

Conteúdo

Manutenção geral	P. 25
Selector de vírgula decimal	P. 25
Selector de arredondamento	P. 26
Impressões de identificação	P. 26
Utilizar a memória	P. 26
Cálculo de preços de venda e custo	P. 27
Cálculos em percentagem através da memória	P. 27
Selector de contagem de parcelas	P. 27
Interruptor de selecção de conversão de moeda/memória	P. 28
Pilha de Reserva	P. 29
Substituição Da Fita Tintada	P. 30
Colocar papel para impressão	P. 30
Exemplos de cálculos	P. 37-46

Manutenção geral

- 1) Não utilize nem deixe a calculadora exposta à luz solar directa. Também deve evitar áreas sujeitas a mudanças rápidas na temperatura, muito húmidas e com poeira e sujidade.
- 2) Utilize um pano seco para limpar o exterior da calculadora. Não utilize água nem detergentes.
- 3) Só utilize a impressora quando o rolo de papel estiver colocado.
- 4) Evite utilizar a calculadora perto de revestimentos metálicos, pois pode danificar os circuitos eléctricos da máquina.
- 5) Não coloque objectos em cima da máquina, em especial sobre o mecanismo da impressora.
- 6) Desligue a calculadora antes de retirar a ficha da tomada.
- 7) Em caso de avaria eléctrica (i.e. fumo), desligue imediatamente a ficha da tomada de corrente. A tomada deve estar perto da máquina e ser de fácil acesso.
- 8) A tomada deve estar perto da máquina e ser de fácil acesso.

Selector de vírgula decimal



: Utiliza-se para designar a posição da vírgula decimal (+ 3 2 1 0 F) nos resultados calculados.



+ (Modo de adição): As funções de adição e subtracção são efectuadas com um valor decimal automático de 2 dígitos. Esta operação é prática para os cálculos de moedas.



F (Vírgula decimal flutuante): Todos os números reais até 10 dígitos (P29-D IV) ou 12 dígitos (P39-D IV) são impressos ou aparecem no visor.

Selector de arredondamento



: Utiliza-se para arredondar [5/4] ou arredondar para baixo [↓] os dígitos decimais previamente seleccionados no resultado.

Impressões de identificação

Utilizada nos seguintes casos:

- 1) Função de não adição (#)
Para imprimir algarismos que não prejudicam o cálculo, como datas e números de série. Os algarismos são impressos no lado esquerdo do papel. Utilizada para imprimir datas, códigos, números de vouchers, etc.
- 2) Função de subtotal (◇) ou reimpressão total (#)
Para imprimir um resultado intermédio (função de subtotal). Para reimprimir o resultado de um cálculo no lado esquerdo do papel para facilitar a consulta (função de reimpressão total).

Utilizar a memória

Acumular/guardar números na memória

Como acumular/guardar números que aparecem no visor:

O número introduzido ou o resultado do cálculo é acumulado na memória, carregando na tecla $\overline{M+}$ ou $\overline{M-}$. A tecla $\overline{M-}$ inverte o sinal de um número de "+" para "-" ou de "-" para "+" antes de o acumular na memória. Se colocar o selector $\overline{AM MU \%}$ na posição "AM" e carregar na tecla $\overline{M+}$, o número introduzido é acumulado automaticamente no registo da memória.

Como acumular/guardar números automaticamente durante a obtenção do resultado:

Depois da máquina efectuar o cálculo, em vez de carregar na tecla $\overline{=}$, carregue na tecla $\overline{M+}$ ou $\overline{M-}$ para acumular/guardar automaticamente os resultados no registo da memória. Se carregar na tecla $\overline{M-}$, o sinal "+" de um número positivo acumulado/guardado na memória passa para "-" e um sinal negativo passa para "+".





Se colocar o selector $\overline{AM MU \%}$ na posição "AM" e carregar na tecla $\overline{=}$, os resultados calculados são acumulados automaticamente no registo da memória.

Chamar e limpar a memória

Pode chamar os resultados intermédios existentes na memória com a tecla \overline{M} ou \overline{S} . Se carregar na tecla \overline{T} , o total é impresso e, ao mesmo tempo, o conteúdo da memória é limpo. A tecla \overline{S} não limpa o conteúdo da memória.





