiqueta



2. A continuación introducir el nombre de la etiqueta y sus dimensiones



- Una vez introducidos los datos, los botones se habrán desbloqueado y en la ventana de dibujo habrá una representación de la etiqueta, en la cual se añadirán los objetos.



- Para crear los elementos de la etiqueta usaremos los botones de la barra de herramientas. Los elementos se crearán en las coordenadas (0,0), para colocarlos en la posición deseada bastará con arrastrarlos a las coordenadas deseadas. (Doble click sobre el elemento, se sobre-ilumina, arrastrar)

Para **borrar los elementos** no deseados, se bastará con seleccionarlos (doble click) y **tecla de Suprimir**. Los elementos se pueden desplazar bien mediante las teclas arriba, abajo, izquierda y derecha, o arrastrando el elemento con el ratón.

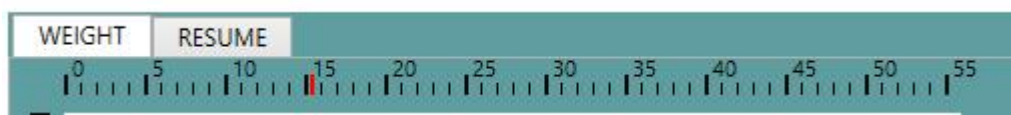
Para obtener el **símbolo monetario** en los textos fijos se **indicará mediante el carácter @**. La balanza al procesar la etiqueta y detectar dicho carácter, lo sustituirá por el símbolo monetario configurado.

- Hay dos “documentos” distintos para una misma etiqueta.

**El de Pesada:** Diseño que se usará para cuando se imprima la etiqueta de la pesada de un artículo

**El de totales:** Diseño de la etiqueta que se imprime tras hacer un determinado número de líneas y que resume el lote o el conjunto de pesadas realizadas.

Para elegir el tipo de diseño hay que cambiar de pestaña entre las dos opciones



- Para establecer las propiedades de cada elemento, bastará con seleccionar el elemento y utilizar la ventana de propiedades para personalizar el elemento.

## AÑADIR CONDICIONES

Para que los elementos se impriman o no en función de determinados parámetros se les pueden añadir condiciones, tanto a los campos de las etiquetas como a los diseños.

Para añadir las condiciones:

1. Seleccionar el elemento deseado.
2. Establecer la condición para que se pinte dicho elemento



Condiciones concretas en los campos de de salefron:

1. para unidades es la condición 0

@/U

Condición

Campo: line.SaleForm

Igual

Valor 0

2. para articulo pesado con precio por kg es la condición 2

@/kg

Condición

Campo: line.SaleForm

Igual

Valor 2

3. para articulo pesado con precio por 100gr es la condición 1

@/100g

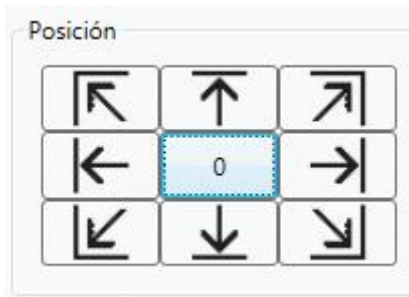
Condición

Campo: line.SaleForm

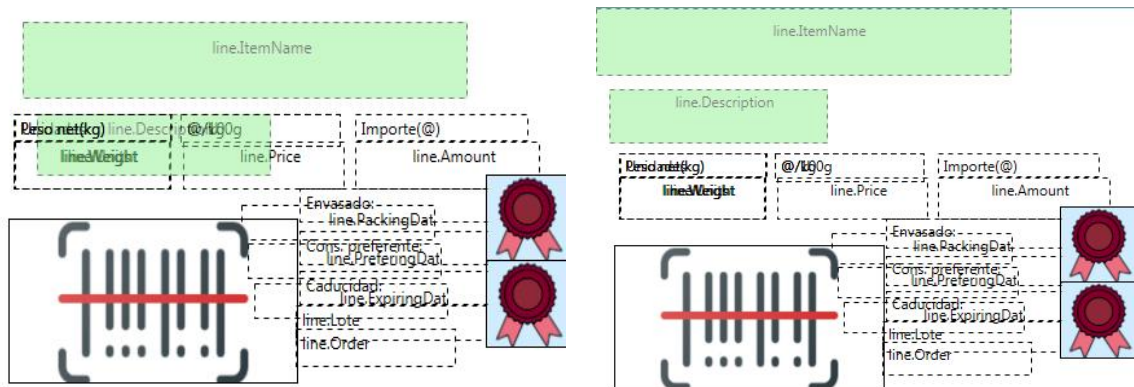
Igual

Valor 1

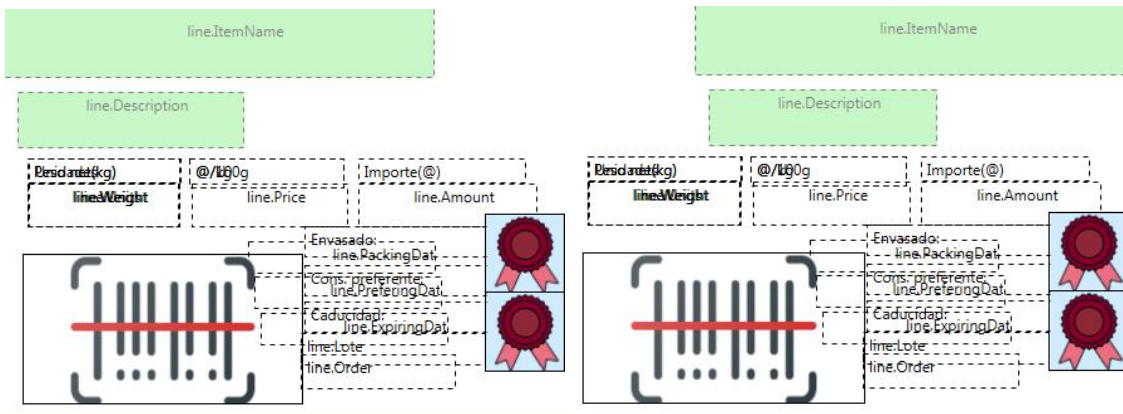
CURSORES DE POSICIONAMIENTO



Al presionar la flecha superior izquierda el resultado sera que los campos seleccionados se posicionan en la esquina superior izquierda



Al presionar la flecha superior derecha se posicionara los campos seleccionados en la isquina superior derecha



## SELECCIONAR ELEMENTOS AÑADIDOS

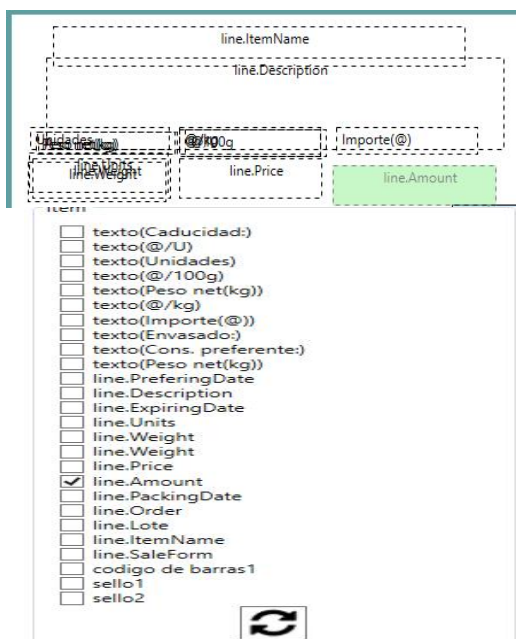
Cuando tenemos uno o más elementos en la hoja de diseño para seleccionar un elemento basta con hacer doble click sobre él. Sabremos que está seleccionado porque el fondo interior se torna de color verde. Una vez seleccionado el objeto podemos cambiar su posición arrastrándolo con el ratón. Para eliminarlo presionar la tecla "Suprimir".

