



# Steer DD/H/EH

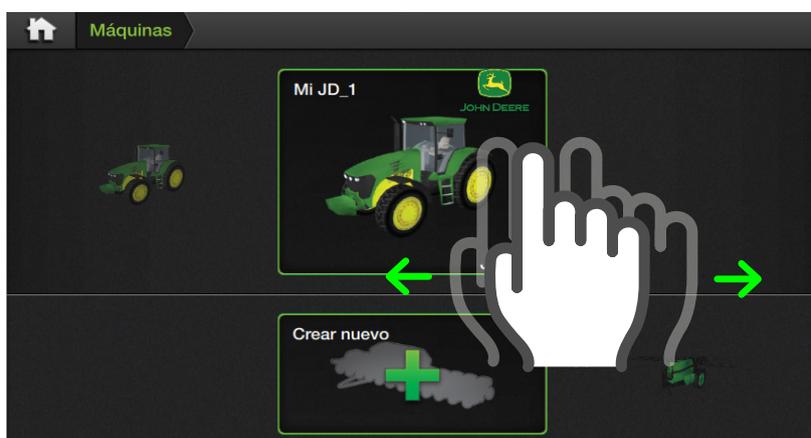
## PILOTO AUTOMÁTICO

GUÍA RÁPIDA

# INDICE

<b>PANTALLA MÁQUINAS</b>	<b>03</b>
Seleccionar un Vehículo	03
Información de Máquina	03
<b>Crear un nuevo Vehículo o Implemento.</b>	<b>04</b>
Información de Implemento	04
Asignar Medidas	05
Calibrar Medidas	05
<b>CORRIMIENTO Y CALIBRACIÓN DE ENTRE PASADAS</b>	<b>06</b>
Uso del widget de “Error a la pasada”	06
Calibración de entre-pasadas.	07
<b>PANTALLA TRABAJO</b>	<b>08</b>
<b>VINCULO LINK</b>	<b>08</b>
Configurar Link	08
<b>Panel Derecho</b>	<b>09</b>
<b>Panel de Widgets</b>	<b>09</b>
<b>Editar un Widget</b>	<b>10</b>
Categorías de Widgets	11
<b>LOTES</b>	<b>12</b>
Crear un Lote	12
Abrir un Lote	13
Guardar Lote	13
Reutilizar	14
<b>Crear un Contorno</b>	<b>14</b>
Pausar/Reanudar	15
Finalizar un Contorno	15
Cargar un Contorno	16
<b>Crear una Línea A-B</b>	<b>16</b>
<b>GIRO AUTOMÁTICO</b>	<b>17</b>
Condiciones	17
<b>OPCIONES DE TRABAJO</b>	<b>18</b>
Trabajo	18
<b>PANTALLA GPS</b>	<b>19</b>
Protección de contorno externo	19
<b>PANTALLA DIAGNÓSTICO</b>	<b>20</b>
<b>PANTALLA ARCHIVOS</b>	<b>21</b>
<b>Administrador de Archivos</b>	<b>21</b>
Elegir Tipo de Archivo	21
Copiar a la memoria USB	22
Borrar Archivo	22
<b>Importar prescripción</b>	<b>22</b>

## PANTALLA MÁQUINAS



### ⚠️ ATENCIÓN

Al cambiar la selección de un vehículo que posea un implemento vinculado, el mismo se desvinculará, siendo necesario volver a **configurar** los parámetros de **Piloto Automático** para el correcto funcionamiento con el nuevo vehículo.



### 📝 NOTA

Para obtener más información sobre la creación y configuración de máquina Ver Manual Sbox en Plantium Help.



### ✅ TIP

La función **Copiar** es de especial utilidad cuando se necesita compartir parte de los datos que se han cargado en un vehículo, con otro.

## Seleccionar un Vehículo

La pantalla **Máquinas** permite guardar varios vehículos para poder cargarlos y combinarlos con implementos.

1. En **Pantalla de Inicio** tocar **Máquinas** 

Se abrirá el **Panel de Máquinas**. En la fila superior se ubican los **vehículos** y en la inferior los **implementos**.

1. Tocar y deslizar hacia un lado u otro sobre la lista de vehículos para identificar el que se desee cargar, ubicando el elegido en el marco verde para seleccionarlo.

Para realizar ajustes (edición), ver los pasos detallados en **Editar un vehículo**. (Ver Manual)

2. Tocar  en la barra superior para volver a la Pantalla de Inicio.

## Información de Máquina

En esta solapa, además de visualizar el vehículo con su información básica, será posible:

### 1 Copiar

Creación de una copia del vehículo.

### 2 Editar

Permite modificar datos anteriormente cargados.

### 3 Borrar

Elimina el vehículo y sus datos.



## Crear un nuevo Vehículo o Implemento.

1. Tocar y deslizar hacia un lado u otro sobre la lista de vehículos y/o implementos hasta encontrar la opción **Crear Nuevo** (indicado con la silueta de un tractor acompañado del símbolo **+**) y presionar sobre el mismo.



### ATENCIÓN

Para la creación de un nuevo **vehículo o implemento**, se deberán completar todos los pasos de **Configuración y Calibración de máquina**, antes de poder emplearlo en actividades del campo.

Consulte con su Instalador o **Servicio Técnico Plantium**.



### NOTA

Inicialmente se muestra el gráfico de una máquina genérica y las distintas opciones de información sobre la misma, que el usuario deberá completar.



### TIP

Luego de seleccionar una marca, será posible elegir el modelo en el menú **Preset** para cargar su información y ajustes.

Aparece la pantalla **Nuevo implemento**, con los ítems:

#### 1 Tipo de Implemento

Pulverizadora / Sembradora

#### 2 Marca

Este menú incluye un listado de logos de las marcas más populares.

#### 3 Color

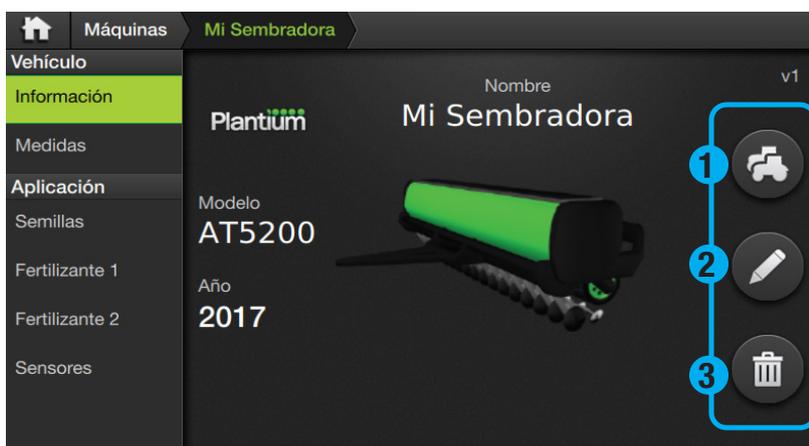
Paleta con 6 colores disponibles.

