

Manual



La forma más fácil y
precisa de generar
Códigos de Barras

QuickBar

inèdit
CREATIVE SOFTWARE

Manual de Uso de QuickBar

Indice

- 1 - Antes de Empezar
 - 1.1 - Introducción
 - 1.2 - Instalación
 - 1.3 - Recomendaciones
 - 1.4 - Configuración

- 2 - Creación de Códigos de Barras
 - 2.1 - Cómo funciona QuickBar
 - 2.2 - Tipos de códigos de barras
 - 2.3 - Como usar el código de barras generado

- 3 - Dispositivos
 - 3.1 - Selección de Dispositivo

- 4 - Ajustes
 - 4.1 - Factor y Altura.
 - 4.2 - Ganancia
 - 4.3 - Formato gráfico
 - 4.4 - Tipo de letra
 - 4.5 - Señales de encuadre. Ajustar tamaño.

- 5 - Opciones Avanzadas
 - 5.1 - Múltiples códigos
 - 5.2 - Uso del Portapapeles para la entrada de datos
 - 5.3 - Integración con Bases de Datos: Soporte de Apple Events.

- 6 - Preferencias

Este manual, así como el software que se incluye no pueden ser copiados, reproducidos, divulgados ni transferidos de ninguna forma sin el consentimiento de Inèdit Software.

1 - Antes de Empezar

1.1 - Introducción

Bienvenido al programa QuickBar, creación de códigos de barras. Con este programa podrá generar fácilmente códigos de barras, para incorporarlos a cualquier programa de autoedición, dibujo, base de datos u otros. Su uso extremadamente simple y la variedad de formatos de exportación hacen de QuickBar el complemento idóneo para cualquier usuario que requiera códigos de barras de un modo rápido y fiable.

QuickBar ha sido realizado siguiendo las indicaciones dictadas por EAN International.

Si desea sugerir alguna mejora o cambio al programa, puede ponerse en contacto con nuestro Departamento de Programación en

Inèdit Creative Software

Ctra. Mataró - Granollers Km. 1,4 (Edificio D'ARA)

08303 - MATARÓ (BARCELONA) SPAIN

Tel./FAX.: (93) 757.56.49

1.2 - Instalación

QuickBar viene protegido contra copias con una llave de protección; esta llave contiene la información necesaria para que QuickBar pueda utilizarse en su ordenador. La llave debe instalarse en el puerto ADB (puerto del teclado o ratón) del Macintosh. Sin esta llave QuickBar no puede ser utilizado.

La instalación de QuickBar requiere seguir los siguientes pasos:

- a) Copiar el programa QuickBar en el disco duro de su ordenador.
- b) Apague el ordenador, y conecte la llave de protección en el puerto ADB (teclado o ratón).
- c) Ponga en marcha el ordenador.

Una vez realizados estos pasos el programa se encuentra a punto para funcionar.

1.3 - Recomendaciones

Dado el carácter complementario del programa por su uso conjunto con otras aplicaciones de dibujo, es recomendable instalar el programa como ítem de la manzana (activable desde la manzana de la barra de menús). Para ello basta con crear un alias del programa e introducirlo en la carpeta *Ítems Menú Apple*, que se encuentra dentro de la *Carpeta del Sistema*.

QuickBar puede usarse con cualquier dispositivo de impresión, desde una impresora matricial hasta una filmadora, incluyendo también impresoras de inyección y láser, para crear etiquetas de productos, folletos o cualquier documento que precise un código de barras de forma sencilla y rápida.

1.4 - Configuración

El equipo mínimo para ejecutar el programa se compone de un ordenador Macintosh Classic con 4 Mb de memoria RAM, sistema operativo versión 6.07 o superior y cualquier tipo de dispositivo de impresión compatible con el ordenador. La memoria mínima asignada al programa debe ser de 1 Mb, aunque si genera sus códigos de barras en formato PICT puede ser que se requiera añadir más memoria a QuickBar; en ese caso, QuickBar le informará de que cantidad extra de memoria es necesaria.

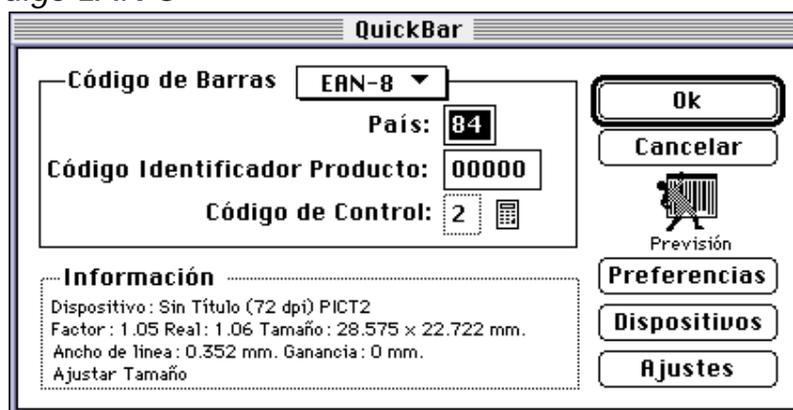
2 - Creación de Códigos de Barras

2.1 - Cómo funciona QuickBar

La primera vez que ejecute QuickBar se le preguntarán los datos para personalizar su versión; entre estos datos figura el número de serie, que figura en la hoja suministrada en el paquete de QuickBar.

Una vez arrancado el programa aparecerá en pantalla uno de los códigos de barras disponibles en esta versión del programa.

