

U COUNT – GUIDA ALL'APP DI CONTA

UNA GUIDA SU COME IMPOSTARE IL TERMINALE PER LA CONTA, INCLUSO COME UTILIZZARE IL FIGURE LASER

RGIS

 **COUNT**

IT 

© 2025 RGIS. Tutti i diritti riservati.
RGIS_MC_0051_03



Contents

Menu Principale	1
Connettere al Wi-Fi	2
Come scaricare il tuo Evento – Metodo Primario	2
Come scaricare il tuo Evento – Metodo Secondario	2
Connettere il Figure Laser (se disponibile)	4
Inserisci Nome	5
Iniziare la Conta di un'Area	6
Scansionare Elementi/Codici a Barre	6
MQ & AQ	6
Dettaglio del Codice a Barre e Quantità – con Figure Laser	7
Chiudere l'Area – con Figure Laser	9
Dettaglio del Codice a Barre e Quantità – solamente con Terminale	10
Chiudere l'Area – solamente col Terminale	11
Tornare al Menu Principale	12
Allarme Area con Trasmissioni Multiple	12
Verificare – Range di Aree	12
Verificare – Lista di Aree	13
Verificare	13
Re-inviare Trasmissioni/Aree	14
Disconnettersi	15
Risoluzione Problemi Figure Laser	16
Impossibile Connettere Bluetooth Figure Laser	16
Rimuovere la batteria del Figure Laser	16

Menu Principale

Nel Menu Principale, hai diverse opzioni:

- **Punto di Domanda per Aiuto** – Attivabile su diversi menu per assistere l'utente se necessario (può essere evitato o spento).
- **Selezione Lingua** – Modifica al linguaggio richiesto.
- **Disconnettere** – Se l'Utente ha finito col dispositivo, DEVE disconnettersi.
- **Conta** – Per tornare alla conta, seleziona questa opzione.
- **Scheda Attività** – Questa opzione viene usata per tenere traccia delle ore di Inventario dei colleghi, ma non è correntemente in uso.
- **Controlli** – Questa opzione ti permette di controllare la Precisione di un'area specifica.
- **Dati** – Qui potrai vedere tutte le aree contate e ritrasmettere se un'area non è stata trasmessa correttamente.
- **Invia** – Per inviare qualsiasi trasmissione non ancora inviata. Se non sono presenti dati, l'opzione non sarà utilizzabile.
- **Connettere** – Seleziona per connettere il tuo Figure Laser.
- **Azzerare** – Questa opzione resetterà il Figure Laser.





Connettere al Wi-Fi

1. Dopo aver acceso il dispositivo col pulsante di accensione, seleziona Impostazioni e poi Wi-Fi.
2. Procedi selezionando la corretta rete ed inserisci la password per connetterti.
3. Nota: il dispositivo dev'essere connesso sempre al Wi-Fi per trasmettere i dati e ricevere aggiornamenti all'App quando necessario.

Come scaricare il tuo Evento – Metodo Primario

Ci sono due metodi per scaricare l'evento sul tuo terminale, il primo è scansionare il codice QR da Web-UI ed il secondo è inserire manualmente il Codice Evento fornитovi.

NB. Se il dispositivo che stai usando non ha uno scanner interno dovrà avanzare alla sezione alla pagina 4 per collegare il dispositivo ai Figure Laser prima di poter scansionare il codice QR.

1. Il metodo primario per scaricare l'Evento sul tuo terminale è scansionare il codice QR nella pagina "Codice di Connessione all'Evento" su WebUI.
2. Dopo aver scansionato il codice QR ed aver confermato, il tuo Evento verrà scaricato.
3. Vedrai l'evento essere scaricato con una percentuale di progresso.
4. Non premere la freccia indietro o dovrà ricominciare da capo.



