

S·BOX11 S·BOX7

Guía rápida



INDICE

1 - Introducción	3
Pantalla Inicio	3
Pantalla Trabajo	4
Detalles del Panel Derecho	6
Panel de Widgets	6
Widgets	7
Quitar Widgets de la pantalla	10
Categorías de Widgets	11
Widgets de Guiado	11
Widgets de Piloto	12
2 - Trabajo con Lotes	13
Crear un Lote	13
Abrir un Lote	13
Guardar un Lote	15
3 - Trabajo con Patrones de Guiado	16
Crear un Contorno	16
Pausar/Reanudar un Contorno	18
Finalizar/Cerrar un Contorno	18
Cargar un Contorno	19
Crear una Línea A-B	19
Opciones de Giro Automático	22
4 - Giro Automático	22
Condiciones para el Giro Automático:	23
Hacer un Giro Automático	23
5 - Opciones de Trabajo	25
Panel Trabajo	26

1 Introducción

Pantalla Inicio

Luego de encender su SBOX7/11, aparecerá la **Pantalla de Inicio**.

Esta pantalla es el punto de partida para acceder a las demás.

Para ello, deberá tocar el botón con el icono y nombre de la aplicación a la cual se desee acceder.

En el siguiente ejemplo, la aplicación seleccionada es **Trabajo**.



Pantalla Trabajo

En la Pantalla **Trabajo** se ejecutan y monitorean todas las operaciones de agricultura de precisión, en tiempo real.

Entre las más importantes están:

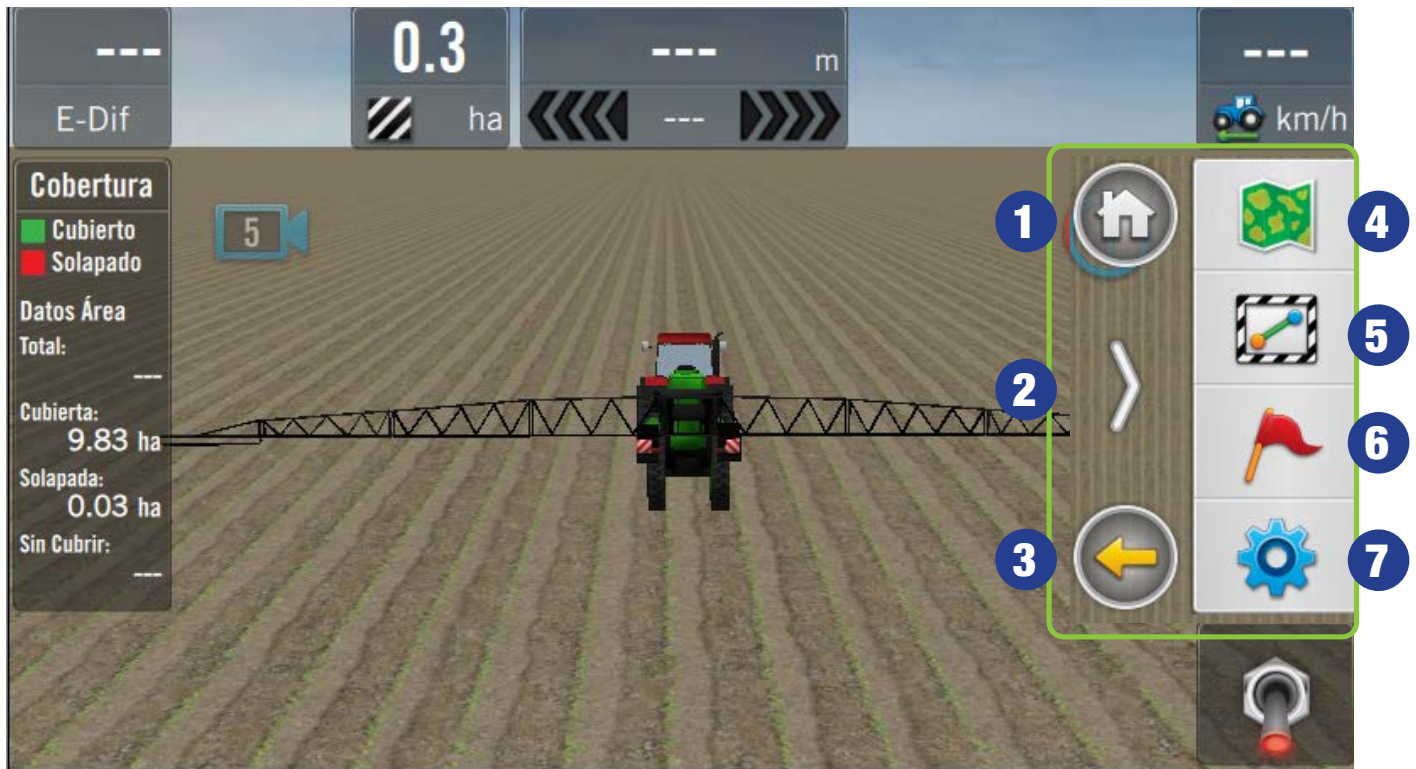
- *Mapeo*
- *Contornos*
- *Marcas*
- *Prescripción*
- *Corte por secciones*
- *Guiado Satelital*
- *Giros automáticos*



ATENCIÓN

Antes de usar la pantalla de trabajo para las actividades de campo, se deberá seleccionar vehículo, implemento, y tener conexión GNSS.

Permiten acceder a distintas funciones, como así también obtener información del trabajo, generar patrones de guiado y contornos, marcas de referencia, visualizar capas del mapa, agregar o quitar widgets de la pantalla, etc.



Botones del panel derecho:

1. *Pantalla Principal*
2. *Ocultar Panel*
3. *Volver (1 paso atrás)*
4. *Lotes*
5. *Guiado*
6. *Marcas*
7. *Opciones de Trabajo*



TIP

Para mostrar el Panel de Opciones, arrastrar con el dedo desde el borde de la pantalla, hacia el centro.



NOTA

El panel, quedará visible por 15", de no tocar ningún botón volverá a ocultarse automáticamente.

Detalles del Panel Derecho

Contiene botones que habilitan mayores opciones:

BOTÓN	ACCIÓN
 Lotes	Acceder al sub-menú de Lotes para crear, abrir, reutilizar, y guardar lotes.
 Guiado	Acceder al sub-menú de Guiado , para seleccionar y editar patrones de guía, y crear/editar contornos de límite
 Marcas	Acceder al sub-menú de Marcas de Referencia
 Opciones	Acceder al sub-menú de Opciones de Trabajo para realizar ajustes generales, y relativos a la aplicación activa.

Al tocar un botón se mostrarán sub-menús con opciones relacionadas.

