

## Cuprins

Întreținere generală .....	P.1
Comutator pentru selectarea punctului zecimal .....	P.1
Comutator pentru rotunjire .....	P.2
Identificarea materialelor tipărite .....	P.2
Utilizarea memoriei .....	P.2
Calculul profitului, Pierderilor .....	P.3
Calculule procentuale cu ajutorul memoriei .....	P.3
Numărarea elementelor/elementelor din memorie .....	P.3
Comutator pentru selectare memorie/conversie valutară .....	P.4
Bateria de copiere a memoriei .....	P.5
Înlocuirea benzii cu tuș .....	P.6
Introducerea hârtiei pentru tipărire .....	P.6
Exemplu de calcul .....	P.37-46

## Întreținere generală

- 1) Nu utilizați sau lăsați calculatorul în bătaia directă a soarelui. De asemenea, trebuie evitată expunerea acestuia la schimbări bruște de temperatură, umiditate ridicată, praf și mizerie.
- 2) Utilizați o cârpă uscată pentru a curăța carcasa unității. Nu utilizați apă sau detergent.
- 3) Utilizați imprimanta numai după încărcarea rolei de hârtie.
- 4) Evitați utilizarea calculatorului în locuri în care există pilitură de fier, deoarece aceasta poate afecta circuitele electrice ale calculatorului.
- 5) Nu așezați nici un obiect pe aparat, mai ales pe mecanismul de imprimare.
- 6) Opriți calculatorul înainte de a scoate cablul din priză.
- 7) În cazul unei defecțiuni electrice (de exemplu, fum), deconectați imediat cablul de la sursa de alimentare. Nu îngreunați accesul la priză cu obstacole grele, pentru a putea deconecta oricând cablul.
- 8) Priza electrică trebuie să se afle aproape de echipament și să fie ușor accesibilă.

## Comutator pentru selectarea punctului zecimal



: Utilizat pentru stabilirea poziției punctului zecimal (+ 3 2 1 0 F) pentru rezultatele calculate.



+ (**Modul Adunare**) : Funcțiile de adunare și scădere sunt aplicate automat cu 2 cifre zecimale. Acest lucru este comod pentru calculele cu valute.



**F (Virgula mobilă)** : Toate numerele reale de până la 10 cifre (P29-D IV) sau 12 cifre (P39-D IV) sunt tipărite sau afișate.

## Comutator pentru rotunjire



: Pentru rotunjirea rezultatului final al unei înmulțiri sau împărțiri la un număr de cifre zecimale prestabilit. Poziția din stânga pentru rotunjire prin adunare [5/4], și poziția din dreapta pentru rotunjire prin scădere [↴].

## Identificarea materialelor tipărite

# Se utilizează în următoarele cazuri:

- 1) Funcție neaditivă (#)  
Pentru tipărirea cifrelor care nu afectează calculul, precum datele și numerele de serie. Cifrele sunt tipărite pe partea stângă a hârtiei. Se utilizează pentru tipărirea datelor, a codurilor numerice și a numerelor de bon, etc.
- 2) Funcția de retipărire subtotal (◊) sau total (#)  
Pentru retipărirea unui rezultat intermediar (funcția subtotal). Pentru retipărirea rezultatului unui calcul pe partea stângă a hârtiei pentru referire rapidă (funcția de retipărire total).

## Utilizarea memoriei

### Adăugarea/Stocarea de numere în memorie

Cum se adaugă/stocchează numere care sunt afișate:

Numărul introdus sau rezultatul calculului va fi adăugat în memorie prin apăsarea tastei  $\overline{M+}$  sau  $\overline{M-}$ .  $\overline{M-}$  schimbă semnul unui număr din “+” în “-” sau din “-” în “+” înainte de a fi adăugat în memorie.

Când comutatorul  $\overline{AM MU \%}$  este setat în poziția “AM”, numărul introdus va fi adăugat automat în registrul memoriei prin apăsarea tastei  $\overline{M}$ .

Cum se acumulează/stocchează numere automat, odată cu obținerea rezultatului:

La finalizarea calculului, în loc să apăsați tasta  $\overline{=}$ , apăsați  $\overline{M+}$  sau  $\overline{M-}$  pentru a adăuga/stoca automat rezultatele în registrul de memorie. La apăsarea tastei  $\overline{M+}$ , semnul “+” al unui număr pozitiv adăugat/stocat în memorie este schimbat în “-”, iar semnul negativ în “+”.