Cálculo de preços de venda e custo

Fazer cálculos de preços de venda e custo:

Coloque o selector  na posição MU. Em seguida, introduza a percentagem do preço de venda ou de custo, expressa num número inteiro. Se quiser calcular o preço de venda, carregue em ; se quiser calcular o preço de custo, carregue em . Depois de introduzir o preço a calcular, carregue em . A calculadora calcula automaticamente o novo preço com base no valor do preço de venda ou de custo introduzido.

Cálculos em percentagem através da memória

Para adicionar ou subtrair uma percentagem de um resultado de adição ou de subtração:



Coloque o selector  na posição %± e introduza a percentagem a subtrair ou adicionar, expressa num número inteiro. Se quiser adicionar a percentagem ao resultado, carregue em ; se quiser subtrair a percentagem do resultado, carregue em . Depois de introduzir os números a calcular, carregue em . A calculadora adiciona ou subtrai automaticamente ao/do resultado a percentagem introduzida.



Selector de contagem de parcelas





: Na posição "n+" ou "n+/-", a calculadora efectua a contagem e a impressão do número de parcelas calculadas até 999.



<CONTADOR DE PARCELAS>

Quando o selector "ITEM" estiver definido para "n+", a calculadora conta o número de vezes em que carrega nas teclas  e .





Quando o selector estiver regulado para "n+/-", a calculadora conta o número de vezes em que carrega na tecla  e subtrai o número total de vezes em que carrega na tecla .

<CONTAGEM DE PARCELAS COM MEMÓRIA>

Quando o selector "ITEM" estiver regulado para "n+", a calculadora conta o número de vezes em que carrega nas teclas  e .


Quando o selector estiver regulado para "n+/-", a calculadora conta o número de vezes em que carrega na tecla  e subtrai o número total de vezes em que carrega na tecla .


<IMPRESSÃO DA CONTAGEM DE PARCELAS>


Quando o selector PRINT (Imprimir) estiver regulado para "ON" (Ligar) e o selector "ITEM" estiver na posição "n+" ou "n+/-", pode imprimir o número de parcelas registadas no contador até três dígitos, no lado esquerdo do papel, carregando na tecla  ou  para a contagem de parcelas e na tecla  ou  para a contagem de parcelas com memória.

Interruptor de selecção de conversão de moeda/memória


Cálculo de memória


Regule o interruptor  para a posição de "MEM. PRINT ON" de modo a realizar cálculos utilizando a memória e a executar a função de cálculo básico.


 – Tanto os valores introduzidos como o resultado aparecerão no visor mas não serão impressos.







 – Os valores introduzidos e o resultado aparecerão tanto no visor como na impressão.







Cálculo de conversão de moeda






Regule o interruptor  para a posição de "CONV. PRINT ON" de modo a realizar a conversão de moeda e a executar a função de cálculo básico.

 – Tanto os valores introduzidos como o resultado aparecerão no visor mas não serão impressos.

 – Os valores introduzidos e o resultado aparecerão tanto no visor como na impressão.

  ou  – Prima  sem soltar durante 1 segundo e, em seguida, introduza a taxa de conversão de moeda e prima  ou  para memorizar a taxa.

  ou  – Prima   ou  para recuperar a taxa de conversão de moeda memorizada.

 – Prima  para converter o valor visualizado a partir de  ou  em .

 ou  – Prima  ou  para converter o valor visualizado de em   ou .

*1 Especificar o número de casas decimais ou de valores intermédios em Local Currency.

Quando se converte um valor que se encontra numa moeda nacional noutra moeda, a calculadora converte internamente a moeda original em Local Currency. Esta conversão resulta no "valor intermédio em Local Currency". Em seguida, este valor é convertido na moeda-alvo. A sequência de operações das conversões aparecerá na impressão.

Neste tipo de cálculo, deve utilizar-se o seguinte procedimento para especificar o número de casas decimais para o valor intermédio em Local Currency. Pode especificar-se entre 0 (²) e 9 casas decimais, para uma vírgula decimal flutuante (F). O valor intermédio em Local Currency é arredondado para o número de casas decimais especificadas pelo utilizador.