#### 4 Nombre/Modelo/Año

Campos de texto editables.

#### 5 Preset

Incluye los modelos más populares en relación a la marca seleccionada, con información pre-cargada.



## Información de Implemento

En esta solapa, además de visualizar el implemento con su información básica, será posible:

#### 1 Copiar

Crea una copia del implemento.

#### 2 Editar

Permite modificar datos anteriormente configurados.

#### 3 Borrar

Elimina el implemento y sus datos.



### TIP

La función **Copiar** es de especial utilidad cuando se necesita compartir parte de los datos que se han cargado en un implemento, con otro.



## Asignar Medidas

Este paso consiste en re-levar las medidas en el implemento e ingresarlas haciendo doble tap sobre los mismos en cada uno de los campos de valor respectivos.

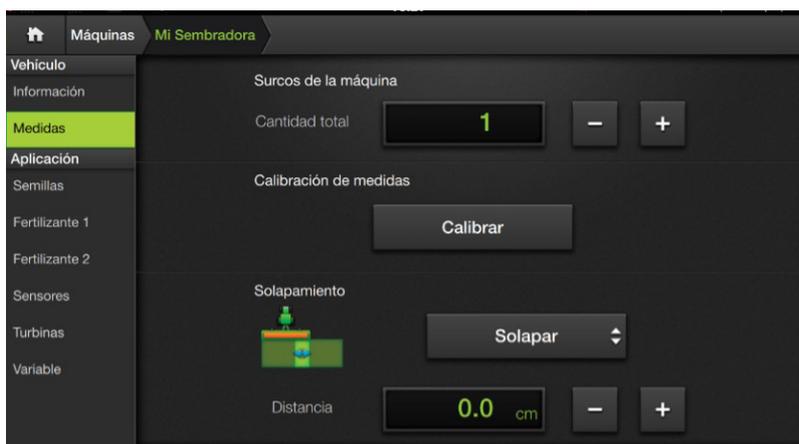
Para visualizar la totalidad de opciones, desplazar la vista de la pantalla presionando y arrastrando la misma hacia arriba.

### ⚠ ATENCIÓN

Verificar que coincidan los valores ingresados con lo medido, de lo contrario **se verá afectado el rendimiento** del equipo.

Configurar **ancho de maquina** y **cantidad de surcos de la máquina**.

En caso que la labor agrícola lo requiera, usar función **solapar**.

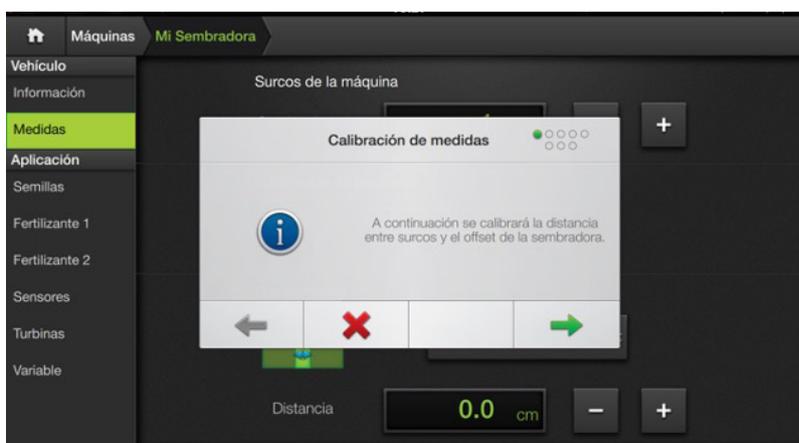


### 📝 NOTA

Para el uso de implemento **Rastra o Disco**, insertar el valor 1 en el parámetro **Cantidad de surcos de la máquina**.

## Calibrar Medidas

Para realizar la **calibración de entre pasadas**, es necesario hacer click en el botón **Calibración de medidas >> Calibrar**, y realizar los pasos detallados en la calibración.



## CORRIMIENTO Y CALIBRACION DE ENTRE PASADAS

Ante problemas de **corrimiento de entre-pasadas** realizar los siguientes pasos:

1. Verificar que el **CanSteer inicialice correctamente**. Para ello, es necesario encender el CanSteer con el vehículo detenido y esperar 30 segundos antes de moverlo.
2. Cuando se detecta el corrimiento, **ajustar la línea desde el Widget de "Error a la pasada"** ubicado en la parte superior de la pantalla trabajo. Seguir trabajando normalmente y verificar si la distancia entre pasadas lado derecho y lado izquierdo de la máquina se mantiene constante a lo largo del trabajo.
3. En caso que la distancia entre-pasadas **lado derecho y lado izquierdo se mantenga constante** a lo largo del trabajo, pero no sea la distancia deseada, es necesario hacer la calibración de entre pasadas. *(ver guía de calibración en la siguiente página).*

### ⚠ ADVERTENCIA

Luego de modificar el ancho de máquina la línea deberá ser ajustada a la posición del tractor para continuar el trabajo.

En caso que la distancia entre-pasadas lado derecho y lado izquierdo **NO se mantenga constante a lo largo del trabajo**, es decir, varía el ancho pasada tras pasada, **comunicarse con el área de Soporte Plantium**.

### Uso del widget de "Error a la pasada"



Este Widget permite centrar la pasada sobre el vehículo. Para ello es necesario dar tap sobre el botón centrar: 

También permite desplazarla la pasada hacia ambos laterales. Para ello es necesario hacer doble tap sobre:  y establecer el valor a desplazarse.

Luego, hacer tap sobre los botones desplazar 

### ADVERTENCIA

Luego de encender o actualizar el CanSteer es necesario conducir unos metros antes de centrar la pasada, caso contrario podría moverse al iniciar la marcha.

### NOTA

Al encender o actualizar el CanSteer se restablece la pasada original AB, es decir, la pasada sin los ajustes realizados con el Widget.

## Calibración de entre-pasadas.

Antes de comenzar esta calibración, **verificar**:

1. **Correcta señal de GPS.** Para siembra se recomienda una corrección de señal RT2 o RTK.
2. **Piloto configurado y calibrado**, con una **correcta performance de guiado** menor a +/- 3cm.
3. **Medidas:** ancho de sembradora, secciones, cantidad y distancia entre surcos.

Para hacer la calibración, se debe clavar la sembradora y **hacer tres pasadas consecutivas**, de no menos de 100 metros con el piloto enganchado, **girando la primera vez hacia la derecha**. Es importante esperar a que la sembradora se alinee a la pasada para medir correctamente y luego realizar el giro.

