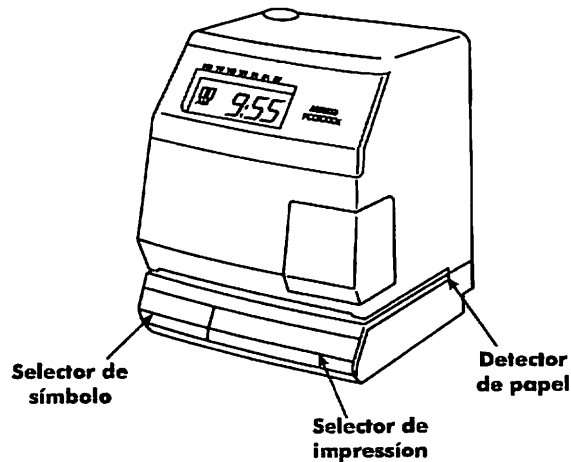


## 1. APARIENCIA EXTERNA



## 2. IMPRESION DE SIMBOLOS

### 2-1. ACERCA DE LOS SIMBOLOS

Cuando se programa el Pixie con símbolo, imprimirá una colección de datos definida de caracteres alfanuméricos y datos variados (ver sección 2-2). Cuando el símbolo no se programa, no se imprimirá, y la impresión dependerá de la configuración de los Dip-switches.

Qué símbolo debería imprimir? Lo mejor es imprimir únicamente los datos necesarios para obtener el trabajo hecho. La manera más fácil es utilizar uno de los formatos predefinidos indicados por los Dip-switches (ver manual de operaciones). Si no cumplen sus necesidades, mire entonces la tabla de impresión de símbolos para elegir un formato alternativo.

**SIMBOLO 1 o SIMBOLO 2?** La diferencia fundamental entre símbolo 1 y símbolo 2 es el hecho de tener que oprimir la tecla SIMBOLO o no. Símbolo 1 puede ser más rápido en su utilización ya que no requiere el tener que oprimir la tecla. Símbolo 2 ofrece mayor seguridad porque se requiere que la tecla símbolo sea oprimida. El manual de operaciones amplía la información en cuanto a la impresión.

Dos líneas de impresión son factibles utilizando ambas teclas símbolo 1 y símbolo 2, para imprimir formatos distintos en cada línea.

		No programado = OFF		Programado = ON	
		Símbolo 1 OFF	Símbolo 1 ON	Símbolo 1 OFF	Símbolo 1 ON
		Símbolo 2 OFF	Símbolo 2 OFF	Símbolo 2 ON	Símbolo 2 ON
Tecla activada	Dip	Símbolo 1	Dip	Símbolo 1	Símbolo 1
Tecla desactivada	Dip	Dip	Símbolo 2	Símbolo 2	Símbolo 2

## 2-2. TABLA DE CARACTERES

1. Los caracteres pequeños están constituidos por 9 puntos de alto y 5 puntos de ancho. Longitud = 5 puntos + 2 puntos (espacio) = 7 puntos (16 cpi).
2. Los caracteres grandes están constituidos por 9 puntos de alto y 8 puntos de ancho. Longitud 8 puntos + 2 puntos (espacio) = 10 puntos (11 cpi).
3. Calculando la longitud de impresión (ver sección 3-3).

CARACTER	PEQUEÑO		GRANDE	
	CODIGO	LONGITUD	CODIGO	LONGITUD
0	0	07 = 4,67%	50	10 = 6,67%
1	1	07 = 4,67%	51	10 = 6,67%
2	2	07 = 4,67%	52	10 = 6,67%
3	3	07 = 4,67%	53	10 = 6,67%
4	4	07 = 4,67%	54	10 = 6,67%
5	5	07 = 4,67%	55	10 = 6,67%
6	6	07 = 4,67%	56	10 = 6,67%
7	7	07 = 4,67%	57	10 = 6,67%
8	8	07 = 4,67%	58	10 = 6,67%
9	9	07 = 4,67%	59	10 = 6,67%
A	10	07 = 4,67%	60	10 = 6,67%
B	11	07 = 4,67%	61	10 = 6,67%
C	12	07 = 4,67%	62	10 = 6,67%
D	13	07 = 4,67%	63	10 = 6,67%
E	14	07 = 4,67%	64	10 = 6,67%
F	15	07 = 4,67%	65	10 = 6,67%
G	16	07 = 4,67%	66	10 = 6,67%
H	17	07 = 4,67%	67	10 = 6,67%
I	18	07 = 4,67%	68	10 = 6,67%
J	19	07 = 4,67%	69	10 = 6,67%
K	20	07 = 4,67%	70	10 = 6,67%
L	21	07 = 4,67%	71	10 = 6,67%
M	22	07 = 4,67%	72	10 = 6,67%
N	23	07 = 4,67%	73	10 = 6,67%
O	24	07 = 4,67%	74	10 = 6,67%
P	25	07 = 4,67%	75	10 = 6,67%