Pantalla del código EAN-8



Para elegir otro tipo de código, use el menú desplegable donde se especifica que tipo de código desea utilizar. Los códigos existentes en la versión completa de QuickBar són:

EAN-8	ISBN
EAN-13	ISBN ADD2 y ADD5
EAN-13 ADD2 y ADD5	EAN128
UPC-A	CODE 128
UPC-E	CODABAR
VIDEO	ITF
CODE39	DUN-14

La versión LC de QuickBar contiene sólo uno de los códigos especificados.

Complete los datos correspondientes a cada campo del código de barras especificado; observe que no es necesario usar el ratón o la tecla tabulador para cambiar de campo, puesto que ello se hace automáticamente.

Puede ver el código de barras que va a crear mediante el icono de Previsión



Antes de aceptar los datos y de que se genere el código, es necesario determinar los Ajustes del código de barras, mediante el diálogo de Ajustes.

Pantalla de Ajustes



El diálogo de Ajustes muestra los siguientes campos y opciones:

- Factor:** 1.05 (menú desplegable)
- Ganancia:** 0 mm. (campo de texto con icono de desplazamiento vertical)
- Altura:** 22.722 mm. (campo de texto)
- Formato:** PICT2 (menú desplegable)
- Tipo de Letra:** Helvetica (menú desplegable)
- Reducción Especial Carácteres
- Señal de Encuadre
- Ajustar Tamaño Código

Botones de acción: Ok, Cancelar, Standard.

El parámetro Factor determina la escala del código a generar; la Ganancia es la deformación que la impresora genera en la anchura de las barras; la Altura corresponde al tamaño vertical del código; el Formato selecciona entre formatos PICT, que exportará el código de barras al Portapapeles para que pueda ser pegado en cualquier otra aplicación, o archivos EPSF (PostScript) compatible con la mayoría de aplicaciones de diseño o autoedición como Illustrator, FreeHand u otros. Estos parámetros y los demás son explicados más detenidamente en páginas posteriores de este manual.

Una vez aceptados los datos, si ha elegido un formato PICT como formato de salida, deberá especificar la resolución a utilizar mediante el diálogo de Dispositivos, donde podrá especificar la resolución, el nombre de su dispositivo, y la ganancia fija asociada a este.

Pantalla de Dispositivos



El diálogo de Dispositivos muestra los siguientes campos y opciones:

- Dispositivos:** LaserWriter (menú desplegable)
- Nombre:** LaserWriter (campo de texto)
- Resolución:** 72 dpi (menú desplegable)
- Ganancia Fija:** 0 mm. (Sólo PostScript) (campo de texto)

Botones de acción: Ok, Cancelar.

Cuando todos los datos han sido configurados, pulse OK para que el código sea generado, sea en el Portapapeles (si el formato de salida es PICT) o en un archivo, en cuyo caso un diálogo le preguntará con que nombre desea guardarlo.

2.2 - Tipos de códigos de barras

Los distintos códigos de barras contemplados en esta versión de QuickBar son los siguientes:

EAN-8: Contiene los campos País, Producto y el Código de Control, que por lo general es calculado automáticamente a partir de los datos anteriores.

The screenshot shows the QuickBar software window. At the top, the title bar reads "QuickBar". Below it, the "Código de Barras" section has a dropdown menu set to "EAN-8". The "País" field contains "84". The "Código Identificador Producto" field contains "00000". The "Código de Control" field contains "2". To the right of these fields are buttons for "Ok", "Cancelar", a barcode icon labeled "Previsión", "Preferencias", "Dispositivos", and "Ajustes". At the bottom, an "Información" section displays: "Dispositivo: LaserWriter (72 dpi) PICT2", "Factor: 1.05 Real: 1.06 Tamaño: 28.575 x 22.722 mm.", "Ancho de línea: 0.352 mm. Ganancia: 0 mm.", and "Ajustar Tamaño".

EAN-13: Contiene los campos País, Empresa y Producto, además del Código de Control. Es el código más habitualmente utilizado en la mayoría de productos comerciales e incluso para revistas y publicaciones; en este último caso puede utilizar el código ISBN, que añade un texto suplementario en el borde superior del código.

The screenshot shows the QuickBar software window. At the top, the title bar reads "QuickBar". Below it, the "Código de Barras" section has a dropdown menu set to "EAN-13". The "País" field contains "84". The "Código Identificador Empresa" field contains "00000". The "Código Identificador Producto" field contains "00000". The "Código de Control" field contains "0". To the right of these fields are buttons for "Ok", "Cancelar", a barcode icon labeled "Previsión", "Preferencias", "Dispositivos", and "Ajustes". At the bottom, an "Información" section displays: "Dispositivo: LaserWriter (72 dpi) PICT2", "Factor: 1.05 Real: 1.06 Tamaño: 39.863 x 27.573 mm.", "Ancho de línea: 0.352 mm. Ganancia: 0 mm.", and "Ajustar Tamaño".

EAN-13 ADD2 y ADD5 contienen los mismos campos que EAN-13 más un campo suplementario (Addendum) de 2 o 5 dígitos, respectivamente.

UPC-A: Contiene los campos Prefijo, Empresa, y Producto, además del Código de Control.

QuickBar

Código de Barras **UPC-A** ▼

Prefijo: **1**

Código Identificador Empresa: **23456**

Código Identificador Producto: **78797**

Código de Control: **1**

Información

Dispositivo: LaserWriter (72 dpi) PICT2
 Factor: 1.05 Real: 1.06 Tamaño: 39.863 x 27.573 mm.
 Ancho de línea: 0.352 mm. Ganancia: 0 mm.
 Ajustar Tamaño

Ok
Cancelar

Previsión

Preferencias
Dispositivos
Ajustes

UPC-E: Este código es una versión comprimida del UPC-A. Contiene los datos de Empresa y Producto de forma codificada en un sólo campo. Añade código de control.

