



Notice Utilisation

Balance EXA Easy Market avec imprimante, 4 vendeurs



Documents, Assistance et Pièces Détachées pour la France.
Contacter directement le 02.33.759.449

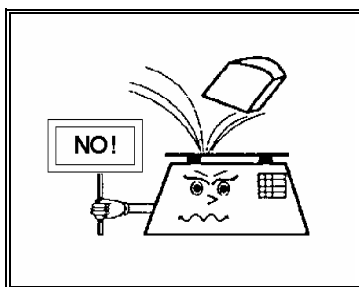
- SOMMAIRE -

1. GENERALITES	6
2. DESCRIPTION DE L'AFFICHEUR	7
3. DESCRIPTION DU CLAVIER	7
3.1. CLAVIER 49 TOUCHES.....	7
4. ALLUMAGE DE LA BALANCE ET TEST INITIAL.....	10
5. POIDS ET CALCUL DE PRIX.....	11
5.1. INTRODUCTION DU PRIX	11
5.2. FIXATION DU PRIX (SEULEMENT EN MODE VENTE)	12
5.3. PRIX PAR KG OU PRIX PAR 100 G	12
6. CALCUL DU PRIX A PAYER DES PRODUITS PESES	12
6.1. MODE CONSTANTE.....	12
6.2. MODE PRODUIT	13
7. SOUSTRACTION DE PRODUITS NON PESES	14
8. TRAVAIL AVEC VENDEURS.....	15
8.1. SOUS TOTAL VENDEUR	15
8.2. TOTAL VENDEUR	16
8.3. REPETITION DE TICKET (SEULEMENT EN MODE VENTE).....	17
8.4. REVISION DE TOTAL VENDEUR (SEULEMENT EN MODE VENTE)	17
8.5. EFFACEMENT D'OPERATIONS	18
8.6. ANNULATION DE LA DERNIERE OPERATION (UNIQUEMENT EN MODE VENTE)	19
8.7. MODES DE PAIEMENT (UNIQUEMENT MODE VENTE)	20
9. TARES.....	21
9.1. TARE SEMI AUTOMATIQUE.....	22
9.2. TARE CUMULATIVE.....	22
9.3. TARE FIXE.....	23
9.4. TARE NUMERIQUE	23
9.5. TARES PROGRAMMEES	23
9.6. LIMITES DE TARE.....	23
10. CODES BARRES.....	24
10.1. LECTURE SCANNER OU TRAME DEPUIS PC	24
11. CONVERSION EURO.....	25
12. AUTO ZERO.....	26
13. OUVERTURE TIROIR CAISSE	26
14. MENUS	27
14.1. MENU DE 1 ^{ER} NIVEAU.....	27
14.1.1. MENU TOTAUX.....	29
14.1.1.1. grand total vente	29
14.1.1.2. Grand total emballé uniquement LABEL	39
14.1.1.3. LISTE DES PLU'S	39
14.1.2. MENU EMBALLE (UNIQUEMENT ILC)	40
14.1.2.1. controles emaballe	41
14.1.2.2. REPETITION D'ETIQUETTES	42
14.1.2.3. Programmation des emballages	43
14.1.2.4. Sélection d'étiquette	44
14.1.2.5. Etiquette Total	45
14.1.2.6. Programmation de Lot	46
14.1.3. MENU PROGRAMMATION	47
14.1.3.1. Type de vente (uniquement label).....	47
14.1.3.2. Programmation de PLU's	48
14.1.3.3. Programmation de touches.....	53
14.1.3.4. Programmation des tares.....	54
14.1.3.5. Programmation des entetes	55

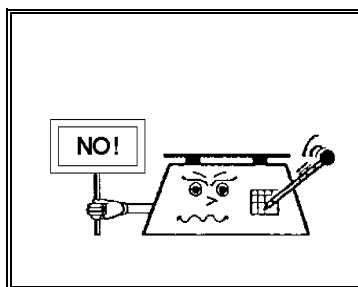
14.1.3.6. Programmation des textes fixes	56
14.1.3.7. Programmation du code barres	57
14.1.3.8. assigner une famille au PLU 0.....	58
14.1.4. MENU RESEAU.....	60
14.1.4.1. Configuration automatique	60
14.1.4.2. Configuration de réseau	62
14.1.4.3. Actualisation de réseau	63
14.1.4.4. Actualisation des touches.....	63
14.1.4.5. Actualisation de tares.....	64
14.1.4.6. Actualisation des étiquettes.....	65
14.1.4.7. Test des communications.....	66
14.1.5. MENU TVA	67
14.1.5.1. Activation TVA	67
14.1.5.2. Programmation TVA	68
14.1.5.3. Impression TVA	69
14.1.5.4. TVA a Famille	69
14.1.5.5. Actualisation de TVA	70
14.1.6. MENU IMPRESSION	71
14.1.6.1. Connexion imprimante	71
14.1.6.2. Programmation intensité d'impression	72
14.1.6.3. Programmation intensité impression etiquettes (label)	73
14.1.6.4. Ajuste Opto	74
14.1.6.5. Programmation avances papier.....	74
14.1.6.6. Programmation centrage des textes.....	75
14.1.6.7. Programmation centrage des textes sur étiquettes (label)	76
14.1.6.8. Activation ré enrouleur (label).....	77
14.1.6.9. Impression de deux étiquettes par opération (label).....	78
14.1.6.10. Avance CL	79
14.1.7. MENU CONFIGURATION.....	79
14.1.7.1. Programmation Stand-By	80
14.1.7.2. Programmation du back light.....	81
14.1.7.3. Activation du mot de passe de 1 ^{er} niveau.....	81
14.1.7.4. Programmation mot de passe 1 ^{er} niveau	82
14.1.7.5. Programmation de la date	83
14.1.7.6. Programmation de l'heure.....	84
14.1.7.7. activation CODE BARRE.....	86
14.1.7.8. activation temps sous total.....	87
14.1.7.9. Activation entree constante.....	88
14.1.7.10. Activation ticket récapitulatif	88
14.1.7.11. Activation visualisation descriptif	89
14.1.7.12. Programmation du temps de visualisation du descriptif PLU	90
14.1.7.13. Stabilité renforcee	91
14.1.7.14. Vérification transaction.....	92
14.1.7.15. Options spéciales	93
14.1.7.16. tare ligne	93
14.1.7.17. Menú Help	94
14.1.8. MENU EFFACEMENT.....	95
14.1.8.1. Effacement de RAM	95
14.1.8.2. Effacement de E2PROM.....	96
14.2. MENU DE 2 ^o NIVEAU.....	97
14.2.1. PROGRAMMATION DU MOT DE PASSE DE MENU DE 2 ND NIVEAU	98
14.2.2. ACTIVATION DU MOT DE PASSE DE 2 ND NIVEAU	98
14.2.3. PROGRAMMATION DU N° DE BALANCE.....	99
14.2.4. FACTEUR DE CONVERSION EURO.....	99
14.2.5. MONNAIE ('CURRENCY').....	100
14.2.6. VALEUR DE L'EURO SI LA MONNAIE EST OTHER	101
14.2.7. DECIMALE DE L'EURO SI LA MONNAIE EST 'OTHER'	101
14.2.8. DECIMALES MONNAIE NATIONALE	102
14.2.9. ARRONDI MONNAIE NATIONALE	102
14.2.10. PHASE DE L'EURO	103

14.2.11. EURO AFFICHE (UNIQUEMENT SI LA MONNAIE EST DIFFERENTE DE 'NULL' ET PHASE DIFFERENTE DE '3')	103
14.2.12. DIGIT DE CONTROLE DANS LE CODE BARRES	104
14.2.13. FERMETURE AUTOMATIQUE DU TOTAL.....	105
14.2.14. TARE PLU	105
14.2.15. BAUD RATE	106
14.2.16. PARITE	107
14.2.17. NOMBRE DE BITS.....	107
14.2.18. NOMBRE DE BITS DE STOP	108
15. TOUCHES D4ACCES DIRECT	108
16. CONVERSION DU CODE ENCRYPTE.....	109
17. LISTE DES ERREURS POSSIBLES	110
18. CONNEXIONS	111
19. CARACTERISTIQUES DES PAPIERS ET ETIQUETTES	112
19.1. PAPIER THERMIQUE CHIMIQUE	112
19.2. CARACTERISTIQUES DU SUPPORT (JAUNE TRANSPARENT).....	112
19.3. ROULEAU DE PAPIER	113
19.4. ROULEAU ETIQUETTES	113
19.5. ETIQUETTE.....	113
19.5.1. LARGEUR ETIQUETTE	114
19.5.2. LONGUEUR ETIQUETTE	114
20. MONTAGE DE LA COLONNE.....	115
20.1. TYPE 1	115
20.2. TYPE 2	116

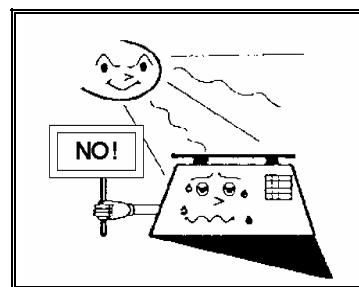
CONSEILS D'UTILISATION



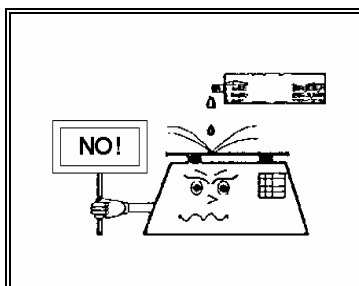
**EVITER DE PORTER
DES COUPS SUR LE
PLATEAU**



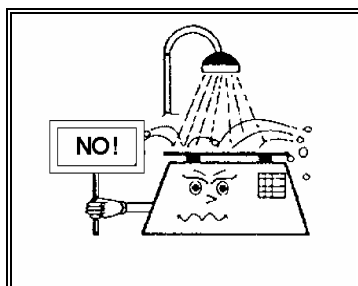
**NE PAS UTILISER
D'OBJETS POINTUS
SUR LE CLAVIER**



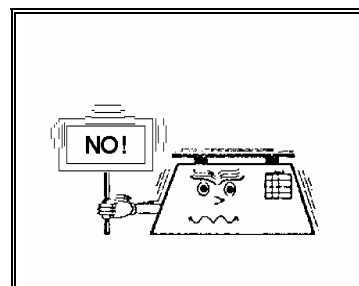
**EVITER L'EXPOSITION
DIRECTE AU SOLEIL**



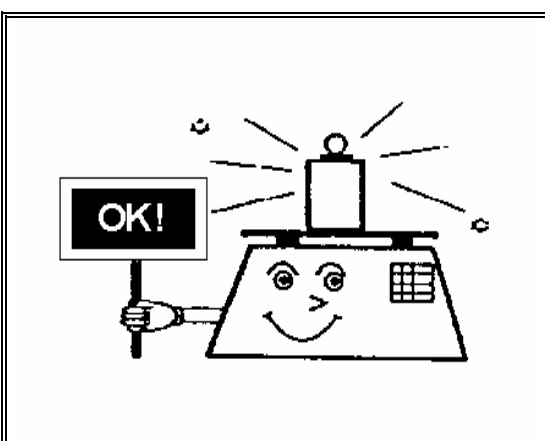
**NE PAS NETTOYER LA
BALANCE AVEC DES
DISSOLVANTS**



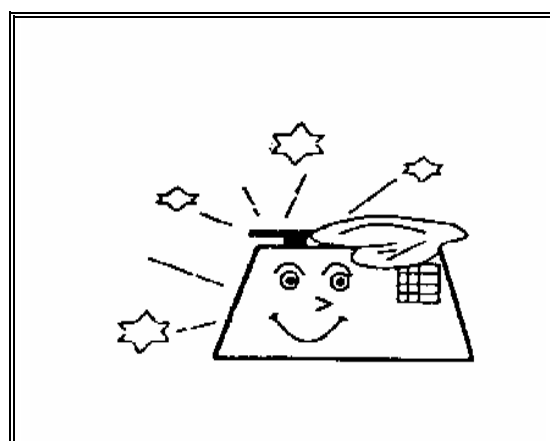
**NE PAS VERSER DE
L'EAU DIRECTEMENT
SUR LA BALANCE**



**NE PAS SOUMETTRE
LA BALANCE A DES
VIBRATIONS**



**POUR UN FONCTIONNEMENT
CORRECT, DEPOSER UN POIDS
CONNU SUR LE PLATEAU ET
VERIFIER L'EXACTITUDE**

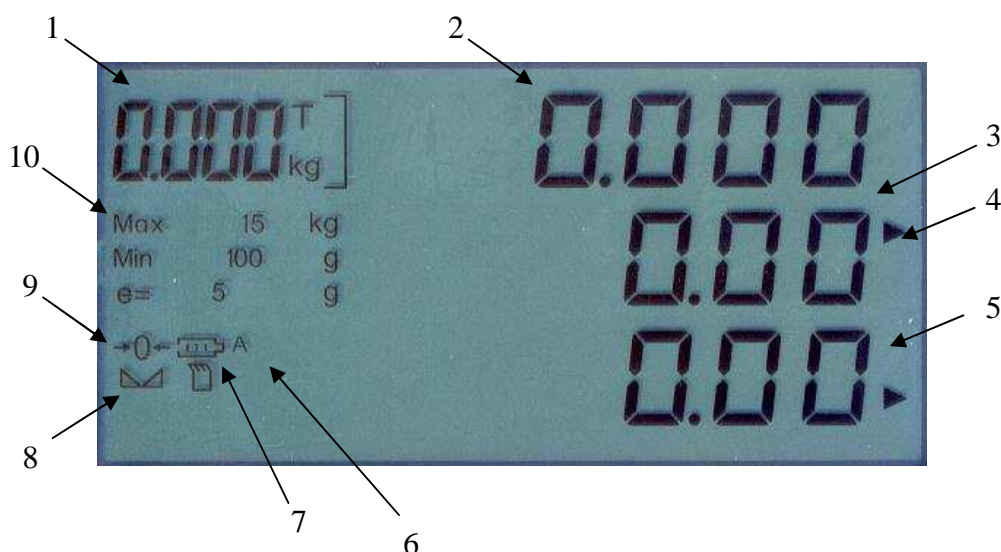


**POUR NETTOYER LA BALANCE,
UTILISER UNE PEAU DE CHAMOIS
DOUCE, MOUILLEE DANS DE L'EAU
SAVONNEUSE AU PH NEUTRE**

1. GENERALITES

- 4 Vendeurs.
- Impression sur papier continu et étiquettes
- Connexion RS-232 avec PC et RS-485 entre balances.
- Grands totaux ventes et emballé séparés
- Tare fixe, semi automatique, cumulative et par PLU
- 2 modes de vente: A et C ou SUPER.
- 2000 articles en mode vente (mode emballé 800). Les 800 premiers ont 10 lignes de descriptif de 25 caractères, du 801 au 2000 inclus une ligne de descriptif de 25 caractères.
- 16 Plu's directs et 16 autres en accès par appui préalable sur la touche SHIFT.
- Alimentation interne :
 - o Batterie interne rechargeable 6V, 10A.
- Alimentation externe :
 - o Adaptateur 12Vcc, 500 mA.
 - o Batterie externe 12Vcc.
- 10 Tares assignables à Plu.
- Afficheur auxiliaire d'indication de tare.
- Indication des vendeurs ouverts et du mode de travail dans l'afficheur.
- Répétition d'étiquette
- 5+1 formats d'étiquettes configurables depuis l'application externe type MEDIT (pour le mode emballé).

2. DESCRIPTION DE L'AFFICHEUR

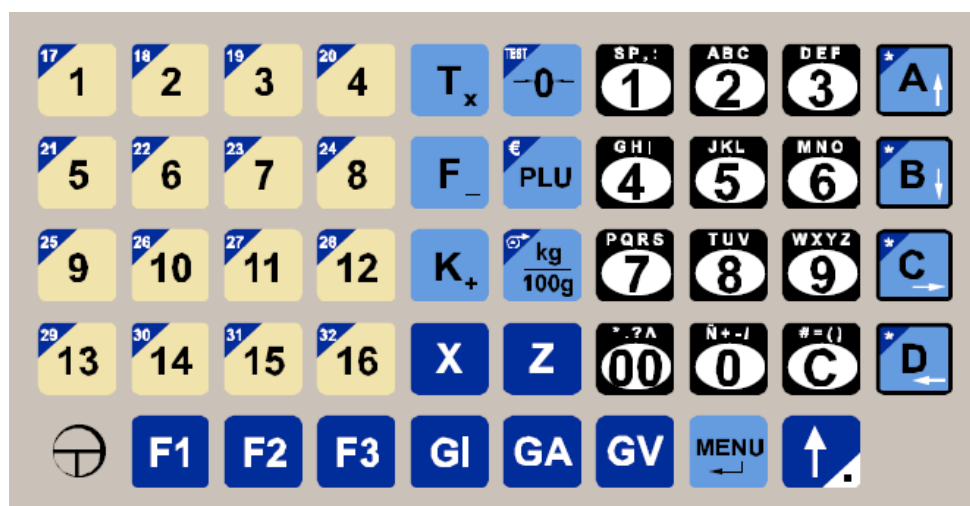


1. Indicateur de tare : 5 digits.
2. Indicateur de poids : 5 digits.
3. Indicateur de prix : 6 digits.
4. Indicateur de prix unitaire ou de prix par 100 g.
5. Indicateur de prix à payer : 7 digits.
6. Indicateur de vendeur avec opérations.
7. Indicateur de batterie + indicateur de mode de travail.
8. Indicateur de stabilité et de poids net
9. Indicateur de poids zéro.
10. Indicateur des options spéciales.

NOTA: Lorsque l'indicateur de batterie basse s'allume cela indique qu'il ne reste que 10% d'énergie disponible.

3. DESCRIPTION DU CLAVIER

3.1. CLAVIER 49 TOUCHES



Les fonctions de touches sont les suivantes :



... Touche allumage et extinction de la balance.



... Touche directe d'article



... Touches numériques.



... Touche numérique double zéro.



... Touche du vendeur A (1). Curseur avance pour les options avec valeurs prédéterminées.



... Touche vendeur B (2). Curseur de recul pour les options avec valeurs prédéterminées



... Touche vendeur C (3). Curseur avance dans le menu



... Touche vendeur D (4). Curseur recul dans le menu



... Touche efface. + ... Recherche d'article par code.



... Touche entrée dans le menu et validation des données saisies.



... Touche entrée en mode constante. Sortie des options de menu



... Ajustage automatique de l'opto depuis le mode poids (seulement V4 ILC).



... Touche de fixation de prix. + ... Entrée en mode soustraction.



... Touche tare. + ... Entrée en mode multiplication.



... Touche Shift. Pour accéder au second niveau des touches directes et entrer en total vendeur.



... Touche de commutation entre le mode prix au kg et prix par 100 g



... Avance ou recharge papier.



... Touche auto zéro. + ... Test d'initialisation. Changement de mode de travail de la balance depuis n'importe quel mode de travail (seulement V4 ILC).



... Touche appel PLU Conversion euros.

X Z GA GI GV ... Touches de fonction des totaux.

F1 F2 F3 ... Touches de fonction des articles.

LEGENDES TOUCHES MANUEL :

Touche	Nom	Touche	Nom	Touche	Nom
	[MENU]		[PLU]		[V-A]
	[CLEAR]		[T]		[V-B]
	[KG]		[F]		[V-C]
	[ZERO]		[K]		[V-D]
	[SHIFT]		[ON_OFF]		

Les touches de fonction ont les correspondances de la forme suivante : [T_ 'x'] x étant le nom de la touche de fonction. Ainsi correspondra à [T_X].

Programmation des textes :

La saisie des textes se fait de la même façon que sur un téléphone portable pour les touches correspondant à plus d'un caractère. Si on appuie plusieurs fois sur la même touche le caractère saisi change. Après un petit temps avant de ré appuyer ou en appuyant sur une touche différente on valide la saisie et on passe au caractère suivant.

Combinaison de touches pour l'effacement d'un texte :

+ ... Efface le dernier caractère saisi

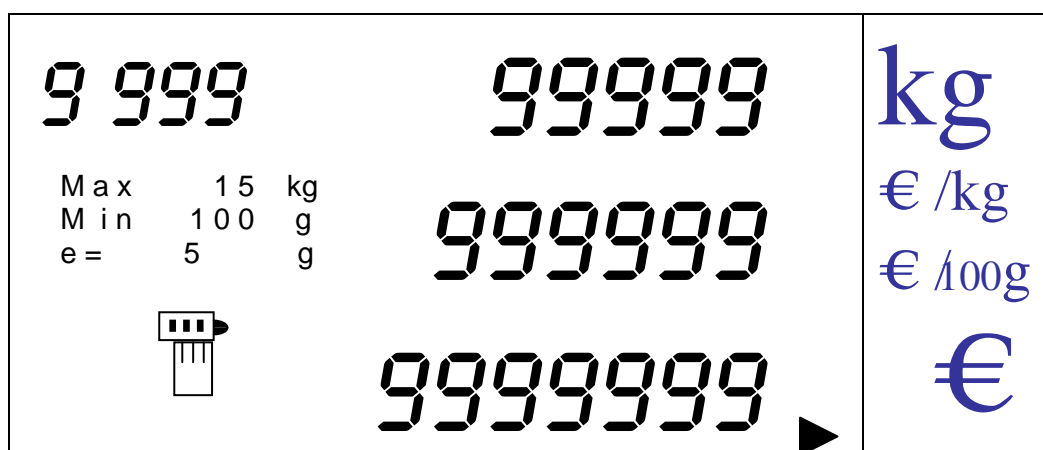
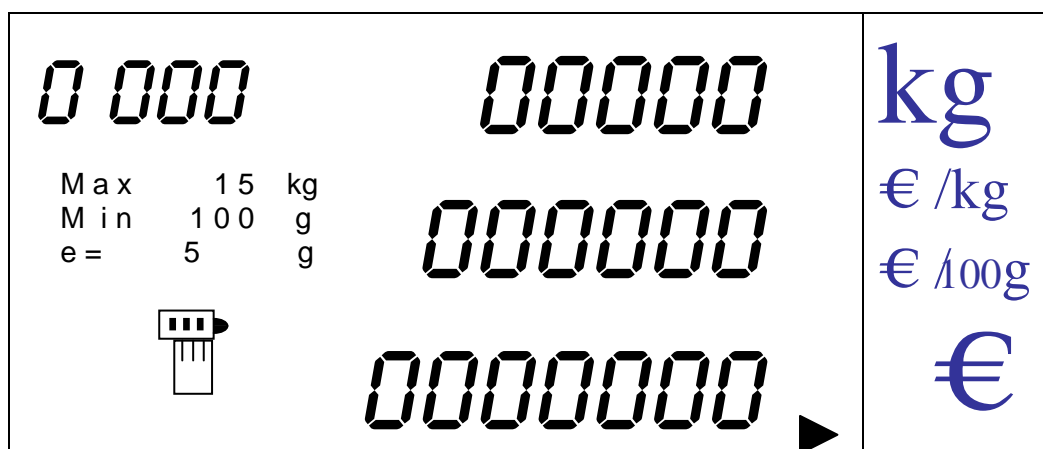
+ ... Efface tous les caractères saisis

Table des caractères :

Touche	Caractères	Touche	Caractères	Touche	Caractères	Touche	Caractères
	Ñ+/-/Ø\$		GHI40£		PQRS7ΔΩ		* .?Λ
	SP,:1βÄ		JKL5ÂÆ		TUV8ΠΣ		#=()Θ%
	ABC2ÖÜ		MNO6ÑΦΓ		WXYZ9ΞΨ		€
	DEF3fÇ						

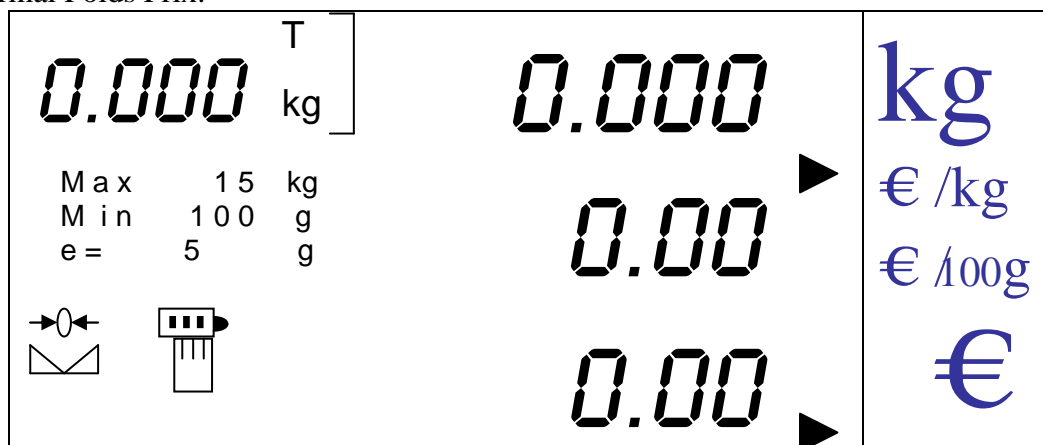
4. ALLUMAGE DE LA BALANCE ET TEST INITIAL

La balance s'allume et s'éteint par appui sur la touche [ON_OFF]. Au démarrage la balance fait un test (décompte de 0 à 9.)



Durant le processus d'initialisation de la balance on peut entrer dans le cycle de test en appuyant sur les touches [SHIFT] + [ZERO]. Alors la balance effectue son cycle test en sens inverse et de façon ininterrompue jusqu'à ce que l'on ré appuie sur la même combinaison de touches.

Une fois le test terminé la balance effectue un auto zéro et se met en mode de travail normal Poids Prix.



5. POIDS ET CALCUL DE PRIX

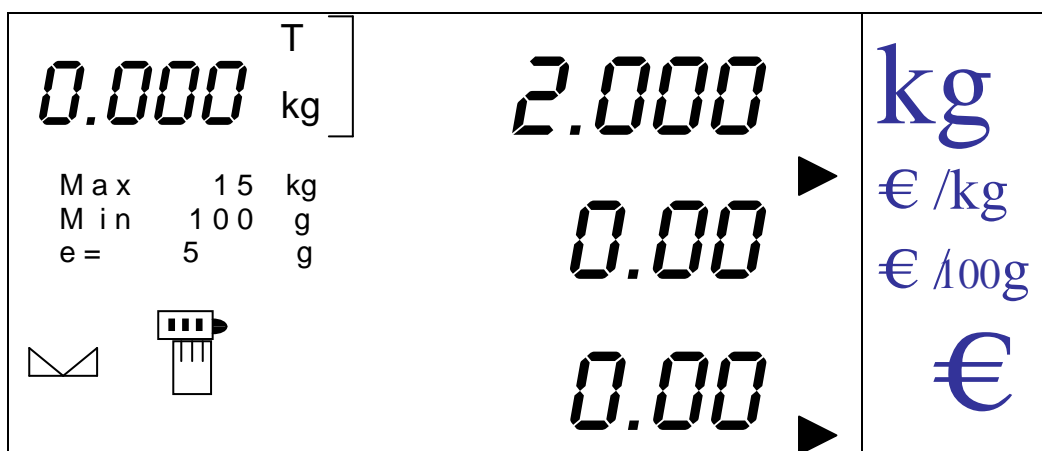
5.1. INTRODUCTION DU PRIX

La balance affiche le poids et le prix de la pesée à partir du prix unitaire saisi. Il existe 4 façons de saisir un prix :

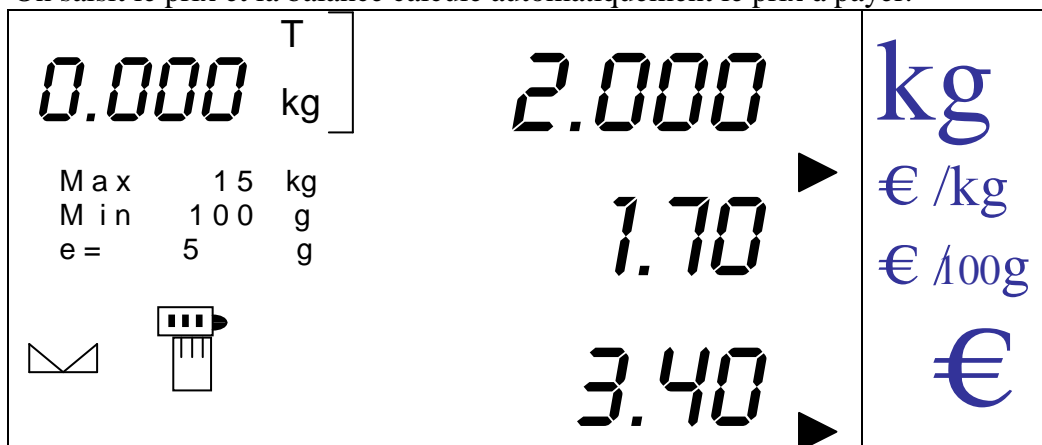
1. De façon directe par le clavier numérique
2. En saisissant le numéro d'article préalablement programmé et en appuyant sur la touche [PLU].
3. En appuyant sur la touche à laquelle l'article est assigné. Il existe 32 Plu's directs. Les 16 premiers sont récupérables directement en appuyant sur la touche correspondant et les 16 suivants en appuyant préalablement sur la touche [SHIFT] puis sur la touche correspondant à l'article. .
4. En introduisant le code de l'article programmé et en appuyant sur la combinaison de touches [SHIFT] + [CLEAR]. Cette méthode n'est valide que depuis le mode pesé.

NOTA: Si on appelle un PLU avec un prix à 0 il est possible de lui donner n'importe quel prix à l'aide des touches numériques.

La balance affiche le poids et attend la saisie du prix unitaire pour calculer le prix à payer. Dans l'exemple suivant le poids est de 2 kg



On saisit le prix et la balance calcule automatiquement le prix à payer.



5.2. FIXATION DU PRIX (SEULEMENT EN MODE VENTE)

Lorsque le poids repasse par zéro le prix unitaire et le prix à payer s'effacent. Pour fixer le prix unitaire actif et empêcher qu'il ne s'efface chaque fois que le poids repasse par zéro, il faut appuyer sur la touche [F].

Le prix unitaire restera fixé jusqu'à ce que l'on le désactive en appuyant de nouveau sur la touche [F].

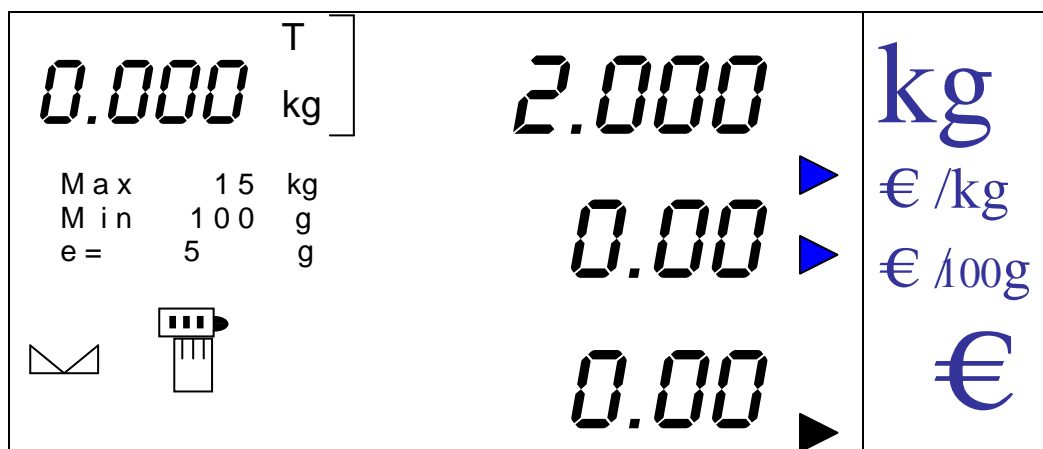
NOTA: En mode emballé le prix est toujours fixe.

5.3. PRIX PAR KG OU PRIX PAR 100 G

Le prix à payer est calculé en tenant compte du prix unitaire par kg ou par 100 g. Ce type de prix unitaire se sélectionne en appuyant sur la touche [KG] alors que le prix unitaire est à zéro. Dans le cas contraire il n'est pas possible de changer le type de prix unitaire.

NOTA: Les PLUS programmés ont un prix qui leur est assigné ainsi que le type de prix / kg ou / 100 g.

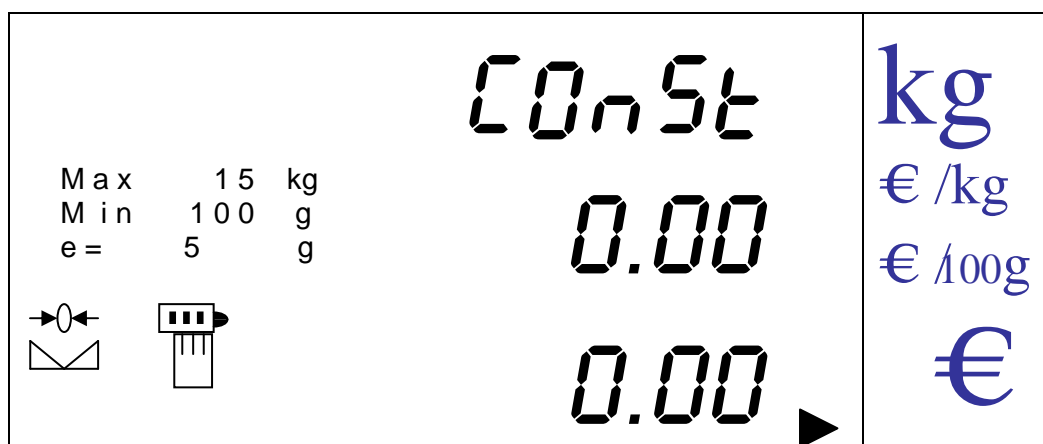
L'afficheur indique à tout moment le type de prix activé grâce à l'indicateur numéro 4 (voir description de l'afficheur paragraphe 2).



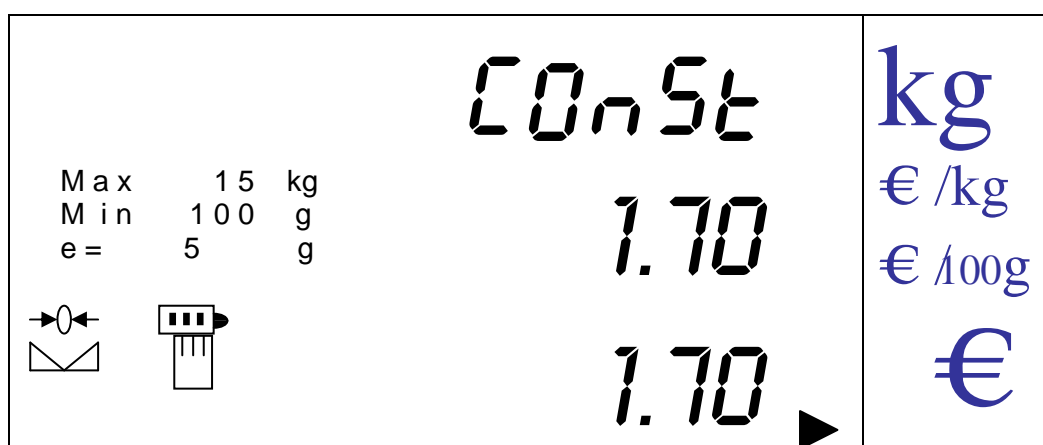
6. CALCUL DU PRIX A PAYER DES PRODUITS PESES

6.1. MODE CONSTANTE

Le mode constante permet de travailler avec des produits non pesés. Pour entrer dans ce mode il faut appuyer sur la touche [K] depuis le mode normal de travail poids prix.



En appuyant sur la touche [K] on entre en mode constante pour les produits non pesés. On peut alors saisir un prix unitaire, et le prix à payer sera exactement le même que le prix unitaire saisi.

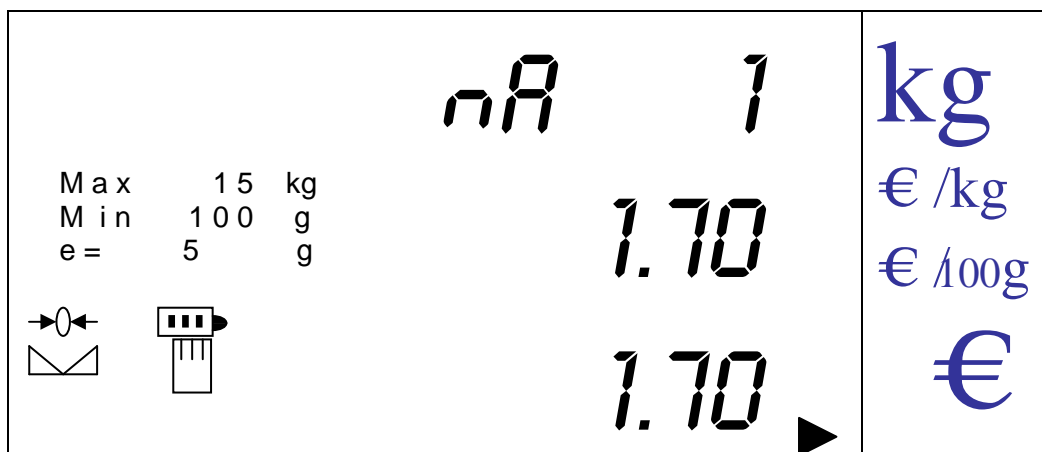


Le prix saisi en mode constante a exactement les mêmes caractéristiques que le prix unitaire précédemment décrit sauf que les indicateurs X 100 g ou X kg ne s'allument pas.

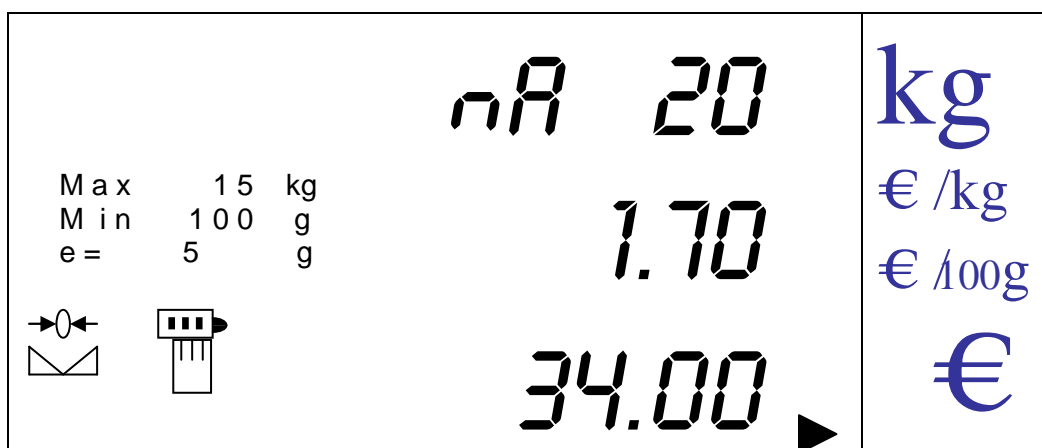
6.2. MODE PRODUIT

Le mode produit permet de calculer le prix pour N produits non pesés. On y accède par le mode constante.

Une fois en mode constante on saisit le prix unitaire puis on appui sur la touche [T] pour entrer en mode produit. Par défaut la multiplication se fait par 1. Si on suit l'exemple précédent :

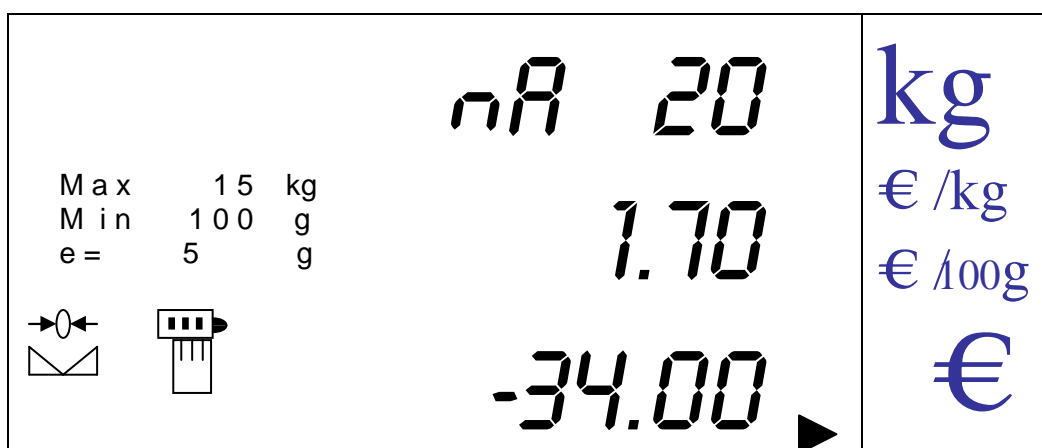


Ensuite on saisit le nombre de produit que l'on désire par appui sur les touches numériques. Le prix à payer sera calculé à partir de cette quantité et du prix unitaire introduit.



7. SOUSTRACTION DE PRODUITS NON PESES

La balance offre la possibilité de soustraire des prix à payer sur des produits non pesés (constante et produit) en appuyant sur les touches [SHIFT] + [F] une fois que le prix à payer est affiché. Le signe – s'affiche devant le prix à payer.



Si on cumule une opération négative sur un vendeur elle se soustrait du total de ce vendeur.

8. TRAVAIL AVEC VENDEURS

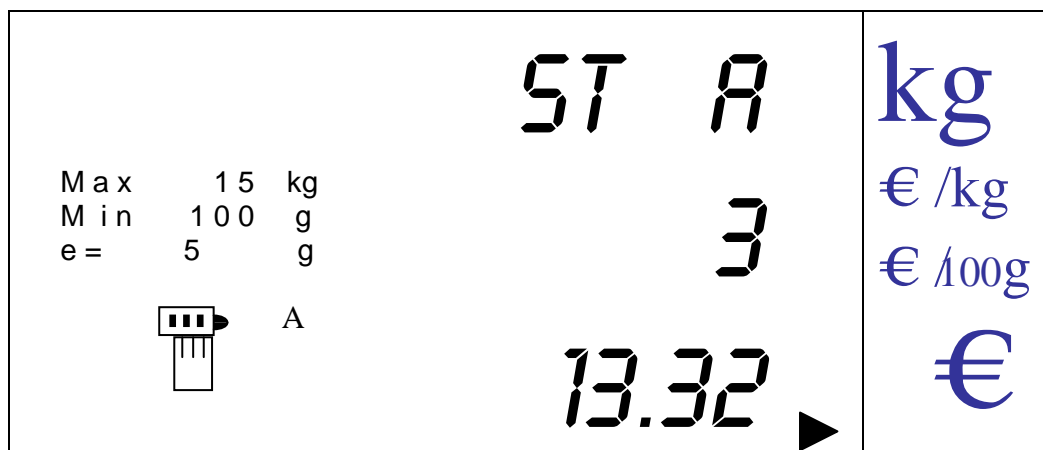
On peut cumuler des ventes sur 4 vendeurs différents.

Pour cumuler une opération (pesée, constante ou produit) sur un vendeur on appuie sur la touche correspondante au vendeur choisi (touches [V-A], [V-B], [V-C] et [V-D]), une fois que le prix à payer est affiché. Ce prix à payer se cumule aux enregistrements du vendeur. Le mode de travail vente (ticket), emballé ou emballage automatique (étiquettes) est indiqué dans l’afficheur (voir paragraphe description de l’afficheur).

NOTA POUR MODELE label : Depuis n’importe quel mode de travail en appuyant sur les touches [SHIFT] + [ZERO] on passe d’un mode de travail à l’autre (ticket, emballé, ou emballage automatique) à condition qu’il n’y ait aucun poids sur le plateau. L’afficheur indique le message “CALIB” clignotant et un zéro initial se fait. On peut réaliser également un ajustage de la photo cellule de l’étiqueteuse (seulement depuis le mode poids) en appuyant sur les touches [SHIFT] + [K].

8.1. SOUS TOTAL VENDEUR

Pour consulter le sous total vendeur la séquence de touche à utiliser est : [SHIFT] + [SHIFT] + la touche du vendeur ([V-A], [V-B], [V-C] ou [V-D]). Ainsi le sous total actif s’affiche. La lettre du vendeur concerné s’affiche ainsi que le nombre de transactions réalisées par ce vendeur et le montant cumulé par lui.



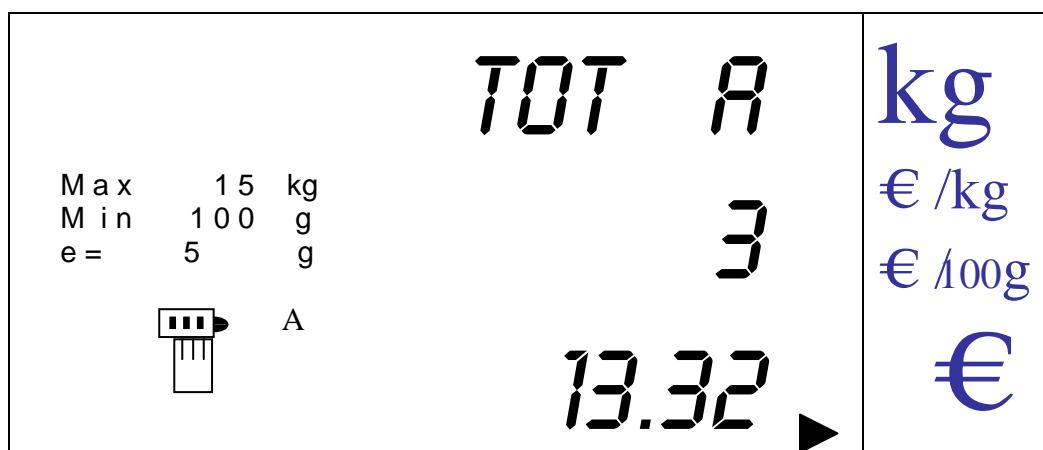
Où ‘A’ est le vendeur consulté, ‘3’ le nombre d’opérations réalisées sur le compte de ce vendeur et ‘13.32’ le montant total cumulé par ce vendeur.

A partir de ce moment là on peut retourner en mode poids en appuyant sur la touche [K].

8.2. TOTAL VENDEUR

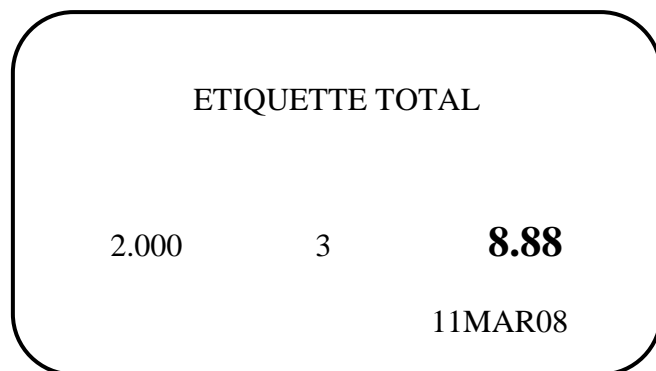
Pour consulter le total cumulé par un vendeur, on appuie sur la touche [SHIFT] + la touche du vendeur concerné ([V-A], [V-B], [V-C] o [V-D]) . On affiche ainsi le total cumulé par ce vendeur.

La lettre correspondant au vendeur est affichée ainsi que le nombre d'opérations et le montant correspondant.