Seleccionar todos se puede realizar con control+E.

Para quitar todos los elementos seleccionados puedes hacerlo con control+Esc o botón derecho del ratón sin desplazar.

Para modificar el tamaño de los objetos se puede hacer mediante la pestaña de propiedades de los objetos o mediante el botón derecho y arrastrando el puntero del ratón.

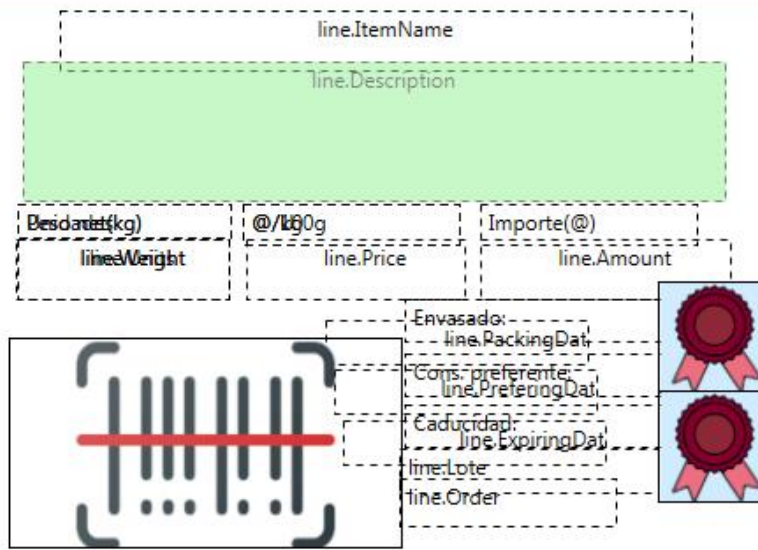
A veces nos puede interesar hacer una elección múltiple. O bien para eliminar los objetos a la vez o bien para moverlos. Hacemos doble click en los objetos que queramos seleccionar. Esto es especialmente útil para mover grupos de objetos a la vez.



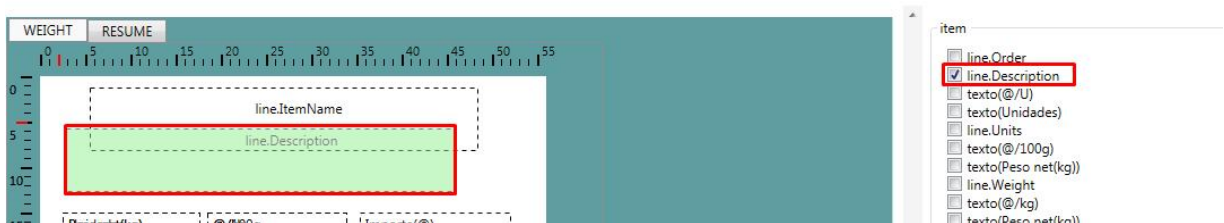
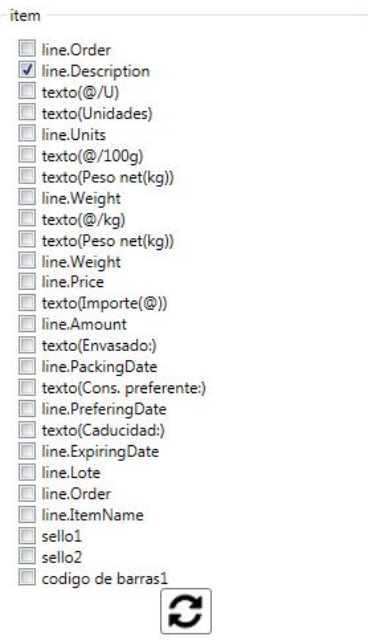
**NOTA:** En muchos casos nos encontraremos objetos que están superpuestos a otros objetos. Para seleccionar algún objeto que esté "detrás" de otro basta con hacer click sobre el objeto en cuestión en la tabla de objeto.

EJEMPLO SELECCIÓN

Para seleccionar los campos pulsamos dos veces el click izquierdo del ratón y se podrá observar que el color del campo cambia de color.



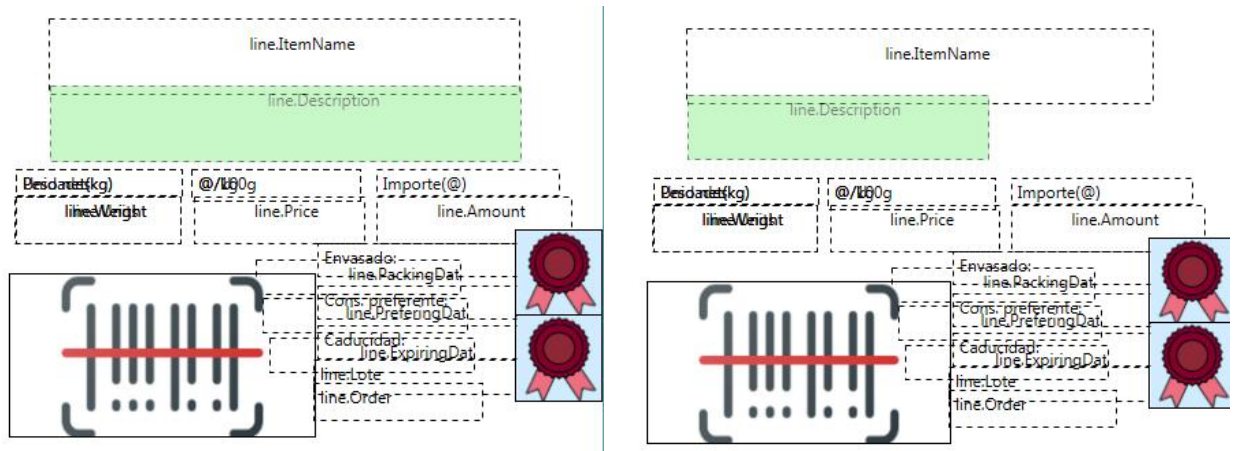
Otra manera de seleccionar los campos que se quieren usar es la tabla de items en la cual aparecen todos los campos que hay en el canvas. Al seleccionar un item de la lista se pondrá de color verde el campo correspondiente dentro del canvas



**MODIFICACIÓN DE TAMAÑO**

Para modificar el tamaño del campo se pueden hacer de diferentes maneras:

Primera opción es pulsando botón derecho del ratón. Manteniendo lo presionado dentro del campo que se quiere modificar el tamaño y arrastrando el ratón hasta conseguir el tamaño deseado del campo.