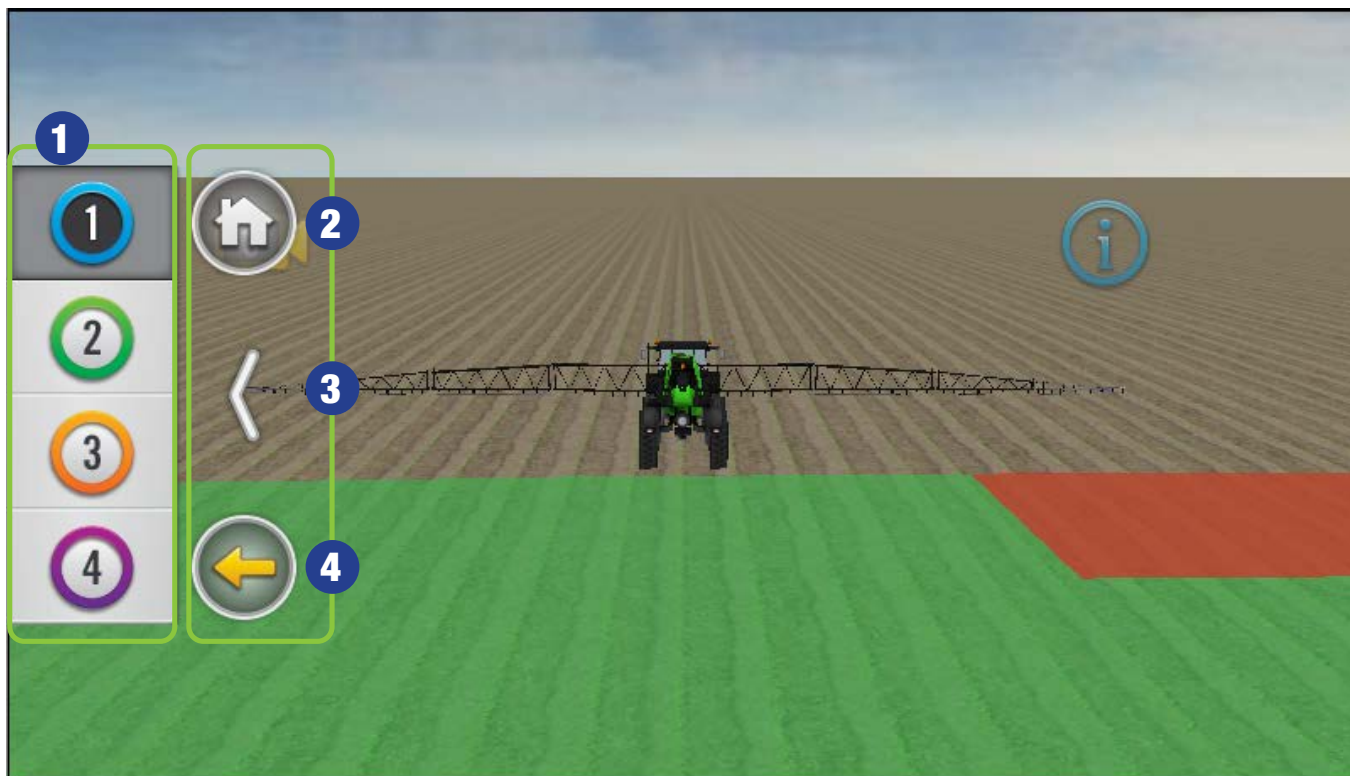
Para volver atrás, tocar 

Para ocultar el panel, tocar 

Para volver a pantalla principal, tocar 

Panel de Widgets

Es un panel desplegable de entre 4 y 6 botones de presets que agrupa widgets personalizables.



1. Botones de Preset
2. Botón Home
3. Botón ocultar Panel
4. Botón Volver (1 paso)

 **TIP**
Para desplegar el Panel, **arrastrar con el dedo desde el borde de la pantalla, hacia el centro**.
La pantalla de ejemplo pertenece al SBOX7.

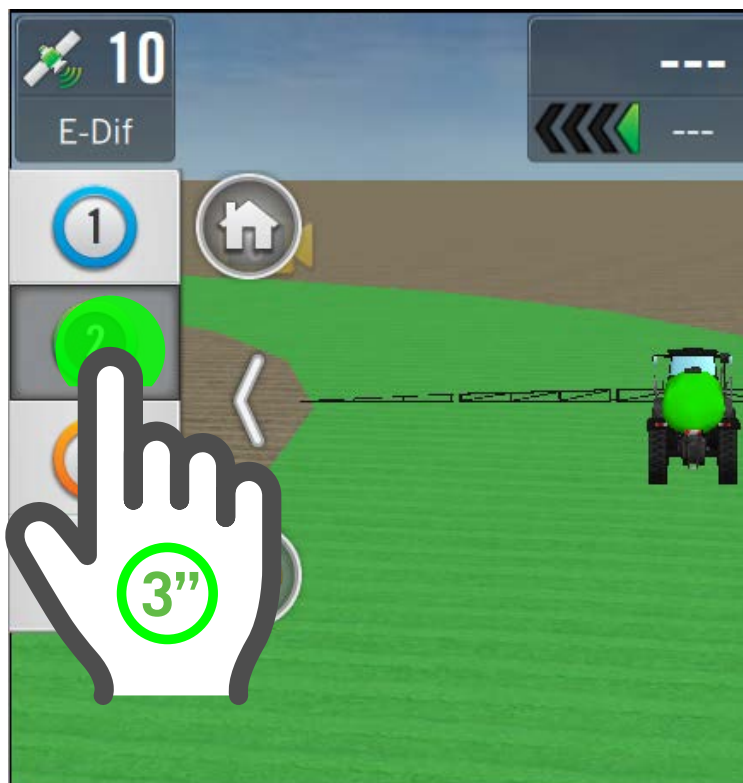
 **NOTA**
Preset es un ajuste o configuración predefinida, almacenada para su uso en cualquier momento.

Widgets

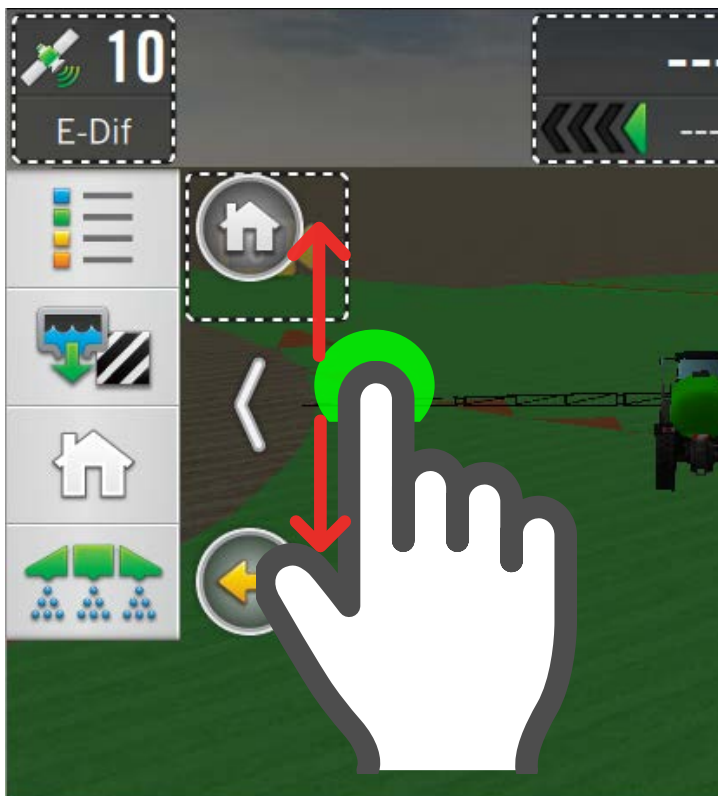
Los widgets son **módulos que muestran información relevante** sobre el estado general de la máquina, implemento y sobre las operaciones durante las actividades agrícolas.

Se pueden agrupar y distribuir en la Pantalla de Trabajo, de acuerdo a la preferencia del operador y en relación a las labores que se realicen.

Personalizar Presets

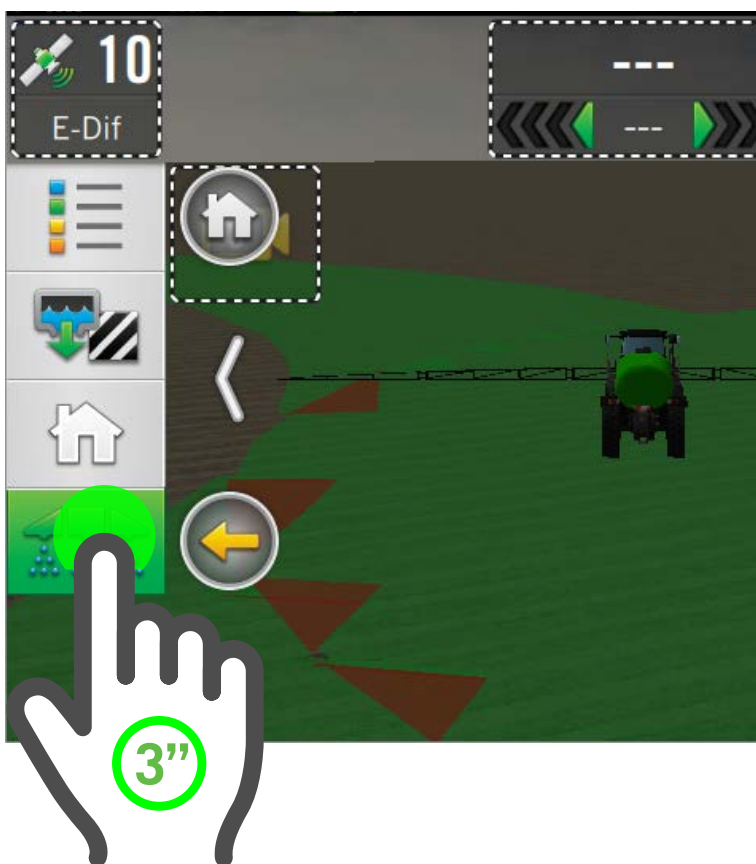


1. Presionar el botón de preset aprox. 3", hasta que se active el modo de edición (indicado con borde de línea punteada alrededor de los widgets).

