



















SOMMAIRE

1.	LES FONCTIONS DE BASE DE LA BMOBILE	4
1.1.	LES PRINCIPALES TOUCHES DE FONCTION	4
1.2.	SAISIR DU TEXTE AVEC LE PAVÉ NUMÉRIQUE	4
1.3.	IMPRESSION DES INFORMATIONS SYSTÈME	4
2.	INITIALISATION DE LA BALANCE	5
3.	CONFIGURATION DE BASE DANS LA BALANCE	6
3.1.	ALLER EN CONFIGURATION.....	6
3.2.	CONFIGURATION DE LA LANGUE.....	6
3.3.	CONFIGURATION DE LA DATE ET DE L'HEURE.....	7
3.4.	CONFIGURATION DES INFORMATIONS DU CLIENT (MAGASIN)	8
3.5.	CONFIGURATION DES TEXTES D'ENTÊTE	8
3.6.	CONFIGURATION DES TEXTES PIED DE TICKET	9
3.7.	GESTION DES VENDEURS	9
3.8.	AFFECTATION DES TOUCHES DES VENDEURS	11
3.9.	CRÉATION DES VENDEURS.....	11
3.10.	CRÉATION DES TVA	12
3.11.	CRÉATION DES MODES DE PAIEMENT	12
3.12.	CONFIGURATION D'UNE MONNAIE SECONDAIRE	13
3.13.	CONFIGURATION DES STRUCTURES DE CODE-BARRES.....	13
3.14.	CONFIGURATION DU TICKET	14
3.15.	CONFIGURATION DES PLUS	14
3.16.	CRÉATION DES PLUS	14
3.17.	CONFIGURATION RÉSEAU	15
4.	CONNEXION DE LA BALANCE À SCALE MANAGER	16
4.1.	CONNEXION DE LA BALANCE.....	16
4.2.	RÉCUPÉRATION DES OPTIONS DE LA BALANCE	17
5.	CONFIGURATION DES OPTIONS DANS SCALE MANAGER	19
5.1.	CONFIGURATION / MODIFICATION DES OPTIONS DE LA BMOBILE.....	19
5.2.	CONFIGURATION DES INFORMATIONS DU CLIENT (MAGASIN)	20
5.3.	CONFIGURATION DES TEXTES EN-TÊTES ET DES TEXTES PIEDS DE TICKET	20
5.4.	GESTION DES VENDEURS	21
5.5.	CONFIGURATION DU TICKET	22
5.6.	CONFIGURATION DES PLUS	23
5.7.	CONFIGURATION RÉSEAU	24
6.	CONFIGURATION DES DONNÉES DANS SCALE MANAGER	25
6.1.	AFFECTATION DES TOUCHES VENDEURS	25
6.2.	CRÉATION DES VENDEURS.....	29
6.3.	CRÉATION DES TVA	30
6.4.	CRÉATION DES MODES DE PAIEMENT	32
6.5.	CRÉATION D'UNE MONNAIE SECONDAIRE	34
6.6.	CRÉATION DES STRUCTURES DE CODE-BARRES.....	35

1. Les fonctions de base de la bMobile







1.1. Les principales touches de fonction

	Aller en programmation
	Passer de façon temporaire de la saisie d'un code PLU à la saisie d'un prix libre (ou l'inverse)
	Retour en arrière / annuler
	Affiche la liste des vendeurs
	Mise à zéro du poids / Déplacement vers la gauche du curseur
	Mise en place d'une tare pesée / Suppression de la tare
	Saisir un nombre de pièces
	Valider / Modifier un prix unitaire (si c'est autorisé au niveau du PLU et dans l'option)
	Imprimer un total vendeur / Imprimer une liste dans un menu (PLU, Vendeurs, Textes...)
	Affectation d'une remise (en pourcentage ou en absolue)
	Sélectionner la donnée suivante / faire descendre le pointeur dans une liste
	Sélectionner la donnée précédente / faire monter le pointeur dans une liste
	Déplacement vers la droite du curseur
	Correction / Efface la dernière saisie
	Touche vendeur 1 (= V1)
	Touche libre

1.2. Saisir du texte avec le pavé numérique











L'entrée de texte dans la balance avec le pavé numérique, fonctionne comme sur un téléphone portable avec un clavier mécanique.


Exemple : Pour saisir le nom d'article "Pømmes\$":


<i>Touche</i>	<i>Action</i>	<i>Affichage</i>	<i>Touche</i>	<i>Action</i>	<i>Affichage</i>
1 fois		p	1 fois		Pømm
6 fois		Pø	2 fois		Pømm
1 fois		Pøm	7 fois		Pømmes\$

Si le clavier est sérigraphié au niveau des touches programmables, il est possible aussi de saisir avec ces touches. Sans la sérigraphie, cela fonctionne, mais difficile de deviner où sont les lettres recherchées.

Les caractères successifs possibles sur les touches suivantes (en mode abc)

	<i>Espace</i> 0 <i>Retour à la ligne</i>		pqrs1B\$		tuv2ùúûü
	wxyz3ýþ		ghi4ïïï		jk15£
	mno6öøóóõõñ		.,?!7@'-(.)&/%*#+<=>"\$£\$¥¢¡¿		
	abc8äæååääâ		def9èéêëëð		

Appuyez sur la touche  pour basculer entre chiffres (123), lettres minuscules (ptw) et lettres majuscules (PTW).

Les modes successifs après appuie sur 

Abc	Première lettre en majuscule puis ensuite en minuscule
ABC	Toutes les lettres en majuscule
abc	Toutes les lettres en minuscule
Uni	Caractères Unicode
Symbole	Symboles spéciaux

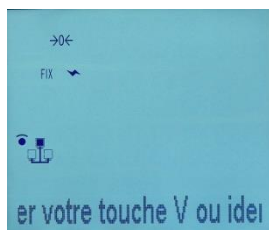
1.3. Impression des informations système

Il faut faire  

2. Initialisation de la balance

En tout premier, il faut réinitialiser la balance pour être sûr de repartir avec une base propre.

Pour ça, il faut aller en programmation en appuyant sur la touche .



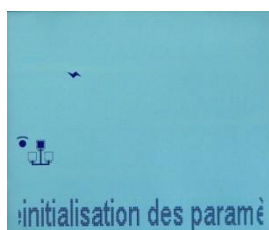
Saisir le code **2 4 6 8 1 3** **OK**



Saisir **2 8 2 0 2** **OK**.



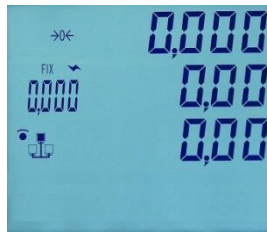
L'application va vous demandez de confirmer l'effacement



Valider par **OK** ==> La balance va s'éteindre puis redémarrer.

3. Configuration de base dans la balance

3.1. Aller en configuration



Pour aller en programmation, il faut appuyer sur la touche **Menu**. Puis saisir le code **2 6 6 6 6 6 6 OK**

On se déplace dans les menus et dans les options à l'aide de **↓** et **↑**. Ou on peut saisir directement le n° du pas (n° qui est indiqué en haut à côté du F) pour aller directement sur l'option.

On fait **OK** quand on est sur la ligne souhaitée.

Pour créer une nouvelle donnée, il faut sélectionner **Créer nouveau ?** et faire **OK** ==> cela prend le premier n° de libre.

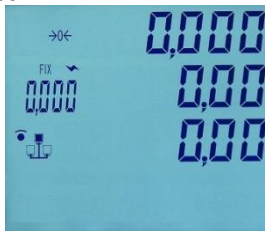
Il faut faire **OK** pour éditer une option. Et de nouveau **OK** quand on a terminé pour valider ou **Back** si on veut revenir en arrière sans rien valider.

Une fois que l'on a terminé dans ce menu, on fait **Back** pour sortir du menu / revenir à l'écran précédent.

Quand on est sur cet écran



Il faut faire **Back** retourner à l'écran opérateur.

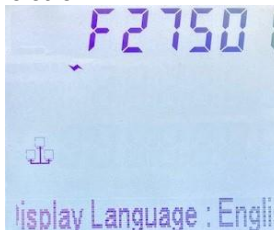


3.2. Configuration de la langue

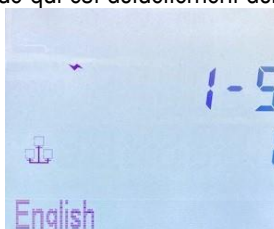
Il se peut que la balance soit en anglais au lieu d'être en Français.





Il y aura 2 options à modifier : 1 pour la langue à l'affichage et 1 pour la langue à l'impression.

Il faut pour ça, aller en programmation. Puis saisir **2 7 5 0 1 OK**.



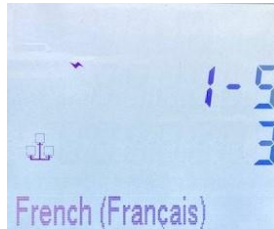
Appuyer sur **OK**. Cela va afficher la langue qui est actuellement active



Sélectionner la langue souhaitée avec  ou . Ou saisir le n° afficher (par exemple  si on veut être en Français). Puis valider avec . Cela sélectionne automatiquement la ligne suivante.









Effectuer la même opération.

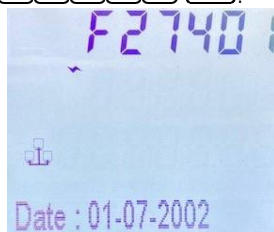






Valider avec . Cela repasse à la première option.

3.3. Configuration de la date et de l'heure

Il se peut que la balance ne soit pas du tout à la bonne date et avec la bonne heure.





Il faut aller en programmation, puis saisir  .




On arrive sur la date. S'il faut la changer, appuyer sur . Ensuite saisir la date. S'il y a une erreur, on peut déplacer la position du curseur avec  et . Et  si on veut annuler une valeur.

Une fois terminée on fait  et cela passer automatiquement sur l'heure. Si non utiliser  ou .



S'il faut l'heure, appuyer sur . Ensuite saisir la date. S'il y a une erreur, on peut déplacer la position du curseur avec  et . Et  si on veut annuler une valeur.