La segunda opción es mediante los controles del tamaño que te dicen el tamaño del campo en milímetros

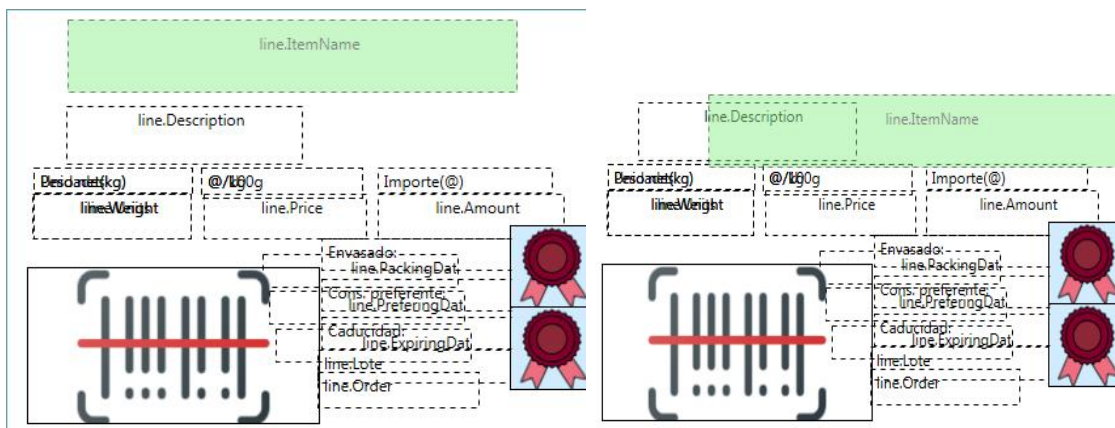


Modificando los apartados de ancho y de alto modificamos el tamaño del campo en el canvas.(si se tienen varios campos seleccionados con esta opción se modificaran el tamaño de todos a la vez)

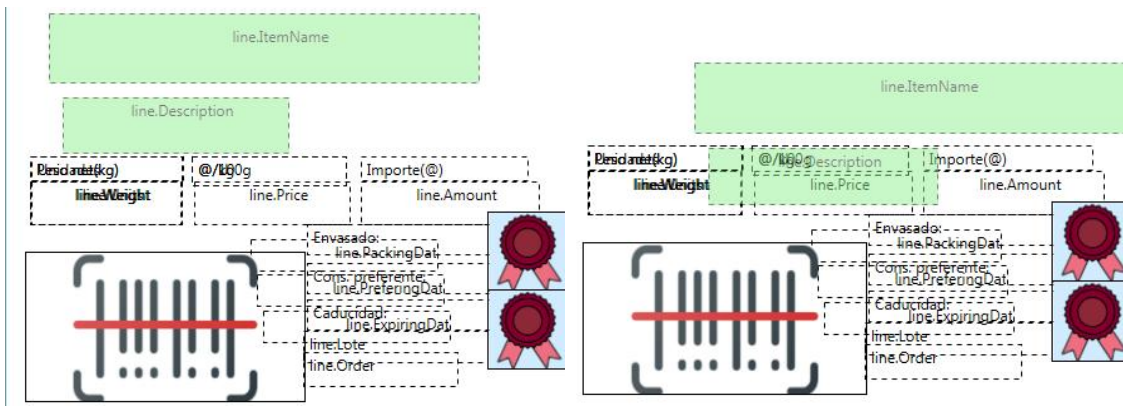
**MODIFICACIÓN DE POSICIÓN**

Para modificar las posiciones de los campos dentro del canvas se pueden hacer de dos maneras:

La primera opción es con el botón izquierdo del ratón al mantenerlo presionado dentro del campo que se quiere mover el campo.



También se puede mover varios objetos a la vez manteniendo la relación de su posición entre si



la segunda opción es con los elementos de control de posición

X:  mm

Y:  mm

En esta opción se pone la posición en milímetros dentro del canvas las cuales corresponden con "X" que sería su posición horizontal y la "Y" sería su posición en vertical.(también se mueve manteniendo su relación entre los campos seleccionados.

## ELEMENTOS

Si algunos de los objetos dibujados en la etiqueta no se usan en XS, simplemente no se imprimirán. Y si por el contrario en XS se tienen configurados algunos elementos que no están dibujados en la etiqueta, se ignorarán. Los elementos colocados en la etiqueta son “huecos” que XS puede utilizar o no, según estén configurados.

## COPIAR Y PEGAR

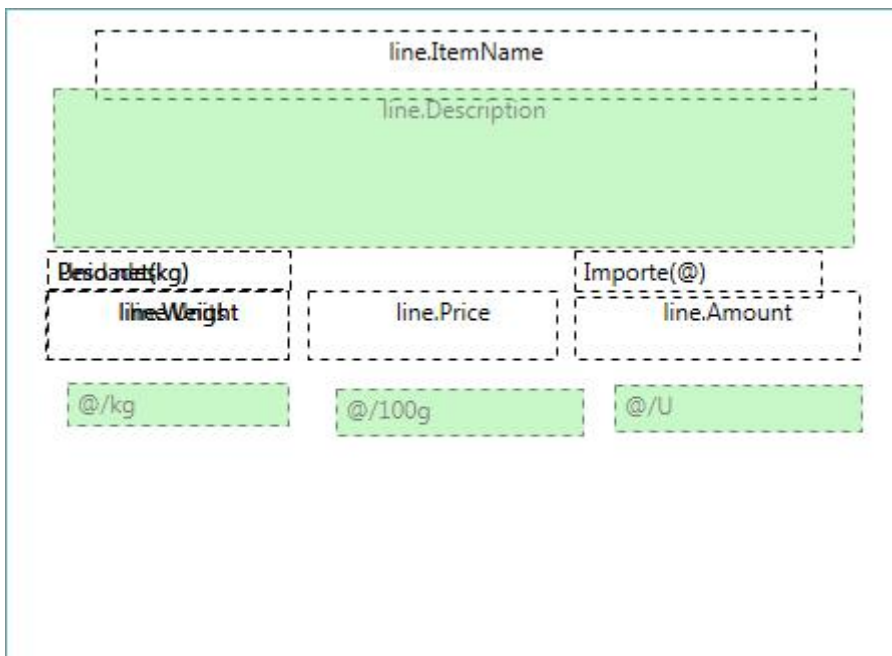
Tiene implementado el copiar y pegar de los objetos de la etiquetas, su uso es copiar los objetos y al pegar los objetos se pegaran en la pestaña la cual este seleccionada, solo se puede hacer un pegar por cada copiar.

Para usar copiar se usa con control+c.

Para usar pegar se usa con control+v.

