# PLABEL WIN

## programa etiquetado para Windows



Manual Usuario v 3.1.0 Marzo 2025



#### INTRODUCCION

PLABEL WIN es un programa de etiquetado para el sistema operativo Windows (versiones 8/8.1, 10 y 11). Imprime a través de los drivers que se instalan con cada impresora. Le permite ajustar el tamaño de etiqueta, el tamaño del papel de impresión y la disposición en filas y columnas de etiquetas. Puede insertar numerosos elementos como líneas, círculos, polígonos, texto, párrafo, imágenes, códigos de barra, etc. Algunos de estos elementos pueden enlazarse con base de datos, que puede crearse desde la propia aplicación, o archivos json ó csv.

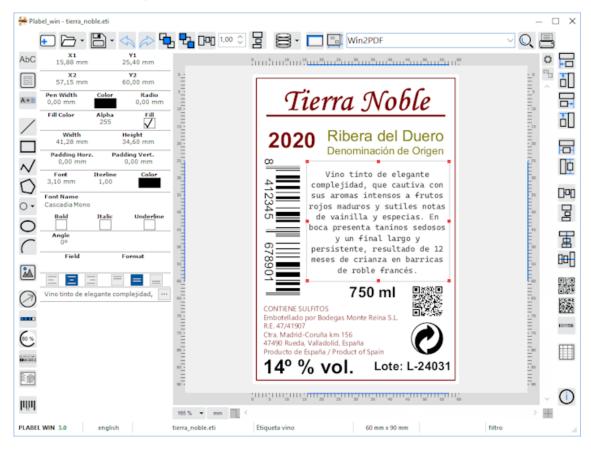


Fig 1. Editor PLABEL WIN

El programa permite diseñar etiquetas que pueden previsualizarse antes de enviar a imprimir, desde la previsualización se puede guardar como imagen.

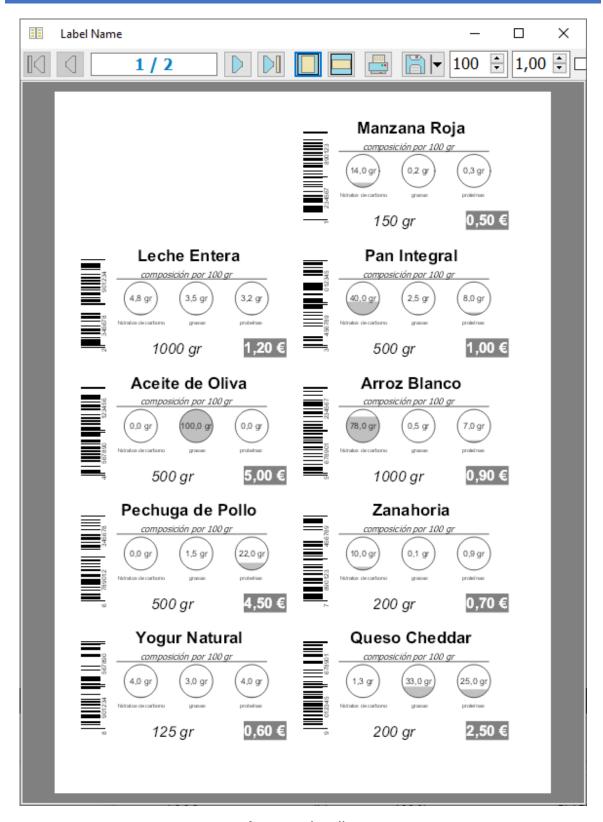


Fig 2. Previsualizar

Las etiquetas de productos desempeñan un papel crucial en la presentación y el éxito de cualquier producto en el mercado. Más allá de ser un simple elemento visual, una etiqueta bien diseñada es una herramienta estratégica que comunica información esencial al consumidor, cumple con normativas legales y contribuye a diferenciar un producto frente a la competencia. En sectores como el de consumo y alimentación, donde la

confianza y la seguridad son fundamentales, las etiquetas adquieren un nivel de importancia aún mayor. Proporcionan información clave sobre ingredientes, valores nutricionales, fechas de caducidad y recomendaciones de uso, garantizando que los consumidores tomen decisiones informadas y seguras. Nuestro programa de diseño y gestión de etiquetas ha sido desarrollado para facilitar la creación de etiquetas profesionales, atractivas y funcionales, adaptadas a las necesidades específicas de cada producto. Con herramientas avanzadas para integrar texto, códigos de barra, imágenes, símbolos y otros elementos gráficos, este software es una solución completa que combina creatividad y cumplimiento de normativas. En este manual, encontrará una guía paso a paso para aprovechar todas las funciones de la aplicación, desde el diseño básico de etiquetas hasta opciones avanzadas para personalización y enlazado con datos. Nuestro objetivo es ayudarle a optimizar su proceso de etiquetado, asegurando que sus productos destaquen y transmitan confianza en cualquier contexto de mercado. ¡Haga que su etiqueta sea el reflejo de la calidad y la identidad de su producto!

El programa tiene dos versiones: **LITE** que tiene algunas opciones deshabilitadas, y **STD** con todas las opciones disponibles. Las opciones de cada versión son:

Funcionalidad	LITE	STD
Insertar líneas	<b>√</b>	<b>√</b>
Extender, recortar y juntar líneas		✓
Insertar rectángulos	<b>√</b>	✓
Insertar círculos	<b>√</b>	✓
Insertar polilíneas	✓	✓
Insertar polígonos	✓	✓
Insertar arco		✓
Insertar elipse	✓	✓
Insertar texto	✓	✓
Insertar párrafo	✓	✓
Insertar texto compuesto (unir varios textos con diferente format	o) 🗸	✓
Insertar imágenes	✓	✓
Insertar símbolos predefinidos		✓
Insertar indicador ranking		✓
Insertar indicador nivel		✓

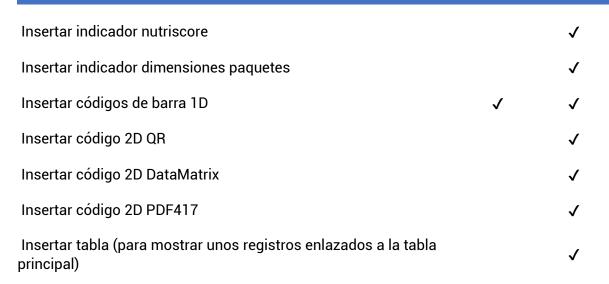


Table 1. Versiones PLABEL WIN disponibles

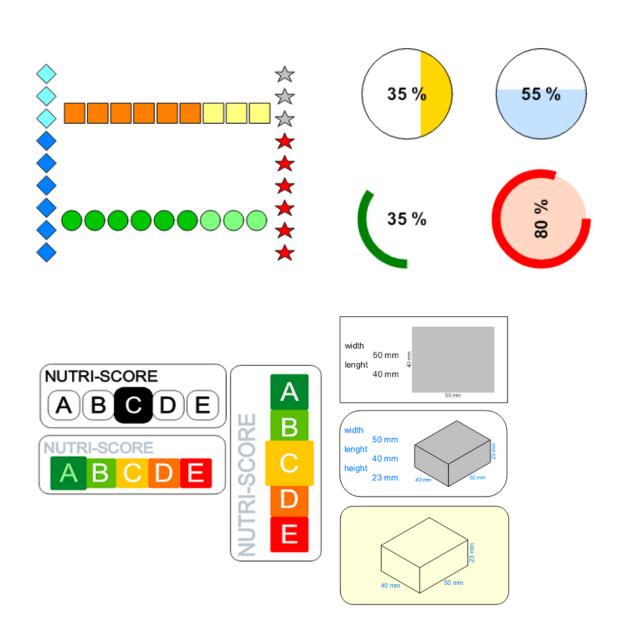


Table 2. Indicadores: ranking, nivel, nutriscore y dimensiones de paquetes

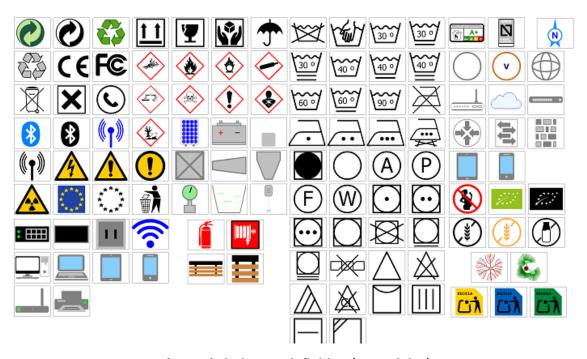


Fig 3. Símbolos predefinidos (vectoriales)



Albaricoque		cajas	confección
, abancoque	Extra	25	Caja de madera 8 kg granel
Ciruela	I	35	Caja de cartón 6 kg alveol 32
Paraguayo	II	20	Bandeja plástica film 800 gr
		80	

Fig 4. Elemento tabla

Al abrir el programa nos encontramos directamente con el editor y alrededor del mismo nos encontramos botones de acceso a todas las funciones.

#### **EDITOR**



Fig 5. Funcionalidades del editor

#### **Acciones con archivos**



Con estos botones realizamos las operaciones con archivos de etiqueta, por defecto tienen la extensión '.eti'. El primer botón sirve para limpiar el editor y crear una nueva etiqueta, el segundo para abrir una etiqueta previamente guardada (podemos desplegar una lista con las últimas etiquetas que hemos guardado), y el tercer botón sirve para guardar y guardar como la etiqueta que estamos editando.

#### Deshacer y rehacer



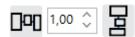
Botones para deshacer la última acción o cambio de propiedad de los elementos seleccionados, y botón para volver a ejecutar esas acciones deshechas.

#### Traer al frente, enviar al fondo



Acciones de situar por encima del resto el objeto seleccionado, o de situarlo debajo (enviar al fondo).

#### Espaciar horizontal o verticalmente una cantidad



Con estos botones separamos horizontalmente y verticalmente los objetos seleccionados, de forma equitativa la medida que introducimos.

#### Bases de datos



El programa permite crear nuestra propia base de datos añadiendo tablas y sus campos, para después rellenar los registros. Estos campos de las tablas se utilizarán para enlazarlos con algunos elementos de la etiqueta (texto, párrafo, código de barras, politexto, imágenes y tabla), y rellenar la información de la etiqueta con estos registros.

(Mirar sección bases de datos)

#### **Ajustes editor**



Desde aquí abrimos el formulario con las propiedades del editor y ajustar sus opciones. Ver descripción más detallada más adelante. Estas opciones del editor las podemos editar desde este botón en la parte derecha del editor:



#### Propiedades etiqueta



El tamaño de etiqueta y papel, los márgenes entre etiquetas, la disposición en filas y columnas en el papel de impresión, la posición en esa disposición de la primera etiqueta a imprimir. El número de etiquetas a imprimir, añadir contadores (series numéricas que podemos enlazar a elementos de la etiqueta), enlazar con archivos csv o json, la tabla de donde extraer los datos y si indicamos un campo de repetición que nos indica las veces que un mismo registro de datos debe imprimirse.

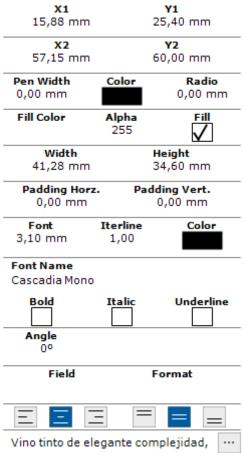
(Ver sección con explicación detallada)

#### Previsualizar, selección impresora e imprimir



Con estos botones podemos previsualizar el trabajo de impresión o enviar a la impresión a la impresora seleccionada. Desde la pantalla previsualizar, aparte de imprimir, encontramos botones para guardar como pdf o imagen.

#### Propiedades objetos



Cuando seleccionamos uno o varios elementos en el editor, en la parte izquierda se listan sus propiedades, y desde aquí podemos modificarlas.

#### **Textos**

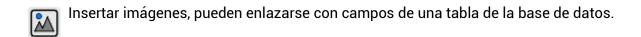
AbC Insertar elementos de texto: texto simple, párrafo y texto compuesto (varios textos con diferentes formatos). Los tres elementos pueden enlazarse con un campo de la base de datos. El texto compuesto puede utilizarse para representar un código de barras GS1-128, con sus diferentes textos y IA.

#### Líneas y rectángulos

Botones para insertar líneas y rectángul tenemos en la etiqueta podemos efectua juntar.	los. Con la versión <b>STD</b> en las líneas que ar las operaciones de extender, recortar y
Polilíneas y polígonos	
Insertar polilíneas y polígonos. En el pol se cierra el polígono uniendo con el prim	ígono después de insertar el último punto er punto.
Círculo, elipse y arco	

Insertar círculos, elipses y arcos (sólo versión STD). En el círculo podemos insertarlo indicando un centro y el radio, dos puntos o tres puntos.