² 0 é visualizado quando F (vírgula flutuante) é definido como o número de casas decimais. F é a predefinição inicial.

- Para taxas iguais ou superiores a 1, é possível introduzir um máximo de seis algarismos. Para taxas inferiores a 1 é possível introduzir até 8 algarismos, incluindo 0 para o algarismo dos números inteiros e para os zeros à esquerda (embora apenas seis algarismos significativos possam ser especificados, a contar da esquerda e começando pelo primeiro algarismo não zero).

Função de excedente

Nos seguintes casos, a letra "←" aparece no visor e o teclado é bloqueado electronicamente, não sendo possível efectuar mais operações. Carregue em **C** para limpar o excedente. A função de excedente ocorre quando:

1. O resultado ou o conteúdo da memória exceder 10 dígitos (P29-D IV) ou 12 dígitos (P39-D IV) à esquerda da vírgula decimal.
2. Dividir por "0".
3. A velocidade de operação sequencial for superior à velocidade de processamento de cálculo (excedente do registo da memória temporária).

- As interferências electromagnéticas ou descargas electrostáticas podem causar o mau funcionamento do visor ou da impressora, bloquear a impressora ou causar a perda ou alteração do conteúdo da memória. Se isto acontecer, carregue na tecla **C** ou desligue a calculadora e volte a ligá-la de forma a refazer o cálculo.

Características técnicas

Temperatura de utilização: 0°C a 40°C (32°F a 104°F)

Dimensões: 207 mm (L) x 300 mm (C) x 76 mm (A)

Peso: 1,65 kg

Fonte de alimentação: CA 220 V ~ CA 240 V 50/60 Hz

(Sujeito a alterações sem aviso prévio)

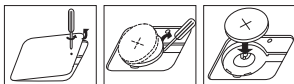
Pilha de Reserva

A pilha de reserva da memória retém a programação do imposto, calendário e relógio, quando desligar a calculadora pelo interruptor ou pela ficha do cabo de CA.

Pilha: 1 pilha de lítio (tipo: CR 2032)

Vida útil da pilha: tempo de reserva 2 years de.

Caution: A substituição incorrecta da. Pilha pode provocar uma explosão. Deite fora as pilhas usadas de acordo com as instruções do fabricante.

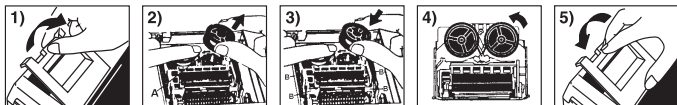


Substituição Da Fita Tintada


Nota: Desligue o interruptor de alimentação ("off").

- 1) Levante o anel na parte posterior da tampa da impressora e, em seguida, remova a tampa. (figura 1)
- 2) Levante as bobinas da fita dos eixos, enquanto aperta o fecho da fita (A) na direcção da seta. Desfaça-se da fita e bobinas antigas. (figura 2)
- 3) Separe as bobinas da fita nova entre a banda e a cabeça de impressão. Guie a fita à volta das quatro posições do guia da fita (B) e coloque as bobinas nos eixos. (figura 3)
- 4) Quando as bobinas da fita estiverem correctamente colocadas, liberte os fechos da fita. Se necessário, rode as bobinas até as cavilhas no botão das mesmas se encaixarem nos orifícios do fixador de bobina. (figura 4)
- 5) Rode uma das bobinas para retirar qualquer fita solta, certificando-se de que a fita se encontra posicionada à volta das quatro posições de guia de fita. Volte a colocar a tampa de impressora. (figura 5)

IMPORTANTE: Utilize apenas o mesmo tipo de bobinas de fita.



Colocar papel para impressão

- 1) Instale os suportes para papel, baixando-os de modo a que os respectivos ganchos se encaixem correctamente na parte posterior da calculadora (Figura 6).
- 2) Coloque o novo rolo de papel nos respectivos suportes, abrindo-os ligeiramente na direcção ← (Figura 7). A extremidade do papel deve seguir a direcção indicada pela seta.
- 3) Insira correctamente a extremidade do papel na ranhura atrás da seta (Figura 8).
- 4) Carregue na tecla  para fazer avançar o papel (Figura 9).