QuickBar

Código de Barras **UPC-E** ▼

Código: **007654**

Código de Control: **0**

Código Identificador Empresa: **00760**

Código Identificador Producto: **00005**

Información

Dispositivo: LaserWriter (72 dpi) PICT2
 Factor: 1.05 Real: 1.06 Tamaño: 22.930 x 27.226 mm.
 Ancho de línea: 0.352 mm. Ganancia: 0 mm.
 Ajustar Tamaño

Ok
Cancelar

Previsión

Preferencias
Dispositivos
Ajustes

VIDEO: Es el utilizado para la programación de aparatos de video mediante lápices lectores. Existen 3 tipos de código: *Programar* permite ajustar el Canal, Hora de Inicio, Hora de Finalización, Día y Mes; el código de *Cancelar* así como el de *Comprobar* generan un pequeño código para efectuar estos procesos en el video.

QuickBar

Código de Barras **Video** ▼

Canal: **01**

Hora Inicio: **12:00**

Hora Final: **12:00**

Día y Mes: **01/01**

Programar
 Cancelar
 Comprobar

Información

Dispositivo: LaserWriter (72 dpi) PICT2
 Factor: 1.05 Real: 1.06 Tamaño: 42.333 x 10.500 mm.
 Ancho de línea: 0.352 mm. Ganancia: 0 mm.
 Ajustar Tamaño

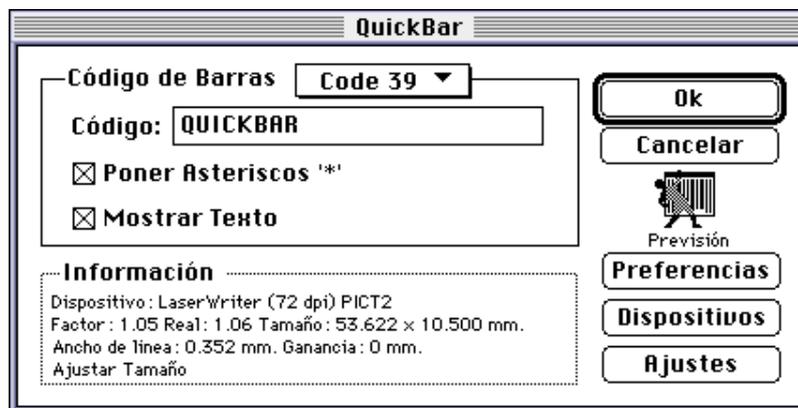
Ok
Cancelar

Previsión

Preferencias
Dispositivos
Ajustes

CODE39: Es un código alfanumérico: admite números y letras (en mayúsculas). La

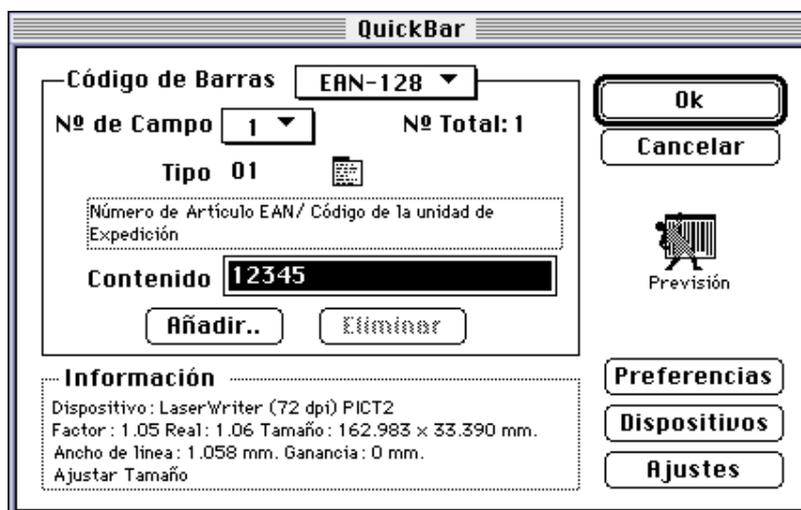
opción Poner Asteriscos es necesaria para la correcta lectura en la mayoría de lectores. Mostrar Texto permite mostrar o ocultar el texto al pie del código. No contiene Código de Control.



ISBN: El código ISBN es una variante del EAN-13, pero con los campos Idioma, País de Edición, Código de Libro y Código de Control.

El número de ISBN se añade al borde superior del código y debe ser introducido por el usuario en el campo correspondiente. Las versiones **ADD2** y **ADD5** de este código añaden los addendums correspondientes de 2 y 5 dígitos.

EAN128: Este código contempla un número variable de campos, y cada uno posee sus propias características de límite y tipo de dígitos. Los campos se añaden mediante el botón Añadir ; el pequeño menú permite elegir el tipo de campo a utilizar.



CODE128: Variante del código anterior que contempla un solo campo de tipo alfanumérico. Usado especialmente para la codificación de productos farmacéuticos.

CODABAR: Código numérico que admite además los dígitos A, B, C, D como inicio/final de código y los modificadores +, -, /, \$. Límite de 20 dígitos.