Când comutatorul  $\overline{AM MU \%}$  este setat în poziția “AM”, rezultatele calculate vor fi adăugate automat în registrul memoriei prin apăsarea tastei  $\overline{M}$ .

### Rechemarea și golirea memoriei

Rezultatele intermediare memorate pot fi rechemate cu ajutorul tastei  $\overline{r}$  sau  $\overline{s}$ . La apăsarea tastei  $\overline{r}$ , datele din memorie vor fi tipărite și, în același timp, conținutul memoriei va fi șters. Tasta  $\overline{s}$  nu șterge conținutul memoriei.






## Calculul profitului, Pierderilor

### Pentru calcularea profitului sau a pierderilor:

Fixați comutatorul  în poziția MU. Apoi, introduceți valoarea procentuală pentru profit sau pierderi sub forma unui număr întreg. Dacă doriți să calculați profit, apăsați , iar dacă doriți să calculați pierderi, apăsați . După introducerea prețului de interpretat, apăsați . Calculatorul calculează automat noul preț pe baza valorii introduse pentru profit sau pierderi. Apăsați tasta  pentru a goli conținutul memoriei înainte de a introduce procentajul pentru profit sau pierderi.

## Calculare procentuale cu ajutorul memoriei



### Pentru a adăuga sau scădea un procentaj din rezultatul unei sume sau al unei diferențe:


Setați comutatorul  în poziția %±, apoi, introduceți procentajul pe care doriți să-l scădeți sau să-l adunați exprimat ca număr întreg. Dacă doriți să adunați procentajul la rezultat, apăsați , iar dacă doriți să scădeți procentajul din rezultat, apăsați . După introducerea numerelor pe care doriți să le calculați, apăsați . Calculatorul adună sau scade automat din rezultat procentajul introdus. Apăsați tasta  pentru a goli conținutul memoriei înainte de a introduce procentajul de scăzut sau adunat.




## Numărarea elementelor/elementelor din memorie

### Comutatorul Numărare elemente






În poziția “n+/-”, permite numărarea tuturor elementelor, atât pozitive, cât și negative, din calculele de adunare sau scădere. În acest caz, vor fi numărate toate apăsările pe tastele  și .

În poziția “n+”, comutatorul adună numai elementele pozitive din calculele de adunare. În mod similar, în acest caz se numără toate apăsările pe tasta .

Apăsați tasta  pentru a tipări numărul total de elemente, și tasta  pentru a tipări totalul final. Dacă adăugați numărul greșit, puteți corecta cu ușurință fără a afecta totalul operației de numărare a elementelor. Apăsați, pur și simplu, tasta . Elementul incorect nu va fi inclus.


### Numărarea elementelor din memorie

Această funcție numără automat elementele din calculele de adunare sau scădere care utilizează memoria. Apăsați tasta  pentru a tipări un subtotal al numărului de elemente și tasta  pentru a tipări totalul final.

Cu ajutorul memoriei, rezultatele calculului și numărul de elemente sunt golite automat prin apăsarea tastei .

## Comutator pentru selectare memorie/conversie valutară

### Calculul cu ajutorul memoriei

Setați comutatorul  în poziția “MEM. PRINT ON” (Tipărire din memorie) pentru a efectua calcule cu ajutorul memoriei și a funcțiilor de calcul de bază.




– Intrările și rezultatele vor apărea pe afișaj, dar nu vor fi tipărite.



– Intrările și rezultatele vor apărea pe afișaj și vor fi tipărite.

### Conversia valutară








Fixați comutatorul  în poziția “CONV. PRINT ON” (Tipărire conversie) pentru a efectua conversii valutare și funcții de calcul de bază.









– Intrările și rezultatele vor apărea pe afișaj, dar nu vor fi tipărite.










– Intrările și rezultatele vor apărea pe afișaj și vor fi tipărite.

   sau  – Apăsați și mențineți apăsat o secundă , apoi introduceți cursul de schimb și apăsați  sau  pentru a-l memora.

  sau  – Apăsați   sau  pentru a rechema cursul de schimb valutar memorat.

 – Apăsați  pentru a converti valoarea afișată din  sau  în .

 sau  – Apăsați  sau  pentru a converti valoarea afișată  din  în sau .

### \*1 Specificarea numărului de zecimale pentru sumele intermediare în Local currency.

La conversia unei monede naționale în alta, calculatorul convertește intern moneda originală în Local currency. Rezultatul acestei conversii este “suma intermediară în Local currency”. În continuare, suma intermediară în Local currency este convertită în moneda vizată. Succesiunea pașilor conversiei va fi afișată la tipărire. Pentru un astfel de calcul, trebuie să utilizați următoarea procedură pentru a specifica numărul de zecimale pentru suma intermediară în Local currency. Puteți specifica între 0 (\*2) și 9 zecimale, cu virgulă mobilă (F). Suma intermediară în Local currency este rotunjită la numărul de zecimale specificat.