**Imágenes** 



#### **Símbolos**

El programa cuenta con una biblioteca de símbolos vectoriales predefinidos, a los símbolos se les puede aplicar un ángulo de giro y una escala. Esto son ejemplos de símbolos que se pueden insertar:

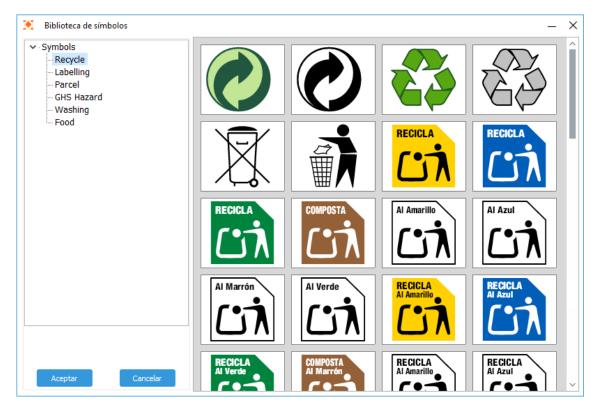


Fig 6. Símbolos predefinidos I

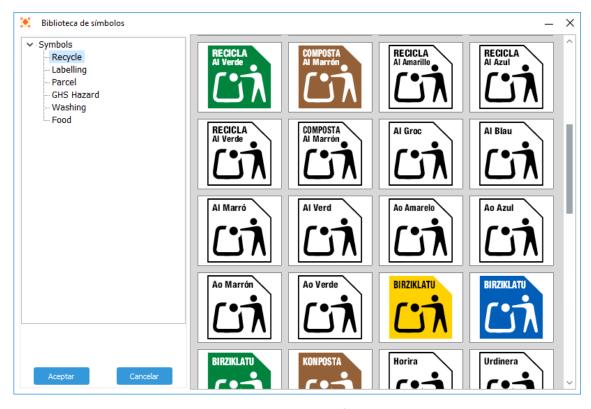


Fig 7. Símbolos predefinidos II

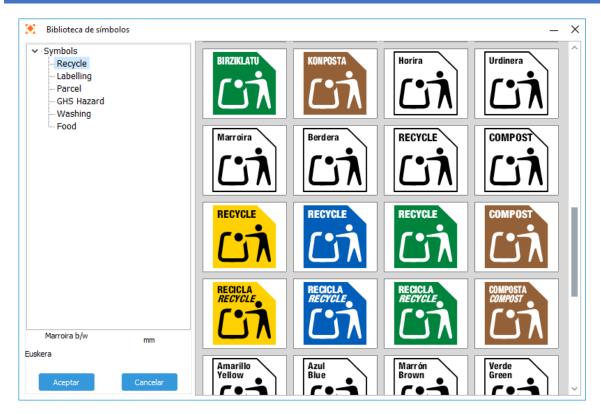


Fig 8. Símbolos predefinidos III



Fig 9. Símbolos predefinidos IV

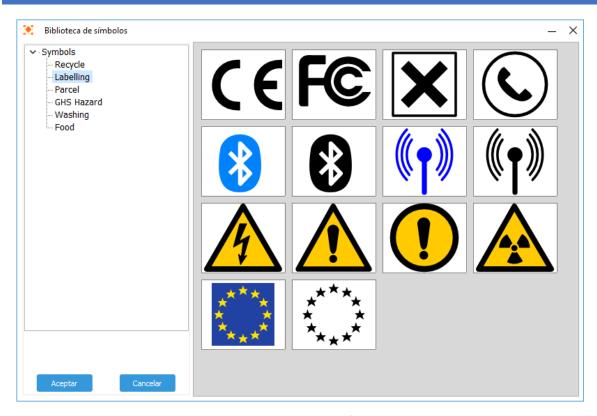


Fig 10. Símbolos predefinidos V

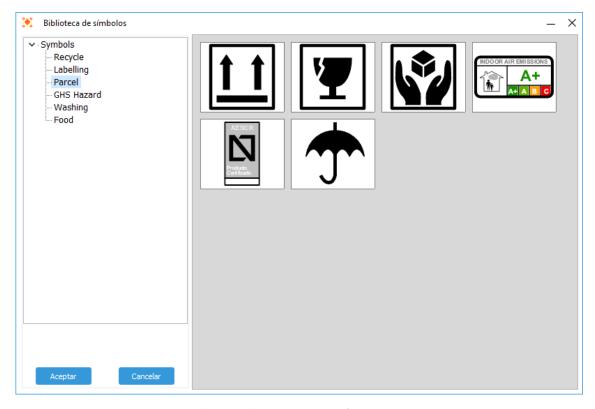


Fig 11. Símbolos predefinidos VI

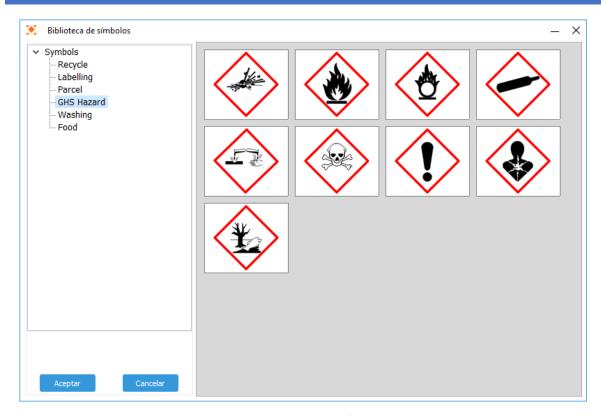


Fig 12. Símbolos predefinidos VII

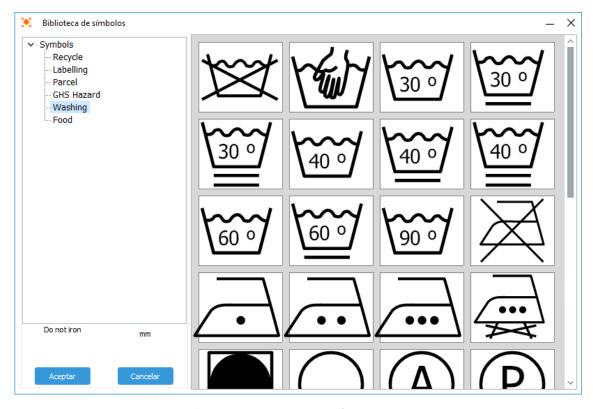


Fig 13. Símbolos predefinidos VIII

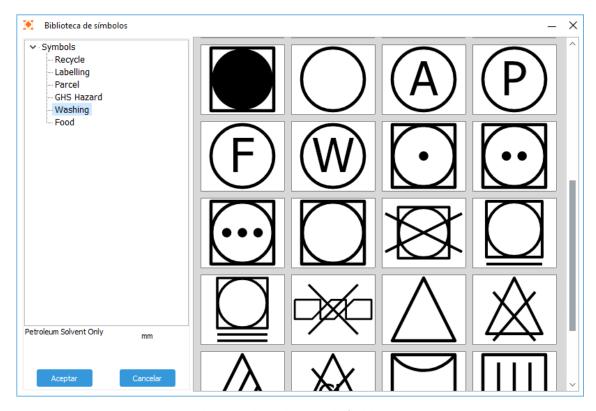


Fig 14. Símbolos predefinidos IX

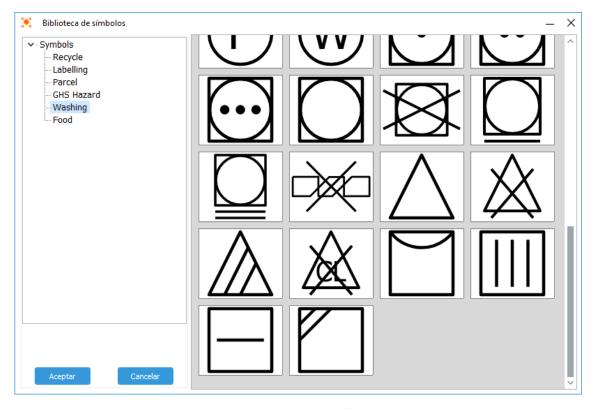


Fig 15. Símbolos predefinidos X

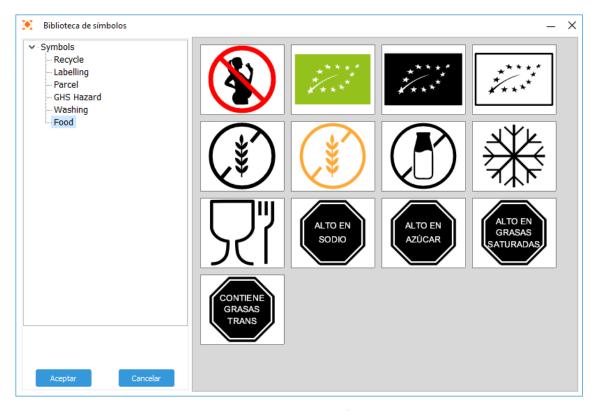


Fig 16. Símbolos predefinidos XI

#### Ranking

Para representar con distintas figuras un ranking fijando total de valores posibles y valores a resaltar.

#### Level

Cuando queremos representar en forma de sector o circunferencia un valor o porcentaje. Se puede enlazar con un campo de la base de datos. Lo podemos utilizar para representar valores de carbohidratos, proteínas o grasas en un alimento.



Fig 17. Indicador de nivel

#### **Nutriscore**



Desde este botón insertamos el símbolo nutriscore que se emplea en productos alimenticios para representar su valor nutritivo.

#### **Dimensiones paquetes**



Este símbolo sirve para representar las dimensiones de un paquete en 2D ó 3D. Podemos especificar sus valores que se representan con cifras y una figura.

#### Códigos de barra 1D



Botón para insertar códigos de barra de 1 dimensión: EAN8, EAN13, Code39, etc.

#### QR



Insertamos un código 2D QR

#### **DataMatrix**



Insertamos un código 2D DataMatrix

#### **PDF417**



Insertamos un código 2D PDF417

#### **Tabla**

Este elemento sirve para representar en forma de tabla los registros de una tabla detalle enlazada con la tabla principal de la etiqueta. Cuando cree una base de datos puede añadir una o varias tablas detalle asociadas a la tabla principal, esta tabla detalle puede tener un número variable de registros según los datos principales. Indicamos los campos que representa cada columna.

#### **LENGUAJES**

Para cambiar el lenguaje empleado en el editor, pulsamos en la parte inferior izquierda y se abre una lista con los idiomas disponibles, seleccionamos el que queremos y le damos a aceptar:

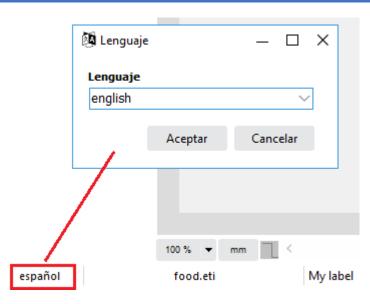


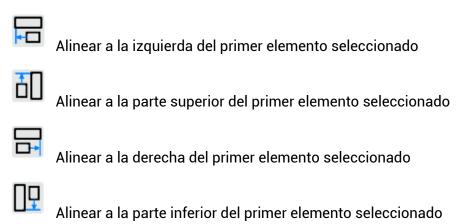
Fig 18. Seleccionar lenguaje

#### **SELECCIÓN ELEMENTOS**

Los elementos insertados en la etiqueta los podemos seleccionar pulsando con el ratón sobre ellos, algunos elementos que tienen un fondo como el rectángulo o el círculo, si desmarcamos la propiedad *relleno*, la selección se hace pulsando sobre el borde la figura, no sobre el interior. Cuando tenemos un elemento seleccionado nos podemos mover por el resto de elementos con la tecla *tabulador*, y con *Shift* pulsado más *tabulador* los recorremos en sentido inverso. Cuando tenemos un elemento seleccionado podemos añadir más elementos a la selección pulsando sobre ellos mientras mantenemos pulsada la tecla *Shift*.

#### **ALINEAR ELEMENTOS**

Cuando seleccionamos dos o más elementos podemos pulsar los botones que hay en la parte superior derecha del editor para alinear la posición a la del primer elemento seleccionado.



#### AJUSTAR TAMAÑOS

Cuando seleccionamos dos o más elementos podemos pulsar los botones que hay en la parte superior derecha del editor para igualar el ancho o el alto, a la del primer elemento seleccionado.



Asignar el ancho del primer elemento seleccionado



Asignar el alto del primer elemento seleccionado

#### **ESPACIAR ELEMENTOS**

Cuando seleccionamos dos o más elementos podemos ajustar sus posiciones a una separación uniforme. Podemos hacerlo indicando la separación que tendrán en horizontal o vertical o que esa separación se calcule en relación a las posiciones de los extremos.



Separamos los elementos seleccionados una misma distancia en horizontal.



Separamos los elementos seleccionados una misma distancia en vertical.



que fijamos.

Separamos en horizontal los elementos seleccionados una distancia

#### **CENTRAR ELEMENTOS**

Cuando seleccionamos dos o más elementos podemos centrar sus posiciones respecto a un eje horizontal o vertical. Los seleccionamos en el editor y pulsamos los botones de la parte derecha.



Centramos los elementos seleccionados en relación al eje horizontal.



Centramos los elementos seleccionados en relación al eje vertical.

#### **AJUSTES EDITOR**

Podemos acceder a los ajustes del editor desde dos botones:

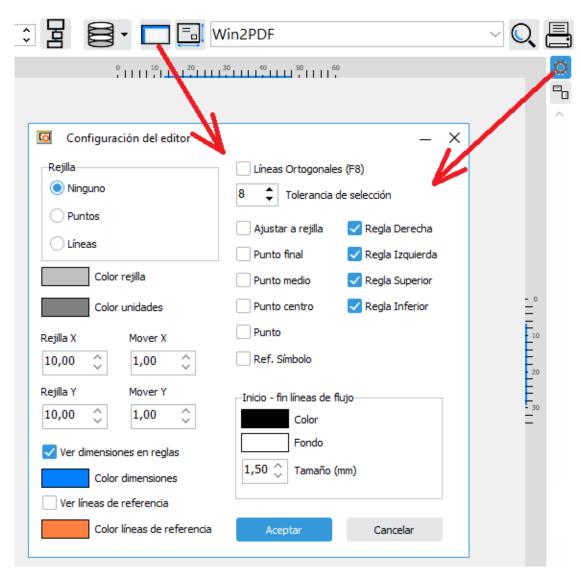


Fig 19. Propiedades editor.