**Medir** la **distancia** entre surcos entre la **primera** y la **segunda pasada**. Luego **repetir** esta **medición** entre la **segunda** y la **tercera pasada**. Hacer las dos mediciones en el centro de la pasada, donde el piloto va derecho, para obtener una correcta medición.

### ADVERTENCIA

Realizar varias mediciones entre surcos y sacar un promedio. Si el valor medido en el suelo no es el real, la calibración no quedará bien y habrá que repetirla.

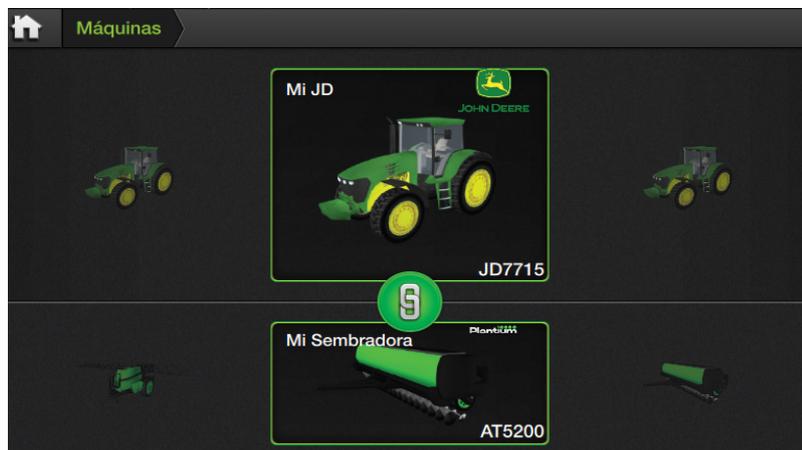
Iniciar la calibración desde la pantalla: **Maquinas > Sembradora > Vehículo > Medidas > Calibración de medidas** y seguir los pasos de la calibración.



La calibración ajustará el valor de **Offset de implemento** y **ancho de trabajo**. Al finalizar, realizar 3 pasadas consecutivas para **verificar** en el **suelo** que la **distancia** entre las **pasadas** quedo correcta. En caso de ser **incorrecta** volver a realizar la **calibración** haciendo 3 pasadas nuevas, es decir, no se puede utilizar la última pasada de la calibración anterior.

### NOTA

No es necesario generar un nuevo patrón de línea. Se puede reutilizar la misma línea AB pero se deberán realizar 3 pasadas nuevas.



**NOTA**

Link contiene actualmente los ajustes de **Giro Automático** en modalidad **vehículo+implemento**, pero es posible que a futuro se incorporen otras configuraciones.

**VINCULO LINK**

Contiene las configuraciones asociadas al vínculo (link) entre vehículo e implemento, de modo que permitirá al usuario recuperarlas en caso de haber cambiado alguna de las máquinas asociadas y más adelante volver a combinarlas.

El estado se indica:

- Link configurado
- Link no configurado

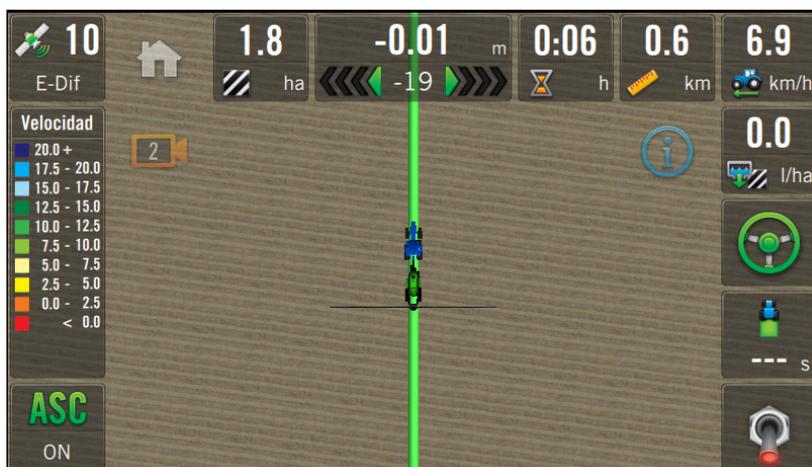


**Configurar Link**

1. Combinar un tractor y un implemento **por primera vez** en el Panel de Máquinas.
2. Tocar el ícono
3. Realizar los ajustes de **Giro Automático**.

Ver "Giro automático" en **Plantium Help** o en el manual de **SBOX7/11**

**PANTALLA TRABAJO**

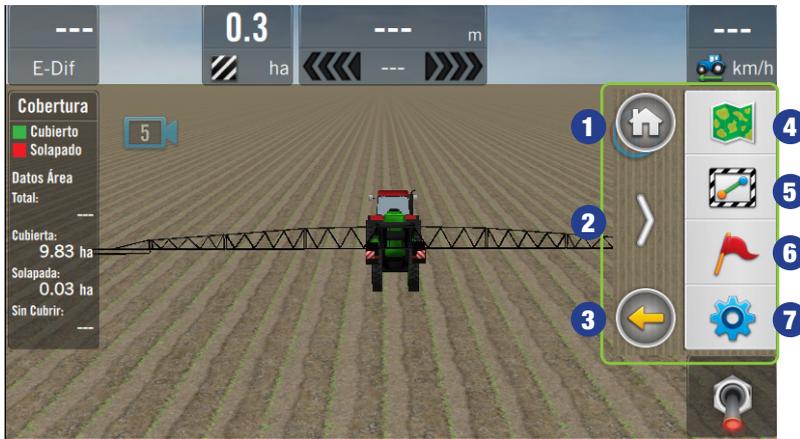


En la Pantalla de Trabajo se ejecutan y monitorean todas las operaciones de agricultura de precisión, en tiempo real. Entre las más importantes están:

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

**TIP**

En la Pantalla de inicio, presionar el botón para acceder a la pantalla **Trabajo**.



## Panel Derecho

Contiene los botones:

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

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

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

### NOTA

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

## Detalles del Panel derecho

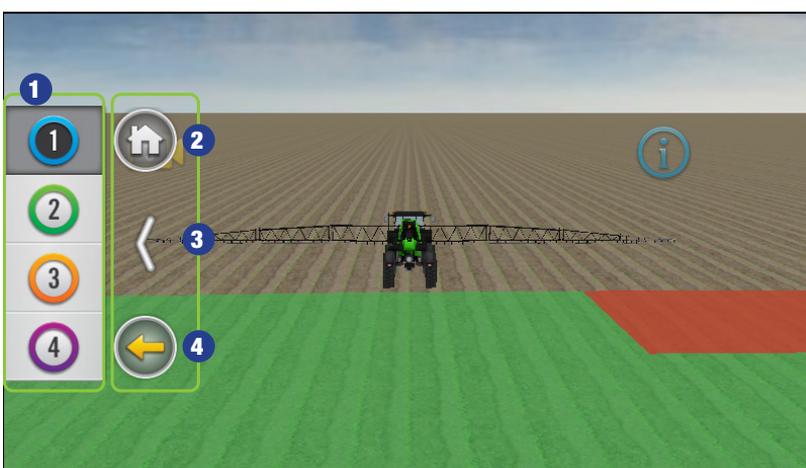
Contiene botones que habilitan mayores opciones.