Come scaricare il tuo Evento – Metodo Secondario

1. Apri l'App Counter sul tuo dispositivo premendo sull'icona. 
2. Il primo passo è Ricreare I File Dispositivo su WebUI. Fai riferimento alla pagina 3 della Guida U Count WebUI per istruzioni dettagliate.
3. Dopo aver creato i file ed aver aperto l'App – premi su "Ottieni Evento" per scaricare il tuo specifico evento sull'App.
4. Ti verrà quindi richiesto di scansionare o inserire i dettagli dell'evento.





Come Scaricare il tuo Evento - Metodo Secondario (continuazione)

5. Devi quindi selezionare una “Modalità” – seleziona “Scarica da Internet”.
6. Una volta selezionato, premi “Avanti”.
7. Una volta selezionata una modalità, devi selezionare il “Server”, anche noto come “Corsia”. Questo deve corrispondere con il Server presente nei dettagli dell’evento che ti sono stati forniti.
8. Una volta selezionato, premi “Avanti”.



9. Inserisci il tuo “Codice Evento” univoco per scaricare il programma sul dispositivo.
10. Puoi inserire il Codice Evento usando la tastiera del dispositivo o premendo sull’icona della tastiera virtuale e digitarlo sullo schermo. Premi la spunta per salvare.
11. Una volta inserito, premi “Avanti”.





Connettere il Figure Laser (se disponibile)

- Per connettere il tuo Figure Laser (FL), premi sull'opzione Connettere sul Menu Principale.
- Accendi il tuo Figure Laser premendo una volta il pulsante blu.
- Usa il dispositivo per scansionare il codice a barre sul Figure Laser – se il tuo terminale non ha un laser interno, puoi digitare le ultime tre cifre del codice del Figure Laser, utilizzando la tastiera digitale sullo schermo.
- La luce sul FL pulserà in blu mentre prova a connettersi.
- Vedrai una percentuale di progresso mentre il FL si connette al tuo dispositivo.
- Se ti appare la richiesta di collegamento, accetta premendo su Collega.
- La luce diventerà blu fissa quando la connessione sarà effettuata e il FL emetterà un suono.
- In seguito, dovresti essere riportato al Menu Principale – in alternativa, premi la freccia indietro per ritornarci.



- Puoi selezionare "salta" se non necessiti di collegare un Figure Laser.
- Puoi connettere il Figure Laser in qualsiasi momento dal Menu Principale.
- Se vuoi disconnettere il Figure Laser per usarne uno diverso, puoi premere sul pulsante di disconnessione in alto a destra sul tuo schermo.
- Una via alternativa per connettere il tuo Figure Laser è cercare manualmente dispositivi Bluetooth.
- Per farlo, premi sull'icona della Lente di Ingrandimento in cima allo schermo. Il dispositivo cercherà dispositivi nei dintorni.





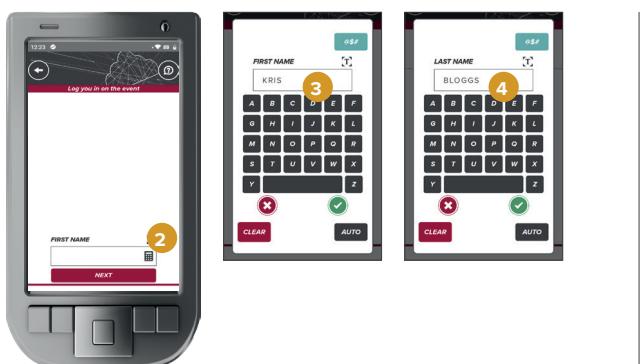
Connettere il Figure Laser (continuazione)

- Puoi identificare il tuo Figure Laser digitando il suo codice da 10 cifre – puoi trovare il codice su un'etichetta, generalmente sotto alla finestra del laser o sul lato del FL.
- Quando hai identificato il tuo Figure Laser, puoi o scorrere verso destra sul numero del codice e premere sull'icona della connessione oppure premere sul codice per connetterlo.
- Apparirà una finestra che ti chiederà di confermare la connessione. Premi semplicemente su “Connetti” per connetterlo. Il tuo Figure Laser si connetterà.
- Se hai problemi a connettere il FL, aspetta almeno 30 secondi per vedere se la connessione si effettua prima di provare a risolvere il problema a pagina 14.