Aquí marcamos si queremos ver una rejilla de fondo (por puntos o por líneas), como ayuda para situar mejor los elementos en la etiqueta. Indicamos la separación horizontal y vertical de esa cuadrícula y el color empleado. Podemos forzar que los movimientos de las figuras y las inserciones se acoplen a los puntos de la rejilla marcando el check de *Snap*. Con el check de *Líneas Ortogonales* dibujamos las líneas en horizontal o vertical (se activa-desactiva pulsando F8).

Aquí marcamos las reglas que queremos visualizar en los laterales, al igual que si queremos visualizar las dimensiones del objeto seleccionado sobre las mismas, y el color empleado para ello (*Ver dimensiones en reglas*). Otra opción a marcar es si queremos que se dibujen líneas de referencia respecto al objeto seleccionado de otros objetos que tengan las mismas coordenadas x ó y. También aquí indicamos el color de estas líneas.

#### **PROPIEDADES ETIQUETA**

Desde este botón accedemos al formulario con las propiedades de etiqueta y acceso a datos, tiene tres pestañas:



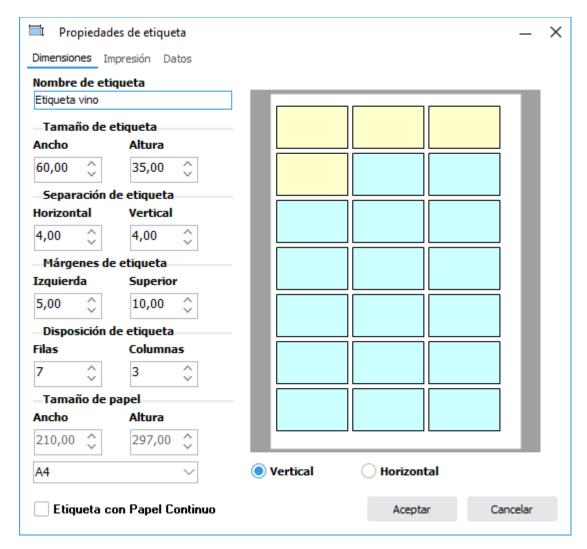


Fig 20. Propiedades etiqueta

#### **Dimensiones**

En la primera pestaña ajustamos las dimensiones de la etiqueta y el papel donde imprimimos las etiquetas. Ancho y alto de etiqueta, el número de etiquetas en horizontal y vertical, los márgenes de separación entre etiquetas y respecto a los límites del papel arriba y abajo. Sobre la representación de las etiquetas podemos indicar la posición de la que se imprime en primer lugar.

Otra opción que podemos marcar es si imprimimos en papel continuo, donde el tamaño de la etiqueta coincide con la del papel. Por ejemplo cuando utilizamos impresoras industriales con rollos de papel.



### Impresión

Desde la segunda pestaña de podemos indicar las etiquetas a imprimir, y la posición (fila y columna) de la primera etiqueta en la primera hoja (también se puede hacer pulsando en la primera pestaña sobre la disposición de etiquetas).

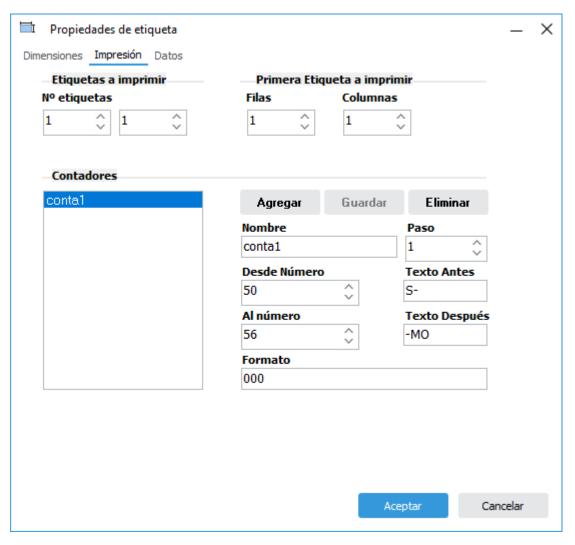


Fig 21. Propiedades etiquetas - impresión - contadores

Aquí podemos añadir **contadores** que son series numéricas que creamos a partir desde un número inicial, incrementando un cierto valor y hasta un número. Opcionalmente se puede añadir un texto al principio y un texto al final, así como un formato a aplicar a la parte numérica. En el formato se emplea un '0' para indicar una posición donde se escribe un número, si no hay dígito se pondrá un 0, y si en el formato ponemos una almohadilla #, se escribe el número en el caso que haya en esa posición, sino se deja en blanco.

Para añadir un contador pulsamos el botón Agregar, le damos un nombre y asignamos las propiedades. Cuando modifiquemos propiedades del contador le tenemos que dar al botón Guardar. El ejemplo de contador de la imagen nos generaría la serie: S-050-MO, S-051-MO, S-052-MO, S-053-MO, S-054-MO, S-055-MO Y S-056-MO.

Para enlazar este contador con elementos de la etiqueta (por ejemplo texto o código de barras), primero indicamos que la etiqueta estará enlazada a datos (en la tercera pestaña de este formulario):

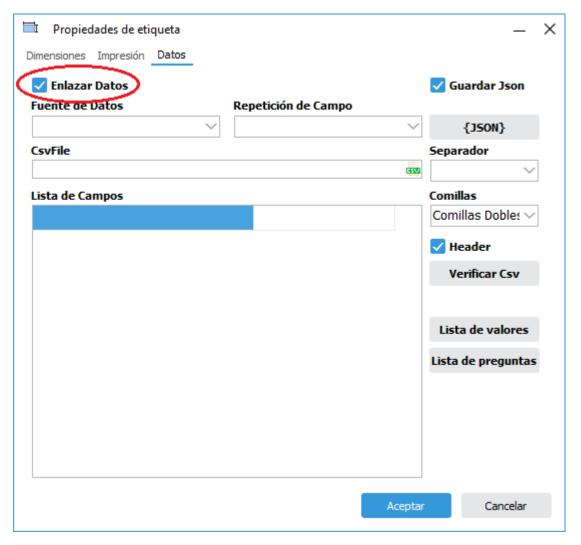


Fig 22. Enlazar datos

Después en los elementos de la etiqueta seleccionamos el nombre del contador en el valor del campo:

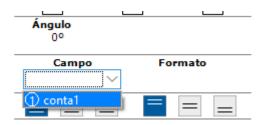


Fig 14. Seleccionar campo

Este contador aplicado a un campo de texto y un código de barras nos daría este resultado:



Fig 23. Previsualización contadores

#### **Datos**

En la tercera pestaña configuramos las opciones de datos en la etiqueta. Recordar que desde la propia aplicación podemos crear nuestras bases de datos, rellenarla y crear unos filtros para acotar el rango de registros que queremos imprimir. Cuando queremos vincular elementos de la etiqueta con contadores, campos de una tabla de la base de datos, o a archivos json ó csv, marcamos el check de enlazar con datos como hemos visto antes. En el caso de tablas ó archivos json ó csv seleccionamos de la lista **Fuente de Datos**. Si en la tabla o archivo hay un campo de tipo numérico entero, podemos utilizarlo para indicar las repeticiones en la impresión:

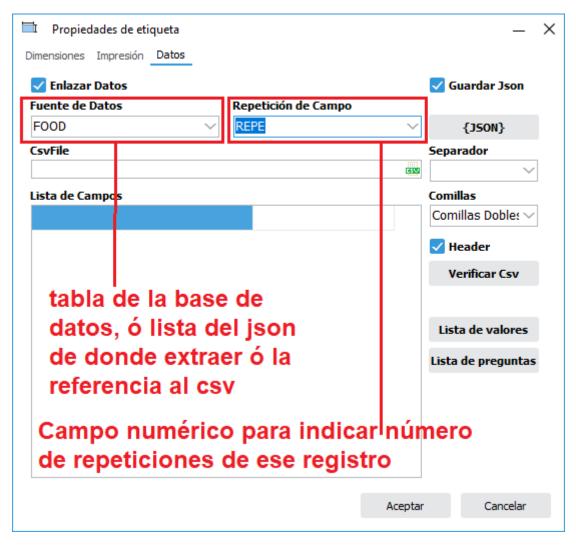


Fig 24. Propiedades - enlace a datos

#### **Enlace con json**

Un archivo JSON (*JavaScript Object Notation*) es un formato ligero de intercambio de datos que es fácil de leer y escribir tanto para humanos como para máquinas. Se utiliza ampliamente para transmitir datos entre un servidor y una aplicación, especialmente en aplicaciones web y APIs. Es un formato basado en texto que sigue una estructura de llavevalor. Ligero y fácil de interpretar: es menos pesado que otros formatos como XML, lo que lo hace eficiente para transmitir datos. Para emplear un json que pueda vincularse con la etiqueta tiene que tener definido un array (matriz) definido en él, el nombre de este array será el que seleccionamos como fuente de Datos.

Un ejemplo de json puede ser este:

```
"disco duro": "512GB SSD",
            "procesador": "Intel Core i7-12700H"
        },
        {
            "nombre": "MacBook Air",
            "fabricante": "Apple",
            "ram": "8GB",
            "disco duro": "256GB SSD",
            "procesador": "Apple M2"
        },
        {
            "nombre": "Pavilion 14",
            "fabricante": "HP",
            "ram": "8GB",
            "disco duro": "1TB HDD",
            "procesador": "Intel Core i5-1235U"
        },
        {
            "nombre": "ThinkPad X1 Carbon",
            "fabricante": "Lenovo",
            "ram": "32GB",
            "disco_duro": "1TB SSD",
            "procesador": "Intel Core i9-13900H"
        },
            "nombre": "ROG Zephyrus G14",
            "fabricante": "ASUS",
            "ram": "16GB",
            "disco duro": "1TB SSD",
            "procesador": "AMD Ryzen 9 6900HS"
        }
   ]
}
```

Si pulsamos el botón JSON se abre un editor donde podemos escribir el json, o pegarlo de un contenido copiado o abrirlo a partir de un archivo pulsando el botón *Cargar Json*.

```
{ } JSON Data
                                                                                                                 ×
      "modelos_pc": [
               "nombre": "Inspiron 15",
               "fabricante": "Dell",
               "ram": "16GB",
               "disco_duro": "512GB SSD",
               "procesador": "Intel Core i7-12700H"
               "nombre": "MacBook Air",
               "fabricante": "Apple",
               "ram": "8GB",
"disco_duro": "256GB SSD",
               "procesador": "Apple M2"
               "nombre": "Pavilion 14",
               "fabricante": "HP",
               "ram": "8GB",
"disco_duro": "1TB HDD",
"procesador": "Intel Core i5-1235U"
               "nombre": "ThinkPad X1 Carbon",
               "fabricante": "Lenovo",
               "ram": "32GB",
"disco_duro": "1TB SSD",
               "procesador": "Intel Core i9-13900H"
               "nombre": "ROG Zephyrus G14",
   Cargar Json
                    Formato
```

Fig 25. Json editor

En este ejemplo seleccionaríamos como *Fuente de datos* de la etiqueta *modelos\_pc*, que es el nombre del array que está definido en el json (el array comienza con el símbolo [ y termina con ]). Si queremos guardar el archivo json junto con la etiqueta marcamos el check Guardar Json:

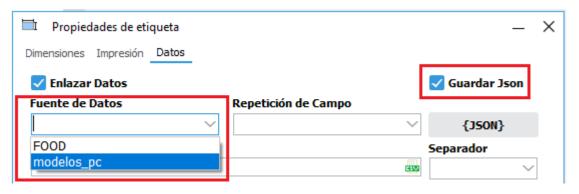


Fig 26. Asignar Fuente de Datos json

Después asociamos mediante su campo elementos de la etiqueta los valores del json, en este caso serían los campos nombre, fabricante, ram, disco\_duro y procesador. Con los datos json generaríamos unas etiquetas de este tipo:

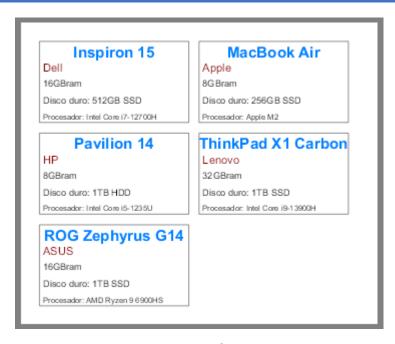


Fig 27. Previsualización enlace a json

#### Enlace con json con una tabla detalle

En los archivos json, al margen de un elemento matriz (array) que será la fuente de datos principal, podemos tener definido en cada objeto de la matriz una matriz con una serie de campos fijos, esta matriz secundaria puede utilizarse como tabla detalle para asignar a un elemento tabla. Por ejemplo en este json tenemos una matriz con abonos, y a su vez cada abono tiene un matriz (array) composición con unos elementos. Estos datos secundarios serán lo que asignamos como propiedad Datos de la tabla:

```
"abonos": [
      {
               "nombre": "Abono Orgánico Compost",
               "precioPorKilo": 0.5,
               "composicion": [
                      {
                              "nitrogeno": 2.5,
                              "fosforo": 1.8,
                              "potasio": 1.5
                      }
              ]
       },
               "nombre": "Nitrato de Amonio",
               "precioPorKilo": 1.2,
               "composicion": [
                      {
                              "nitrogeno": 33.5,
                              "fosforo": 0,
                              "potasio": 0
                      }
               ]
               "nombre": "Superfosfato Simple",
               "precioPorKilo": 0.75,
               "composicion": [
                      {
                              "nitrogeno": 0,
                              "fosforo": 18,
                              "potasio": 0
```

```
1
},
{
        "nombre": "Cloruro de Potasio",
        "precioPorKilo": 1,
        "composicion": [
               {
                       "nitrogeno": 0,
                       "fosforo": 0,
"potasio": 60
               }
       ]
},
        "nombre": "Abono Complejo NPK 10-10-10",
        "precioPorKilo": 1.5,
        "composicion": [
               {
                       "nitrogeno": 10,
                       "fosforo": 10,
                       "potasio": 10
               }
},
        "nombre": "Abono Orgánico de Estiércol",
        "precioPorKilo": 0.4,
        "composicion": [
               {
                       "nitrogeno": 1.5,
                       "fosforo": 1,
                       "potasio": 2.5
               }
       ]
},
        "nombre": "Fosfato Diamónico (DAP)",
        "precioPorKilo": 1.1,
        "composicion": [
              {
                       "nitrogeno": 18,
                       "fosforo": 46,
                       "potasio": 0
               }
},
{
        "nombre": "Sulfato de Potasio",
        "precioPorKilo": 1.3,
        "composicion": [
               {
                       "nitrogeno": 0,
                       "fosforo": 0,
                       "potasio": 50
               }
},
       "nombre": "Abono Foliar Mineral", "precioPorKilo": 2,
        "composicion": [
               {
                       "nitrogeno": 20,
                       "fosforo": 20,
                       "potasio": 20
               }
       ]
},
{
       "nombre": "Guano de Murciélago",
```

En las propiedades de la etiqueta seleccionamos asignamos el json pulsando el botón **JSON** y después asignamos el nombre abonos como fuente de datos y el check enlazar datos.