On imprime ensuite un ticket ou une étiquette (en fonction du mode de travail) avec l'information des opérations réalisées par ce vendeur

ENTETE 1			
ENTETE 2			
ENTETE 3			
VEND-A-01		N.001	
11MAR08		10:03	
kg		€/kg	€
NP	1X	1.11	1.11
2.000 N		2.22	4.44
NP	1X	3.33	3.33
TRA. 03 TOT. €			-----
			8.88
LEGENDE 1			

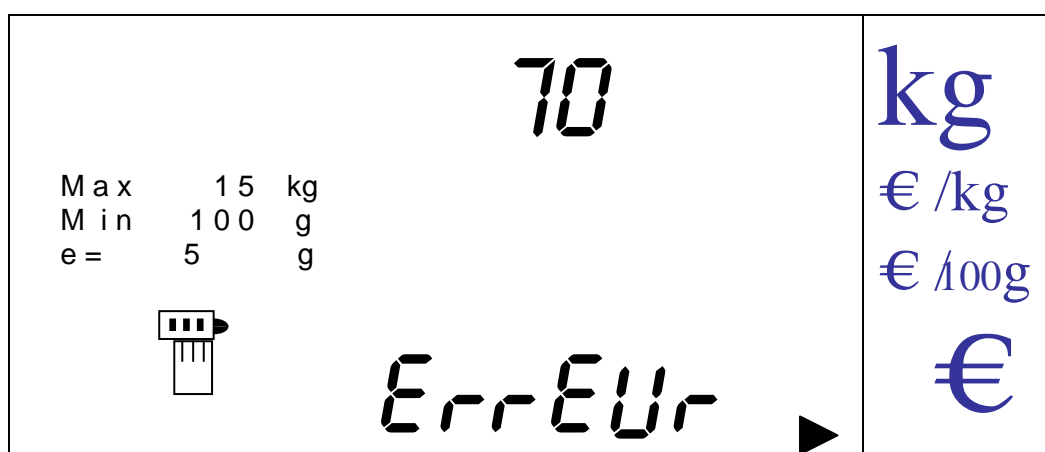


On peut alors retourner en mode de travail normal en appuyant sur la touche [K].

On peut revenir en fermant et effaçant les opérations cumulées en appuyant sur la touche [CLEAR].

NOTA: Le nombre maximal d'opérations cumulables sur une vente est de 20. Le nombre maximal de tickets avec suite est de 99.

D'autre part dans le cas où on essaie de consulter un total cumulé pour un vendeur qui n'a aucune opération enregistrée la balance se met en erreur et affiche « erreur 70 »



8.3. REPETITION DE TICKET (SEULEMENT EN MODE VENTE)

On peut effectuer une répétition du dernier ticket imprimé depuis le mode total en appuyant sur la touche [PLU]. On imprime exactement le même ticket mais la mention REPETITION DE TICKET est imprimée en tête du ticket répété.

8.4. REVISION DE TOTAL VENDEUR (SEULEMENT EN MODE VENTE)

Alors que l'on visualise un total ou sous total vendeur on peut procéder à la révision de toutes les opérations réalisées par ce vendeur.

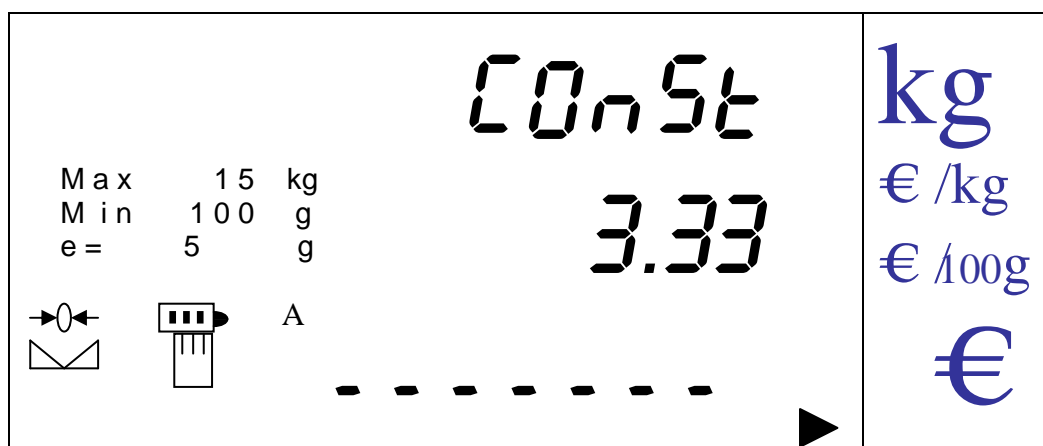
Pour entrer en révision de ticket il suffit d'appuyer sur les touches [V-C] (on accède à la première opération réalisée par le vendeur) ou [V-D] (on accède à la dernière opération réalisée par le vendeur) depuis le mode total, alors que depuis le mode sous total on doit au préalable appuyer sur la touche [SHIFT] avant d'appuyer sur [V-C].

En appuyant sur [V-C] et [V-D] on visualise les différentes opérations réalisées (poids, prix, prix à payer) qui s'affichent en clignotant.

On sort du mode révision pour revenir au mode précédent (total ou sous total) en appuyant sur la touche [K].

8.5. EFFACEMENT D'OPERATIONS

Avant de fermer un ticket on peut effacer n'importe quelle opération cumulée. Pour cela on entre en mode révision de ticket et lorsque l'opération à effacer s'affiche on appuie sur la touche [F]. A ce moment là l'opération s'efface et on voit des tirets à la place du montant.



On sort de ce mode comme expliqué précédemment (mode révision) en on revient au mode précédent.

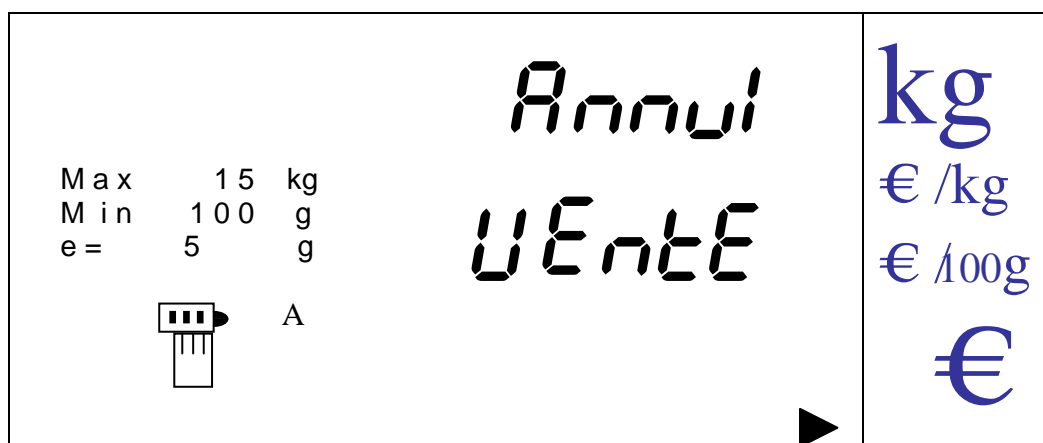
Une fois dans le mode total ou sous total et avec une annulation effectuée on revient au mode poids en appuyant sur la touche [K].

On imprime alors un ticket avec l'information des opérations annulées.

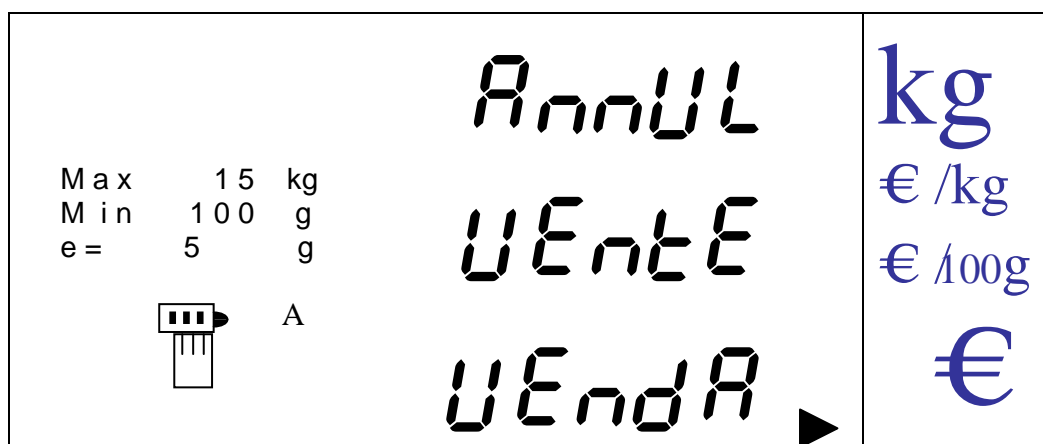
ENTETE 1			
ENTETE 2			
ENTETE 3			
VEND-A-01		N.001	
11MAR08		10:05	
kg		€/kg	€
NP	1X	1.11	1.11
	2.000 N	2.22	4.44
NP	1X	3.33	3.33
---	ANNULATIONS		---
NP	1X	3.33	- 3.33
TRA. 02 TOT.		€	5.55
LEGENDE 1			

8.6. ANNULATION DE LA DERNIERE OPERATION (UNIQUEMENT EN MODE VENTE)

On peut annuler la dernière opération réalisée par un vendeur depuis le mode poids en appuyant sur la séquence de touches [SHIFT] + [F]. A ce moment là l'afficheur indique le texte de la vente annulée et demande le N° vendeur dont la dernière opération doit être annulée.



On appuie alors sur la touche du vendeur pour lequel on désire annuler la dernière opération.



La balance revient alors automatiquement au mode poids en ayant effectué l'annulation de la dernière opération du vendeur sélectionné.

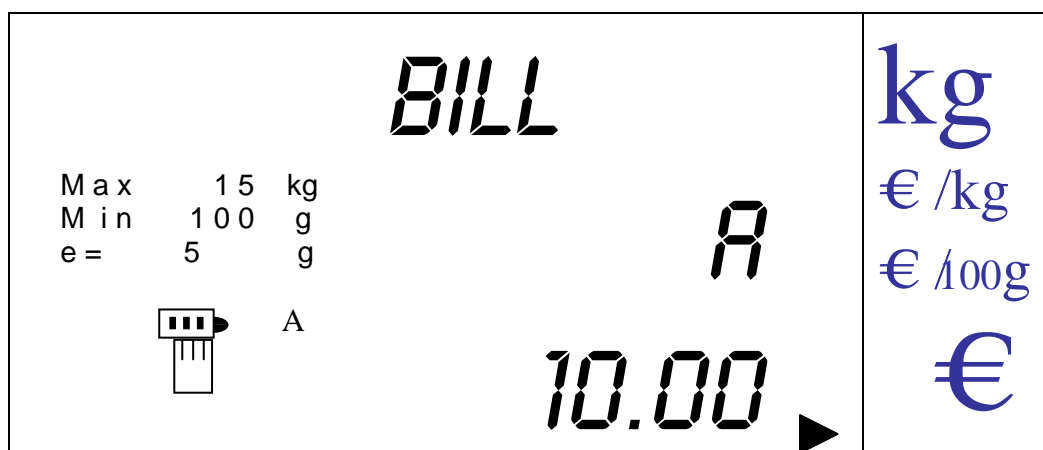
8.7. MODES DE PAIEMENT (UNIQUEMENT MODE VENTE)

Le paiement peut se réaliser de 5 façons différentes :

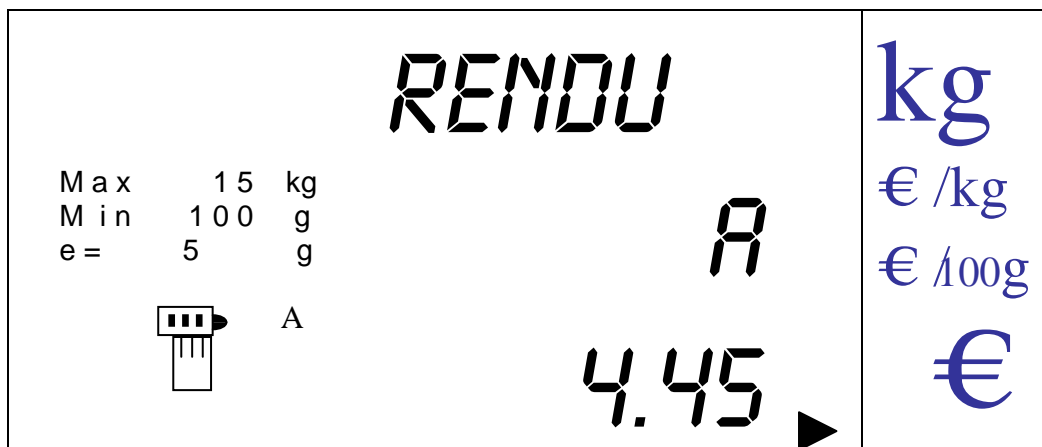
La première est le paiement en monnaie.

Depuis le mode total on saisit la somme remise par le client.

L'afficheur indique alors le mode de paiement, dans ce cas 'BILL' (monnaie), ainsi que le vendeur pour lequel on a demandé le total et saisi le montant remis



On appuie alors sur la touche du vendeur pour afficher la monnaie à rendre ; monnaie calculée à partir du montant saisi et du prix à payer indiqué sur le ticket.



On imprime alors le résumé de cette opération :

RECU	10.00	€
RENDU	4.45	€

On sort en appuyant sur la touche [CLEAR] et en revenant au mode poids, ce qui ferme le ticket.

Les 4 autres modes de paiement sont : chèque, carte, type 1, type 2. Pour utiliser ces modes de paiement, depuis le mode total appuyer sur la touche [F] autant de fois qu'il le faut pour passer d'un mode de paiement à l'autre. Une fois le mode de paiement sélectionné, appuyer sur la touche [MENU] pour imprimer le ticket et revenir au mode poids en indiquant que le paiement a été effectué avec le mode de paiement choisi. L'exemple suivant correspond à un paiement par cheque

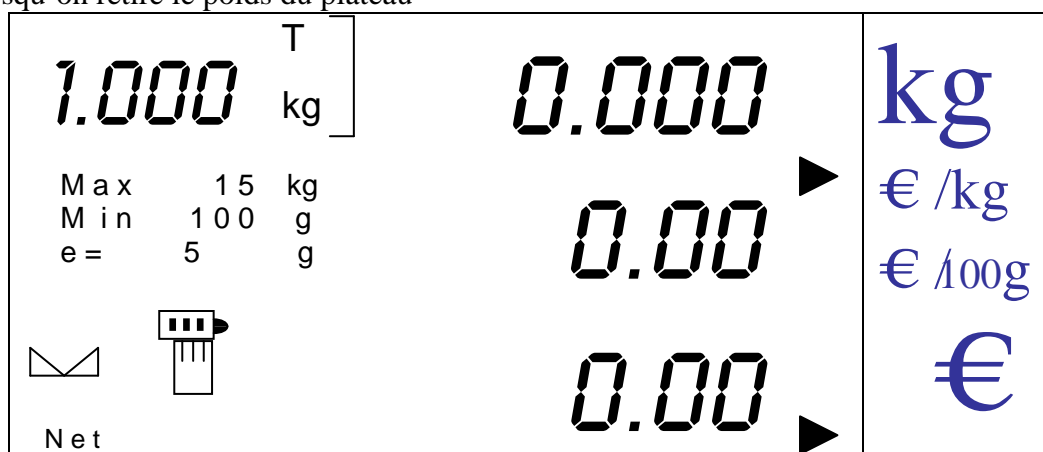
ENTETE 1		
ENTETE 2		
ENTETE 3		
VEND-A-01		N.001
25FEB08		10:30
CHEQUE		
TRA. 02 TOT. €		----- 5.55
LEGENDE 1		

9. TARES

NOTA: La tare imprimée sur le ticket ou l'étiquette et la tare réelle. En communication les tares réalisées sur les autres balances ne seront pas imprimées.

9.1. TARE SEMI AUTOMATIQUE

Avec un poids sur le plateau, on peut effectuer une tare semi automatique en appuyant sur la touche [T]. Le poids présent sur le plateau est alors taré et la balance indique zéro en poids le voyant de poids net s'allumant. Cette tare s'annule automatiquement lorsqu'on retire le poids du plateau

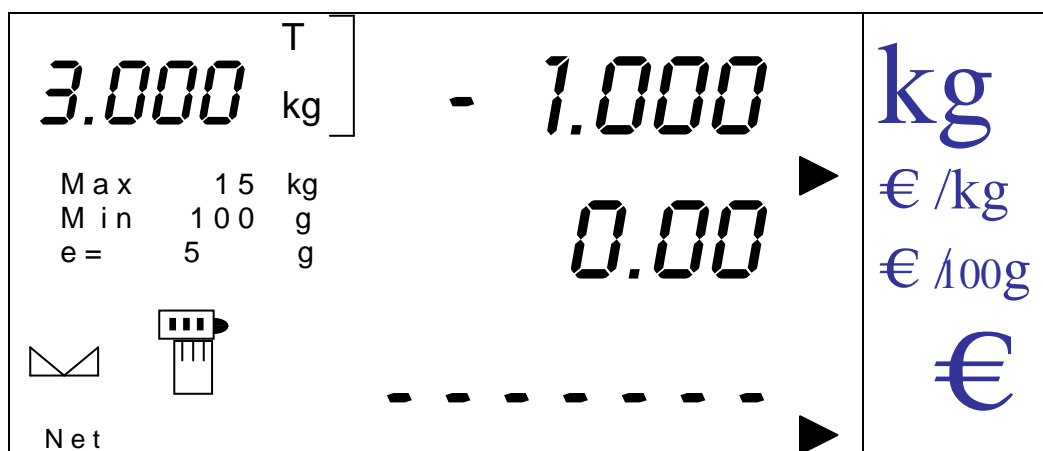


9.2. TARE CUMULATIVE

L'option doit être activée dans le menu d'installation.

A partir du moment où l'on a une tare semi automatique on peut tarer des poids supplémentaires et cumuler les différentes tares en suivant la même procédure que pour faire une tare semi automatique c'est-à-dire, le poids posé sur le plateau on appuie sur la touche [T]. On cumule les tares jusqu'à la limite autorisée par la balance.

Si on enlève le poids du plateau la valeur de poids retirée s'affiche en négatif.



La tare s'annule complètement si on retire tous les poids du plateau.

9.3. TARE FIXE

Pour éviter que la tare ne s'efface lorsqu'on retire les poids du plateau on peut appuyer sur la touche [T] avec un poids net non nul.

La tare reste alors fixée et ne s'efface pas lorsqu'on retire le poids, à moins que l'on ait réalisé une pesée stable positive. La valeur de tare en négatif restera affichée.

Pour effacer la tare fixe il faut appuyer de nouveau sur la touche [T] après avoir retiré les poids du plateau.

9.4. TARE NUMERIQUE

Pour introduire une tare numérique on devra d'abord vérifier que la valeur de tare est cohérente avec l'échelon de la balance.

Depuis le mode poids on saisit la valeur de la tare. Cette valeur s'affiche dans l'afficheur de prix unitaire puis en appuyant sur les touches [SHIFT] + [T] cette valeur passe en tare.

S'il n'y a pas de poids sur le plateau la tare reste fixe et on détare en appuyant sur la touche [T]. S'il y a un poids sur le plateau la tare s'effectue et lorsqu'on retire le poids elle s'efface.

9.5. TARES PROGRAMMEES

Pour récupérer une tare programmée, depuis le mode poids on saisit le numéro de la tare programmée de 0 à 10 et on appuie sur la combinaison de touches [SHIFT] + [T].

S'il n'y a pas de poids sur le plateau la tare reste fixe et on détare en appuyant de nouveau sur la touche [T]. S'il y a un poids sur le plateau la tare se fait et lorsqu'on enlève le poids la tare s'efface.

NOTA: Si on travaille avec un article qui a une tare associée on ne pourra avoir aucune tare fixe donc la tare fixe prévaut sur la tare associée à un article.

9.6. LIMITES DE TARE

Capacité	TARE MÁX	
	NORMAL	MULTI INTERVALLE
3 kg	1,999 kg	Non disponible
6 kg	3,998 kg	1 kg
12 kg / (6000 div)	7,998 kg	Non disponible
15 kg	9,995 kg	3 kg
30 kg A / (3000 div)	9,990 kg	6 kg
30 kg B / (6000 div)	9,995 kg	Non disponible

	MÁX DE TARE PROGRAMMEE ET TARE MANUELLE	
CAPACITE	NORMAL	MULTI INTERVALLE
3 kg	1,500 kg	Non disponible
6 kg	1,000 kg	1 kg
12 kg / (6000 div)	1,200 kg	Non disponible
15 kg	3,000 kg	3 kg
30 kg A / (3000 div)	6,000 kg	6 kg
30 kg B / (6000 div)	6,000 kg	Non disponible

10. CODES BARRES

Il existe 3 codes barres programmables. Ces codes barres sont associés aux différents modes de travail.

De cette façon le code barre 1 sera celui du mode de travail vente, le code barre 2 sera celui du mode emballé et emballage automatique et enfin le code barre 3 sera celui du scanner ou du lecteur optique.

10.1. LECTURE SCANNER OU TRAME DEPUIS PC

Câble d'adaptation canal série :

Scanner (DB9 Male)	Balance (DB9 femelle)
-----	-----
2 -----	3
3 -----	2
5 -----	7

Depuis un PC ou un scanner on peut envoyer les données pour appeler les articles, tarer ou cumuler des ventes.

Le scanner doit être configuré de manière à ce qu'il ne soit pas nécessaire d'avoir plus de signaux que ceux de la réception, transmission et masse. Il peut être configuré ou pas pour l'envoi de STX et/ou ETX. De plus le scanner finalise la transmission avec CR.

Le référentiel d'interprétation des données est défini dans la programmation du code barre 3. Ci-dessous quelques exemples de programmation du code barre 3 pour scanner.

PROGRAMMATION DU CODE BARRE 3 : 2CCCCC01234

Lors de la détection de la trame de communication, les digits reçus entre le 2° et le 7 ° (inclus) sont interprétés comme le code article et ceci aura pour conséquence la localisation et l'appel article (le placement de la lettre C peut commencer dans n'importe quel ordre de la trame, c'est-à-dire que le code serait également localisé avec la programmation 2812CCCCC84 ou 000000CCCCC).

PROGRAMMATION CODE BARRE 3 : 20893460XXXX

Lors de la détection de la trame de communication les digits reçus entre le 9° et le 12° (inclus) seront interprétés comme la tare à appliquer. La tare doit être cohérente avec l'échelon de la balance c'est-à-dire que si on a une balance de 15 kg la tare pourra être 1525 g mais pas 1522. Comme pour le code de l'article la position de début peut être modifiée.

PROGRAMMATION CODE BARRE 3: 2089346V15225

Lors de la détection de la trame de communication le digit 8°, est interprété comme le vendeur sur lequel on va cumuler l'opération en cours si la valeur est comprise entre 1 et 4.

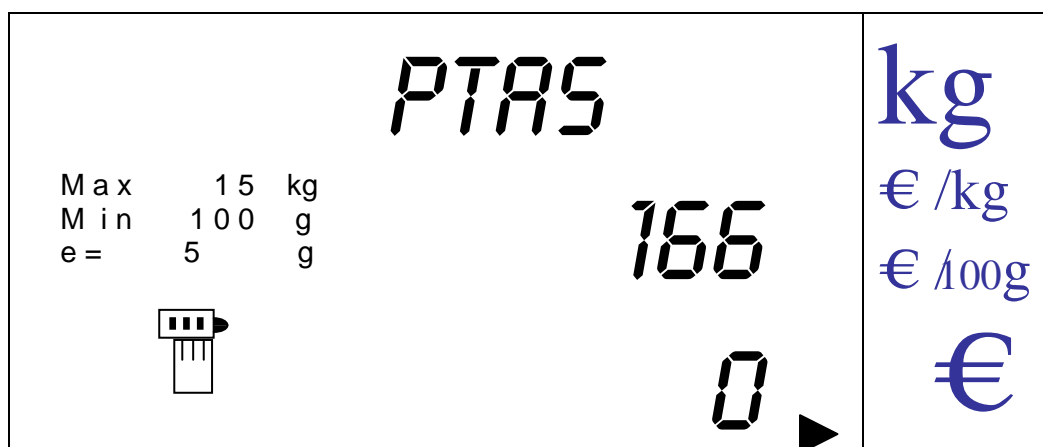
En combinant les exemples précédents une programmation de données sur le code barre 3 comme: 2CCCCCVXXXX peut être utilisée pour qu'automatiquement on appelle l'article CCCCCC on lui applique une tare XXXX et que la vente se cumule sur le vendeur V.

11. CONVERSION EURO

L'option '**EURO DISPLAY**' doit toujours être activée, on peut consulter à l'affichage la conversion EURO ou MONNAIE NATIONALE selon la phase euro dans laquelle on travaille pour le prix en cours.

Pour cela on appuie sur la combinaison de touches [SHIFT] + [PLU] depuis le mode poids, constante ou produit en passant à l'affichage prix et montant convertis EURO ou MONNAIE NATIONALE.

Lorsqu'on travaille en phase 1 on visualise '**EURO**' et lorsqu'on travaille en phase 2 la monnaie correspondante. En phase 2 le prix et le prix à payer sont convertis à la monnaie du pays dans lequel on travaille.



Dans l'exemple précédent on voit la conversion en phase 2 de l'euro d'un montant de '**1.00€**' à la monnaie nationale espagnole, pesetas ('**166ptas**').

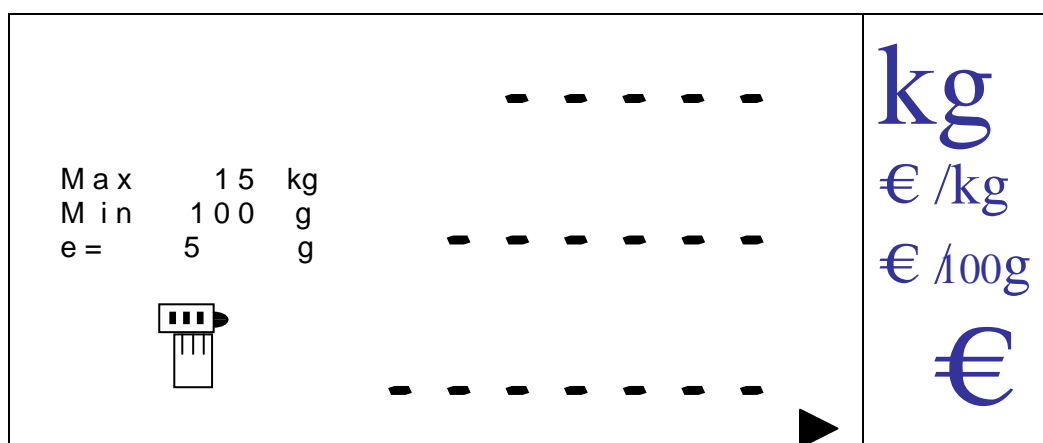
Pour revenir au mode précédent de travail (poids, constante ou produit) appuyer sur la touche [CLEAR].

De la même façon on peut revenir au mode précédent de façon automatique lorsque la balance détecte une variation de poids.

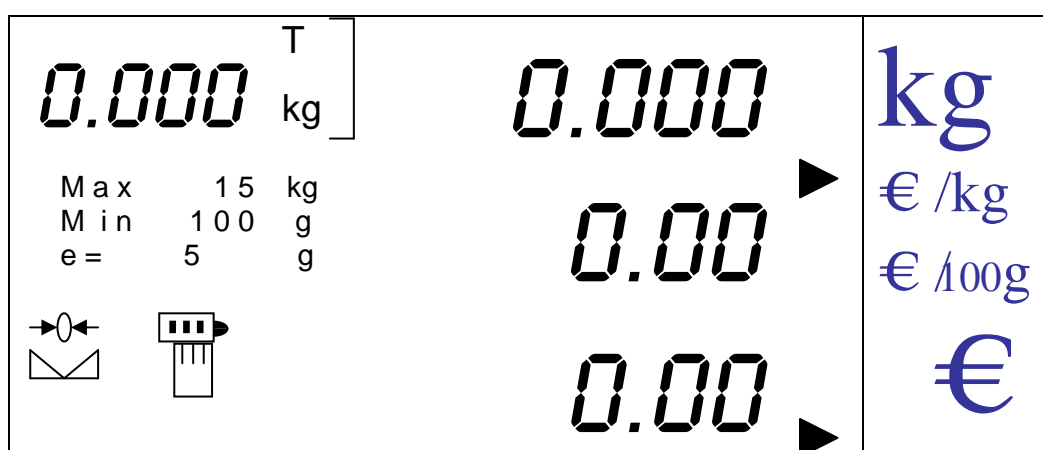
12. AUTO ZERO

En appuyant sur la touche [ZERO], il est possible d'effectuer un zéro de la balance à condition que le poids présent sur le plateau ne dépasse pas +/-2% de la portée maximale.

Une fois que l'on a appuyé sur la touche [ZERO] la balance affiche des tirets durant un instant pour indiquer qu'elle a refait le zéro.




Puis :



13. OUVERTURE TIROIR CAISSE

Depuis le mode poids on peut ouvrir le tiroir caisse en appuyant sur la combinaison de

touches [SHIFT] + .

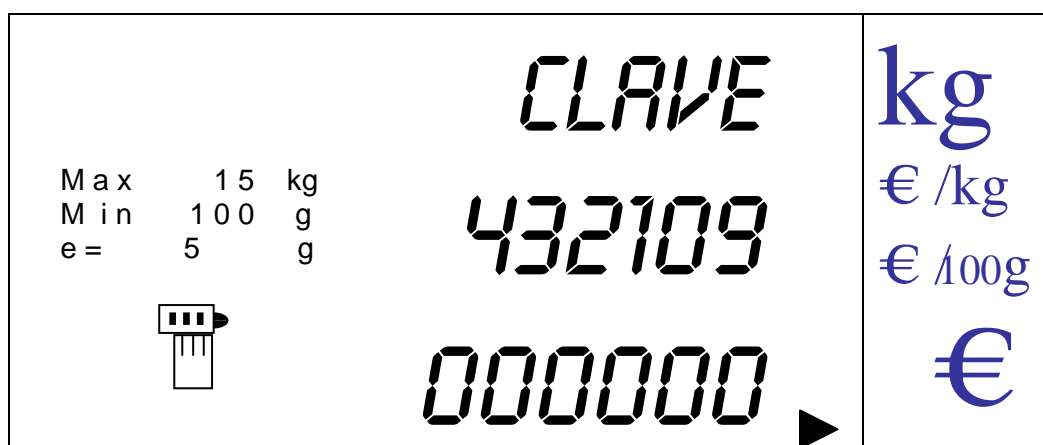
14. MENUS

NOTA: Le nombre qui apparait dans l'indicateur de prix au moment où la clef d'accès aux menus est demandée est le code encrypté.

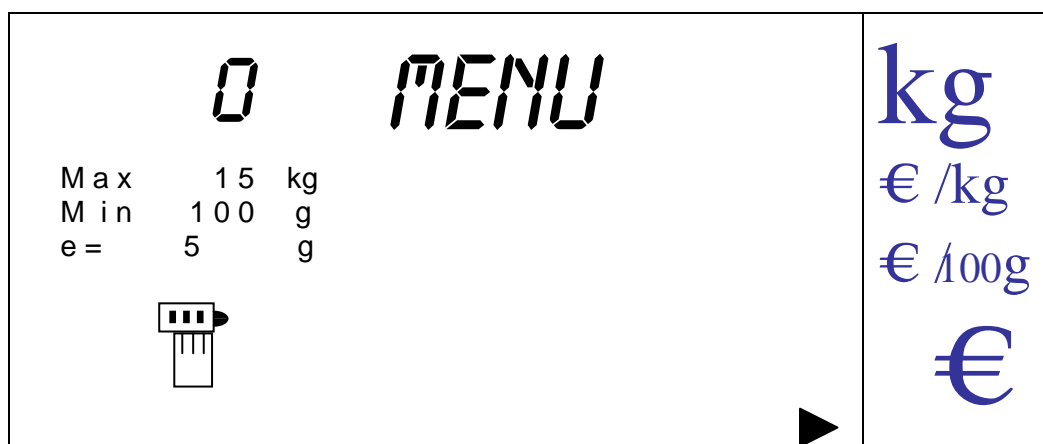
14.1. MENU DE 1^{ER} NIVEAU

Pour entrer dans le menu de programmation appuyer sur la touche [MENU] depuis le mode poids.

La clef d'accès est alors demandée (si elle est activée)



On saisit le code d'accès à l'aide des touches numériques (mot de passe de 6 digits) et on valide avec la touche [MENU]. On entre alors dans le menu de premier niveau.



On accède aux différentes options de ce menu en appuyant sur les touches [V-C] (curseur avance) et [V-D] (curseur retour ou recul).

En avançant dans le menu par la touche [V-C], la première option rencontrée est le MENU TOTAUX.

Pour faciliter la recherche dans le menu, les options ont été séparées en 7 (pour IMP et en 8 pour ILC) groupes principaux. On peut accéder à ces différents groupes et aux

options qui les composent en tabulant directement le code correspondant (3 chiffres). Ce code sera affiché à tout moment dans l'indicateur de tare (voir paragraphe description de l'afficheur).

La table des codes de menu est la suivante :

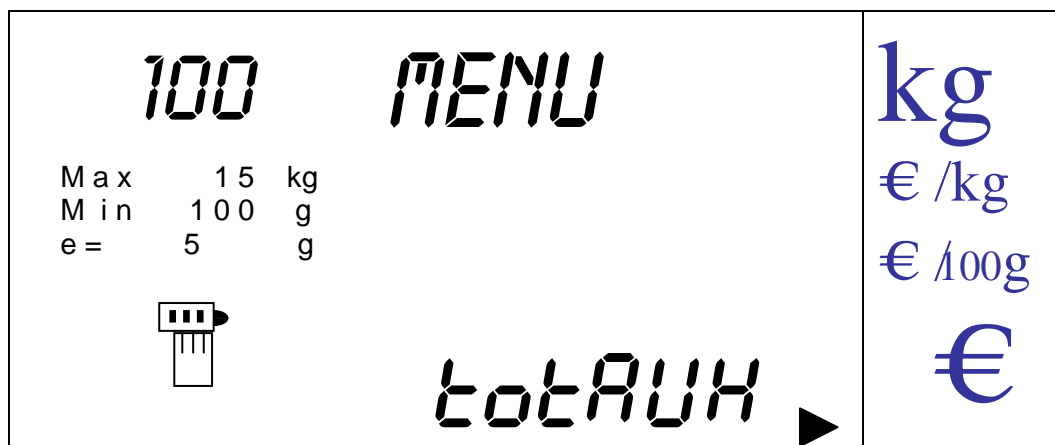
GROUPE	OPTION	CODE
1.- Totaux et listes	Grand total ventes	100
	Grand total emballé	101
	Liste des PLUs	102
2.- Emballé (seule ILC)	Contrôle des emballés	200
	Répétition étiquette	201
	Prog. Date emballage	202
	Sélection étiquette	203
	Etiquette total	204
	Prog. Numéro Lot	205
3.- Programmation	Type de vente seulement ILC	300
	Programmation PLU	301
	Programmation touches	302
	Programmation des tares	303
	Prog entêtes et légendes	304
	Prog testes fixes	305
	Prog codes barres	306
	Famille PLU 0	307
4.- Réseau	Configuration automatique	400
	Configuration réseau	401
	Actualisation réseau	402
	Actualisation touches	403
	Actualisation tares	404
	Actualisation étiquettes	405
5.- TVA	Test communications	406
	TVA ON / OFF	500
	Programmation TVA	501
	Imprimer TVA	502
	TVA par famille	503
6.- Impression	Actualiser TVA	504
	Imprimante connectée	600
	Intensité impression ticket	601
	Intensité impression étiquette (ILC)	602
	Ajuste Opto (ILC)	603
	Programmation avance papier	604
	Centrage des textes	605
	Centrage étiquette (ILC)	606
	Réenrouleur ON/OFF (ILC)	607
	2 Etiquettes (ILC)	608
	Avance CL	609
7.- Configuration Machine	PROGRAMMATION STAND BY	700
	Programmation Back Light	701
	Activer clef 1	702

Programmation clef 1	703
Programmation date	704
Programmation heure	705
Changement de prix ON / OFF	706
Code barre ON / OFF	707
Temps sous total	708
Entrée constante	709
Talon ON / OFF	710
Visualisation descriptif ON/OFF	711
Temps de visualisation descriptif	712
Stabilité renforcée	713
Vérification transaction	715
Options spéciales	716
Ligne tare	717
Menu HELP	718
Efface RAM	800
Efface E2PROM	801

14.1.1. MENU TOTAUX

On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU].

On trouve 3 nouvelles options de menu auxquelles on peut accéder en appuyant sur la touche [MENU] une fois que l'on s'est positionné sur l'option choisie avec les curseurs.

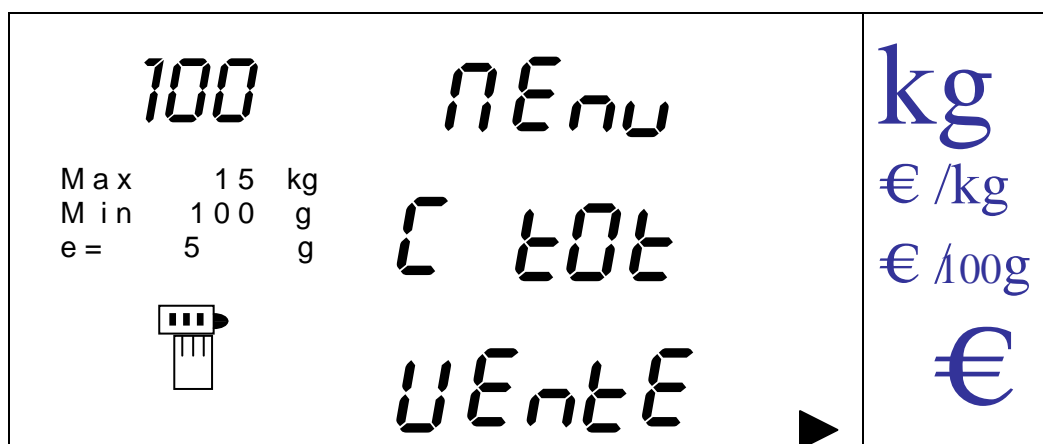


14.1.1.1. GRAND TOTAL VENTE

On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU].

On affiche le message

:



Lorsque une balance entre dans ce mode les autres balances du réseau affiche « ATTENTE » toutes leurs fonction sont alors bloquées.

Elles sortent de cet état lorsque la balance revient au mode 'MENU', par appui sur la touche [K] ou passé 3 minutes après que les balances soient entrées en mode « ATTENTE ».

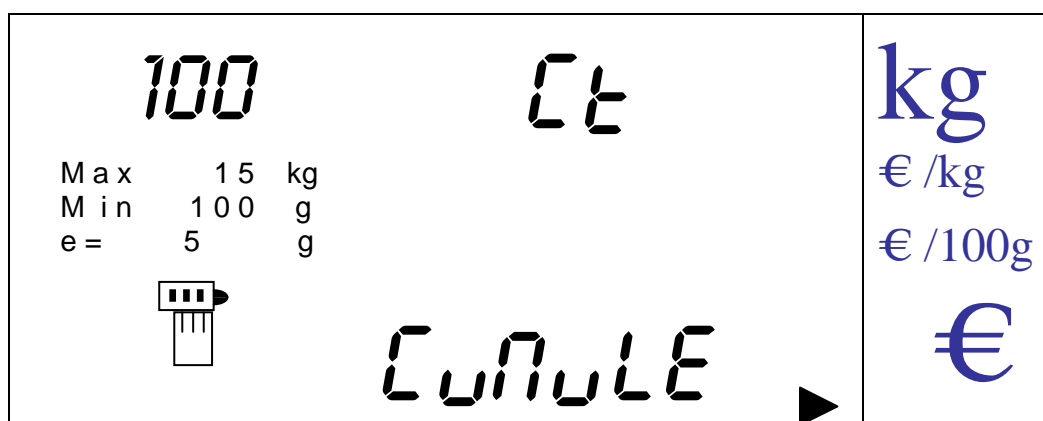
L'option grands totaux est un sous menu avec diverses possibilités d'impression des totaux. Avec les touches avance et recul dans les options du menu, on cherche le total que l'on veut imprimer.

Toutes les listes sont imprimées avec une en tête de 3 lignes programmables avant l'entête de la liste en question qui lui est propre.

Une fois la liste terminée on affiche le total correspondant à la liste imprimée.

Pour abandonner une liste appuyer sur la touche [K] on revient alors à l'option du menu précédent.

14.1.1.1.1. Grand total cumulé



On imprime un ticket comme suit en appuyant sur la touche [MENU].

ENTETE 1
ENTETE 2
ENTETE 3

TOTAL JOUR 11MAR08
Grand TOTAL CUMULE
VENTE

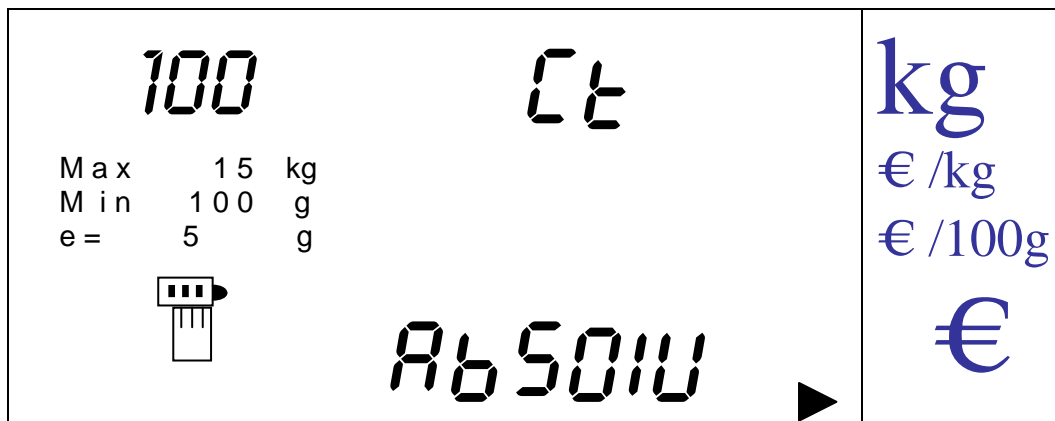
DER. EFFACE 11MAR08
N-00000001 C-001

G.TOTAL..... 54.42

Pour sortir appuyer sur [K].

NOTA: Le grand total cumulé s'incrémente lors de l'effacement du grand total absolu.

14.1.1.1.2. Grand total absolu



On imprime un ticket comme suit en appuyant sur la touche [MENU].

ENTETE 1
ENTETE 2
ENTETE 3

TOTAL JOUR 11MAR08
VENTE

DER. EFFACE 11MAR08
N-00000001 C-001
RES: 1 -----

VENDEUR A

CLIENT.....	8
MONTANT.NET.	54.40
OPER.NET...	17
OPER.EFFACEES.	2
MONT EFFACE....	6.66
MONTANT.CHEQUE.....	8.88


VENDEUR D

CLIENT.....	1
MONTAT.NET.	0.02
OPER.NET...	1

G.TOTAL.....	54.42
--------------	-------

Pour sortir appuyer sur [K].

14.1.1.1.3. Grand total famille

100	ct	kg
Max 15 kg		€/kg
Min 100 g		€/100g
e = 5 g		€
	FAMILLE	▶

On imprime un ticket comme suit en appuyant sur la touche [MENU].

ENTETE 1
ENTETE 2
ENTETE 3

TOTAL JOUR 11MAR08
VENTE

DER. EFFACE 11MAR08
N-00000001 C-001
RES: 1 -----

FAMILLE 00

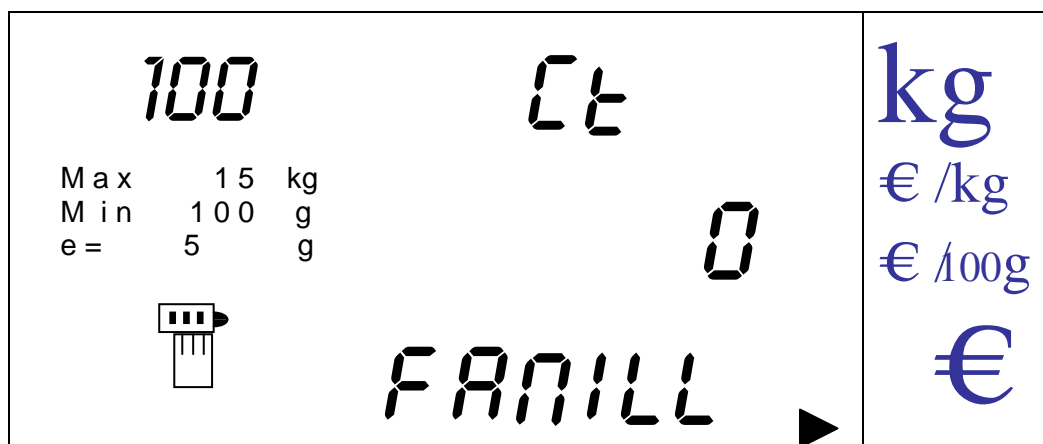
PLU 000

kg	OPER	€
2.000	4	12.21

TOT.FAMILLE 00	54.42
----------------	-------

Pour sortir appuyer sur [K].

14.1.1.1.4. Grand total de une famille



On imprime un ticket avec l'information de la famille sélectionnée au moyen des touches numériques en appuyant sur la touche [MENU].

ENTETE 1
ENTETE 2
ENTETE 3

TOTAL JOUR 11MAR08
VENTE


DER. EFFACE 11MAR08
N-00000001 C-001
RES: 1 -----

FAMILLE 00

PLU 000		
kg	OPER	€
2.000	4	12.21
TOT.FAMILLE 00		54.42

Pour sortir appuyer sur [K].

14.1.1.1.5. Grand Total Plu's

100	CT	kg
Max 15 kg		€/kg
Min 100 g		€/100g
e = 5 g		€
	PLU	
		▶

On imprime un ticket comme suit en appuyant sur la touche [MENU].

ENTETE 1
ENTETE 2
ENTETE 3


TOTAL JOUR 11MAR08
GRAND TOTAL PLU

DER. EFFACE 11MAR08
N-00000001 C-001
RES: 1 -----

PLU 000		
kg	OPER	€
2.000	4	12.21
PLU 001		
1.000	1	0.64
PLU 002		
2.000	3	15.57
PLU 003		
0.000	3	9.00
PLU 004		
0.000	2	1.00

Pour sortir appuyer sur [K].

14.1.1.1.6. Grand Total de 1 Plu


100	CT	kg
Max 15 kg		€/kg
Min 100 g		€/100g
e = 5 g	0	€
	PLU	

On imprime un ticket avec l'information du PLU sélectionné au moyen des touches numériques par appui sur la touche [MENU].

PLU 000		
kg	OPER	€
2.000	4	12.21

Pour sortir appuyer sur [K].

14.1.1.1.7. Grand Total Horaire

100			Ct			kg		
Max	15	kg				€/kg		
Min	100	g				€/100g		
e =	5	g						
			HEURE			€		

On imprime un ticket comme suit en appuyant sur la touche [MENU].