## EJEMPLO COPIAR Y PEGAR

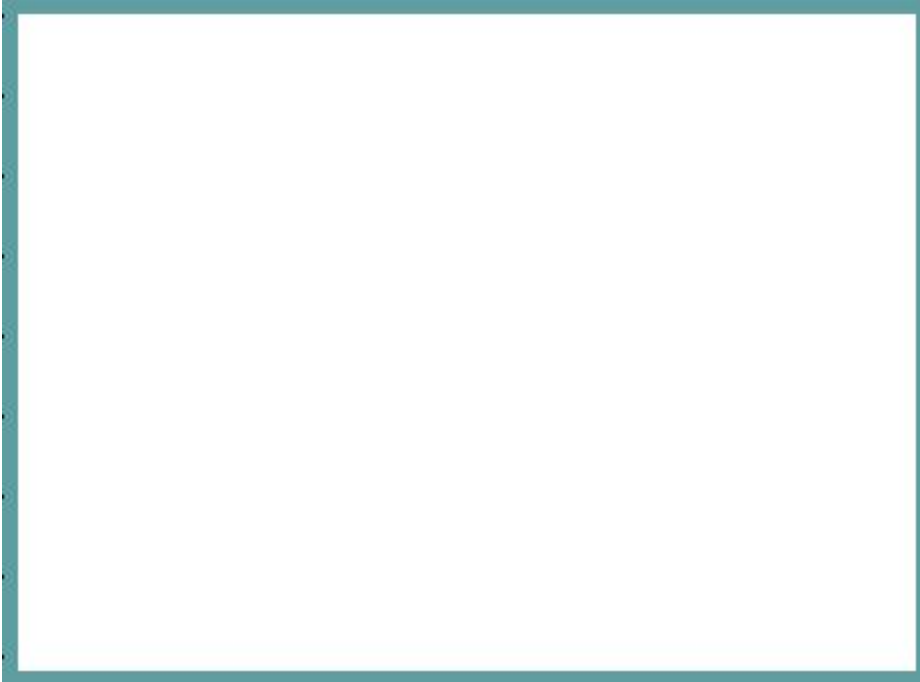
Para ejecutar el copiar y pegar lo primero que hay que hacer es seleccionar los campos que se quieren copiar.



Una vez seleccionados los campos que queremos pulsamos control+c



Una vez copiado los campos que queremos vamos a realizar el pegado para ello nos posicionamos en la pestaña en la cual queremos copiar



Una vez posicionados en la pestaña que queremos pulsamos el control+v



Una vez pulsado este seria el resultado

---

line.Description

@/kg

@/100g

@/U

## TEXTO

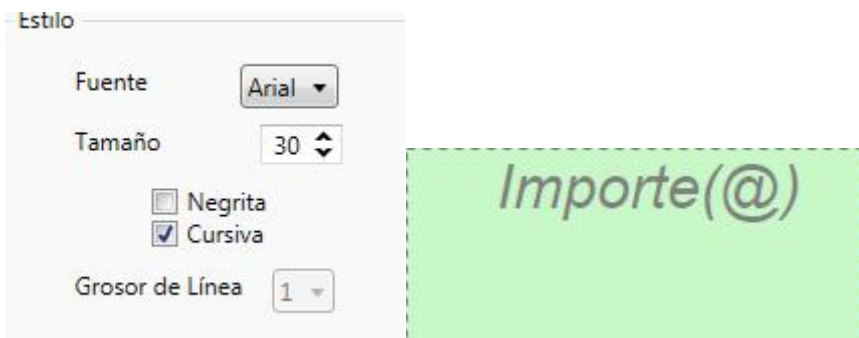
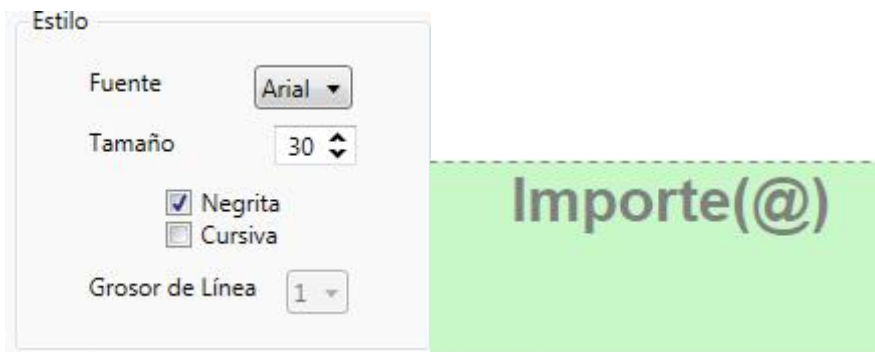
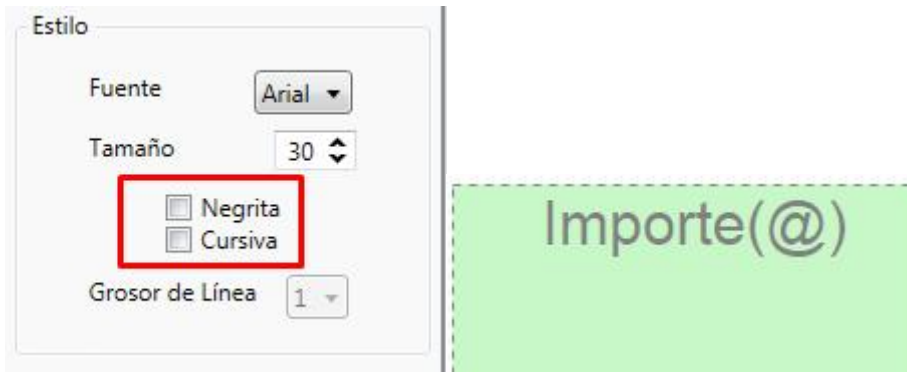
Son textos fijos que se imprimen tal cual han sido definidos. El único parámetro que se sustituye es el @, el cual **será sustituido por el símbolo monetario definido en la balanza.**

### MODIFICACIÓN DE LOS TEXTOS

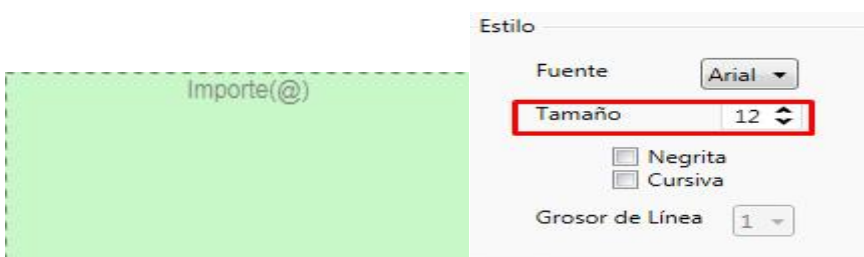
El contenido de los campos de texto se puede cambiar en este apartado

The image shows two examples of the 'Propiedades' (Properties) dialog box in a software application. Each dialog box has a 'Texto:' field highlighted with a red rectangle. The first dialog box shows 'Importe(@)' in the 'Texto:' field, with 'ID' set to '-1', 'Campo' set to 'line.Price', and 'Código de Barras' set to 'EAN-13'. To the right of the dialog box is a green dashed box containing the text 'Importe(@)'. The second dialog box shows 'ventas' in the 'Texto:' field, with 'ID' set to '-1', 'Campo' set to 'line.Price', and 'Código de Barras' set to 'EAN-13'. To the right of the dialog box is a green dashed box containing the text 'ventas'.