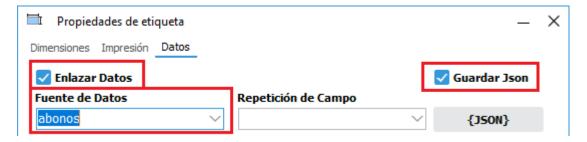


Fig 28. Selección fuente de datos - JSON.

Y en el objeto tabla asignamos la propiedad Datos el nombre composición:



Fig 29. Seleccionar fuente de datos detalle en tabla

La previsualización de estas etiquetas enlazadas con el archivo json sería:

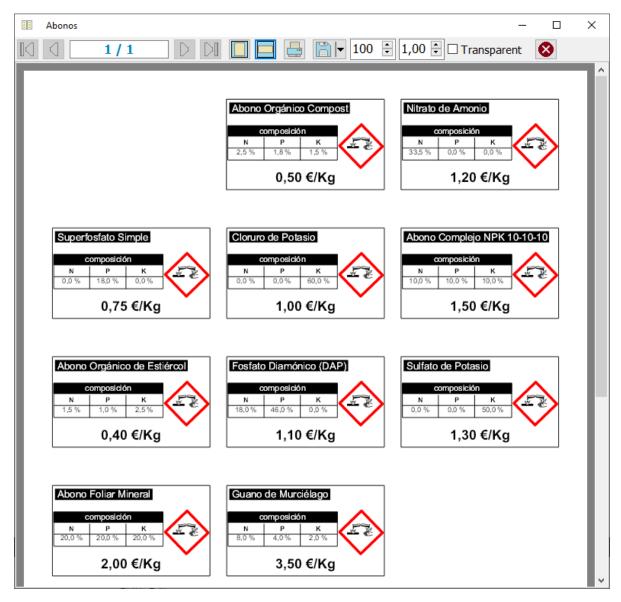


Fig 30. Previsualización tabla.

#### **Enlace con csv**

Otra opción de enlace con datos es extraerlos de un archivo csv. Para ello en esta pestaña de Datos seleccionamos el archivo csv desde donde extraemos los datos:



Fig 31. Extraer datos desde csv

Los pasos que seguimos para enlazar con un archivo csv son:

- 1. Pulsamos el botón para seleccionar el archivo csv.
- 2. Indicamos el tipo de separador utilizado en los registros
- Decimos si empleamos comillas, comillas dobles o ninguna opción para las cadenas de texto en el csy.
- 4. Marcamos si el csv tiene una cabecera o no con los nombres de los campos, es mejor que la tenga porque sirve para seleccionar los campos en cada elemento.
- 5. Pulsamos el botón verificar para asegurarnos que podemos leer el archivo csv con la configuración indicada.
- 6. Seleccionamos CsvFile como fuente de datos.

La previsualización de las etiquetas a partir del csv, teniendo en cuenta que hay marcado un campo repeticiones, según el registro, nos da:

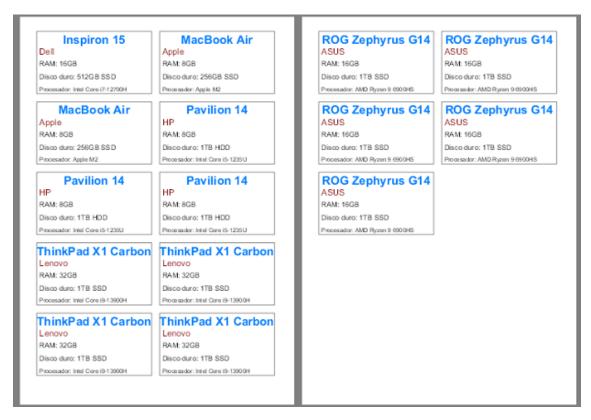


Fig 32. Previsualizar csv

#### Lista de valores

En la etiqueta podemos crear listas de posibles valores a los que damos un nombre. Ese nombre lo podemos asignar a elementos de texto o de códigos de barra, y cuando previsualicemos o imprimamos se nos pedirá que seleccionemos un valor de la lista que es el que se representará. Para utilizarlo tenemos que marcar el check de Enlazar Datos, como hemos visto anteriormente. En este ejemplo creamos una lista con nombre Categoría fruta, y añadimos tres posibles valores: Primera, Segunda e Industria.

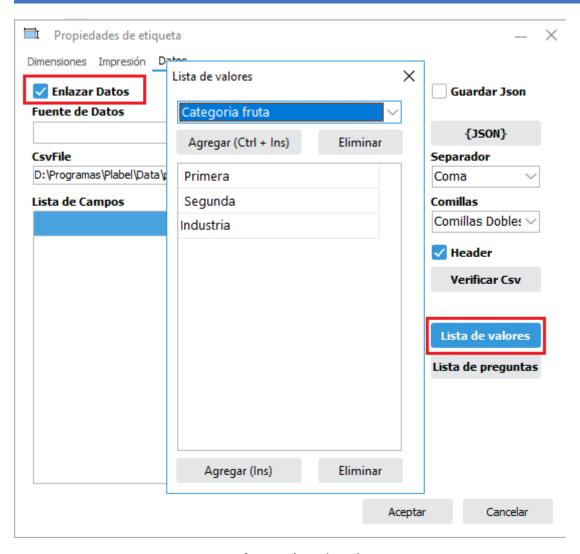
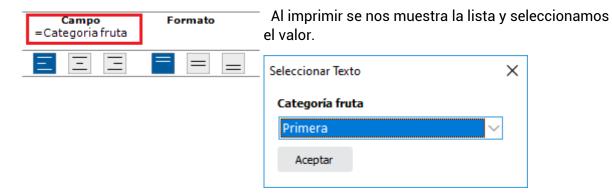


Fig 33. Lista de valores

Después en los elementos de la etiqueta enlazamos con esta lista en el valor campo:



#### Lista de preguntas

Otra opción para vincular datos dinámicos es mediante una pregunta - respuesta, damos de alta una pregunta con un nombre y el texto de la misma, y el tipo de respuesta: texto, número entero, número decimal y fecha-hora. En este ejemplo creamos una con el

nombre N° Lote, la pregunta que haremos al imprimir será ¿número de lote? y la respuesta será de tipo texto, la rellenamos y será lo que se imprimirá.

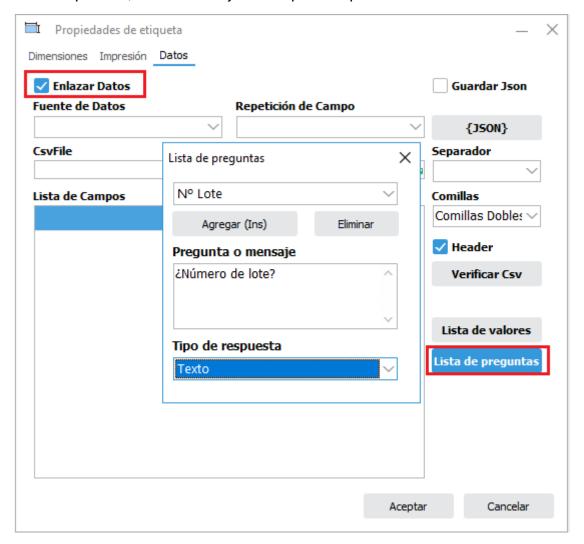


Fig 34. Pregunta respuesta





## BASES DE DATOS. CREAR Y AÑADIR REGISTROS.

Desde el programa podemos crear tablas en una base de datos SQLite, después las podemos insertar registros para enlazar con elementos de la etiqueta. Para añadir una tabla pulsamos el botón de la parte superior:



Se abre un cuadro de diálogo donde vemos a la izquierda la lista de las tablas y sus campos, y a la derecha botones para añadir tablas, campos a estas tablas, tablas detalle y sus campos y definir filtros que permiten indicar un rango de registros a imprimir.

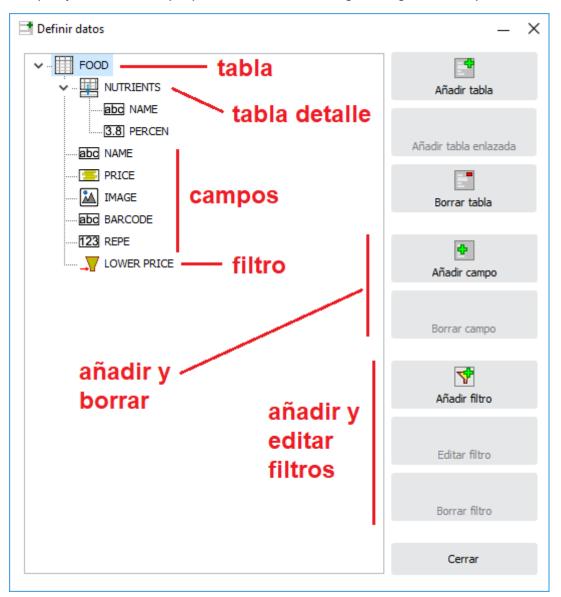
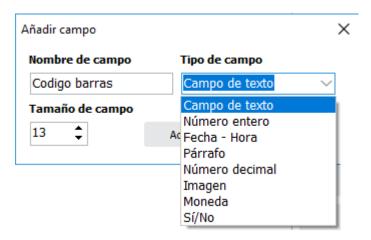
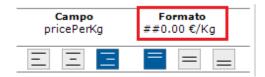


Fig 35. Crear tabla

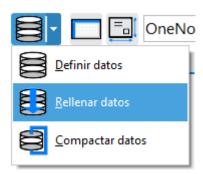
Una vez que hemos añadido una tabla, añadimos los campos dándole un nombre, indicando el tipo de campo (texto, número entero, fecha-hora, párrafo, número decimal, imagen, moneda y si/no). En el caso de campos de texto indicamos la longitud del campo.



A los campos numéricos (entero, decimal o moneda) y al campo de fecha-hora le podemos definir un formato para modificar su representación según necesidades. El formato lo asignamos al elemento que utiliza ese campo. Por ejemplo si tenemos un campo de tipo moneda, en el texto que lo enlaza le podemos asignar un formato del tipo: #,##0.00 € . La almohadilla sirve para mostrar el dígito si este existe y el 0 sirve para mostrar siempre el valor del dígito y si no existe pone un 0. Adicionalmente en el formato podemos añadir un prefijo o sufijo, como en este caso el símbolo del euro €.



Para rellenar los datos de esta tabla pulsamos sobre la opción **Rellenar Datos** (parte superior editor):



Se abre un editor donde seleccionamos la tabla de la que queremos editar sus registros, y con unos botones en la parte inferior izquierda añadimos, editamos, guardamos o borramos. Si a la tabla le hemos asignado una tabla detalle la podemos editar en esta misma pantalla. Para mostrar los elementos de la tabla detalle en la etiqueta, utilizamos el elemento tabla.

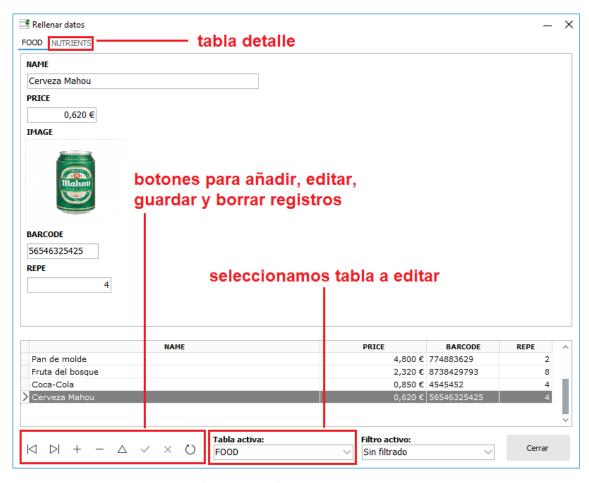


Fig 36. Añadir registros a tabla

Finalmente podemos añadir filtros que nos sirven para restringir la impresión a un grupo de registros que cumplan las condiciones definidas en el filtro. Al añadir un filtro le asignamos un nombre y después abrimos el editor para añadir las condiciones del filtro, que las creamos seleccionando un campo y el operador de comparación a aplicar.