Une fois terminée on fait  et cela passer automatiquement sur la date.

3.4. Configuration des informations du client (magasin)

Saisir **1 2 3 OK** : à renseigner en fonction des besoins.

Par défaut c'est vide.



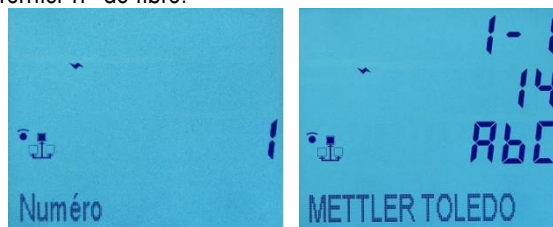
- **Numéro de Magasin** : c'est juste à titre indicatif car ce n'est pas imprimé.
- **Nom Magasin** : cela peut contenir tout ce que l'on veut. Ce texte sera automatiquement imprimé en début de ticket. C'est une donnée qui peut être sur plusieurs lignes
 - 3 fois la touche **0** pour faire un retour à la ligne. On passe ensuite d'une ligne à l'autre à l'aide de **↓** et **↑**. Et on se déplace dans une ligne à l'aide de **>0<** et **Void**.
 - **1 - 1** : le n° de la ligne où l'on se trouve suivi du nombre de lignes total.
 - **14** : C'est le nombre de caractères qu'il y a au total.
 - **Abc** : Cela indique dans quel mode est le pavé numérique (voir le fonctionnement en 1.2).
- **Logo Magasin** : c'est le nom du fichier (sans l'extension) du logo que l'on voudra imprimer en entête de ticket. Dans cet exemple le fichier s'appelle **mt.bmp** (le logo est chargé avec une clé USB)

3.5. Configuration des textes d'entête

Saisir **1 2 6 0 1 OK**.



Et faire **OK** ==> cela prend le premier n° de libre.



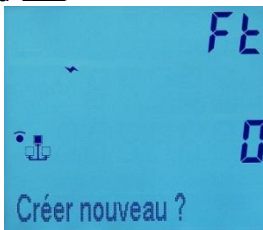
- **Numéro** : Scale Manager ne récupère pas cette information de la balance et il ne gère qu'un seul texte d'entête. Et quand on envoie dans la balance, ce sera automatiquement le texte n°1.
- **Texte** : cela peut contenir tout ce que l'on veut. C'est une donnée qui peut être sur plusieurs lignes.
 - **1 - 1** : le n° de la ligne où l'on se trouve suivi du nombre de lignes total.

- **14** : C'est le nombre de caractères qu'il y a au total.
- **AbC** : Cela indique dans quel mode est le pavé numérique (voir le fonctionnement en 1.2).

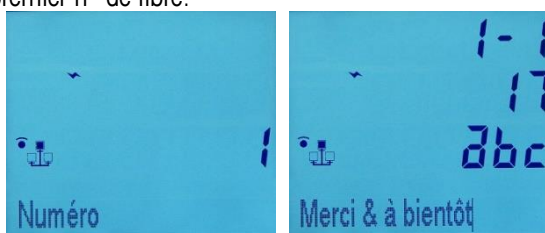
On peut avoir autant de texte que l'on souhaite mais on ne peut en imprimer qu'un seul sur le ticket. Si on demande son impression, ce sera en dessous des informations du client.

3.6. Configuration des textes pied de ticket

Saisir **1 2 6 0 2 OK** . Et faire à nouveau **OK**



Et faire **OK** ==> cela prend le premier n° de libre.



- **Numéro** : Scale Manager ne récupère pas cette information de la balance et il ne gère qu'un seul texte de pied de ticket. Et quand on envoie dans la balance, ce sera automatiquement le texte n°1.
- **Texte** : cela peut contenir tout ce que l'on veut. C'est une donnée qui peut être sur plusieurs lignes.
 - 3 fois la touche **0** pour faire un retour à la ligne. On passe ensuite d'une ligne à l'autre à l'aide de **↓** et **↑**. Et on se déplace dans une ligne à l'aide de **>0<** et **Void**.
 - **1 - 1** : le n° de la ligne où l'on se trouve suivi du nombre de lignes total.
 - **17** : C'est le nombre de caractères qu'il y a au total.
 - **abc** : Cela indique dans quel mode est le pavé numérique (voir le fonctionnement en 1.2).

On peut avoir autant de textes que l'on souhaite mais on ne peut en imprimer qu'un seul sur le ticket. Si on demande son impression, ce sera la dernière ligne imprimée sur le ticket.

3.7. Gestion des vendeurs

Saisir **2 3 3 OK**

En premier, il faut définir le mode de vendeurs que l'on souhaite.

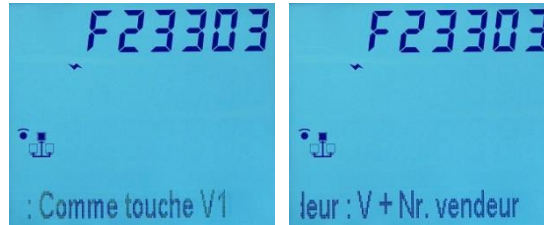


Il existe 3 valeurs pour le Mode vendeur :

- **Mode vendeur : Vendeur unique**
 - ⇒ Il n'y aura qu'un seul vendeur d'actif à la fois (le vendeur 1) et toutes les touches vendeurs qui seront présentes sur le clavier, enregistreront les transactions pour ce vendeur.
 - ⇒ L'option touche vendeur n'est pas gérée car par défaut il n'y a que le vendeur 1.

- **Mode vendeur : Multi vendeurs**
 - ⇒ On pourra avoir plusieurs vendeurs.
 - ⇒ Ce mode est identique que le mode Vente accompagnée mais pour un fonctionnement en autonome
- **Mode vendeur : Vendeur accompagnée**
 - ⇒ On pourra avoir plusieurs vendeurs.
 - ⇒ Ce mode est identique que le mode Multi vendeurs mais pour un fonctionnement en réseau : cela d'utiliser les vendeurs sur n'importe quelle balance du réseau.

Ensuite, il faut déterminer le fonctionnement de la touche V.



Il y a 2 valeurs possibles :

- **Touche vendeur : Comme touche V1**
 - ⇒ La touche V correspondra automatiquement au vendeur 1
- **Touche vendeur : V + Nr Vendeur**
 - ⇒ La touche V n'est pas définie.
 - ⇒ Lorsque l'on utilisera la touche V, cela demandera de préciser le n° du vendeur.

Si on a validé le mode vente accompagnée, il y aura l'option " Autoriser connexion par lots de vendeurs". Si on active cette option, il faut aussi rajouter la touche **connecter tous les vendeurs** sur le clavier.



Le nombre de touches disponibles, dépendra de la valeur de l'option "Nombre de vendeurs" (ce qui correspond en réalité au nombre de touches de vendeurs).


Cette option **Nombre de vendeurs** est définie au pas 23302.

Mais elle n'est pas disponible sur la bMobile. Il faut utiliser Scale Manager.

Nombre de vendeurs(23302)

Par défaut, la valeur est à 8 pour bMobile. Cette valeur est importante car elle détermine le nombre maximum de touches vendeurs que l'on peut avoir.

3.8. Affectation des touches des vendeurs


Sur la bMobile, il n'y a sur la claviers, que la touche .



Cette touche correspond au vendeur 1 (V1).

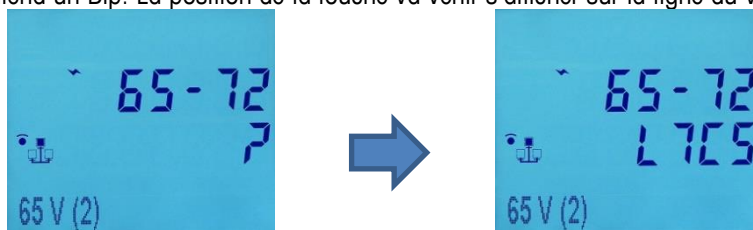
Si on veut affecter d'autres touches vendeurs, il faut les affecter depuis le pas .

Le nombre de touches disponibles, dépendra de la valeur de l'option "Nombre de vendeurs" (indiqué au-dessus).

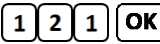
On peut affecter ces vendeurs sur n'importe quelle touche libre .

On se déplace dans le menu à l'aide de  et .

Une fois le n° de vendeur souhaité, il faut appuyer longtemps sur la touche où on souhaite l'affecter. Relâcher la touche aussitôt que l'on entend un Bip. La position de la touche va venir s'afficher sur la ligne du vendeur (à la place du ?).




3.9. Création des vendeurs

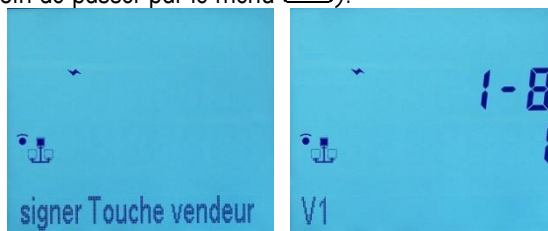
Saisir . Il y a ces 3 vendeurs qui sont programmés par défaut dans la balance



Lors de la création d'un vendeur, on peut assigner ou pas ce vendeur à une touche vendeur (cette option n'est pas disponible dans Scale Manager).

Les 2 vendeurs (Vendor 1 et Vendor 2) qui sont par défaut, sont déjà assignés aux touches V1 et V2.

Lorsque l'on a assigné un vendeur à une touche, il suffit d'appuyer sur la touche indiquée pour que le vendeur soit activé automatiquement (pas besoin de passer par le menu .



On peut aussi affecter un mot de passe à un vendeur. Ce mot de passe sera demandé quand on voudra activer ce vendeur sur une touche (et uniquement à ce moment). Ensuite, il n'est plus demandé.

On peut créer autant de vendeurs souhaités.

3.10. Création des TVA

Saisir **1 1 7 OK**. Il y a par défaut la TVA n°1 mais elle a 0 comme valeurs.
La TVA n°1, c'est celle qui est utilisée par défaut.