ENTETE 1			
ENTETE 2			
ENTETE 3			
TOTAL JOUR 11MAR08			
VENTE			


DER. EFFACE		11MAR08	
N-00000001		C-001	
RES:		1 -----	

VENTE HORAIRE			
DE	11:00	A	12:00
TOTAL.....			12.21

DE	12:00	A	13:00
TOTAL.....			2.22
DE	13:00	A	14:00
TOTAL.....			4.44
G.TOTAL.....			18.87

Pour sortir appuyer sur [K].

14.1.1.1.8. Grand total TVA

<div> <div>100</div> <div>CT</div> </div> <div> <div>Max 15 kg</div> <div>Min 100 g</div> <div>e = 5 g</div> <div>  </div> <div>TVA</div> <div>▶</div> </div>		<div>kg</div> <div>€/kg</div> <div>€/100g</div> <div>€</div>
--	--	--

On imprime un ticket comme suit en appuyant sur la touche [MENU].

*** ENTETES ***

TOTAL JOUR 11MAR08
VENTE

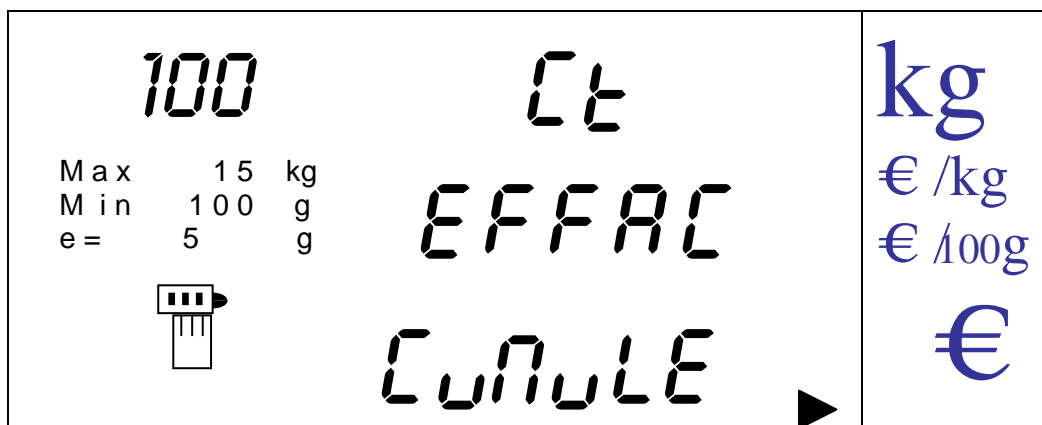
DER EFFACE 11MAR08
N-00000001 C-001
RES: 1 - - - - -

GRAND TOTAL TVA

TOTAL BASE. 1.00% 8.79
TOTAL TVA... 0.09
G.TOTAL..... 8.88

Pour sortir appuyer sur [K].

14.1.1.1.9. Effacement grand total cumulé



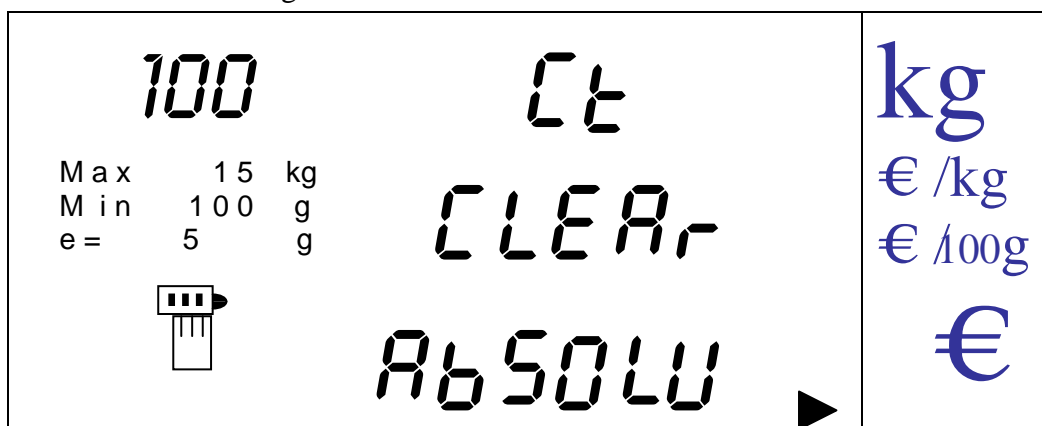
En appuyant sur la touche [MENU] la balance demande la confirmation de l'effacement.



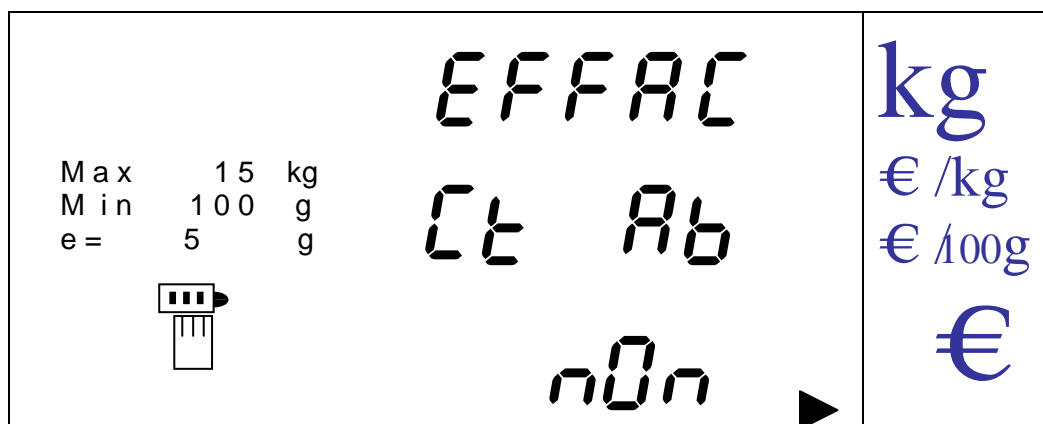
On passe du choix NON à OUI avec les touches vendeur [V-A] et [V-B], pour confirmer l'option choisie appuyer de nouveau sur la touche [MENU]. Pour sortir appuyer sur la touche [K].

Si on choisit OUI l'effacement se fait après impression du ticket correspondant.

14.1.1.1.10. Effacement grand total absolu

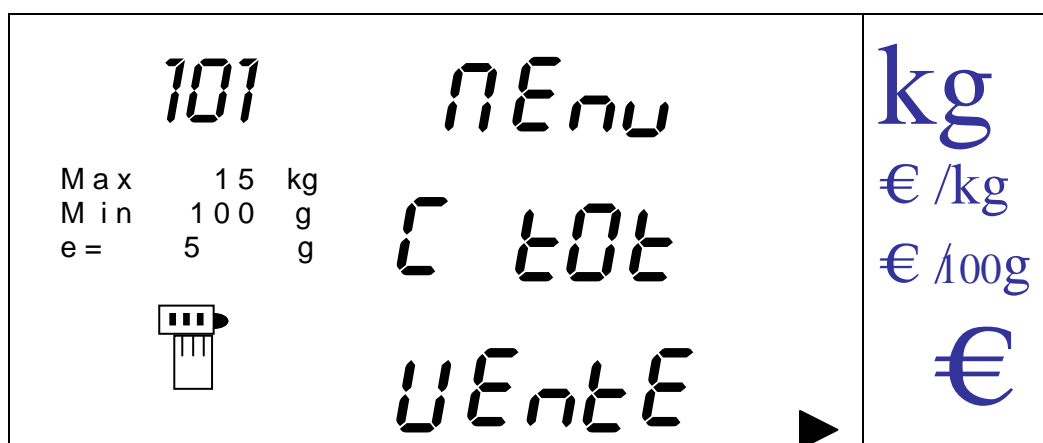


En appuyant sur la touche [MENU] la confirmation de l'effacement est demandée.



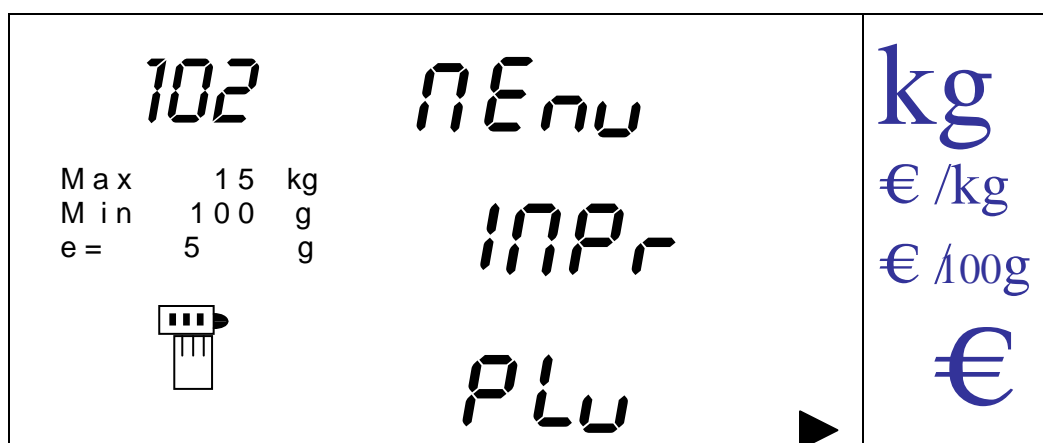
On passe du choix non à oui avec les touches vendeur [V-A] et [V-B], pour confirmer l'option choisie appuyer de nouveau sur la touche [MENU]. Pour sortir appuyer sur la touche [K].

14.1.1.2. GRAND TOTAL EMBALLE UNIQUEMENT LABEL



Les options et les procédures de travail sont les mêmes et se font de la même façon que dans le sous menu précédent (grand total vente).

14.1.1.3. LISTE DES PLU'S



Cette option permet d'imprimer une liste de tous les articles programmés avec leurs principales caractéristiques (famille, caducité, date limite de conso. Type de prix, prix et descriptif).

On imprime un ticket comme suit en appuyant sur la touche [MENU].

* = PRIX / 100 g				
PLU	FAM	CAD	C.P.	PRIX
				ARTICLE 1
1	1	0	0	1.11
				ARTICLE 2
2	2	0	0 *	2.22
				ARTICLE 3
3	3	0	0	3.33

NOTA: Le symbole '*' s'imprime lorsque l'article a un prix x 100g.

Pour sortir appuyer sur [K].

14.1.2. MENU EMBALLE (UNIQUEMENT ILC)


200

Menu

Max 15 kg

Min 100 g

e = 5 g



PREEN

▶

kg

€/kg

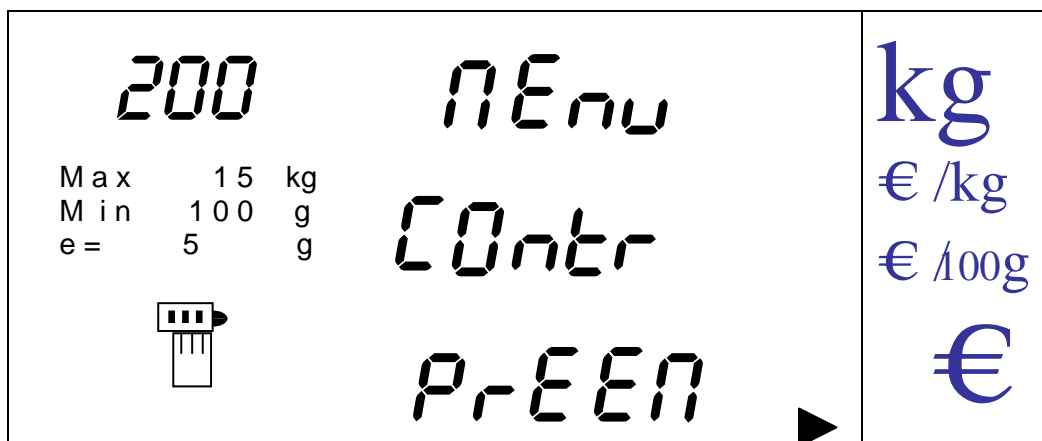
€/100g

€

On entre en appuyant sur la touche [MENU].

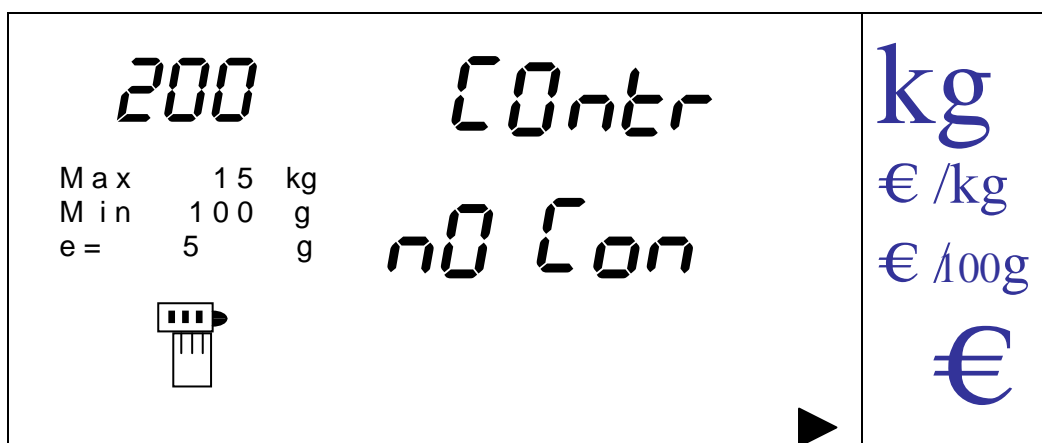
On trouve ici 6 nouvelles options auxquelles on accède en appuyant sur la touche [MENU] une fois que l'on s'est positionné sur l'option choisie.

14.1.2.1. CONTROLES EMABALLE



On choisit des valeurs qui lorsqu'elles sont atteintes ou dépassées provoques l'impression d'une étiquette de total.

On entre dans l'option en appuyant sur la touche MENU].

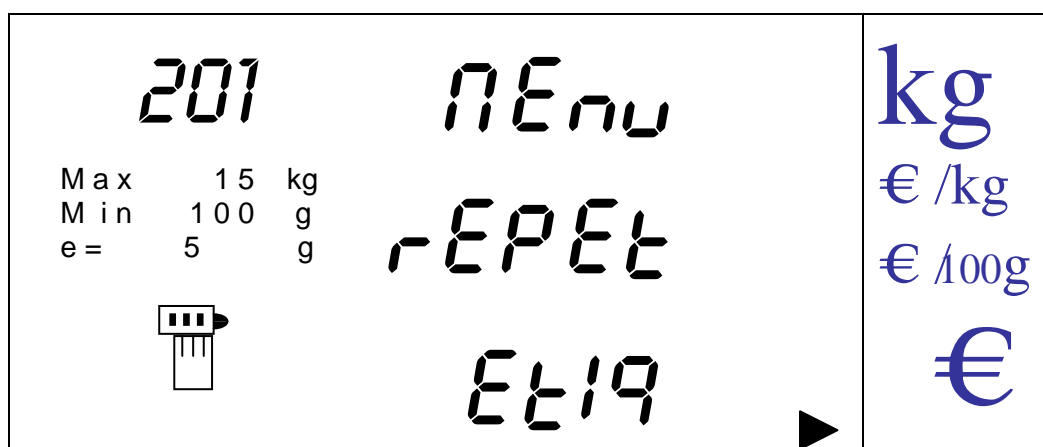


On passe d'une possibilité à l'autre "NO CON" (Ne pas effectuer de contrôle emballé (par défaut)), à "OPER" (contrôle par n° d'opération), à "IMPORT" (contrôle par montant) et "PESO" (contrôle par poids), avec les touches [V-A] et [V-B].

On confirme l'option choisie avec la touche [MENU]. Si on choisit "NO CON", il n'y aura pas de limite pour fermer les vendeurs. Pour les autres options on devra choisir des valeurs à saisir par les touches numériques (nombre d'opération, ou de montant ou de poids) afin de valider des limites en fonction du contrôle choisi. On valide ces valeurs en appuyant sur la touche [MENU].

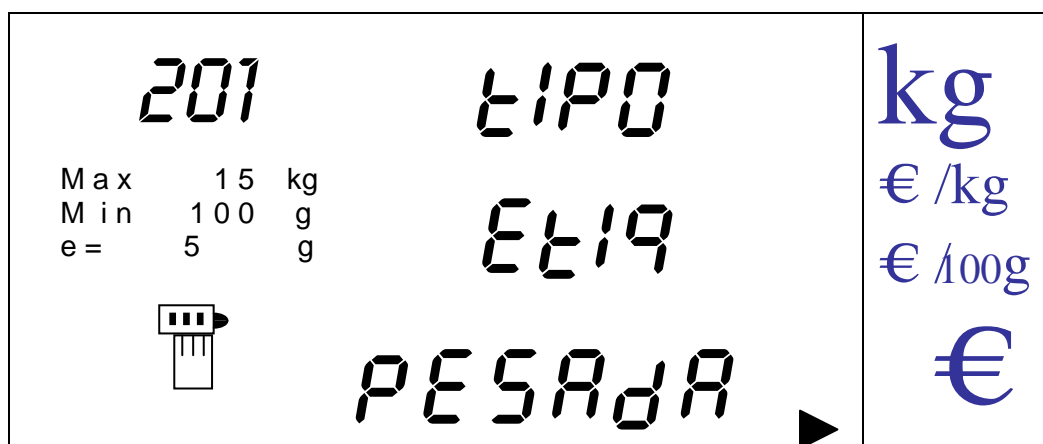
Pour sortir à n'importe quel moment et revenir au menu emballé appuyer sur la touche [K].

14.1.2.2. REPETITION D'ETIQUETTES

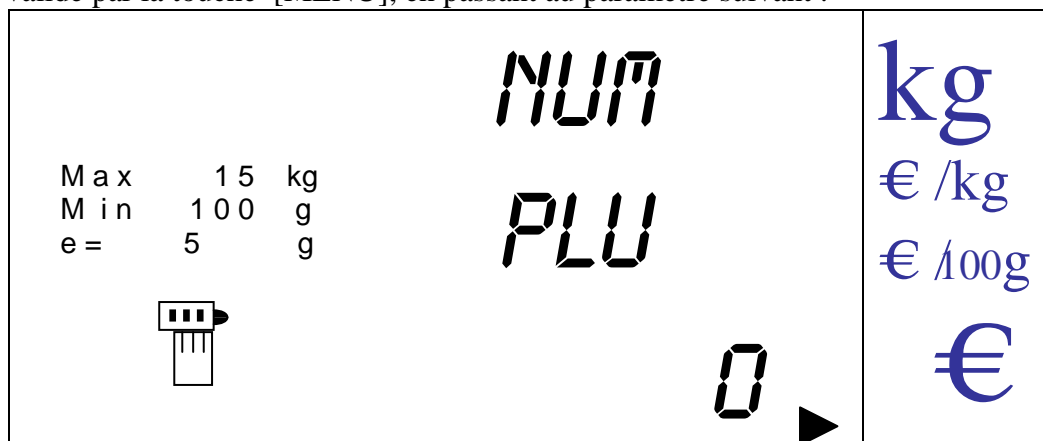


Cette option permet d'imprimer un nombre déterminé d'étiquettes. On choisit une valeur qui lorsqu'elle est atteinte ou dépassée fait imprimer une étiquette total. On peut sélectionner le type d'étiquette (pesé ou produit), le numéro de PLU, poids ou nombre de produits, et nombre d'étiquettes à imprimer.

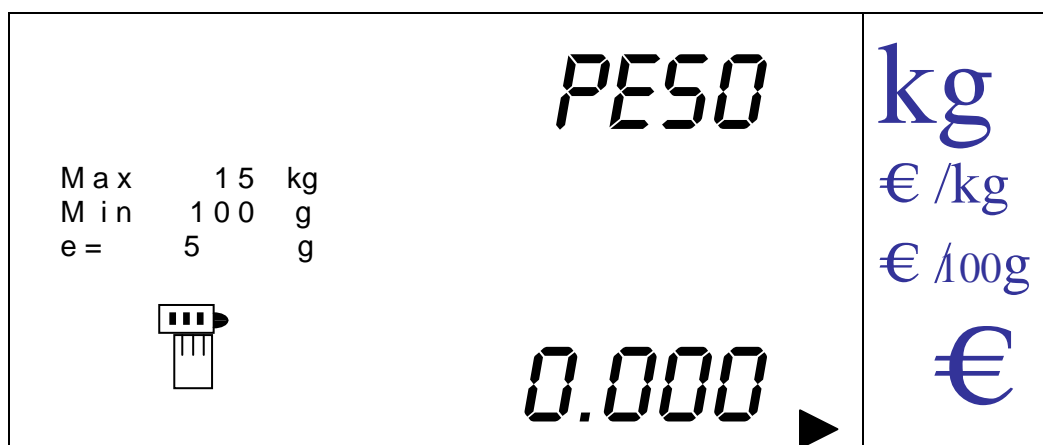
On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU].



On passe de "PESE" (par défaut) à "PRODUCT" par les touches [V-A] et [V-B], et on valide par la touche [MENU], en passant au paramètre suivant :

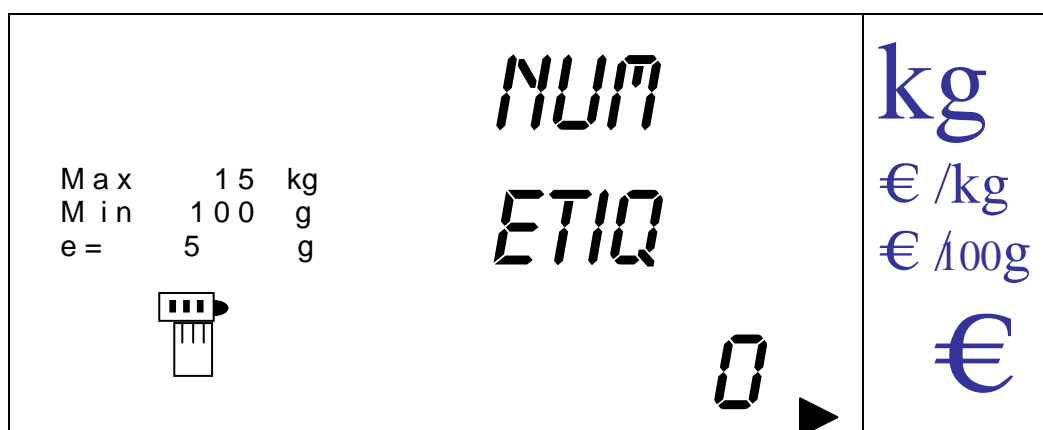


On saisit le numéro du PLU désiré et on valide avec le touche [MENU], en passant au paramètre suivant :



Poids (comme le montre l’affichage ci-dessus) si le type d’étiquette est PESE ou le nombre de produits si le type d’étiquettes est “PRODUCT”.

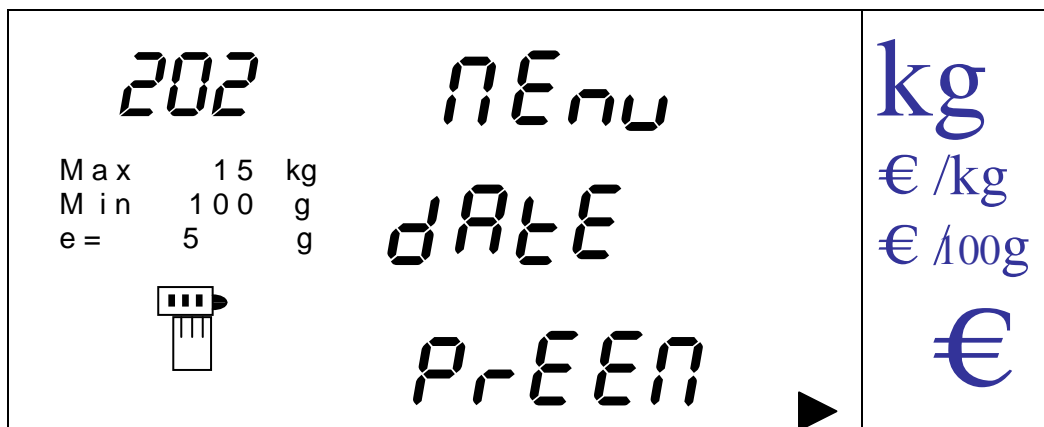
On saisit la valeur avec les touches numériques et on valide avec la touche [MENU], en passant au paramètre suivant :



On saisit le nombre d’étiquettes à imprimer avec les touches numériques et on valide avec la touche [MENU], ce qui provoque l’impression des étiquettes demandées suivie de l’impression de l’étiquette total. Les opérations imprimées sur ces étiquettes sont directement attribuées au vendeur D.

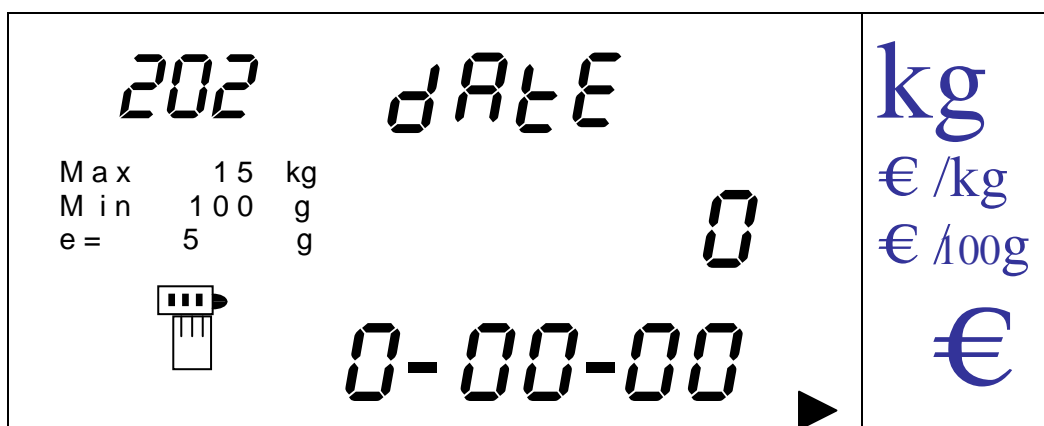
On peut sortir à n’importe quel moment en appuyant sur la touche [K].

14.1.2.3. PROGRAMMATION DES EMBALLAGES



On programme une date (pas antérieure à celle du système) qui sera la date d'emballage et servira de base pour le calcul de la date de caducité et de date de consommation préférentielle.

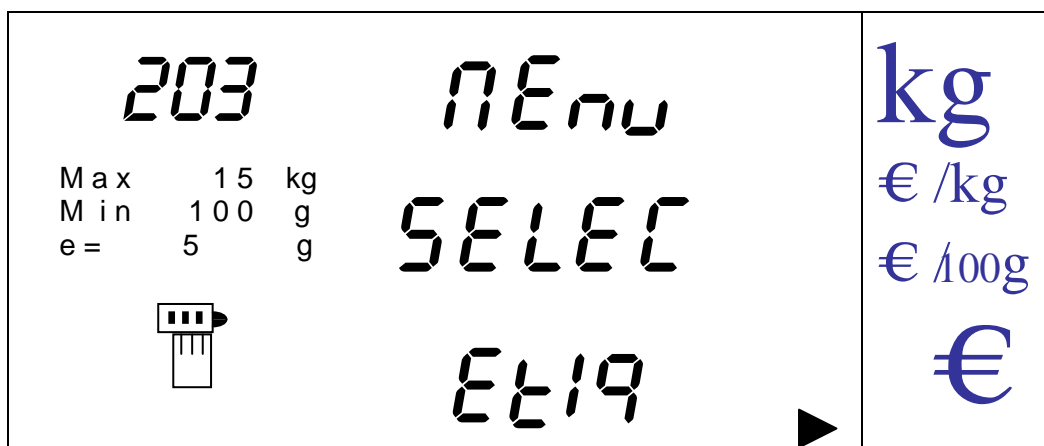
On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU].



On saisit la date avec les touches numériques et on valide par la touche [MENU].

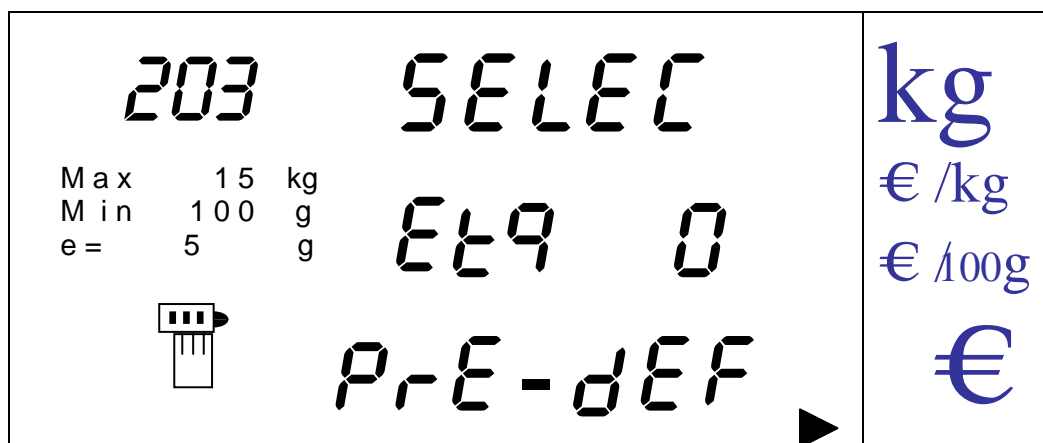
On peut sortir à n'importe quel moment en appuyant sur la touche [K].

14.1.2.4. SELECTION D'ETIQUETTE



On sélectionne entre un des 5 + 1 formats d'étiquettes disponibles, le format que l'on désire. Lors de l'impression ce sera le format utilisé. L'afficheur donne un descriptif associé à chaque étiquette. Les coordonnées, le descriptif, et la taille de chaque étiquette doivent être programmés depuis une application extérieure. (EDITEUR D'ETIQUETTES)

On entre dans l'option par la touche [MENU].

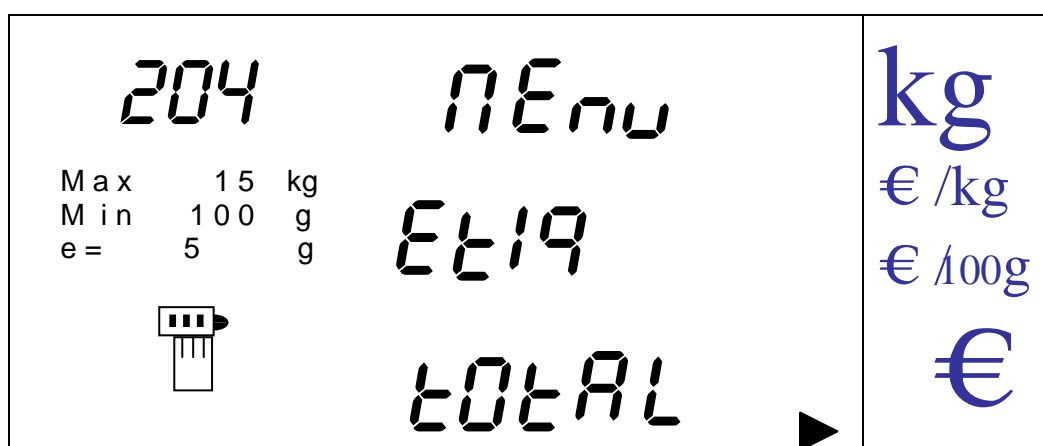


On passe de l'un à l'autre format avec les touches [V-A] et [V-B].

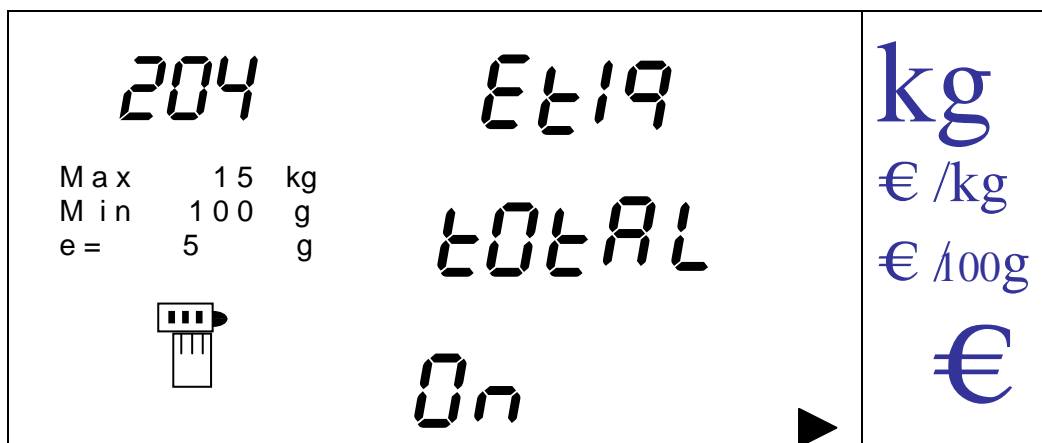
On valide la sélection par la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment en revenant au menu précédent par la touche [K].

14.1.2.5. ETIQUETTE TOTAL

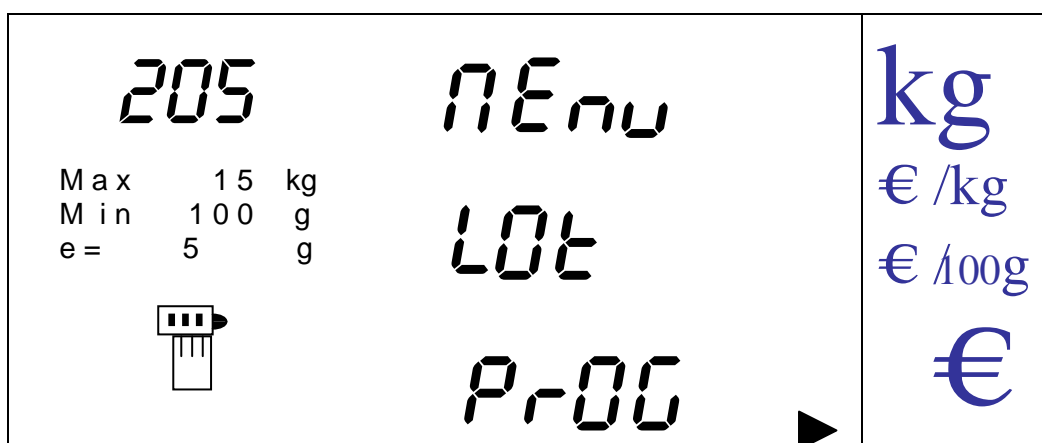


Cette option active ou désactive la possibilité d'imprimer une étiquette total. On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU].



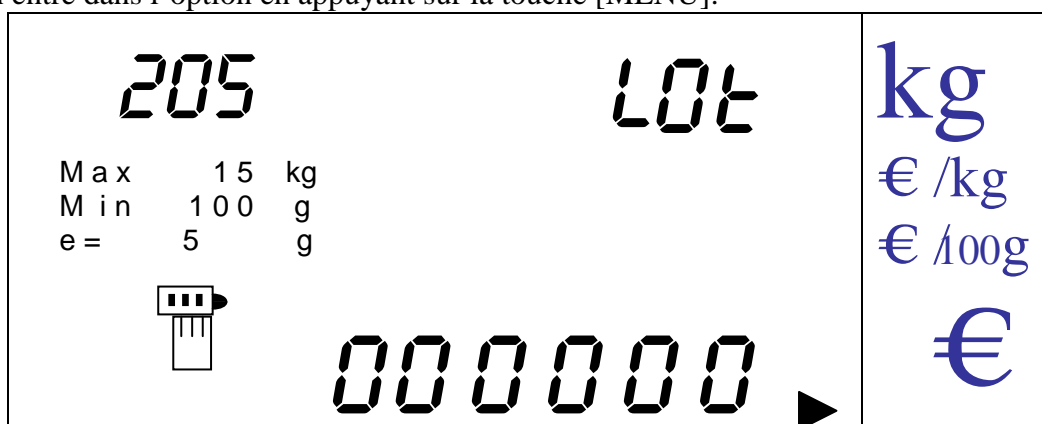
On passe de “ON” (activer étiquette total (par défaut)) à “OFF” (ne pas activer) par les touches [V-A] et [V-B]. On valide l’état en revenant au menu supérieur en appuyant sur la touche [MENU]. On peut sortir à n’importe quel moment en retournant au menu supérieur par la touche K].

14.1.2.6. PROGRAMMATION DE LOT



Cette option offre la possibilité de programmer le numéro de lot qui s’imprimera sur l’étiquette

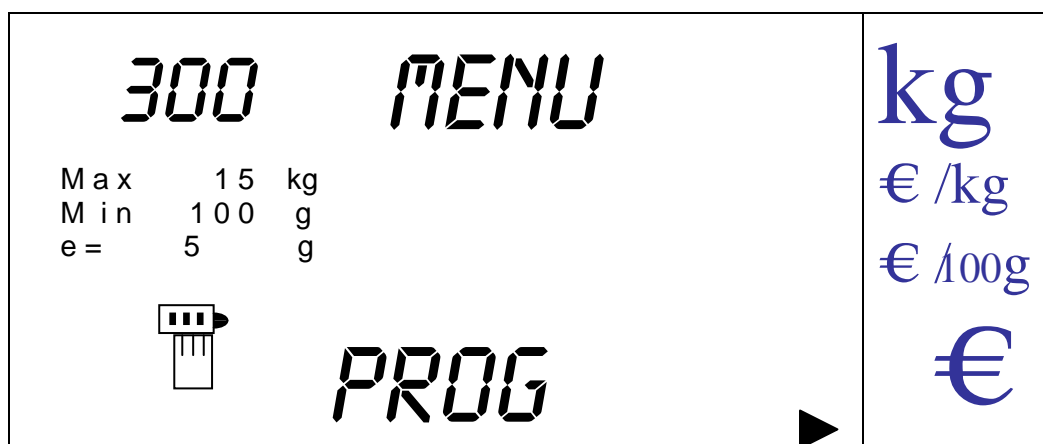
On entre dans l’option en appuyant sur la touche [MENU].



On saisit le numéro de lot par les touches numériques et on valide par la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment en appuyant sur la touche [K].

14.1.3. MENU PROGRAMMATION



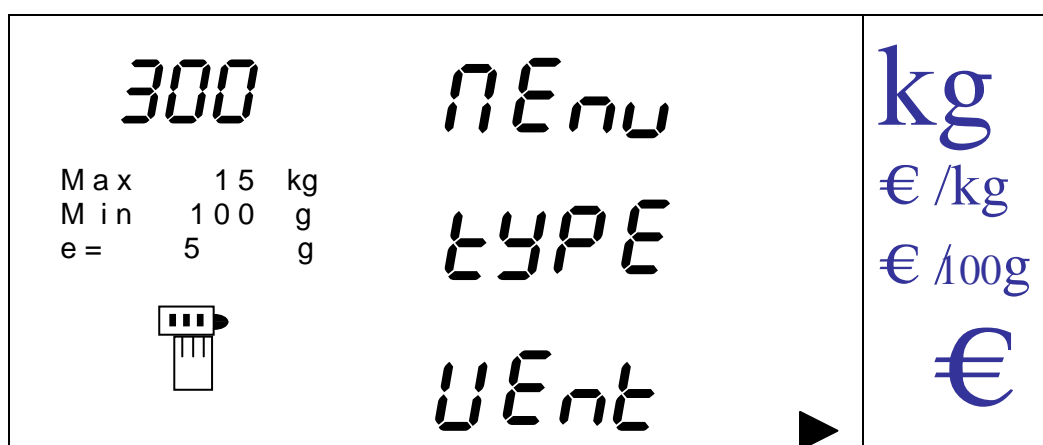
On entre en appuyant sur la touche [MENU].

On trouve là 7 (pour IC et 8 pour ILC) nouvelles options auxquelles on accède en appuyant sur la touche [MENU] après s'être positionné sur l'option désirée.

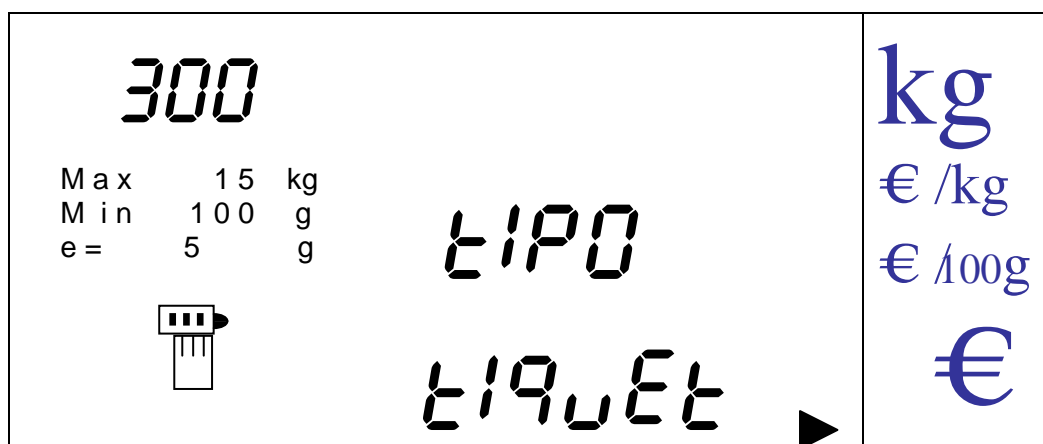
14.1.3.1. TYPE DE VENTE (UNIQUEMENT LABEL)

On sélectionne vente Ticket (papier continu), ou Emballé et emballé automatique par poids stable (on imprime une étiquette après passage par zéro et poids stable). Ces opérations sont directement assignées au vendeur D.

NOTA: Pour cela le plateau doit être vide. .



On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU].



On passe de “**TIQUET**” (par défaut), à “**ETIQ**” et “**AUTOM**” par les touches [V-A] et [V-B].

On valide l’état en appuyant sur la touche [MENU]. L’afficheur indique le message “**CALibr**” clignotant et la balance fait un zéro initial.

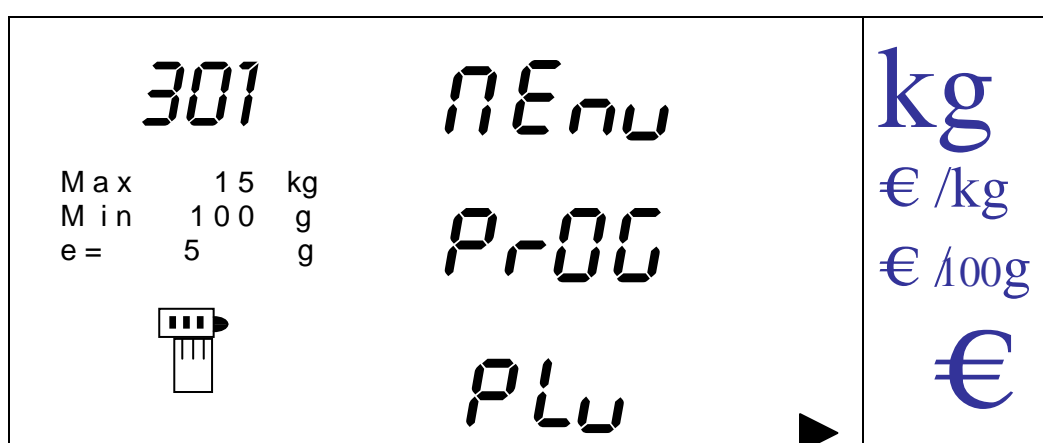
On peut sortir à n’importe quel moment en revenant au menu supérieur en appuyant sur la touche [K].

14.1.3.2. PROGRAMMATION DE PLU’S

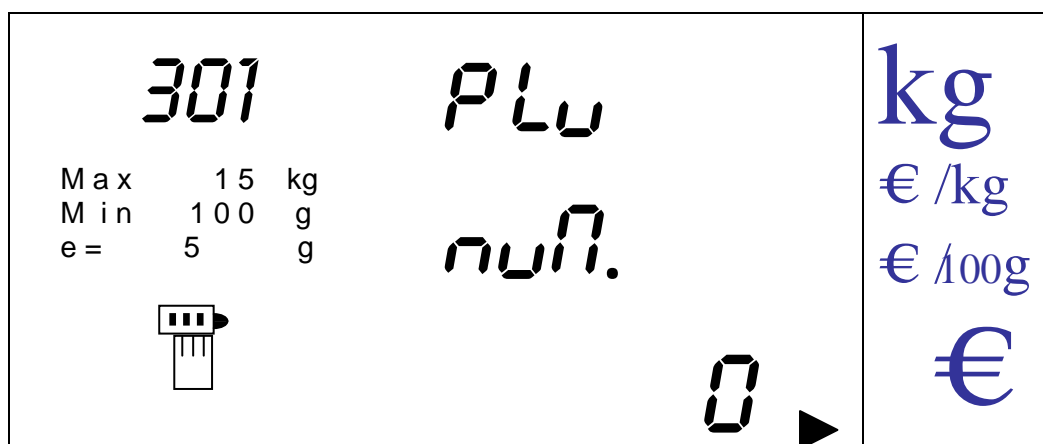
On peut programmer 2000 PLUs en leur associant un prix, une famille, un touche, une tare, un mode de vente, un code, une caducité et une date de consommation préférentielle, un descriptif, une TVA, et un type de prix x kg ou x 100 g.

Les 800 premiers (de 1 à 800) PLUs ont la possibilité d’avoir 10 lignes de descriptif

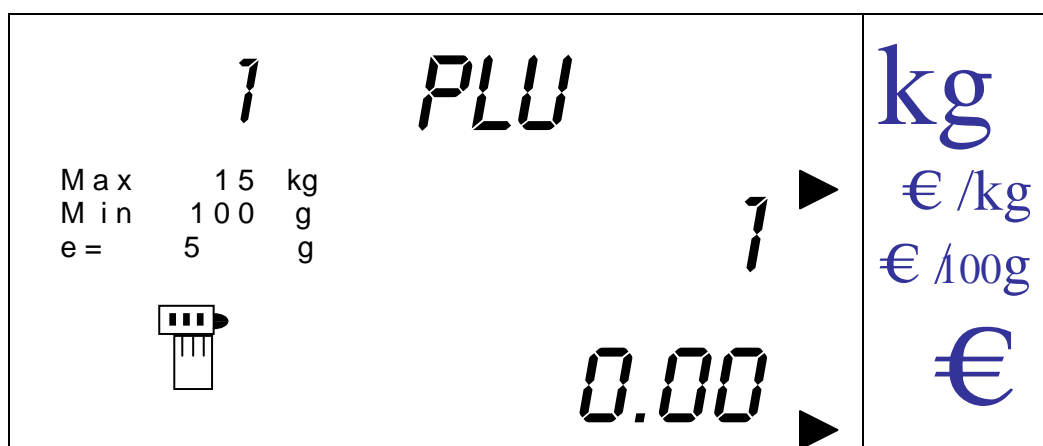
D’autre part à partir du PLU 800 (de 801 à 2000) on ne peut programmer qu’une ligne de descriptif.



On entre dans l’option en appuyant sur la touche [MENU] et la balance demande le N° de PLU que l’on va programmer. De 1 à 2000.



On saisit le numéro de PLU à programmer avec les touches numériques et on valide avec la touche [MENU]. On passe alors à la programmation du prix.