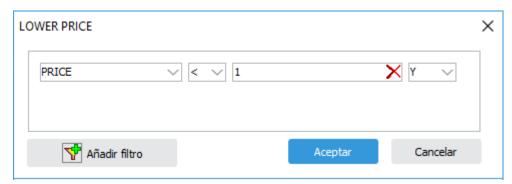


Fig 37. Editar un filtro

Cuando estamos en el editor, el filtro lo podemos seleccionar para aplicarlo en la parte inferior derecha del editor:



Fig 38. Seleccionar filtro activo.

## **FORMATO CAMPOS**

En varios elementos que enlazamos con campos de la base de datos, podemos aplicarle un formato, para cambiar la forma de mostrar un número decimal o una fecha.

# CARACTERES ESPECIALES DE FORMATO DE NUMEROS (DECIMALES O ENTEROS)

- 0 Dígito, muestra un 0 si no hay dígito
- # Dígito, no muestra nada si no hay dígito
- . Separador decimal
- , Separador de miles
- E+ Notación científica
- ; Separador de formatos positivo; negativo; cero
- % Multiplica por 100 y añade el símbolo %
- \$ Formato moneda (usando símbolo del sistema)
- \* Repite el siguiente carácter

## **EJEMPLOS**

número	formato	resultado
1234.567	#.##	1234.57
1234.567	0.00	1234.57
1234.567	00000.00	01234.57
1234.567	#,##0.00	1,234.57
1234567.89	#,##0.00	1,234,567.89
1234.567	#.####	1234.567

1234.567	#.000000	1234.567000
1234.567	0.00E+00	1.23E+03
1234.567	0.000E+00	1.235E+03
0.1234	#.##%	12.34%
0.1234	0.00%	12.34%
1234.567	#,##0.00€	1,234.57€
1234.567	\$#,##0.00	€1,234.57'
1234.567	*\$#,##0.00	€€1,234.57
1234.567	*># <b>,</b> ##0.00	>>1,234.57
0.000123	0.#####	0.000123
0.000123	0.000000	0.000123
123456789.123	#,##0.00	123,456,789.12
1.999	0.00	2.00

# CARACTERES ESPECIALES DE FORMATO DE FECHAS

# Especificadores de fecha:

- d Día del mes sin ceros iniciales (1-31)
- dd Día del mes con ceros iniciales (01-31)
- ddd Día de la semana abreviado (Lun-Dom)
- dddd Día de la semana completo (Lunes-Domingo)
- m Mes sin ceros iniciales (1-12)
- mm Mes con ceros iniciales (01-12)
- mmm Mes abreviado (Ene-Dic)
- mmmm Mes completo (Enero-Diciembre)
- y Año con 2 dígitos sin ceros iniciales (0-99)
- yy Año con 2 dígitos (00-99)
- yyyy Año con 4 dígitos (0000-9999)

## Especificadores de hora:

- h Hora sin ceros iniciales (1-12)
- hh Hora con ceros iniciales (01-12)
- n Minuto sin ceros iniciales (0-59)
- nn Minuto con ceros iniciales (00-59)
- s Segundo sin ceros iniciales (0-59)
- ss Segundo con ceros iniciales (00-59)
- z Milisegundos sin ceros iniciales (0-999)

zzz - Milisegundos con ceros iniciales (000-999)

t - Marca de tiempo corta

tt - Marca de tiempo larga

am/pm - Indicador de 12 horas

a/p - Indicador de 12 horas abreviado

# **EJEMPLOS**

formato	resultado
dd/mm/yyyy	25/11/2024
d/m/y	25/11/24
dddd	Domingo
dd mmm yyyy	25 Nov 2024
dd/mm/yyyy hh:nn	25/11/2024 14:30
dd/mm/yyyy hh:nn:ss	25/11/2024 14:30:45
hh:nn:ss.zzz	14:30:45.123
hh:nn AM/PM	02:30 PM

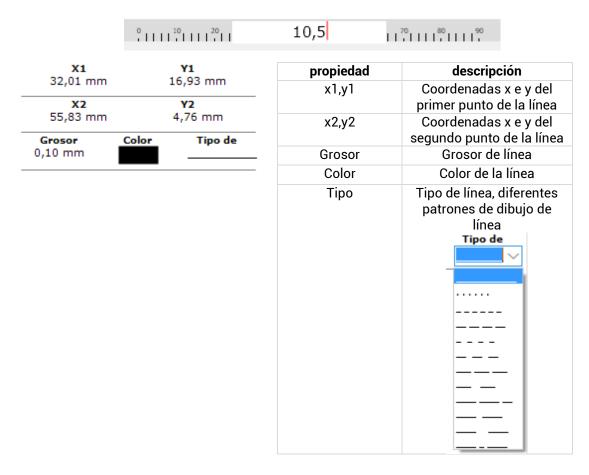
# **TIPOS DE OBJETOS A INSERTAR**

Sobre el editor pulsamos sobre los botones de las diferentes figuras y a continuación pulsamos sobre la etiqueta para añadirlos. Después podemos seleccionar uno o más elementos para editar sus propiedades en el inspector de propiedades en la parte izquierda. Para borrar el o los elementos seleccionados, pulsamos la tecla Borrar (suprimir o delete).

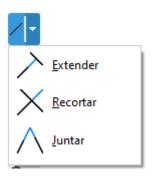
Para seleccionar un objeto pulsamos con el ratón sobre su figura, si mantenemos la tecla Shift pulsada podremos seleccionar varios. Otra forma de seleccionar es mediante el trazado de un rectángulo que seleccionará a todos los objetos que queden completamente dentro de él o si lo dibujamos invertido seleccionará los objetos que intersecte, aunque no envuelva completamente.

#### **LINEA**

Dibujamos una línea entre dos puntos, lo hacemos pulsando el botón de línea y a continuación pulsamos punto inicial y punto final sobre la etiqueta. Podemos forzar que los puntos sean los de la rejilla de fondo con la propiedad Snap de las <u>propiedades del editor</u>, como hemos visto antes, al igual que las líneas sean horizontales o verticales con *Líneas Ortogonales* (F8) activado en los ajustes del editor. También podemos escribir las coordenadas del primer y segundo punto en el teclado, y lo visualizaremos en la parte superior, la coordenada x se separa de la y mediante una coma, el símbolo decimal es el punto, y le damos a *enter* para aceptar.



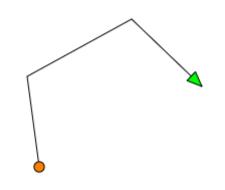
Sobre las líneas podemos realizar tres tipos de acciones con los comandos de extender (alargar una línea hasta otra seleccionada), recortar (limitar una línea hasta la línea seleccionada de referencia) y juntar (une dos líneas hasta el punto de intersección).



#### **POLILINEA**

Dibujamos una polilínea, lo hacemos pulsando el botón de polilínea y a continuación pulsamos punto inicial y los puntos consecutivos hasta él último, tras lo cual pulsamos botón derecho para finalizar. Podemos forzar que los puntos sean los de la rejilla de fondo con la propiedad Snap de las propiedades del editor, como hemos visto antes, al igual que las líneas sean horizontales o verticales con *Líneas Ortogonales* (F8) activado en los ajustes del editor.





propiedad	descripción	
Grosor	Grosor de línea	
Color	Color de la línea	
Estilo	Tipo de línea, diferentes patrones de dibujo de línea  Tipo de  Tipo de  Tipo de  Tipo de  Tipo de	
Inicio	Podemos seleccionar una figura para mostrar en el primer punto	
Fin	Podemos seleccionar una figura para mostrar en el último punto	
Inicio Color	Color de relleno de la figura del primer punto	
Fin color	Color de relleno de la figura del último punto	
Tamaño Inicio	Tamaño en milímetros de la figura del punto inicial	

descripción

Tamaño Fin	Tamaño en milímetros de la figura del punto final
x, y	Coordenadas del punto de la polilínea seleccionado

## **POLIGONO**

Dibujamos un polígono, lo hacemos pulsando el botón de polígono y a continuación pulsamos punto inicial y los puntos consecutivos hasta él último, tras lo cual pulsamos botón derecho para finalizar y cerrar el polígono. Podemos forzar que los puntos sean los de la rejilla de fondo con la propiedad Snap de las propiedades del editor, como hemos visto antes, al igual que las líneas sean horizontales o verticales con *Líneas Ortogonales* (F8) activado en los ajustes del editor.

propiedad



propicada		
Grosor	Grosor de línea	
Color	Color de la línea	
Estilo	Tipo de línea, diferentes patrones de dibujo de línea  Tipo de  Tipo de  Tipo de  Tipo de  Tipo de  Tipo de	
Fondo	Color de relleno del polígono	
Alfa	Podemos aplicar transparencia al color de relleno, un valor 255 de Alfa es completamente opaco y un alfa de 0 totalmente transparente (equivalente a desactivar Relleno)	
Relleno	Si queremos rellenar el fondo o no	
x, y	Coordenadas del punto de la polígono seleccionado	

## **RECTANGULO**

Dibujamos un rectángulo, lo hacemos pulsando el botón de rectángulo y a continuación pulsamos punto inicial y el punto final. Podemos forzar que los puntos sean los de la rejilla de fondo con la propiedad Snap de las <u>propiedades del editor</u>, como hemos visto antes.

<b>X1</b> 40,48 mm		<b>Y1</b> 18,79 mm
<b>X2</b> 52,65 mm		<b>Y2</b> 25,93 mm
Grosor 0,10 mm	Color	Estilo
Fondo	Alfa 255	Relleno
Fondo		Relleno
		<b>✓</b>

propiedad	descripción	
	-	
x1, y1	Coordenadas x e y del primer punto del rectángulo	
x2, y2	Coordenadas x e y del	
	segundo punto del rectángulo	
Grosor	Grosor del borde	
Color	Color del borde	
Estilo	Tipo de línea de borde, diferentes patrones de dibujo de línea  Tipo de	
Fondo	Color de relleno del rectángulo	
Alfa	Podemos aplicar transparencia al color de relleno, un valor 255 de Alfa es completamente opaco y un alfa de 0 totalmente transparente (equivalente a desactivar Relleno)	
Relleno	Si queremos rellenar el fondo o no.	
Ancho	Anchura del rectángulo	
Altura	Alto del rectángulo	
Radio	Radio de curvatura de las esquinas del rectángulo	

## **CIRCULO**

Para dibujar un círculo lo hacemos pulsando el botón que tiene tres opciones: indicar círculo y radio, indicar dos puntos o indicar tres puntos por los que debe pasar. Podemos forzar que los puntos sean los de la rejilla de fondo con la propiedad Snap de las propiedades del editor, como hemos visto antes. También podemos indicar cada uno de los puntos escribiendo las coordenadas por teclado.



<b>Grosor</b> 0,60 mm	Color	Tipo de
Fondo	Alfa 255	Relleno
Centro X		Centro Y
29,90 mm		18,26 mm
Radio 9,69 mm		

propiedad	descripción	
Centro X Centro Y	Coordenadas x e y del centro del círculo	
Grosor	Grosor de la línea	
Color	Color de la línea	
Tipo	Tipo de borde, diferentes patrones de dibujo de línea  Tipo de	
Fondo	Color de relleno del círculo	
Alfa	Podemos aplicar transparencia al color de relleno, un valor 255 de Alfa es completamente opaco y un alfa de 0 totalmente transparente (equivalente a desactivar Relleno)	
Relleno	Si queremos rellenar el fondo del círculo o no.	
Radio	Radio del círculo	

# **ELIPSE**

Para dibujar una elipse lo hacemos pulsando el botón indicando el centro y la longitud del eje x e eje y. Podemos forzar que los puntos sean los de la rejilla de fondo con la propiedad Snap de las propiedades del editor, como hemos visto antes. También podemos indicar cada uno de los puntos escribiendo las coordenadas por teclado.

<b>Grosor</b> 0,10 mm	Color	Tipo de
Fondo	Alfa 255	Relleno
Centro X		Centro Y
30,69 mm		17,73 mm
Radio X 21,43 mm		Radio Y 8,31 mm

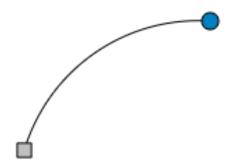
propiedad	descripción	
Centro X Centro Y	Coordenadas x e y del centro de la elipse	
Grosor	Grosor de la línea	
Color	Color de la línea	
Tipo	Tipo de borde, diferentes patrones de dibujo de línea  Tipo de	
Fondo	Color de relleno de la elipse	
Alfa	Podemos aplicar transparencia al color de relleno, un valor 255 de Alfa es completamente opaco y un alfa de 0 totalmente transparente (equivalente a desactivar Relleno)	
Relleno	Si queremos rellenar el fondo	
Dadia V	del círculo o no.	
Radio X	Radio elipse en el eje x	
Radio Y	Radio elipse en el eje y	

# **ARCO**

Dibujamos un arco pulsando el botón y a continuación tres puntos en el editor por los que pasa el mismo. Podemos forzar que los puntos sean los de la rejilla de fondo con la propiedad Snap de las <u>propiedades del editor</u>, como hemos visto antes.