On peut créer autant de TVA que l'on souhaite. Mais on ne peut en avoir qu'une seule par défaut.

Une fois terminé on fait **Back** pour revenir à l'écran précédent.

Pour chaque TVA, on peut déterminer 2 taux mais seule la TVA à emporter est utilisée dans la **bMobile**.

Le menu **1 2 9** qui permet d'indiquer le n° de la TVA que l'on veut par défaut et si on est avec une TVA "Sur place" ou "A emporter", n'est pas disponible sur bMobile.

On ne peut pas non plus rajouter sur la claviers une touche pour basculer temporairement de "sur place" à "à emporter" (ou l'inverse).

3.11. Création des modes de paiement

Saisir **1 4 1 OK**. Aller sur nouveau et faire **OK**

Par défaut, le menu est vierge.



Le mode de paiement par défaut "**en espèce**" est le mode n°1. Ce mode n'est pas visible et il n'est pas modifiable.
A chaque nouveau mode de paiement on détermine des conditions d'utilisation



- **Monnaie** Autoriser ou non le rendu monnaie
- **Groupe dans impr.** ??? Aucune idée

On peut avoir autant de modes de paiement souhaité mais la bMobile ne peut gérer que 3 modes de paiements (en plus de l'espèce).

3.12. Configuration d'une monnaie secondaire

Par défaut, il n'y a aucune autre monnaie que la monnaie principale. Et cette monnaie principale est uniquement accessible sur la balance dans le menu 913, après avoir retiré le scellement (c'est une partie métrologique).



La configuration d'une monnaie secondaire, ce fait normalement dans le menu **142**. Sauf que ce menu n'est pas accessible sur la balance. Il faut utiliser Scale Manager. C'est celui-ci qui sert à imprimer un code barre en Francs.

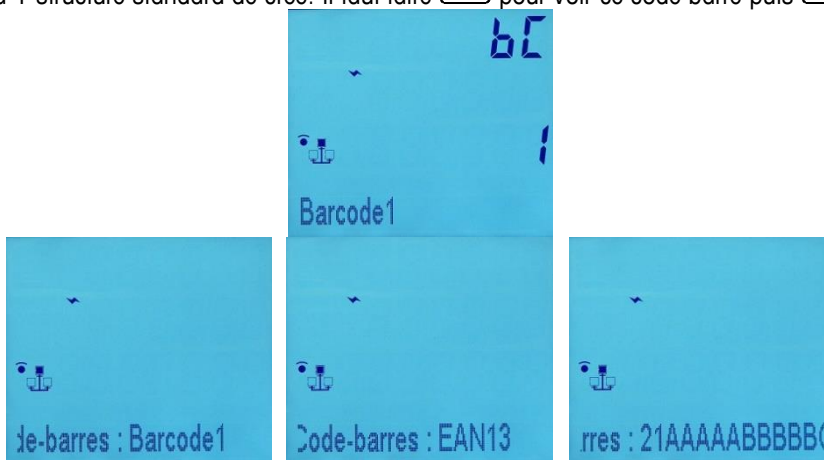
3.13. Configuration des structures de code-barres

Il n'y a besoin de renseigner cette partie que si on souhaite imprimer un code barre ticket.

Saisir **116** **OK**.



Par défaut, il y a 1 structure standard de créé. Il faut faire **↓** pour voir ce code barre puis **OK**.



C'est beaucoup plus facile de créer ou modifier une structure de code-barres dans Scale Manager en mode avancé, que sur la balance elle-même.

On peut créer et gérer autant de strucutes de code-barres que l'on souhaite, mais on ne peut en utiliser qu'une seule (Menu **246** dans la balance).

ATTENTION :

- Certains formats de code-barres (Type code-barres) sont présents dans la liste de Scale Manager mais pas dans les balances.
- bMobile ne peut gérer que les EAN13 et les EAN8.

3.14. Configuration du ticket

Saisir **2** **4** **6** **OK**.



Dans ce menu on détermine ce que l'on veut qui soit imprimé sur le ticket.

Il faut faire **OK** pour changer Oui en Non (ou l'inverse)

3.15. Configuration des PLUs

Saisir **2** **3** **1** **OK**.



On va déterminer ce que l'on veut avoir sur les PLU : une TVA, une tare, un libellé sur 1 ou 2 ligne, le nombre de prix unitaire, ...

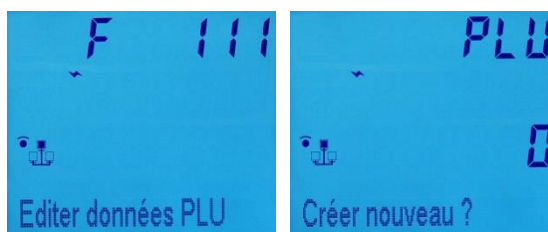
Cette étape est importante car c'est ce qui va déterminer ce que l'on pourra avoir sur chaque PLU. Si une option n'est pas validée ici, elle ne sera donc ensuite pas disponible dans l'édition des PLUs.

On peut revenir à tout moment pour ajouter ou retirer une option.

3.16. Création des PLUs

Saisir **1** **1** **1** **OK**.

Par défaut, il n'y a aucun PLU.



Aller sur **Créer nouveau ?** et faire **OK**



On y retrouvera toutes les options qui ont été définies dans le menu **2** **3** **1** (point précédent).

On se déplace dans le menu à l'aide de **↓** et **↑**.

Quand on veut modifier / éditer / renseigner une option on fait **OK**. Et une fois terminé on fait **Back**.

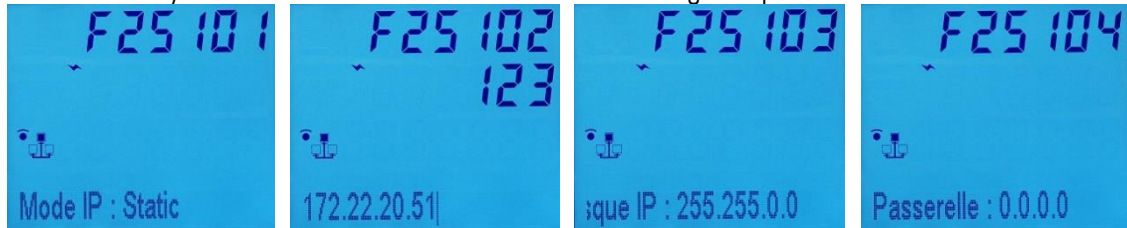
Le prix est obligatoire. On ne peut pas faire de transaction s'il n'y a pas de prix unitaire. Même si le produit est à la

pièce. Donc si on laisse le prix unitaire à 0,00, il faut alors obligatoirement autoriser le changement de prix dans l'article et dans le menu **2 1 5**.

3.17. Configuration réseau

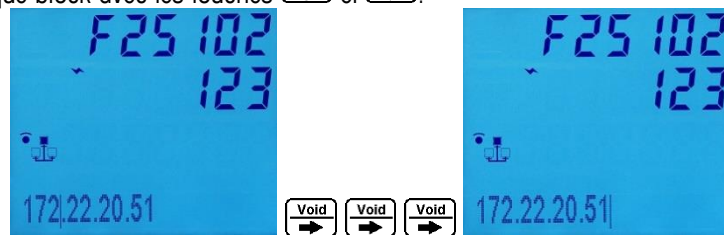
Saisir **2 5 1 OK**

Cela peut être utile s'il y a besoin de connecter la balance à Scale Manager ou pour faire un réseau de balance.



Lorsque l'on édite **Adresse IP**, **Masque IP** et **Passerelle**, on se retrouve avec 4 blocks de nombres séparés par des points du type 0.0.0.0.

On se déplace entre chaque block avec les touches **>0<** et **Void**.



Chaque block peut avoir une valeur entre 0 et 255.

Si on s'est trompé dans le début d'un nombre, il faut l'effacer complètement avec **C** pour pouvoir le ressaisir.

4. Connexion de la balance à Scale Manager

4.1. Connexion de la balance

Avant toute chose, il faut récupérer quelques informations de la balance. Pour ça, il faut appuyer sur



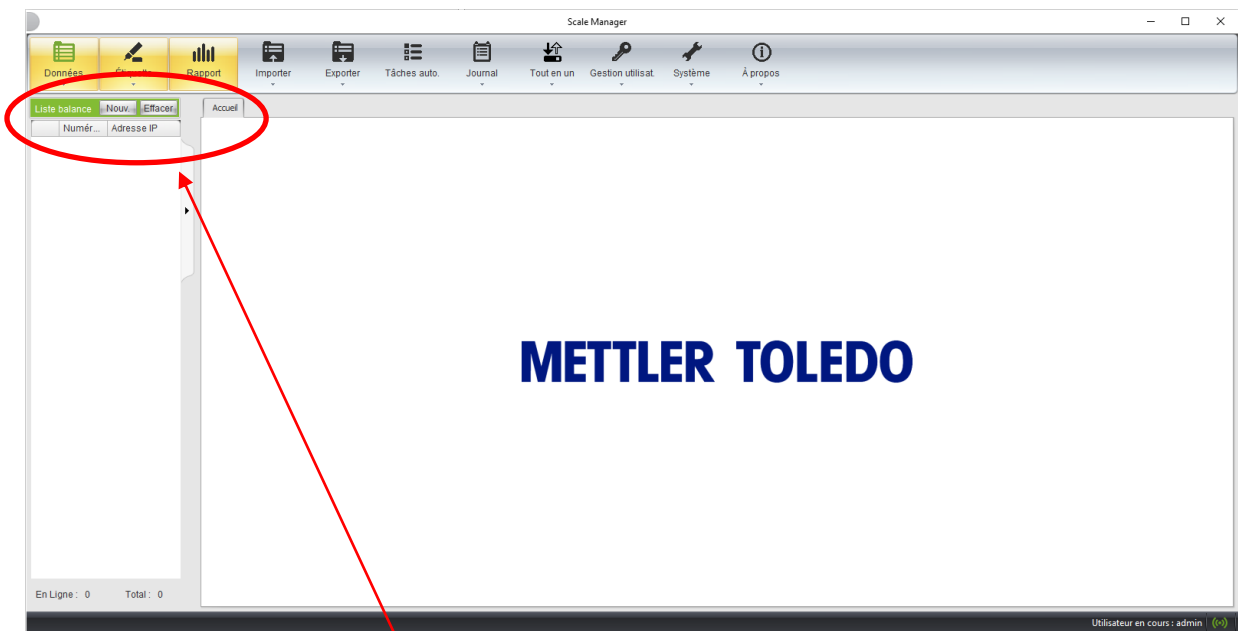
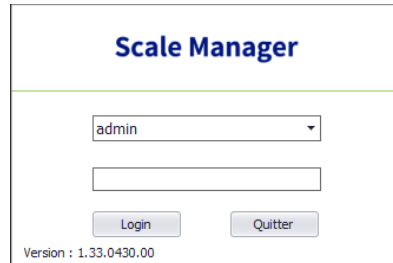
et un ticket s'imprimera avec les informations nécessaires.