QuickBar

Código de Barras: **CODABAR** ▼

Datos:

Información

Dispositivo: LaserWriter (72 dpi) PICT2
 Factor: 1.05 Real: 1.06 Tamaño: 40.569 x 10.500 mm.
 Ancho de línea: 0.352 mm. Ganancia: 0 mm.
 Ajustar Tamaño

Ok
 Cancelar
 Previsión
 Preferencias
 Dispositivos
 Ajustes

ITF: Código numérico de longitud variable, hasta un límite de 16 dígitos, y siempre en cantidad par (incluyendo código de control).

QuickBar

Código de Barras: **ITF** ▼

Código:

Código de Control:

Información

Dispositivo: LaserWriter (72 dpi) PICT2
 Factor: 0.70 Real: 0.69 Tamaño: 63.575 x 38.560 mm.
 Ancho de línea: 0.705,1.763 mm. Ganancia: 0 mm.
 Ajustar Tamaño ITF-8

Ok
 Cancelar
 Previsión
 Preferencias
 Dispositivos
 Ajustes

El código **DUN14** es idéntico al ITF en su versión de 14 dígitos, pero difiere en la forma de introducir los datos.

QuickBar

Código de Barras: **DUN-14** ▼

Variable Logística:

País:

Código Identificador Empresa:

Código Identificador Producto:

Código de Control:

Información

Dispositivo: LaserWriter (72 dpi) PICT2
 Factor: 0.70 Real: 0.69 Tamaño: 108.730 x 38.560 mm.
 Ancho de línea: 0.705,1.763 mm. Ganancia: 0 mm.
 Ajustar Tamaño

Ok
 Cancelar
 Previsión
 Preferencias
 Dispositivos
 Ajustes

2.3 - Como usar el código de barras generado

Los códigos de barras generados en un archivo pueden ser abiertos o importados a cualquier programa de diseño, autoedición o base de datos que contemple el formato PICT o PostScript.

Los códigos generados en formato PICT en el Portapepeles pueden incorporarse al documento de su programa mediante el comando Pegar, común en todas las aplicaciones Macintosh.

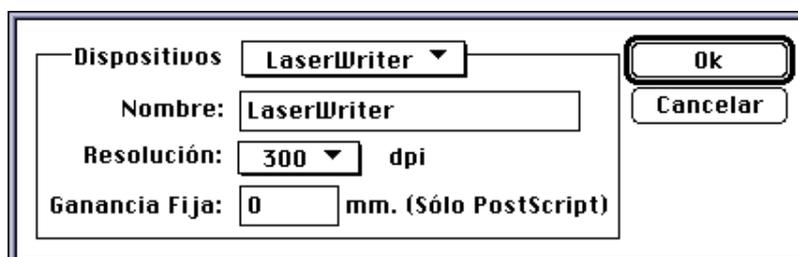
Por ejemplo, el programa Adobe Illustrator permite abrir (o insertar) los códigos en formato archivo EPSF y Illustrator 1.1, en cambio los programas ClarisWorks o Adobe Photoshop permiten que el código sea pegado desde el Portapapeles o abierto como bitmap.

Es muy importante que se respete el tamaño original con el que se ha generado el código, especialmente, si este es en formato bitmap, puesto que los factores (tamaños) válidos para la lectura dependen de la resolución con que se genera el código en QuickBar; por ello si desea cambiar el tamaño de un código de barras en sus documentos, génerele de nuevo en QuickBar con el nuevo tamaño y péguelo otra vez en su documento.

3 - Dispositivos

3.1 - Selección de Dispositivo

En la ventana de selección de Dispositivo es donde puede determinar la resolución con que se va a imprimir el código de barras generado en formato bitmap (PICT, PICT2 o Archivo PICT2), con la finalidad de optimizar la calidad de impresión.



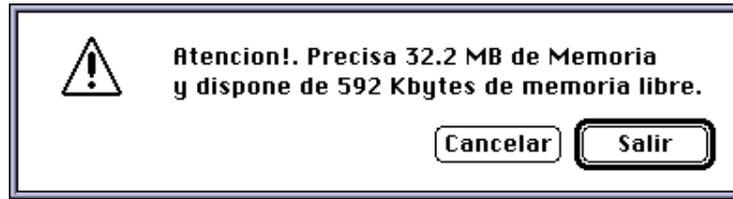
La imagen muestra una ventana de diálogo con un título "Dispositivos". Dentro de la ventana, hay un menú desplegable que muestra "LaserWriter". Debajo de esto, hay un campo de texto que contiene "Nombre: LaserWriter". A continuación, hay un menú desplegable que muestra "Resolución: 300" y el texto "dpi" a su derecha. En la parte inferior, hay un campo de texto que contiene "Ganancia Fija: 0" y el texto "mm. (Sólo PostScript)" a su derecha. A la derecha de la ventana, hay dos botones: "Ok" y "Cancelar".

Puesto que no es lo mismo imprimir un código de barras con una impresora matricial de nueve agujas que con una impresora láser, conviene prestar especial atención a los valores de Resolución y Ganancia Fija.

Puede elegir entre las siguientes resoluciones (en DPI):

72, 144, 288, 300, 360, 400, 600, 1200, 1250

Las resoluciones altas ofrecen la posibilidad de elegir entre múltiples factores de ampliación y mayor precisión en las medidas, mientras que bajas resoluciones limitan el tamaño al que se va a generar el código. Por contra, un código realizado con una resolución alta requiere una cantidad mayor de memoria, y si esta sobrepasa la cantidad asignada al programa, aparecerá un mensaje de aviso donde se informará de la memoria requerida.