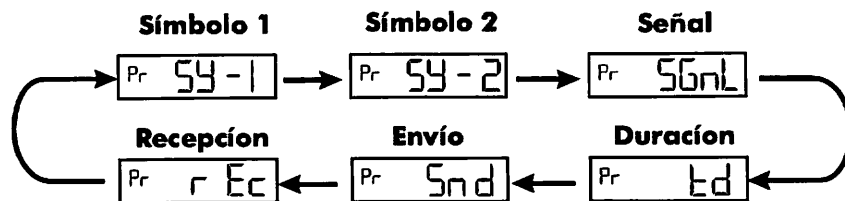
CARACTER	PEQUEÑO		GRANDE	
	CODIGO	LONGITUD	CODIGO	LONGITUD
Q	26	07 = 4,67%	76	10 = 4,67%
R	27	07 = 4,67%	77	10 = 4,67%
S	28	07 = 4,67%	78	10 = 6,67%
T	29	07 = 4,67%	79	10 = 6,67%
U	30	07 = 4,67%	80	10 = 6,67%
V	31	07 = 4,67%	81	10 = 6,67%
W	32	07 = 4,67%	82	10 = 6,67%
X	33	07 = 4,67%	83	10 = 6,67%
Y	34	07 = 4,67%	84	10 = 6,67%
Z	35	07 = 4,67%	85	10 = 6,67%
&	36	07 = 4,67%	86	10 = 6,67%
2 dígitos año	37	19 = 12,60%	87	25 = 16,67%
mes	38	21 = 14,00%	88	30 = 20,00%
fecha	39	14 = 9,33%	89	20 = 13,33%
dia	40	14 = 9,33%	90	20 = 13,33%
12 horas & min	41	47 = 31,33%	91	59 = 39,33%
24 horas & min	42	33 = 22,00%	92	45 = 30,00%
segundos	43	21 = 14,00%	93	27 = 18,00%
3 dígitos	44	21 = 14,00%	94	30 = 20,00%
4 dígitos	45	28 = 18,60%	95	40 = 26,67%
5 dígitos	46	35 = 23,33%	96	50 = 33,33%
6 dígitos	47	42 = 28,00%	97	60 = 40,00%
espacio ( )	48	07 = 4,67%		
punto ( . )	49	07 = 4,67%		
raya ( - )	98	07 = 4,67%		
dólar ( \$ )	99	07 = 4,67%		
Ç	A0	07 = 4,67%	B0	10 = 6,67%
Ä	A1	07 = 4,67%	B1	10 = 6,67%
É	A2	07 = 4,67%	B2	10 = 6,67%
Ö	A3	07 = 4,67%	B3	10 = 6,67%
Û	A4	07 = 4,67%	B4	10 = 6,67%
Ñ	A5	07 = 4,67%	B5	10 = 6,67%
número semana	C0	21 = 14,00%	D0	30 = 20,00%
fecha juliana	C1	21 = 14,00%	D1	30 = 20,00%
4 dígitos año	C2	28 = 18,60%	D2	40 = 26,67%

### 3. PROGRAMACION

#### 3-1. ACERCA DE LA PROGRAMACION

Como entrar en la función de programación

1. Oprima el botón "PROGRAM" (color naranja) para entrar en la función de programación. Ver el manual de operaciones "Advanced Program Mode" pagina 15.
2. Dentro de la función de programación oprima la tecla de símbolo para cambiar alternativamente entre la función de programación y la función de opciones.
3. Si la función de opciones es elegida oprima el botón "CHANGE" (color amarillo) para elegir una opción.
4. Cuando se ha elegido una opción oprima el botón "ENTER" (color azul) para aceptar esta opción.