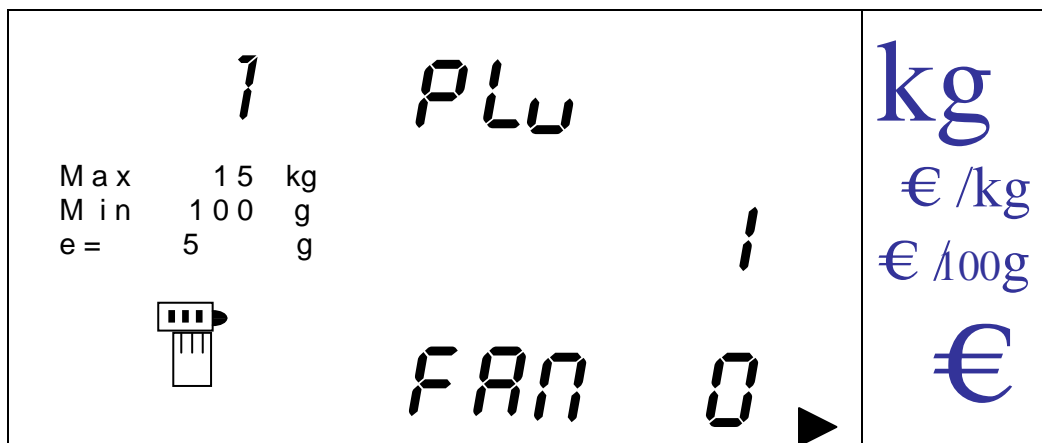
En cas d'erreur de saisie du code on peut effacer en appuyant sur [CLEAR].

Jusqu'à ce que nous sortions de ce sous menu le numéro de PLU en programmation restera affiché dans l'afficheur de tare.

On saisit le prix avec les touches (0 à 999999). En cas d'erreur de saisie on peut effacer en appuyant sur [CLEAR].

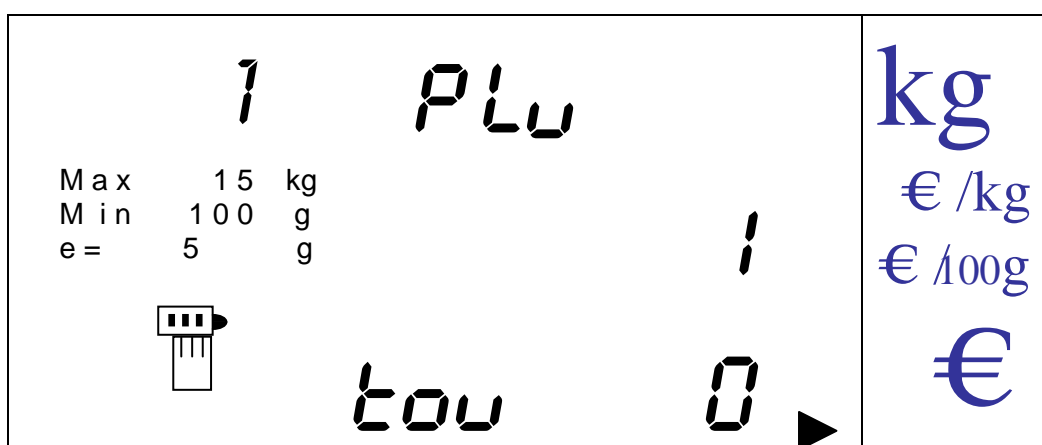
On sélectionne ici également le type de prix à appliquer (x kg ou x 100g) en appuyant successivement sur la touche [KG]. Chaque fois que l'on appuie, l'indicateur de type de prix se mettra sur la position correspondante.

Un fois le prix et le type de prix saisi on passe au champ suivant (famille) en appuyant sur la touche [V-C]. On saisit le numéro entre 1 et 15 avec les touches numériques.



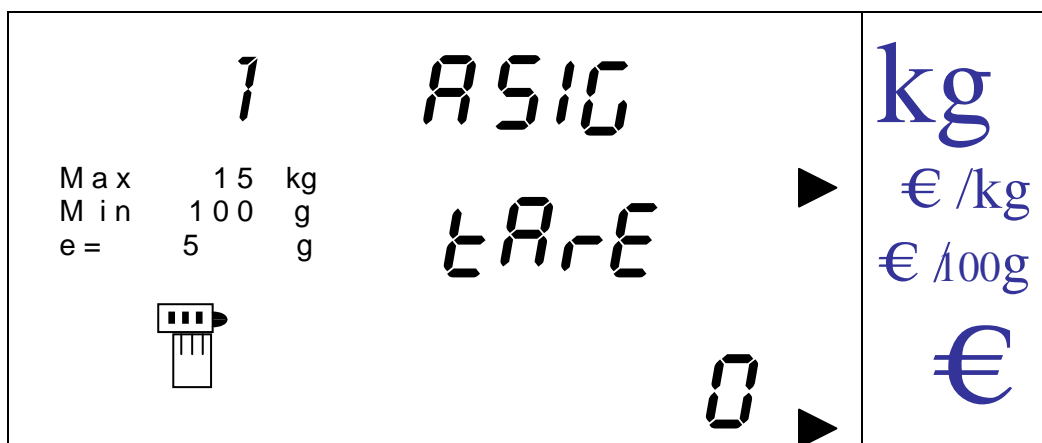
En cas d'erreur de saisie de donnée on peut effacer en appuyant sur la touche [CLEAR].

On passe au champ suivant (touche) en appuyant sur la touche [V-C].



Pour associer une touche à un article on appuie sur la touche directe désirée ou bien sur le numéro correspondant à cette touche par le clavier numérique. La donnée a une valeur comprise entre 0 (pas de touche) et 32.

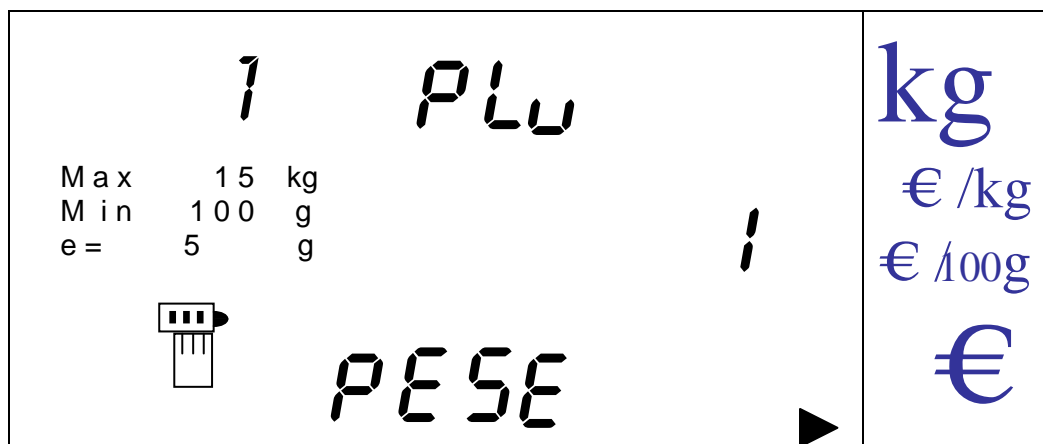
Une fois la donnée saisie on passe au champ suivant (tare) en appuyant sur la touche [V-C].



On saisie la valeur de tare avec les touches numériques de 0 à 10

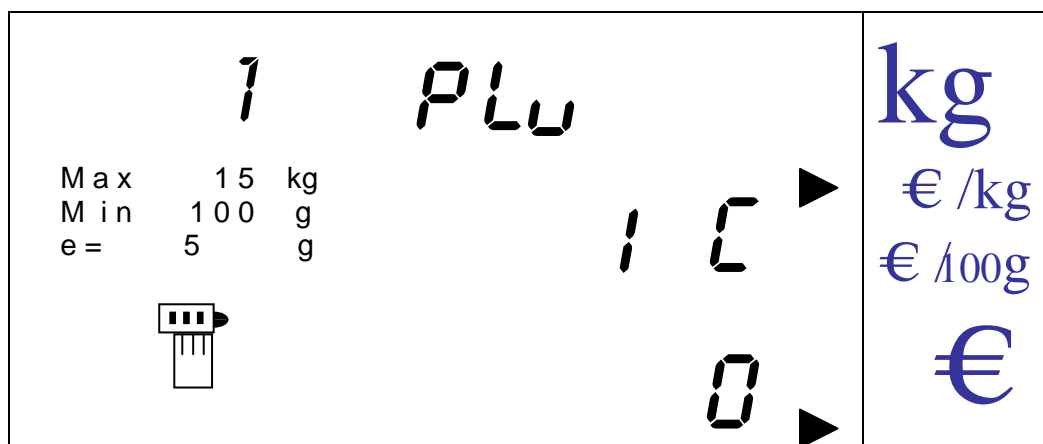
En cas d'erreur on peut effacer en appuyant sur la touche [CLEAR].

On passe au champ suivant (type de Plu) en appuyant sur la touche [V-C].



On passe d'une option à l'autre (pesé non pesé) en appuyant sur les touches [V-A] ou [V-B].


On passe au champ suivant (code) en appuyant sur la touche [V-C].



On saisit le code du PLU avec les touches numériques (0 à 999999).

En cas d'erreur on peut effacer en appuyant sur la touche [CLEAR].


Une fois la donnée saisie on passe au champ suivant (jour de caducité) en appuyant sur la touche [V-C].

1		PLU		kg	
Max	15	kg		€ /kg	
Min	100	g		€ /100g	
e =	5	g		€	
		CA		0	

On saisit la donnée en utilisant les touches numériques (0 à 999).

En cas d'erreur on peut effacer en appuyant sur la touche [CLEAR].


On passe au champ suivant (consommer de préférence) en appuyant sur la touche [V-C].

1		PLU		kg	
Max	15	kg		€ /kg	
Min	100	g		€ /100g	
e =	5	g		€	
		C P		0	

On saisit la donnée de jours de consommation avec les touches numériques (0 à 999).

En cas d'erreur on peut effacer en appuyant sur la touche [CLEAR].

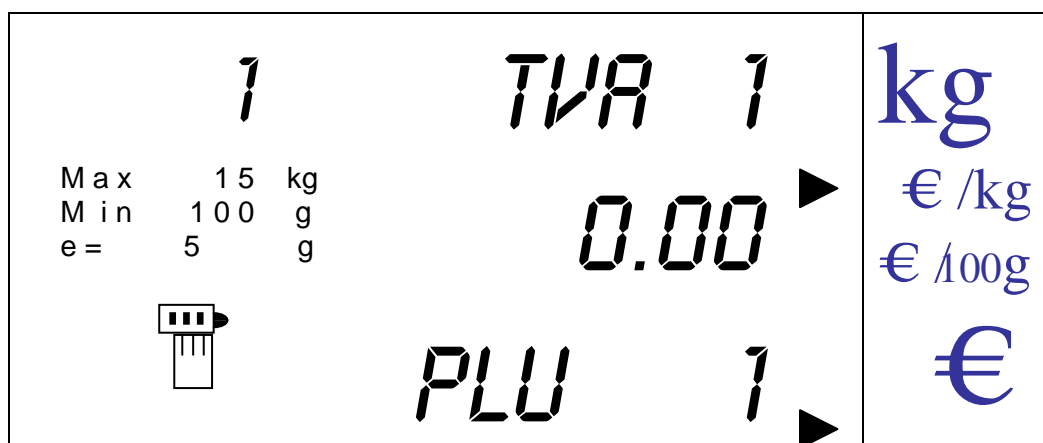
On passe au champ suivant (descriptif) en appuyant sur la touche [V-C].

1		L		1	
Max	15	kg		€ /kg	
Min	100	g		€ /100g	
e =	5	g		€	
		—			

Le premier digit à saisir dans le champ descriptif nous est indiqué par un tiret clignotant. On saisit le descriptif de 25 caractères au moyen des touches alphanumériques en utilisant la table de caractères du paragraphe description de clavier.

Pour passer à la ligne suivante (PLU INFÉRIEUR A 800) on utilise la séquence de touches [SHIFT] + [MENU].

On passe au champ suivant (type de TVA) en appuyant sur la touche [V-C].



On saisit le type de TVA par les touches numériques de 1 à 5.

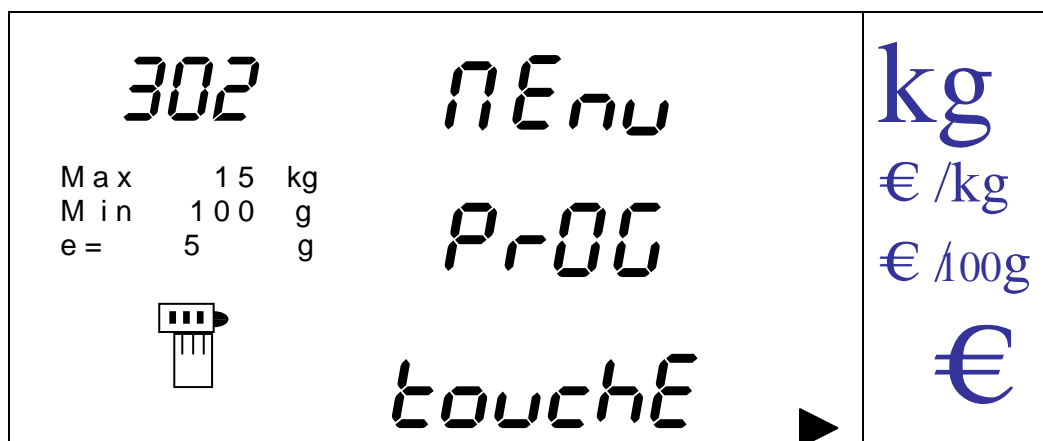
L'afficheur indique le type de TVA ainsi que la valeur programmée. Si elle n'est pas programmée l'afficheur indique 0.00.

Une fois la TVA saisie on revient sur le premier champ (prix) en appuyant sur la touche [V-C].

Pour sortir de cette option et revenir au menu de programmation on appuie sur la touche [K].

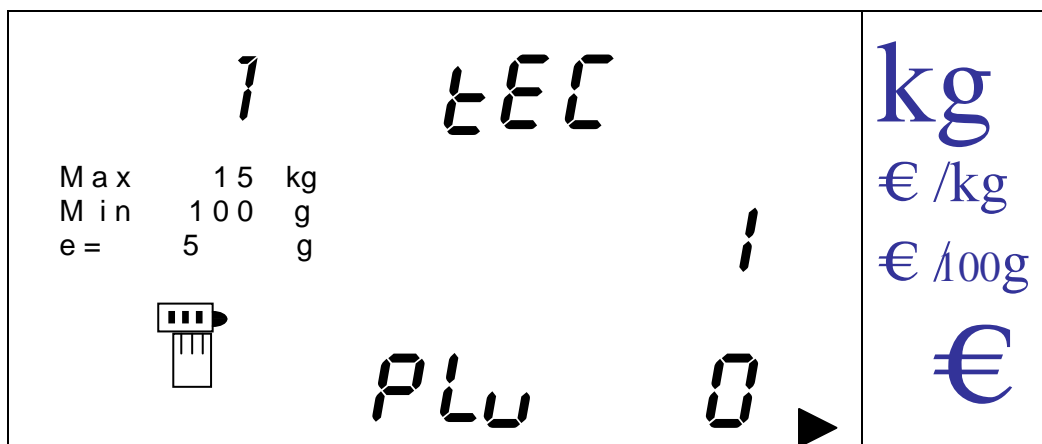
Pour programmer le PLU suivant il suffit d'appuyer sur la touche [MENU] à partir de n'importe quel champ de programmation et automatiquement on passe au même champ du PLU suivant.

14.1.3.3. PROGRAMMATION DE TOUCHES



On peut programmer jusqu'à 32 touches directes d'article.

La balance demande d'abord le n° de PLU auquel on va associer la touche directe N°1 ;
Si cette touche est déjà programmée la balance indique à quel PLU elle est associée.



On saisit le n° du PLU avec les touches (0 à 2000).

En cas d'erreur on peut effacer en utilisant la touche [CLEAR].

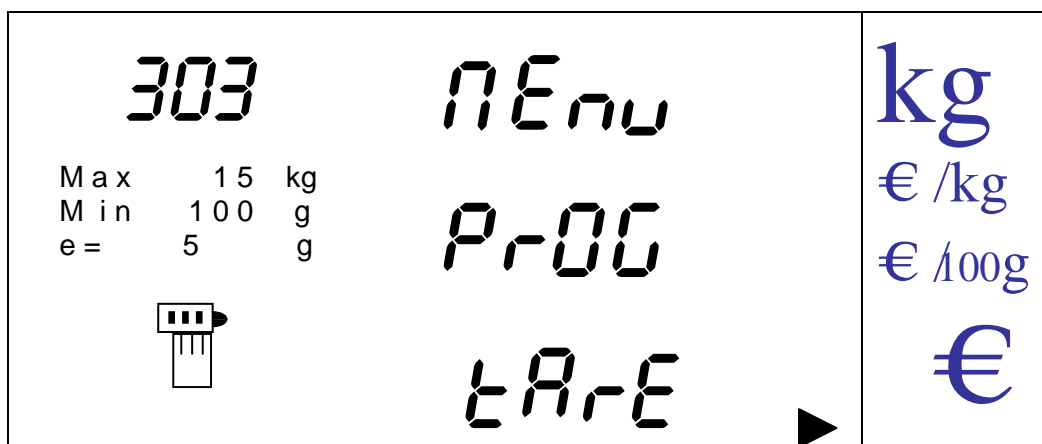
Pour confirmer la donnée saisie appuyer sur la touche [MENU] on passe ainsi à la programmation de la touche suivante. Dans le cas où on arrive au nombre max de touches programmables un appui sur la touche [MENU] permet de se repositionner sur la programmation de la touche N°1.

Si on souhaite programmer une touche en dur, il suffit d'appuyer sur la touche en question pour la programmer.

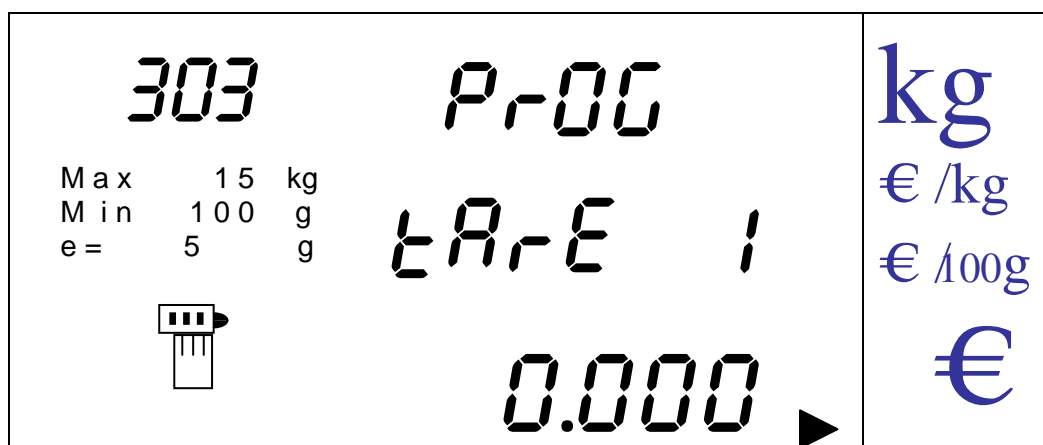
Pour sortir appuyer sur la touche [K].

14.1.3.4. PROGRAMMATION DES TARES

Il est possible de programmer de façon séquentielle les 10 valeurs de tare que l'on peut associer à un PLU.



On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU], apparaît alors la programmation de la première tare.



On saisit la valeur de la tare 1 avec les touches numériques.

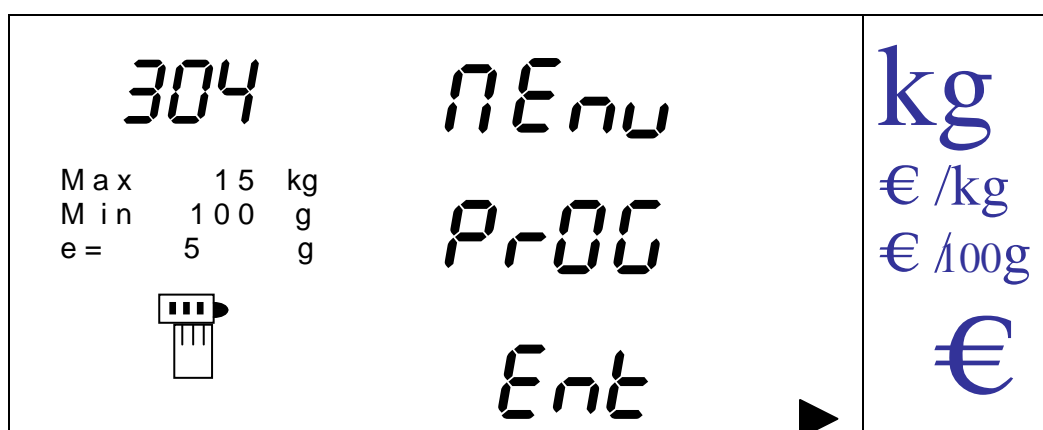
En cas d'erreur de saisie on peut effacer en appuyant sur la touche [CLEAR].

Pour sortir de l'option et retourner au menu précédent appuyer sur [K].

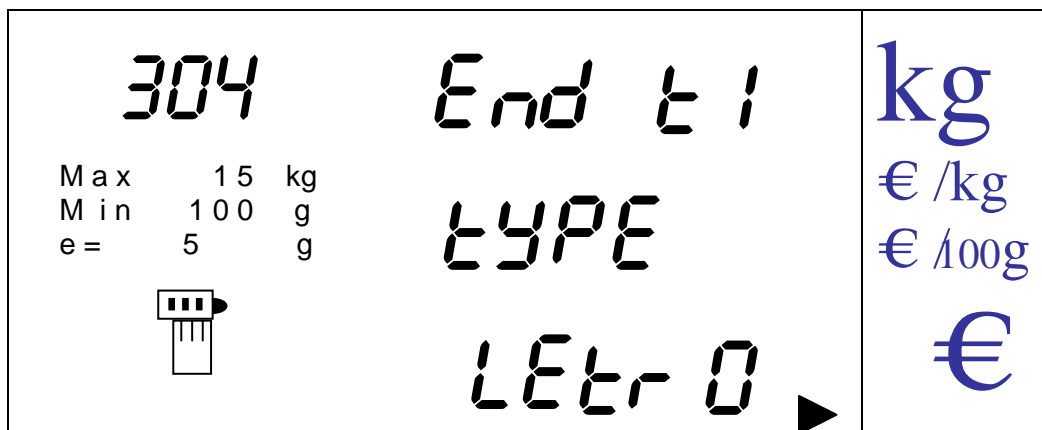
On valide la donnée saisie en appuyant sur la touche [MENU], et on passe à la programmation de la seconde tare. De cette façon on programme le reste des tares jusqu'à la dernière qui une fois validée nous permet de retourner au menu de programmation des tares.

14.1.3.5. PROGRAMMATION DES ENTETES

On peut programmer de façon séquentielle 3 entêtes et une légende qui s'imprimeront sur le ticket.

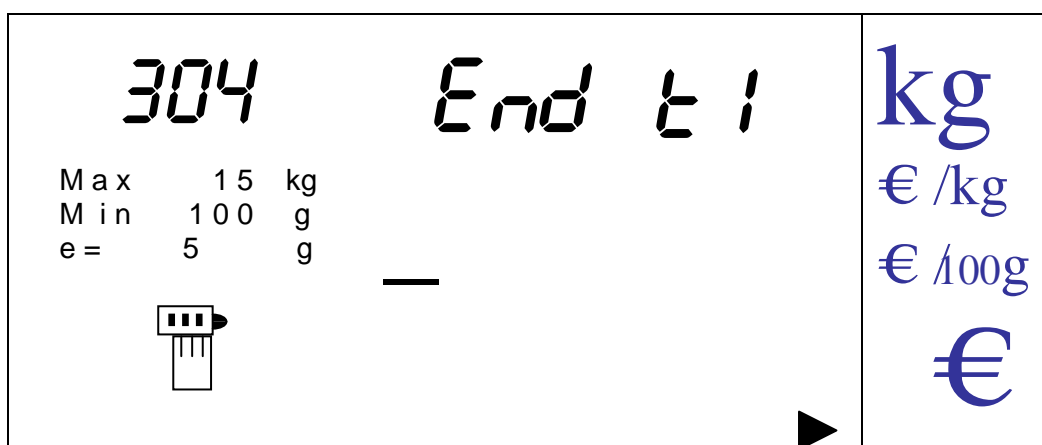


On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU], apparaît alors la programmation du type de lettre du premier entête



Il existe 3 types de lettres programmables 0,1, 2. On passe de l'un à l'autre en appuyant sur la touche [F].

Une fois le type de lettre sélectionné pour la ligne 1 on valide par la touche [MENU].



On saisit le texte de l'entête de maximum 25 caractères en utilisant les touches alphanumériques décrites dans le paragraphe description du clavier.

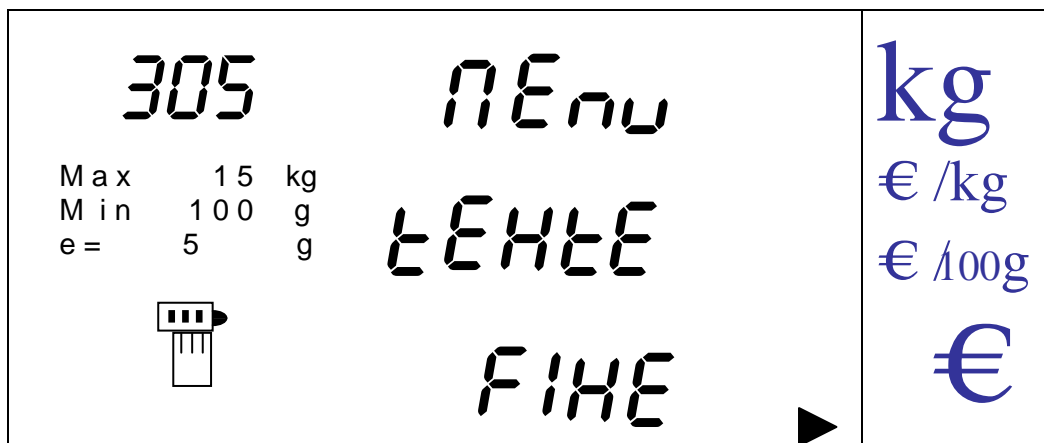
Pour effacer un caractère ou tous les caractères saisis on utilise les séquences de touches décrites dans ce même paragraphe.

On valide les saisies en appuyant sur la touche [MENU], et on passe ainsi à la programmation de la seconde ligne d'entête.

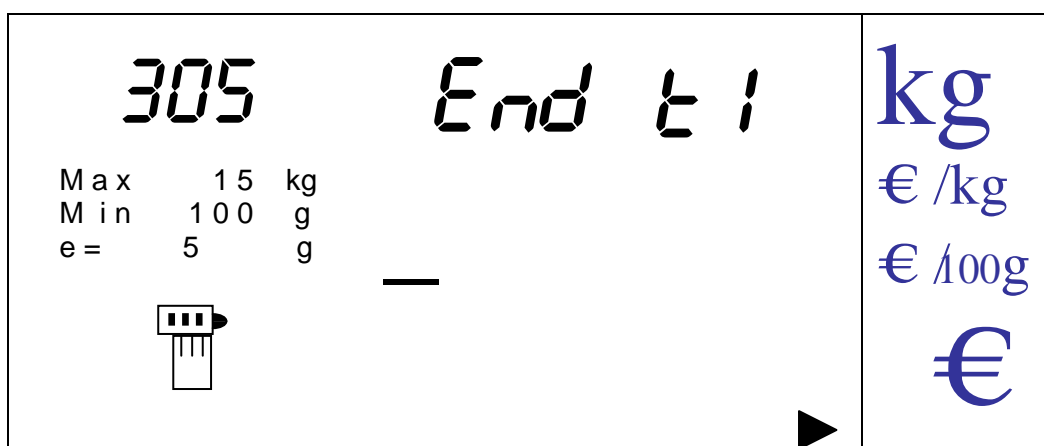
On fait de même pour programmer la 3eme ligne d'entête et la ligne de légende. A la validation de celle-ci on retourne automatiquement au mode menu.

14.1.3.6. PROGRAMMATION DES TEXTES FIXES

On peut programmer deux lignes de texte fixe d'étiquette.



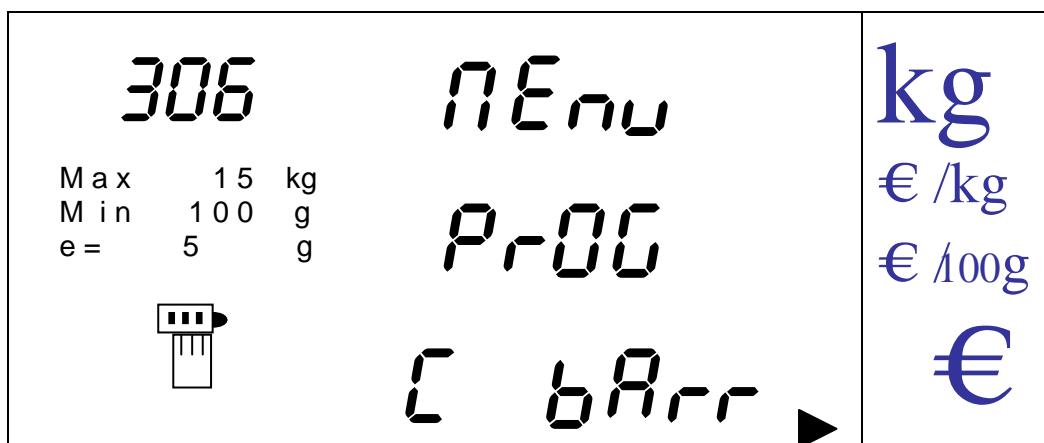
On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU], apparaît la programmation du type de lettre de la première ligne.



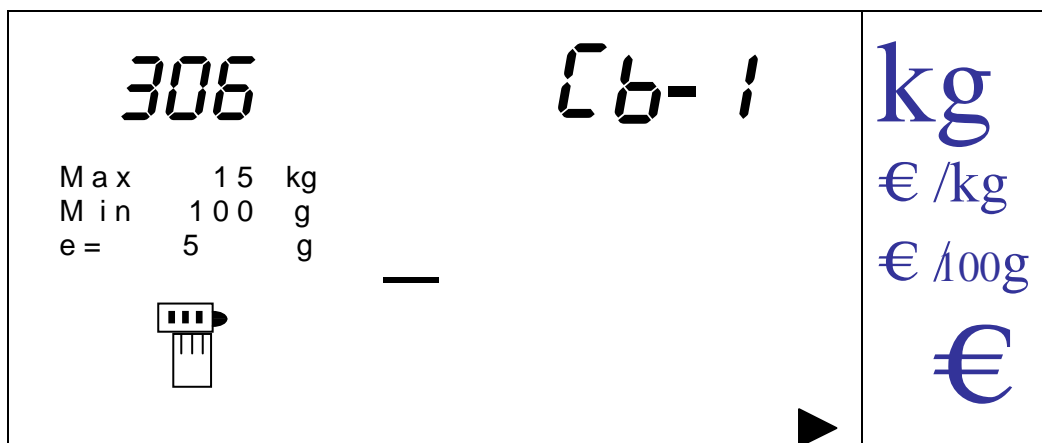
On saisit les deux lignes de texte de la même façon que celle décrite dans le paragraphe PROGRAMMATION DES ENTETES

14.1.3.7. PROGRAMMATION DU CODE BARRES

On peut programmer jusqu'à 3 codes barres, un pour chaque mode de travail.



On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU].



Le premier digit à programmer est signalé par un tiret clignotant. On programme le code barre en saisissant les 12 caractères au moyen des touches alphanumériques (voir table de caractères du paragraphe description du clavier.)

On valide le code barre en appuyant sur la touche [MENU], la balance passe alors au deuxième code barre. Lors de la validation du troisième la balance revient automatiquement au mode programmation des codes barres.

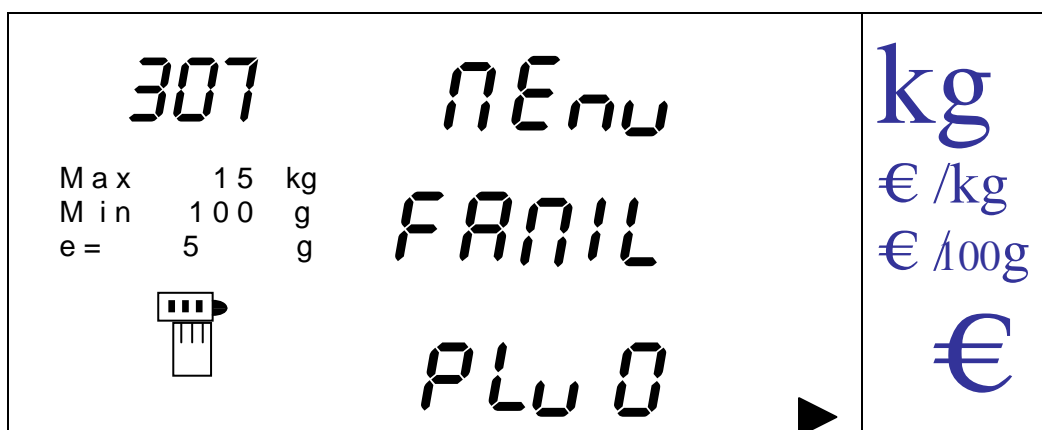
Les caractères possibles sont :

- | | |
|--------------------|---------------------------|
| (X) ou (W) – POIDS | (V) – VENDEUR |
| (I) – MONTANT | (A) - N° D'ARTICLE |
| (T) - N° TICKET | (0)...(9) – DONNEES FIXES |
| (J) – IMONTANT M/N | (M) – MOIS |
| (C) – CODE PLU | (D) – JOUR |
| (P) – N° PLU | (E) – N° ETIQUETTE |

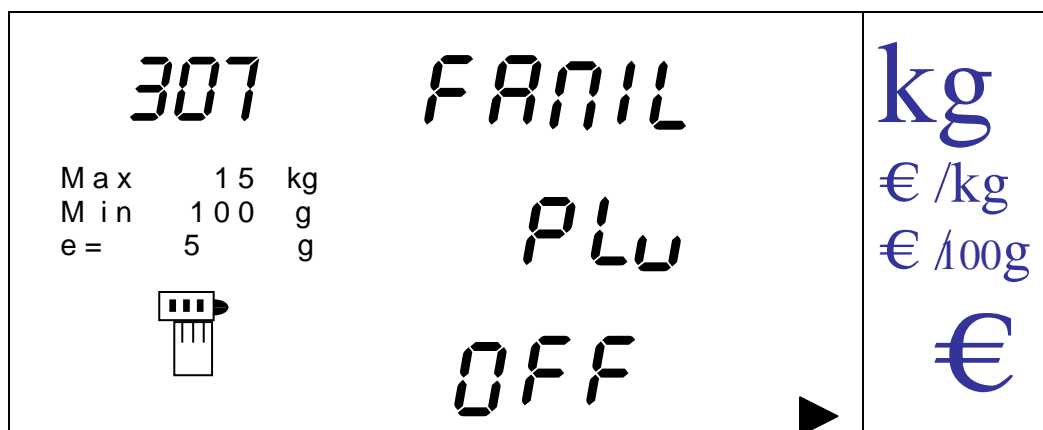
Le caractère 'C' imprimera le code du PLU avec lequel s'est effectuée la transaction. Si on a utilisé des PLU avec des codes différents on imprimera des zéros. Si les PLU ont le même code celui-ci sera imprimé.

14.1.3.8. ASSIGNER UNE FAMILLE AU PLU 0

On active ou désactive la possibilité d'assigner une vente réalisée à prix direct (PLU 0) à une famille au moment de la vente.

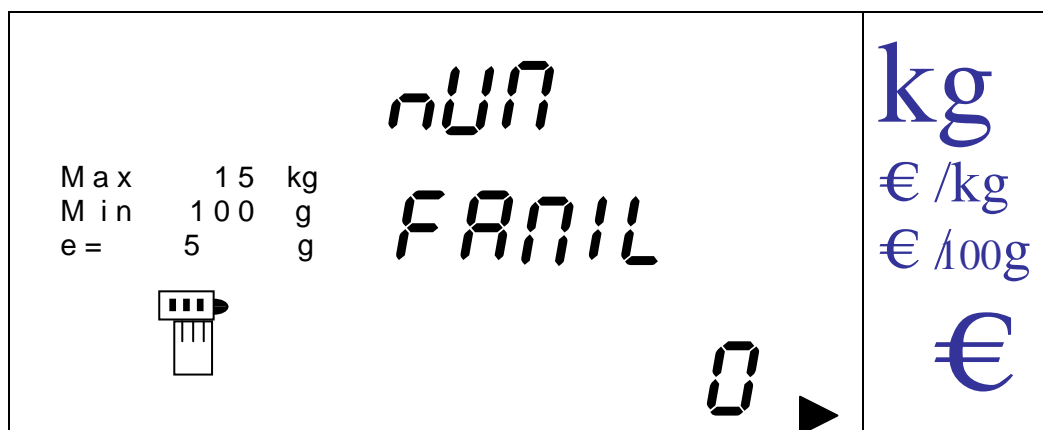


On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU].



On passe de 'ON' (assigner famille) 'OFF' (ne pas assigner famille), par les touches [V-A] et [V-B]. On valide en revenant au menu en appuyant sur la touche [MENU].

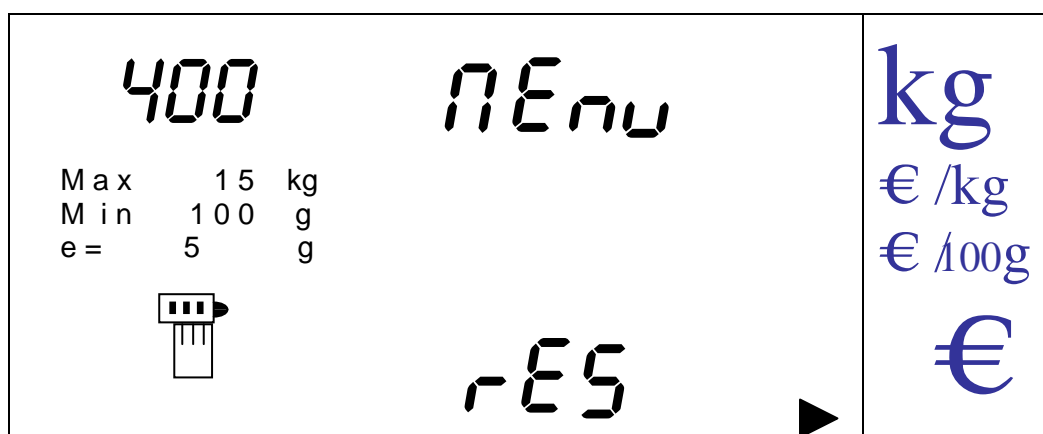
Si cette option est activée, au moment de cumuler une vente à prix direct en appuyant sur la touche du vendeur, la balance demandera le numéro de famille du produit.



On saisit alors le numéro de la famille à laquelle on souhaite assigner la vente au moyen des touches numériques.

On valide la donnée en appuyant sur la touche [MENU], assignant ainsi l'opération à la famille choisie.

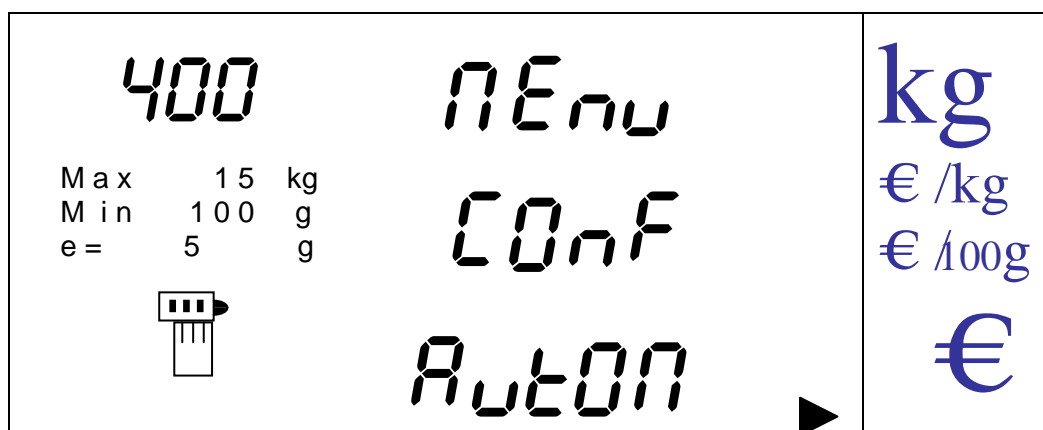
14.1.4. MENU RESEAU



On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU], on trouve alors 7 nouvelles options de menu auxquelles on accède en appuyant sur la touche [MENU].

14.1.4.1. CONFIGURATION AUTOMATIQUE

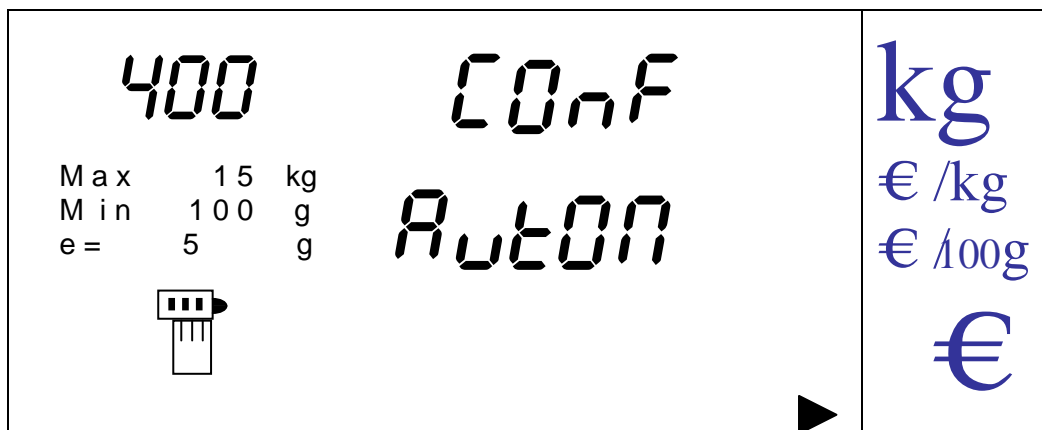
Permet de configurer un réseau de balances interconnectées de façon automatique indépendamment de leur connexion.



En appuyant sur la touche [MENU] les tickets en cours s'impriment.

Puis le grand total cumulé et absolu de toutes les balances s'effacent.

Enfin on peut imprimer la configuration du réseau de balances interconnectées existant.



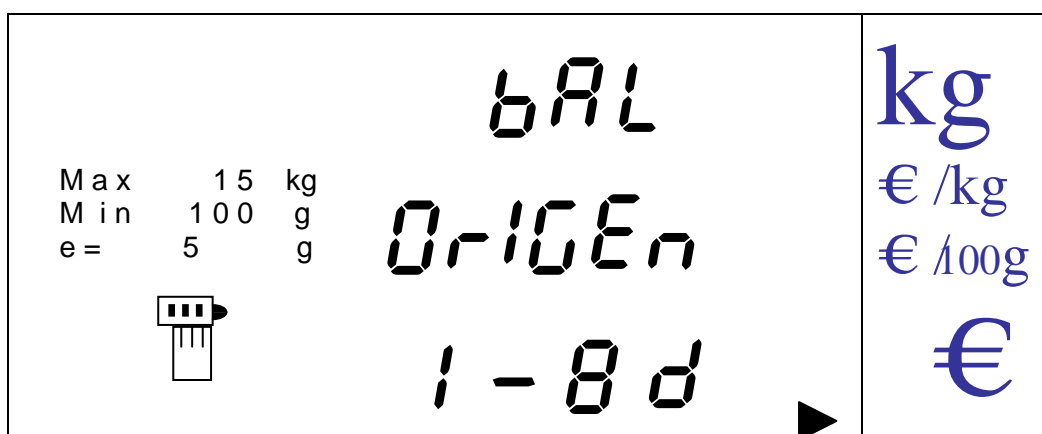
NŒUDS PRESENTS :
1

CONFIGURATION DU RESEAU

MACHINE 1: CONECTEE OK
MACHINE 2: NON CONNECTEE
MACHINE 3: NON CONNECTEE
MACHINE 4: NON CONNECTEE
MACHINE 5: NON CONNECTEE
MACHINE 6: NON CONNECTEE
MACHINE 7: NON CONNECTEE
MACHINE 8: NON CONNECTEE

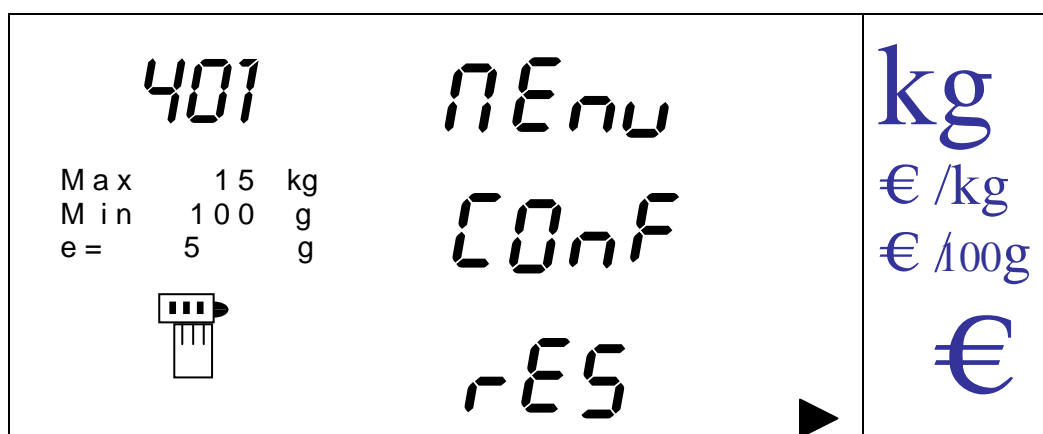
On effectue ensuite une recharge des données de toutes les balances en demandant quelle balance est choisie pour être l'origine des données. On saisit ensuite le numéro de la balance serveur et on appuie sur [MENU].

Si on ne souhaite pas effectuer d'actualisation des données appuyer sur la touche [K] lorsque le numéro de la balance origine est demandé.

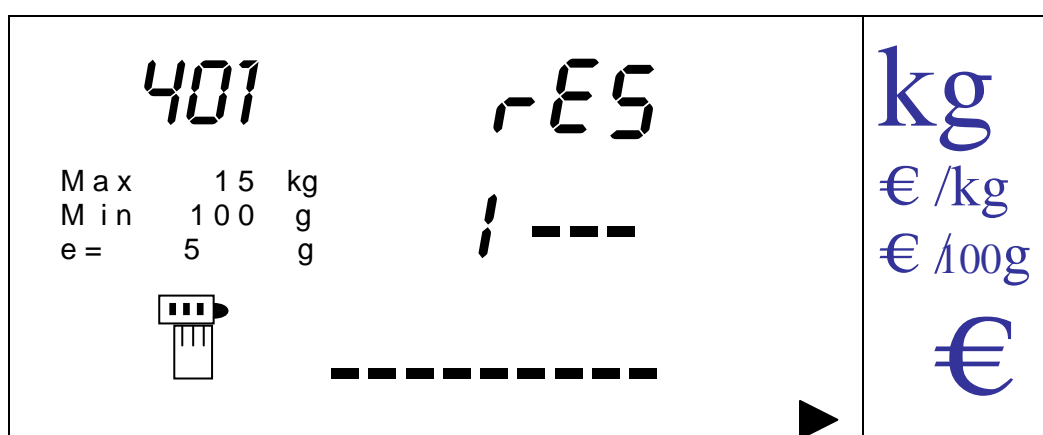


NOTA: Attention de ne pas connecter des balances qui portent le même numéro.