Inserisci Nome

- Quando il download è completato, ti verrà richiesto di inserire Nome e Cognome.
- La tastiera virtuale dovrebbe apparire automaticamente – se non lo fa, premi sul simbolo della tastiera per aprirla.
- Inserisci il tuo Nome e premi sulla spunta verde per confermare.
- Ti verrà quindi richiesto il tuo Cognome – premi di nuovo la spunta verde per confermare.
- Verrai quindi connesso all'Evento sul tuo dispositivo.





Iniziare la Conta di un'Area

1. Dopo aver effettuato l'accesso con il tuo Nome completo, potrai cominciare a contare.
2. Seleziona "Conta" dal Menu Principale e scansiona il tuo primo Area Ticket.
3. Scansiona l'Area Ticket – o digitalo. Nota: Dovrai digitarlo due volte per conferma.
4. Premi sull'icona della tastiera per aprire la tastiera virtuale se necessario.
5. Dopo aver aperto la tastiera virtuale, puoi premere su "ABC" per inserire lettere, se devi inserire un'area composta anche da lettere.
6. Premi su "123" per tornare alla tastiera numerica.



Scansionare Elementi/Codici a Barre

1. Dopo aver scansionato l'Area - potrai scansionare il tuo primo codice a barre.
2. Se il codice a barre non è scansionabile, potrai inserirlo digitandolo sulla tastiera.
3. Dovrai poi premere la spunta verde per salvarlo.
4. Inserire il codice a barre successivo senza inserire quantità farà inserire automaticamente la quantità 1 al primo codice (AQ).



MQ & AQ

- **AQ** (Auto-Quantità/Scansione Singola)
- **Scansione Singola:** Scansionare ogni singolo codice a barre
- **MQ** (Multi-Quantità/Scansione Multipla)
- **Scansione Multipla:** Scansionare un codice a barre ed inserire una quantità



Dettaglio del Codice a Barre e Quantità – con Figure Laser

Se non stai usando un Figure Laser, passa pure alla prossima sezione.

1. Dopo aver scansionato il codice a barre, vedrai le informazioni del prodotto sullo schermo.
2. Puoi quindi cominciare ad inserire le quantità col Figure Laser in modalità MQ.

Funzione Primaria	Bottone Blu : Premi brevemente per attivare il laser	Bottone Rosso : Quantità 1	Bottone Giallo : Quantità 2	Bottone Verde : Quantità 3	Bottone Rosso & Giallo : Quantità 12	Bottone Giallo & Verde : Quantità 6
Funzione Secondaria	Accende il Figure Laser	Premi a lungo per cancellare la quantità precedentemente inserita	Premi a lungo per attivare la torcia	Premi a lungo per chiudere l'area completata	N/A	N/A

3. Per contare in AQ puoi semplicemente continuare a scansionare codici a barre senza inserire alcuna quantità – la quantità 1 verrà automaticamente registrata per ogni codice scansionato.
4. Quando cominci ad inserire Quantità, vedrai i numeri che hai inserito in fondo allo schermo, per quel codice specifico.
5. Premendo a lungo il pulsante rosso sul FL a questo punto rimuoverai l'ultima quantità inserita – in questo caso, 1.
6. Dopo aver premuto a lungo il pulsante rosso sul FL, l'1 è stato rimosso e la quantità attiva per questo codice a barre sarà 18 e non più 19.
7. Se continui a premere a lungo il pulsante rosso sul FL, continuerà a rimuovere l'ultima quantità inserita.
8. Dopo aver finito di inserire quantità per questo codice, scansiona semplicemente il codice successivo.