Il faut récupérer l'adresse IP (IPAdr) et le n° de balance (DeviceNo).
Le n° de port (2305).

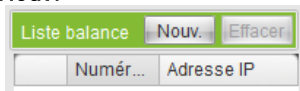
Ensuite, lancer Scale Manager

Login :

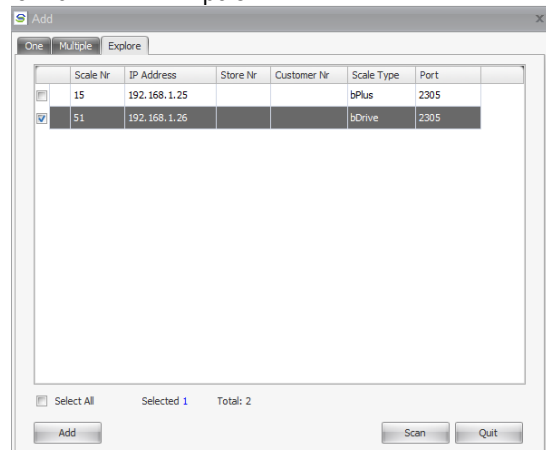
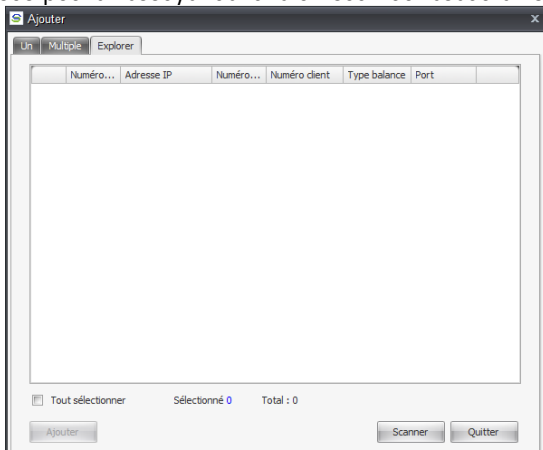
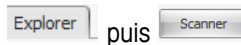
Utilisateur admin
Mot de passe admin



Aller sur **Liste balance** et appuyer sur **Nouv.**




Vous pouvez essayer de faire un scan du réseau en sélectionnant

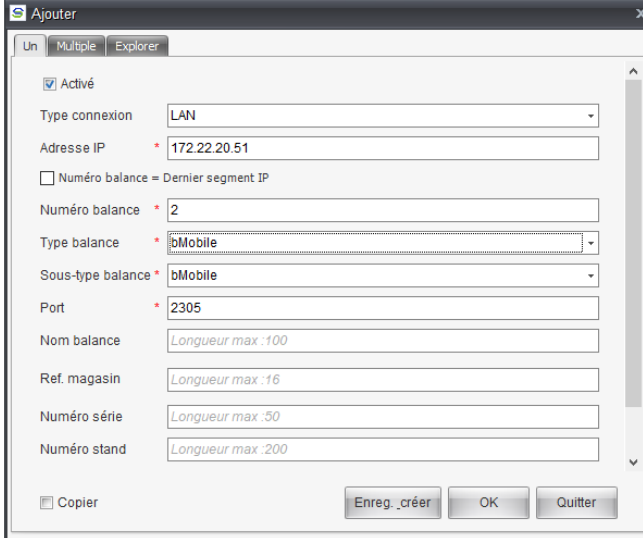


Cela va afficher la liste des balances qui sont détectées. Sélectionner dans la liste, les balance que vous souhaitez ajouter.

Si le scan ne fonctionne pas, vous pouvez renseigner les paramètres de la balance manuellement en

allant sur .

Avec les informations récupérées au-dessus, il faut renseigner comme ceci (à faire pour chaque balance à ajouter)



Ajouter

Un Multiple Explorer

Activé

Type connexion: LAN

Adresse IP: 172.22.20.51

Numéro balance = Dernier segment IP

Numéro balance: 2

Type balance: bMobile

Sous-type balance: bMobile

Port: 2305

Nom balance: Longueur max: 100

Ref. magasin: Longueur max: 16


Numéro série: Longueur max: 50


Numéro stand: Longueur max: 200

Copier

Enreg. créer OK Quitter

Il faut ensuite faire .

La balance va venir s'ajouter dans la liste. Si elle est détectée, il y aura 

Si jamais il y a ceci , il faut vérifier le réseau et les informations renseignées.



Numér...	Adresse IP
<input checked="" type="checkbox"/> 3	172.22.20.50

Numér...	Adresse IP
<input type="checkbox"/> 3	172.22.20.50

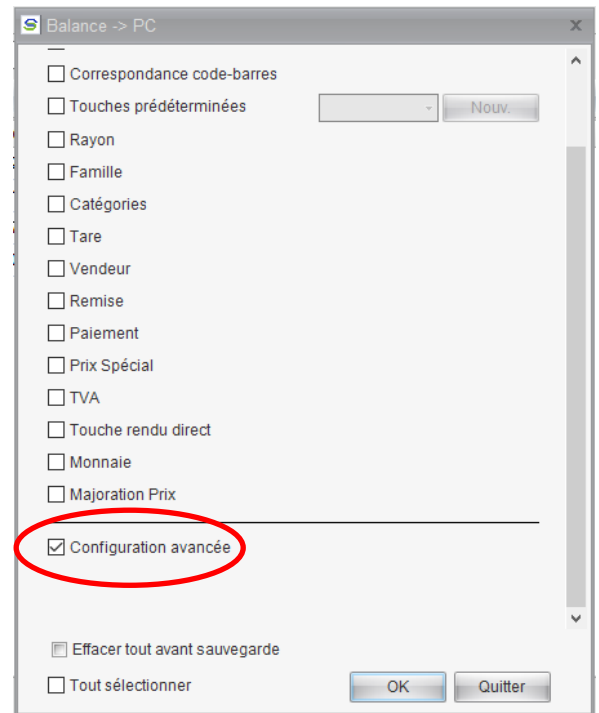
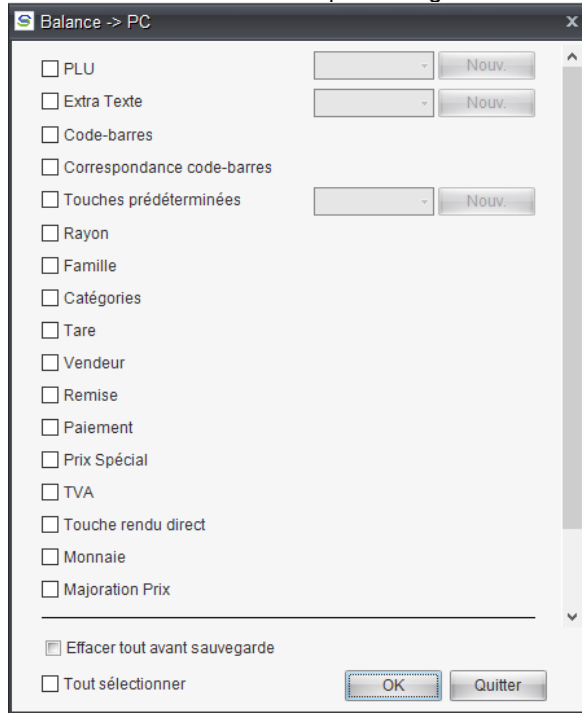
4.2. Récupération des Options de la balance

Si le voyant est vert (où que l'on a l'information En ligne), il est alors possible d'aller récupérer les options qui sont validées dans la balance.

Il faut aller sur "Tout en un" dans la barre de tâche puis sur "Balance -> PC".



Dans la liste, il ne faut cocher que "Configuration avancée" puis faire OK



Cela va afficher la liste de toutes les balances qui sont en ligne.

N...	Nom bal...	Type ba...	Adresse IP	Numé...	Numé...	Type c...	Statut ...
<input type="checkbox"/>	2	bMobile	172.22.20.51			LAN	En ligne
<input type="checkbox"/>	15	bPlus	172.22.20.52			LAN	En ligne

Cocher la balance souhaitée et valider par Ok.