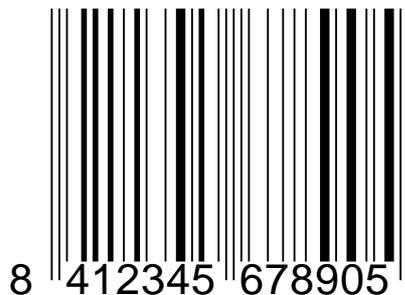
La Ganancia Fija se entiende como la dilatación que se produce en las líneas al imprimir , debido a la presión del cabezal contra el soporte de impresión o por la absorción de la tinta según el tipo de papel. El valor a introducir es la deformación en milímetros que se produce, de modo que el código de barras se creará compensando esta deformación para que una vez impreso sea correcto.

En los siguientes ejemplos puede observarse un código EAN-13 generado a 300 DPI de resolución y factor 1.05.

Ganancia: 0



Ganancia: 0.169



Ganancia: -0.169



La Ganancia Fija se aplica solo a los códigos generados en formato PostScript (EPSF o Illustrator).

4 - Ajustes

Los Ajustes permiten modificar distintos parámetros de configuración para los códigos

de barras.

The image shows a dialog box titled 'Ajustes' (Adjustments) with a standard Windows-style border. On the right side, there are three buttons: 'Ok', 'Cancelar' (Cancel), and 'Standard'. The main area is divided into several sections by dotted lines. The top section contains three fields: 'Factor:' with a dropdown menu showing '1.05', 'Ganancia:' with a text field showing '0 mm.' and a vertical double-headed arrow icon to its right, and 'Altura:' with a text field showing '27.573 mm.'. The middle section contains 'Formato:' with a dropdown menu showing 'PICT2', 'Tipo de Letra:' with a dropdown menu showing 'Helvetica', and a checkbox labeled 'Reducción Especial Carácteres' which is currently unchecked. The bottom section contains two checkboxes: 'Señal de Encuadre' (unchecked) and 'Ajustar Tamaño Código' (checked).

El botón Standard devuelve los parámetros a sus valores por defecto.

4.1 - Factor y Altura.

El Factor es la magnitud o proporción del código de barras respecto a la escala 1:1. Los factores visibles en el menú són los determinados como válidos a la resolución actualmente fijada en la ventana Dispositivo. Esto significa que los factores disponibles són los recomendables cuando el parámetro Formato, descrito más adelante, sea PICT, PICT2 o Archivo PICT2. Si desea usar otro factor no especificado, use la opción Otro...

Debe tener en cuenta que un factor determinado por el usuario puede no ser imprimible a la resolución seleccionada, por lo que se generará el código de barras con el factor válido más aproximado. Cuando el formato es EPSF o Illustrator 1.1, se sobreentiende que va a imprimirse en un dispositivo de alta resolución, por lo que el factor determinado por el usuario será el utilizado.

La altura del código, determinada en el campo Altura, también se verá modificada por el factor. Esta parámetro comprende la altura desde el punto superior de las barras hasta la base del texto.

4.2 - Ganancia

La Ganancia que aquí se aplica se define del mismo modo que la Ganancia Fija en el punto 3.1 de este manual, pero en este caso es una Ganancia añadida también a los códigos en formato PICT o PICT2, por lo que los valores posibles de Ganancia dependerán de la resolución utilizada.

4.3 - Formato gráfico

Puede elegir entre distintos formatos gráficos para sus códigos de barras, para facilitar su exportación a otros programas. Los formatos disponibles son:

PICT: Formato bitmap (mapa de bits), que no utiliza la resolución del dispositivo. La resolución será siempre de 72 DPI; esto es, que un código en formato PICT a 144 DPI ocupará el doble de espacio que en formato PICT2. Use este formato cuando desee realizar la reducción a a tamaño estándar desde otro programa por medios ópticos.

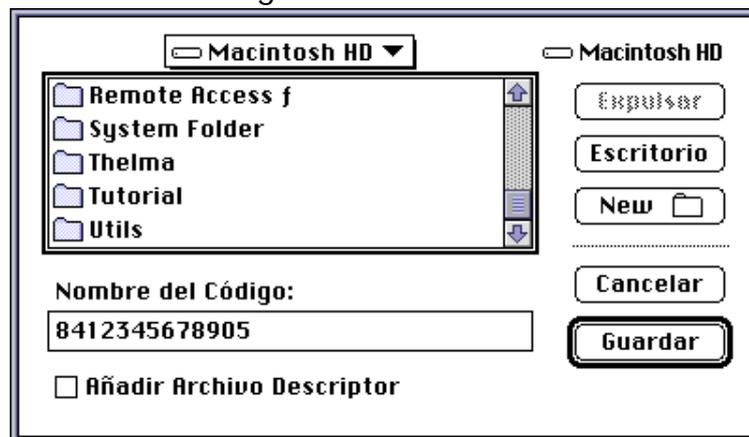
PICT2: Formato bitmap con resolución. El código resultante se alojará en el Portapapeles, listo para que pueda ser pegado en el programa final. La calidad y tamaño (memoria) del gráfico bitmap dependerá de la resolución con que se genere, ajustable en el diálogo de Dispositivos..

Archivo PICT2: Formato PICT2 pero que se alojará en un archivo en disco.

ILLUSTRATOR 1.1: Formato Archivo PostScript, compatible con la mayoría de versiones de Adobe Illustrator. A diferencia de los formatos bitmap, los formatos PostScript ocupan muy poco espacio en disco, independientemente del tamaño del código de barras. Este formato, así como el formato EPSF, prescinden de la resolución fijada en la ventana de Dispositivos.