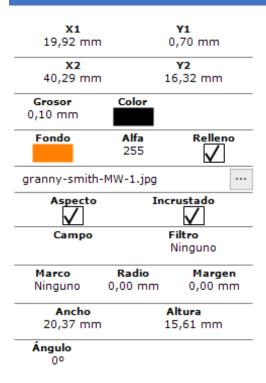
propiedad	descripción
Grosor	Grosor de línea
Color	Color de la línea
Estilo	Tipo de línea, diferentes patrones de dibujo de línea



	Tipo de	
Inicio	Podemos seleccionar una figura para mostrar en el primer punto	
Fin	Podemos seleccionar una figura para mostrar en el último punto	
Inicio Color	Color de relleno de la figura del primer punto	
Fin color	Color de relleno de la figura del último punto	
Tamaño Desde	Tamaño en milímetros de la figura del punto inicial	
Tamaño Hasta	Tamaño en milímetros de la figura del punto final	

## **IMAGEN**

Insertamos una imagen pulsando sobre el botón y a continuación marcamos dos puntos para indicar el rectángulo que ocupa la misma, a continuación se abre el cuadro de diálogo de selección de imágenes, la imagen seleccionada si no existe ya, se copia a la carpeta imágenes de la aplicación. Podemos forzar que los puntos sean los de la rejilla de fondo con la propiedad Snap de las <u>propiedades del editor</u>, como hemos visto antes.





filtro: ninguno



filtro: escala de grises

propiedad	descripción
x1, y1	punto superior izquierda de
X1, y1	posición de la imagen
x2, y2	punto inferior derecho de
0	posición de la imagen
Grosor	Grosor de línea del marco en caso de que lo
	asignemos
Color	Color de línea del marco en
00101	caso de que lo asignemos
Fondo	Color de relleno del marco
	en el caso que lo
	asignemos
Alfa	Podemos aplicar
	transparencia al color de
	relleno, un valor 255 de Alfa
	es completamente opaco y
	un alfa de 0 totalmente
	transparente (equivalente a
Relleno	desactivar Relleno) Si queremos rellenar el
Reliello	fondo del marco de la
	imagen o no.
Selección imagen	Botón para seleccionar la
	imagen, podemos hacer
	doble click sobre la misma
	para abrir el cuadro de
	diálogo de abrir imagen
Aspecto	Si guardamos la relación
	entre el ancho y alto de la
	imagen
Incrustado	Si queremos guardar la imagen en el mismo
	archivo de la etiqueta, esto
	permite compartir los
	archivos con las propias
	imágenes incluidas. Si no
	lo marca debería añadir las
	imágenes de la carpeta
	donde se guarda a otro
	ordenador donde quiera
	abrir estas etiquetas.
campo	Si enlazamos con una base
	de datos, podemos indicar
	un campo de tipo imagen de donde extraerla.
filtro	Filtro a aplicar a la imagen:
IIII	ninguno (imagen original),
	escala de grises o blanco y
	negro.
marco	Si queremos envolver la
	imagen con un marco, que
	puede rellenarse o no con
	un color. Puede ser un
	rectángulo. Un círculo o un
	círculo recortado.
	Podemos añadir un borde



	con un grosor de línea mayor que 0, así como la separación con el borde con la propiedad <i>Margen</i> .
margen	Separación con el borde en horizontal y vertical
radio	Cuando el marco es rectangular podemos indicar un radio para que dibuje las esquinas redondeadas.
ancho	Anchura del elemento imagen
altura	Altura del elemento imagen
angulo	Angulo de posición de la imagen: 0°, 90°, 180° ó 270°

# **SIMBOLO**

Para insertar símbolos vectoriales predefinidos pulsamos el botón de símbolo y se abre un cuadro de diálogo de selección donde se agrupan en categorías diversos símbolos, de los que podemos ver una previsualización y cuando pulsamos sobre ellos vemos su nombre, descripción y unidades en las que se ha definido. Podemos forzar que los puntos sean los de la rejilla de fondo con la propiedad Snap de las propiedades del editor, como hemos visto antes. También podemos indicar el punto escribiendo las coordenadas por teclado.

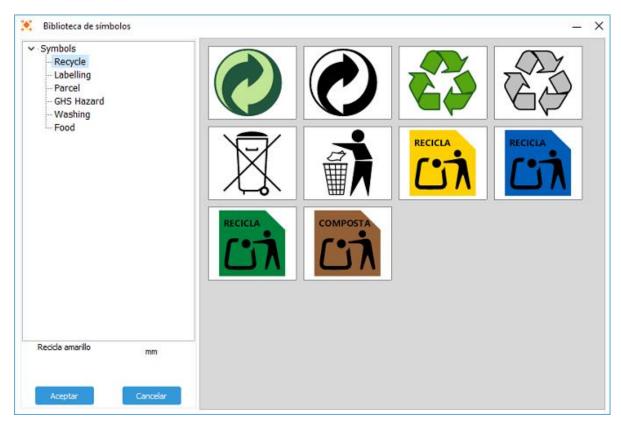


Fig 39. Seleccionar símbolo.

<b>X1</b>	<b>Y1</b>
47,27 mm	50,80 mm
<b>Ángulo</b>	Escala
35	0,8

propiedad	descripción
x1, y1	Coordenadas x e y del punto de inserción del símbolo
ángulo	ángulo de rotación expresado en grados
escala	escalado del símbolo respecto a tamaño original, tener en cuenta las unidades en las que se ha definido el símbolo y se puede consultar al seleccionarlo.

# **RANKING**

El ranking permite representar un tipo de figura entre un rango de valores, definiendo el valor de los que están activos.

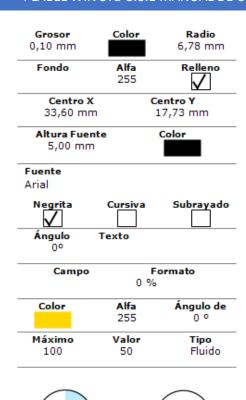
X1		V1
7,67 mm		13,23 mm
X2	Y2	
49,48 mm		20,37 mm
Grosor	Color	Espacio
0,10 mm		1,00 mm
Fondo	Alfa	Relleno
	255	$\checkmark$
Ancho		Altura
41,80 mm		7,14 mm
Color	Alfa	Dibujar
	255	$\checkmark$
Máximo	Valor	Posición
5	3	Izquierda H
<b>Tipo</b> Cuadrado		Campo

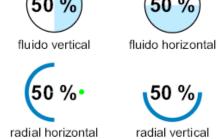


nroniadad	donorinaión
propiedad	descripción
x1, y1	Coordenadas x e y del primer punto del ranking
x2, y2	Coordenadas x e y del
	segundo punto del ranking
Grosor	Grosor de línea del marco
Color	Color de línea del marco
Espacio	Separación entre las figuras
Fondo	Color de relleno de las figuras activas
Alfa	Podemos aplicar transparencia al color de relleno, un valor 255 de Alfa es completamente opaco y un alfa de 0 totalmente transparente (equivalente a desactivar Relleno)
Relleno	Si queremos rellenar el fondo de las figuras activas o no.
Ancho	Anchura del ranking
Altura	Altura del ranking
Color	Color de relleno de las figuras inactivas
Alfa	Podemos aplicar transparencia al color de las figuras inactivas, un valor 255 de Alfa es completamente opaco y un alfa de 0 totalmente transparente (equivalente a desactivar Dibujar)
Dibujar	Si queremos dibujar o no las figuras inactivas
Máximo	Valor máximo a representar
Valor	Valor activo representado
Posición	Indicamos si las figuras se disponen en vertical u horizontal, y si dibujamos de derecha a izquierda o al revés.
Tipo	Tipo de figura a representar
Campo	Si enlazamos con una base de datos, podemos indicar un campo de tipo numérico para asignar el valor del ranking.

# **LEVEL**

El level es un indicador para mostrar valores de tipo porcentaje sobre un valor máximo.





propiedad	descripción
Centro X	Coordenadas x e y del centro
Centro Y	del indicador
Grosor	Grosor de línea del indicador
Color	Color de línea del indicador
Radio	Radio de la circunferencia del
	indicador
Fondo	Color de relleno del fondo
Alfa	Podemos aplicar transparencia al color de relleno, un valor 255 de Alfa es completamente opaco y un alfa de 0 totalmente transparente (equivalente a desactivar Relleno)
Relleno	Si queremos rellenar el fondo o no.
Altura Fuente	Altura de la fuente empleada en este indicador
Negrita	Ponemos o no la fuente en negrita
Cursiva	Ponemos o no la fuente en cursiva
Subrayado	Si subrayamos el texto o no
Angulo	Orientación del indicador 0°, 90°, 180° ó 270°
Texto	Si queremos mostrar un texto diferente al porcentaje, podemos indicarlo aquí. Si esta propiedad está vacía se aplica el porcentaje
Campo	Si enlazamos con una base de datos, podemos indicar un campo de tipo numérico para asignar el valor del indicador.
Formato	Podemos indicar un formato para mostrar el porcentaje, por ejemplo 0 %, añade como sufijo el símbolo de porcentaje y representa el número si existe en el primer dígito.
Color	Color del valor
Alfa	Valor de transparencia alfa del color del valor
Angulo	Angulo a partir del cual se muestran los valores de tipo radial.
Máximo	Valor máximo a representar
Valor	Valor representado, que respecto al máximo nos dará el porcentaje a mostrar
Tipo	Tipo de indicador: fluido o radial, en horizontal y en vertical.

#### **NUTRISCORE**

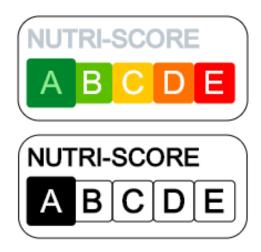
El indicador Nutriscore es un sistema de etiquetado nutricional que utiliza un código de colores y letras para informar de manera simple y visual sobre la calidad nutricional de los alimentos. Consiste en una escala de 5 letras y colores:

- A (verde oscuro): Mejor calidad nutricional
- B (verde claro): Buena calidad nutricional
- C (amarillo): Calidad nutricional media
- D (naranja): Calidad nutricional baja
- E (rojo): Calidad nutricional más baja

El cálculo se basa en un algoritmo que tiene en cuenta tanto elementos negativos (calorías, azúcares, grasas saturadas, sal) como positivos (proteínas, fibra, porcentaje de frutas/verduras/frutos secos). Fue desarrollado originalmente en Francia y actualmente se usa en varios países europeos como una herramienta para ayudar a los consumidores a tomar decisiones más saludables de manera rápida y sencilla mientras compran.

	X1	Y1		
14	,29 mm	11,38 mm		
	X2		Y2	
48	,42 mm		27,25 m	m
Gros		Color		dio
0,10	mm		5,00	mm
Fone	do	Alfa	Rel	leno
		255	<u> </u>	
	Ancho	Altura		
34	,13 mm		15,88 m	m
Valo	or	Título	Le	tra
Α	В	C	D	E
	Título	Mostrar Título		
NUTRI	-SCORE		<b>✓</b>	
Marg	jen	Espacio	Valo	or de
2,0	)	0,0	1	,0
Radi	o Intern	o Bla	inco/Neg	ro
	1,0			
	Campo		Valor	
	Campo		Valor A	
	Campo			
			Α	

propiedad	descripción
x1, y1	Coordenadas x e y del primer punto del símbolo
x2, y2	Coordenadas x e y del segundo punto del símbolo
Grosor	Grosor de línea del borde del indicador
Color	Color de línea del borde del indicador
Radio	Radio de las esquinas del borde del indicador
Fondo	Color de relleno del indicador
Alfa	Podemos aplicar transparencia al color de relleno, un valor 255 de Alfa es completamente opaco y un alfa de 0 totalmente transparente (equivalente a desactivar Relleno)
Relleno	Si queremos rellenar el fondo del marco del símbolo no.
Ancho	Anchura del símbolo
Altura	Altura del símbolo
Valor	Color de la letra del valor asignado al Nutriscore
Título	Color del título
Letra	Color de las letras distintas al valor del Nutriscore
A, B, C, D y E	Color de las casillas de cada letra del código.
Título	Texto del título



Mostrar Título	Si mostramos el título o no
Angulo	Orientación del nutriscore 0°, 90°, 180° ó 270°
Margen	Separación de título y marcas de letras respecto al borde
Espacio	Espaciado entre letras.
Valor de	Incremento de tamaño de la letra asignada al Nutriscore
Radio Interno	Radio del fondo de cada letra
Blanco/Negro	Símbolo en colores blanco y negro.
Campo	Si enlazamos con una base de datos, podemos indicar un campo de tipo texto (letra) para asignar el valor del nutriscore.
Valor	Letra asignada al Nurtriscore
Tipo	Tipo de nutriscore: estilo 1 (horizontal), estilo 2 (en vertical)

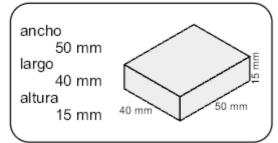
# **SIMBOLO PAQUETES**

El indicador de tamaño de paquetes sirve para representar y mostrar las dimensiones de un paquete de envío.