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 



### NOTA

**Preset** es un ajuste o configuración preestablecida.



### TIP

El panel estará visible 20" y luego se ocultará automáticamente.

## Panel de Widgets

Es un panel desplegable de 4 o 6 **botones de presets** que agrupa **widgets** personalizables.

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

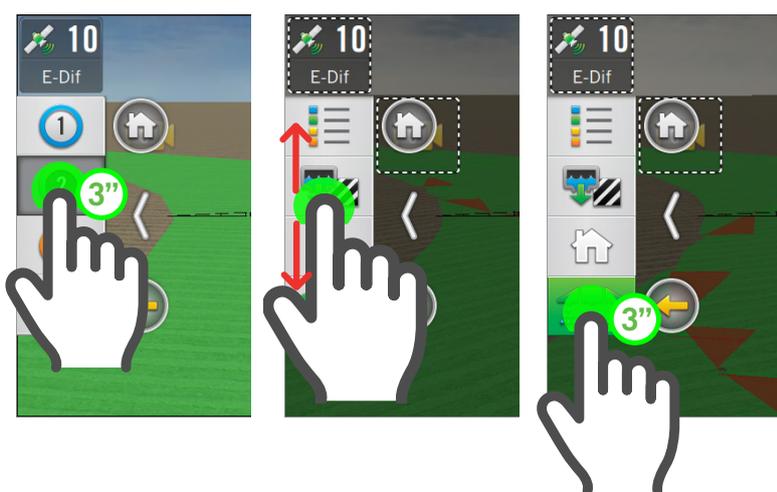
Desplegar el Panel, arrastrado con el dedo desde el borde de la pantalla.

*La pantalla de ejemplo pertenece al SBOX7*



Los widgets son **modulos** que **muestran información relevante** sobre el estado gral. 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.



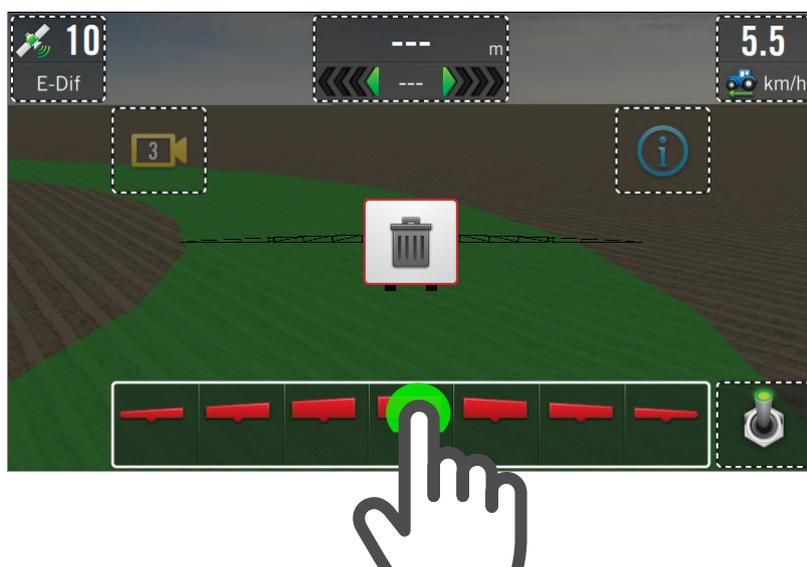
### Editar un Widget

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.

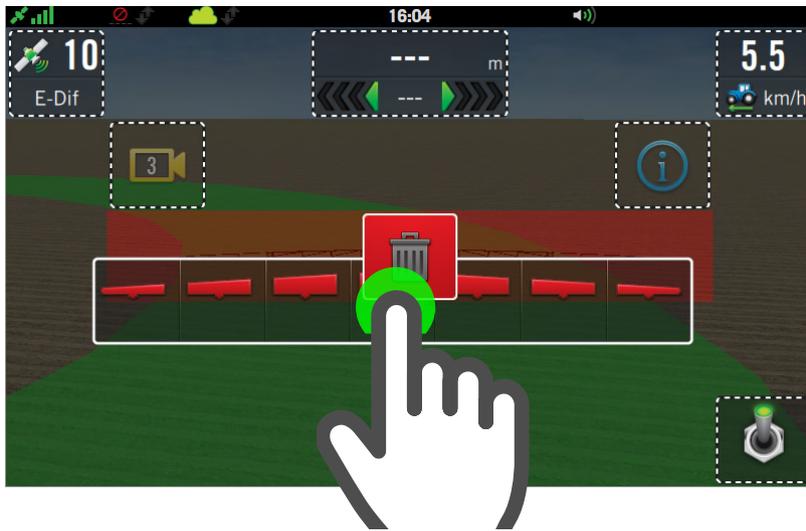


2. Mantener presionado el widget para seleccionarlo (en este ejemplo, **Secciones**), y sin soltar, arrastrarlo hacia la zona inferior de la pantalla, hasta observar que por detrás se marca el sector de ubicación disponible en **color verde**.

#### TIP

**Durante el estado de edición** también se podrá cambiar de lugar el widget, moviéndolo hacia otro sector disponible.

3. Soltar el widget en ese momento.



Para eliminar un Widget, mantener presionado el mismo para seleccionarlo (se indica con un recuadro blanco), y comenzar a arrastrarlo hacia la papelera, en el centro de la pantalla, cuando se superponga con esta, el ícono de la papelera cambiará a color rojo; soltar el widget en ese momento y se eliminará.



### Categorías de Widgets

- **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 SBOX7/11, y en **Plantium Help**.