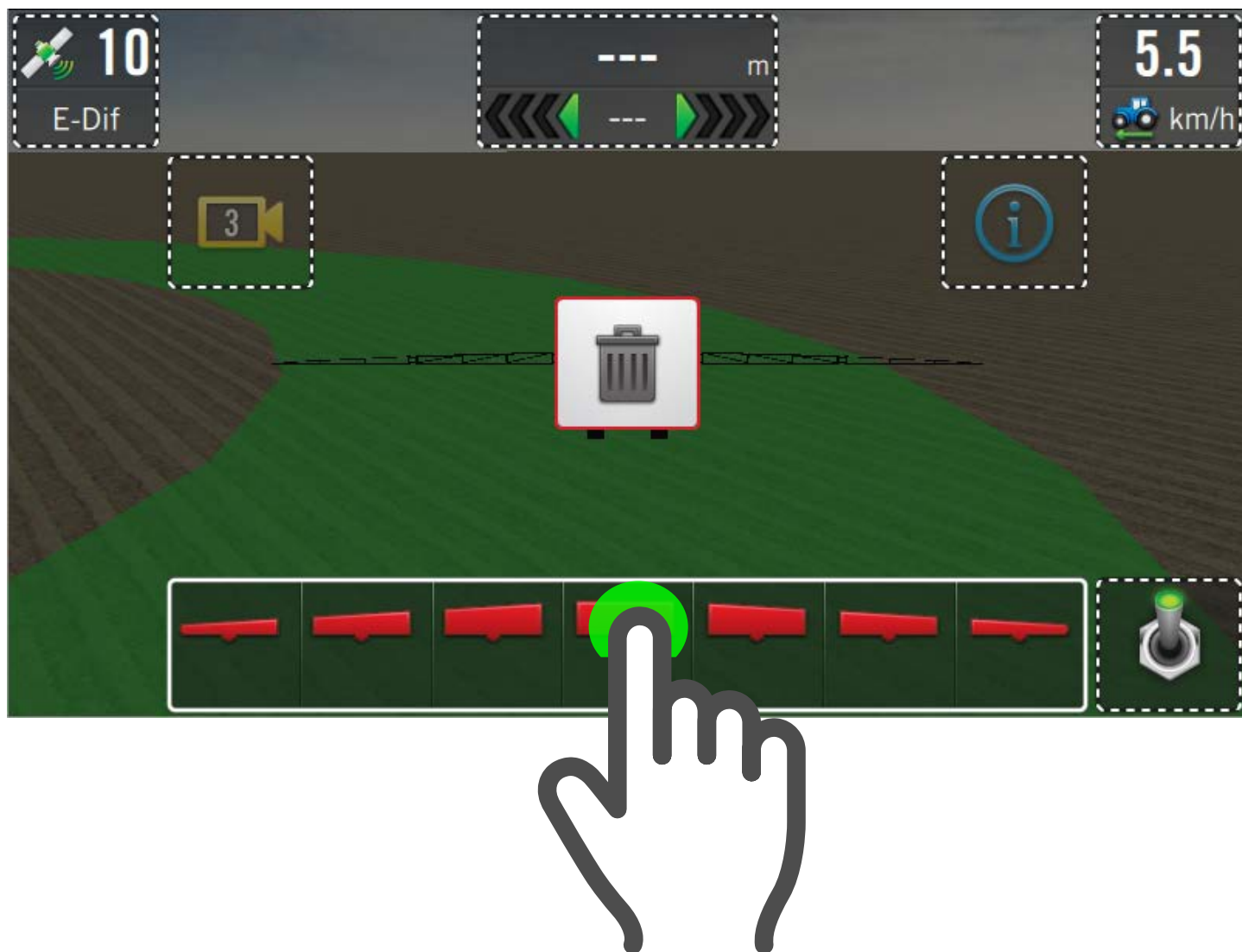


El panel muestra un listado de widgets a elegir que podrá ser recorrido hacia abajo o arriba.

NOTA
Los widgets disponibles para la personalización varían de acuerdo al tipo de máquina/implemento seleccionado.



2. Mantener presionado el widget para seleccionarlo (en este ejemplo, Secciones), y sin soltar, arrastrarlo hacia la zona inferior de la pantalla, hasta observar que por detrás se marca el sector de ubicación disponible en color verde.



3. . Soltar en ese momento.

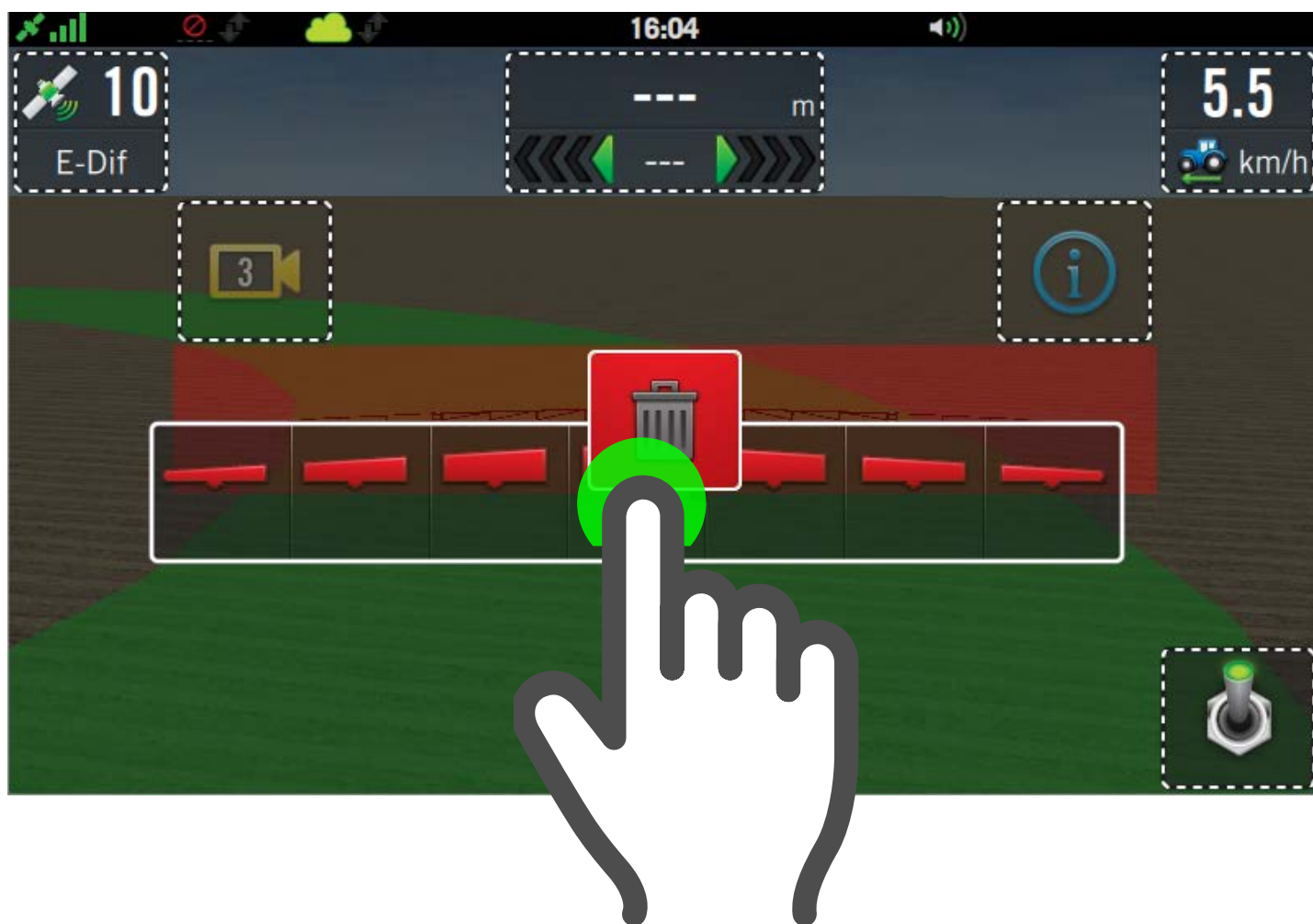
Es posible ocultar momentáneamente el panel para mejorar la visibilidad en pantalla durante el proceso de ubicar un widget, para ello, tocar 