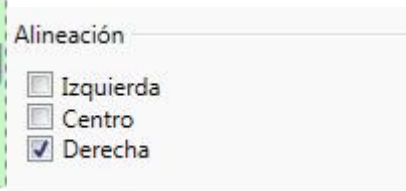
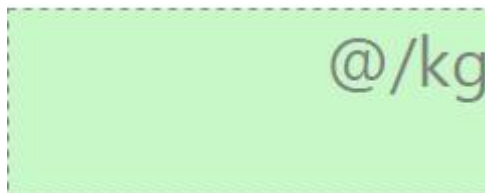
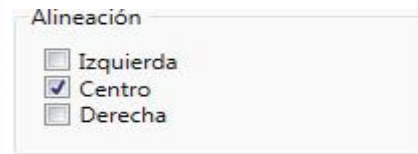
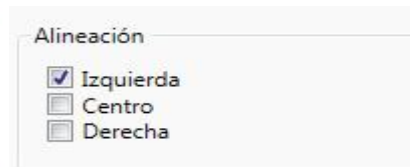
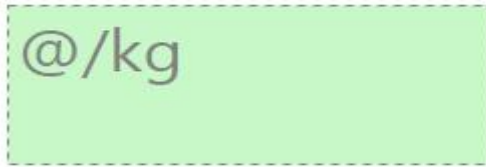
Para controlar la negrita o la cursiva de los textos se hace mediante el uso



Para controlar el tamaño de los textos se hace mediante el uso de la propiedad de tamaño



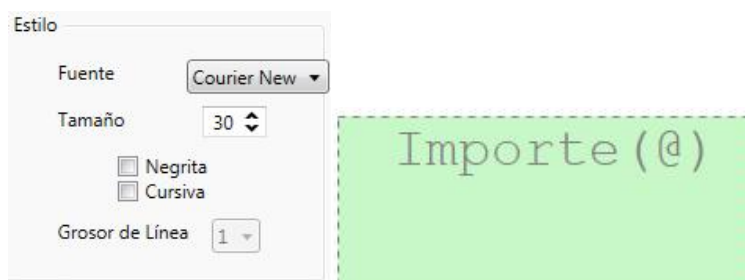
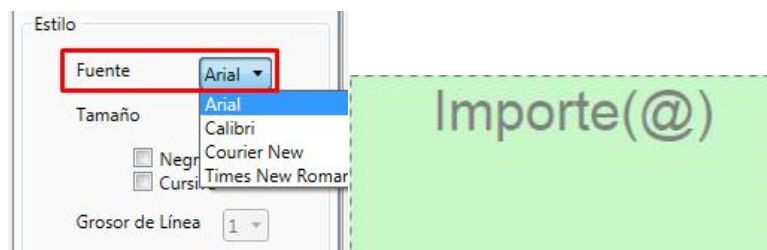
Los campos de la alineación solo funcionan con campos de tipo texto para la orientación del texto.



En el apartado de estilo funciona para controlar lo relacionado con las letras y su estilo



En el primer apartado sirve para modificar la tipografía del texto



## CAMPOS

Son textos que mostrarán valores referentes a la venta o al producto que se ha vendido / empaquetado.

line.SaleForm	Tipo de venta (0 para venta por unidades, 1 para venta por 100g, 2 para venta por kilos)
line.ItemName	Nombre del artículo
line.Description	Texto largo del artículo
line.Units	Unidades vendidas
line.Weight	Peso de la venta
line.Price	Precio del artículo
line.NutritionalInfo	Información nutricional del artículo
line.TraceInfo	Información de trazabilidad
line.Off.Description	Descripción del descuento aplicado
line.Off.Import	Importe descontado
line.Amount	Importe total de la venta
line.PackagingDate	Fecha de envasado
line.PreferingDate	Fecha de consumo preferente
line.ExpiringDate	Fecha de caducidad
line.Lote	Número de lote
line.Order	Número de orden
header.Text	Textos libres predefinidos en la balanza
total.Weight	Peso total envasado
total.Units	Unidades totales envasadas
total.Amount	Importe total envasado
total.Operations	Número de operaciones

Se pueden asignar varios campos iguales y que muestren distintos valores/textos. Para ello bastará con asignar el número de ID, en el panel de propiedades. El número de ID se corresponde con el número de texto o valor que se establece en XS.

**MODIFICACIÓN DE VALORES DE LOS CAMPOS**

Para modificar el tipo al que pertenece cada campo se modifica el apartado de campo en propiedades



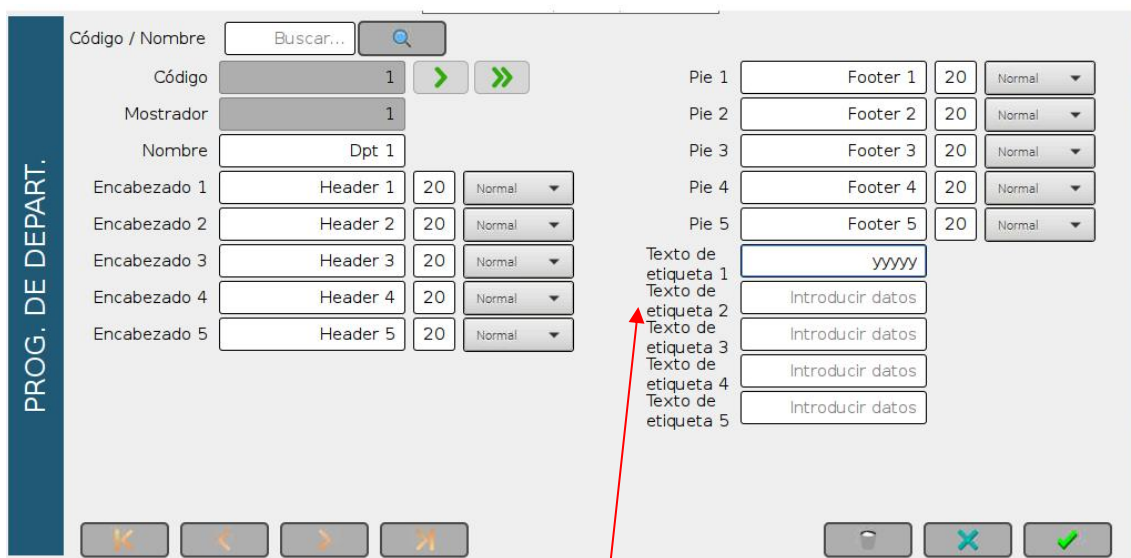
**VALORES DE ID PARA CADA COMPONENTE**

Los siguientes campos son los afectados por el ID que se les asigne tal y como se indica a continuación.

Elemento	IDs Admitidos	Descripción
line.Description	1, 2	Determina si se mostrará el Texto largo 1 o el Texto largo 2
header.Text	1-5	Determina que número de encabezado se va a mostrar dependiendo del tipo de encabezado que se quiera mostrar (departamento o balanza) lo cual hay que seleccionarlo en la balanza. (Véase en el siguiente apartado)
header.Seal	1-7	Indica el número de precinto (sello) que se va a mostrar
header.Logo	1	Solo se admite el valor 1, que adquiere la imagen seleccionada en "Logo"

Al resto de componentes les resulta indiferente el número de ID que tengan asignado.

ELECCIÓN DE TEXTO DE ETIQUETA PROGRAMABLES POR DEPARTAMENTO O EQUIPO



En estos campos son los referenciados con header.Text y su número corresponde a la id del campo de propiedades

IMÁGENES

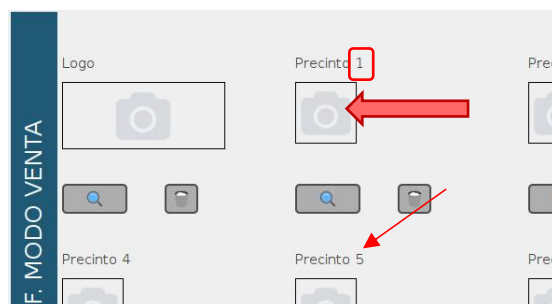
Lugar donde se imprimirá el logo definido en el programa XS en el menú de configuración del modo de trabajo.