Altura Fuent 3,60 mm	te Fue	nte de Caja 2,50 mm
<b>Estilo</b> Sólido con		F <b>ormato</b> nm
Color Fuent	e Col	or Tamaño
ancho	largo	altura
Ancho 50	Longitud 40	<b>Altura</b> 0
Radio 4,00 mm		
Ancho 55,30 mm		Altura 30,69 mm
Fondo	Alfa 255	Relleno
Grosor 0,10 mm	Color	Estilo
56,62 mm		32,28 mm
X2		Y2
<b>X1</b> 1,32 mm		<b>Y1</b> 1,59 mm

propiedad	descripción	
x1, y1	Coordenadas x e y del primer punto del símbolo	
x2, y2	Coordenadas x e y del segundo punto del símbolo	
Grosor	Grosor de línea del borde del indicador	
Color	Color de línea del borde del indicador	
Estilo	Tipo de línea, diferentes patrones de dibujo de línea  Tipo de	
Radio	Radio de las esquinas del borde del indicador	



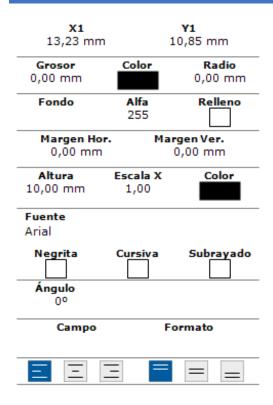


Fondo	Color de relleno del indicador
Alfa	Podemos aplicar transparencia al color de relleno, un valor 255 de Alfa es completamente opaco y un alfa de 0 totalmente transparente (equivalente a desactivar Relleno)
Relleno	Si queremos rellenar el fondo del marco del símbolo no.
Ancho	Anchura del símbolo
Altura	Altura del símbolo
Ancho	Valor de la medida del ancho del paquete. Debajo especificamos el nombre de la medida
Longitud	Valor de la medida de longitud del paquete. Debajo especificamos el nombre de la medida.
Altura	Valor de la medida de altura del paquete. Debajo especificamos el nombre de la medida
Color Fuente	Color del texto de las medidas
Color Tamaño	Color del texto en la caja
Estilo	Si mostramos o no las dimensiones y si mostramos sólo las aristas o también el relleno.
Formato	Formateo que aplicamos a las medidas, aquí podemos indicar el texto de la medida como sufijo
Altura Fuente	Altura del texto con la relación de medidas
Fuente Caja	Altura del texto de las medidas en la caja.

## **TEXTO**

AbC

Insertamos un elemento de texto pulsando el botón de texto y sobre la posición en la etiqueta donde se situará el cursor, para editar directamente su contenido en la etiqueta. El punto de inserción lo podemos indicar por teclado escribiendo las coordenadas x e y separadas por una coma [,].

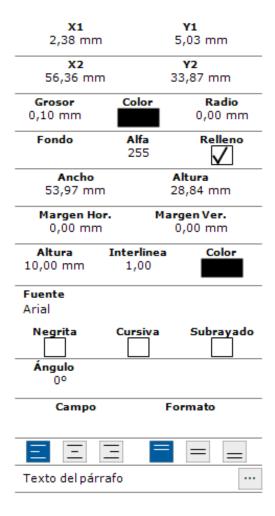




propiedad	descripción
x1, y1	Coordenadas x e y del punto
,	de inserción del texto
Grosor	Grosor de línea del borde del
	texto, si es cero no se dibuja
	borde
Color	Color de línea del borde del texto
Radio	Radio de las esquinas del
	borde del texto
Fondo	Color de relleno del texto
Alfa	Podemos aplicar
	transparencia al color de
	relleno, un valor 255 de Alfa es
	completamente opaco y un alfa de 0 totalmente
	transparente (equivalente a
	desactivar Relleno)
Relleno	Si queremos rellenar el fondo
	del borde del texto o no.
Margen Hor.	Separación a izquierda y
	derecha entre el texto y el
	borde.
Margen Ver.	Separación arriba y abajo entre el texto y el borde.
Altura	Altura de la fuente de texto en
, arara	mm
Escala X	Para agrandar o disminuir la
	separación de las letras del
	texto, por defecto vale 1.
Color	Color del texto
Fuente	Nombre de la fuente empleada
Negrita	Texto en negrita si/no
Cursiva	Texto en cursiva si/no
Subrayado	Texto subrayado si/no
Angulo	Angulo del texto: 0°, 90°, 180° o 270°
Campo	Si enlazamos con una base de
	datos o archivo json o csv,
	podemos indicar un campo
	para asignar el valor.
Formato	Formato aplicado al campo.
Alima 1 f	Ver <u>ejemplos formatos</u>
Alineación	Alineación horizontal
	(izquierda, centrado, derecha), y alineación vertical (arriba,
	medio, abajo)
	ilicaio, abajo,

## **PARRAFO**

Insertamos un elemento de párrafo pulsando el botón de párrafo y marcamos el punto inicial y final que marcan el rectángulo del párrafo. Los puntos de inserción lo podemos indicar por teclado escribiendo las coordenadas x e y de cada punto, separadas por una coma [,].



Para números:
Puedes controlar el ancho total y
decimales
Los formatos respetan la
configuración regional del
sistema
Hay opciones para formato
monetario, científico y

Para números:

Puedes controlar el ancho
total y decimales
Los formatos respetan la
configuración regional
del sistema
Hay opciones para formato
monetario, científico y
hexadecimal
Para fechas:
Muy flexible en cuanto a
formatos
Permite combinar fecha y
hora
Soporta texto literal

propiedad	descripción
x1, y1	Coordenadas x e y del primer
λ1, γ1	punto del párrafo
x2, y2	Coordenadas x e y del
	segundo punto del párrafo
Grosor	Grosor de línea del borde del
	párrafo, si es cero no se dibuja borde
Color	Color de línea del borde del párrafo
Radio	Radio de las esquinas del borde del párrafo
Fondo	Color de fondo del párrafo
Alfa	Podemos aplicar
	transparencia al color de relleno, un valor 255 de Alfa es completamente opaco y un alfa de 0 totalmente transparente (equivalente a desactivar Relleno)
Relleno	Si queremos rellenar el fondo del párrafo o no.
Ancho	Ancho del párrafo
Altura	Altura del párrafo
Margen Hor.	Separación a izquierda y derecha entre el texto y el borde.
Margen Ver.	Separación arriba y abajo entre el texto y el borde.
Altura	Altura de la fuente de texto en mm
Interlinea	Para agrandar o disminuir la separación de las líneas de texto
Color	Color del texto
Fuente	Nombre de la fuente empleada
Negrita	Texto en negrita si/no
Cursiva	Texto en cursiva si/no
Subrayado	Texto subrayado si/no
Angulo	Angulo del texto: 0°, 90°, 180° o 270°
Campo	Si enlazamos con una base de datos o archivo json o csv, podemos indicar un campo para asignar el valor.
Formato	Formato aplicado al campo. Ver <u>ejemplos formatos</u>
Alineación	Alineación horizontal (izquierda, centrado, derecha), y alineación vertical (arriba, medio, abajo)
Texto	Texto del párrafo, pulsamos sobre el botón o doble click sobre el párrafo en la etiqueta.

## **POLITEXTO**

Insertamos un elemento de politexto pulsando el botón de politexto y marcamos el punto de inserción del mismo. El punto de inserción lo podemos indicar por teclado escribiendo las coordenadas x e y del punto, separadas por una coma [,]. El politexto sirve para representar varias cadenas de texto, cada una con diferente formato o como código de barras que sirve por ejemplo para concatenar diversa información como la que se utiliza con GS1-128. Cada una de las cadenas de texto se pueden enlazar o no con datos (campo).

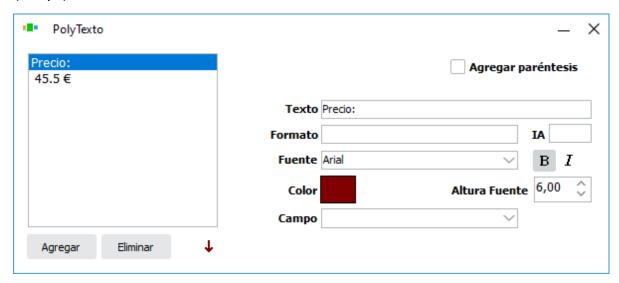
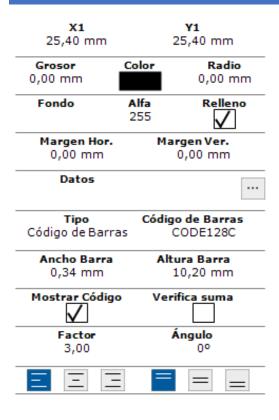
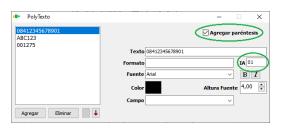
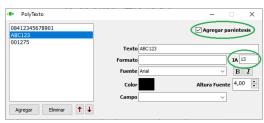
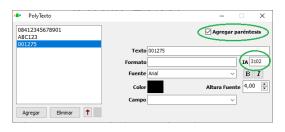


Fig 40. Editar politexto.









Cuando editamos la lista de elementos del politexto, podemos vincular con la fuente de datos seleccionando el Campo, y si queremos generar un código GS1-128 podemos indicar los IA (Identificadores de aplicación) y si

propiedad	descripción
x1, y1	Coordenadas x e y del punto de inserción del politexto
Grosor	Grosor de línea del borde del
	politexto, si es cero no se
	dibuja borde
Color	Color de línea del borde del politexto
Radio	Radio de las esquinas del borde del politexto
Fondo	Color de fondo del politexto
Alfa	Podemos aplicar
	transparencia al color de relleno, un valor 255 de Alfa es completamente opaco y un alfa de 0 totalmente transparente (equivalente a desactivar Relleno)
Relleno	Si queremos rellenar el fondo del politexto o no.
Margen Hor.	Separación a izquierda y derecha entre el texto y el borde.
Margen Ver.	Separación arriba y abajo entre el texto y el borde.
Datos	Si queremos enlazar alguno de los elementos del politexto con datos indicamos aquí el nombre de la fuente de datos.
Tipo	Tipo de representación que hacemos de los textos: textos con diferente formato, código de barras 1D, código QR ó código DataMatrix.
Código de Barras	Para el caso del tipo de politexto <u>código de barras</u> 1D, indicamos el tipo. Cada tipo tiene su conjunto de caracteres válidos.
Ancho Barra	Indicamos en milímetros el grosor (o espacio) del elemento básico del código de barras. En los códigos puede haber elementos que sean múltiplos (2,3 ó 4) de estos valores o que sean múltiplos utilizando la propiedad Factor.
Altura Barra	Altura de la barra del código
Mostrar código	Si mostramos o no el código cuando visualizamos como código de barras. Se utilizará para mostrarlo, la fuente y el tamaño que indicamos en el primer elemento del politexto.
Verificar suma	Si añadimos un valor de checksum sobre los valores del código de barras.

mostramos paréntesis o no.

Factor	Valor numérico por el que multiplicamos el ancho de barra para obtener grosores y espacios en el código. Ver códigos de barra los tipos que lo implementan.
Angulo	Angulo del texto o código de barras: 0°, 90°, 180° o 270°
Alineación	Alineación horizontal (izquierda, centrado, derecha), y alineación vertical (arriba, medio, abajo). En el caso de código de barras sólo se emplea la alineación horizontal.

Precio: 45.5 €

POLYTEXT VARIAS
CADENAS DE TEXTO



# POLYTEXT COMO CODIGO DE BARRAS

**Fig 41.** Politexto mostrado como cadenas de texto con formato o como código de barras para generar un código GS1-128.

#### **CODIGO DE BARRAS**

Insertamos un elemento de código de barras de una dimensión (1D) pulsando el botón de barras y marcamos el punto de inserción. El punto de inserción lo podemos indicar por teclado escribiendo las coordenadas x e y del punto, separadas por una coma [,].

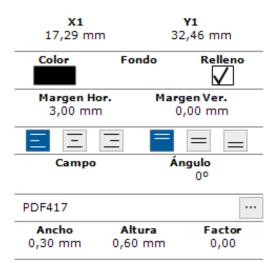
<b>X1</b> 23,28 mm		<b>Y1</b> 36,51 mm
Color	Fondo	Relleno
Margen Hor. 3,00 mm	N	1argen Ver. 2,00 mm
<b>Código</b> 8412345678901	L	
Código de Barra EAN13	15	Campo
Ancho Barra 0,30 mm	P	Altura Barra 10,00 mm
Mostrar Código	o V	erifica suma
<b>Fuente</b> Arial		
Altura Fuente 3,00 mm		Ángulo 0°
Factor 3,00		
E	Ξ	Ξ



propiedad	descripción
x1, y1	Coordenadas x e y del punto de inserción
Color	Color de las barras del código
Fondo	Color de fondo del código
Relleno	Si queremos mostrar el color de fondo del código o no.
Margen Hor.	Separación a izquierda y derecha entre las barras y el borde.
Margen Ver.	Separación arriba y abajo entre las barras y el borde.
Código	Texto del código a representar
Código de Barras	Tipo de <u>código de barras</u> 1D. Cada tipo tiene su conjunto de caracteres válidos.
Campo	Si enlazamos con una base de datos o archivo json o csv, podemos indicar un campo para asignar el valor.
Ancho Barra	Indicamos en milímetros el grosor (o espacio) del elemento básico del código de barras. En los códigos puede haber elementos que sean múltiplos (2,3 ó 4) de estos valores o que sean múltiplos utilizando la propiedad <i>Factor</i> .
Altura Barra	Altura de la barra del código
Angulo	Angulo del código de barras: 0º, 90º, 180º o 270º
Campo	Si enlazamos con una base de datos o archivo json o csv, podemos indicar un campo para asignar el valor del código.
Mostrar código	Si mostramos o no el código cuando visualizamos como código de barras.
Verificar suma	Si añadimos un valor de checksum sobre los valores del código de barras.
Factor	Valor numérico por el que multiplicamos el ancho de barra para obtener grosores y espacios en el código. Ver <u>códigos de barra</u> los tipos que lo implementan.
Fuente	Tipo de fuente para mostrar el código debajo de las barras.
Angulo	Angulo del texto o código de barras: 0°, 90°, 180° o 270°
Alineación	Alineación horizontal (izquierda, centrado, derecha).