4. Finalizada la edición, tocar  para salir y a continuación, confirmar el cambio.

 **TIP**
Durante el estado de edición será posible cambiar de ubicación el widget, desplazándolo hacia cualquier otro sector disponible.

Quitar Widgets de la pantalla

1. Activar el modo de edición.
2. Mantener presionado el widget para seleccionarlo (se indica con un recuadro blanco), y comenzar a arrastrarlo hacia la papelera, en el centro de la pantalla.



3. Cuando el widget esté en posición superpuesta con el cesto, éste cambiará a color rojo; en ese momento, soltar, y el widget se eliminará.

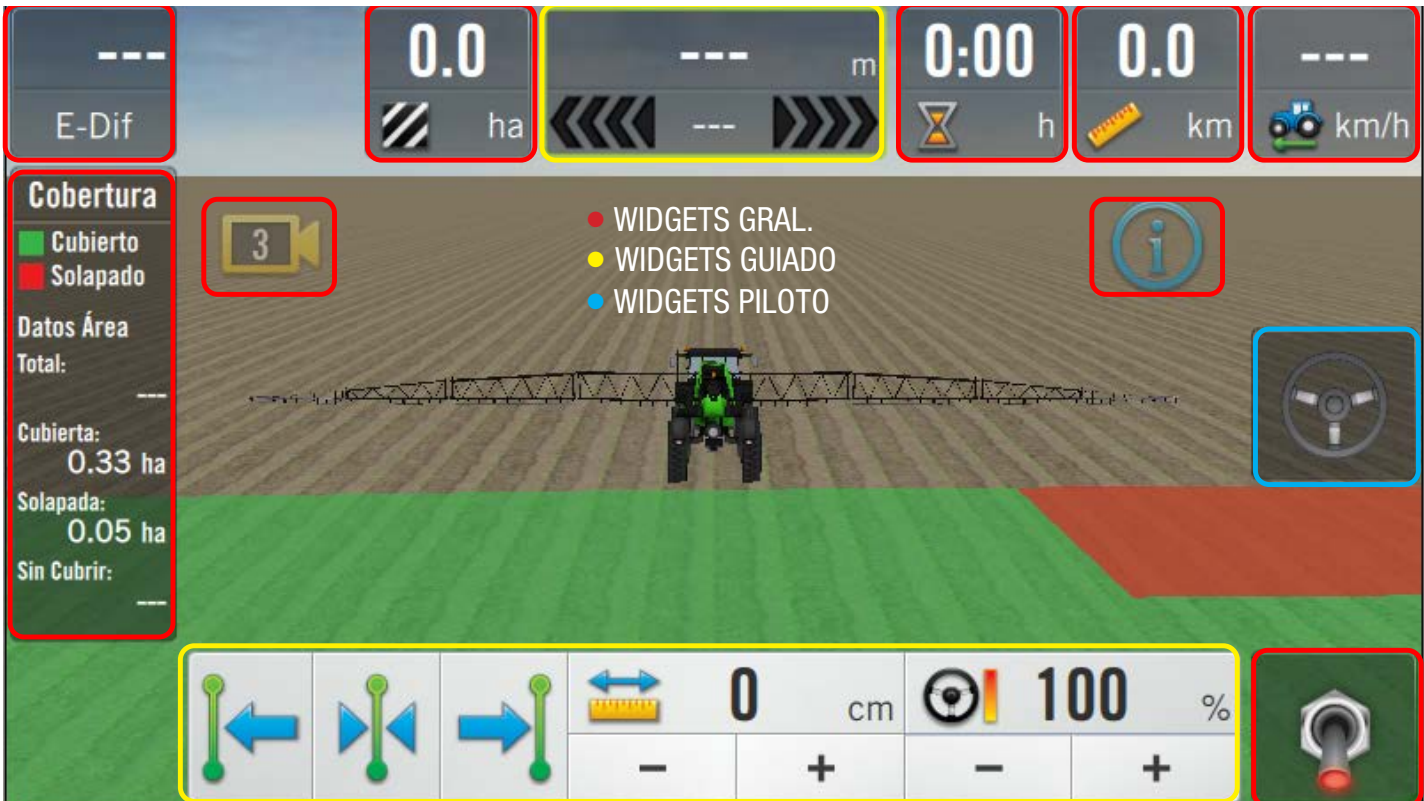
Una vez terminada la edición, tocar  para salir y a continuación, confirmar el cambio.

 **TIP**
Será posible continuar quitando widgets, o cambiándolos de lugar mientras se esté en el modo de edición.

Categorías de Widgets

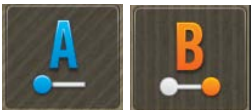
Los widgets se clasifican en las siguientes categorías:

- **General** (rojo)
- **Guiado** (amarillo)
- **Piloto** (celeste)
- **Pulverización**
- **Siembra**



 **NOTA**
Los ejemplos de **widgets de Pulverización y Siembra** se detallan en los capítulos respectivos, en el **Manual de Usuario SBOX7/11**.

Widgets de Guiado

ICONO EN PANEL	WIDGETS EN PANTALLA	REPRESENTA / MODO DE USO
		ULTIMO A-B Muestra como acceso directo el último tipo de AB utilizado. De no haber usado ninguno, se ofrece por defecto la Recta AB . Tocar  para marcar el punto A Tocar  para marcar el punto B



CAMBIAR A-B

Tocar:

- para extender el widget
- p/pasar al siguiente patrón
- p/pasar al patrón anterior
- p/cargar el patrón listado
- p/eliminar patrón seleccionado



DESVIACIÓN/OPCIONES DE GUÍA

Permite monitorear el valor de error, y realizar un desplazamiento momentáneo.

Tocar p/extender widget

Tocar para ajustar hacia la izquierda, para traer al centro o para desplazar a la derecha.

Tocar / para ajustar valor.

Doble toque en 0 cm / 100 % para ingresar valor por teclado.



ATENCIÓN

Los desplazamientos de AB son **válidos únicamente durante la jornada de trabajo**, mientras esté encendido el SBOX7/11.

Estos ajustes se **perderán al apagar el equipo**, al igual que los ajustes de la línea del día. (apagar +15 o CanSteer)

ESTADOS DEL WIDGET DE ENGANCHE



ENGANCHE DE PILOTO

Cuando el estado del widget sea podrá enganchar el piloto.

Tocar para desenganchar.

Widgets de Piloto



GIRO AUTOMÁTICO

Tocar p/extender el widget.

Tocar para realizar el giro hacia la izquierda o para realizarlo hacia la derecha.

