



---

BAIE DI CARICO  
**Portali Isotermici**

**Sigillanti industriali per carico e scarico**

---



# Portali isotermici per assorbire i colpi e proteggere la merce.

Concepiti per la protezione di operatori e merci contro gli agenti atmosferici di tutti i giorni come sole, pioggia, vento e grandine.



Caratteristiche

**Economici**

**Resistenti ad acqua,  
vento e correnti d'aria**

**Dispersione del calore  
drasticamente ridotta**

**Compatibili con il 99,9%  
dei camion**

**Installazioni facili e veloci**

**Tenuta al camion ottimale**

**Altissimo risparmio  
energetico**

**Sicurezza in magazzino  
migliorata**

Impiegata per

**Industria**

**Magazzini**

**GDO**

**Alimentare**

**Logistica**



# Una vasta gamma di soluzioni logistiche

GLG offre diverse tipologie di portali isotermici che si abbinano perfettamente ad ogni tipologia di fabbricato industriale.



**DSH-R**

Sigillante retrattile



**DSH-I**

Sigillante a cuscino



**DSH-C**

Sigillante ultra isolante



**Valorizziamo  
un prodotto  
"semplice"  
utilizzando  
materiali di  
altissima  
qualità. Tutto  
Made in Italy.**


Noi, per la tua sicurezza logistica.

# Quindi, a che servono i portali isothermici?

I portali isothermici coprono l'automezzo quando è attraccato alla rampa di carico e sono realizzati con un robusto telaio autoportante progettato per assorbire i colpi di possibili manovre errate.

## Versatili

I sigillanti a marchio GLG sono ideati per sostenere il carico e lo scarico di **flotte di camion** con dimensioni quasi identiche in larghezza e altezza.



## QUESTION

1. The following information is available for the year ended 31/12/2019:	
Revenue	1000
Cost of sales	400
Operating expenses	150
Finance income	20
Finance expense	10

## REQUIRED

(a) Prepare the profit and loss account for the year ended 31/12/2019.	
(b) Calculate the gross profit margin and the operating profit margin.	
(c) Calculate the net profit margin.	
(d) Calculate the contribution margin.	
(e) Calculate the break-even point in units.	

## ANSWER

(a) Profit and loss account	
-----------------------------	--

## (b) Gross profit margin and operating profit margin

Revenue	1000
Cost of sales	400
Gross profit	600
Operating expenses	150
Operating profit	450
Finance income	20
Finance expense	(10)
Net profit	460

## (c) Net profit margin

Net profit	460
Revenue	1000
Net profit margin	46%

## (d) Contribution margin

Revenue	1000
Variable costs	400
Contribution margin	600

## (e) Break-even point in units

Revenue per unit	1000 / 1000 = 1.00	
Variable cost per unit	400 / 1000 = 0.40	
Contribution margin per unit	1.00 - 0.40 = 0.60	
Fixed costs	150	
Break-even point in units	150 / 0.60 = 250	

Assuming that the company has 1000 units of inventory at the beginning of the year, the break-even point in units is 250 units.



# Color palette

Color	Hex
White	#FFFFFF
Black	#000000
Grey	#808080
Light Grey	#D3D3D3
Dark Grey	#404040

Color	Hex
Red	#FF0000
Orange	#FF8C00
Yellow	#FFD700
Green	#008000
Blue	#0000FF
Dark Blue	#000080

## Color palette

Color	Hex	Color	Hex	Color	Hex
Light Grey	#D3D3D3	Dark Blue	#000080	Dark Green	#006400
Light Blue	#ADD8E6	Dark Green	#006400	Light Grey	#D3D3D3
Red	#FF0000	Black	#000000	Rainbow	#FF0000, #FF8C00, #FFD700, #008000, #0000FF, #000080
Dark Grey	#404040	Light Grey	#D3D3D3	Black	#000000
Orange	#FF8C00	Dark Grey	#404040	Black	#000000
Light Grey	#D3D3D3	Light Grey	#D3D3D3	Black	#000000

## Color palette

Color	Hex	Color	Hex	Color	Hex
Yellow	#FFD700	Dark Blue	#000080	Dark Green	#006400
Light Yellow	#FFFF00	Blue	#0000FF	Red	#FF0000
Light Grey	#D3D3D3	Orange	#FF8C00	Dark Green	#006400
Dark Grey	#404040	Red	#FF0000	Rainbow	#FF0000, #FF8C00, #FFD700, #008000, #0000FF, #000080
Black	#000000	Dark Green	#006400	Black	#000000

**Account**

Registrati per scaricare brochure e dwg **completi**

PLAN



Entra nel mondo GLG

# Registrati

Unisciti alla nostra comunità registrandoti sul nostro portale per accedere a una serie di funzionalità utili per i tuoi acquisti futuri.

[www.glgdoors.com](http://www.glgdoors.com)