La setarea F (virgulă mobilă) pentru numărul de zecimale, pe ecran va apărea \*2. F este setarea inițială prestabilită.

■ Pentru valori supraunitare, puteți introduce până la șase cifre. Pentru valori subunitare, puteți introduce până la 8 cifre, inclusiv 0 pentru cifra întregului și primele zerouri (se pot specifica până la șase cifre semnificative, numărate de la stânga și începând cu prima cifră diferită de zero).

## Funcția de depășire a capacității

În următoarele cazuri, se afișează “←”, tastatura este blocată automat și nu se mai pot efectua alte operații. Apăsați [C] pentru a șterge eroarea de depășire a capacității. Funcția de depășire a capacității este activată atunci când:

1. Rezultatul conținutului memoriei depășește 10 cifre (P29-D IV) sau 12 cifre (P39-D IV) în stânga virgulei.
  2. Se împarte la “0”.
  3. Viteza de operare secvențială este mai mare decât viteza de procesare a calculelor. (Depășirea capacității memoriei de lucru)
- Interferențele electromagnetice sau descărcările electrostatice pot cauza funcționarea defectuoasă a afișajului sau a imprimantei, blocarea imprimantei sau pierderea sau alterarea conținutului memoriei. Într-o astfel de situație, apăsați tasta [C] sau opriți și reporniți calculatorul pentru a relua calculul de la început.

## Specificații tehnice

Temperatură de funcționare: Între 0°C și 40°C

Dimensiuni: 207 mm (l) x 300 mm (L) x 76 mm (H)

Greutate: 1,65 kg

Sursă de alimentare: CC, 220 V ~ 240 V, 50/60 Hz

(Pot apărea modificări neanunțate)

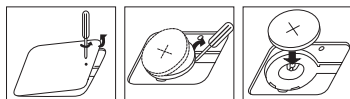
## Bateria de copiere a memoriei

Bateria de copiere a memoriei asigură reținerea procentului taxei și a setărilor calendarului și ceasului, când alimentarea este oprită sau atunci când cordonul de c.a. este deconectat.

Baterie: 1 baterie cu litiu (tip CR 2032)

Durata de viață a bateriei: 2 years.

**Avertisment:** Risc de explozie dacă bateria este înlocuită cu una de tip incorect; aruncați bateriile uzate conform instrucțiunilor.

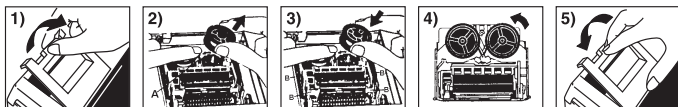


## Înlocuirea benzii cu tuș


**Notă:** Opriti alimentarea de la întrerupător.

- 1) Ridicați lama de pe spatele capacului imprimantei și apoi scoateți capacul (fig. 1).
- 2) În timp ce strângeți blocajul (A) al benzii, în direcția săgeții, ridicați rolele de pe axe. Aruncați banda și rolele vechi (fig. 2).
- 3) Separați rolele benzii noi între bandă și capul imprimantei. Ghidați-i în jurul celor patru poziții ale ghidajului benzii (B) și puneți rolele pe axe (fig. 3).
- 4) După ce rolele benzii s-au așezat, eliberați blocajele benzii. Dacă este necesar, rotiți rolele până ce opritoarele de pe butonul rolei se așează în orificiile din suportul benzii (fig. 4).
- 5) Rotiți oricare din role pentru a strânge banda, asigurându-vă că aceasta este poziționată în jurul celor patru ghidaje. Remontați capacul imprimantei (fig. 5).

**IMPORTANT: Utilizați numai același tip de role.**



## Introducerea hârtiei pentru tipărire

- 1) Montați suporturile pentru hârtie coborându-le până când cârligele acestora se fixează ferm în partea posterioară a calculatorului. (Figura 6)
- 2) Introduceți noua rolă de hârtie în suport, deschizând ușor suporturile pentru hârtie în direcția ← indicată în Figura 7. Marginea hârtiei trebuie orientată conform săgeții.
- 3) Introduceți bine marginea hârtiei prin fanta din spatele săgeții. (Figura 8)
- 4) Apăsăți tasta  pentru a antrena hârtia. (Figura 9)

