



Mel Soluciones, S.L.

c/ Pablo Iglesias, 39 - 1 C - 50018 Zaragoza

Tel.: 976 273 081 Fax: 976 255 877

infomel@melsoluciones.com

LOTOMEL

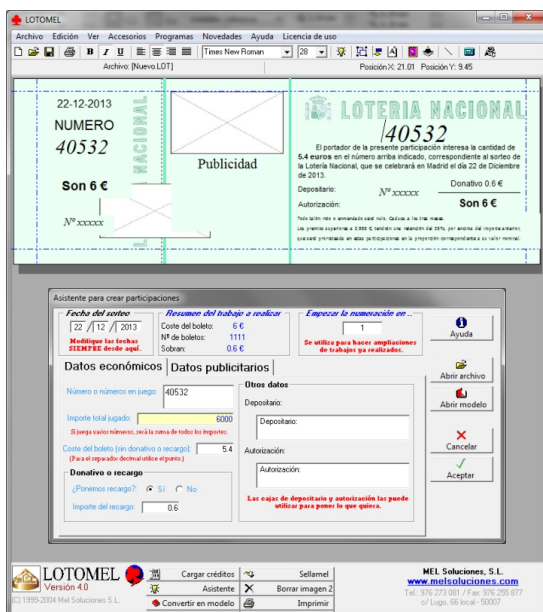


SELLAMEL

AYUDA BASICA LOTOMEL

Lotomel se concibió para que fuera intuitivo y los menús y herramientas pudiesen ser usadas prácticamente sin conocimientos previos.

Este guión debe considerarse como una pequeña ayuda que no profundiza en todo el potencial del programa ya que para ello existe la ayuda digital dentro del propio programa.



Cuando ejecutamos el programa nos aparece una muestra de plantilla de participación que por norma es de 4 participaciones por hoja y el asistente. Es el asistente el corazón del programa y es donde rellenaremos los datos de costes, fecha, etc. o en el caso de tener una lotería ya guardada pinchar en abrir archivo para imprimirlo posteriormente o modificarlo.

En el asistente también tenemos la posibilidad de introducir los datos publicitarios de nuestro cliente, así como poner un número específico donde queremos que comience la numeración de las participaciones, (muy útil a la hora de imprimir una ampliación de lotería).

Como reseña debemos tener en cuenta que la numeración empieza por norma en le 1, y si nos hacen una ampliación de lotería debemos poner el número siguiente al que nos hallamos podido quedar en una primera tirada, (el importe total jugado en este caso es la ampliación de la lotería, ojo, no la suma de las dos tiradas).



Después de aceptar el asistente, éste desaparece y nos queda la papeleta. Esta pantalla nos permite diseñar más en detalle los textos y también traer hasta dos imágenes. Muy útil es pinchar con el botón dcho. del ratón y sin soltar arrastrar. Esto mueve el texto o la imagen al lugar que queramos, incluso fuera de la papeleta si no queremos que aparezca.

Haciendo doble click con el botón izdo. en los cuadros blancos con aspás nos abre la carpeta de imágenes. Podemos coger una de estas u otra proporcionada por el cliente, pero siempre deberá ser en formato BMP de windows y de no más de 90 - 100 Kb. También se aconseja que dicha imagen se lleve a la carpeta de imágenes que abre lotomel, así siempre sabremos que está ahí. Para el texto ocurre lo mismo, haciendo doble click accedemos a la pantalla de edición.