Dettaglio del Codice a Barre e Quantità – con Figure Laser (continuazione)

1. Il codice a barre precedente e la quantità totale verrà mostrata sotto al campo Codice a Barre/Quantità.
2. Premendo le frecce vicino alla quantità si aprirà la lista del dettaglio per l'area corrente.
3. Tutti i codici a barre e quantità totali dell'area corrente verranno mostrati nella lista.
4. Per cancellare un codice a barre, scorri verso sinistra sul codice prescelto e il simbolo del cestino apparirà.
5. Premi sul simbolo per cancellare l'inserimento del codice a barre.



6. Scorrendo verso destra ti permetterà di modificare la quantità di un codice precedentemente contato.
7. Premi sul simbolo della matita e potrai rimpiazzare la quantità esistente con quella corretta.
8. Premi "Convalida" per confermare.
9. Inserendo una quantità di 99 o superiore apparirà un messaggio che ti chiederà di confermare la quantità, essendo molto alta.
10. HALO sta per High Amount Lock Out (Blocco per Importo Elevato) ed esiste per prevenire l'inserimento errato di quantità superiori a 99.
11. Se la quantità è corretta, puoi passare oltre l'HALO e approvare premendo la spunta verde per accettare la quantità.
12. Premi la X rossa per rifiutare la quantità e ridigitarla.





Dettaglio del Codice a Barre e Quantità – con Figure Laser (continuazione)

1. Digitare qualsiasi “quantità doppia”, ad es. 44, attiverà l’allarme HALO.
2. Questo allarme esiste per mettere in evidenza doppie digitazioni accidentali, ad es. la quantità che si intendeva inserire in questo caso era 4.
3. Se la quantità è corretta, puoi passare oltre l’allarme ed approvare premendo la spunta verde per accettare la quantità.
4. Premi la X rossa per rifiutare la quantità e ridigitarla.
5. Se scansioni un codice irriconosciuto, apparirà un messaggio che dirà “Non Nel File” – significa che questo codice a barre non è presente nel tuo File di Anagrafica dei Prodotti. Puoi premere sulla X rossa per cancellare il messaggio di errore, e poi premi Cancella sulla tastiera virtuale per cancellare il codice irriconosciuto dallo schermo.
6. Se sei certo che il codice sia stato scansionato correttamente, in alternativa puoi premere la spunta verde per accettare il codice irriconosciuto. Potrebbero essere richieste informazioni aggiuntive per convalidare il codice, come lo SKU o il prezzo.



Chiudere l'Area – con Figure Laser

1. Se hai finito di contare e vuoi chiudere l'Area, premi a lungo il Pulsante Verde del FL dopo aver inserito l'ultima quantità dell'ultimo codice, fino a che non senti due suoni.
2. Puoi o scansionare una nuova Area o premere la freccia indietro per andare al Menu.
3. Dopo aver chiuso l'area, vedrai la schermata dei totali e da lì potrai scansionare o digitare una nuova Area.
4. Puoi anche riaprire l'area che hai appena chiuso premendo il simbolo di ritorno in alto a destra sullo schermo.
5. Premendo questo simbolo ti apparirà una schermata che ti chiederà se vuoi tornare nell'Area appena chiusa.





Dettaglio del Codice a Barre e Quantità – solamente con Terminale

Se stai usando un Figure Laser, per favore passa alla sezione successiva.

1. Dopo aver scansionato il codice a barre, vedrai le informazioni sul prodotto sullo schermo.
2. Puoi quindi cominciare ad inserire le quantità con la tastiera digitale in MQ (o tastiera fisica, dipende dal modello del terminale).
3. Per aprire la tastiera digitale, premi sull'icona della tastiera sullo schermo.
4. Quando cominci ad inserire le Quantità, vedrai i numeri che hai inserito in fondo allo schermo, per quel codice specifico.
5. Puoi quindi inserire piccole quantità per volta, usando il simbolo +, o inserire la quantità totale per il codice.
6. Premi la spunta verde quanto hai finito di inserire quantità per quel codice.
7. Puoi premere il pulsante cancella per cancellare l'ultima quantità inserita, in questo caso 1.
8. Dopo aver premuto Cancellata l'1 verrà rimosso e la quantità attiva per questo codice sarà 18 e non più 19.
9. Se continui a premere Cancellata, la quantità precedentemente inserita verrà rimossa.
10. Nella modalità AQ per contare singolarmente puoi semplicemente scansionare i codici senza inserire quantità – la quantità 1 verrà automaticamente inserita per ogni codice scansionato.
11. Quando hai finito di inserire quantità per questo codice a barre, scansiona semplicemente il codice successivo.