N...	Nom bal...	Type ba...	Adresse IP	Numé...	Numé...	Type c...	Statut ...
<input checked="" type="checkbox"/>	2	bMobile	172.22.20.51			LAN	En ligne
<input type="checkbox"/>	15	bPlus	172.22.20.52			LAN	En ligne

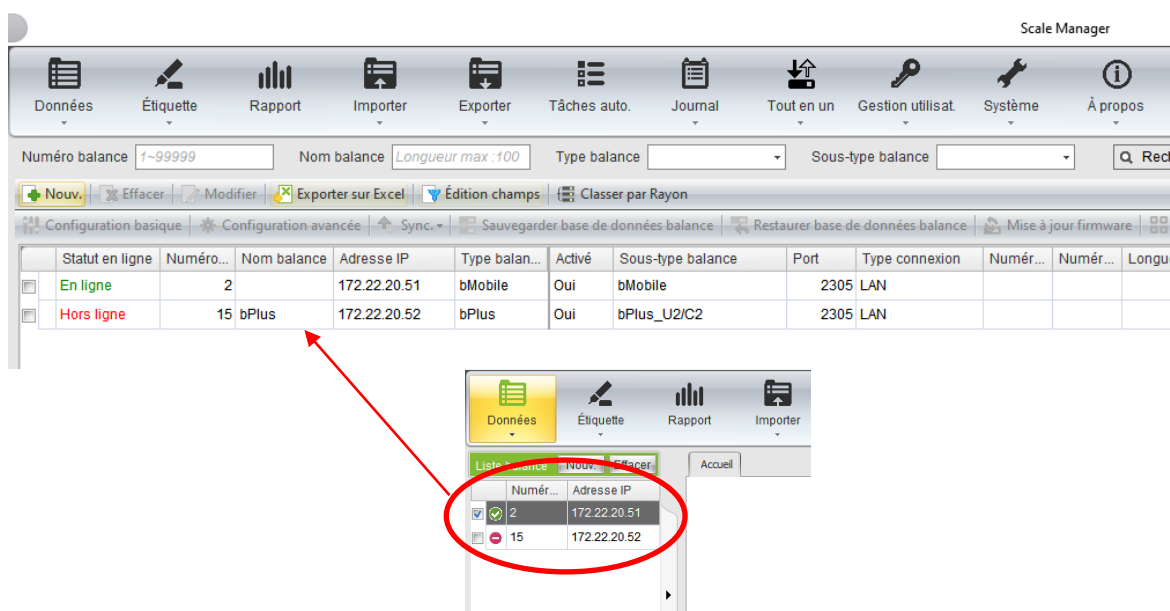
Une fois terminé, on doit avoir **Détails** en fin de tableau.

Num...	Adresse IP	Numé...	Numé...	Type c...	Type b...	Nom b...	Type ...	Comptage rét...	Résultat transmission	Déta...
2	172.22.20...			LAN	bMobile		DEVIC...	582	Succès	Détails

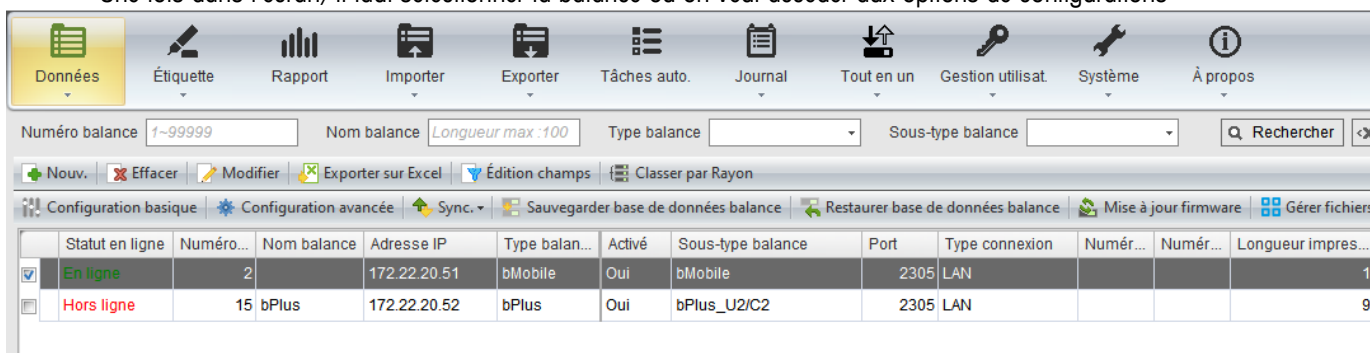
5. Configuration des options dans Scale Manager

5.1. Configuration / Modification des Options de la bMobile

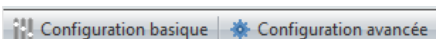
Si on n'est pas déjà avec cet écran, il faut faire un double clic gauche sur la zone Liste balance.



Une fois dans l'écran, il faut sélectionner la balance où on veut accéder aux options de configurations



Ceci doit devenir accessible:



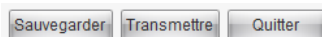
➤ Configuration basique

- Cette partie n'est pas récupérée de la balance.
- On retrouve tout ce qui concerne :
 - les informations du client (Menu 1 2 3 dans la balance),
 - des entêtes (Menu 1 2 6 0 1 dans la balance)
 - les pieds de tickets (Menu 1 2 6 0 2 dans la balance)

➤ Configuration avancée

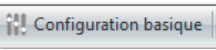

- Cette partie concerne toutes les options des menus 2xx, 5xx et 9xx de la balance.

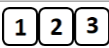
A chaque fois, dans le bas il y a 3 touches



- **Sauvegarder** : Quand rien n'a été modifié, ce bouton est grisé. Si on veut enregistrer une modification, il faut impérativement faire Sauvegarder.
- **Transmettre** : Cela permet d'envoyer les informations à la balance qui est sélectionnée.
- **Quitter** : Referme le menu.

5.2. Configuration des informations du client (magasin)

Cela se trouve dans , puis dans 

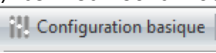
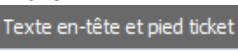
Cela correspond au Menu  dans la balance.

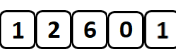


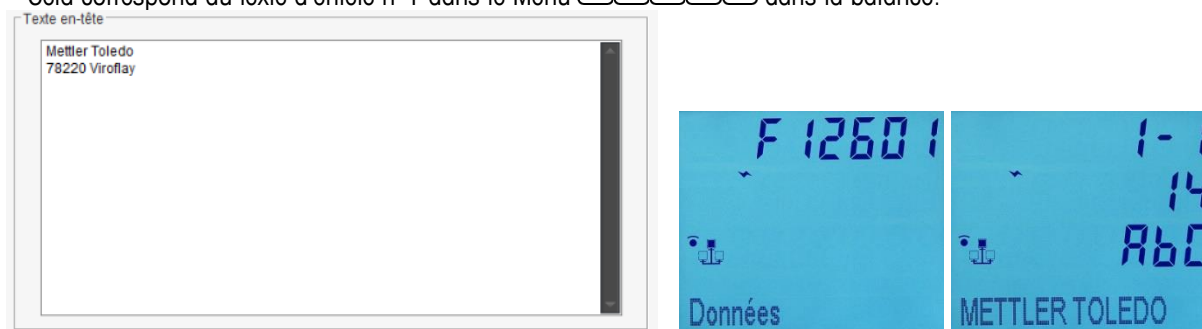
- **Ref. magasin / Numéro de Magasin** : c'est juste à titre indicatif car ce n'est pas imprimé.
- **Nom Magasin** : cela peut contenir tout ce que l'on veut. C'est une donnée qui peut être sur plusieurs lignes. Ce texte sera automatiquement imprimé en début de ticket.
- **Logo Magasin** : c'est le nom du fichier (sans l'extension) du logo que l'on voudra imprimer en entête de ticket. Dans cet exemple le fichier s'appelle mt.bmp.
- **Texte sécurisé** : il n'est pas visible dans la balance et aucune idée à quoi cela correspond.

5.3. Configuration des textes en-têtes et des textes pieds de ticket

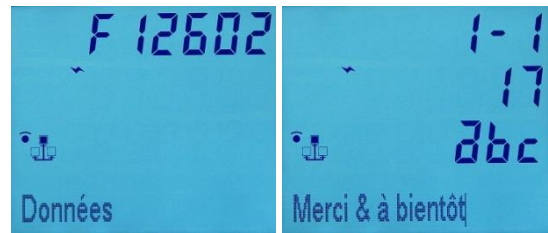
Dans Scale Manager, les 2 se trouvent dans le même menu.

Cela se trouve dans , puis dans 

Cela correspond au texte d'entête n°1 dans le Menu  dans la balance.



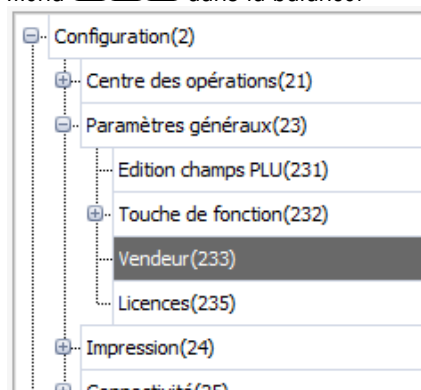
Et cela correspond au texte de pied de ticket n°1 dans le Menu **1 2 6 0 2** dans la balance.



On peut envoyer ces informations à la balance mais on ne peut pas récupérer celles qu'il y a dans la balance.

5.4. Gestion des vendeurs

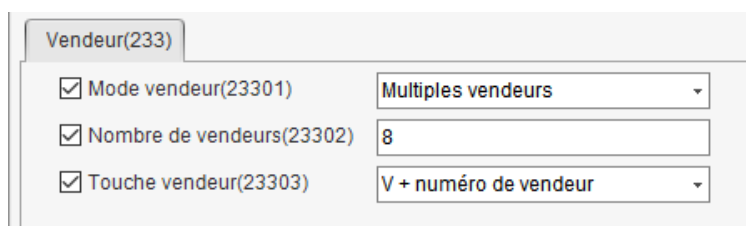
La configuration de la gestion des vendeurs se trouve dans **Configuration avancée**, puis **Vendeur(233)**. Cela correspond au Menu **2 3 3** dans la balance.



On y retrouve les principales options qu'il y a dans la balance.

Dans Scale Manager, il y a 1 option qui n'est pas visible dans la bMobile, mais elle est tout de même gérée par la balance. Il faut bien faire attention si on la modifie :

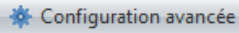
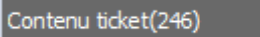
- **Nombre de vendeurs** : pour indiquer le nombre maximum de touches vendeurs.