14.1.4.2. CONFIGURATION DE RESEAU



On indique les balances qui vont être connectées au réseau.



Chaque tiret indique que la balance en question ne fait pas partie du réseau.

Si on souhaite connecter cette balance au réseau on appuie sur la touche numérique correspondant au numéro de la balance. Par exemple pour connecter ou déconnecter la balance n° 1 il faut appuyer sur la touche numérique 1.

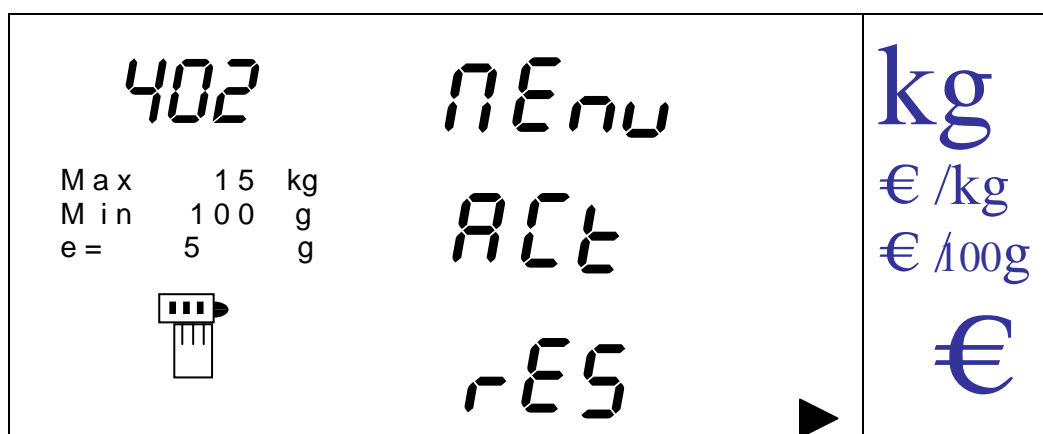
NOTA: La machine depuis laquelle on configure le réseau ne peut pas être déconnectée.

Si on appuie sur la touche numérique 0 on imprime un rapport reprenant l'ensemble des machines présentes sur le réseau à ce moment de la façon suivante :

Si on sélectionne une balance pour qu'elle fasse partie du réseau et que la communication est satisfaisante sur le rapport sera imprimé : **'MACHINE X: CONNECTEE OK'** ('X' est le numéro de la balance), si la communication n'est pas satisfaisante on imprime : **MACHINE X: NE COMMUNIQUE PAS**, et si elle n'est pas sélectionnée on imprime **'MACHINE X: NON CONNECTEE'**.

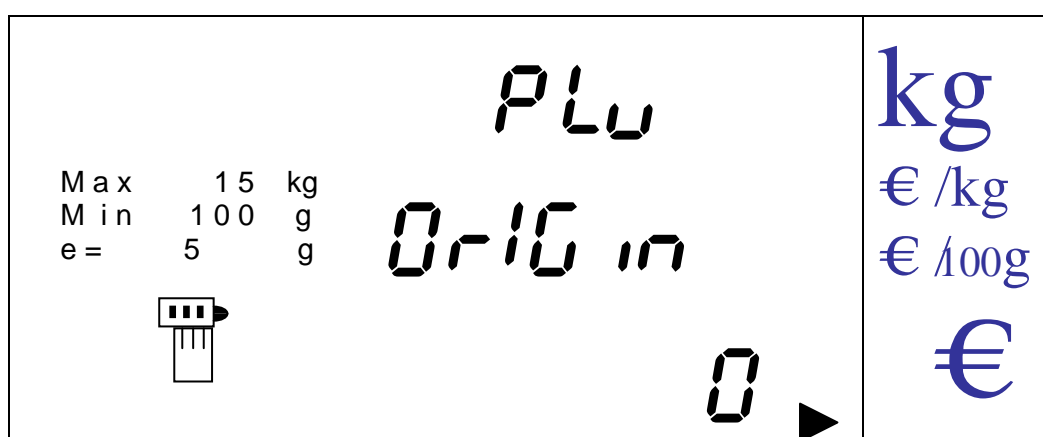
On peut sortir à n'importe quel moment de l'option en appuyant sur la touche [K].

14.1.4.3. ACTUALISATION DE RESEAU



On actualise ainsi les PLU les entêtes, les légendes, les codes barres, date et heure d'une balance sur tout le réseau.

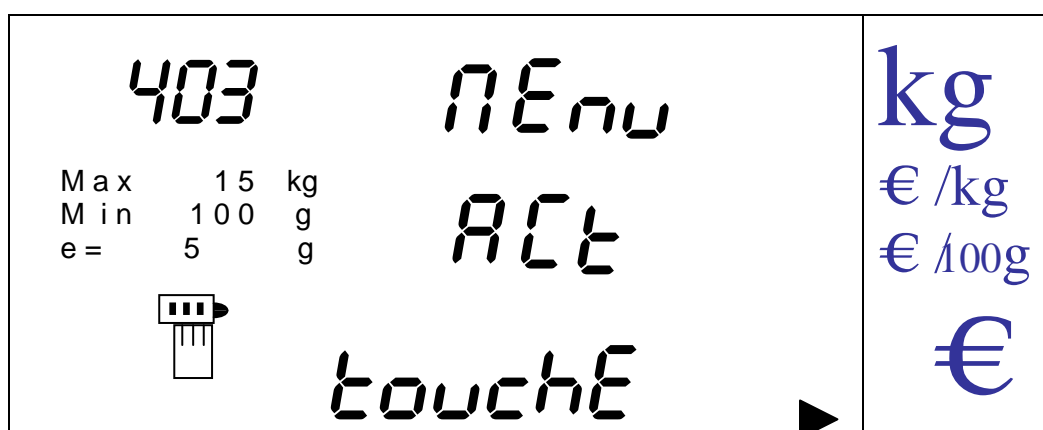
Le numéro de PLU à partir duquel on effectue l'actualisation est d'abord demandé.



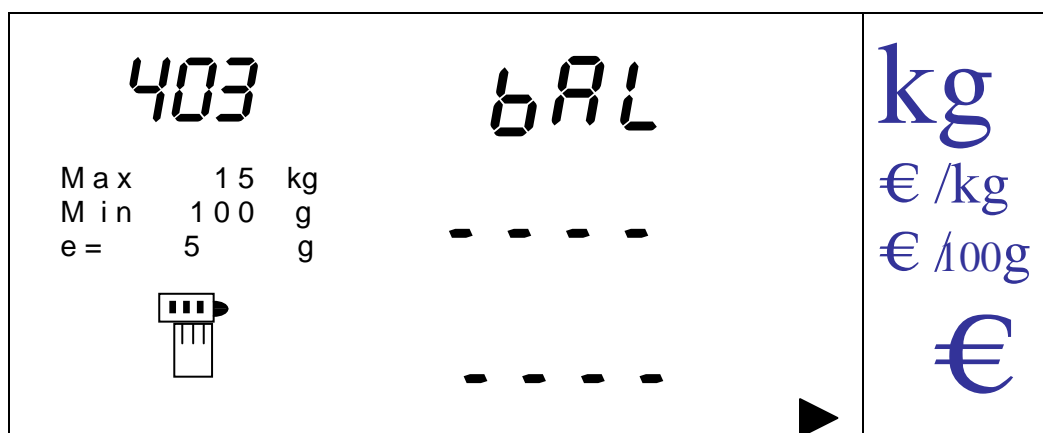
On appuie sur la touche [MENU] pour démarrer l'initialisation.

14.1.4.4. ACTUALISATION DES TOUCHES

On actualise les touches d'une balance sur tout le réseau.



On saisit par les touches numériques le numéro de balance à laquelle on souhaite envoyer la programmation des touches. Le numéro des balances apparaîtra à la place des tirets.

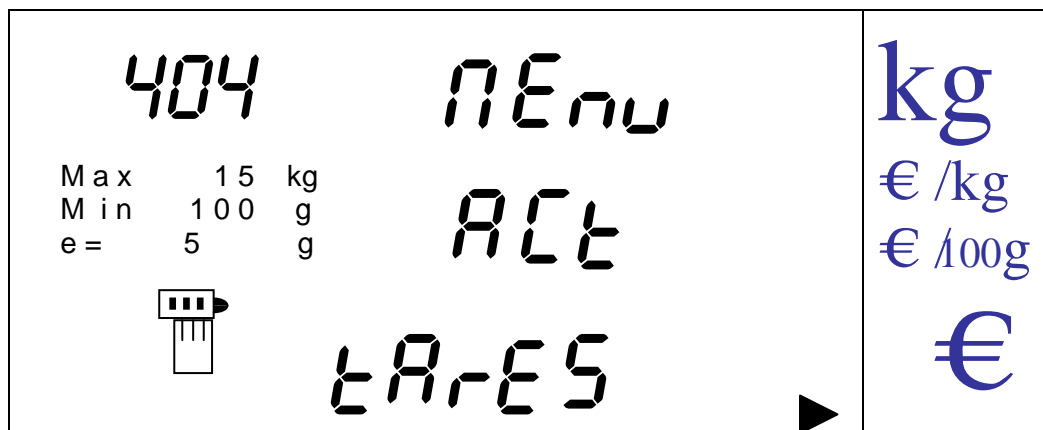


Ensuite appuyer sur la touche [MENU] pour démarrer l'actualisation des touches sur le réseau de balances. Une fois les touches actualisées sur les balances du réseau la balance revient au mode menu précédent.

Si on ne souhaite pas actualiser on appuie sur la touche [K] pour revenir au menu actualisation de touches.

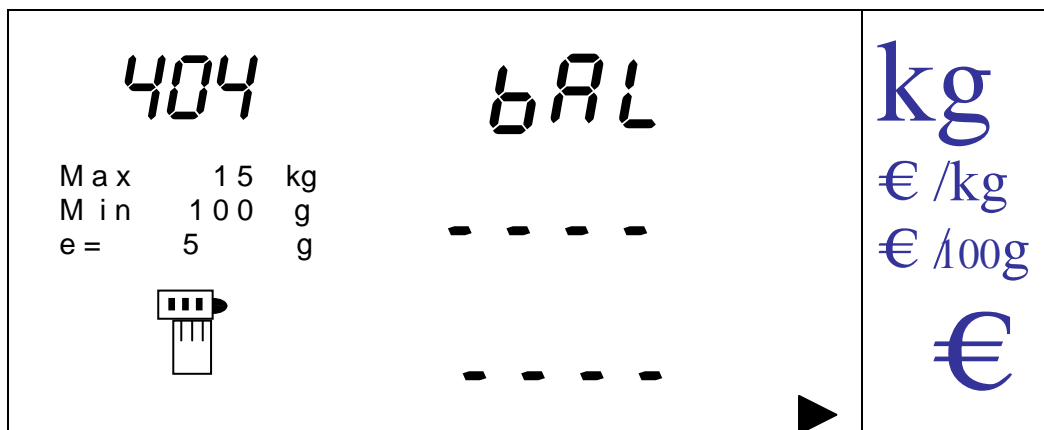
14.1.4.5. ACTUALISATION DE TARES

On actualise les tares programmées d'une balance sur la totalité du réseau des balances connectées.



On utilise les touches numériques pour désigner les balances auxquelles on désire envoyer l'actualisation des tares programmées puis on appuie sur la touche [MENU] pour démarrer l'actualisation.

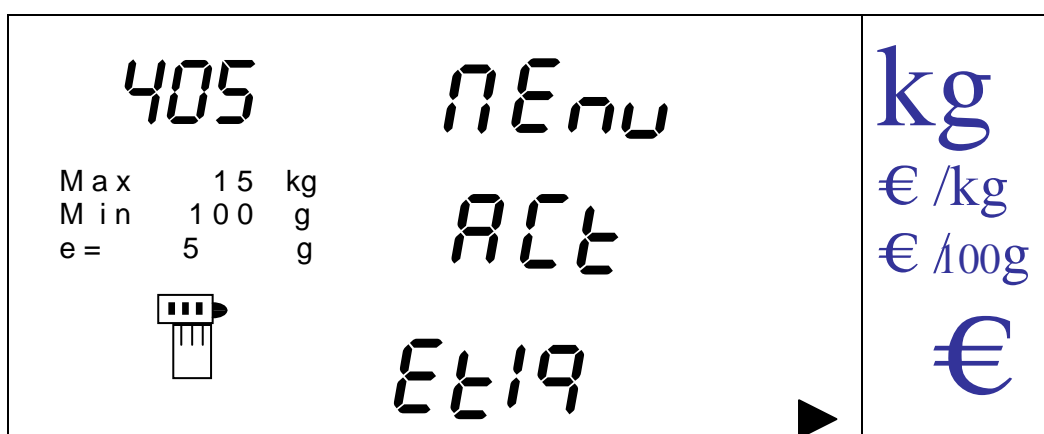
Une fois les tares envoyées au réseau la balance revient automatiquement au mode menu.



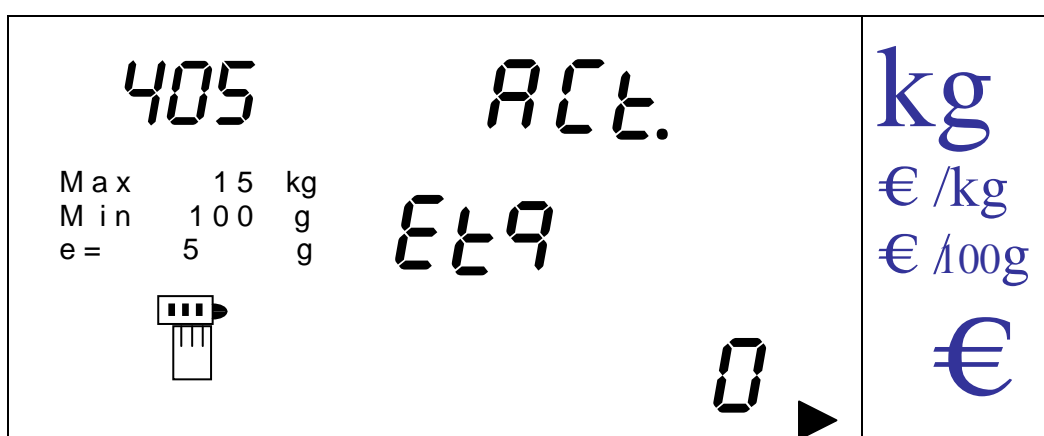
Si on ne souhaite pas actualiser les tares on appuie sur la touche [K] pour revenir au menu.

14.1.4.6. ACTUALISATION DES ETIQUETTES

Cette option envoie les formats d'étiquettes aux autres balances.



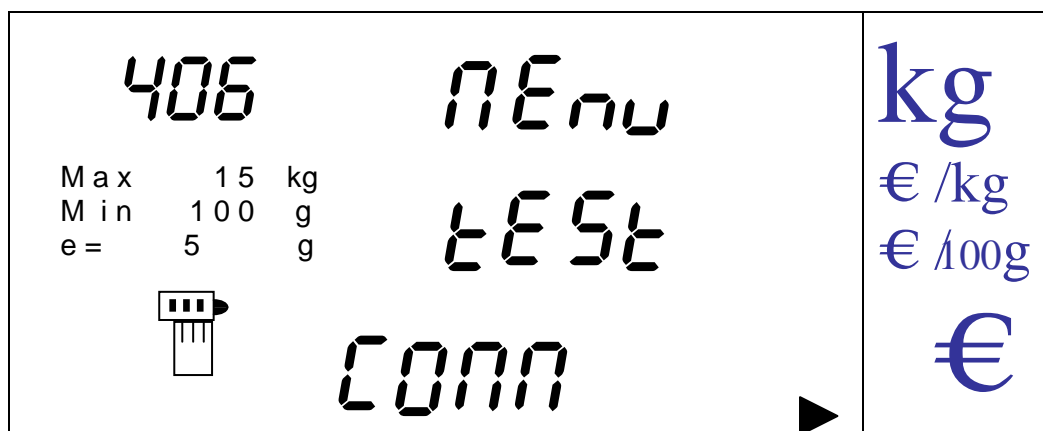
Le numéro d'étiquette que l'on va envoyer est indiqué. On valide avec la touche [MENU]. Le numéro de format d'étiquette va de 0 à 5



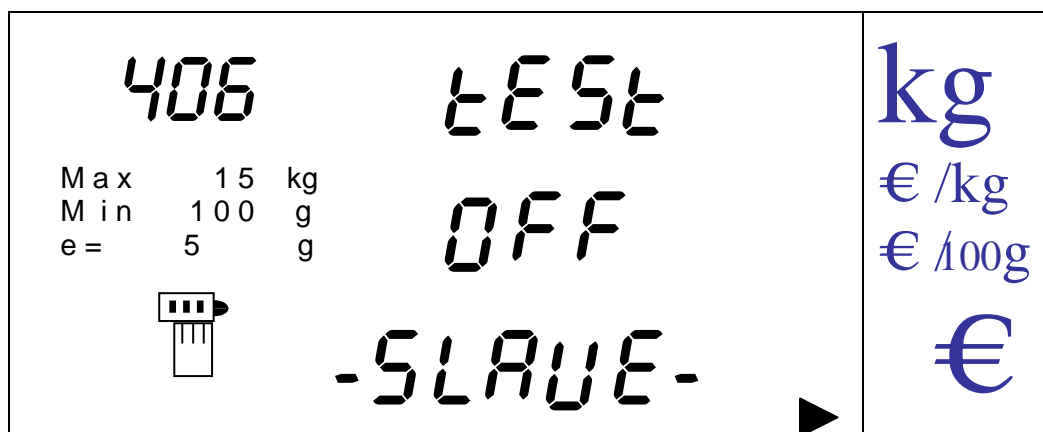
Si on ne souhaite pas effectuer l'actualisation on appuie sur la touche [K] pour revenir au menu.

14.1.4.7. TEST DES COMMUNICATIONS.

Cette option permet de faire un test qui montre l'état des communications du réseau.



On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU].



Toutes les balances entrent en mode test. On affiche 'TEST' dans l'afficheur de poids, 'ONLINE' ou 'OFF', si on détecte ou pas d'activité dans le câble de communication et 'MASTER' ou 'SLAVE' si la balance a ou pas le master des communications.

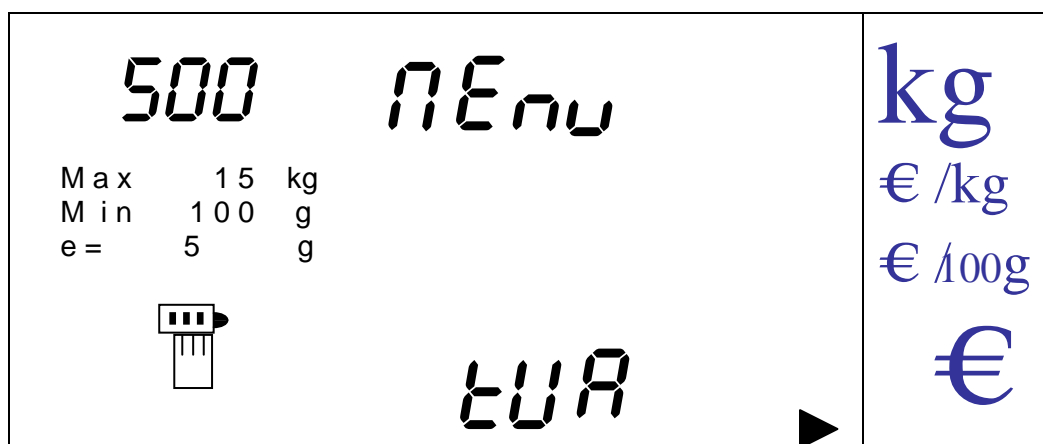
Si on appuie sur la touche [K] depuis la balance sur laquelle on a initialisé le test, toutes les balances reviennent au mode dans lequel elles se trouvaient avant de commencer le test. Si on appuie sur la touche [K] depuis une balance qui a accepté le test, seule cette balance sortira du test.

On passe de 'ON' à 'OFF' par les touches [V-A] et [V-B]. Si on active périodiquement le test on pourra vérifier le réseau de façon à ce que si un balance active du réseau ne communique plus ou si une balance n'est plus active sur le réseau on aura une erreur '31'.

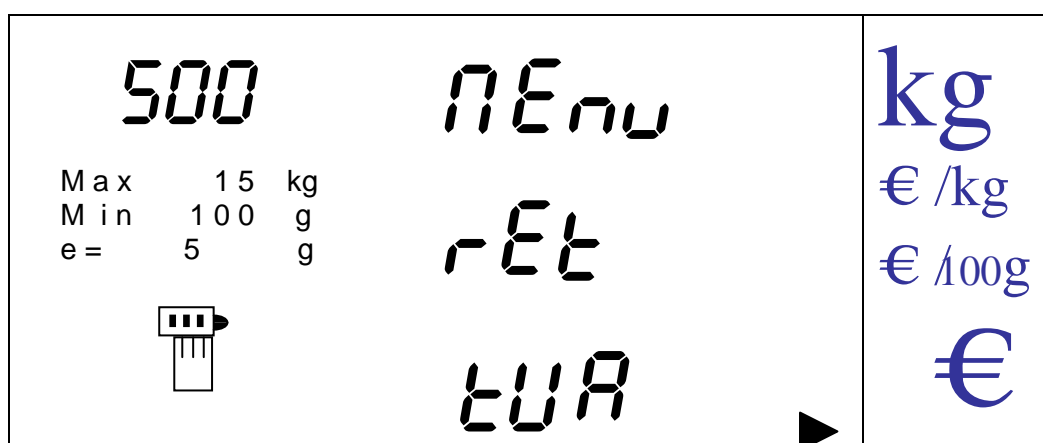
Si on appuie sur la touche [K] on revient au menu sans sauvegarder l'option sélectionnée. Si on appuie sur la touche [MENU] on sauvegarde et on revient au menu.

14.1.5. MENU TVA

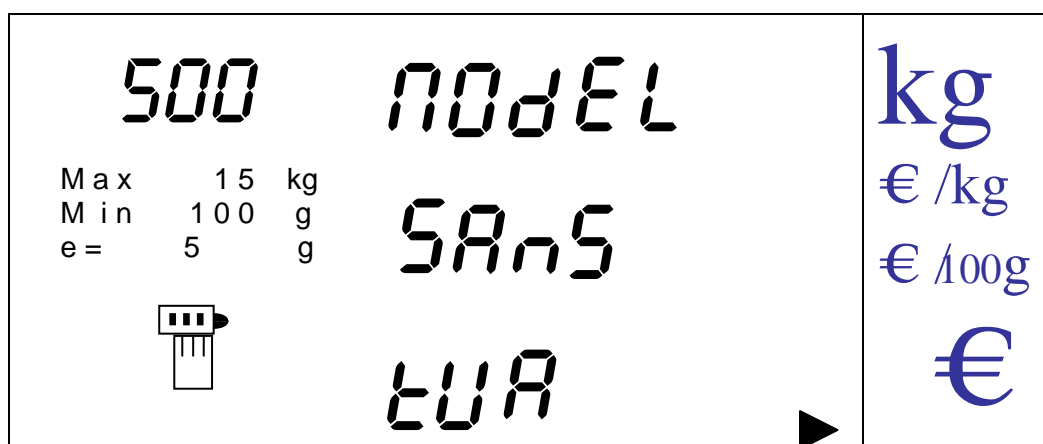
On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU], On trouve ici 5 nouvelles options auxquelles on accède en appuyant sur la touche [MENU].



14.1.5.1. ACTIVATION TVA



On active ou désactive l'application de la TVA sur les opérations.

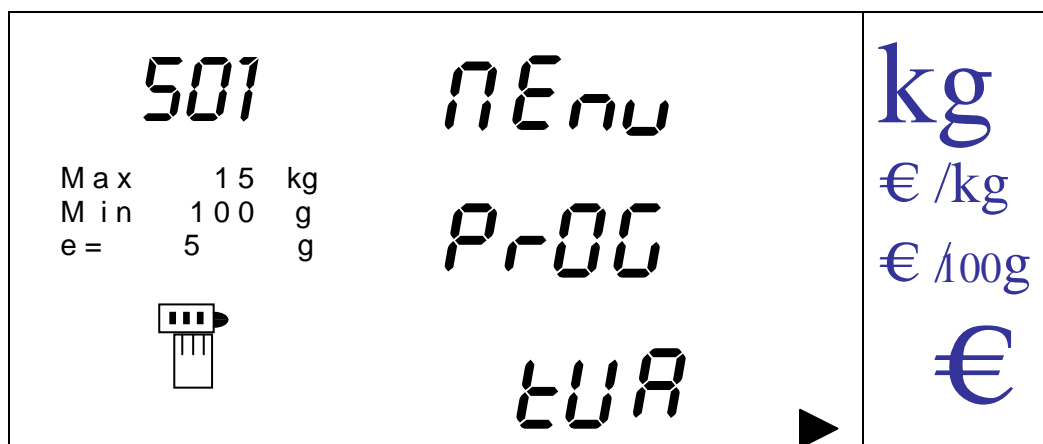


On passe de 'AVEC' (TRAVAIL AVEC TVA) à 'SANS' (TRAVAIL SANS TVA) par les touches [V-A] y [V-B].

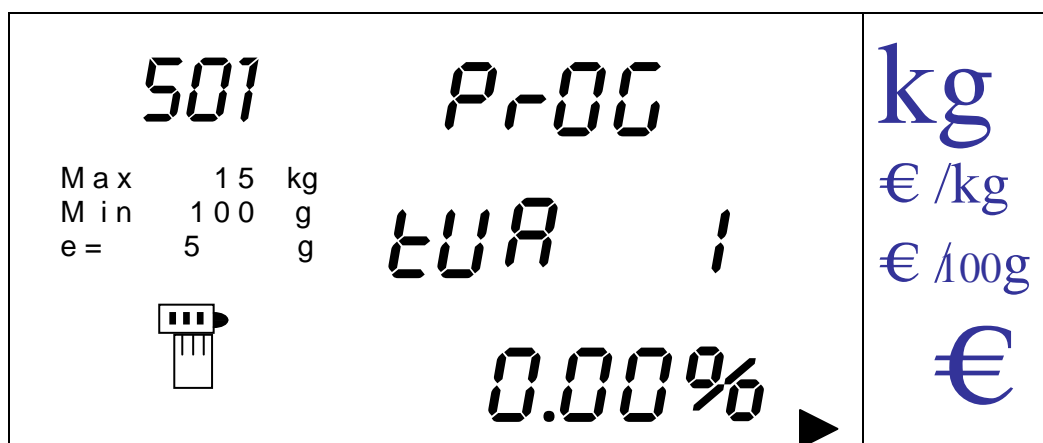
On valide et revient au menu en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment de l'option sans valider en appuyant sur la touche [K].

14.1.5.2. PROGRAMMATION TVA



5 types de TVA sont possibles.



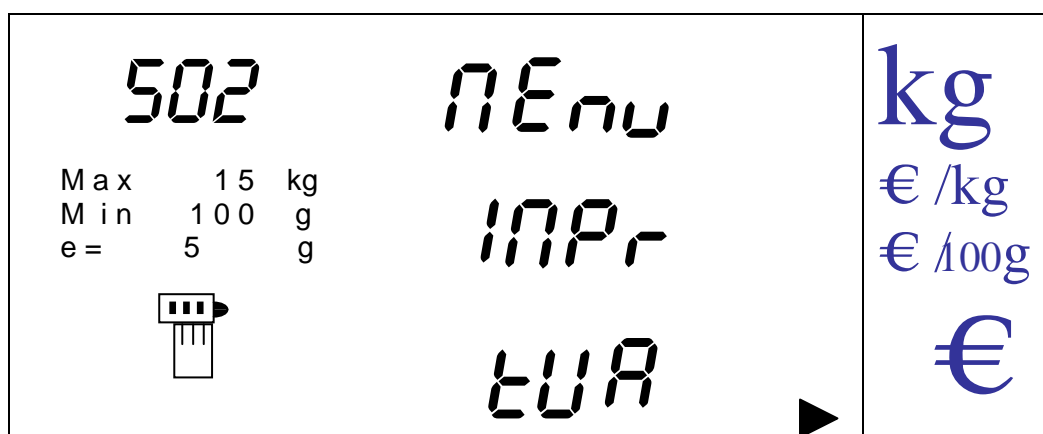
On programme le type de TVA 1 en saisissant le pourcentage à appliquer au moyen des touches numériques.

On valide en appuyant sur la touche [MENU].

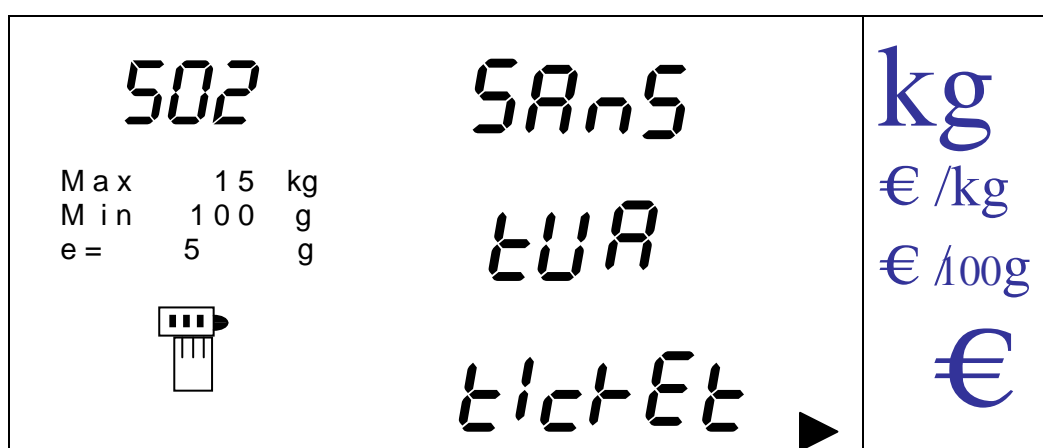
Lorsqu'on a validé le premier pourcentage de TVA avec la touche [MENU], on passe au suivant. On utilise la même procédure pour tous les types de TVA et une fois que l'on a validé le dernier par la touche [MENU] la balance revient automatiquement au menu de programmation de la TVA.

On peut sortir à n'importe quel moment de l'option sans valider en appuyant sur la touche [K].

14.1.5.3. IMPRESSION TVA

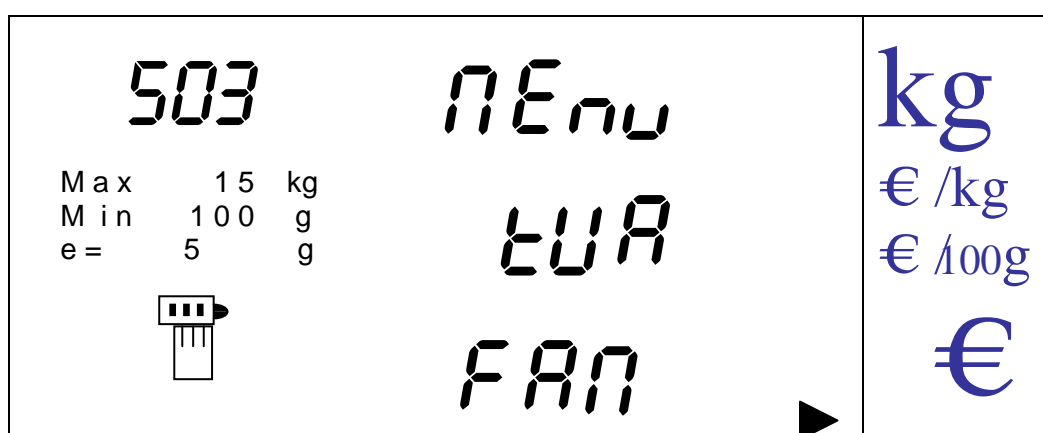


On active ou désactive l'impression de la TVA sur les tickets.

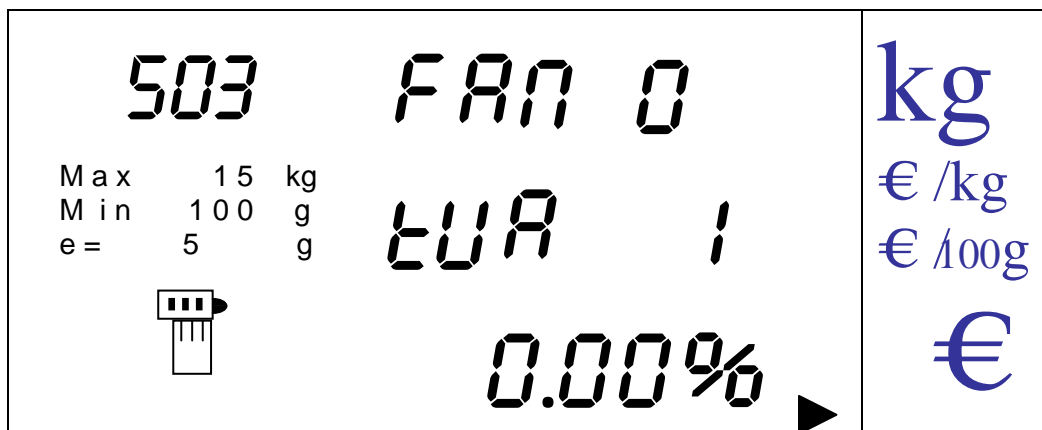


On passe de 'AVEC' (impression de la TVA) à y 'SANS' (sans TVA) par les touches [V-A] et [V-B]. On valide l'état en revenant au menu par la touche [MENU]. On peut sorti de l'option à n'importe quel moment sans valider en appuyant sur la touche [K].

14.1.5.4. TVA A FAMILLE



On assigne un type de TVA à chacune des 15 familles existantes

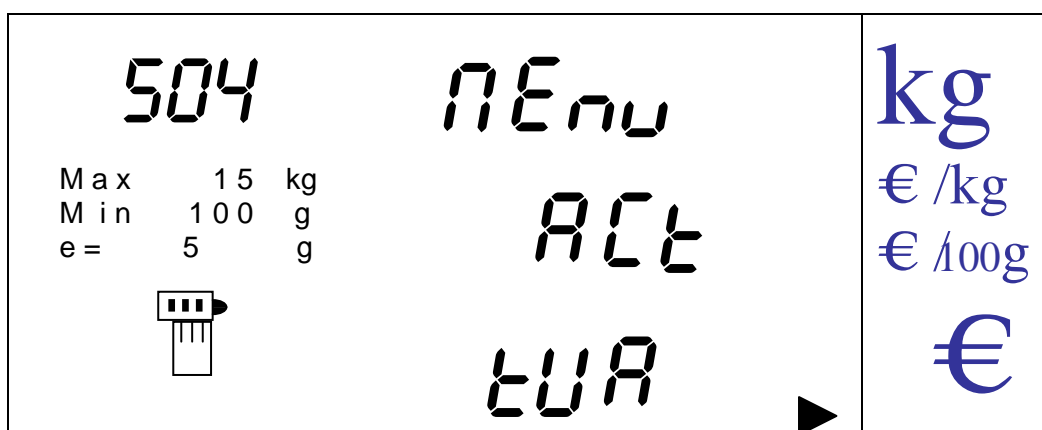


On sélectionne le type de TVA que l'on souhaite assigner à la famille indiquée dans l'afficheur.

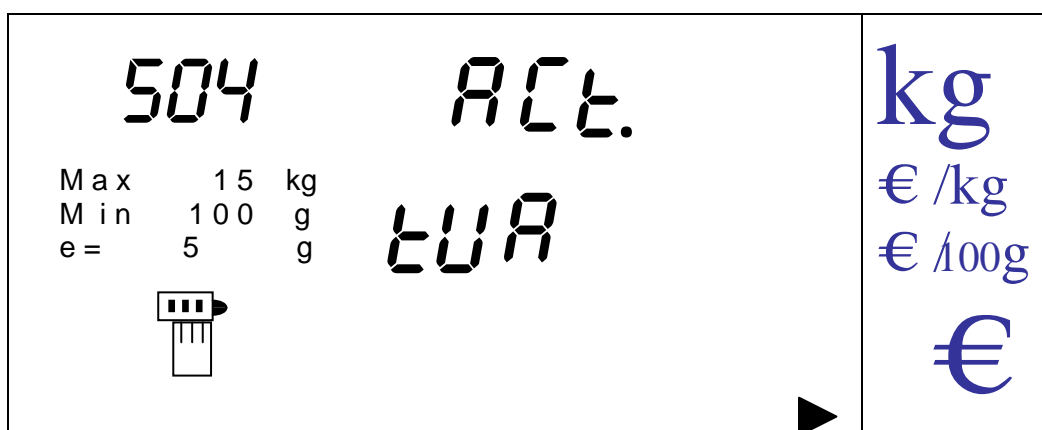
En appuyant sur la touche [MENU] on passe à l'assignation de la TVA à la famille suivante jusqu'à la dernière famille pour revenir au menu

On sort de l'option sans valider et on revient au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.5.5. ACTUALISATION DE TVA



On actualise les types de TVA programmés dans les balances du réseau en appuyant sur la touche [MENU].



La balance actualise alors tous les types de TVA programmés au reste des balances du réseau.

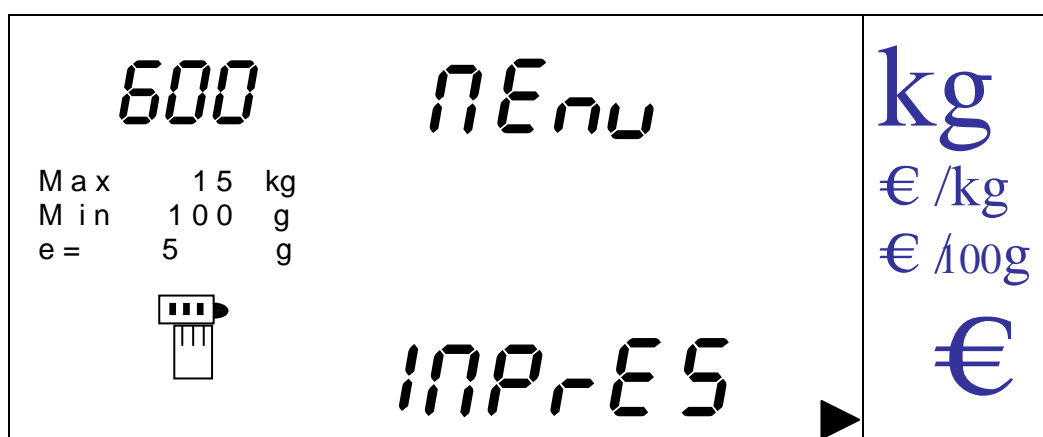
Lorsqu'on termine l'actualisation la balance revient automatiquement au menu précédent dans lequel elle se trouvait avant l'actualisation. .

Si on ne souhaite pas effectuer d'actualisation on appuie sur la touche [K] pour revenir au menu.

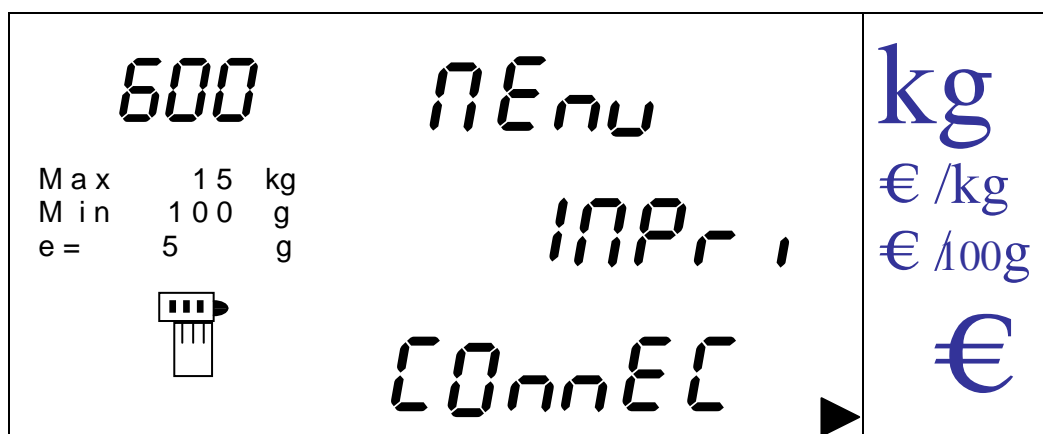
14.1.6. MENU IMPRESSION

On entre dans le menu en appuyant sur la touche [MENU].

On trouve alors 5 nouvelles options pour les modèles IMP et 10 pour les modèles LABEL, auxquels on peut accéder en appuyant sur la touche [MENU].

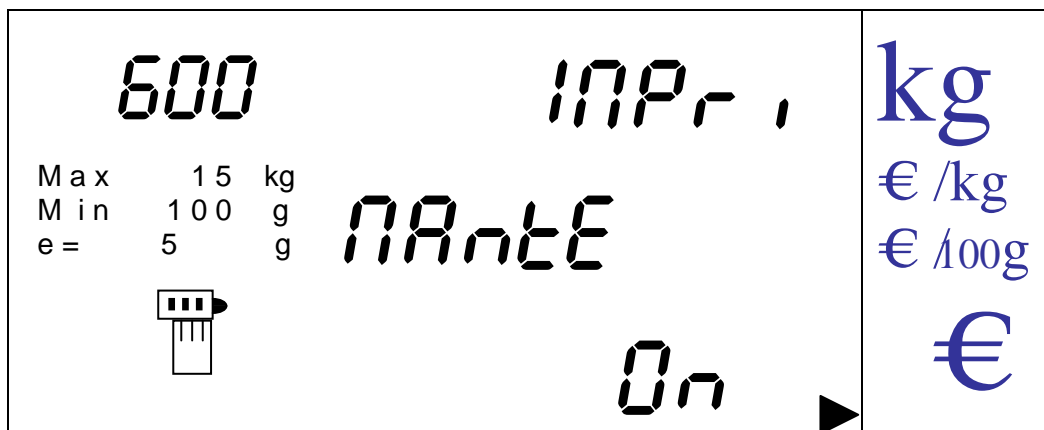


14.1.6.1. CONNEXION IMPRIMANTE



On connecte ou déconnecte l'imprimante.

On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU].

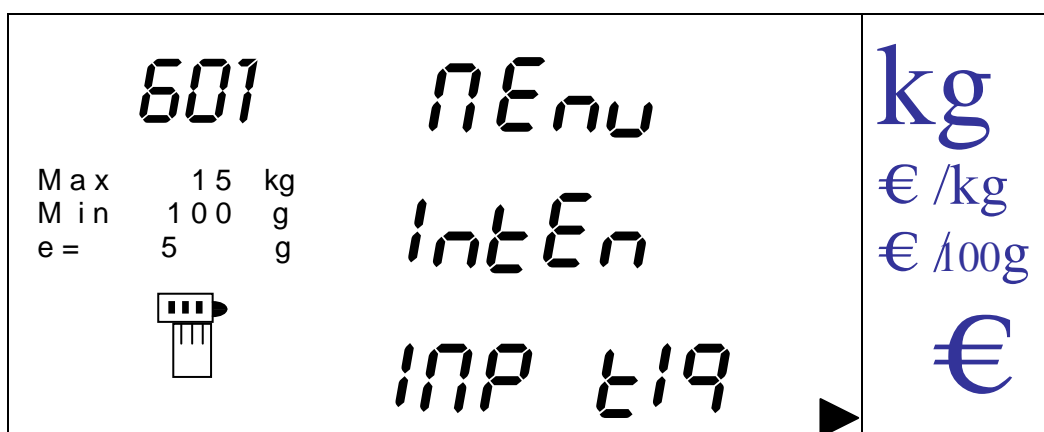


On passe de 'ON' (connectée) à 'OFF' (déconnectée) par les touches [V-A] et [V-B].

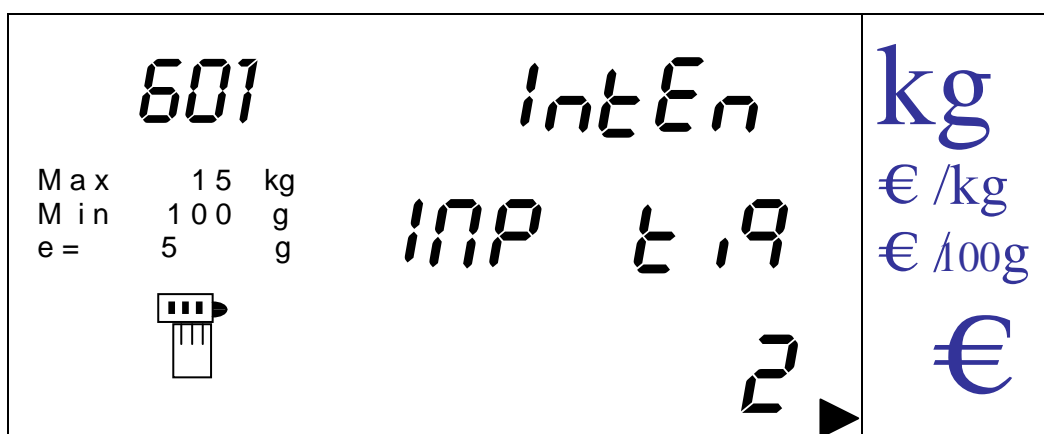
On valide l'état en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir sans valider en appuyant sur la touche [K].

14.1.6.2. PROGRAMMATION INTENSITE D'IMPRESSION



On programme l'intensité d'impression pour les tickets sur papier continu.

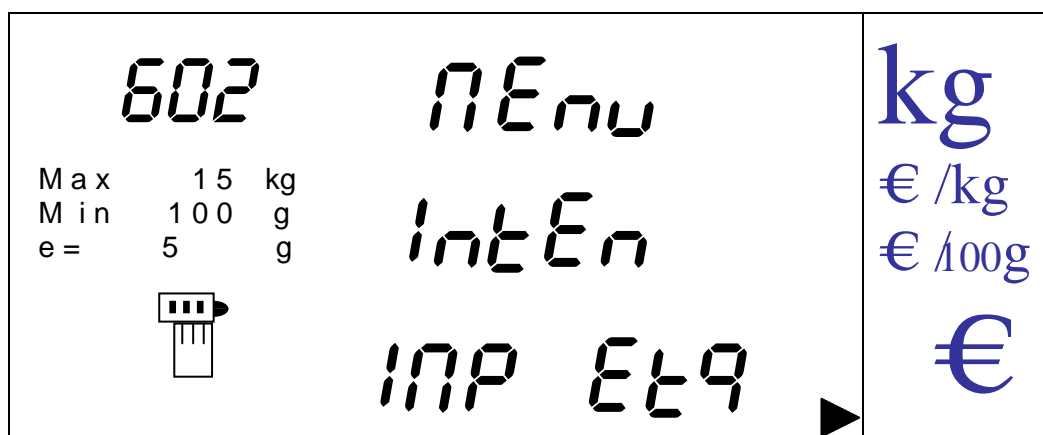


On passe des valeurs '1', à '2' à '3' par les touches [V-A] et [V-B].