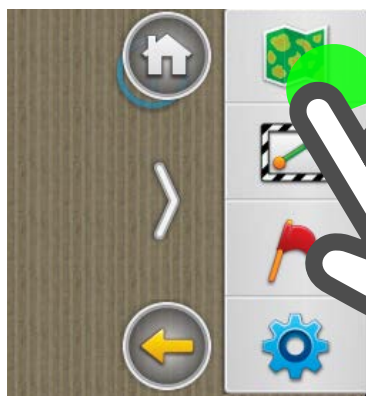
Tocar 0 pas. para modificar cantidad de salteo de pasadas.

Tocar para iniciar un giro en el momento.

2 Trabajo con Lotes

Crear un Lote

1. Desplegar el panel derecho y tocar botón **Lotes**



2. Tocar botón **Nuevo Lote**



 **ATENCIÓN**
Para poder utilizar los lotes se debe contar con **señal GNSS** y **Vehículo e Implemento configurados**.

Abrir un Lote

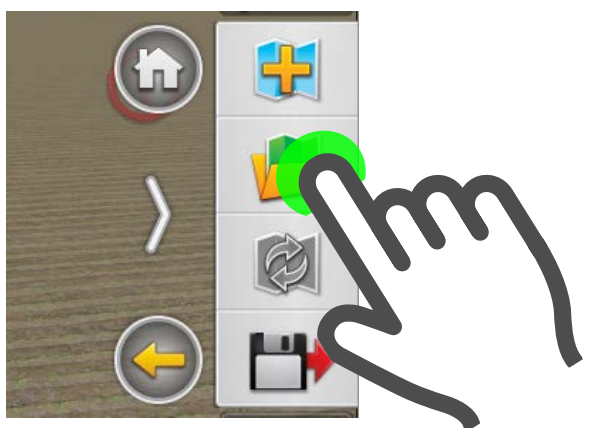
 **TIP**
Para trabajar con (o en) un lote, **deberá ser previamente seleccionado**.

Trabajar con lotes previamente guardados:

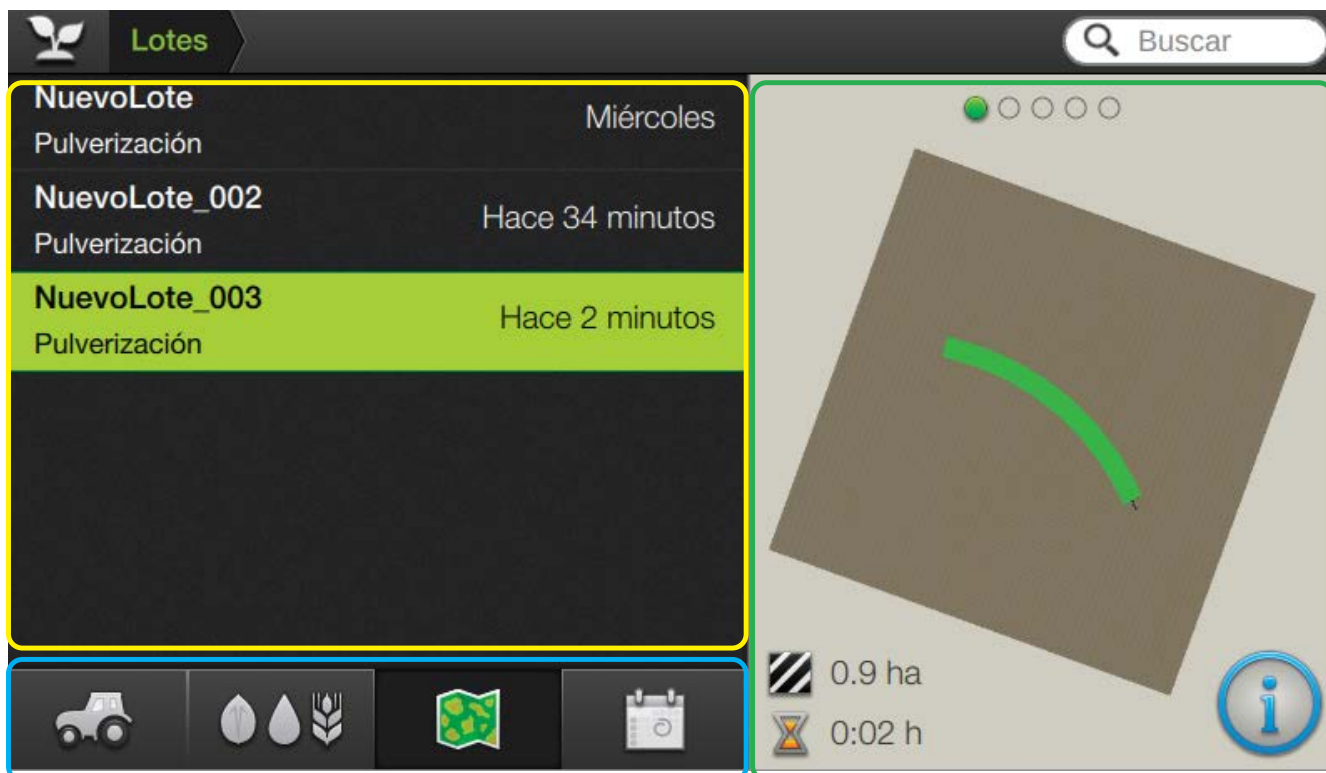
1. Desplegar el panel derecho y presionar el botón **Lotes**



2. Tocar **Abrir Lote**

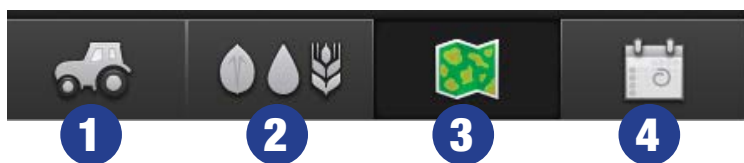


3. Se mostrará el **administrador de Lotes**.



En el panel superior izquierdo, se listan los lotes guardados. *(Marco amarillo)*

En la barra inferior, el orden de visualización (*Marco celeste*). Tocar su ícono.



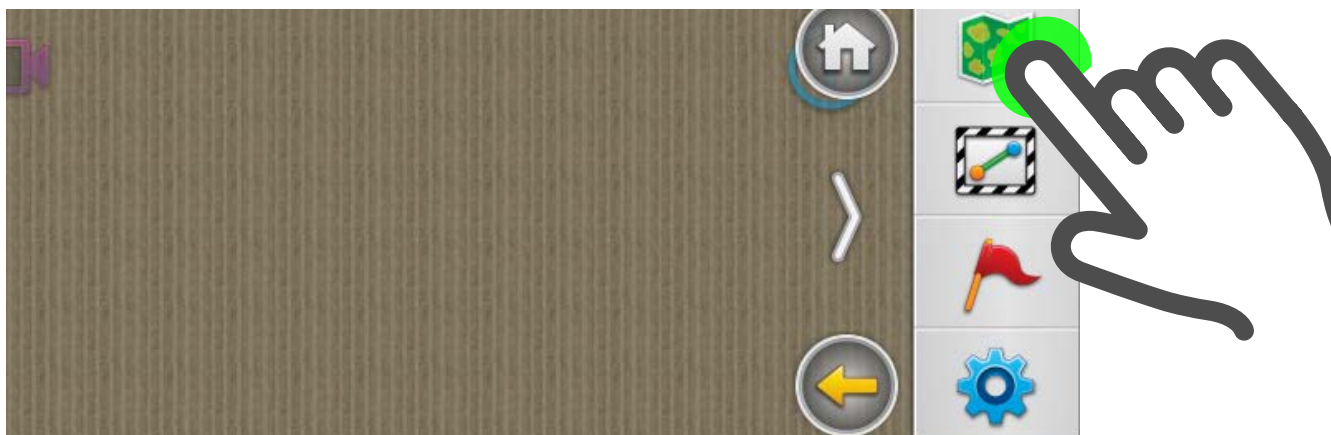
1. Ordenar por **Trabajo**
2. Ordenar por **Vehículo**
3. Ordenar por **Mapa**
4. Ordenar por **Fecha**

En lateral derecho, se muestra la miniatura del mapa. (*Marco verde*)

Guardar un Lote

Esta función permite guardar una copia del trabajo en un lote, hasta ese momento.