Chiudere l'Area – solamente col Terminale

1. Premi la spunta verde sulla tastiera digitale dopo aver inserito le quantità per quel codice a barre.
2. Se non vuoi inserire altre quantità per quel codice, premi la spunta verde ancora una volta per chiudere il campo quantità per quell'Area.
3. Premi la freccia indietro in alto a sinistra sullo schermo per chiudere l'Area e vederne i totali.
4. Puoi o scansionare una nuova Area o premere la freccia indietro per andare al Menu.
5. Dopo aver chiuso l'area, vedrai la schermata dei Totali e da lì potrai scansionare/digitare una nuova Area.
6. Puoi anche riaprire l'area che hai appena chiuso premendo il simbolo di ritorno in alto a destra sullo schermo.
7. Premere quel simbolo ti farà apparire una schermata che ti chiederà se vuoi riaprire l'Area appena chiusa.





Tornare al Menu Principale

1. Se sei alla schermata del Totale dell'Area e vuoi tornare al Menu Principale, premi la freccia indietro.
2. Ciò non è irreversibile – puoi tornare alla schermata di Conta in qualsiasi momento dal Menu Principale.

Allarme Area con Trasmissioni Multiple

3. Scansionare o digitare un'area precedentemente contata ti darà un'allarme.
4. Premi la X rossa per tornare indietro o la spunta verde se vuoi aggiungere altri elementi in quell'area.



Verificare – Range di Aree

1. Per effettuare Controlli sulla Precisione (verifiche) su qualsiasi area sia già stata contata, seleziona "Verifica" dal Menu Principale.
2. Vedrai una lista di Range di Aree che hai creato per questo evento.
3. Per tornare alla schermata precedente, premi la freccia indietro in alto a sinistra sullo schermo.
4. Puoi vedere che percentuale dei Range di Aree è stato contato ed anche che percentuale è stata controllata (verificata).
5. Per vedere le Aree presenti in qualsiasi Range, scorri sul Range di Aree che vuoi visionare verso sinistra.
6. Premi sull'icona degli Appunti per vedere le Aree.





Verificare – Lista di Aree

- Dopo aver selezionato il Range di Aree che vuoi visionare, vedrai la lista di Aree presenti in quel Range.
- Scorri verso l'alto sullo schermo per muoverti nella lista.
- In fondo allo schermo, vedrai che percentuale di questo Range è stata contata e controllata (verificata).
- Se vuoi controllare/verificare un'area, scorri su questa verso sinistra.
- Premi sull'icona degli Appunti per vedere i prodotti che sono stati contati in quell'Area.
- Per aggiornare i dati, premi sul bottone in alto a sinistra sullo schermo.
- Dopo aver selezionato l'Area che vuoi verificare/controllare, vedrai la lista dei codici a barre nell'ordine in cui sono stati originariamente contati.
- Per tornare alla schermata precedente, premi la freccia indietro in alto a sinistra sullo schermo.
- Se il prodotto è stato contato con la quantità corretta, premi sul numero del codice a barre ed apparirà una spunta verde, ad indicare che il prodotto è stato controllato/verificato.
- Per cancellare un prodotto, scorri verso sinistra e seleziona il simbolo del Cestino.
- Per modificare la quantità, scorri verso destra e seleziona l'icona della matita (procedimento a pag 7).
- Se modifichi la quantità o cancelli un prodotto, ti apparirà un messaggio richiedente conferma.
- Premi la spunta verde per confermare.