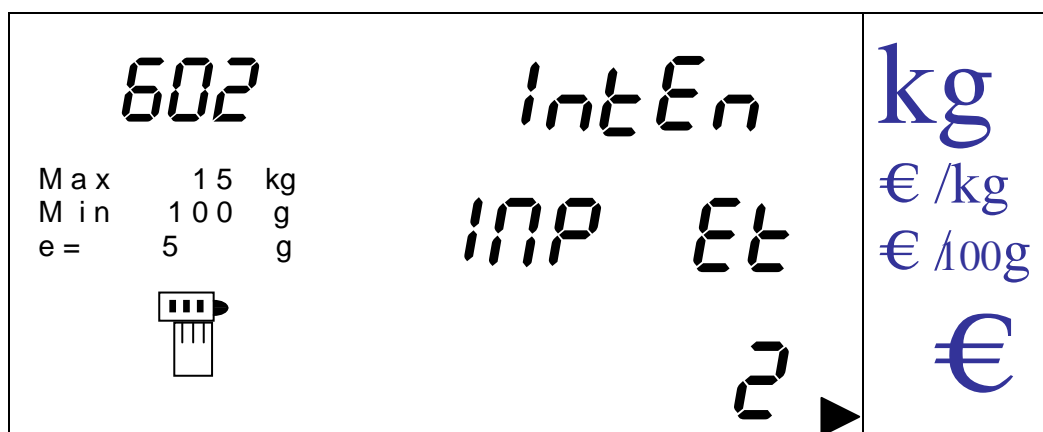
On valide l'état et on revient au menu en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.6.3. PROGRAMMATION INTENSITE IMPRESSION ETIQUETTES (LABEL)



On programme l'intensité d'impression sur les étiquettes.

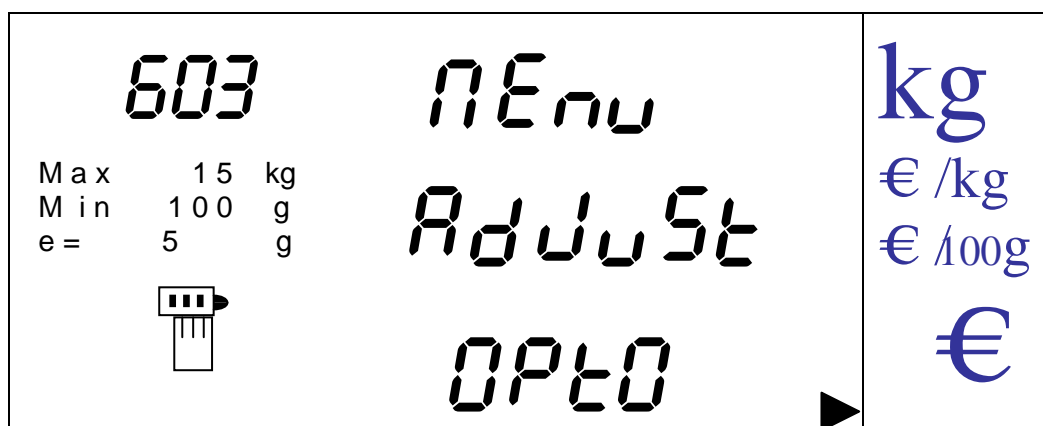


On passe des valeurs '1', à '2' à '3' par les touches [V-A] et [V-B].

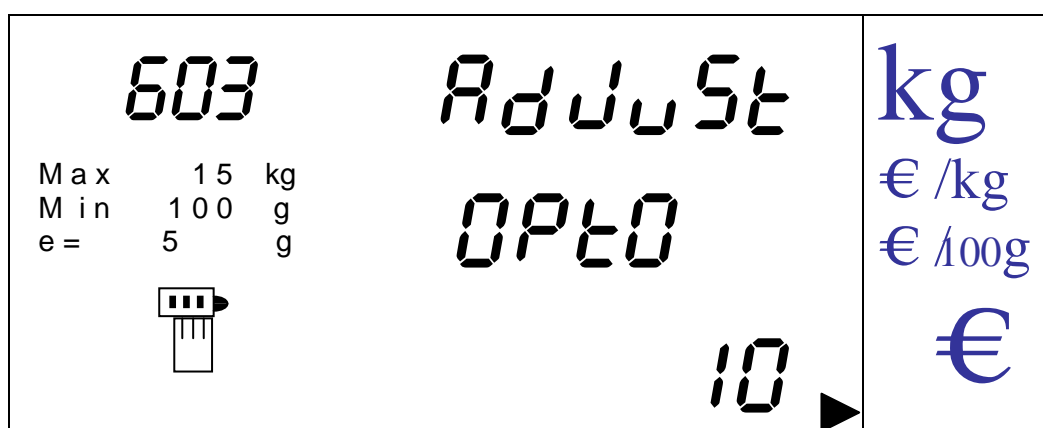
On valide l'état en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.6.4. AJUSTE OPTO



On ajuste la photo cellule de l'imprimante.



La valeur (0 à 15) se change par les touches numériques et on valide par la touche [MENU].

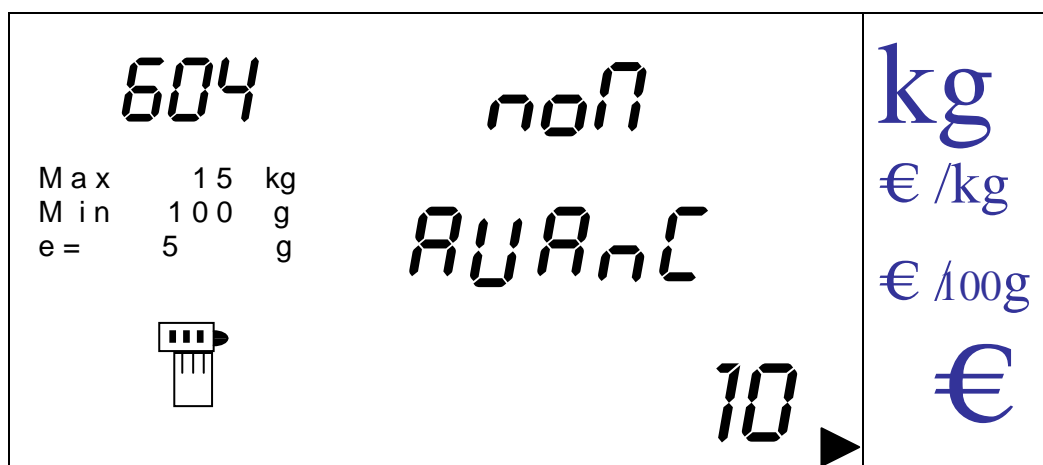
Si on utilise la touche [ZERO], le réglage se fait automatiquement.

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.6.5. PROGRAMMATION AVANCES PAPIER



Cette option permet de programmer le nombre d'avance papier qui seront réalisées à la fin de chaque ticket ou impression de liste.



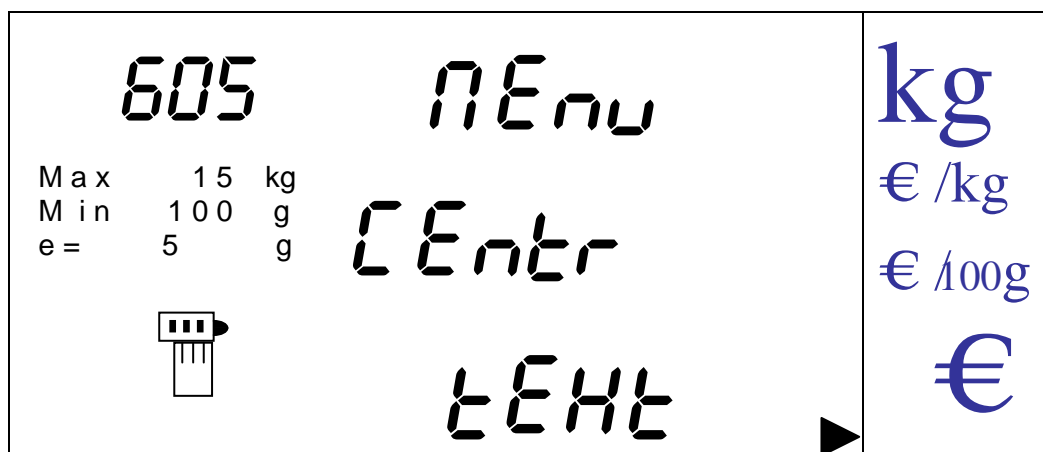
On saisit la valeur du nombre avance papier par les touches numériques de 0 à 40.

On valide la donnée saisie en appuyant sur la touche [MENU].

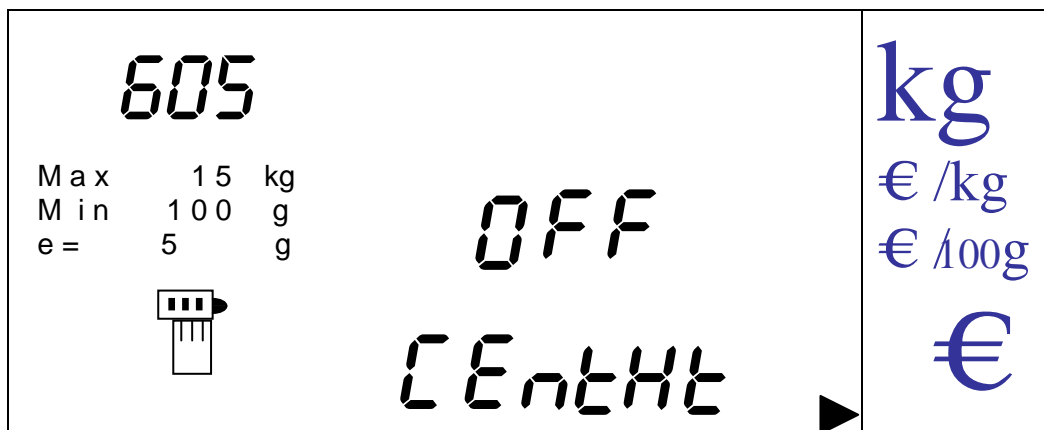
En cas d'erreur on peut effacer par la touche [CLEAR].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.6.6. PROGRAMMATION CENTRAGE DES TEXTES



Cette option permet d'activer ou de désactiver le centrage des textes que se soit les entêtes et légende ou les descriptifs de PLU sur les tickets.

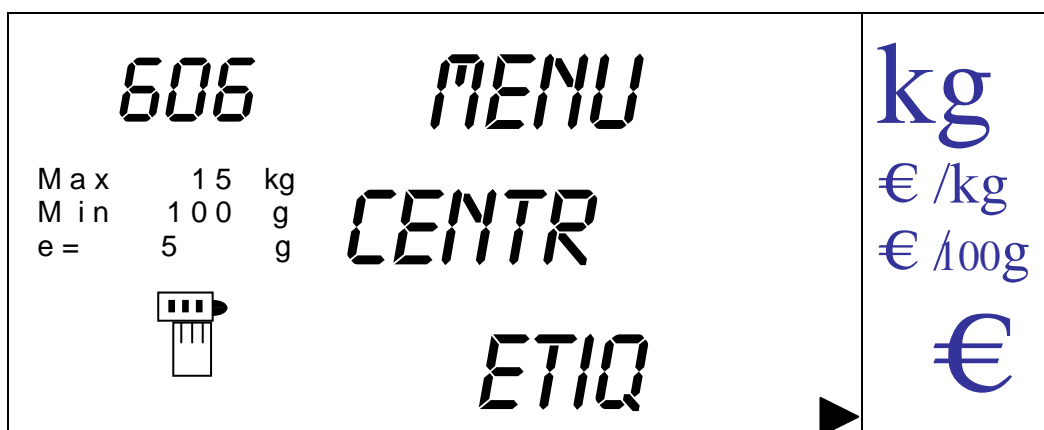


On passe de 'ON' (activé) à 'OFF' (désactivé) par les touches [V-A] et [V-B].

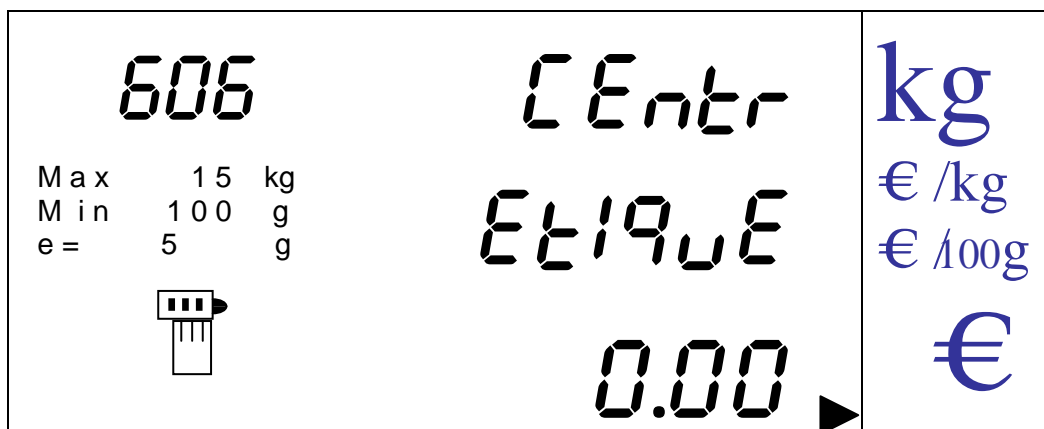
On valide la donnée saisie en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.6.7. PROGRAMMATION CENTRAGE DES TEXTES SUR ETIQUETTES (LABEL)



On programme le centrage des textes sur les étiquettes.

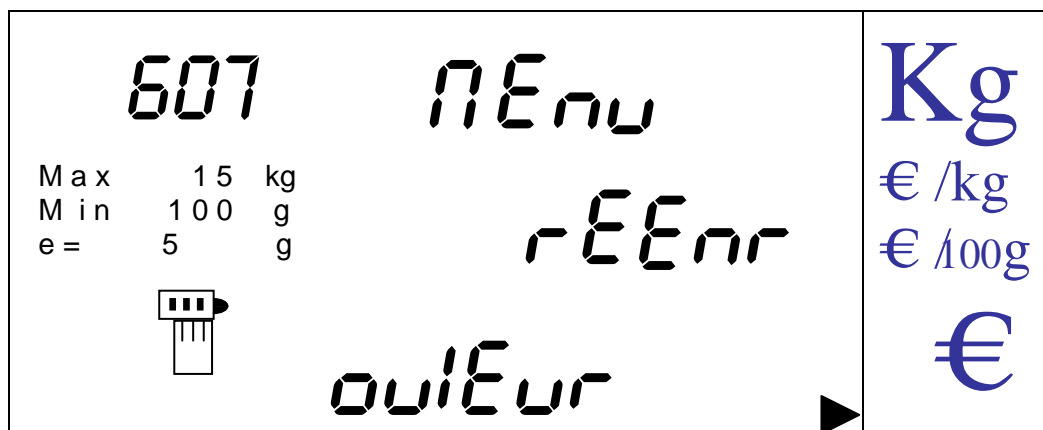


On change la valeur par pas de 0.25 avec les touches [V-A] et [V-B]. Cette valeur correspond au déplacement en mm qui sera appliqué à l'étiquette. Elle varie de -4.00 à +4.00mm.

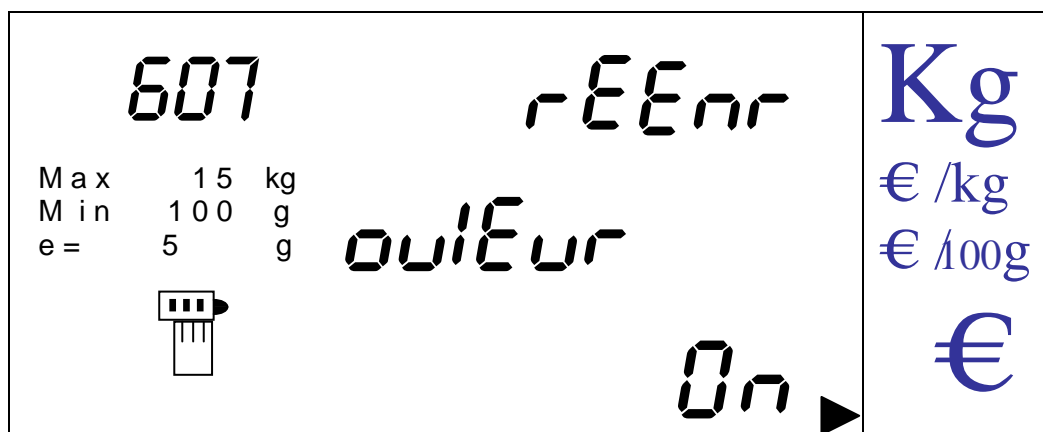
On valide la donnée saisie en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.6.8. ACTIVATION RE ENROULEUR (LABEL)



On active ou désactive la possibilité de rebobiner le papier en mode vente. On utilise cette option pour les étiquettes adhésives sur support.

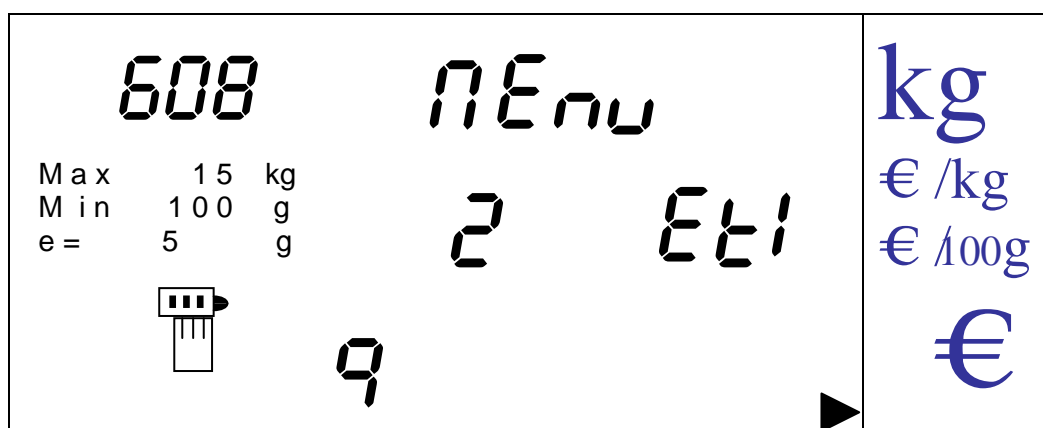


On passe de la valeur 'ON' (Activé) à 'OFF' (Désactivé) par les touches [V-A] et [V-B].

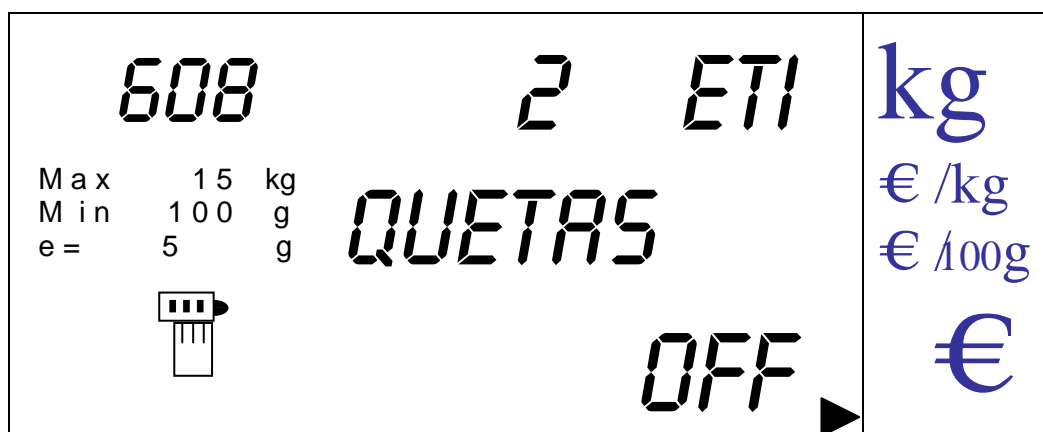
On valide l'état en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.6.9. IMPRESSION DE DEUX ETIQUETTES PAR OPERATION (LABEL)



Cette option permet d'imprimer deux étiquettes par opération.



On passe de la valeur 'ON' (Activé) à 'OFF' (Désactivé) par les touches [V-A] et [V-B].

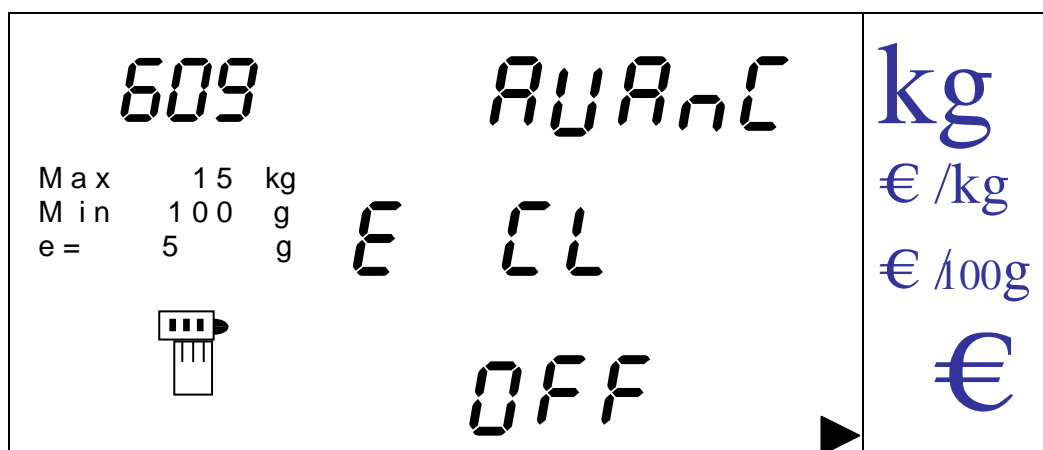
On valide l'état en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.6.10. AVANCE CL



Cette option permet d'activer ou de désactiver l'avance papier uniquement lors de la fermeture du ticket et par appui sur la touche [CLEAR], ou bien que cette avance se réalise automatiquement chaque fois que l'on demande le total d'un ticket.



On passe de la valeur 'ON' (Activé) à 'OFF' (Désactivé) par les touches [V-A] et [V-B].

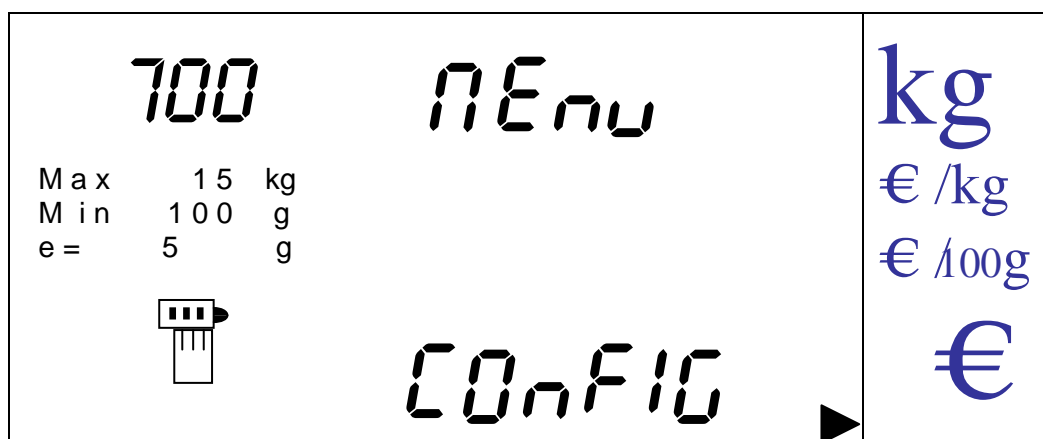
On valide l'état en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

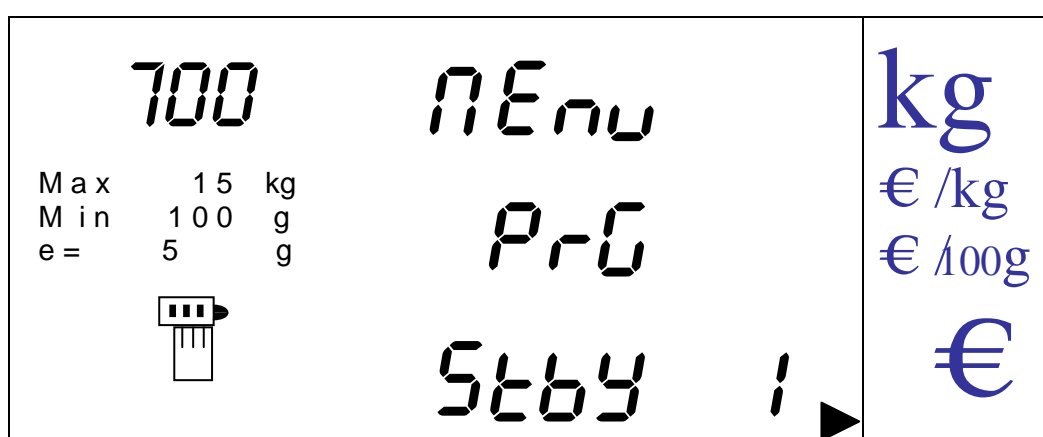
14.1.7. MENU CONFIGURATION

On entre dans le menu en appuyant sur la touche [MENU].

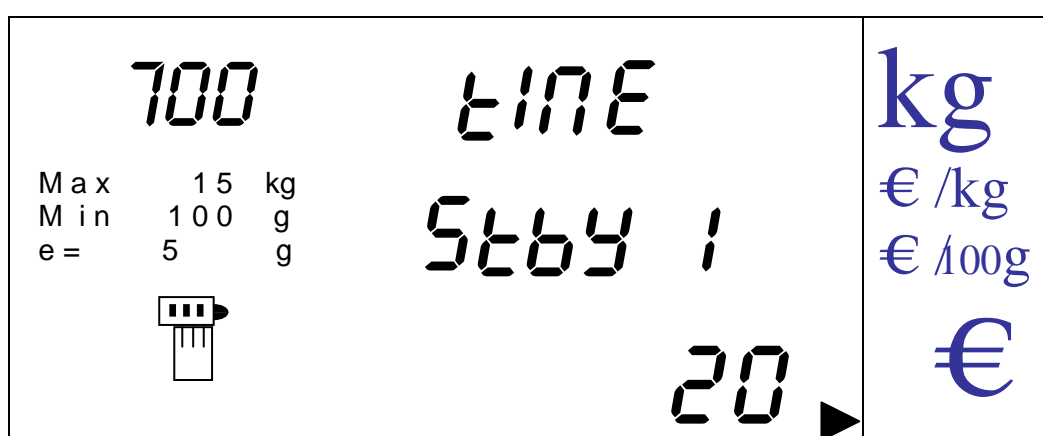
On trouve ici 18 nouvelles options de menu auxquelles on accède en appuyant sur la touche [MENU] après s'être positionné dessus par les touches curseur ([V-C] et [V-D]).



14.1.7.1. PROGRAMMATION STAND-BY



Cette option permet de programmer une valeur de temps en secondes à partir de laquelle le back light s'éteint si la balance n'est pas utilisée c'est-à-dire pas de variation de poids ou pas d'utilisation de touches. Lorsqu'il s'éteint on n'a plus que 3 points clignotants affichés dans l'afficheur de prix.

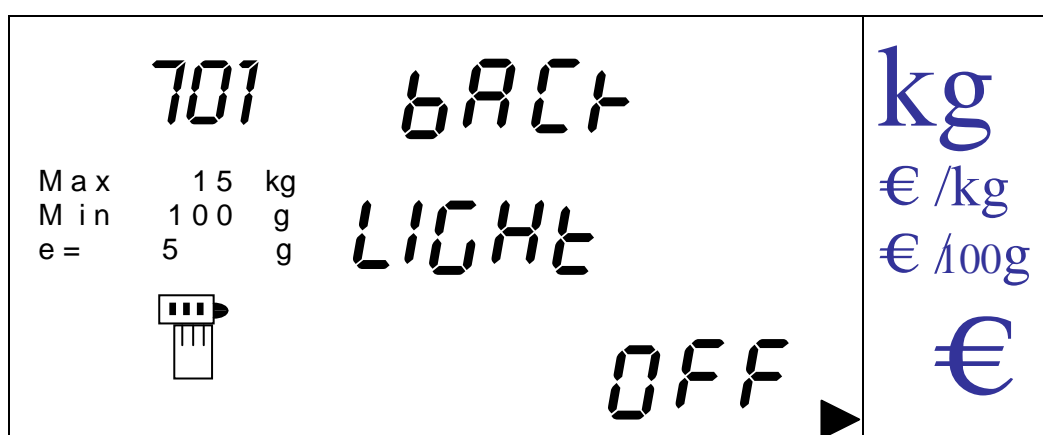


On saisit le temps en secondes par les touches numériques (de 0 à 999). La valeur 0 désactive le stand by. On valide et revient au menu en appuyant sur la touche [MENU]. On peut sortir sans valider en appuyant sur [K] et on peut corriger la valeur en appuyant sur [CLEAR].

14.1.7.2. PROGRAMMATION DU BACK LIGHT



Cette option permet d'activer ou désactiver la rétro illumination de l'afficheur.

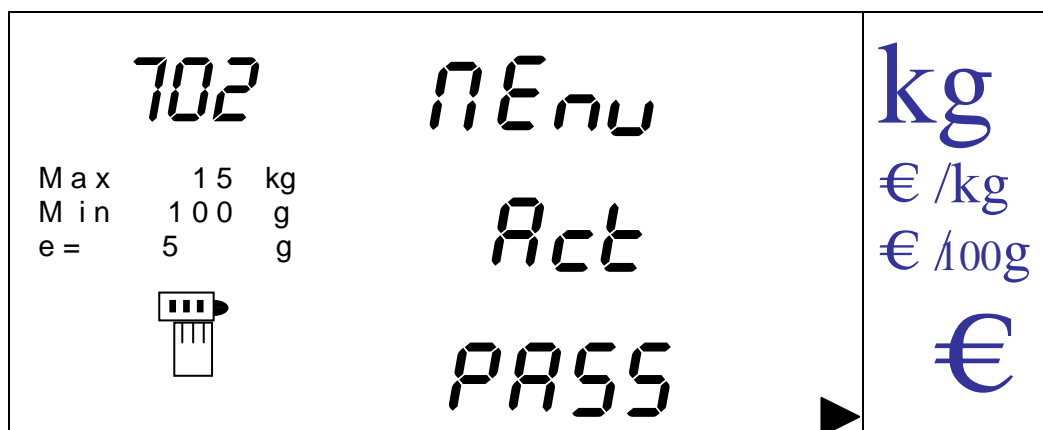


On passe de la valeur 'ON' (Activé) à 'OFF' (Désactivé) par les touches [V-A] et [V-B].

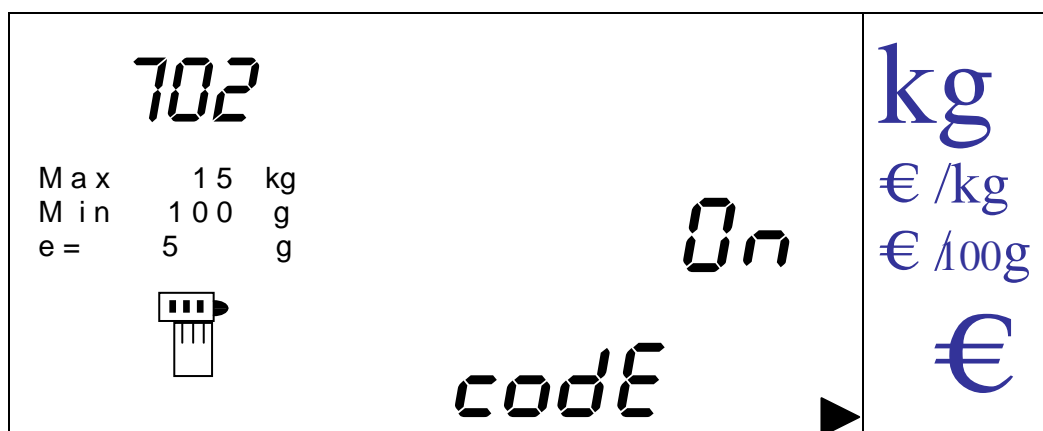
On valide l'état en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.7.3. ACTIVATION DU MOT DE PASSE DE 1^{ER} NIVEAU



Cette option permet d'activer ou de désactiver la clef d'accès au menu de 1^{er} niveau. Si elle est activée la saisie de la clef sera nécessaire pour entrer dans le menu.

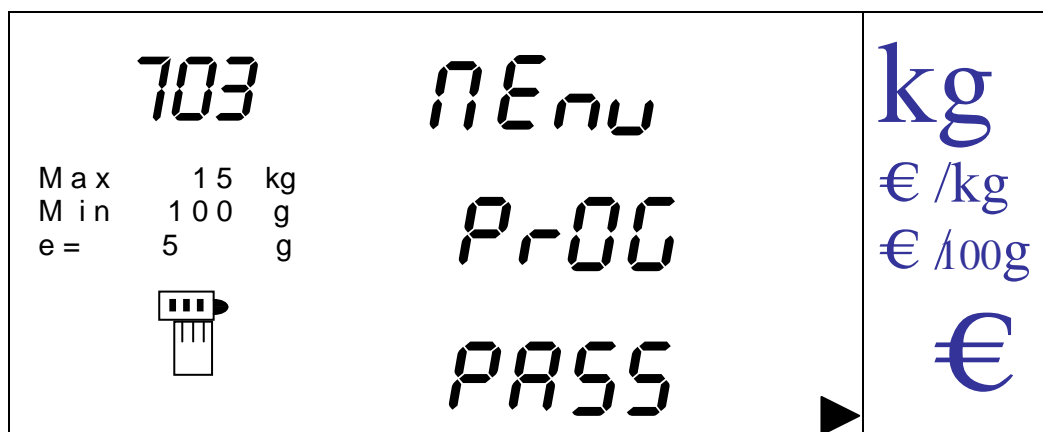


On passe de la valeur 'ON' (Activé) à 'OFF' (Désactivé par défaut) par les touches [V-A] et [V-B].

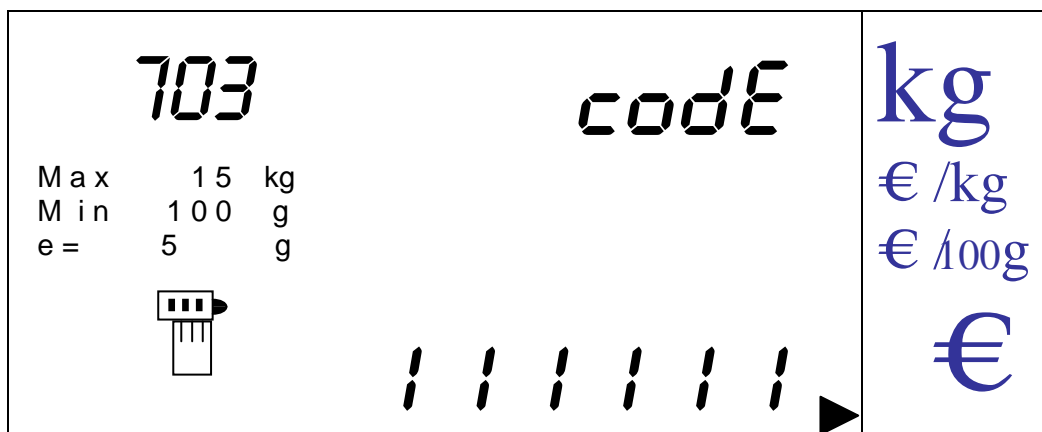
On valide l'état en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.7.4. PROGRAMMATION MOT DE PASSE 1^{ER} NIVEAU



Cette option permet de programmer la valeur de clef d'accès au menu de 1^{er} niveau.



On saisit une valeur numérique entre '0' et '999999' par le clavier numérique. La valeur par défaut est '111111'.

En cas d'erreur on peut effacer par appui sur la touche [CLEAR].

On valide la donnée et revient au menu précédent en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.7.5. PROGRAMMATION DE LA DATE



Cette option permet de programmer la date de la balance



On saisit la date au format JJ-MM-AA par le clavier numérique (J JOUR, M MOIS, A ANNEE).

En cas d'erreur on peut effacer par appui sur la touche [CLEAR].

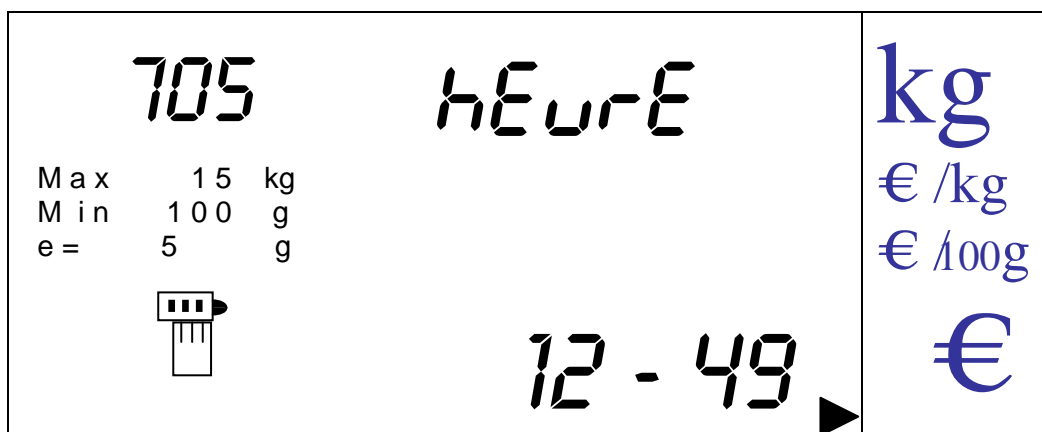
On valide la donnée et revient au menu précédent en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.7.6. PROGRAMMATION DE L'HEURE



Cette option permet de programmer l'heure de la balance



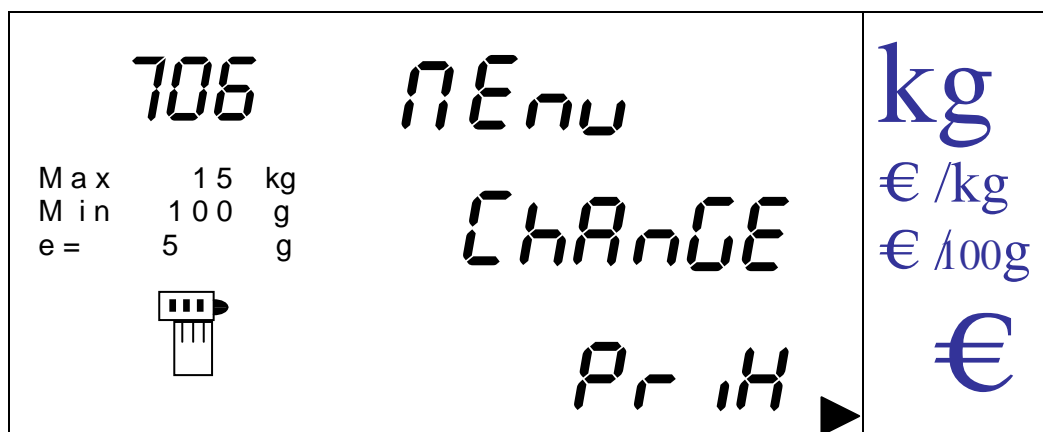
On saisit la donnée en utilisant le clavier numérique et au format suivant HH – MM (heures – minutes).

En cas d'erreur on peut effacer par appui sur la touche [CLEAR].

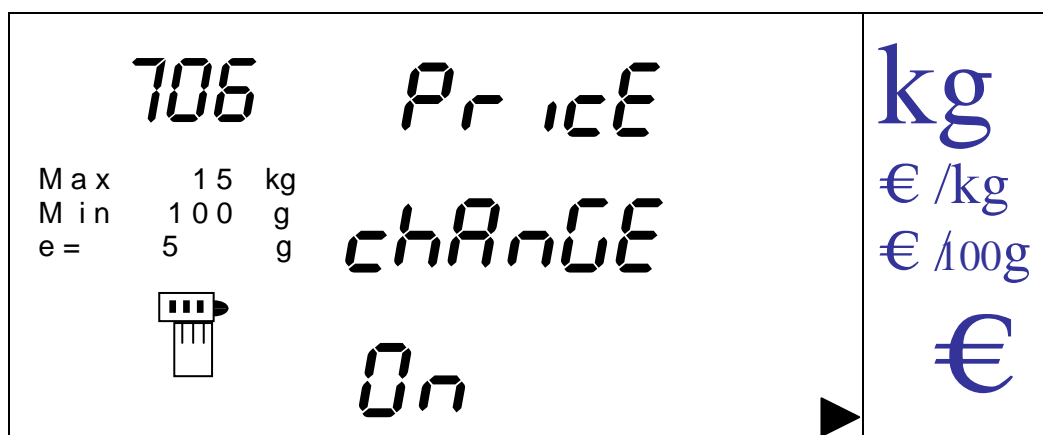
On valide la donnée et revient au menu précédent en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.7.6.1. Activation changement de prix



Cette option permet d'activer ou de désactiver le changement de prix



On passe de la valeur 'ON' (activé) à 'OFF' (désactivé par défaut) par les touches [V-A] et [V-B]. On valide la donnée et revient au menu précédent en appuyant sur la touche [MENU].

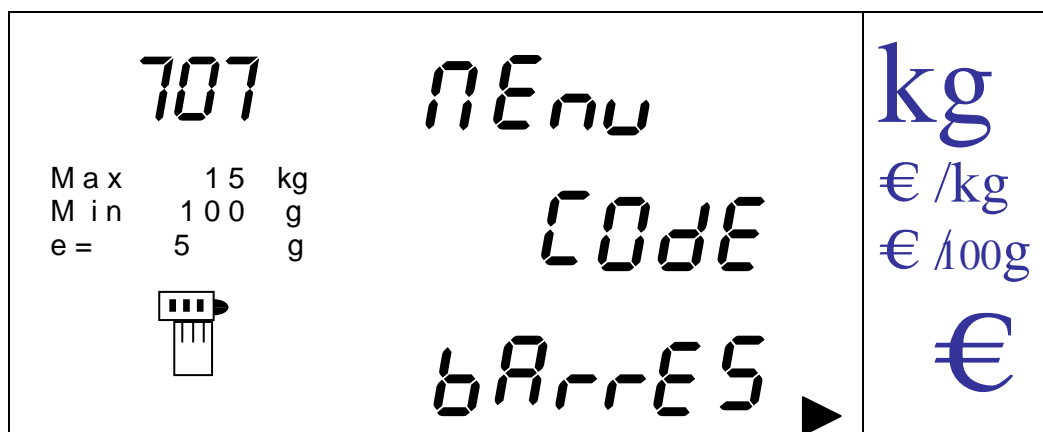
On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

La procédure de travail avec l'option activée est : Depuis le mode poids ou constante, une fois que l'on a sélectionné le PLU on appuie sur la touche [MENU]. Le prix du PLU clignote alors on peut saisir le prix que l'on souhaite par les touches numériques.

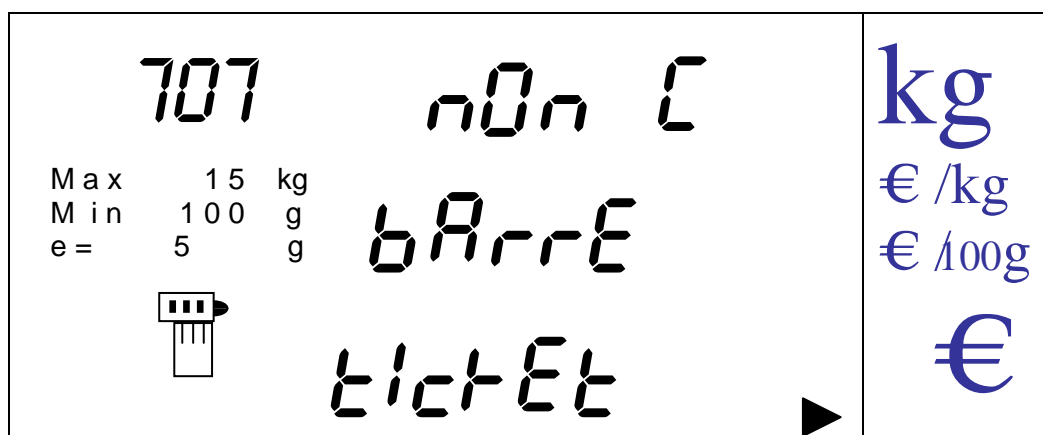
A ce moment là on a trois options :

- Appuyer sur [MENU]. Le prix du PLU se met à jour et se cumule pour le vendeur concerné par la transaction.
- Appuyer sur [K] alors que le prix clignote : on abandonne le changement de prix.
- Appuyer sur la touche du vendeur : l'opération se cumule avec le nouveau prix mais le PLU n'est pas modifié en mémoire balance.

14.1.7.7. ACTIVATION CODE BARRE



Cette option permet d'activer ou désactiver le code barre sur le ticket.

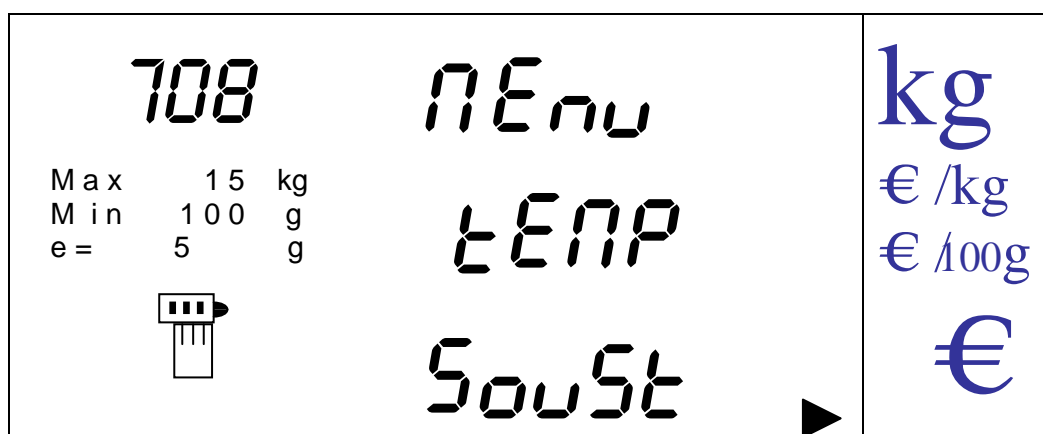


On passe de la valeur 'ON' (Activé) à 'OFF' (Désactivé par défaut) par les touches [V-A] et [V-B].