1. Desplegar el panel derecho y presionar **Lotes**



2. Tocar **Guardar Lote**

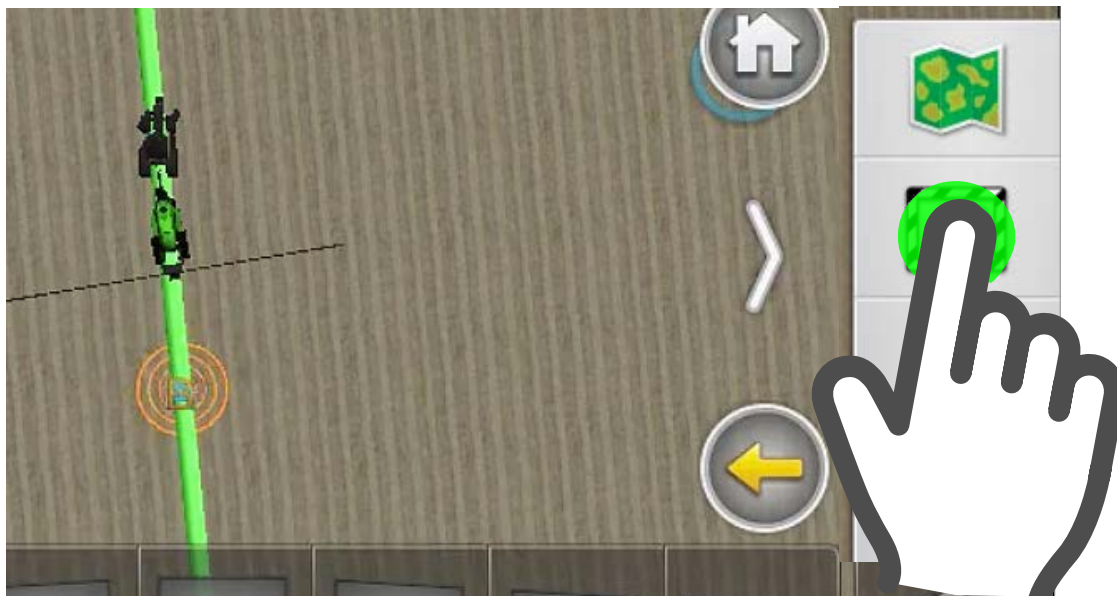


3. **Ingresar un nombre** para el nuevo Lote. (*Este dato es obligatorio*)

3 Trabajo con Patrones de Guiado

Crear un Contorno

1. Desplegar el panel derecho y presionar botón **Guiado**



⚠ ATENCIÓN
Antes de crear un Contorno, **se deberá abrir un lote.**

⚠ ATENCIÓN
Previo a crear un Contorno se deberá **configurar la cantidad de pasadas que se reservará para el contorno** (pantalla **Configuración**).

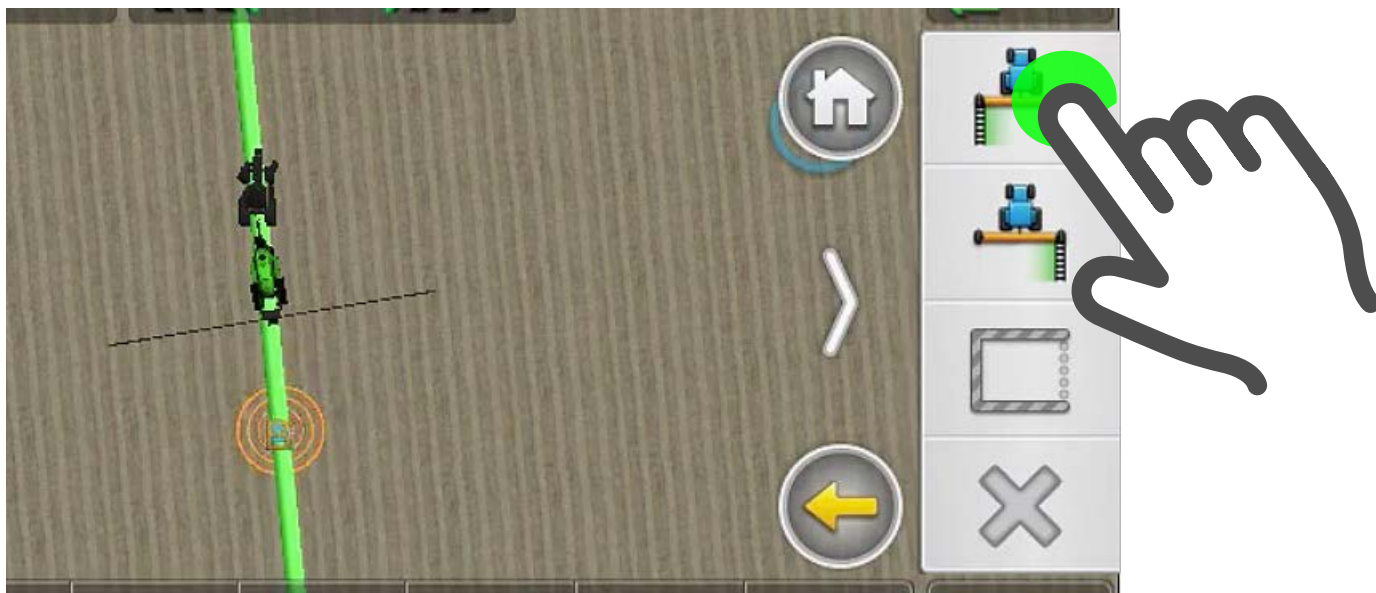
📝 NOTA
Un lote podrá (o no), contener un Contorno.

2. En el sub-menú de opciones de Guiado, tocar botón **Contorno**



A continuación se deberá seleccionar una definición de orientación.

3. Presionar  para definir el contorno desde el lado izquierdo del implemento, o  para hacerlo desde el lado derecho.



El ícono cambiará a  o  indicando que el registro del contorno está en curso.

Mientras conduce se dibujará el contorno, representado por dos líneas de rayas a cada lado del implemento.



TIP

De ser necesario, podrá cancelar el registro presionando el botón



ATENCIÓN

No se podrá retroceder durante la creación de un contorno.

Para realizar maniobras ajenas a la definición, utilizar la operatoria **Pausar/Reaundar**.

Pausar/Reanudar un Contorno

1. Para poner en pausa el registro, presionar



El icono cambia a Pausa



2. Para reanudar el registro del contorno, tocar el mismo botón.

Finalizar/Cerrar un Contorno

Para finalizar un Contorno se dispone de dos opciones:

1. **Automáticamente** al pasar por el punto donde inició el registro.

2. **Manualmente** presionando el botón  *Cerrar Contorno*, antes de llegar al punto de inicio.



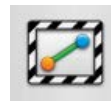
TIP

Una vez cerrado un contorno, quedará almacenado en el mapa y podrá ser cargado desde el widget **Cambiar AB**.