EPSF: Archivo PostScript compatible con todos los programas que utilicen este sistema. Este formato es indicado para ser usado con filmadoras u otros dispositivos que contemplen resoluciones superiores a las utilizadas por los formatos bitmap antes relatados (más de 1250 DPI).

En el caso de los formatos que guardan el código en un archivo en disco, al aceptar los datos que completan el código aparecerá un diálogo en el que se interroga al usuario en que lugar y con que nombre desea guardar dicho archivo.



La opción *Añadir Archivo Descriptor* añade un archivo en el que se describen las características del código mostradas en la pantalla principal.

4.4 - Tipo de letra

El tipo de letra permite elegir como serán los caracteres humanamente legibles que aparecen en los códigos, a excepción del código de tipo VIDEO, que no contiene ningún tipo de texto, Los tipos disponibles serán los disponibles en el sistema, aunque el tipo por defecto es Helvetica. El tipo usado habitualmente en los códigos de la familia EAN es el OCR-A.

4.5 - Señales de encuadre. Ajustar tamaño.

El usuario puede elegir si desea señales de encuadre en el código.

Sin señales de encuadre



Con señales de encuadre



El tamaño del código que se especifica en la pantalla principal del program indica el tamaño entre líneas de encuadre (sin incluirlas) y por ello, se incluyan o no estas líneas, el tamaño es el mismo. Tenga en cuenta que el tamaño siempre incluye los espacios laterales considerados mínimos para la correcta lectura por scanner.

La opción Ajustar Tamaño Código se aplica al formato bitmap PICT2 o Archivo PICT2 para que los códigos generados a cualquier resolución se ajusten al tamaño real. Cuando esta opción está desactivada, un código a 300 DPI tendrá un tamaño cuatro veces mayor de lo normal. Es indicado desactivar esta opción cuando se desee crear un código de gran tamaño para posteriormente reducirlo por medios ópticos. cuando el formato gráfico elegido es PICT esta opción queda desactivada y la única resolución válida es 72 DPI.

Algunas aplicaciones como Aldus FreeHand admiten el formato PICT o PICT2 pero sin tener en cuenta la resolución, de modo que si intentamos pegar un código de barras a 300 DPI este aparecerá con grandes dimensiones, por causa de la resolución; este efecto es el mismo que si desde QuickBar generamos el mismo código con la opción Ajustar Tamaño Código desactivada.

En cualquier caso siempre es recomendable usar un formato PostScript en las aplicaciones que lo soporten.

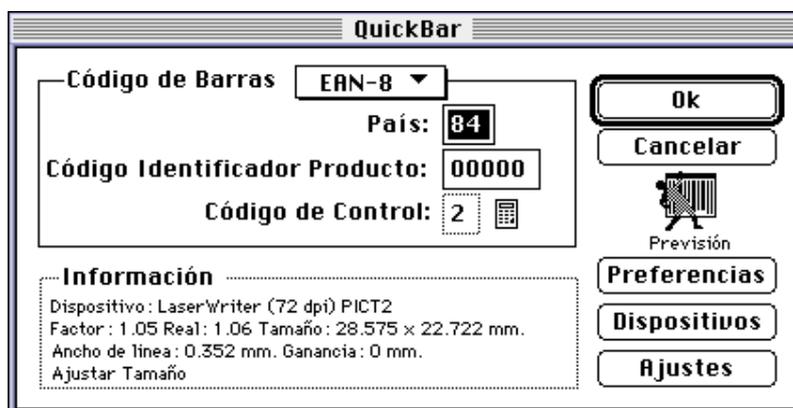
5 - Opciones Avanzadas

5.1 - Múltiples códigos

QuickBar contempla la posibilidad de generar series de códigos; esta opción genera

un número de códigos determinado por el usuario incrementando cada uno de ellos con un valor previamente establecido.

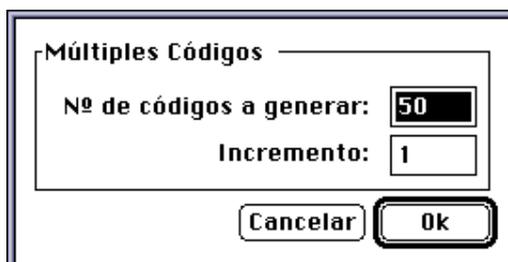
Complete los datos del primer código de la serie, y asegúrese de que todos los ajustes son correctos.



Mantenga la tecla Opción pulsada, y observará que el botón *Grabar* cambia a *Grabar...*



Pulse el botón *Grabar...* (manteniendo la tecla opción pulsada) y aparecerá el siguiente diálogo:



Complete los datos especificados. QuickBar tomará como primer código el fijado por el usuario, y sumará a los últimos dígitos del código (excepto el de control) el incremento especificado. Esta suma se realizará en los dígitos en que sea posible la suma, por lo que si aparece algún carácter no numérico, se tendrán en cuenta solo los últimos caracteres numéricos.

A continuación se le preguntará en que lugar del disco desea alojar los archivos; los códigos se generarán en archivos separados, cada uno con el nombre correspondiente a su contenido.