SELLOS

Ubicación donde se imprimirán los Sellos/precintos configurados en XS.

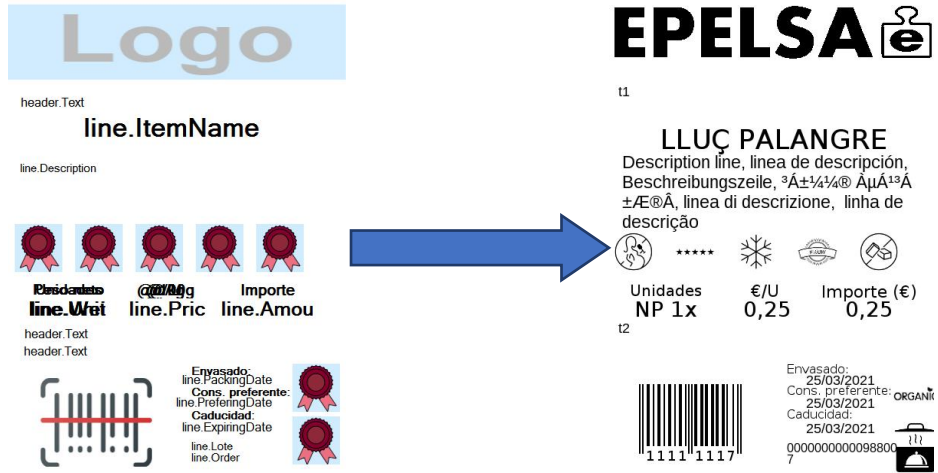
La propiedad id establece el número de precinto correspondiente.



CÓDIGO DE BARRAS

Ubicación donde se imprimirá el código de barras que se genere en base a lo configurado en la balanza.

EJEMPLOS

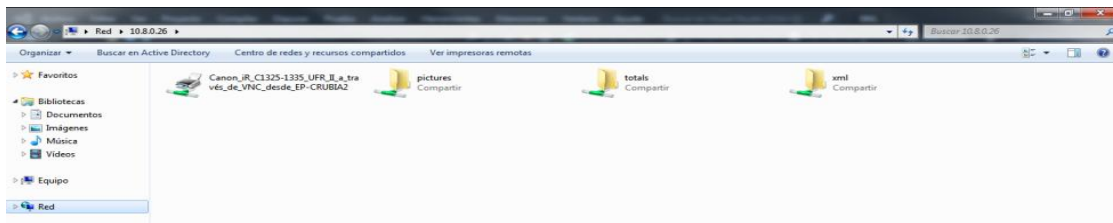


CARGA DE ETIQUETAS

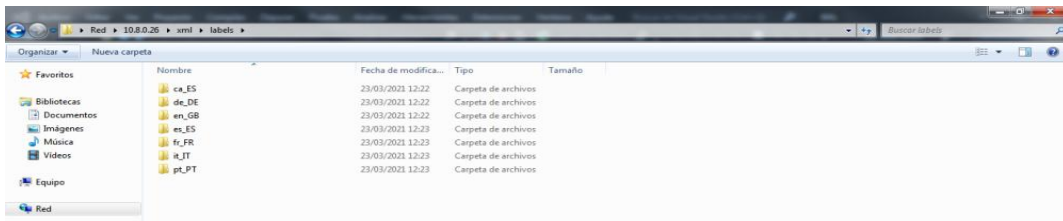
Una vez definida la estructura de la etiqueta debemos cargarla en la balanza y seleccionarla en el XS para que la utilice.

Para ello se copiará el fichero xml de la etiqueta a la carpeta xml de la balanza utilizando el explorador de ficheros.

1. Abrir el explorador de ficheros
2. Escribir `\\<ip>` (Donde <ip> es la dirección ip correspondiente a la balanza deseada) en la barra de direcciones:
3. Dentro de la carpeta de *xml* seleccionaremos la ruta *labels -> <idioma correspondiente>* y



*copiaremos en dicha carpeta el fichero xml creado.*



Selección de etiqueta en la configuración del modo de trabajo.



## ANEXO1 EJEMPLO DE CREACIÓN

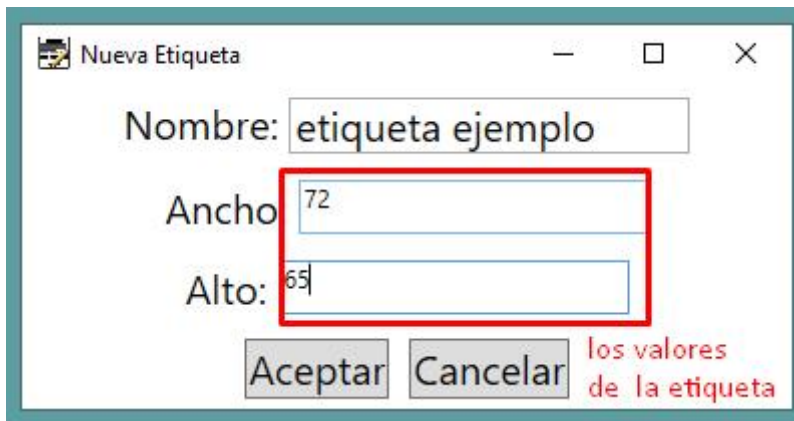
En este anexo se creara una etiqueta de ejemplo desde 0

Aviso: los sellos, las imágenes y los códigos de barras son de tamaño fijo cuando lo imprime la balanza da igual que modificaciones se haga en la etiqueta

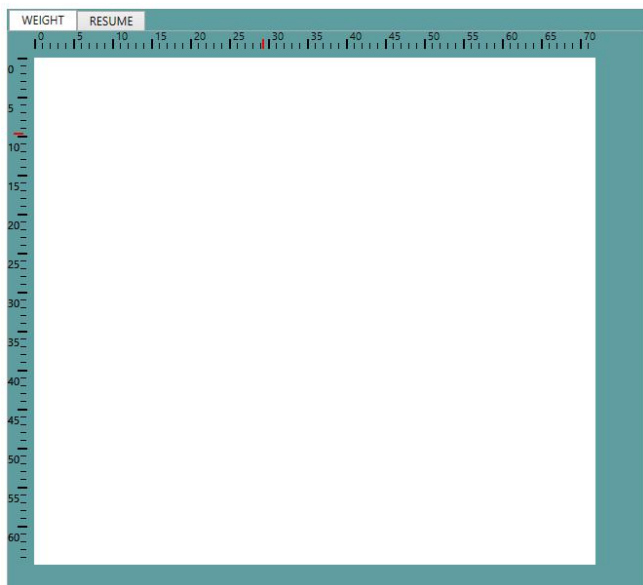
Lo primero será abrir el programa Encase\_XS una vez dentro seleccionamos el botón de nueva etiqueta en la barra superior



En la ventana emergente que aparece introduciremos los datos de la nueva etiqueta