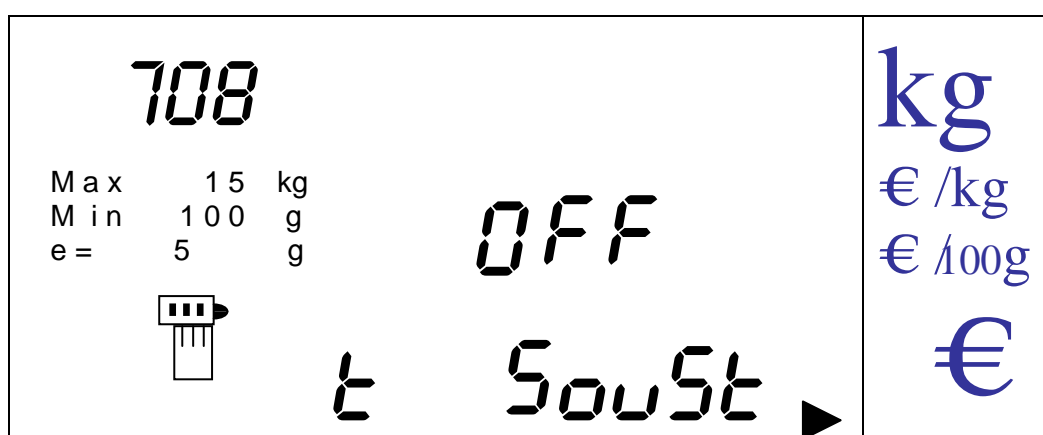
On valide l'état en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.7.8. ACTIVATION TEMPS SOUS TOTAL



Cette option permet d'activer ou désactiver la possibilité de visualiser un instant le sous total du vendeur lorsqu'il enregistre une opération.

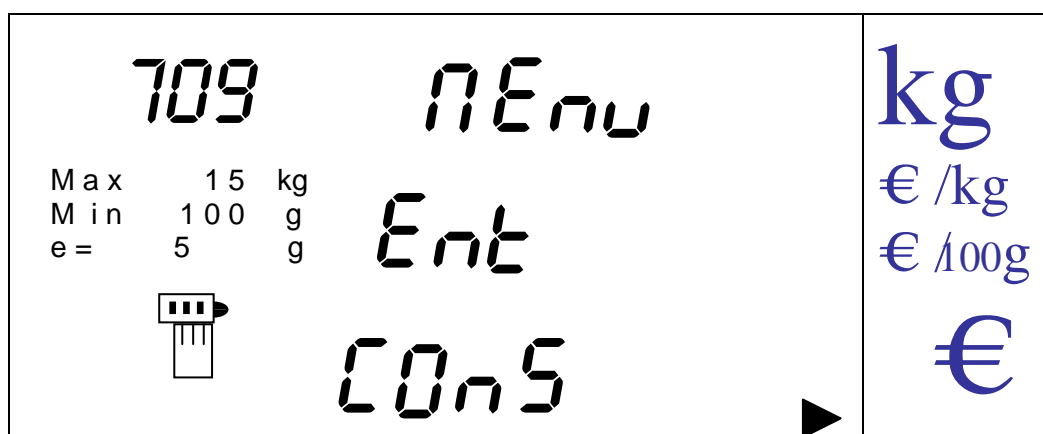


On passe de la valeur 'ON' (Activé) à 'OFF' (Désactivé par défaut) par les touches [V-A] et [V-B].

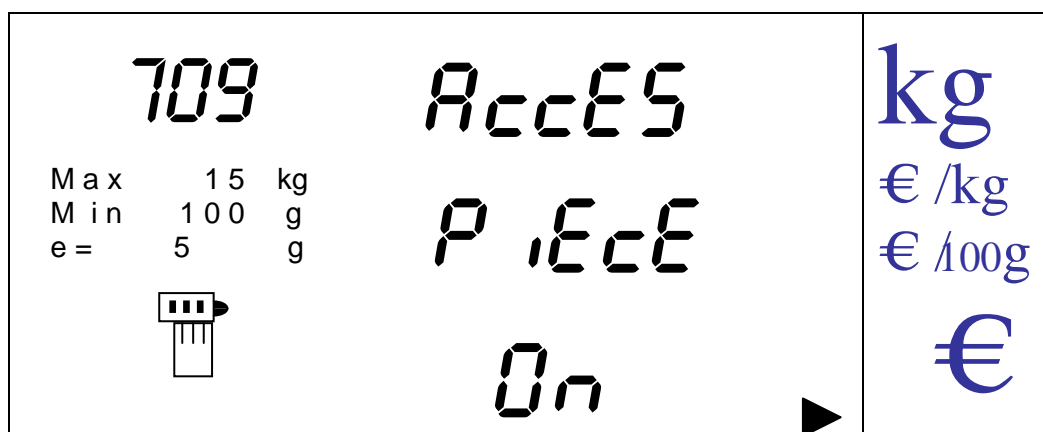
On valide l'état en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.7.9. ACTIVATION ENTREE CONSTANTE



Cette option permet d'activer ou de désactiver la possibilité d'entrer en mode constante de façon libre ou restreinte alors qu'il n'y a aucun poids sur le plateau.

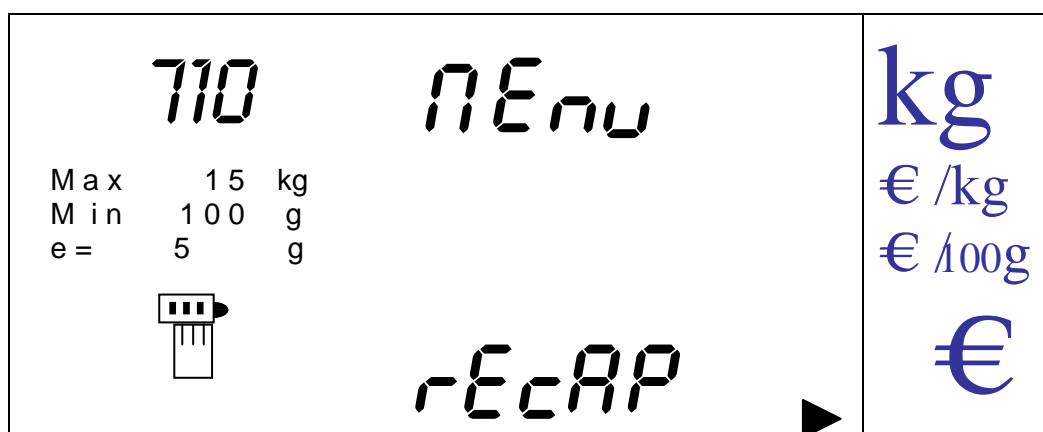


On passe de la valeur 'ON' (Activé) à 'OFF' (Désactivé) par les touches [V-A] et [V-B].

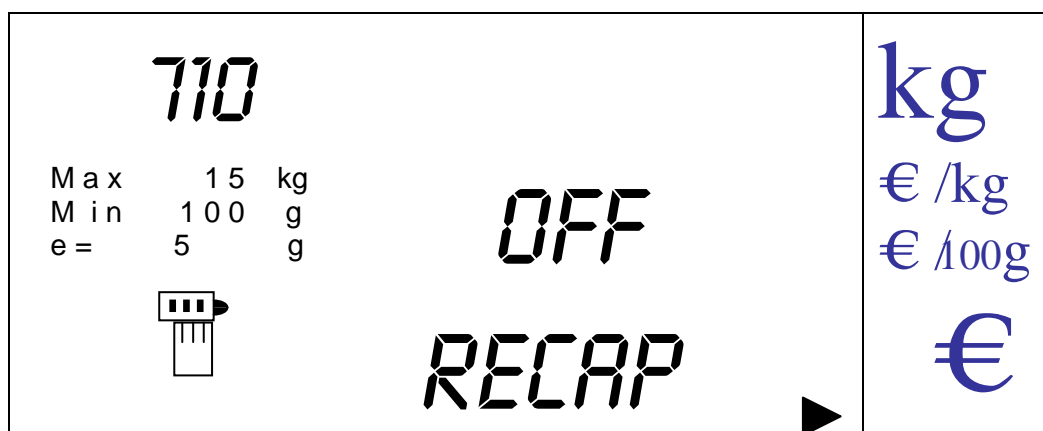
On valide l'état en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.7.10. ACTIVATION TICKET RECAPITULATIF



Permet d'activer l'impression du ticket récapitulatif après impression du ticket de vente.



On passe de la valeur 'ON' (Activé) à 'OFF' (Désactivé par défaut) par les touches [V-A] et [V-B].

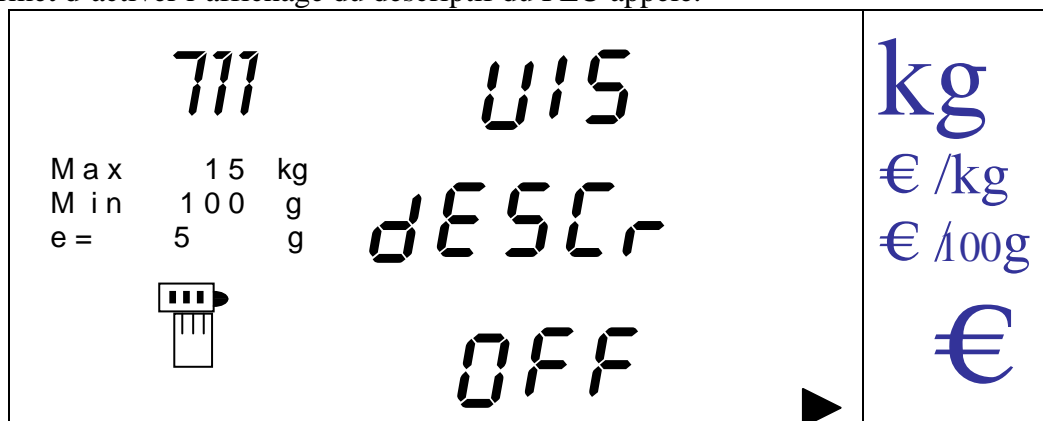
On valide l'état en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.7.11. ACTIVATION VISUALISATION DESCRIPTIF



Permet d'activer l'affichage du descriptif du PLU appelé.

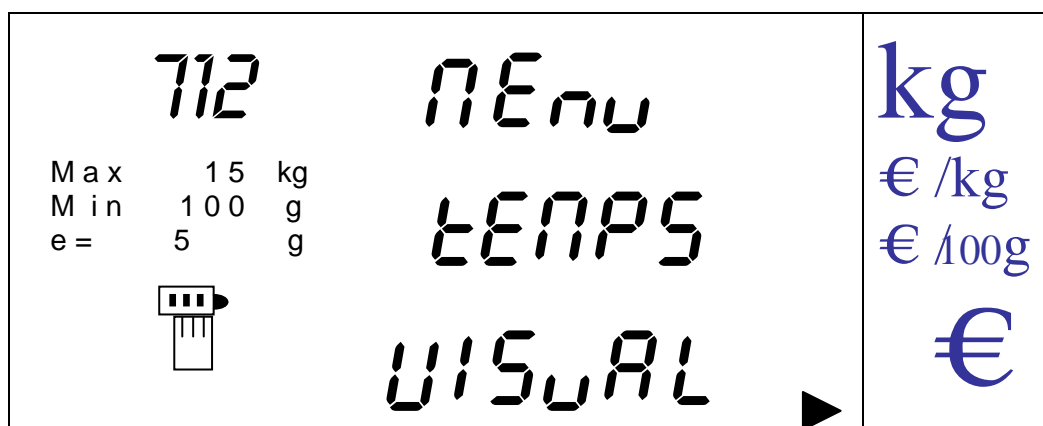


On passe de la valeur 'ON' (Activé) à 'OFF' (Désactivé par défaut) par les touches [V-A] et [V-B].

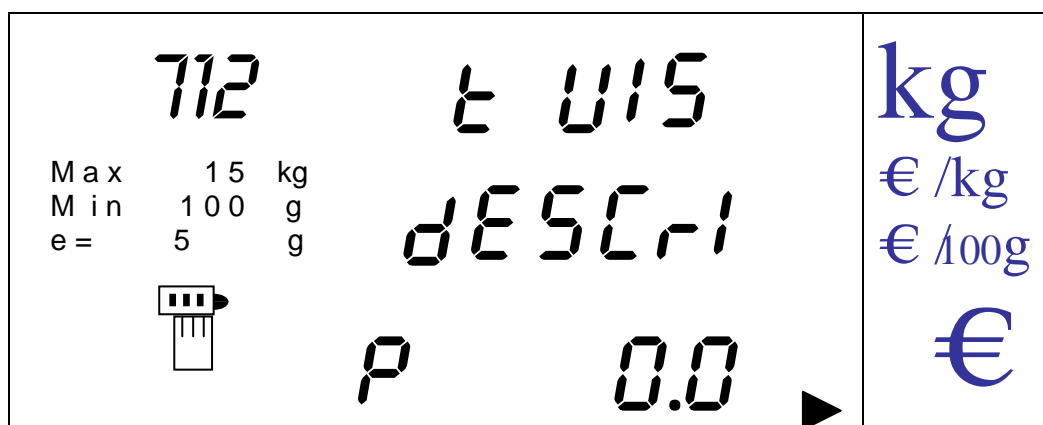
On valide l'état en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.7.12. PROGRAMMATION DU TEMPS DE VISUALISATION DU DESCRIPTIF PLU



Cette option permet de programmer le temps durant lequel on va visualiser le descriptif lorsque l'option précédente est activée ;



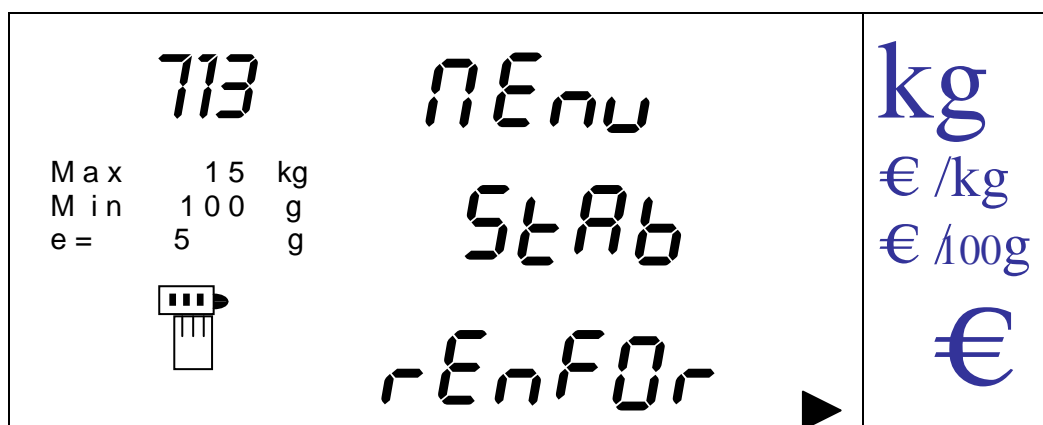
On passe sur les différentes valeurs par les touches [V-A] et [V-B].

On valide l'état en appuyant sur la touche [MENU].

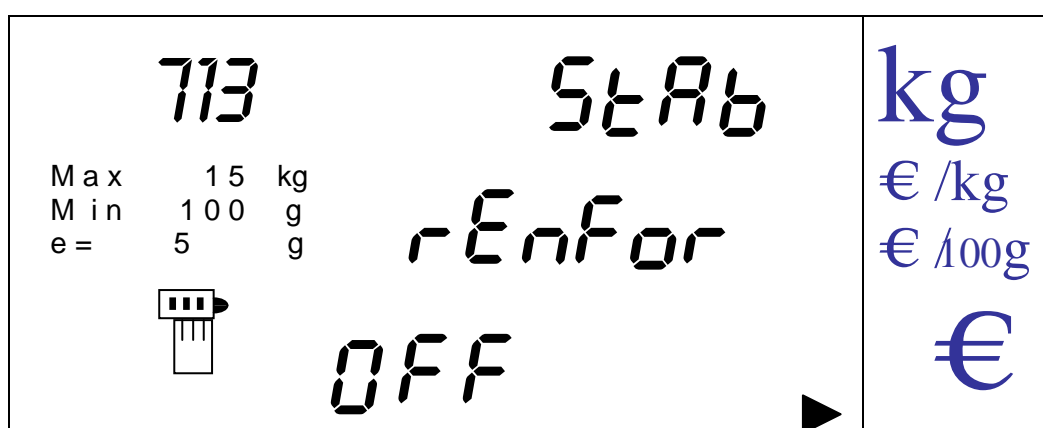
On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

Valeurs possibles	Valeur par défaut
0.0	0.0
0.5	
1.0	
2.0	
3.0	
4.0	
5.0	
6.0	
7.0	
8.0	
9.0	
10.0	

14.1.7.13. STABILITE RENFORCEE



Cette option permet de programmer ou pas la stabilité renforcée. On sélectionne si une balance de comptoir doit filtrer et afficher comme si elle était suspendue.

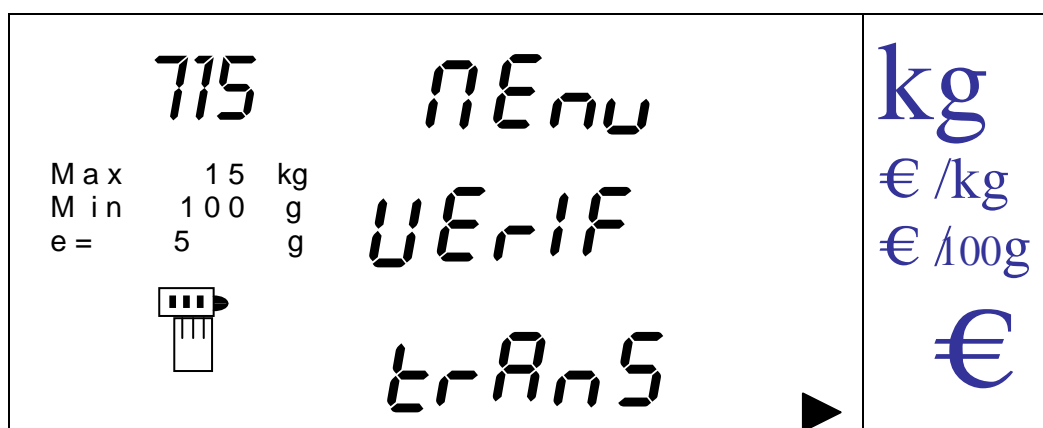


On passe de la valeur 'ON' (Activé) à 'OFF' (Désactivé) par les touches [V-A] et [V-B].

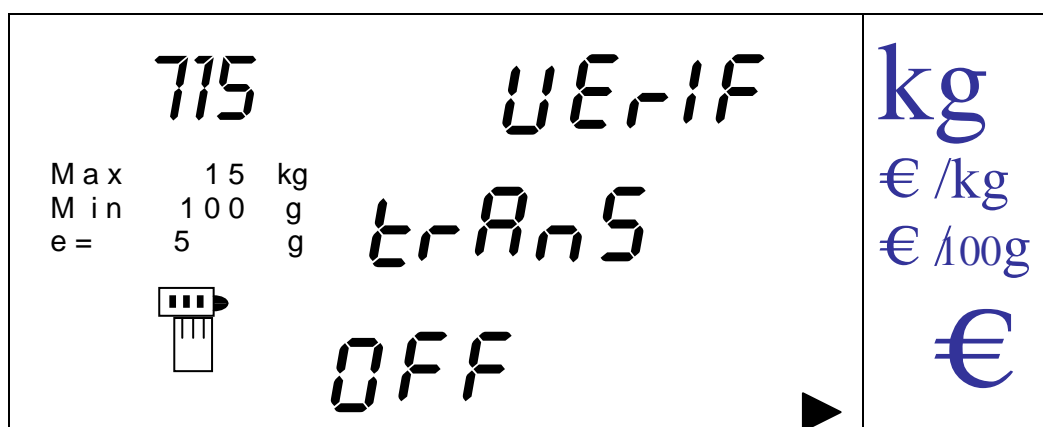
On valide l'état en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.7.14. VERIFICATION TRANSACTION



Cette option ajoute un filtre spécial de poids au moment où on effectue la transaction si on détecte une oscillation la balance se met en erreur '14'.



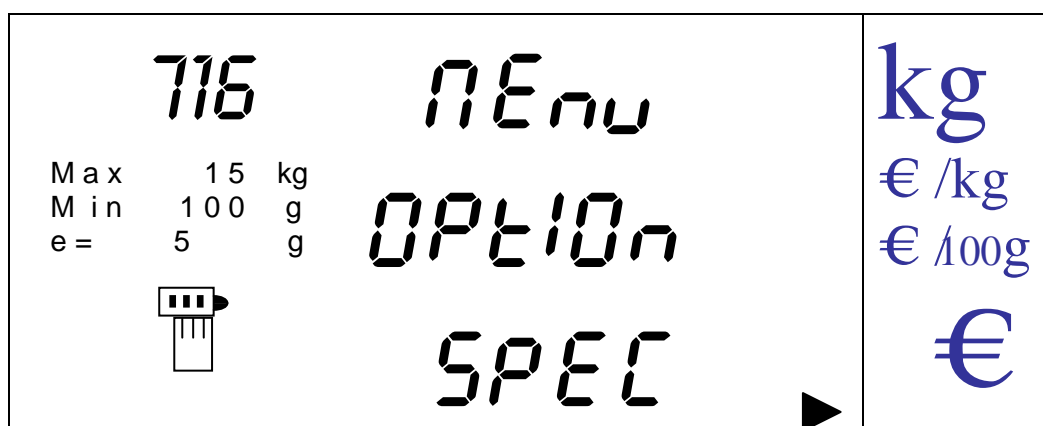
On passe de la valeur 'ON' (Activé) à 'OFF' (Désactivé) par les touches [V-A] et [V-B].

On valide l'état en appuyant sur la touche [MENU].

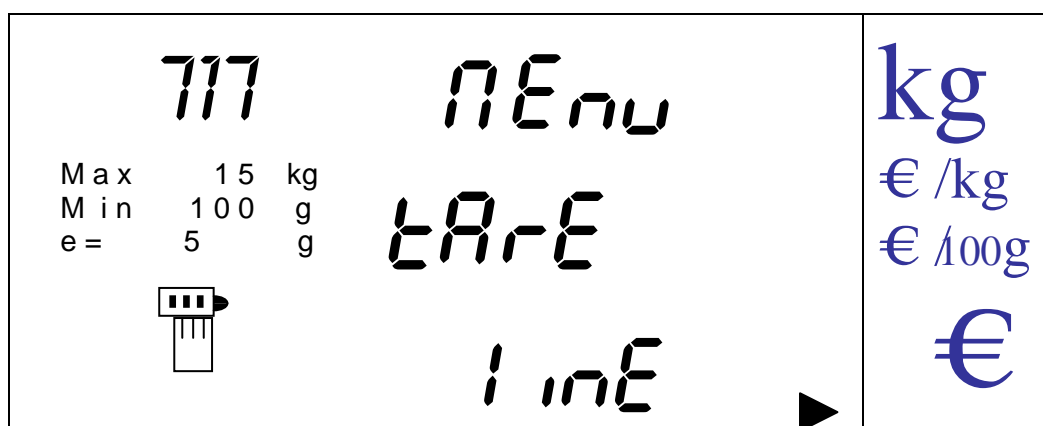
On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.7.15. OPTIONS SPECIALES

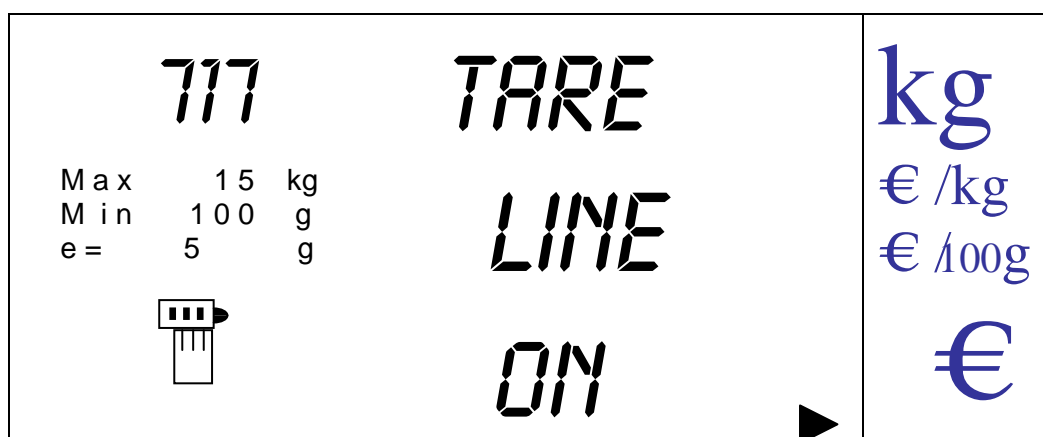
Permet d'accéder (demande la clef d'accès à ce niveau) au menu de deuxième niveau.



14.1.7.16. TARE LIGNE



Cette option permet d'activer ou désactiver l'impression de la tare sur le ticket.

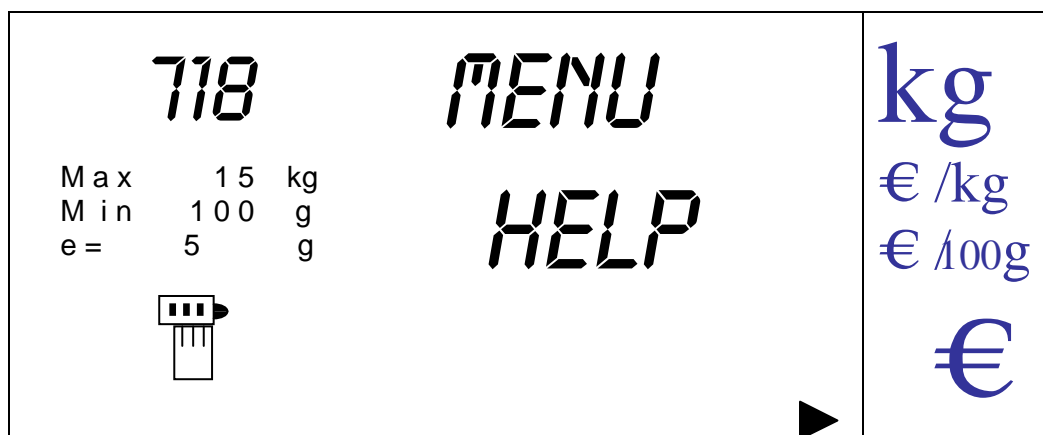


On passe de la valeur 'ON' (Activé) à 'OFF' (Désactivé) par les touches [V-A] et [V-B].

On valide l'état en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider et revenir au menu en appuyant sur la touche [K].

14.1.7.17. MENU HELP



En appuyant sur la touche [MENU] on obtient un ticket d'aide qui décrit les fonctions directes qu'ont les touches numériques dans le menu de premier niveau.

La liste est la suivante :

-	TOUCHES DIRECTES EN MENU			-

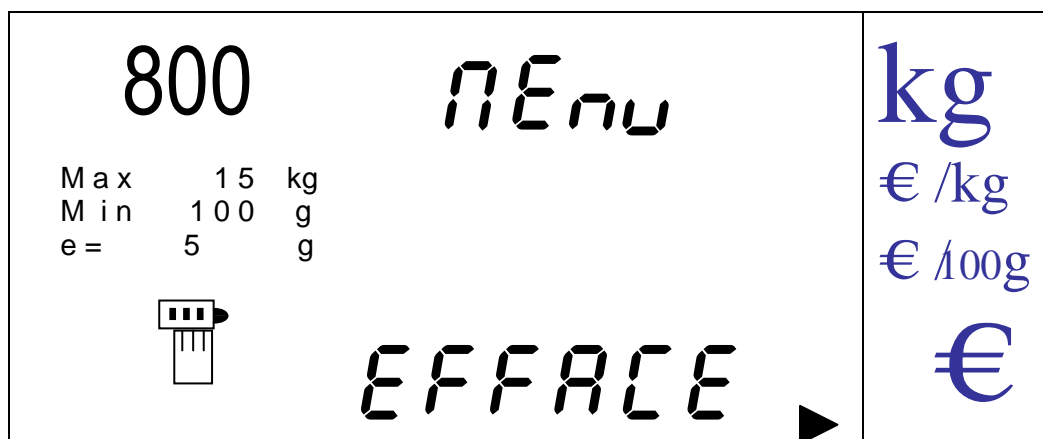
(1)	-	MENU	TOTAUX	
(2)	-	MENU	PREMB	
		(ILC)		
(3)	-	MENU	PROG	
(4)	-	MENU	RES	
(5)	-	MENU	TVA	
(6)	-	MENU	IMPRES	
(7)	-	MENU	CONFIG	
(8)	-	MENU	EFFACE	
(M)	-	MENU	HELP	
(Λ0)	-	MENU	CODE	BARRES
(Λ1)	-	MENU	PROG	ENT
(Λ2)	-	MENU	IMPR	PLU
(Λ3)	-	MENU		RECAP
(Λ4)	-	MENU	PROG	HEURE
(Λ5)	-	MENU	PROG	DATE
(Λ6)	-	VENTA	POR	HORAIRE
(Λ7)	-	GT		ABSOLU
(Λ8)	-	GT		FAMILL
(ΛC)	-	GT	BORRA	ABSOLT
(ΛP)	-	GT		PLU
(ΛT)	-	MENU	IMPRI	CONNEC

Le caractère Δ signifie que l'on doit avant appuyer sur la touche [SHIFT].

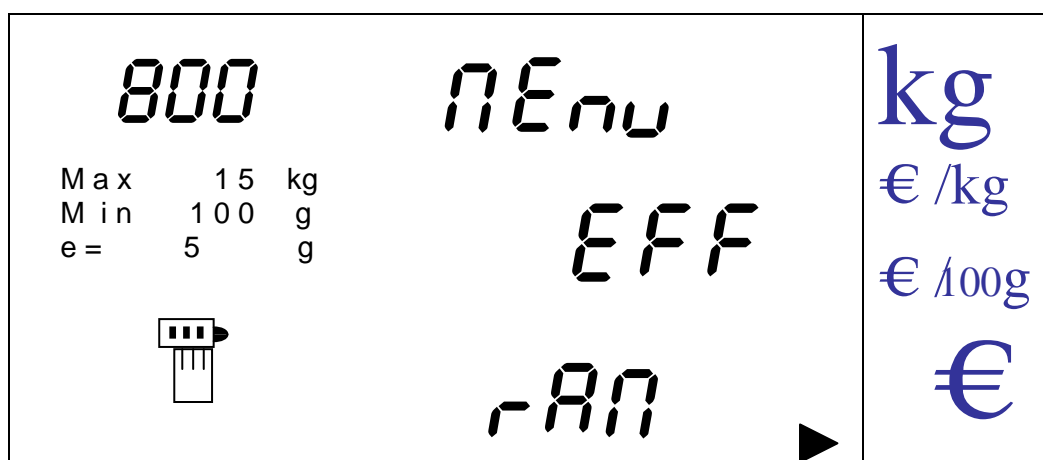
14.1.8. MENU EFFACEMENT

On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU].

On trouve dans ce menu 2 nouvelles options auxquelles on peut accéder en appuyant sur la touche [MENU] une fois que l'on s'est positionné dessus par les touches curseur.

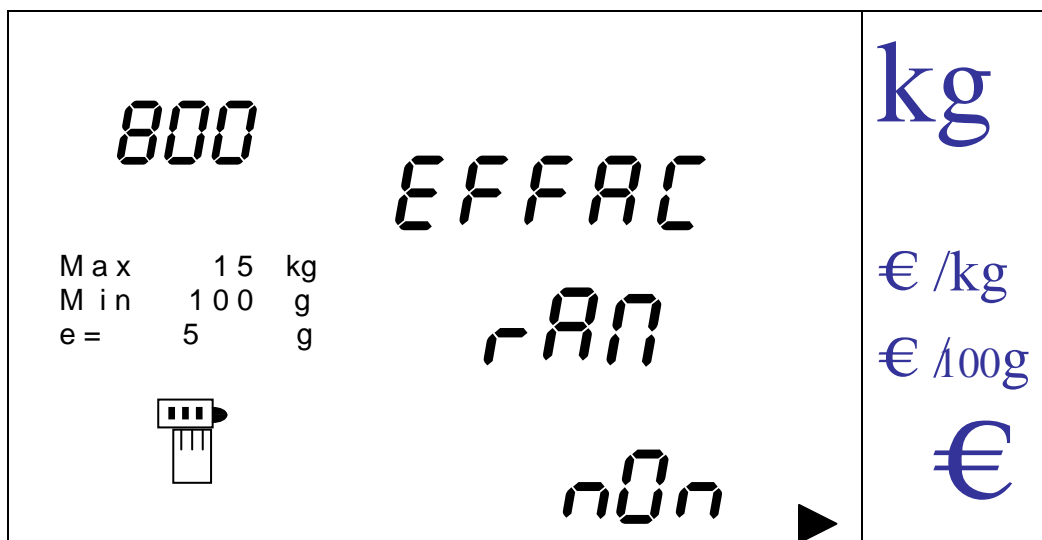


14.1.8.1. EFFACEMENT DE RAM



Cette option permet d'effectuer un effacement de toutes les ventes et de tous les totaux qui ont été cumulés sur tous les vendeurs.

On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU], la balance affiche alors :



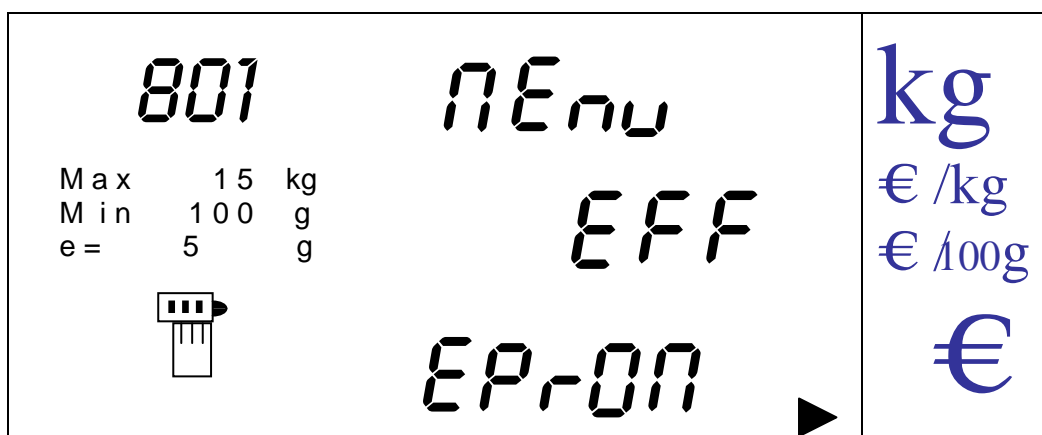
On passe de 'NO' (ne pas effacer) à 'OUI' (effacer) par les touches [V-A] y [V-B].

On valide la valeur de la sélection en appuyant sur la touche [MENU].

Si on a sélectionné 'OUI' La balance effectue l'effacement et se réinitialise alors que si on a sélectionné 'NON', La balance retourne automatiquement au menu précédent.

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en appuyant sur la touche [K].

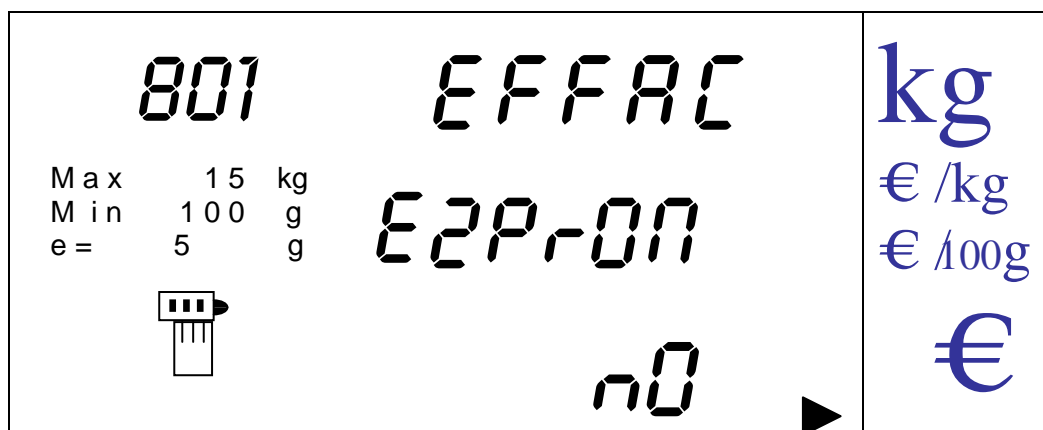
14.1.8.2. EFFACEMENT DE E2PROM



Cette option permet d'effectuer un effacement des PLU 's, entêtes, légendes, codes barres et toute les options programmable de façon alphanumérique.

De plus cette option inclus l'effacement de la RAM (voir paragraphe précédent).

On entre dans l'option en appuyant sur la touche [MENU], la balance affiche alors :



On passe de 'NO' (ne pas effacer) à 'OUI' (effacer) par les touches [V-A] y [V-B].

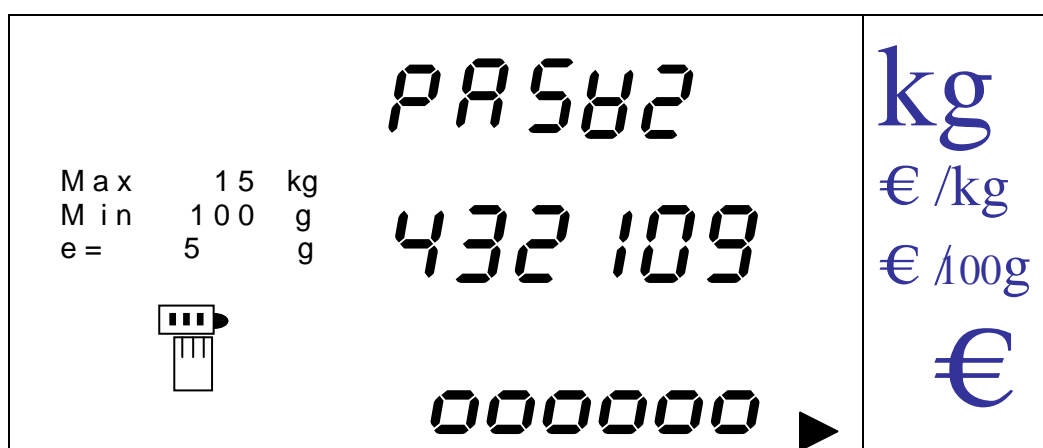
On valide la valeur de la sélection en appuyant sur la touche [MENU].

Si on a sélectionné 'OUI' La balance effectue l'effacement et se réinitialise alors que si on a sélectionné 'NON', La balance retourne automatiquement au menu précédent.

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en appuyant sur la touche [K].

14.2. MENU DE 2° NIVEAU

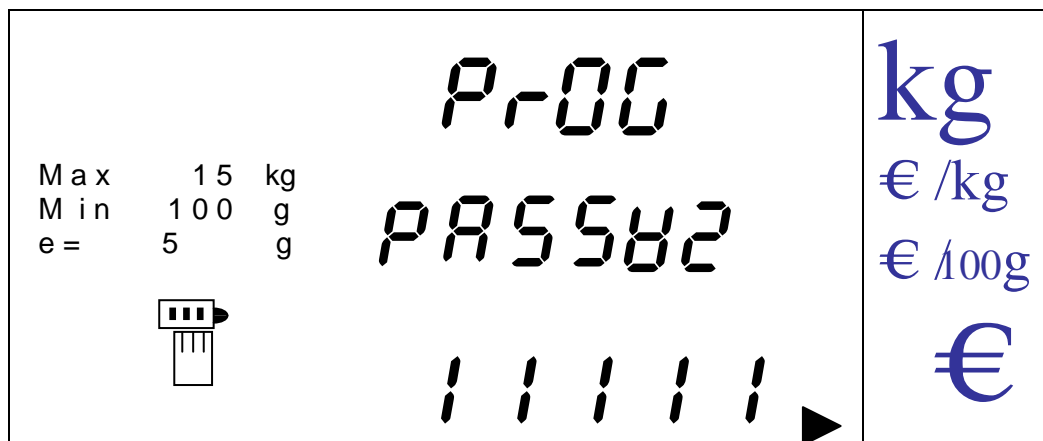
Pour accéder à ce menu la balance va demander un mot de passe dans le cas où il a été programmé préalablement :



On tabule le mot de passe de 6 digits programmé par les touches numériques et on valide en appuyant sur la touche [MENU].

On accède ainsi au menu de second niveau on trouve alors la première option du menu de 2nd niveau qui est la programmation du mot de passe.

14.2.1. PROGRAMMATION DU MOT DE PASSE DE MENU DE 2ND NIVEAU



On saisit une valeur numérique comprise entre '0' et '999999' par le clavier numérique. La valeur par défaut est '11111'.

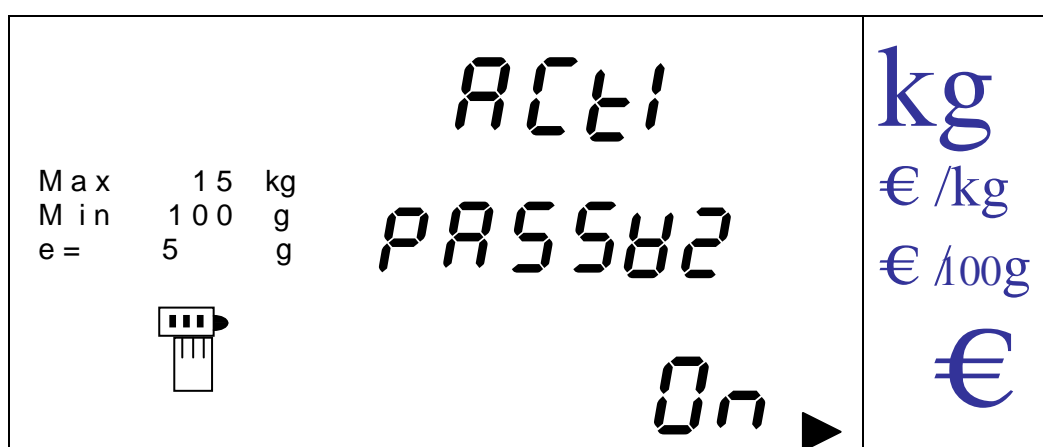
En cas d'erreur de saisie on peut effacer par la touche [CLEAR].

On valide en revenant au menu par appui sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment de l'option sans valider et revenir au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K].

14.2.2. ACTIVATION DU MOT DE PASSE DE 2ND NIVEAU

Une fois que la programmation du mot de passe est validée on doit activer le mot de passe. Cette option permet d'activer ou de désactiver le mot de passe pour l'accès au menu de 2nd niveau.

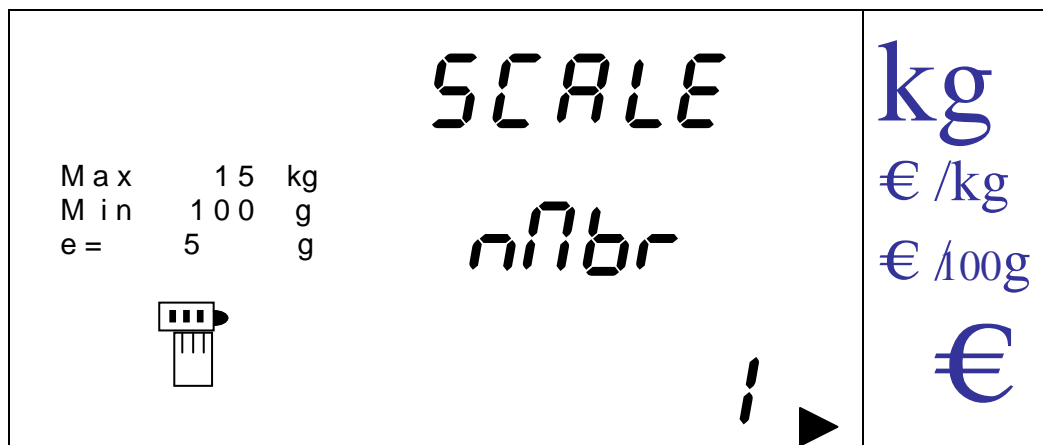


On passe de 'ON' (activé (par défaut)) à 'OFF' (désactivé) par les touches [V-A] et [V-B]. On valide la donnée saisie et passe à l'option suivante en appuyant sur la touche.

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K].

14.2.3. PROGRAMMATION DU N° DE BALANCE

Cette option permet de programmer le n) assigné à la balance.

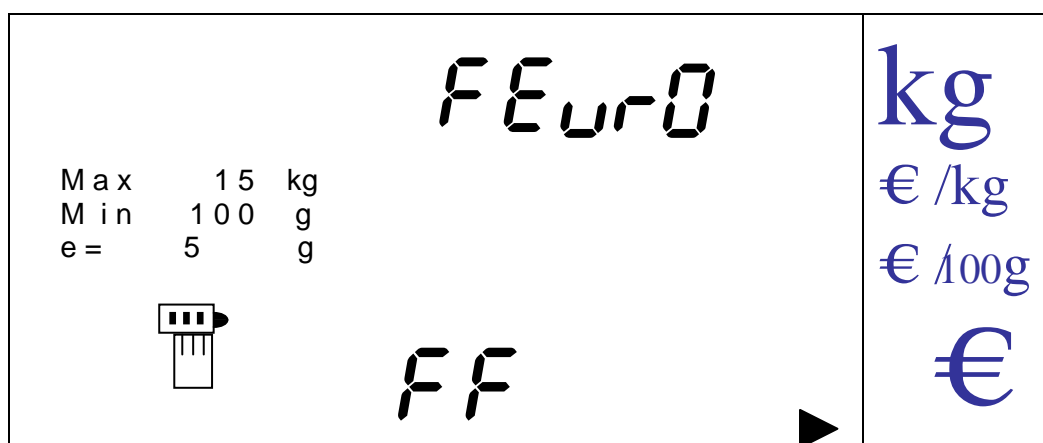


Par les touches numériques on saisit le n° de la balance
C'est un chiffre compris entre '1' (par défaut) et '8'.

On valide et passe à l'option suivante en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K].

14.2.4. FACTEUR DE CONVERSION EURO



On passe d'un choix à l'autre en appuyant sur les touches [V-A] et [V-B].

On valide et passe à l'option suivante par la touche [MENU].

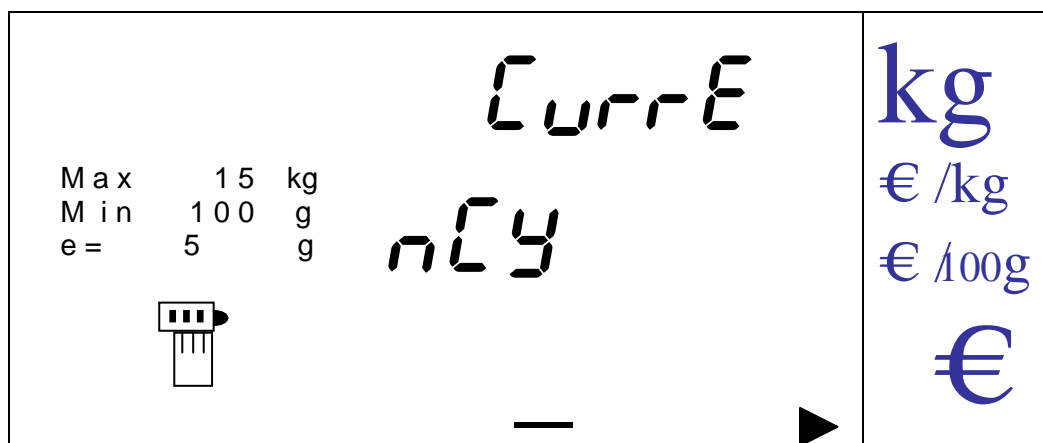
On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K]

NULL	-----	-----
PTAS	PESETA	166.386
FB	FRANC BELGE	40.3399
DM	MARK ALLEMAND	1.95583
FF	FRANC FRANCAIS	6.55957
POUND	LIVRE IRLAND	0.787564
FL	FRANC LUXEMB.	40.3399
GULD	FLORÍN HOLLANDAIS	2.20371
S	CHELÍN AUTRICHIEN	13.7603
ESC	ESCUDO PORTUGAIS	200.482
MK	MARC FINLANDAIS	5.94573
L	LIRE ITALIENNE	1936.27
OTHER	-----	-----

Au moment de sélectionner une de ces monnaies le change de monnaie nationale à euro se fixe automatiquement. Si on sélectionne 'NULL' on travaille en phase 0 dans laquelle on n'a que la monnaie nationale sans conversion.