- SY-1** El usuario podrá crear su propio estilo de impresión mediante los códigos de carácter.
- SY-2** El usuario podrá crear su propio estilo de impresión mediante los códigos de carácter.
- GNL** El usuario determinará la hora del día y los días de la semana en que se activará la señal. Hasta 20 programas de señales.
- Ed** El usuario podrá determinar la duración de la señal (de 0 a 59 segundos).
- Snd** Para enviar los datos de control de carácter de SIMBOLO 1 y 2 hacia otro Pixie.
- rEc** Para recibir los datos de control de carácter de SIMBOLO 1 y 2 de otro Pixie.

### 3-2. PROGRAMACION DE SIMBOLOS

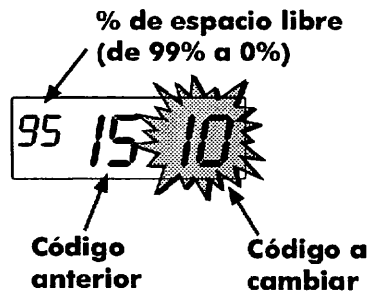
Las mismas instrucciones se aplican a símbolo 1 y símbolo 2.

Las tablas anteriores le ayudarán en la programación de símbolos.

Reprodúzcalas en las siguientes tablas.

CARACTER																
CODIGO																En
LONGITUD																0
% LIBRE	99															

CARACTER																
CODIGO																En
LONGITUD																0
% LIBRE	99															



- CHANGE**      Suma 1 al código parpadeante.
- SIMBOLO:**    Resta 1 al código parpadeante.
- ENTER:**      Memoriza el código y la pantalla se desplaza a la derecha. El % de espacio libre cambia de acuerdo con la tabla sección 2-2.
- Ad:**            Este código suma un carácter a un símbolo.
- dL:**            Este código resta un carácter a un símbolo.
- En:**            Indica el fin de un símbolo. Se utiliza para salir y memorizar el símbolo.

### 3-3. EJEMPLOS DE PROGRAMACION DE SIMBOLOS

Los ejemplos que siguen le ayudarán en la programación de símbolo 1 y símbolo 2. Para su propia impresión, utilice la tabla en blanco en la sección 3-2 y siga las siguientes instrucciones:

1. Oprima PROGRAM.
2. Oprima SIMBOLO.
3. Para SIMBOLO 1 oprima ENTER. Para SIMBOLO 2 oprima CHANGE y luego ENTER.
4. Oprima CHANGE para elegir el código pertinente.
5. Oprima ENTER.
6. Repita los pasos 4 y 5 hasta llegar al final (En).
7. Oprima ENTER con (En) visualizado en pantalla.
8. Oprima PROGRAM verifique la impresión.

#### Ejemplo 1

CARACTER	F	A	X	E	D		JAN	16	'91	am 8:32	
CODIGO	15	10	33	14	13	48	38	39	37	41	En
LONGITUD	7	7	7	7	7	7	21	14	19	47	0
% LIBRE	99	95	90	86	81	76	72	58	48	36	4

#### Ejemplo 2

CARACTER	R	E	C	E	I	V	E	D		JAN	16	'91	
CODIGO	77	64	62	64	68	81	64	63	48	38	39	37	En
LONGITUD	10	10	10	10	10	10	10	10	7	21	14	19	0
% LIBRE	99	93	88	80	73	66	60	53	46	42	28	18	6

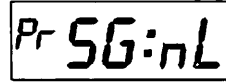
#### Longitud total de la impresión:

Longitud maxima 150 puntos

Porcentaje  $[(150 \text{ puntos} - \text{longitud}) \div 150 \text{ puntos}] \times 100$

### 3-4. PROGRAMACION DE SEÑALES

1. La pantalla de programación de señales aparece como se muestra. Pueden memorizarse hasta 20 programas.



2. Seleccione el número de programa a modificar.



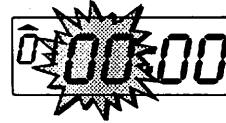
Oprima CHANGE para avanzar de número de programa.

Oprima ENTER para editar el programa seleccionado.

3. Introduzca la hora.

Oprima CHANGE para avanzar la hora.

Oprima ENTER para memorizarla.



4. Elija el minuto.

Oprima CHANGE para avanzar el minuto

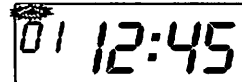
Oprima ENTER para memorizarlo.



5. Seleccione los días de la semana.

Oprima CHANGE para desactivar el día y pasar al siguiente.

Oprima ENTER para activar el día y pasar al siguiente.



6. Confirmación final. Todos los dígitos parpadean

Oprima CHANGE para reprogramar los datos sin memorizar.

Oprima ENTER para memorizar el programa y avanzar en el siguiente.