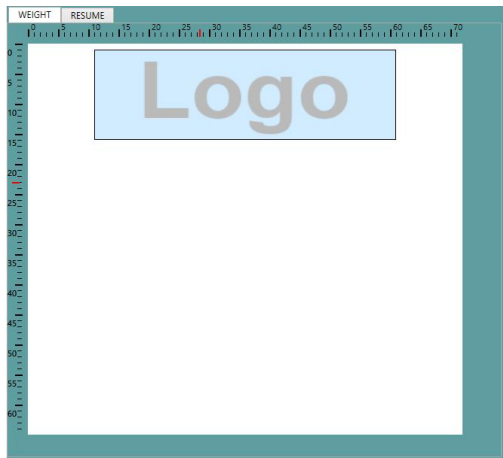
Una vez introducidos los datos le damos a aceptar y se creara la etiqueta



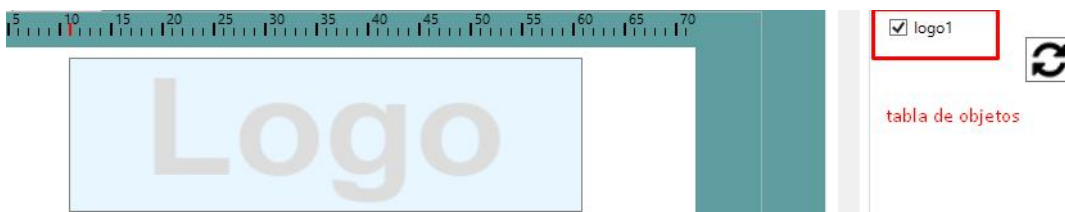
Lo primero que vamos a añadir será el logo en la etiqueta para ello seleccionamos añadir imagen en la barra superior



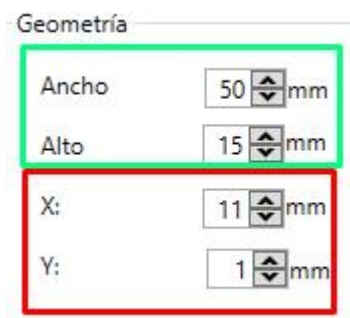
Una vez pulsado se nos añadirá un objeto en la plantilla



El cual podemos modificar con el ratón o con la ventana de propiedades si se modifica con el ratón se puede modificar la posición del objeto primero hay que seleccionarlo con doble click del ratón o con la lista de objetos



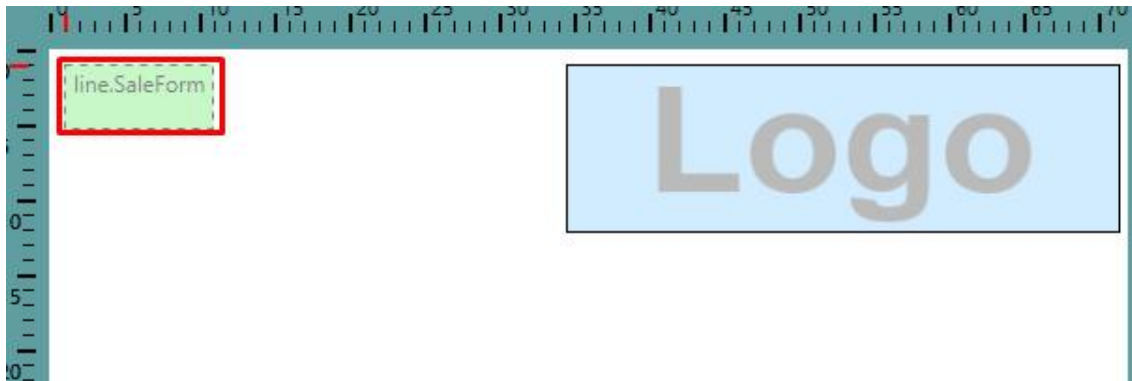
Para modificar sus valores se puede hacer con el ratón con botón izquierdo para modificar la posición o con el botón derecho para modificar el tamaño o con los valores del campo de geometría



Para seleccionar el logo que queremos se hace desde la balanza en el apartado de etiquetas.

Ahora vamos a añadir un titulo al cambas para ello seleccionamos el añadir campo de la barra superior

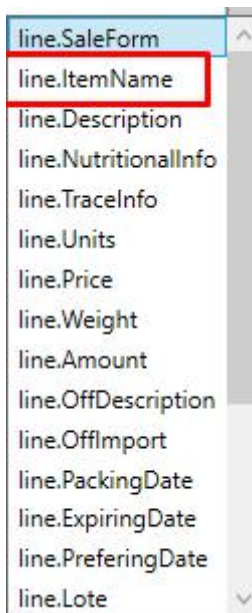
Una vez creado aparecerá en la esquina superior del área de dibujo



Ahora el cambiaremos el campo para que para seleccionar el campo de titulo para ello nos dirigimos a la ventana de propiedades con el objeto seleccionado



Seleccionamos el desplegable y elegimos la opción de ítem.name



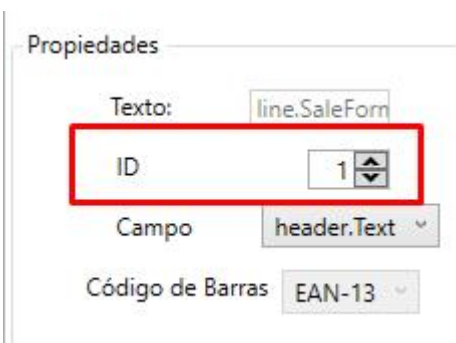
Una vez seleccionados el campo que queremos se modificara el objeto en el área de dibujo



Ahora vamos añadir el campo de los descriptivos para ello seguimos lo mismo pasos que para el titulo



Los header.text para seleccionar cual queremos hacen referencia a los texto de etiqueta para seleccionar cual queremos usamos las id que están en la ventana de propiedades



Los cuales puedes modificar en la parte de departamentos.

Código / Nombre

Código

Mostrador

Nombre

Encabezado 1

Encabezado 2

Encabezado 3

Encabezado 4

Encabezado 5

Pie 1

Pie 2

Pie 3

Pie 4

Pie 5

Texto de etiqueta 1

Texto de etiqueta 2

Texto de etiqueta 3

Texto de etiqueta 4

Texto de etiqueta 5

Ahora vamos a poner los sellos a la etiqueta los cuales se añaden desde la barra superior