### WIDGETS DE GUIADO

ICONO EN PANEL	WIDGETS EN PANTALLA	REPRESENTA / MODO DE USO									
		<p><b>ULTIMO A-B</b></p> <p>Muestra como acceso directo el último tipo de AB utilizado. De no haber utilizado ninguno, se ofrece por defecto la Recta AB.</p> <p>Tocar  p/marcar punto A</p> <p>Tocar  p/marcar punto B</p>									
	<p>EXTENDIDO</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NOMBRE DE PATRON</th> <th>CAMBIAR PATRON</th> <th>PATRON SELECCIONADO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AB1-CurvaC 1 de 6</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1/2/3/4/5/6</td> <td>PREMO/SIGUIENTE</td> <td>ELIMINAR / ACEPTAR</td> </tr> </tbody> </table>	NOMBRE DE PATRON	CAMBIAR PATRON	PATRON SELECCIONADO	AB1-CurvaC 1 de 6			1/2/3/4/5/6	PREMO/SIGUIENTE	ELIMINAR / ACEPTAR	<p><b>CAMBIAR A-B</b></p> <p>Tocar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> para extender el widget</li> <li> p/pasar al siguiente patrón</li> <li> p/pasar al patrón anterior</li> <li> p/cargar el patrón listado</li> <li> p/eliminar patrón seleccionado</li> </ul>
NOMBRE DE PATRON	CAMBIAR PATRON	PATRON SELECCIONADO									
AB1-CurvaC 1 de 6											
1/2/3/4/5/6	PREMO/SIGUIENTE	ELIMINAR / ACEPTAR									

## WIDGETS DE GUIADO

ICONO EN PANEL

WIDGETS EN PANTALLA

REPRESENTA / MODO DE USO

GUIADO



### ATENCIÓN

Los desplazamientos de AB son **válidos únicamente durante la jornada de trabajo** en que esté encendido el SBOX7/11. Los mismos se **perderán al apagar el equipo.** (apagar +15 o CanSteer)

### 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 / para ingresar valor por teclado.



### ENGANCHE DE PILOTO

Cuando el estado del widget sea podrá enganchar el piloto.

Tocar para desenganchar.

## WIDGETS DE PILOTO

ICONO EN PANEL

WIDGETS EN PANTALLA

REPRESENTA / MODO DE USO

PILOTO



### GIRO AUTOMÁTICO

Tocar p/extender el widget.

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

Tocar para modificar cantidad de salto de pasadas.

Tocar para iniciar un giro en el momento.

## LOTES



### Crear un Lote

1. Desplegar el panel derecho arrastrando con el dedo desde el borde de la pantalla, hacia el centro.

2. Tocar **Lotes**

3. Tocar **Nuevo Lote**



### ATENCIÓN

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

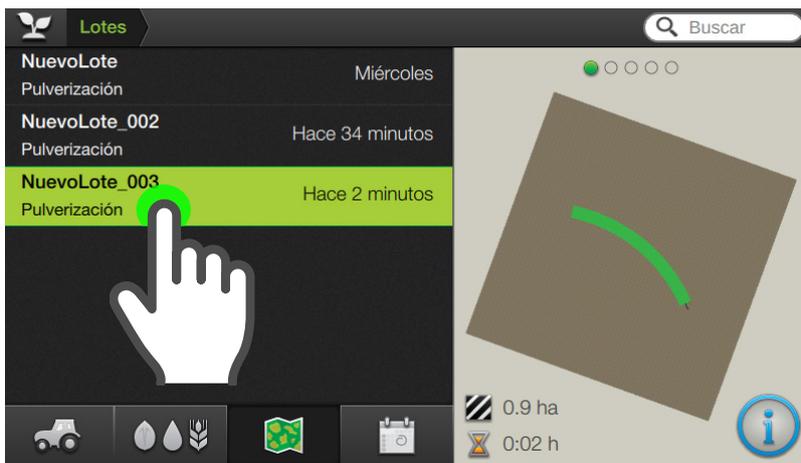
"Crear un nuevo Vehículo o Implemento." en la página 04



## Abrir un Lote

Para trabajar con (o en) un lote, debe ser seleccionado. Para trabajar con lotes previamente guardados:

1. Desplegar el panel derecho arrastrando con el dedo desde el borde de la pantalla, hacia el centro.
2. Tocar "Lotes" 
3. Tocar "Abrir Lote" 



4. Se mostrará el administrador de Lotes. En el menú de la izquierda se listan los lotes guardados. Elegir el orden en que se visualizan tocando en barra inferior:

 **Tipo de vehículo**

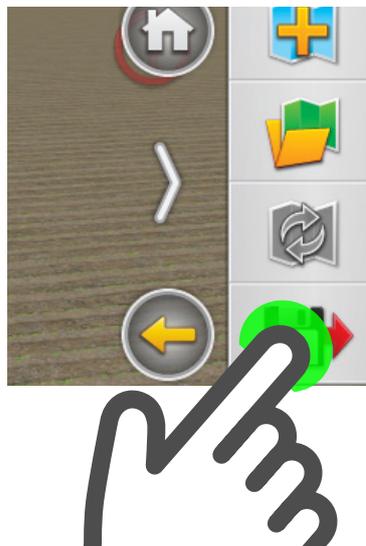
 **Tipo de trabajo**

 **Mapa**

 **Fecha**

### NOTA

En lado derecho se muestra una miniatura del mapa.



## Guardar Lote

1. Desplegar el panel derecho arrastrando con el dedo desde el borde de la pantalla, hacia el centro.
2. Tocar "Lotes" 
3. Tocar "Guardar Lote" 
4. Ingresar nombre del nuevo Lote en el teclado.

*Este dato es obligatorio.*



## Reutilizar

Esta función permite seleccionar los siguientes atributos a reutilizar:

- Capas
- Contornos
- Patrones
- Obstáculos



## Crear un Contorno

1. Desplegar el panel derecho y tocar **Guiado**



Se mostrará el sub-menú de opciones de Guiado.

2. Tocar **Contorno**



A continuación, se deberá seleccionar una definición de orientación.

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

El ícono cambiará a:



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.

### ⚠ ATENCIÓN

Antes de crear un Contorno, deberá tener un **lote abierto**.

### 📝 NOTA

Un lote puede contener, o no, un Contorno.



### ✅ TIP

De ser necesario, podrá cancelar el registro tocando





1. Presionar  para definir el contorno desde el lado izquierdo del implemento, o  para definirlo desde el lado derecho.

El ícono cambiará a:

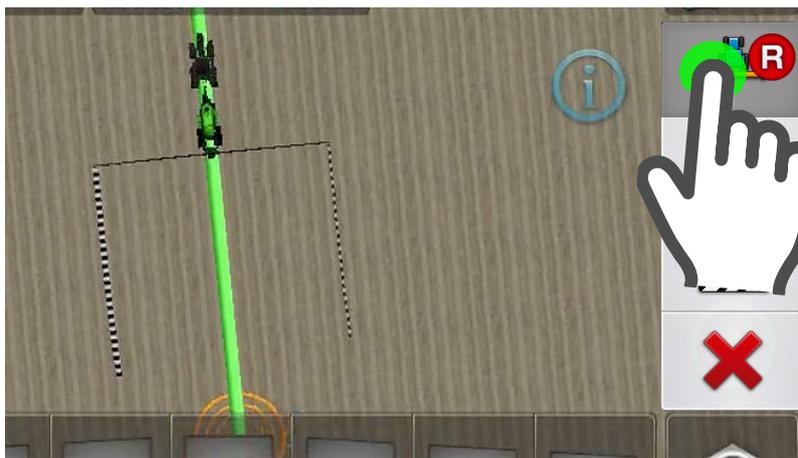


indicando que el registro del contorno está en curso. Mientras conduce, se dibujará el contorno, representado por dos líneas de rayas a cada lado del implemento.