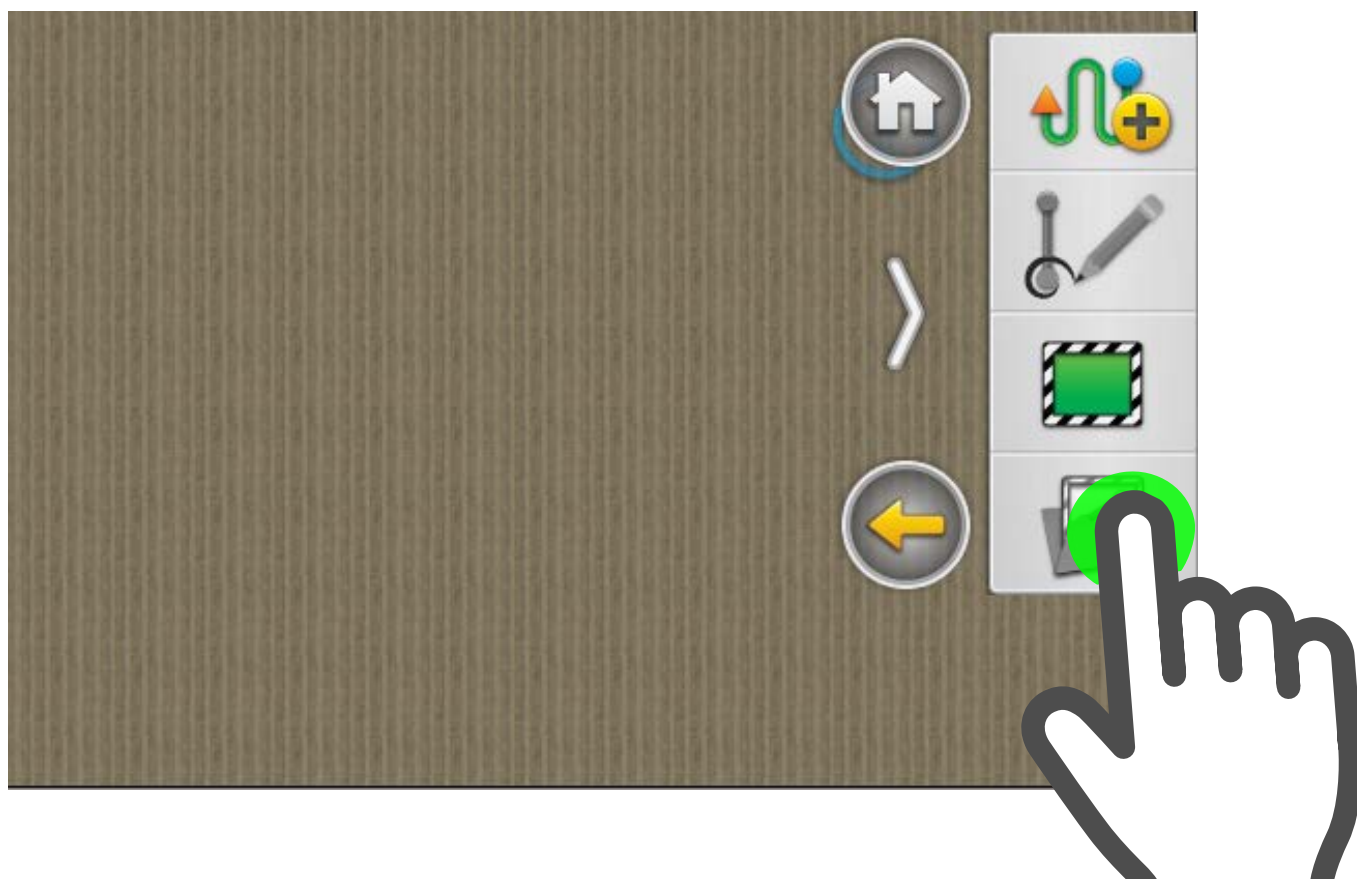
Cargar un Contorno

Para este ejemplo se cargará un contorno previamente guardado.

1. Desplegar el panel derecho y presionar botón **Guiado**



2. Presionar botón **Cargar Contorno**



Crear una Línea A-B

1. Desplegar el panel derecho y presionar botón **Guiado**



2. Presionar botón **Patrón**



3. Presionar botón **Línea A-B**



ATENCIÓN

Antes de crear un patrón, **se deberá seleccionar un vehículo.**

4. Presionar botón **Punto A**



En pantalla se indicará **Punto A registrado.**



Conducir la máquina en línea recta, hasta el lugar donde se desee fijar el **Punto B**.

1. Al llegar al punto deseado, presionar botón



En pantalla se indicará **Punto B registrado.**



A partir de esta acción se podrá conducir la máquina sobre las líneas guía, o enganchar el piloto para que lo haga automáticamente.

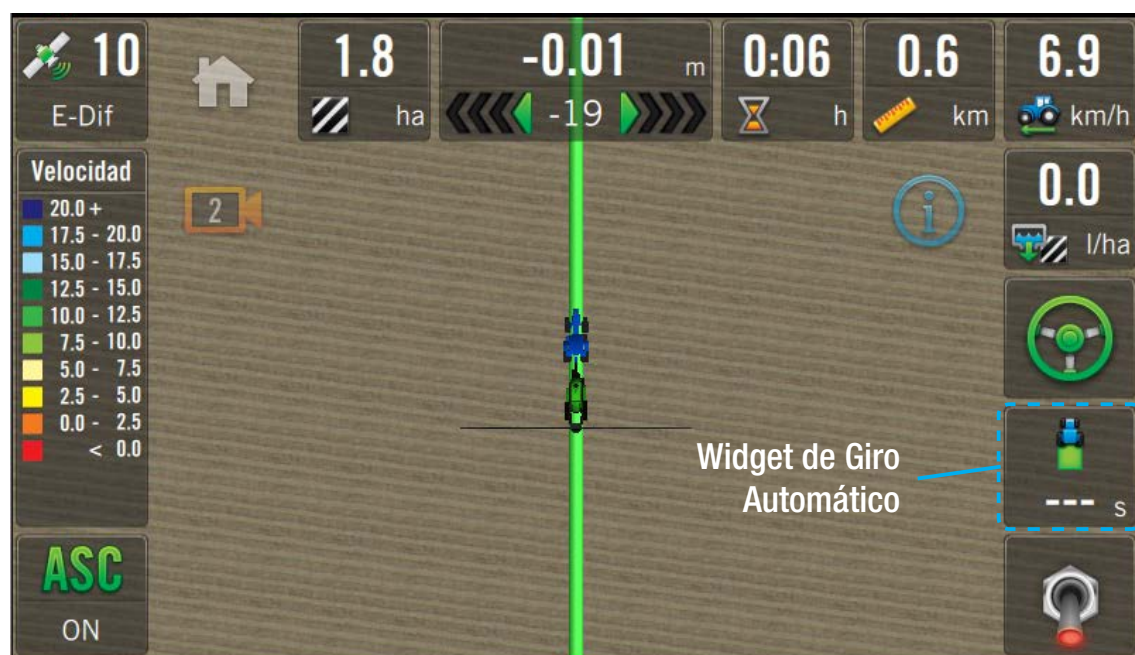
OPCIONES DE PATRONES DE GUIADO

BOTÓN	ACCIÓN
 LINEA A-B	Crea una línea recta desde el punto A al punto B. Las líneas de guía paralelas (o pasadas) serán proyectadas múltiples veces a cada lado de la línea AB
 A+	Determina una línea recta desde el punto A en la dirección en que se encuentre la máquina. Las líneas de guía paralelas serán proyectadas múltiples veces a cada lado de la línea A+
 CURVA A-B	Crea una línea desde el punto A al punto B con segmentos curvos. Las líneas de guía paralelas serán proyectadas múltiples veces a cada lado de la línea curva AB
 PIVOT	Graba la curva exterior de un lote circular y repite el patrón, usando el ancho de implemento para generar círculos concéntricos. Asimismo, crea un límite de pivot basándose en la distancia especificada al borde del mismo.
 CURVA CERRADA A-B	Crea una línea desde el punto A al punto B con segmentos curvos. Las líneas de guía paralelas serán proyectadas múltiples veces a cada lado de la línea curva AB

4 Giro Automático

La función Giro Automático permite que el vehículo doble en cualquier punto de un lote, sin mayor acción que la de tocar un botón.

Se trata de una herramienta indispensable cuando el operador necesita estar atento a otras tareas, evitar los efectos de la fatiga, etc, a la vez que **aumenta la precisión y productividad**.