5.2 - Uso del Portapapeles para la entrada de datos

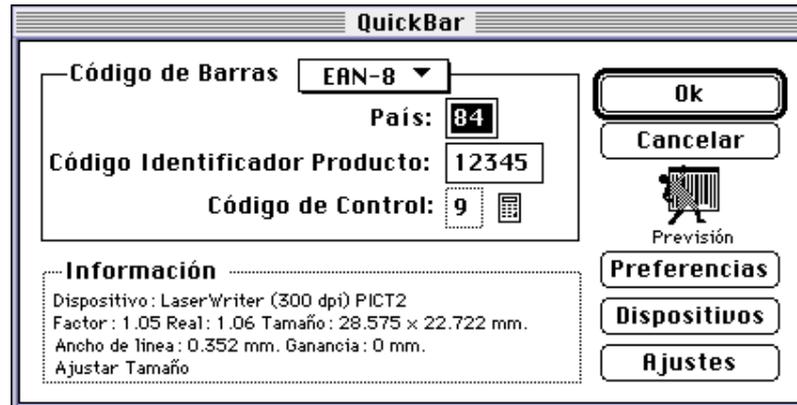
Una utilidad importante que aporta QuickBar es la posibilidad de completar los campos de un código de barras a partir de la información depositada por el usuario en el Portapapeles antes de arrancar el programa. Veamos un ejemplo:

Queremos elaborar un código EAN-8 con los siguientes datos:

País: 84

Empresa: 12345

En el programa donde queremos depositar el código generado escribiremos la secuencia 8412345 y la copiaremos al Portapapeles; a continuación arrancaremos QuickBar, y si el último código utilizado fué un EAN-8, los campos País y Empresa estarán ya completados correctamente con los datos introducidos (el código de control ya se habrá calculado correctamente).



Al arrancar, QuickBar usa por defecto el último código de barras generado; si el Portapapeles contiene algún código utilizable por el programa, determinará qué tipo de código puede utilizarlo; por ejemplo, si en el caso anterior la cadena entrada fuera 851234554321, se determinaría que un EAN-8 no puede utilizar un código tan largo, pero sí un EAN-13 o un UPC-A, y en el caso del EAN-13 la distribución sería:

País: 84

Empresa: 12345

Producto: 54321

Los datos del Portapapeles se utilizan para completar los códigos desde el final de estos, esto es, de atrás hacia adelante, completando los datos que faltan con los que había en el código previo.

Si el código en el Portapapeles contiene caracteres no-numéricos se determinará que el código a utilizar será un CODE39 o un EAN128, puesto que són los únicos que los contemplan.

5.3 - Integración con Bases de Datos: Soporte de Apple Events.

QuickLabel soporta la tecnología de AppleEvents para integrar su uso conjunto desde otras aplicaciones, como Bases de Datos u otros.

Los parámetros de QuickBar que deben ser fijados por el usuario són:

- Todos los parámetros de Factor, Ganancia, Tipo de letras. Formato, Tipo de Código por defecto.

- El formato debe ser PICT2, que colocará el código en el Portapapeles.

También se debe desconectar la opción *Mostrar Acerca de Quickbar* de la ventana de Preferencias y conectar la opción *Mantener Abierto QuickBar*.

Una vez fijado, todos los códigos que hagamos con Apple Events mantendrán los mismos parámetros.

- **Apple Events Soportados**

<u>Nombre</u>	<u>Clase</u>	<u>Event ID</u>	<u>Parametros</u>
Abrir QuickBar	'aevt'	'oapp'	ninguno
Salir QuickBar	'aevt'	'quit'	ninguno
Crear Código	'aevt'	'QBnc'	'#12345678#' (código a crear)

- **Creación del ScriptMaker de FileMaker**

1) En la base de datos crearemos un campo que contenga el número de código a generar (no hace falta que sea completo y sin carácter de control); el número debe estar entre #.

Ejemplo: Para generar el código EAN-8 8412345 el campo debe tener #8412345#. También crearemos un campo gráfico para colocar el código de barras.

2) Crearemos un Script que envíe un AppleEvent del tipo 'aevt' con 'QBnc' a la aplicación QuickBar. Debe enviarle el valor del campo anterior.

3) Después de ejecutar el AppleEvent, QuickBar coloca el código de barras en el Portapapeles, y con el Script Pegado se pega el código en el campo gráfico especificado para el código de barras.

6 - Preferencias

En estas opciones puede determinarse distintos parámetros de configuración, tales como si desea la pantalla inicial de presentación al abrir el programa u otros.



La opción *Calcular Código de Control* determina si desea que el carácter de control sea calculado, o en caso contrario, que el usuario pueda editarlo. Esta opción puede ser conmutada desde la pantalla principal con un clic del ratón sobre el icono de la Calculadora.

Cálculo Activado



Cálculo Desactivado



La opción *Mostrar diálogo de Modificación* fuerza la aparición de la pantalla de edición de QuickBar aún y cuando los datos del Portapapeles sean suficientes para completar el código.