TIP

De ser necesario, podrá cancelar el registro tocando



## Pausar/Reanudar

1. Para poner en pausa el registro, tocar:



El icono cambia a Pausa:



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



## ATENCIÓN

**No se podrá retroceder durante la creación de un contorno.** Para realizar maniobras ajenas a la definición, utilizar la operatoria de Pausa/Reanudar.



## Finalizar un Contorno

Para finalizar un Contorno se dispone de dos opciones:

1. **Automáticamente**, al pasar por el punto donde se inició el registro.
2. **Manualmente**, presionando el botón **Cerrar Contorno**, antes de llegar al punto de inicio.

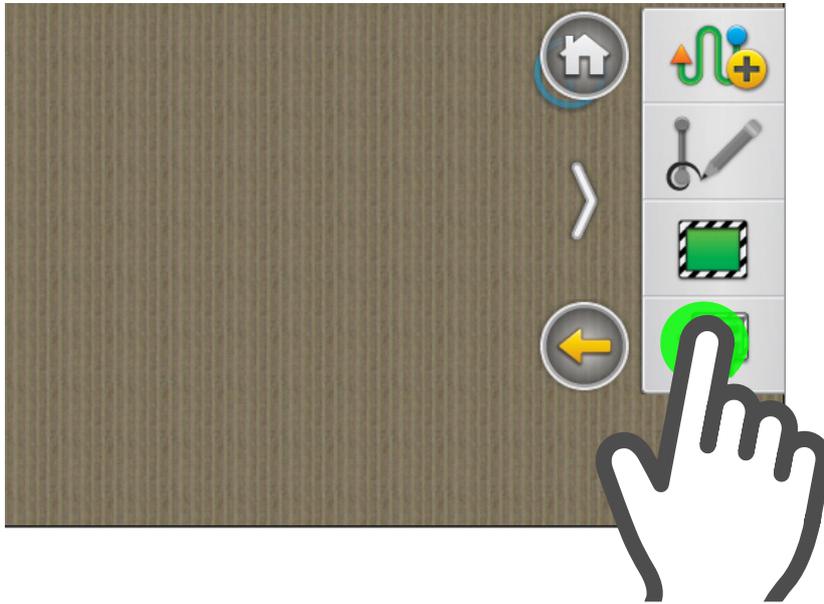


TIP

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



**BOTÓN  
CERRAR CONTORNO**



## Cargar un Contorno

Para cargar un contorno:

1. Desplegar el panel de-  
recho arrastrando con el  
dedo desde el borde de la  
pantalla, hacia el centro.

Para este ejemplo se carga-  
rá un contorno previamente  
guardado.

2. Tocar **Guiado** 

3. Tocar **Cargar Contorno**



## Crear una Línea A-B

1. Desplegar el panel de-  
recho arrastrando con el  
dedo desde el borde de la  
pantalla, hacia el centro.

2. Tocar **Guiado** 

3. Tocar **Patrón** 

4. Tocar **Línea A-B** 

5. Tocar **Punto A** 

### ATENCIÓN

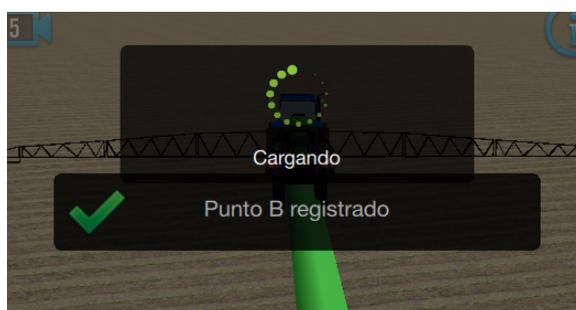
Antes de crear un patrón, deberá seleccionar un vehículo con su  
implemento y tener un lote abierto.



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

Conducir la máquina en  
línea recta, hasta el lugar  
donde se quiera a fijar el  
punto B.

6. Tocar **Punto B** 



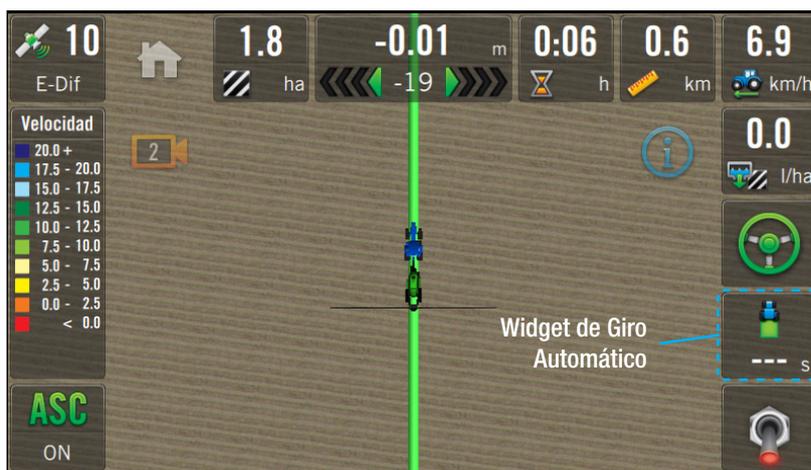
En pantalla se indicará el  
**Punto B registrado.**

A partir de ahora puede  
conducir la máquina  
sobre las líneas guía,  
o enganchar el piloto  
para que lo haga  
automáticamente.

## GIRO AUTOMÁTICO

### OPCIONES DE GIRO AUTOMÁTICO

BOTÓN / INDICADOR	ACCIÓN
 / 	Girar hacia la izquierda / Derecha
 / 	Girar Ahora / Cancelar Giro
	Indica Salteo de pasadas Incrementar/Decrem. cantidad de pasadas a saltear
	Indica compatibilidad de velocidad para el Giro <b>Verde</b> = Permite girar <b>Amarillo</b> = Máxima permitida <b>Rojo</b> = No permite girar



### ATENCIÓN

Tener en cuenta las medidas de seguridad previo a utilizar esta función.



La función de **Giro Automático** permite **doblar el vehículo en cualquier punto de un lote**, con sólo tocar un botón.