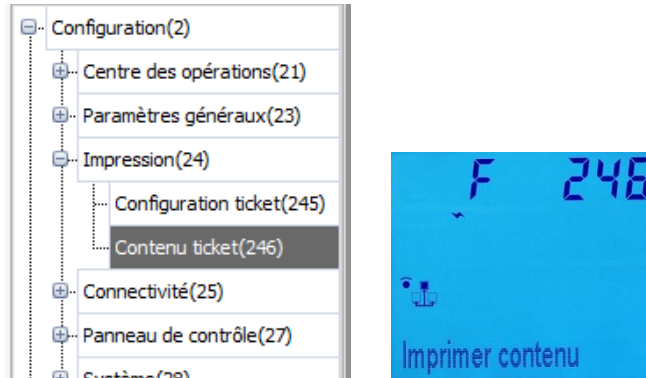
L'option "Autoriser connexion par lots de vendeurs" (**2 3 3 0 7**) qui est présente dans la balance et que l'on peut avoir quand on est en vente accompagnée, n'est pas présente dans Scale Manager.



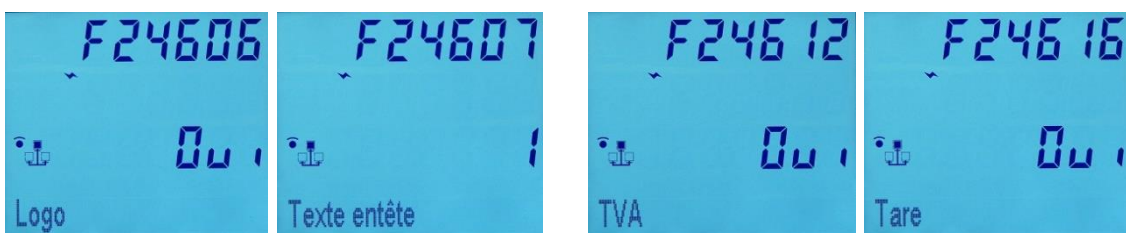
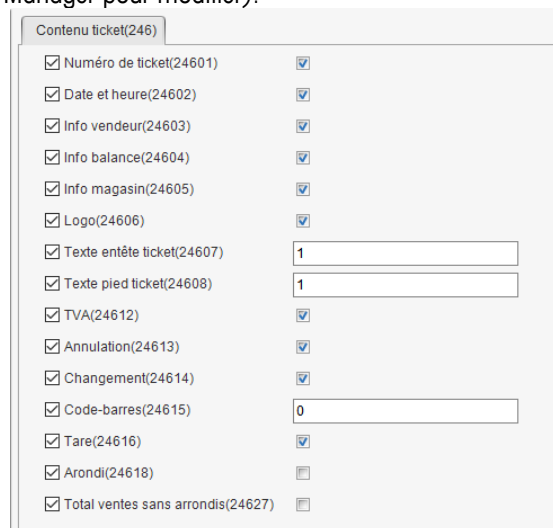
5.5. Configuration du ticket

La configuration de ce que l'on veut imprimer sur le ticket se trouve dans  Configuration avancée, puis  Contenu ticket(246)

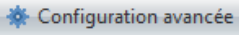
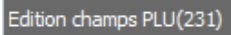
Cela correspond au Menu **2 4 6** dans la balance.

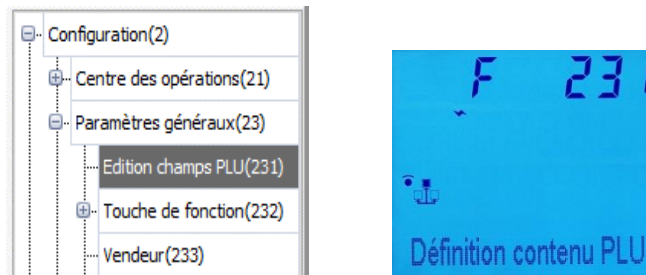


Il y a beaucoup plus d'options disponibles dans Scale Manager que dans la balance. Donc comme pour les vendeurs, il faut bien faire attention si on modifie une option qui n'est pas visible dans la balance (en cas de problème ou d'erreur, il faudra obligatoirement Scale Manager pour modifier).



5.6. Configuration des PLUs

La configuration des PLUs se trouve dans , puis . Cela correspond au Menu **2 3 1** dans la balance.



On y retrouve les mêmes options mais pas forcément avec la même traduction

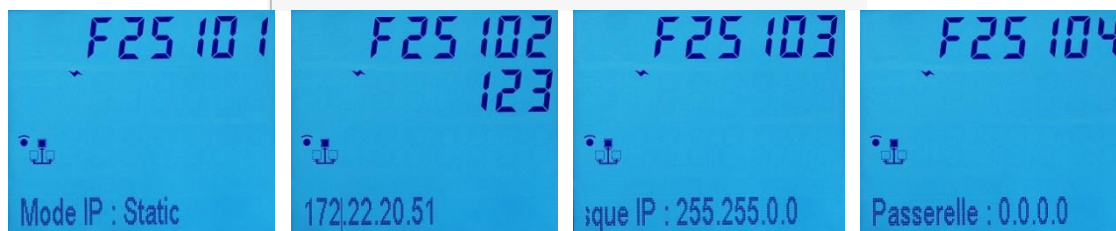
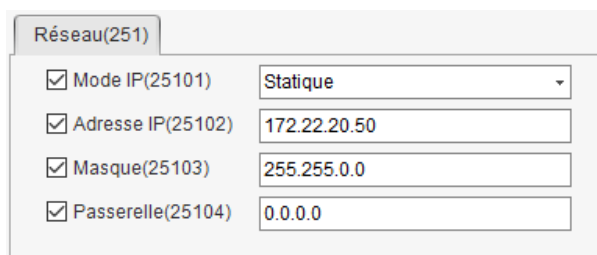
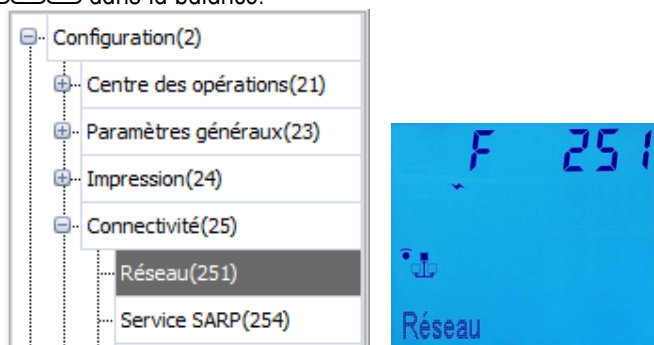
- Numéro de l'article <=> Référence article
- Nom de l'article <=> Libellé article
- Unité de mesure <=> Type d'unité
- Ecrasement prix <=> Modifier Prix
-

Option	Statut	Valeur
Numéro de l'article(23102)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Nom de l'article(23103)	<input checked="" type="checkbox"/>	Nom1
Nombre de prix unitaires(23104)	<input checked="" type="checkbox"/>	1
Niveau de prix seuils(23105)	<input checked="" type="checkbox"/>	0
Famille(23106)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
TVA(23108)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Tare prédéterminé(23109)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Unité de mesure(23110)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Remise(23111)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ecrasement prix(23112)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



5.7. Configuration réseau

La configuration du réseau se fait normalement sur la balance. Mais on retrouve tout de même les options dans Scale Manager dans **Configuration avancée**, puis **Réseau(251)**.
Cela correspond au Menu **2 5 1** dans la balance.

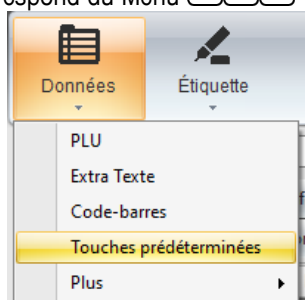


6. Configuration des données dans Scale Manager

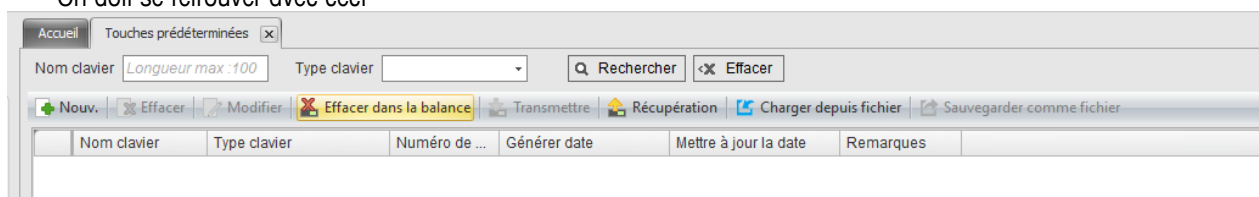
6.1. Affectation des touches vendeurs

Aller sur **Données** dans la barre de tâche, puis sur **Touches prédéterminées**

Cela correspond au Menu **2 3 2** dans la balance.

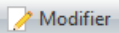


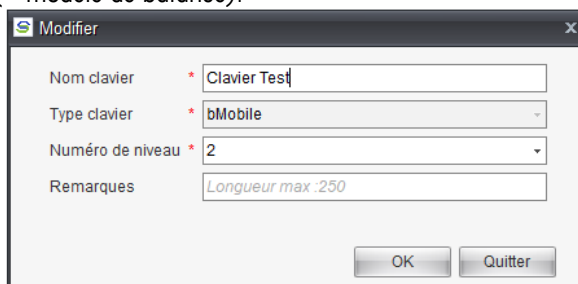
On doit se retrouver avec ceci



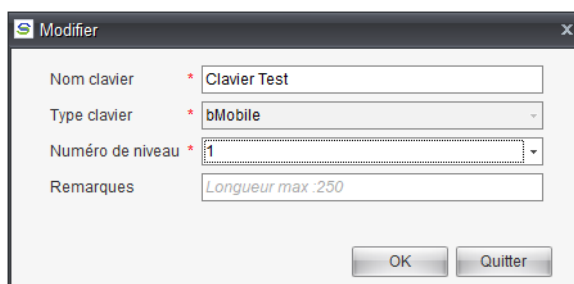
Cet écran ne gère pas les claviers mais la liste de différentes configurations de claviers.

Chaque modèle de balance à sa propre configuration de clavier. Et on ne peut pas charger ou récupérer la configuration d'un clavier d'un autre modèle de balance.

S'il y a déjà des configurations de présentes. Si on en sélectionne 1 et que l'on fait  **Modifier**, on ne peut pas modifier le type de clavier (= modèle de balance).