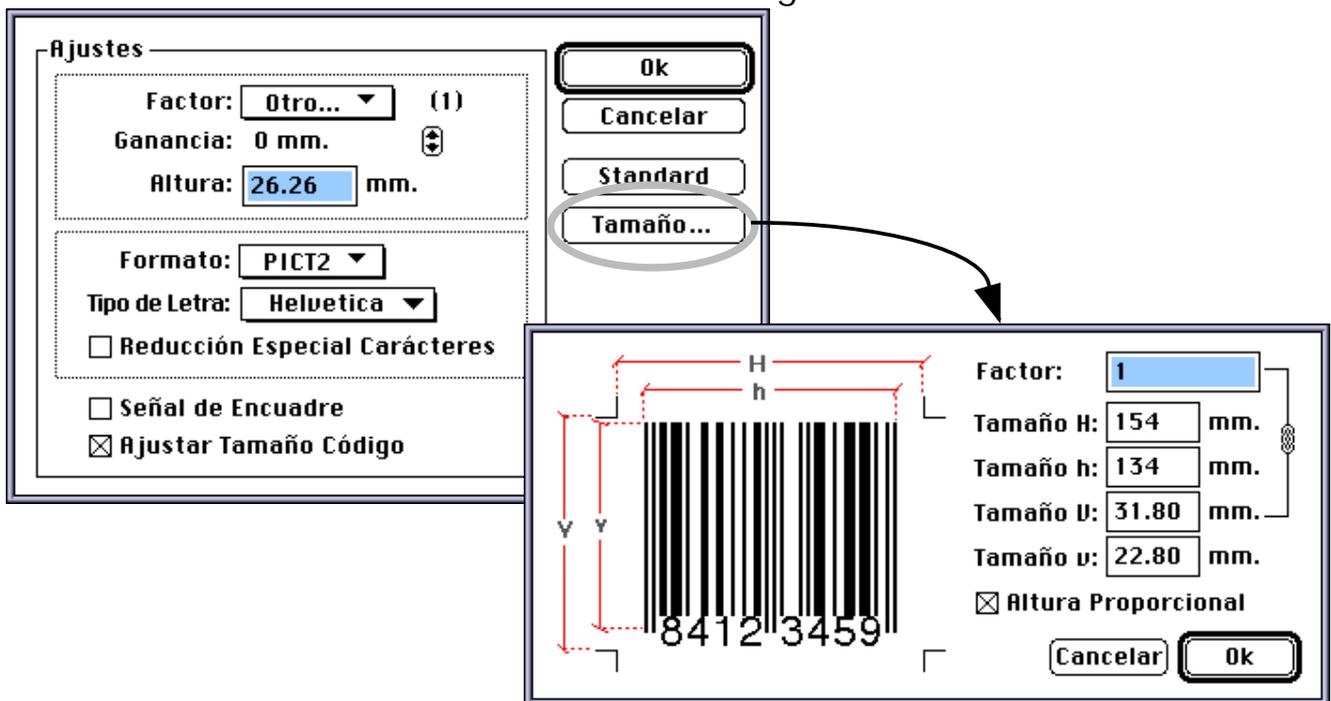
Tenga en cuenta que si tiene activada la opción *Mostrar Acerca de QuickBar* y desactivada la opción *Mostrar Diálogo de Modificación*, al arrancar el programa aparecerá la pantalla de presentación de QuickBar y terminará su ejecución, depositando el código de barras en el Portapapeles. Esto sucederá siempre y cuando los datos alojados en el Portapapeles sean suficientes para crear el código de barras; en caso contrario el diálogo de modificación aparecerá para que lo complete el usuario.

La opción *Mantener Abierto QuickBar* mantiene abierto el programa una vez el usuario ya ha generado el código; de este modo se puede acceder a QuickBar desde el menú de aplicaciones activas del sistema, en la esquina superior derecha de la pantalla. Para editar un nuevo código basta con acceder a la opción *Nuevo...* del menú *Archivo*. Para salir de QuickBar en este modo, use la opción *Salir* del menú *Archivo*.

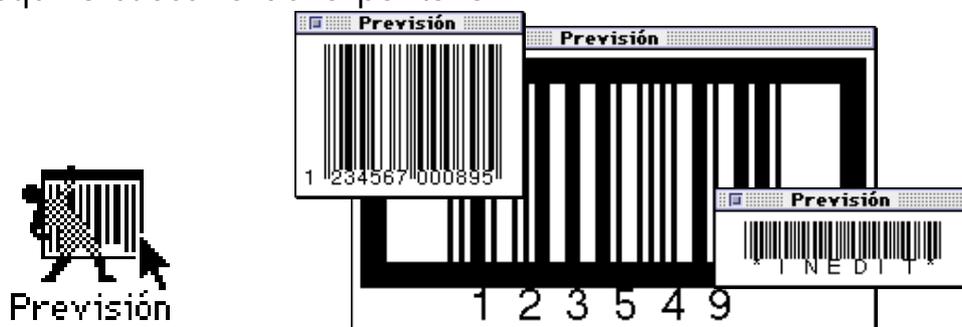
QuickBar 1.8

Principales cambios respecto a versiones anteriores:

- Nueva versión acelerada para PowerPC.
- Posibilidad de seleccionar el tamaño del código de barras.



- Previsión continua del código de barras mientras se editan sus datos. La previsión puede cambiar de posición en la pantalla de forma rápida mediante Opción-click en el icono de Previsión; con cada Click, la previsión se colocará en una esquina sucesiva de la pantalla.



- Añadidos los nuevos Identificadores de Aplicación para el código EAN128, tal

como se especifica en el Anexo 7 de normativa EAN. Los nuevos identificadores son:

240	Identificación Adicional de Producto
250	Número de Serie Secundario
401	Número de Consignación
414	Punto Operacional Empleando EAN-13
8003	Número EAN y Número de Serie de Retornables
8004	Identificación EAN/UCC Seriada del Activo
8005	Precio por Unidad de Medida
8006	Componente de un Artículo
8018	Número de Identificación de Servicio Individualizado
8100	Código de Cupón Extendido - NSC + Código de Oferta
8101	Código de Cupón Extendido - NSC + Código de Oferta + fin
8102	Código de Cupón Extendido - NSC

- Mayor precisión en el tamaño de los códigos de barras.



- Múltiples cambios internos para optimizar funcionamiento (sistema de previsión, preferencias, formato EPSF...)