Parámetros de impresión

DISPOSITIVO SELECCIONADO
Samsung ML-1860 Series

DATOS DE CLIENTE
Coste de la participación (en euros): 6
Dinero a jugar (en euros): 6000

RANGO DE IMPRESION
☒ Todo CREDITO: 49975 impresiones.
☐ Imprimir bloque de participaciones ☐ Selección por número de participación
 Desde la hoja nº 1 hasta la nº 278
 Localizar participación

Base de la numeración:
 1 ☐ Numeración correlativa
☒ Añadir un cero a la izquierda de la numeración
☐ Incluir fondo para envío por correo electrónico

HOJA DE PRUEBA
 PRUEBA DE PÁGINA 0 Hoja seleccionada: 0 Capturar la última participación

Aceptar
Cancelar
 Part. por página
 Offset (mm) [x,y]
 5
 3

La pantalla de impresión nos sirve además de ventana de revisión del trabajo, ya que nos muestra los datos de costes, número de participaciones por hoja, hojas que se van a imprimir, el número de participación por el que va a empezar a imprimir, (esto además de en el asistente también se puede cambiar aquí), el crédito de impresión de que disponemos, etc.

Aquí se aconseja enviar no toda la lotería, como aparece por defecto, sino enviar de entrada 1 ó 2 hojas, para asegurar físicamente que todo es correcto en la impresión sobre nuestro papel. Si todo es correcto y el equipo lo permite si mandaría el resto, aunque más de 500 hojas de vez no se aconseja.

Como resumen decir que el programa es sencillo e intuitivo, de hecho solo con rellenar el asistente, el solo, nos coloca todos los campos en su lugar. Debemos de tener orden en nuestros archivos e imágenes, (estas no muy pesadas), verificar los datos e imprimir prueba previa, rellenar correctamente las casillas del asistente, fecha, importes y demás datos del cliente y tener presente en qué número deben empezar las participaciones.

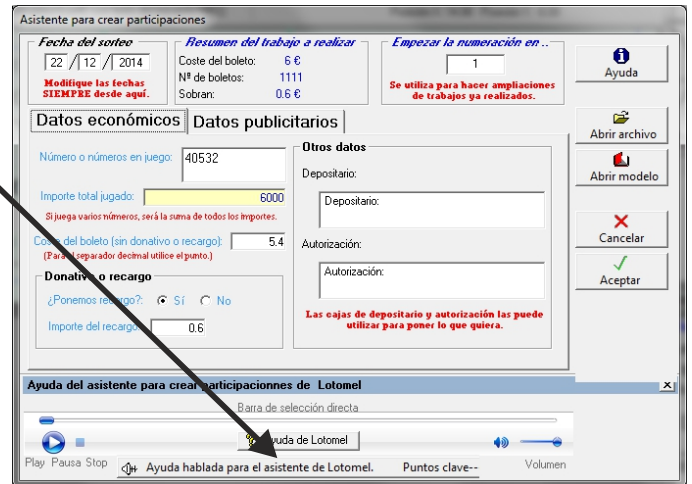
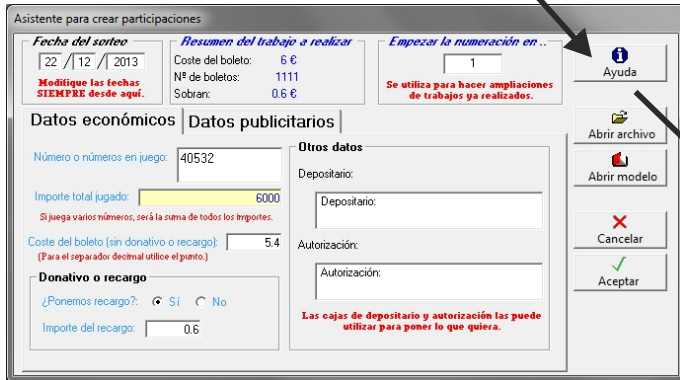
El programa tiene más opciones, alineación, colores, etc. todo ello muy intuitivo.

En la siguiente página hacemos referencia a un tipo de ayuda auditiva y visual que se ha integrado en el sistema y que nos lleva a los rincones principales de lotomel.



Esta ayuda es muy útil, ya que solo debemos prestar atención a lo que el locutor nos habla y va indicando de forma interactiva.

Debe tener altavoz en el equipo para poder escuchar.



Al pinchar en PLAY se iniciará el recorrido hablado por el programa. Es ameno y muy útil.



infomel@melsoluciones.com