

Máquinas de Calcular Original-ADDIATOR ARITHMA y UNIVERSAL-LUX

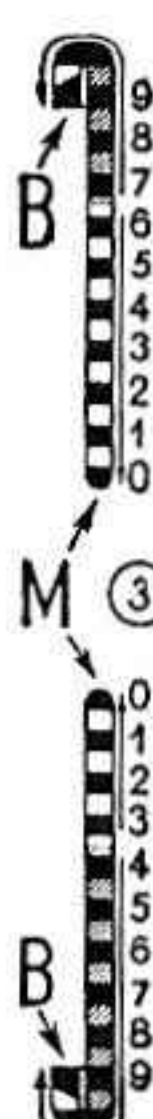
Instrucciones para el uso

Ajuste a cero: Sáquese la pieza metálica que se encuentra en el extremo superior de la máquina y vuélvase a introducirla. Si en las ventanillas de resultados quedará aún una ∇ no hay más que empujar la corredera dentada correspondiente debajo de ella de una cantidad arbitraria hacia abajo y después sacar de nuevo la pieza metálica. La máquina está preparada para su uso, solamente cuando en todas las ventanillas de resultados aparezca un "0".

Los números que se quieren sumar se colocan en el campo de adición y los que se desean restar **solamente** en el de sustracción. Se introducirá el punzón en el agujero a la izquierda del número deseado.

Si el agujero se halla en la parte blanca de la corredera dentada, hay que empujarlo hacia el centro hasta dar con el punzón en el tope M.

Si el agujero se encuentra en la parte roja, la corredera se desplazará hacia el extremo alejándolo del centro y se da media vuelta hasta llegar al tope B (véase la figura al lado).



Ejemplo: Una vez ajustado el número, aparece en la 2.ª columna a la derecha una \uparrow que se elimina introduciendo el punzón en el "0" de la 2.ª columna del campo de adición y empujando la corredera hacia el extremo (arriba) hasta el tope B.

Si se olvida de eliminar la \uparrow , la máquina sigue no obstante calculando exactamente. Sin embargo, puede producirse, en este caso, un bloqueo en los arcos, bloqueo que no deja llegar el punzón hasta el tope "B". Hay que eliminar este bloqueo y obtener el resultado exacto colocando el punzón en el "1" (solamente en caso de tal **bloqueo** no se introducirá en el "0") y empujando la corredera dentada en la dirección señalada por la flecha hasta el tope B.

Apéndice solamente para la ADDIATOR-UNIVERSAL-LUX

Sustrayendo una suma mayor de una suma menor, el saldo llega a ser negativo, es decir menor que "0". Este es indicado por la máquina por una señal roja con flecha **a la izquierda de las cifras** en las ventanillas de arriba, mientras que simultáneamente aparece un menos (—) en las ventanillas de abajo. En este caso el saldo negativo se lee a la derecha detrás del menos en las ventanillas de abajo. Las cifras "9" a la izquierda del menos no importan.

Ejemplo: Lo mejor es colocar las cifras en el orden en que se escriben. Se empuja el "6" en la 3.ª columna partiendo de la derecha en la parte correspondiente a la adición corriendo hacia el centro (abajo) y de la misma manera siguen las cifras "7" y "3" a la derecha. El "5" se ajusta en la 4.ª columna. Entonces el "2" se empuja hacia el centro (abajo), el "6" y el "9" hacia el extremo alejándolos del centro y dando una media vuelta hasta el tope B (arriba). El resultado intermedio 5942 aparece entonces en las ventanillas redondas. Luego se coloca el número 734 de la misma manera. Del resultado 6676 se resta el número 845 en el campo de la sustracción, empujando el "8" hacia el extremo inferior, alejándolo del centro, y dando media vuelta hasta "B" (abajo), mientras que el "4" y el "5" se empujan hacia el centro (arriba).

Si por equivocación, se movió el punzón en sentido falso, este error se indica inmediatamente por el bloqueo automático antes de llegar al tope. Así pues se deja el punzón en el agujero y se hace el movimiento en sentido inverso.

Si aparece una flecha, a pesar de haberse llegado al tope y efectuada correctamente la operación, hay que hacerla desaparecer colocando el punzón, según la dirección que señale la flecha, en el "0" del campo de adición o sustracción de la misma columna, respectivamente, empujándolo hacia el correspondiente extremo dando media vuelta hasta "B".

Ejemplo:

634

— 857

— 223

+ 516

313

aparece en las ventanillas de abajo como resultado negativo

se suma en el campo de adición.

aparece en las ventanillas de arriba como resultado correcto.

Si aparece una **señal roja con flecha** en la extrema ventanilla de resultado a la derecha **abajo**, ésta puede **ser eliminada de manera usual** antes de leer el saldo negativo, es decir partiendo de "0" hacia abajo y por media vuelta hasta "B". Esto puede decirse sólo antes de leer un saldo negativo; en otros casos no se repara en las señales y cifras en las ventanillas de abajo. Si aparecen en las ventanillas de arriba además de la señal roja con flecha al lado izquierdo de las cifras otras señales rojas con flecha, éstas tienen que ser eliminadas de manera usual; sólo la extrema señal con flecha a la izquierda queda como señal negativa. Desaparece automáticamente si el saldo vuelve a ser positivo, es decir mayor que "0".

Sírvanse pedir ofertas de máquinas de calcular rápidas Addiator de tipos mayores a su proveedor de la máquina Arithma.