Opciones de Giro Automático

BOTÓN / INDICADOR	ACCIÓN
 / 	Girar hacia la izquierda / Girar hacia la Derecha
 / 	Girar Ahora / Cancelar Giro
	Indicador de salteo de pasadas Aumentar/Disminuir cantidad de pasadas a saltar
	Indicador de compatibilidad de velocidad para el Giro Verde = Giro permitido Amarillo = Velocidad máxima permitida Rojo = No permite girar

Condiciones para el Giro Automático:

- *Giro Automático configurado por técnico*
- *Widget de Giro Automático en pantalla de trabajo.*
- *Linea de Contorno.*
- *Patrón A-B cargado*
- *Piloto enganchado al patrón de guiado.*
- *Velocidad apta.*



ATENCIÓN

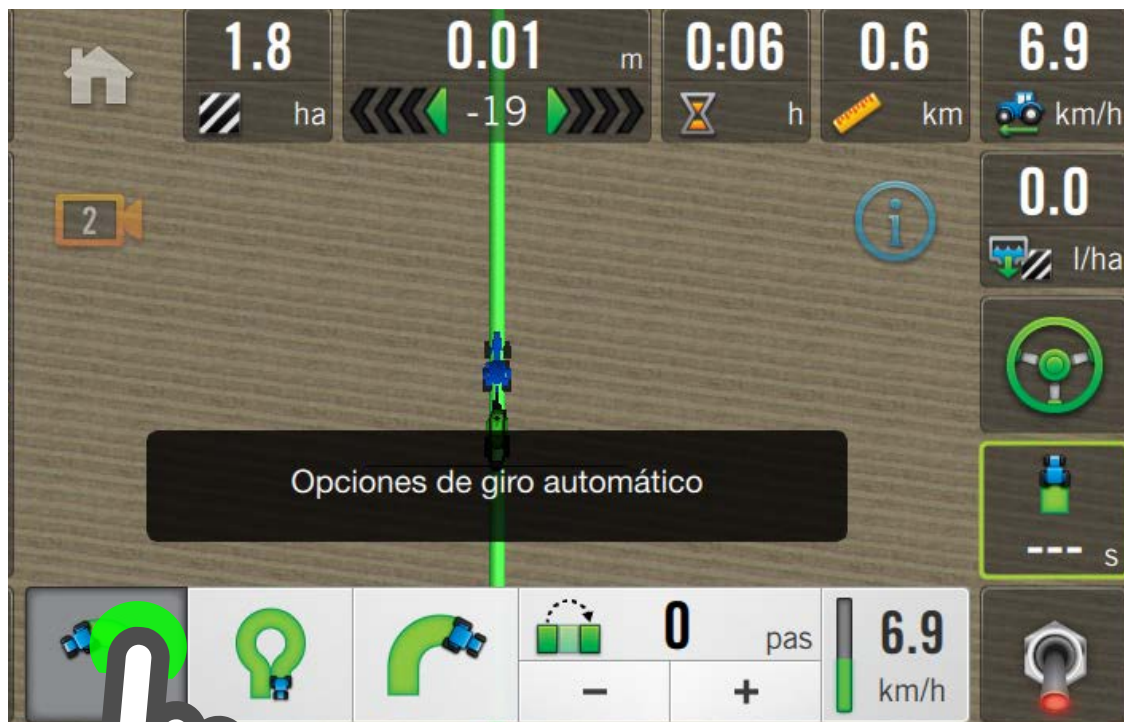
Se deberán tener en cuenta las medidas de seguridad previo a utilizar esta función.

Hacer un Giro Automático

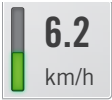
En proximidad al punto en que se deseé girar:

Tocar el widget  para activar y desplegar las opciones de Giro.

1. Definir la dirección de giro, tocando  para hacerlo hacia la izquierda, o  si se va a girar a la derecha.



En el momento de doblar:

2. Asegurarse de que la velocidad de conducción sea apta, observando que el indicador esté en color verde  y presionar 

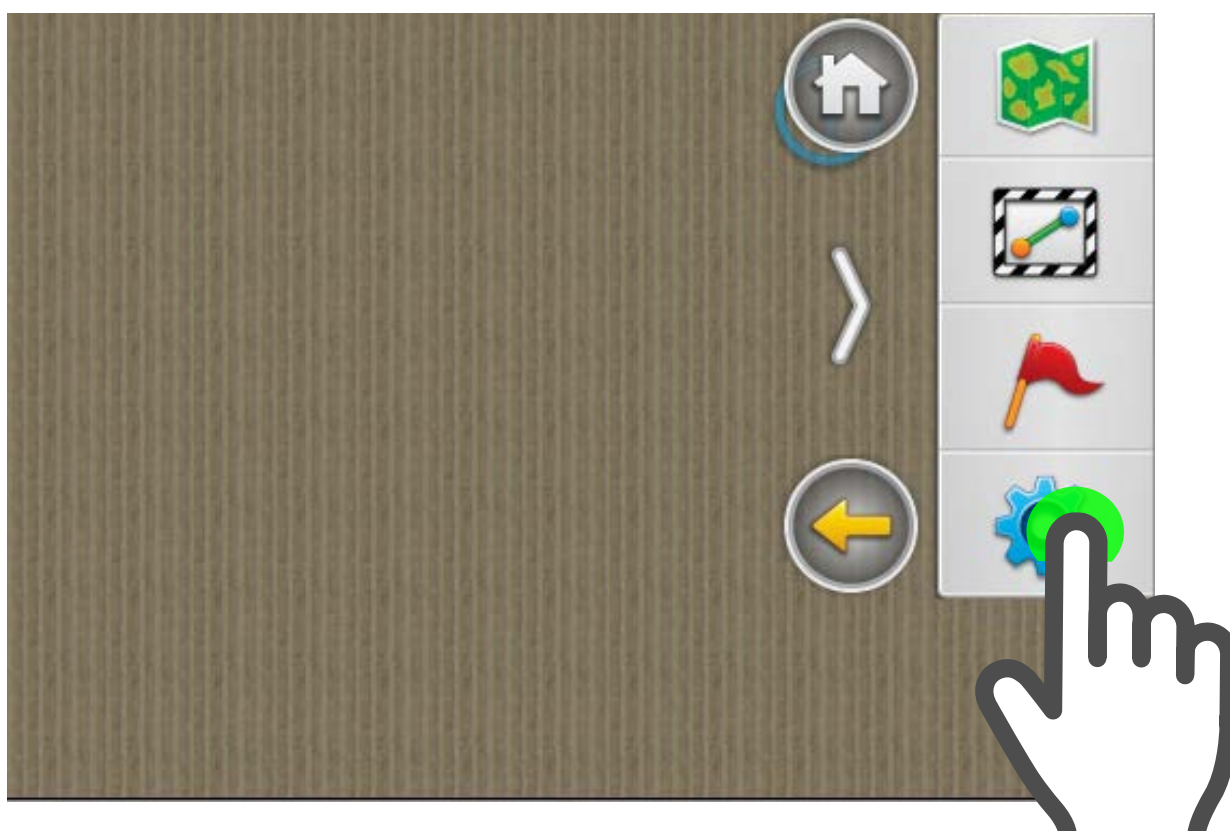


El icono cambia a  y se dispondrá de 3" para cancelar el giro, indicándose con un conteo regresivo en el botón del widget 

5 Opciones de Trabajo

Para cualquiera de las tareas de agricultura de precisión deberán realizarse ajustes relacionados.

Acceder a las opciones de trabajo desplegando el panel derecho y tocando el botón  **Opciones de Trabajo**



NOTA

Las opciones de trabajo disponibles **varían de acuerdo al tipo de máquina/implemento seleccionado.**

Panel Trabajo

En este panel se realizarán ajustes y calibraciones tanto generales como relativas.

Las solapas con ajustes generales son:

1. *Cabecera*
2. *Giro Automático*
3. *Máquina*
4. *Prescripción*
5. *ASC*



 **NOTA**
Consultar el Manual de Usuario de S·BOX7/11 para conocer en profundidad todas las características, funciones, ajustes y calibraciones, etc.
www.plantium.com