Logo

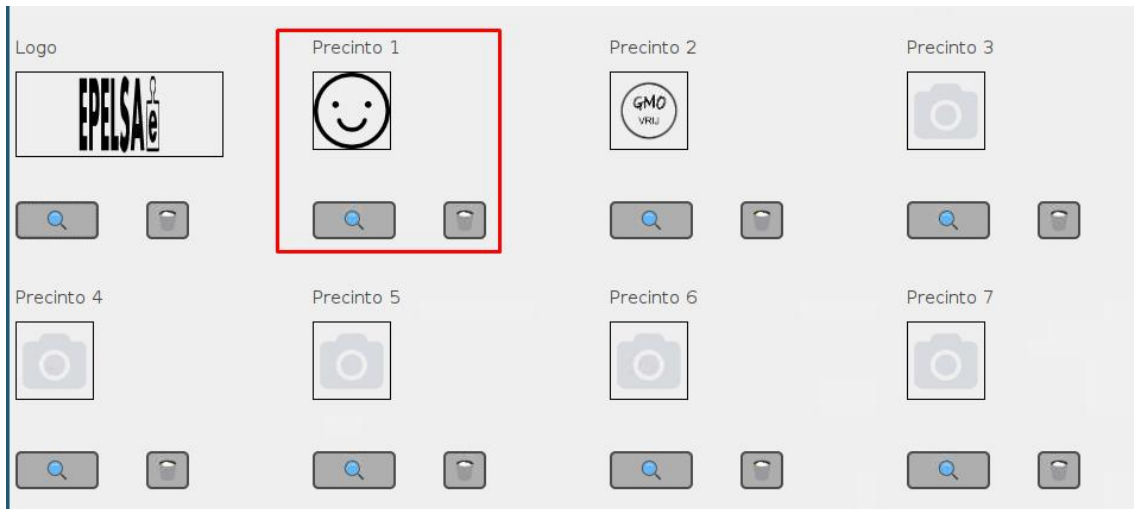
line.ItemName

line.Description

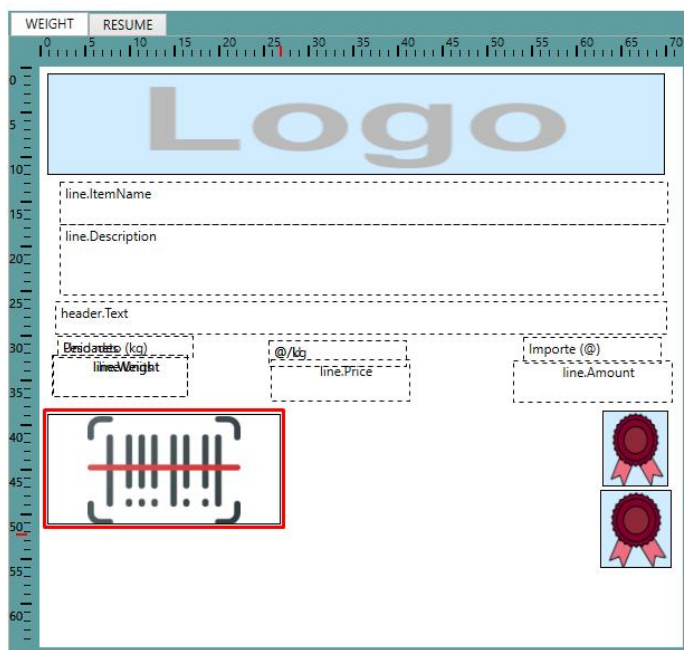
header.Text

Desdoblado (kg)      
 @/kg      
 Importe (€)

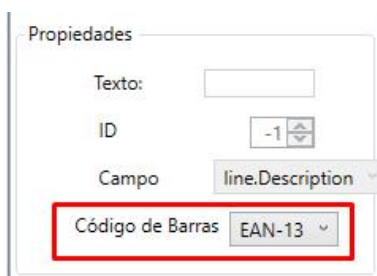
Los sellos para elegir cual se pone hay que hacerlo en la id en el campo de propiedades.



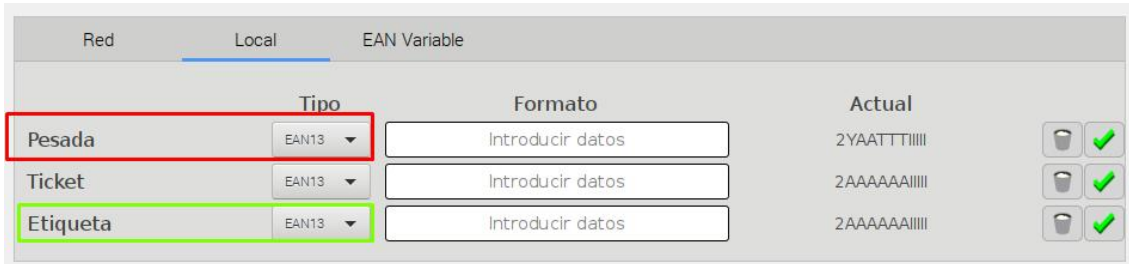
Para añadir los códigos de barras se añaden desde la parte superior



Para elegir qué tipo de código de barras quieres se selecciona con el campo de código de barras en la parte de la ventana de propiedades.



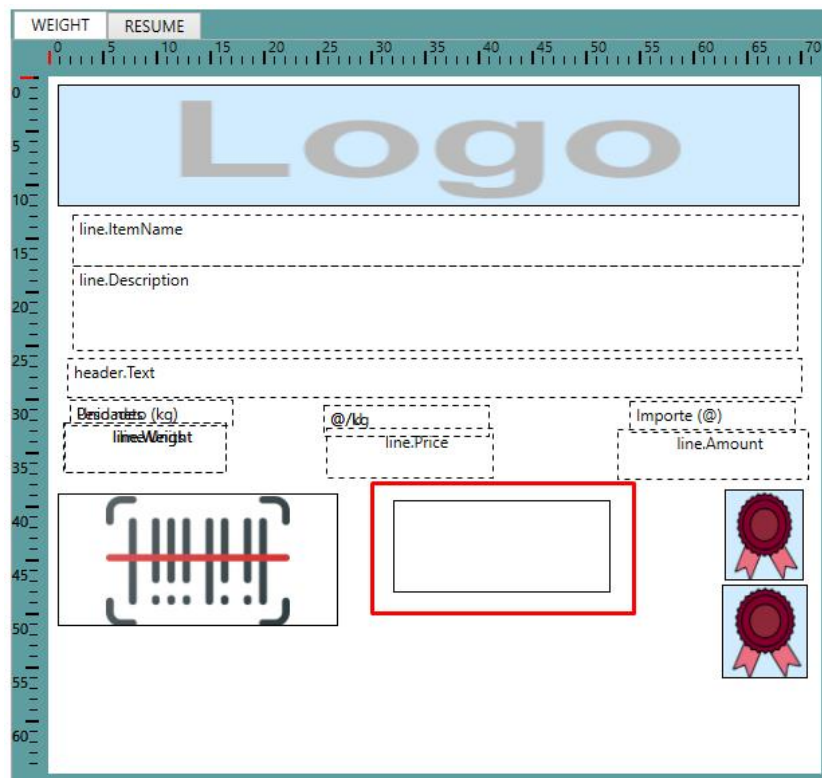
Los tipos de código de barras corresponden a los tipos que estén configurados en el modo de trabajo



Rojo corresponde a la pestaña de weight.

Verde corresponde a la pestaña de resume.

Ahora vamos a añadir una caja que están en la barra superior



Se puede modificar el tamaño del grosor de la caja con el campo grosor de línea en la ventana de propiedades



Para los campos de packing date, preferingdate, expiringdate para que aparezcan en la etiqueta imprimida tienen que estar activos en la configuración del modo de venta

line.PackingDate  
 line.ExpiringDate  
 line.PreferingDate

**CONF. MODO ENVASADO**

Imprimir por op.    Forzar una operación  Guardar transacciones

Imprimir al totalizar    Facturación  Mostrar PLU en las familias

Modo precio por defecto  Autocódigo  Ventana de teclado  Ventana de pago  Cajón monedero  Texto adicional de artículo

Imprimir IVAs  Fecha de envasado  Fecha de cons. preferente  Fecha de caducidad  Textos de balanza  Número de lote

Número de orden  Clonar venta  Publi. en artículo  Tot. con nuevo artículo  Generar archivo  Vendedor único

Orden de familia  Familia fija  Modo

Preselección por etiquetas  Preselección por unidades  Etiq. 1

Preselección por peso  Preselección por importe  Etiq. 2

Submodo