14.2.5. MONNAIE ('CURRENCY')

Si on a sélectionné 'OTHER' comme facteur de conversion on devra programmer le teste de la monnaie nationale.



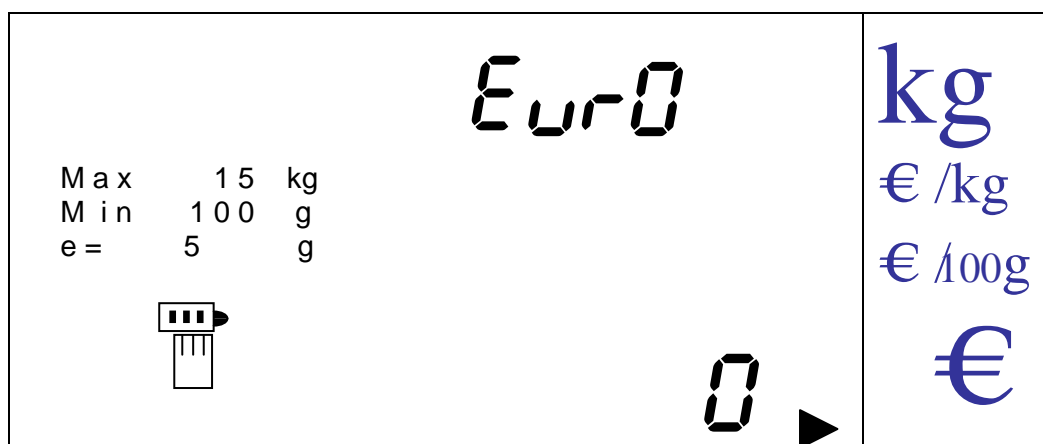
Le digit à saisir est matérialisé par un tiret clignotant.

On saisit le texte de la monnaie (4 digits) par les touches alphanumériques en utilisant la table de caractères du paragraphe description du clavier. On valide en appuyant sur la touche [MENU], et on passe ainsi au paramètre suivant.

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K].

14.2.6. VALEUR DE L'EURO SI LA MONNAIE EST OTHER

Si on a sélectionné 'OTHER' comme monnaie on doit saisir la valeur de la conversion à l'euro qui sera appliquée.



On saisit la valeur de 6 digits par les touches numériques et on valide en appuyant sur la touche [MENU], qui nous fait passer au paramètre suivant.

En cas d'erreur on peut effacer en appuyant sur la touche [CLEAR].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K]

14.2.7. DECIMALE DE L'EURO SI LA MONNAIE EST 'OTHER'

Si on a sélectionné 'OTHER' comme monnaie on devra programmer le nombre de décimales à appliquer.



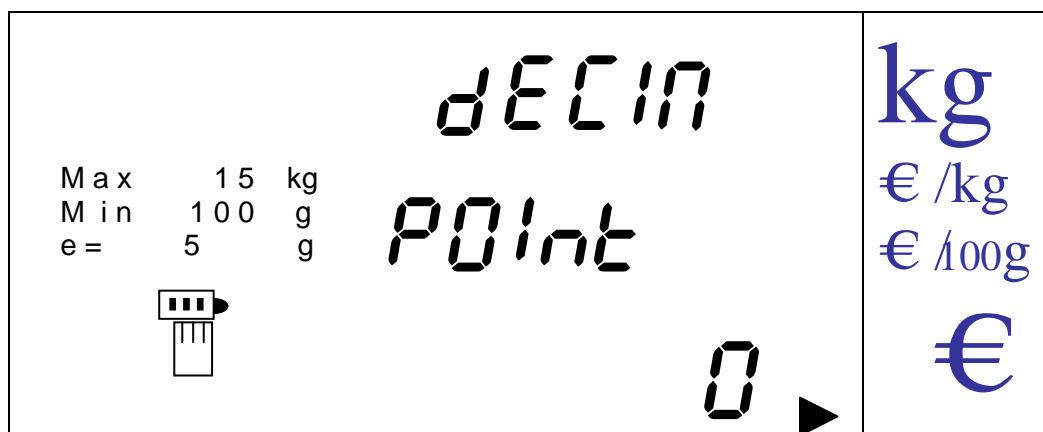
On sélectionne une valeur (de 0 (par défaut)) à 6) par les touches [V-A] et [V-B].

On valide et passe au paramètre suivant en appuyant sur la touche [MENU].

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K].

14.2.8. DECIMALES MONNAIE NATIONALE

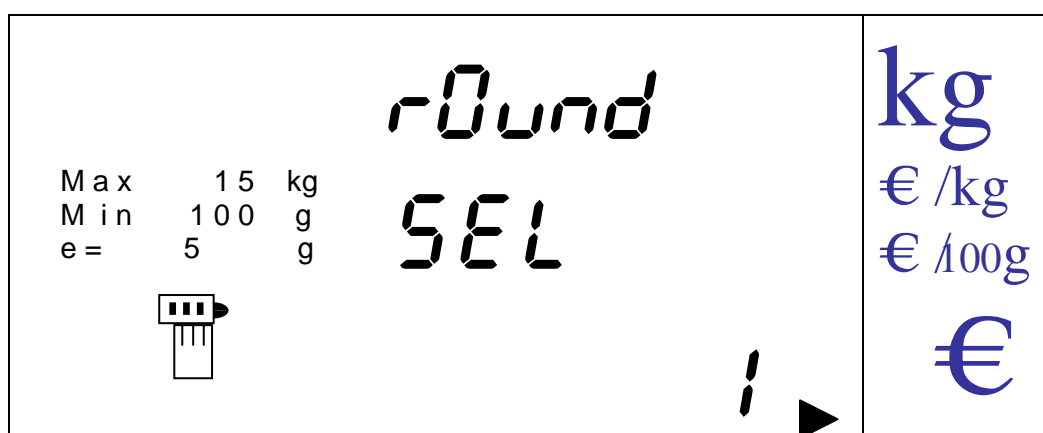
On sélectionne le nombre de décimales pour le prix ou le prix à payer lorsque l'on travaille en monnaie nationale.



On passe de la valeur 0 (par défaut) à 3 par les touches [V-A] et [V-B] et on valide par la touche [MENU], en passant ainsi à la programmation du paramètre suivant. On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K]

14.2.9. ARRONDI MONNAIE NATIONALE

On sélectionne le type d'arrondi à appliquer sur le prix à payer quand on travaille en monnaie nationale.



On passe de la valeur '1' (par défaut) à '5' par les touches [V-A] et [V-B].

On valide par la touche [MENU], en passant ainsi à la programmation du paramètre suivant.

On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K].

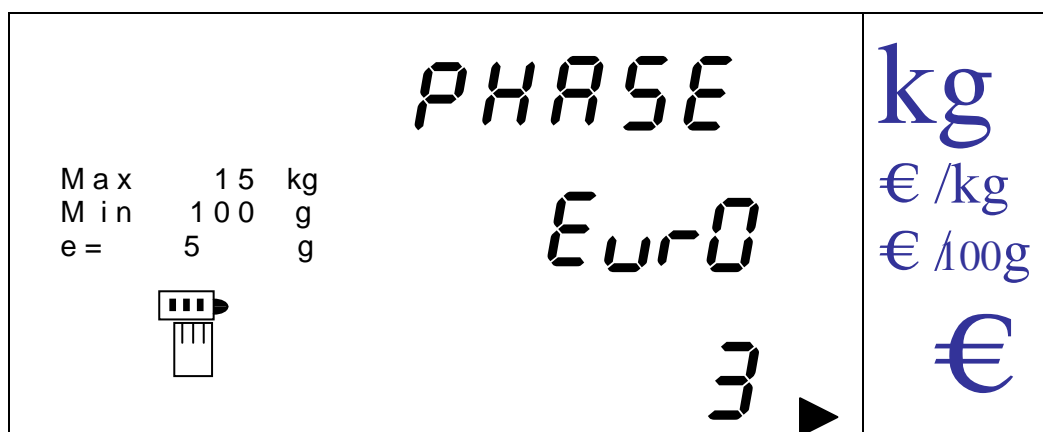
14.2.10. PHASE DE L'EURO

Si on a sélectionné une autre monnaie que 'NULL', On doit sélectionner avec quelle phase de l'euro on va travailler.

PHASE 1: On travaille en monnaie nationale avec conversion euro.

PHASE 2: On travaille en euro avec conversion monnaie nationale.

PHASE 3: On travaille uniquement en Euros.



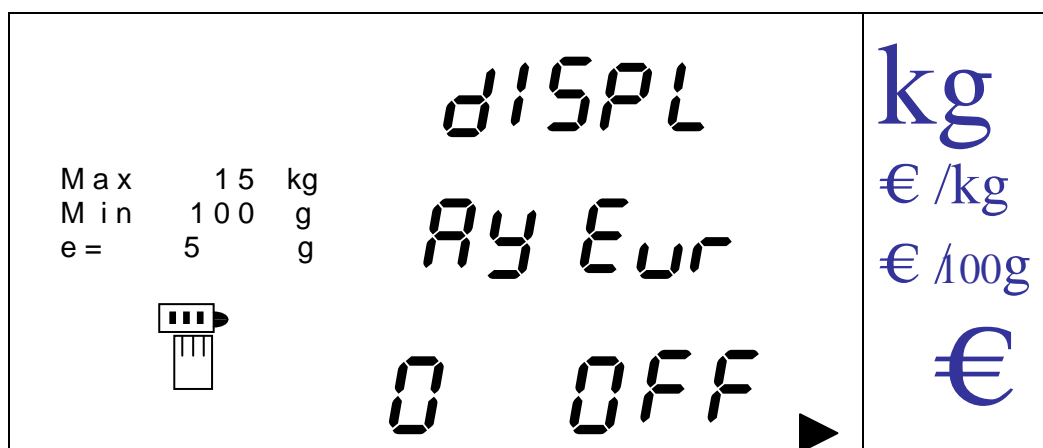
On sélectionne la valeur de 1 à 3 (par défaut) par les touches [V-A] et [V-B] et on valide par la touche [MENU], en passant ainsi à la programmation du paramètre suivant. On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K]

Attention : lorsque l'on change la phase de l'euro et que le changement de phase implique un changement de monnaie c'est-à-dire quand on passe de la monnaie 'NULL' ou Phase 1 à phases 2 ou 3, ou vice-versa, les prix des articles seront convertis à la valeur qui correspond à la nouvelle phase euro de travail.

NOTA: Les totaux devront avoir été effacés pour pouvoir faire la conversion de phase euro.

14.2.11. EURO AFFICHE (UNIQUEMENT SI LA MONNAIE EST DIFFERENTE DE 'NULL' ET PHASE DIFFERENTE DE '3')

Si on a sélectionné une monnaie différente de 'NULL' et une phase euro différente de '3', on doit sélectionner la possibilité d'afficher la valeur du prix à payer convertie à l'euro ou à la monnaie nationale selon avec quelle monnaie on travaille.

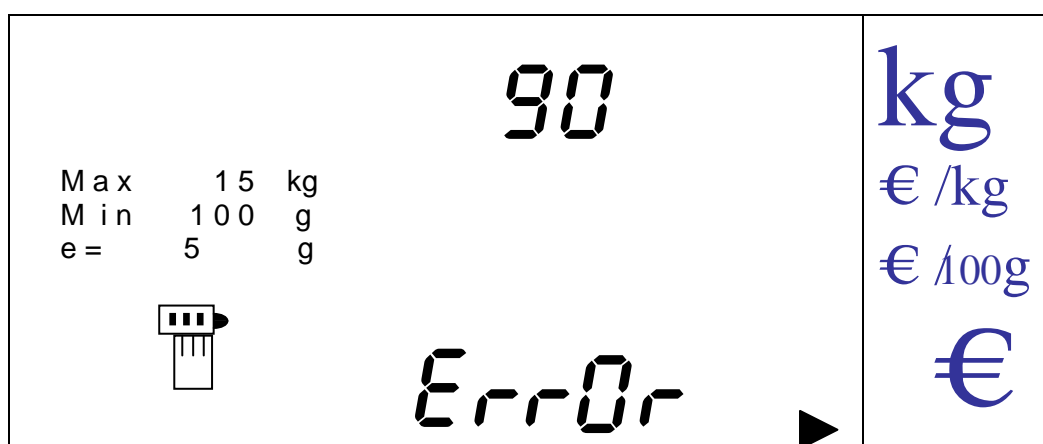


On sélectionne la valeur par les touches [V-A] et [V-B] et on valide par la touche [MENU], en passant ainsi à la programmation du paramètre suivant. On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K]

NOTA: Tous les paramètres relatifs à la monnaie c'est-à-dire :

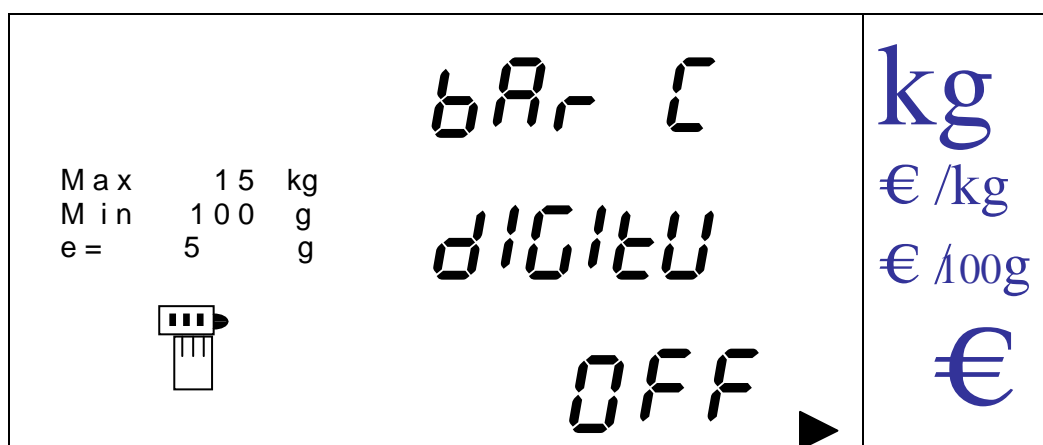
- ◆ facteur de conversion
- ◆ décimales
- ◆ arrondi
- ◆ monnaie
- ◆ valeur de l'euro
- ◆ décimales euro
- ◆ phase euro
- ◆ euro affiché

ne seront accessibles que s'il n'y a plus aucune opération en mémoire. Tous les vendeurs doivent être à zéro. Dans le cas contraire la balance affiche une erreur 90



14.2.12. DIGIT DE CONTROLE DANS LE CODE BARRES

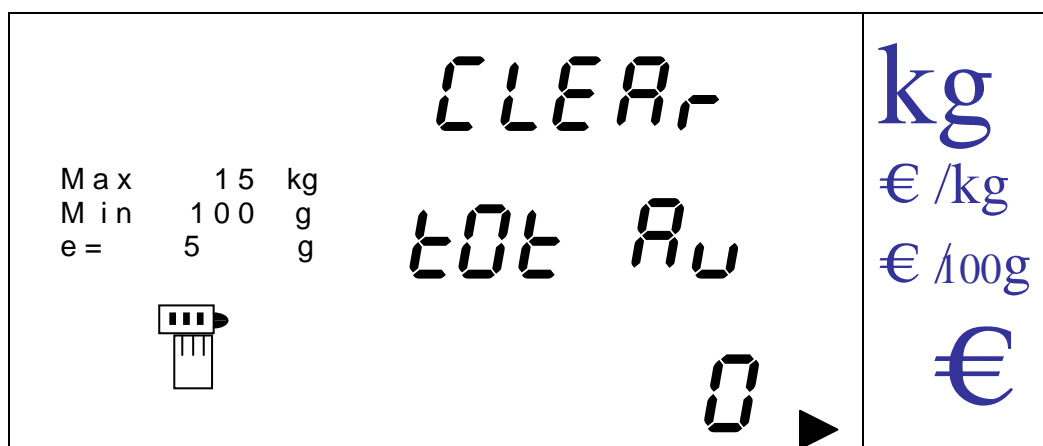
On active ou désactive l'impression d'un digit de contrôle dans le code barre.



On sélectionne la valeur ON à OFF par les touches [V-A] et [V-B] et on valide par la touche [MENU], en passant ainsi à la programmation du paramètre suivant. On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K]

14.2.13. FERMETURE AUTOMATIQUE DU TOTAL

On programme une valeur en secondes (0 par défaut à 10) après laquelle un total se ferme.



Si on sélectionne '0', il n'y aura pas de clôture automatique.

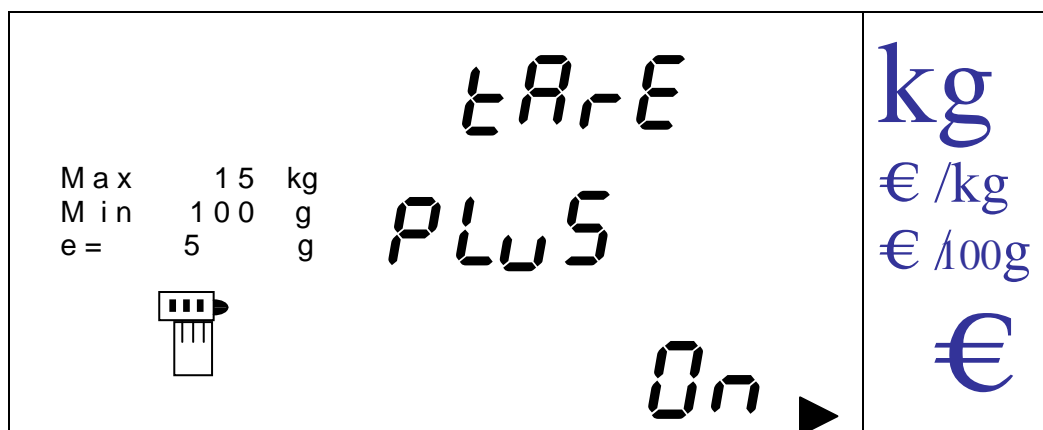
En cas d'erreur on peut effacer en appuyant sur la touche [CLEAR].

on valide par la touche [MENU], en passant ainsi à la programmation du paramètre suivant. On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K]

14.2.14. TARE PLU

On active ou désactive la possibilité d'associer une tare à un PLU

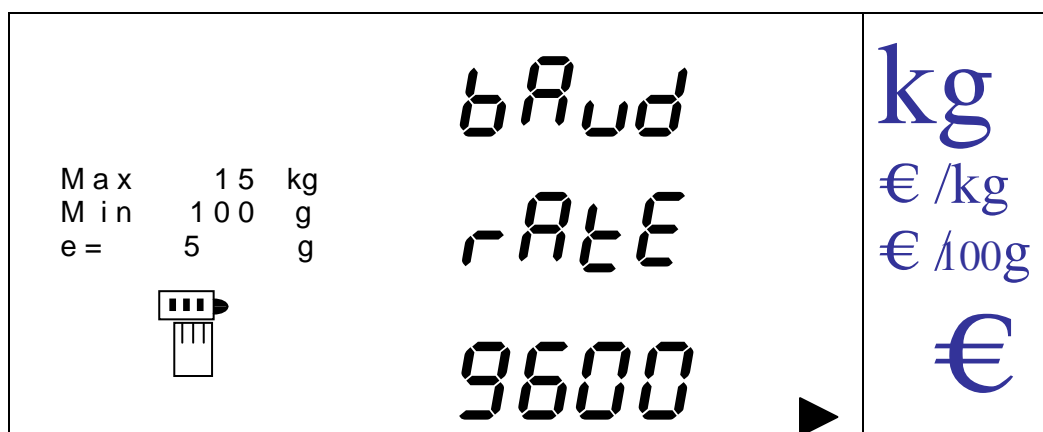
NOTA: Cette option n'affecte que le mode vente avec ticket. Elle est toujours active en mode emballage



On sélectionne la valeur ON à OFF par les touches [V-A] et [V-B] et on valide par la touche [MENU], en passant ainsi à la programmation du paramètre suivant. On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K]

14.2.15. BAUD RATE

On sélectionne la vitesse de communication

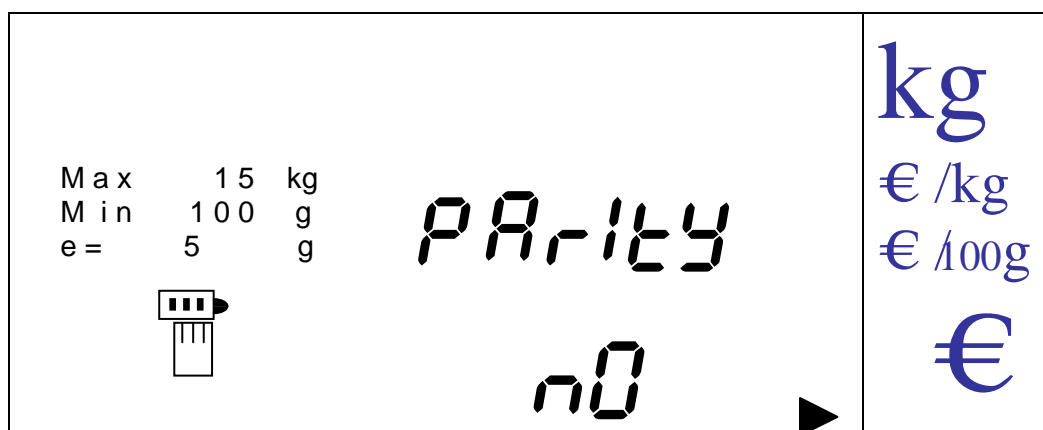


On sélectionne les différentes valeurs par les touches [V-A] et [V-B] et on valide par la touche [MENU], en passant ainsi à la programmation du paramètre suivant. On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K]

Valeurs possibles	Valeur par défaut
2400	9600
4800	
9600	

14.2.16. PARITE

On sélectionne le type de parité de communication

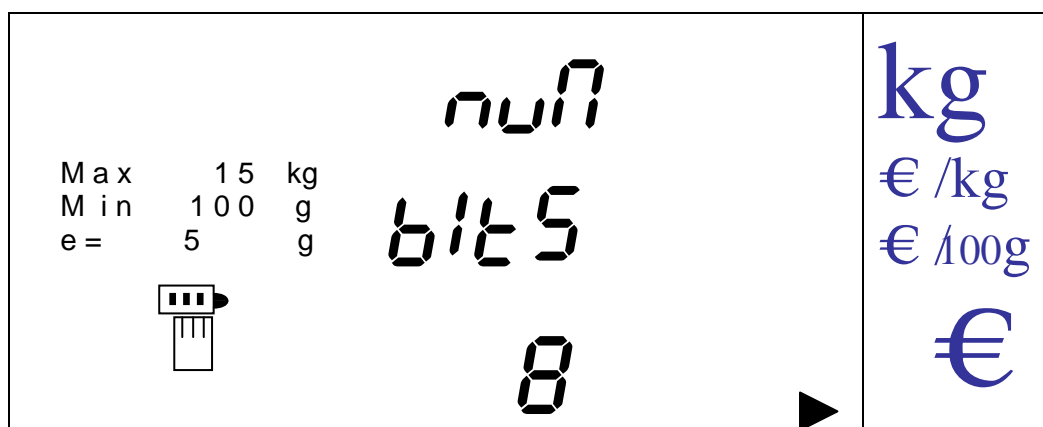


On sélectionne les différentes valeurs par les touches [V-A] et [V-B] et on valide par la touche [MENU], en passant ainsi à la programmation du paramètre suivant. On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K]

Valeurs possibles	Valeur par défaut
NO	NO
EVEN	
ODD	

14.2.17. NOMBRE DE BITS

On sélectionne le nombre de bits transmis lors de la communication.

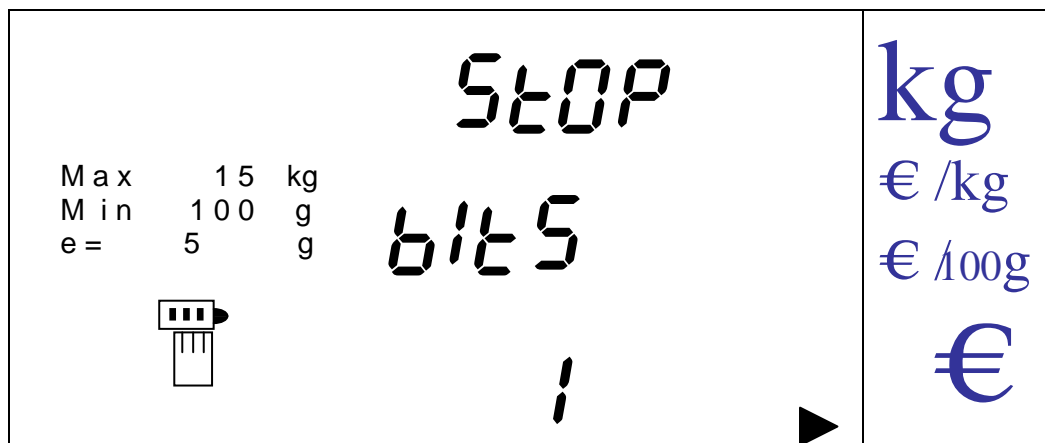


On sélectionne les différentes valeurs par les touches [V-A] et [V-B] et on valide par la touche [MENU], en passant ainsi à la programmation du paramètre suivant. On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K]

Valeurs possibles	Valeur par défaut
7	8
8	

14.2.18. NOMBRE DE BITS DE STOP

On sélectionne le nombre de bits de stop de la communication.



On sélectionne les différentes valeurs par les touches [V-A] et [V-B] et on valide par la touche [MENU], en passant ainsi à la programmation du paramètre suivant. On peut sortir à n'importe quel moment sans valider en revenant au menu de 1^{er} niveau en appuyant sur la touche [K]

Valeurs possibles	Valeur par défaut
1	1
2	

15. TOUCHES D'ACCES DIRECT

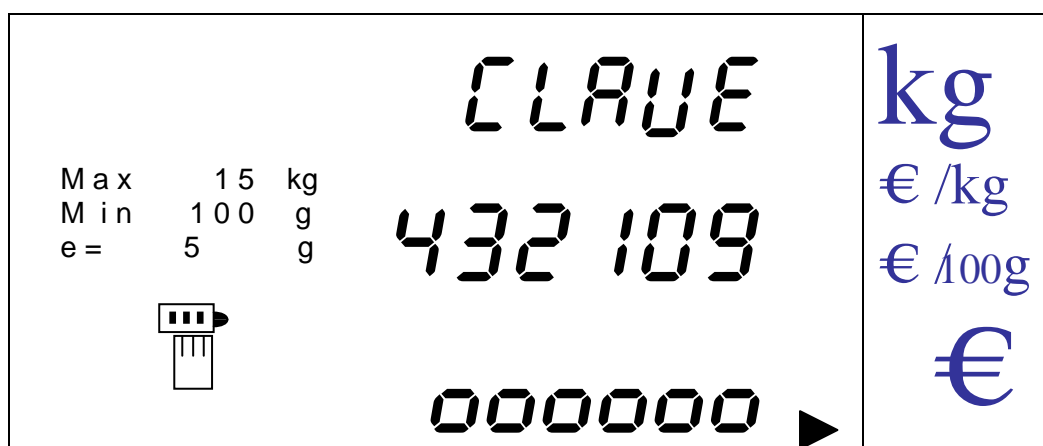
Dans le menu de premier niveau on peut accéder directement ou après appui sur la touche [SHIFT], aux options suivantes par appui sur les touches numériques suivantes.

Touche		ACCES
0	+ SHIFT	Etat du code barres
1		MENU TOTAUX
	+ SHIFT	Programmation des entêtes
2		MENU EMBALLE ILC
	+ SHIFT	Liste des PLUS
3		MENU PROGRAMMATION
	+ SHIFT	Etat du talon
4		MENU RESEAU
	+ SHIFT	Programmation heure

5		MENU TVA
	+ SHIFT	Programmation date
6		MENU IMPRESSION
	+ SHIFT	Vente horaire
7		MENU CONFIGURATION
	+ SHIFT	Grand total absolu
8		MENU EFFACEMENT
	+ SHIFT	Grand total familles
CLEAR	+ SHIFT	Effacement grand total absolu
T	+ SHIFT	Etat de l'imprimante
PLU	+ SHIFT	Grand Total PLUs
MENU		Impression menu HELP

16. CONVERSION DU CODE ENCRYPTÉ

En cas d'oubli du code d'accès aux menus on peut reconstituer la clef en convertissant le code encrypté qui apparaît lorsque le code d'accès est demandé:



Exemple:

Code encrypté : 4 4 8 3 4 6

Position du digit : 5 4 3 2 1 0

On effectue la soustraction suivante :

Digit du code encrypté (DIG) – position du digit dans le code encrypté (POS).

Si le résultat est négatif on lui ajoute 10.

DIG – POS

$$4 - 5 < 0 \rightarrow (4 + 10) - 5 = 9$$

$$4 - 5 = 0 \rightarrow 4 - 4 = 0$$

$$8 - 3 > 0 \rightarrow 8 - 3 = 5$$

$$3 - 2 > 0 \rightarrow 3 - 2 = 1$$

$$4 - 1 > 0 \rightarrow 4 - 1 = 3$$

$$6 - 0 > 0 \rightarrow 6 - 0 = 6$$

17.LISTE DES ERREURS POSSIBLES :

Lorsque l'écran de la balance indique un code Erreur, vous pouvez le vérifier dans la liste ci-dessous.

Généralement, le code erreur est activé après une fausse manipulation, comme par exemple demander un total à un vendeur qui n'a pas fait de vente (code: 70).

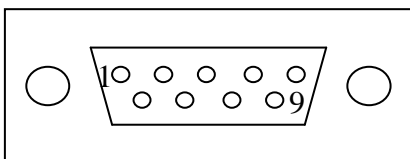
Dans le cas où votre balance est en panne, vous pouvez nous demander une assistance ou une réparation ou acheter une pièce détachée en contactant notre service technique au : **02 33 759 449** (Service Technique pour la France).

ERREUR	CAUSE
X	(X VARIE DE 1 A 8).Indique une erreur de communication avec la balance dont le n° est 'X'.
9	TIMEOUT, Temps de capture de zéro et référence dépassé.
10	TEST DE COMMUNICATIONS, Apparaît lorsqu'on active le test de communication si une balance n'a pas le bon programme ou une version du protocole différente de celle activée par le test.
14	Poids instable
15	Erreur de connexion.
20	SAPS, erreur d'initialisation des messages entre balances.
25	TOTAL OUVERT, Si on demande une opération avec un vendeur dont le total est ouvert sur une autre balance du réseau.
30	CONFIGURATION DE RESEAU DIFFERENTE, si une balance envoie un message à une autre qui n'appartient pas au réseau
31	N° DE BALANCE EN RESEAU DIFFERENT, s'il manque une balance dans le réseau ou si une balance est en plus de celles déclarées (activer un auto check)
35	CHECKSUM INCORRECT, erreur de lecture d'E2prom série.
51	ERREUR D'ECRITURE EN NOVRAM
60	DONNEE INVALIDE
61	DONNEE TROP GRANDE, si on programme une valeur plus grande que les valeurs autorisées.
62	DONNE TROP PETITE,
63	Donnée nulle, Poids de calibration saisi = 0.
64	POIDS HORS DES MARGES AUTORISEES, EX tare trop forte.
65	POIDS INCORRECT, POIDS DE CALIBRATION N'EST PAS MULTIPLE DE L'ECHELON.
66	VARIATION DE POIDS, si on essaie de cumuler une opération sans variation de poids.
67	PLU non programmé, appel d'un PLU non programmé.
70	MONTANT ZERO, vente à zéro ou demande de total vendeur à zéro.
71	POIDS HAUT OU BAS, ON ESSAIS DE FAIRE UNE VENTE AVEC UN POIDS TROP HAUT OU TROP BAS
73	VENTE ILLEGALE.

75	CODE NON VALIDE, En communication avec un scanner on ne trouve pas le PLU avec le code que lit le scanner.
80	MANQUE PAPIER.
85	CARTE COMMANDE.
87	AJUSTE OPTO, AJUSTAGE DE LA CELLULE MAL FAIT
90	TOTAL DIFFERENT DE ZERO, on essaie de modifier les paramètres de configuration des grands totaux sans avoir effacé les totaux en mémoire.
97	CURSEUR, Problème Curseur d'initialisation du menu
99	HORLOGE, erreur d'écriture ou de lecture de l'horloge.
1YX	MESSAGE SOMME, Indique une erreur de communication lorsqu'on veut cumuler une opération sur un vendeur Y avec une balance dont le numéro est X.
20X	PROCEDURE MESSAGE, Indique une erreur de communication lors de la réalisation d'un message du réseau interne de balances. X correspond au numéro de la balance qui a produit l'erreur de communication.
250	MESSAGE NON TRAITE, Erreur d'initialisation de l'envoi d'un message interne au réseau de balances interconnectées.

18. CONNEXIONS

CONNECTEUR RS 232 / 485:



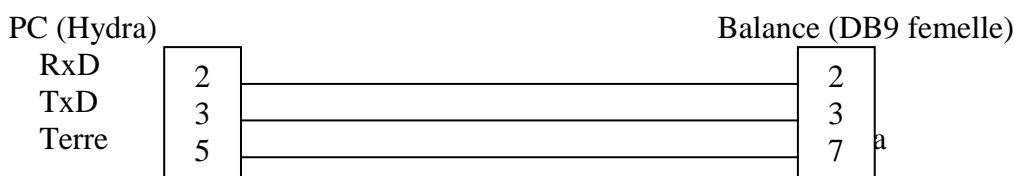
RS 232	1 - Terre	2 - Txd	3 - Rxd	7 - Masse	9 - DTR
Rs 485	4 - L-	5 - L-	6 - L+	8 - L+	

La connexion RS 232 s'utilise pour la communication avec PC (HYDRA)

La connexion RS 485 s'utilise pour interconnecter les balances.

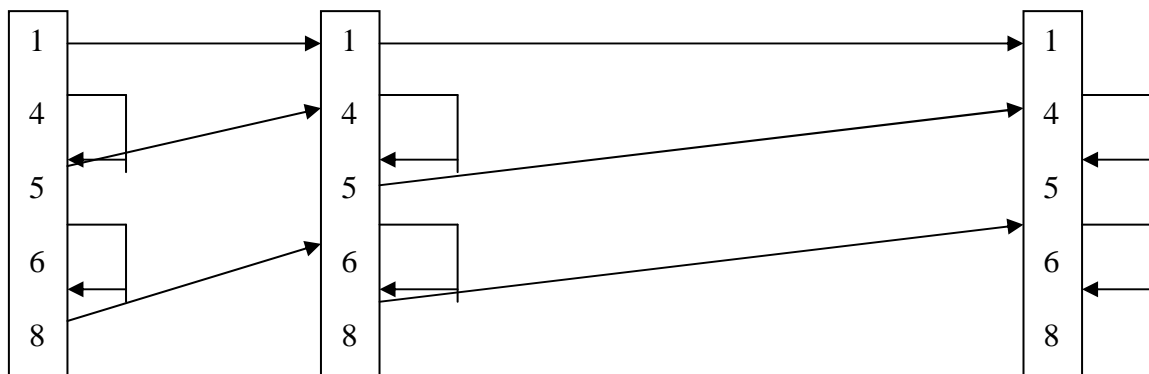
Exemple de connexion :

Connexion RS232:



Connexion RS485: interconnexion entre balances (DB9 femelle):

Balance 1 balance 2 balance N (maximum 8
balances)



NOTA: Le câble à utiliser pour l'interconnexion de balances en RS-485 est un câble de type pair tressé 2 x 1 x 0,34 de longueur max 100 m. L'unique type de topologie de réseau supporté est le type BUS. Pour que toutes les balances se réfèrent au même potentiel toutes les pinces 1 doivent être reliées par la terre.

De plus la balance a la possibilité d'être alimentée par son connecteur extérieur (par la batterie de voiture par exemple) dès lors qu'elle travaille avec une tension de 12 Vcc.

En soulevant le plateau on accède au logement de la batterie :



19. CARACTERISTIQUES DES PAPIERS ET ETIQUETTES

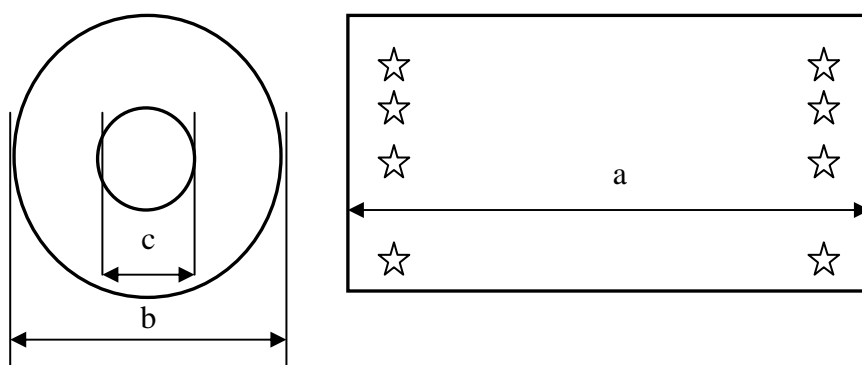
19.1. PAPIER THERMIQUE CHIMIQUE

Grammage: 75 g/m² - ISO 536
 Calibre: 85 micras – ISO 534
 Opacité: 75% - ISO 2470
 Lisera/Mínima: 400 Bekk sec – ISO 5670

19.2. CARACTERISTIQUES DU SUPPORT (JAUNE TRANSPARENT)

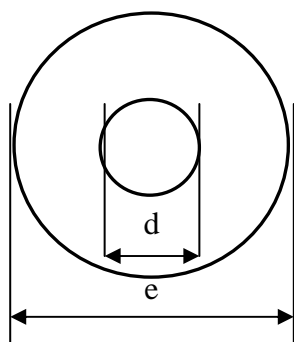
Grammage: 60 g/m² - ISO 536
 Calibre: 54 micras – ISO 534
 Résistance à la traction: 7,0 kN/m - ISO 1924/1
 Transparence: 50% – ISO 2471

19.3. ROULEAU DE PAPIER



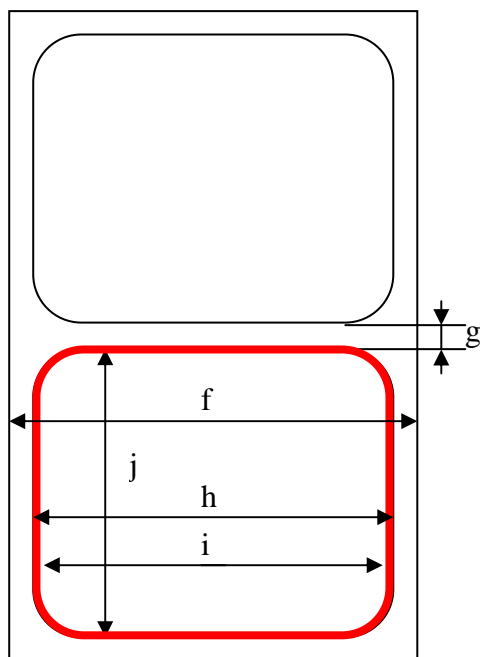
- (a) LARGEUR = 60 mm
- (b) \varnothing max = 90 mm
- (c) \varnothing mandrin extérieur = 12mm

19.4. ROULEAU ETIQUETTES



- (d) \varnothing mandrin extérieur = 40,5 mm
- (e) \varnothing max = 90mm

19.5. ETIQUETTE



(f) Support largeur (jaune) = 60 mm

(g) Séparation max entre étiquettes = 2 mm

19.5.1. LARGEUR ETIQUETTE

(h) Maximum papier = 57 mm

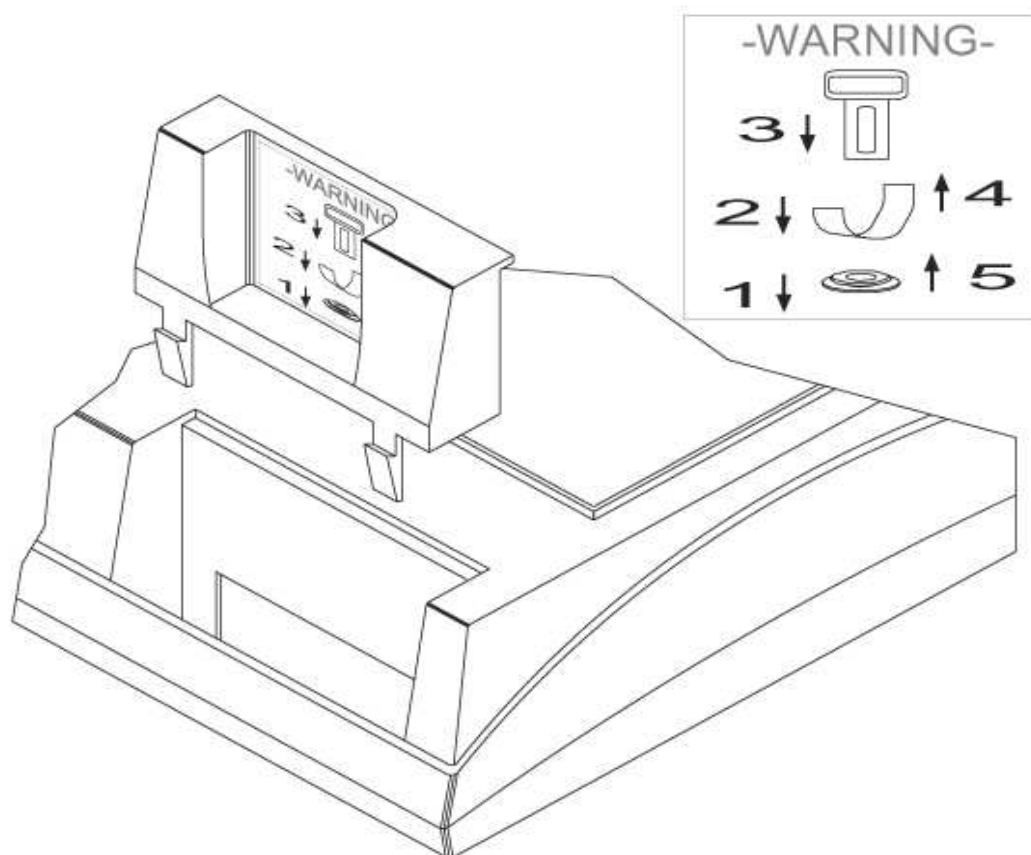
(i) Maximum imprimable = 48 mm

19.5.2. LONGUEUR ETIQUETTE

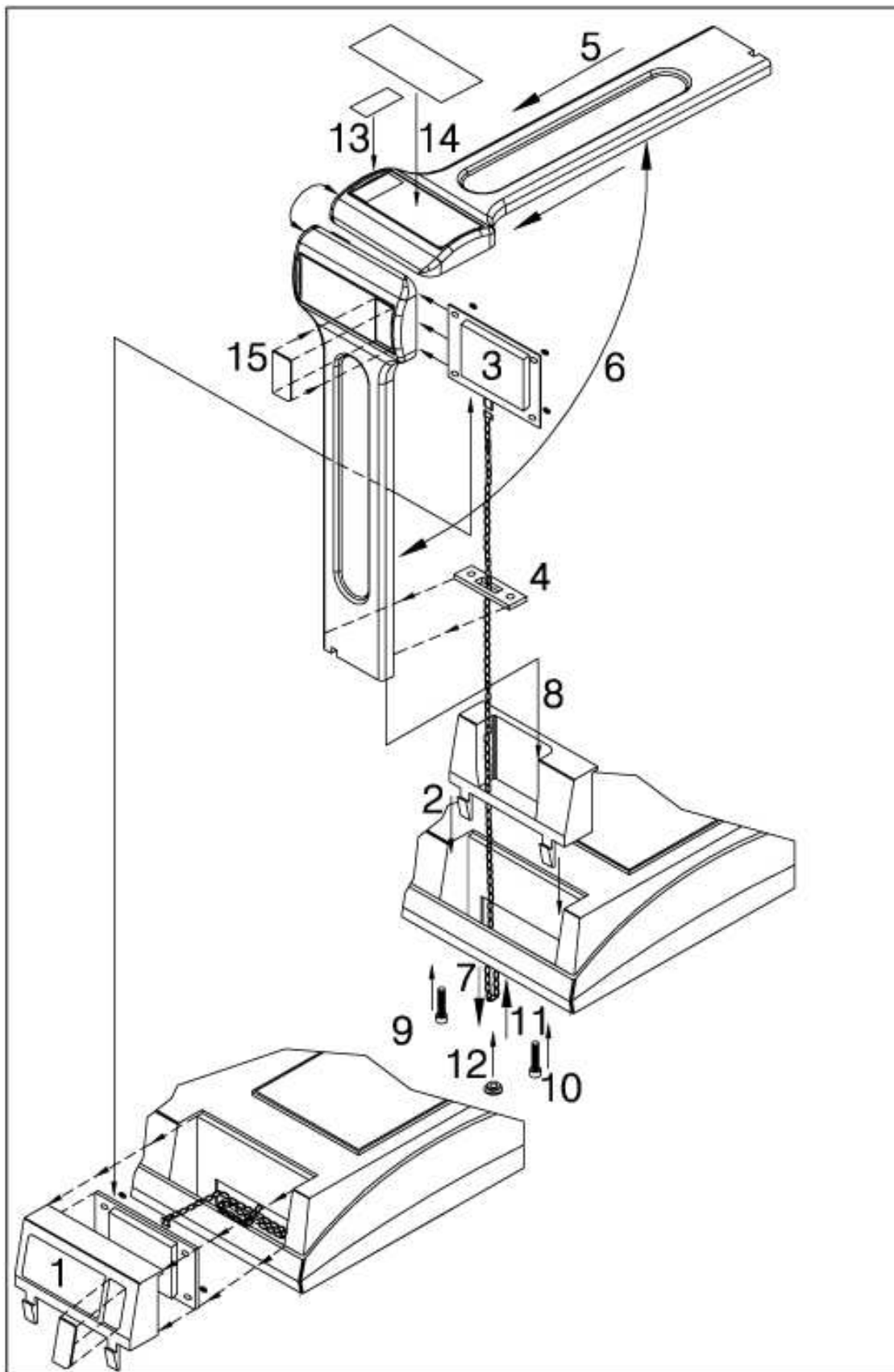
(j) Taille étiquette = 30-99 mm

20. MONTAGE DE LA COLONNE

20.1. TYPE 1



20.2. TYPE 2



NOTA: Le fabricant se réserve le droit de modifier les caractéristiques sans préavis