Verificare

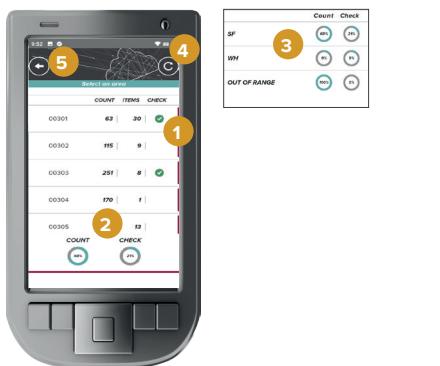
- Se modifichi la quantità di un prodotto, una spunta verde apparirà vicino al prodotto, a segnalare che è stato controllato/verificato.
- Vedrai anche la vecchia e la nuova quantità, ad indicare che la modifica è in attesa di conferma.
- La modifica potrebbe necessitare approvazione tramite WebUI - Per favore fai riferimento alla guida di WebUI per il procedimento.





Verificare (continuazione)

- Dopo aver controllato/verificato un'Area, vedrai una spunta verde vicino all'Area nell'elenco.
- Vedrai anche aggiornate le percentuali di Conta e Controlli (verifiche).
- Le percentuali nella lista delle Aree del Range verranno anche loro aggiornate per riflettere le verifiche che hai appena completato.
- Se non si aggiornano immediatamente, puoi usare il pulsante Aggiorna in alto a destra sullo schermo.
- Per lasciare la modalità Verifica e tornare al Menu Principale, premi la freccia indietro in alto a sinistra sullo schermo.



Re-inviare Trasmissioni/Area

- Se un'Area risulta non contata su WebUI – puoi rimandare l'area/trasmissione dal dispositivo.
- Seleziona l'opzione Dati dal Menu Principale.
- Premi sull'Area che desideri ritrasmettere e premi sul pulsante Invia. C'è anche un pulsante Seleziona Tutte se necessario.
- Il simbolo Sincronizzazione dovrebbe cambiare in una spunta sopra una nuvola.





Disconnettersi

1. Se hai finito col dispositivo e stai per disconnetterti, riceverai un avviso dopo aver selezionato Disconnetti.
2. Premi semplicemente la spunta verde per confermare la disconnessione o la X rossa per cancellare.
3. Un altro utente potrà poi utilizzare il dispositivo sullo stesso evento.
4. E' importante disconnettersi sempre al termine, così da preparare il dispositivo per il prossimo evento e disconnettere il Figure Laser che potrà così essere collegato ad un altro dispositivo.
5. Dopo la disconnessione, potrai connettere un altro utente o rientrare con l'utente precedente.
6. Se l'Evento è completato, dovrà anche premere Chiudi Evento, dopo aver confermato con la spunta.
7. Questo previene la connessione accidentale all'evento sbagliato.





Risoluzione Problemi Figure Laser

Impossibile Connettere Bluetooth Figure Laser

Se il tuo Figure Laser non vuole connettersi via Bluetooth, puoi provare i passaggi di risoluzione problemi che trovi qui sotto per risolvere:

- Torna al Menu Principale e riprova il processo di collegamento (seleziona Collega).
- Rimuovi la batteria dal Figure Laser, rimettila, aspetta 30 secondi e riprova.
- Vai alle Impostazioni Bluetooth e “dimentica” il Figure Laser – prova a collegarlo di nuovo (vedi sotto).
- Se tutti questi passaggi falliscono, per favore contatta la squadra di supporto.



Rimuovere la batteria del Figure Laser

Se devi rimuovere la batteria del Figure Laser nel tentativo di connetterlo al Bluetooth, segui i passaggi seguenti:

- Prima di rimuoverla, assicurati che il blocco sia aperto.
- Solleva la batteria da questo lato - va reinserita dallo stesso lato.
- Assicurati che quando è reinserita la batteria sia a filo e non sporgente. Dovrai tenerla in posizione mentre la fermi con il blocco.