Pour ajouter une nouvelle configuration, il faut appuyer sur  **Nouv.**. Cela va ouvrir cette fenêtre



- **Nom clavier :** On indique le nom que l'on souhaite. Il peut y avoir plusieurs sauvegardes de configuration de clavier. Il faut donc indiquer un nom qui soit parlant.
- **Type clavier :** Cela correspond au modèle de balance.
- **Numéro de niveau :** On peut avoir 2 niveaux d'enregistrement sur chaque touche : quand on appuie sur la touche, cela bip et si on relâche, on accède au niveau 1. Si on reste appuyé après le premier bip, on est au second niveau d'affectation de la touche. Cette option ici, permet de déterminer si on va programmer 1 ou 2 niveaux. C'est juste pour l'affichage. Et cela peut être remodifier par la suite.

Enreg. créer

Enregistre et passe à la création d'un autre clavier.

OK

Enregistre et ferme la fenêtre

Quitter

Ferme la fenêtre sans enregistrer.

Une fois que l'on a fait enregistrer, on obtient ceci

Nom clavier	Type clavier	Numéro de ...	Générer date	Mettre à jour la date	Remarques
Clavier Test	bMobile	1	23/11/2021 17:34:15	23/11/2021 17:34:15	

Si on a déjà configuré des touches directement sur la balance, il faut récupérer ce qu'il y a dedans avant toute intervention.

Pour ça, il faut appuyer sur Récupération. Ce qui va faire ouvrir cette fenêtre.

Il faut sélectionner le clavier que l'on vient de créer. Ou faire si on veut sauvegarder dans un nouveau fichier.

Nom clavier * Clavier Test

Nouv.

OK Quitter

Faire Ok et sélectionner la balance.

N...	Nom bal...	Type ba...	Adresse IP	Numé...	Numé...	Type c...	Statut ...
<input checked="" type="checkbox"/>	3	bDrive	172.22.20.50			LAN	En ligne
<input type="checkbox"/>	8	bPlus	172.22.20.54			LAN	En ligne

OK Quitter

Faire ok pour lancer la récupération.

Num...	Adresse IP	Numé...	Numé...	Type c...	Type b...	Nom b...	Type ...	Comptage rét...	Résultat transmission	Déta...
3	172.22.20...			LAN	bDrive		PRES...	0		Déta...

Puis Ok, une fois terminé.

S'il n'y avait rien à récupérer dans la balance, il peut y avoir un message d'erreur.

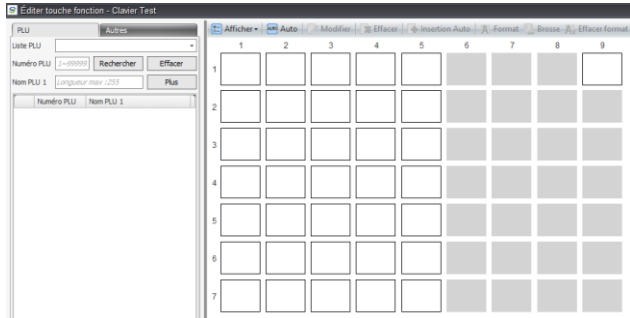
Si on essaye de récupérer le clavier mais que ce n'est pas le bon modèle, il y aura un message d'erreur car ce n'est pas possible.

La lecture de la balance fait automatiquement passer l'option **Numéro de niveau** à 2.

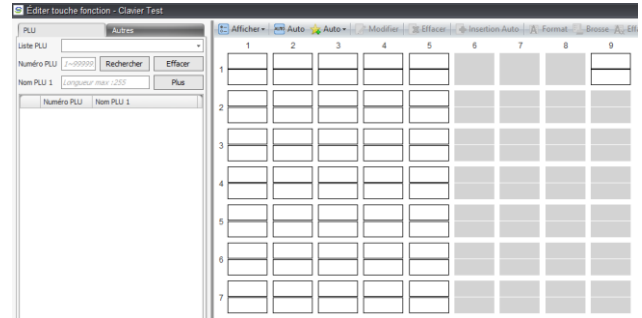
Il faut ensuite faire un double clic gauche sur la ligne où l'on souhaite accéder à la configuration du clavier.

Ce qui doit ouvrir ceci : on doit avoir une représentation du clavier de la balance, si ce n'est pas bon, c'est que l'on a pas validé le bon type de clavier.

Avec le Numéro de niveau à 1



Avec le Numéro de niveau à 2



Touche de fonction que l'on ne peut pas modifier. On ne peut rien y affecter.

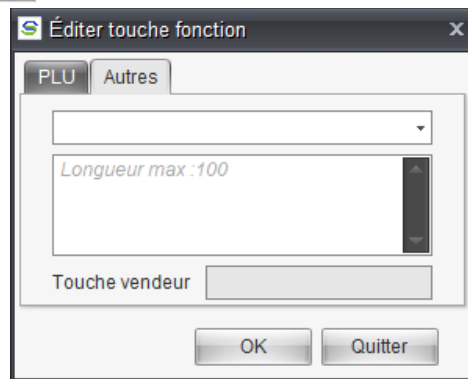


Touche où il n'y a rien par défaut. On peut y affecter des fonctionnes ou des codes PLUs.



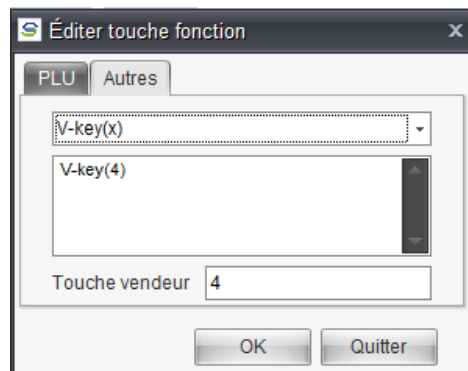
Touche où il n'y a rien par défaut. On peut y affecter des fonctionnes ou des codes PLUs sur 2 niveaux.

Pour affecter un vendeur sur une touche, il faut sélectionner la touche souhaitée. Puis faire un double clic gauche avec la souris. Puis sélectionner **Autres**

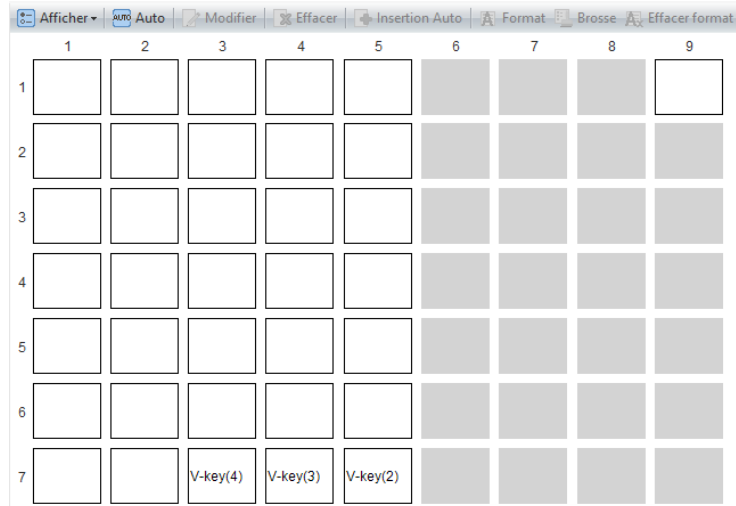


Appuyer sur pour sélectionner la fonction.

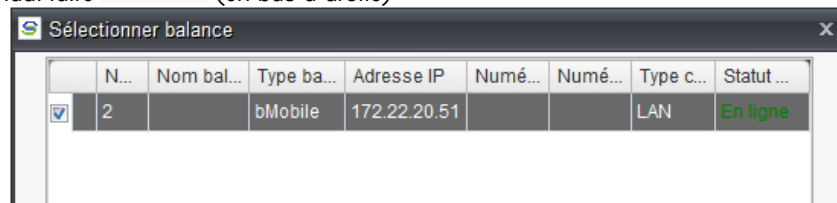
Il faut rechercher la fonction V-Key(x) et indiquer dans Touche vendeur le n° du vendeur que l'on souhaite (à partir de 2 pour une bMobile).



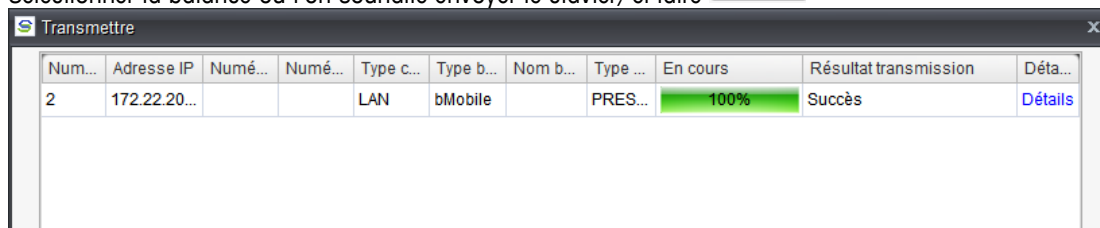
Et valider par OK. On peut placer les vendeurs où on le souhaite, mais il ne faut pas oublier ensuite de l'indiquer physiquement sur le clavier.