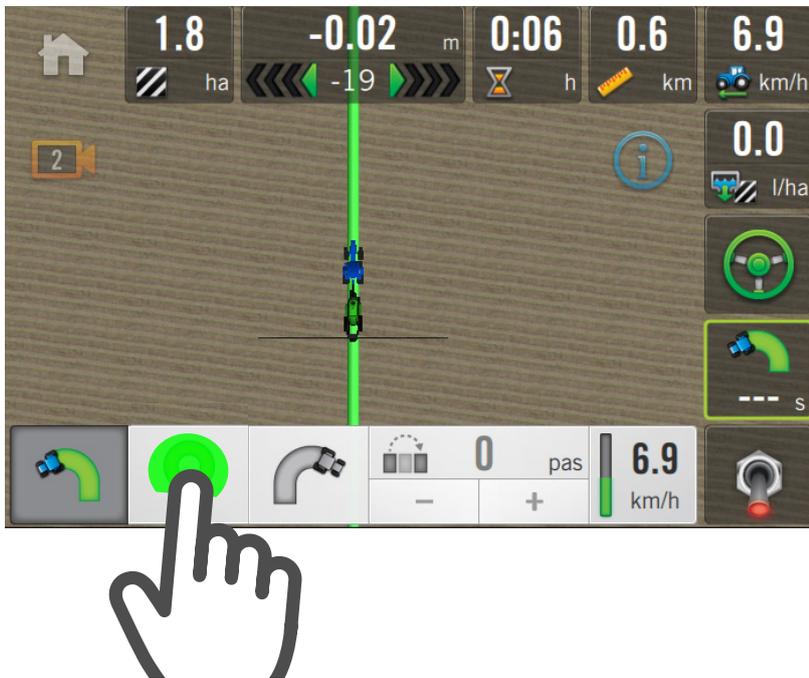
Se trata de una herramienta indispensable cuando se necesita poner atención a otras tareas, minimizar los efectos de la fatiga, etc, y sobre todo, para **mejorar la precisión y productividad**.

### Condiciones

- Giro Automático configurado.
- Giro en cabecera configurado.
- Widget de Giro Automático en pantalla de trabajo.
- Patrón A-B cargado
- Piloto enganchado.
- Velocidad apta.

En proximidad al punto en que se quiera girar:

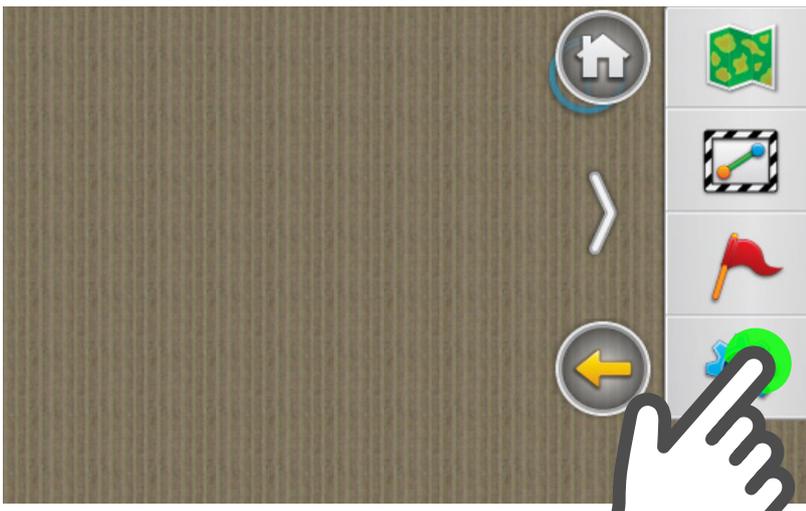
1. Tocar el botón  para activar y desplegar las opciones de Giro.
2. Definir la dirección de giro, tocando  para elegir hacia la izquierda, o  para la derecha.



En el momento de doblar:

3. Asegurarse de que la velocidad de conducción sea apta, observando que el indicador esté en color verde y presionar
4. El icono cambia a y se dispondrá de 3" para cancelar el giro, indicándose con un conteo regresivo en el botón del widget

## OPCIONES DE TRABAJO



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

Acceder a las opciones de trabajo desplegando el panel derecho desde el borde de la pantalla y tocar el botón

**Opciones de Trabajo**

### NOTA

Las **Opciones de Trabajo** disponibles varían de acuerdo al tipo de máquina/implemento seleccionado.



## 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



## Protección de contorno externo

Esta opción de seguridad permite que en el momento de realizar un giro automático, la máquina en su totalidad **no colisionará con el contorno externo**.



### ATENCIÓN

Si no se activa la protección se pondrá en riesgo la seguridad de la máquina y del usuario.

## PANTALLA GPS

El posicionamiento mediante GPS representa un elemento central del guiado mediante Piloto Automático. **Cualquier pérdida de calidad en la señal de GPS afectará de forma directa la performance del guiado.**



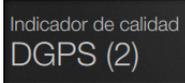
En la pantalla GPS se monitorean y configuran todas las variables relacionadas con los sistemas de corrección que el SBOX7/11 usará para el guiado satelital.

Estado		Indicador de calidad		Latitud
General	DGPS (2)			-38.3300000
Vehículo	Licencias y suscripciones			Longitud
Posición	---			-58.9100000
Corrección	Vencimiento		Corrección en uso	Altitud
Log	---		---	3.0
Opciones	Satélites	HDOP	Hora (UTC)	Fecha
Simulador	10	1.0	14:12:41	---
Opciones	Age	BER	HAG	Sesión activa
	7.1 días	---	---	30.0 seg.

En el panel **Estado**, solapa General, se visualiza información actual para saber, en tiempo real, el estado de las variables más importantes relacionadas con las correcciones.

En el panel **Vehículo** se establecen ajustes que determinarán la calidad de posición y tipos de corrección y variables.

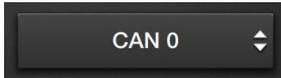
**IDENTIFICADOR DE CALIDAD** (Panel General)



Si está trabajando con señal Ediff el indicador de calidad debe decir DGPS2 para comenzar a trabajar.

Si está trabajando con Señal RT15, RT2 o RTK el indicador de calidad debe decir RTK fixed (4) para comenzar a trabajar.

**POSICIÓN** (Panel Vehículo)



Si el display **posee placa GPS interno**, debe ir configurado en **Interno**.

Caso contrario, se deberá configurar en **Módem**.

Si cuenta con antena **VADER o kit RTK**, configurar en **Externo UART o Can 0**

**CORRECCIÓN** (Panel Vehículo)



Solo es posible cambiar este parámetro si el **display posee placa GPS interno**, y se debe configurar a según la suscripción activa.

En caso de no tener **señal RT** por vencimiento se debe **configurar a corrección Ediff**.