PDF 417 (2D)

Insertamos un elemento de código de barras de dos dimensiones del tipo PDF417 (2D) pulsando el botón de PDF417 y marcamos el punto de inserción. El punto de inserción lo podemos indicar por teclado escribiendo las coordenadas x e y del punto, separadas por una coma [,].

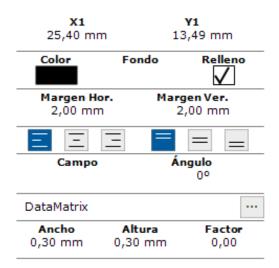


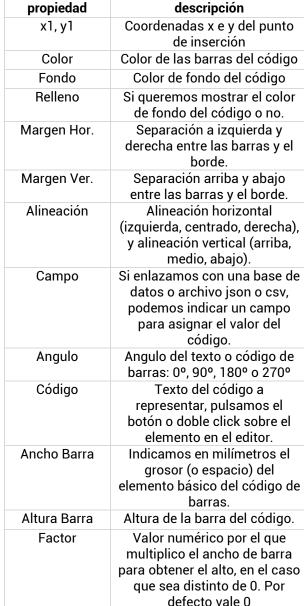


propiedad	descripción
x1, y1	Coordenadas x e y del punto de inserción
Color	Color de las barras del código
Fondo	Color de fondo del código
Relleno	Si queremos mostrar el color de fondo del código o no.
Margen Hor.	Separación a izquierda y derecha entre las barras y el borde.
Margen Ver.	Separación arriba y abajo entre las barras y el borde.
Alineación	Alineación horizontal (izquierda, centrado, derecha), y alineación vertical (arriba, medio, abajo).
Campo	Si enlazamos con una base de datos o archivo json o csv, podemos indicar un campo para asignar el valor del código.
Angulo	Angulo del texto o código de barras: 0°, 90°, 180° o 270°
Código	Texto del código a representar, pulsamos el botón o doble click sobre el elemento en el editor.
Ancho Barra	Indicamos en milímetros el grosor (o espacio) del elemento básico del código de barras.
Altura Barra	Altura de la barra del código.
Factor	Valor numérico por el que multiplico el ancho de barra para obtener el alto, en el caso que sea distinto de 0. Por defecto vale 0

# **DATAMATRIX (2D)**

Insertamos un elemento de código de barras de dos dimensiones del tipo DataMatrix (2D) pulsando el botón de DataMatrix y marcamos el punto de inserción. El punto de inserción lo podemos indicar por teclado escribiendo las coordenadas x e y del punto, separadas por una coma [,].

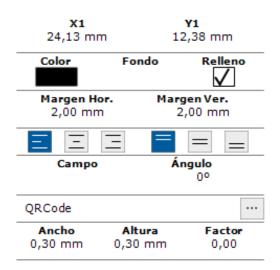


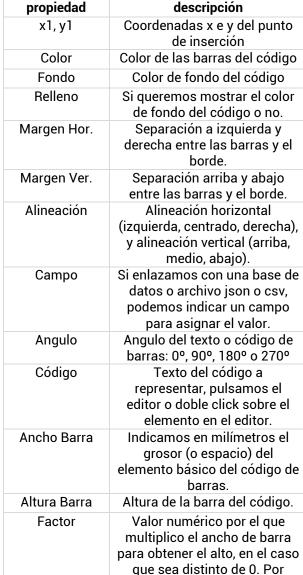




# QR (2D)

Insertamos un elemento de código de barras de dos dimensiones del tipo QR (2D) pulsando el botón de QR y marcamos el punto de inserción. El punto de inserción lo podemos indicar por teclado escribiendo las coordenadas x e y del punto, separadas por una coma [,].





defecto vale 0



#### **TABLA**

Insertamos un elemento de tabla pulsando el botón de tabla y marcamos el punto inicial y el punto final de inserción de la misma. Los puntos de inserción lo podemos indicar por teclado escribiendo las coordenadas x e y del punto, separadas por una coma [.]. La tabla se utiliza enlazando con una fuente de datos relacionada (tabla detalle) con la fuente principal de la etiqueta, sirve para representar en columnas (campos) y filas (registros) los datos de la tabla, por tanto sólo puede utilizarse enlazado con datos. En la tabla podemos indicar un título, las cabeceras de las columnas, y un pie para mostrar campos calculados sobre los datos de la columna. La tabla detalle puede estar definida en la base de datos o en un archivo json (ver enlace a datos).

En la tabla podemos añadir un título definiendo su formato y tamaño.

Nutriente	%
Col-01	Col-02
001-01	001-02
	+
design table	

Nutriente	%
Carbohidratos	25,00
Proteínas	34,00
Lípidos	12,00

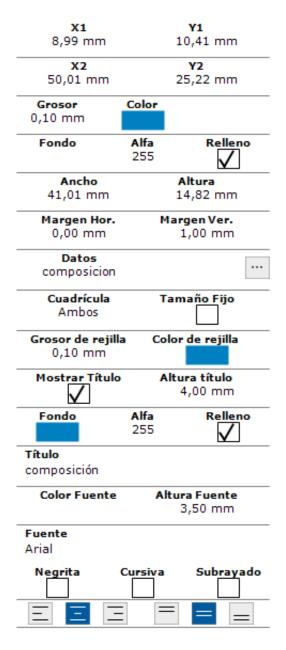
Nutriente	%
Carbohidratos	22,00
Proteínas	21,00
Lípidos	8,00

40.00
12,00
35,00
16,50

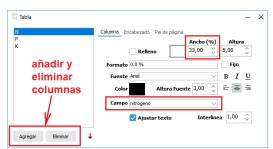
Nutriente	%
Carbohidratos	8,00
Proteínas	28,00
Lípidos	7,72

# preview table

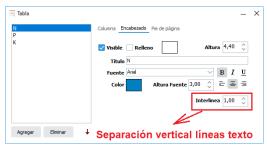
Fig 42. Diseño y previsualización de tabla.



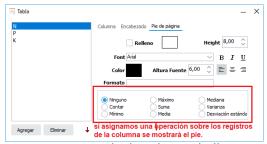
propiedad	descripción
x1, y1	Coordenadas x e y del primer punto de inserción de la tabla
x2, y2	Coordenadas x e y del segundo punto de inserción de la tabla
Grosor	Grosor de línea del borde de la tabla, si es cero no se dibuja borde
Color	Color de línea del borde de la tabla
Fondo	Color de fondo de la tabla
Alfa	Podemos aplicar transparencia al color de relleno, un valor 255 de Alfa es completamente opaco y un alfa de 0 totalmente transparente (equivalente a desactivar Relleno)
Relleno	Si queremos rellenar el fondo de la tabla o no.
Ancho	Anchura de la tabla
Altura	Altura de la tabla
Margen Hor.	Separación a izquierda y derecha del texto en sus celdas.
Margen Ver.	Separación arriba y abajo del texto en cada celda.
Datos	Aquí indicamos la tabla enlazada (detalle) con la principal fuente de datos. En la etiqueta podemos tener varias tablas detalle que podemos enlazar aquí.
Cuadrícula	Seleccionamos de una lista cómo queremos mostrar las líneas de columnas y filas.
Tamaño fijo	Si la tabla ocupa la altura de diseño o se adapta según los



Ajustamos en porcentaje el ancho de la columna y el campo de la tabla de donde extraemos los datos.



Propiedades del encabezado de columna.



Para mostrar un pie de columna indicamos la operación matemática que hacemos sobre los registros de la columna para calcular su valor, le podemos aplicar formato.

	registros disponibles.
Grosor de rejilla	Si mostramos líneas de filas o columnas, indicamos aquí el grosor de las mismas en milímetros.
Color de rejilla	Color de las líneas de rejilla
Mostrar título	Mostrar o no un título en la parte superior de la página.
Altura título	Altura del título
Fondo	Color de fondo del título
Alfa	Podemos aplicar transparencia al color de fondo del título, un valor 255 de Alfa es completamente opaco y un alfa de 0 totalmente transparente (equivalente a desactivar Relleno)
Relleno	Si queremos rellenar el fondo del título de la tabla o no.
Título	Texto del título
Color Fuente	Color de la fuente del título.
Altura Fuente	Altura del texto del título.
Fuente	Nombre de la fuente del título
Negrita, Cursiva y Subrayado	Propiedades de la fuente del título
Alineación	Alineación del texto del título en horizontal y vertical

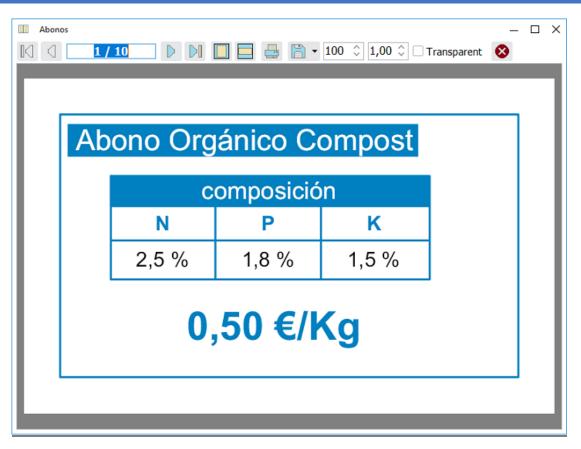


Fig 43. Previsualización de una tabla en la que hemos definido un título.

# ANEXO I. CODIGOS DE BARRAS

Codigo	Caracteres válidos	Procesado	Ancho barras
CODE39	0123456789ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*\$/+%	Convertir minúsculas a mayúsculas	Estrechas = ancho barra Anchas = ancho barras x ratio
CODE39EX	Todos los códigos ASCII (0-127)	Convertimos a dos letras representables por código 39	Estrechas = ancho barra Anchas = ancho barras x ratio
CODE93	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXY Z 0123456789 \$/+%ESPACIO		Las barras o espacios son 1, 2,3 ó 4 veces el tamaño de la barra base. No interviene el ratio.
CODE93EX	Todos los códigos ASCII (0-127)	Añadimos caracteres especiales al CODE93 para representar el resto	
CODABAR	0123456789\$:/.+-		Barras y espacios normales
INTER_25	0123456789	Numero par de valores, si faltan añadimos un 0	Estrechas = ancho barra Anchas = ancho barras x ratio
INDUS_25	0123456789		Estrechas = ancho barra Anchas = ancho barras x ratio
MATRIX_25	0123456789		Estrechas = ancho barra Anchas = ancho

			barras x
			ratio
CODE11	0123456789-		Estrechas =
			ancho
			barra
			Anchas =
			ancho
			barras x
			ratio
MSI	0123456789		Estrechas =
			ancho
			barra
			Anchas =
			ancho
			barras x
			ratio
POSTNET	0123456789		Estrechas =
			ancho
			barra
			Anchas =
			ancho
			barras x
FANIO	70 m/maraa ai aan 7a aanaanta al aimiint	A single alfaite	ratio
EAN8	7 u 8 números, si son 7 yo computo el siguiente	Añado dígito checksum si	Barras y
			espacios de 1,2,3 ó 4
		viene con 7 o	veces el
		menos dígitos, si viene con 8	ancho de
		sustituyo el	barra. Ratio
		último. Tiene que	no tiene
		estar checksum	efecto
		activado	electo
EAN13	12 u 13 números, si son 12 yo computo el	Añado dígito	Barras y
	siguiente	checksum si	espacios
	3	viene con 12 o	de 1,2,3 ó 4
		menos dígitos, si	veces el
		viene con 13	ancho de
		sustituyo el	barra. Ratio
		último. Tiene que	no tiene
		estar checksum	efecto
		activado	
UPCA	12 dígitos en total	Añado dígito	Barras y
	Primer dígito es el número del sistema	checksum si	espacios
	(generalmente 0 o 1)	viene con 11 o	de 1,2,3 ó 4
	Los siguientes 10 dígitos son el número del	menos dígitos, si	veces el
	producto y el fabricante	viene con 12	ancho de
	Último dígito es un dígito de control (checksum)	sustituyo el	barra. Ratio
		último. Tiene que	no tiene
		estar checksum	efecto
LIDOFO	Manaida assessainaida del UDO A	activado	Dames
UPCE0	Versión comprimida del UPC-A	Añado dígito	Barras y
	8 dígitos en total	checksum si	espacios
	Diseñado para productos con empaques	viene con 7 o	de 1,2,3 ó 4
	pequeños.	menos dígitos, si	veces el
	Requiere una conversión específica desde UPC-A	viene con 8	ancho de
	El primer dígito es siempre 0 o 1	sustituyo el	barra. Ratio
	Último dígito es un dígito de control	último. Tiene que	no tiene

		estar checksum activado	efecto
EAN128A CODE128A (GS1-128)	Caracteres ASCII de 0 a 95. Caracteres de control: ASCII 0-31. Dígitos: 0-9. Letras mayúsculas: A-Z. Símbolos especiales. No minúsculas		Barras y espacios de 1,2,3 ó 4 veces el ancho de barra. Ratio no tiene efecto
EAN128B CODE128B (GS1-128)	Caracteres ASCII del 32 al 127.  Dígitos: 0-9.  Letras mayúsculas y minúsculas: A-Z y a-z.  Símbolos especiales y signos de puntuación.		Barras y espacios de 1,2,3 ó 4 veces el ancho de barra. Ratio no tiene efecto
EAN128C CODE128C (GS1-128)	Sólo pueden codificarse números, se codifican pares de números desde el 00 al 99	Si hay un número impar se añade un 0 al principio	Barras y espacios de 1,2,3 ó 4 veces el ancho de barra. Ratio no tiene efecto