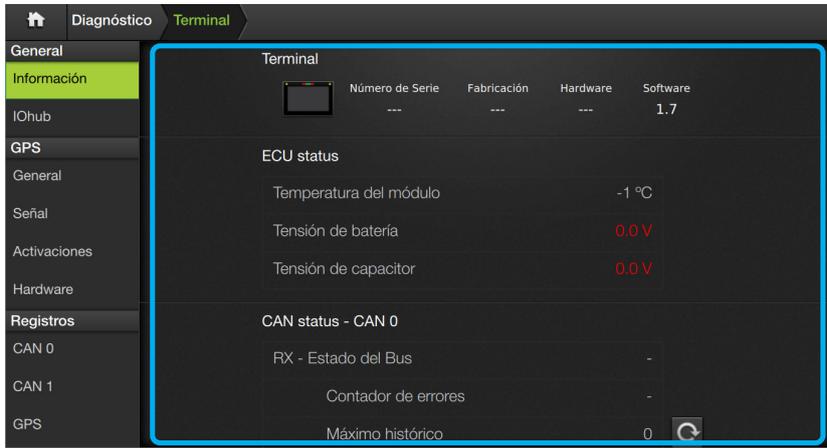
**PANTALLA DIAGNÓSTICO**



La pantalla **Diagnóstico** muestra una representación de la máquina, implemento y módulos, mediante **iconos que indican el estado de los mismos por medio de un código de colores**, y permiten acceder a sus diagnósticos

**ESTADOS DE LOS ICONOS DE DIAGNÓSTICO**

ICONO	INDICADOR	SIGNIFICADO
	<b>Cruz (X)</b>	<b>Módulo Desconectado</b>
	<b>ROJO</b>	<b>Módulo con Problema/s</b>
	<b>AMARILLO</b>	<b>Alerta / Precaución</b>
	<b>GRIS CLARO</b>	<b>Módulo nunca conectado</b> (desde que el SBOX7/11 fue encendido)
	<b>GRIS OSCURO</b>	<b>Normal</b>



Al ingresar en cada módulo en la pantalla **General > Información**, se visualiza:

- Información del estado de ECU
- Tensión
- Temperatura
- Errores Can

### ⚠️ ATENCIÓN

Los datos **No de Serie** y **Versión de Software** son muy importantes en caso de necesitar recurrir a Soporte Técnico.

### ✅ TIP

Valores de **tensión y temperatura** de los módulos se indicarán en **rojo** o **amarillo** si están fuera de rango.

### CAN Status:

es imprescindible para el buen funcionamiento del equipo que el contador de errores esté en 0 (tanto para el Bus RX como el TX). Aunque el Estado del Bus esté Ok, si hay errores es porque el sistema tiene algún problema.

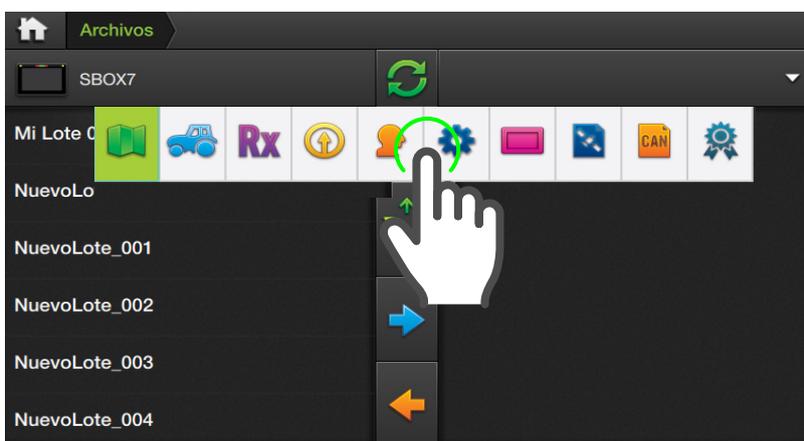
## PANTALLA ARCHIVOS



Tocar el icono  **Archivos** desde **Pantalla de Inicio** para acceder al Administrador de Archivos.

## Administrador de Archivos

Mediante el Administrador de Archivos se podrá: **cargar, importar, copiar, ver información, renombrar, y borrar** archivos de **mapas, prescripciones, configuraciones, perfiles de usuario, máquinas e implementos, actualizaciones, licencias, logs, etc.**

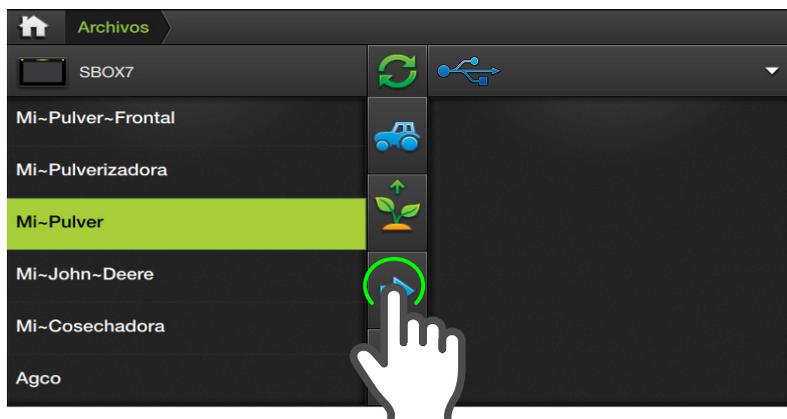


## Elegir Tipo de Archivo

Tocar  y luego sobre el icono de tipo archivo con el que se desee realizar una operación:

-  Mapas
-  Máquinas
-  Prescripciones
-  Actualizaciones
-  Perfiles
-  Configuraciones
-  Config. de Widgets
-  GPS Logs
-  CAN Logs
-  Activaciones

📄 **NOTA** – En caso que no se visualicen cambios luego de haber realizado alguna operación, tocar  para actualizar la vista de directorios.



## Copiar a la memoria USB

1. Seleccionar el archivo a copiar en el directorio del SBOX7/11.
2. Presionar sobre 
3. Esperar hasta que el archivo aparezca en el directorio de la memoria USB.

También es posible guardar el archivo en una carpeta, abriéndola antes de copiar.

Este proceso puede extenderse, dependiendo del tamaño del archivo.

### ATENCIÓN

Deberá insertar una **memoria en el puerto USB** del display, **antes** de realizar copias desde o hacia la misma.



## Borrar Archivo

1. Proceder igual a como se describe en los pasos 1 y 2 de la función **Renombrar Archivo o Ver información**.
2. Tocar sobre 
3. Tocar  para aceptar, o  para cancelar.

La operación se confirmará por un mensaje en pantalla.

### NOTA

Esta opción sólo está **disponible** para **archivos de lotes**.



## Importar prescripción

1. Presionar el icono de filtro **Rx** en la barra de vertical, para filtrar y visualizar sólo los archivos de Prescripciones.
2. Navegar en el panel derecho hasta encontrar el archivo de prescripción que desea importar, seleccionarlo y tocar la flecha de importación 

### NOTA

Para mayor información, consulte el **Manual de SBOX7/11** en Plantium Help



**Plantium**  
[www.plantium.com](http://www.plantium.com)