Une fois terminé, il faut faire  (en bas à droite)

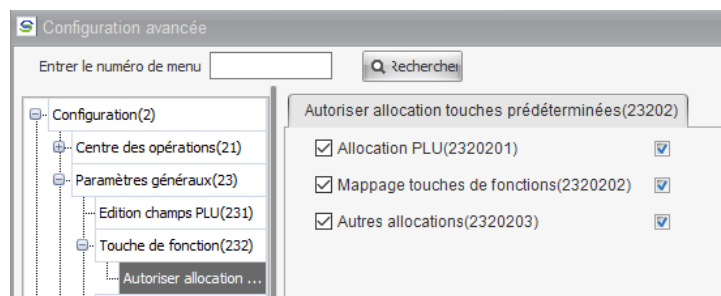


Sélectionner la balance où l'on souhaite envoyer le clavier, et faire 



Terminer par . Puis faire 

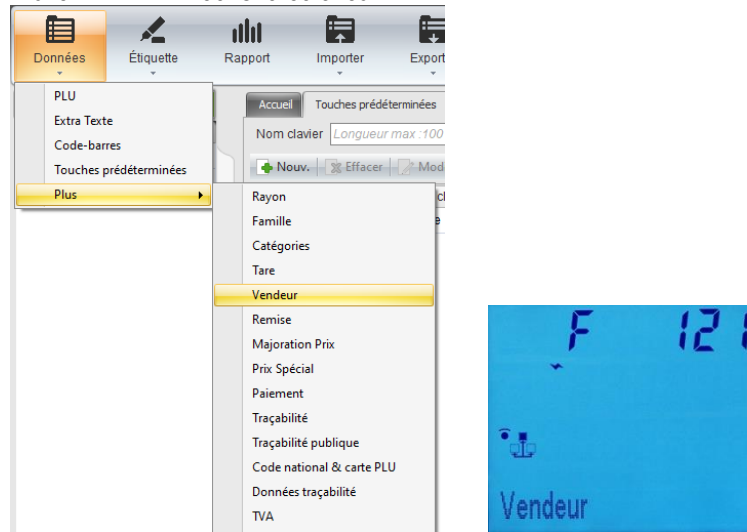
Quand tout est configuré, pour que le client n'écrase pas les touches par mégarde, vous pouvez décocher toutes les cases "d'autorisation de modification" du clavier dans la configuration avancée, ici:



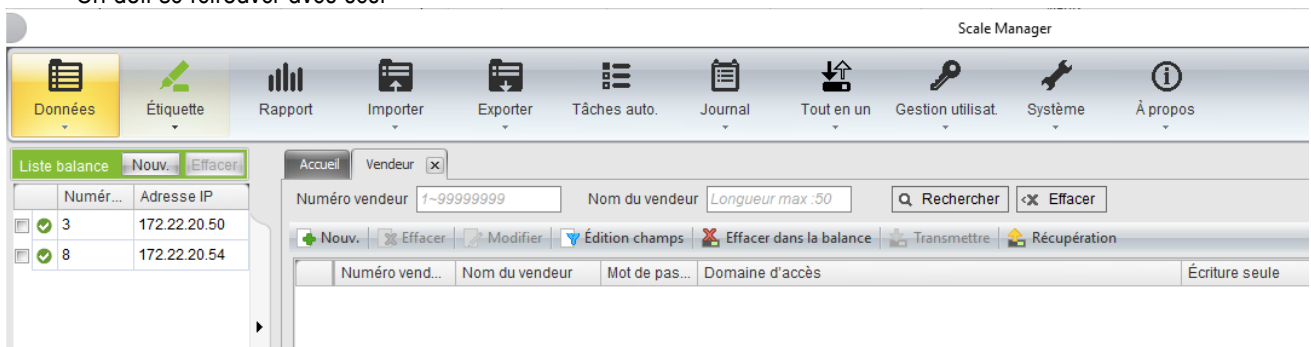
6.2. Création des vendeurs

Aller sur **Données** dans la barre de tâche, puis sur **Plus** et enfin **Vendeur**.

Cela correspond au menu **1 2 1** dans la balance.



On doit se retrouver avec ceci



Comme pour le clavier, on peut récupérer ce qui a déjà été fait sur la balance.

Il faut faire **Récupération**

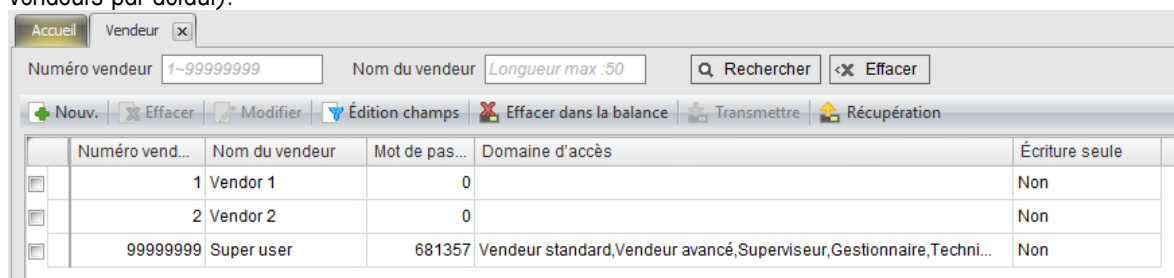
Cela demande si on veut vider ce qu'il y a dans Sale Manager avant de récupérer ce qu'il y a sur la balance. C'est à faire en fonction des besoins.

Cela affiche la liste de toutes les balances qui sont configurées



Sélectionner la balance où il faut récupérer les vendeurs. Et valider par **OK**.

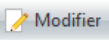
Une fois la récupération terminée, valider par **OK**. Cela va afficher ce qui a été récupéré (il y a au moins ces 3 vendeurs par défaut).

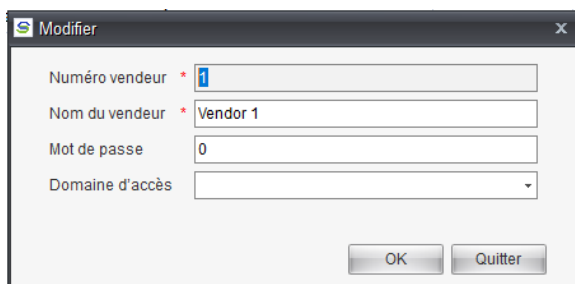


On doit retrouver ce qui se trouve dans le menu **1 2 1** dans la balance.



Pour créer un nouveau vendeur, il faut faire .

Pour en modifier un, il faut le sélectionner dans la liste et faire  (ou double clic gauche avec la souris).

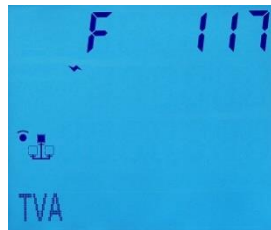
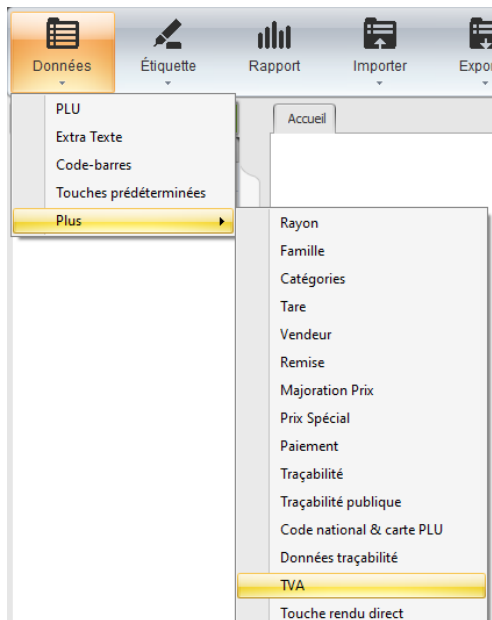


L'option **Assigner Touche Vendeur** n'est pas présente dans Scale Manager.
Et un renvoi de Scale Manager n'effacera pas la valeur qui aura été affectée dans la balance.

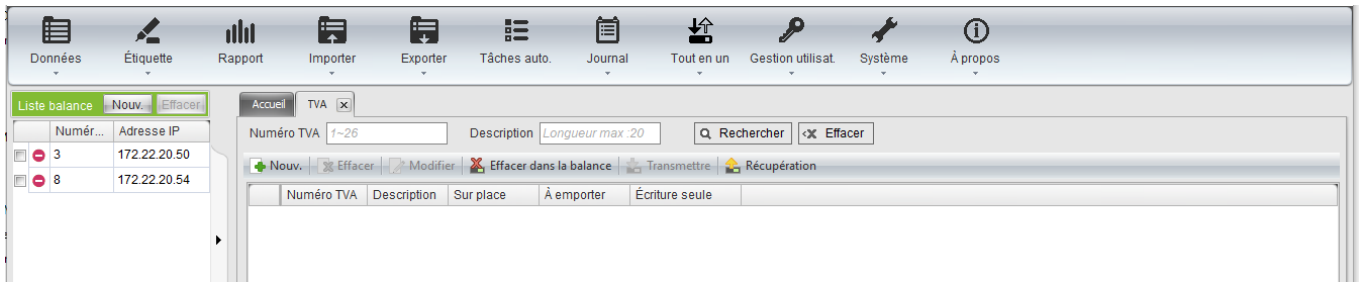
6.3. Création des TVA

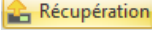
Aller sur **Données** dans la barre de tâche, puis sur **Plus** et enfin **TVA**.

Cela correspond au menu **1 1 7** dans la balance.



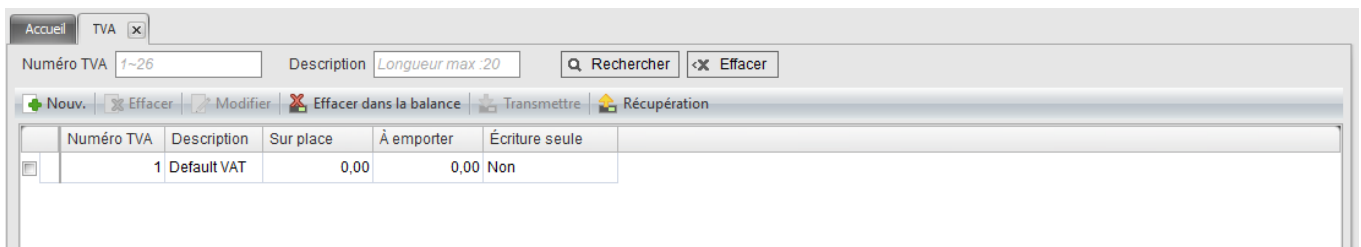
On doit se retrouver avec ceci



On peut récupérer ce qui a déjà été fait sur la balance. Il faut faire  Récupération. Cela demande si on veut vider ce qu'il y a dans Sale Manager avant de récupérer ce qu'il y a sur la balance. C'est à faire en fonction des besoins.

Sélectionner la balance où il faut récupérer les vendeurs. Et valider par .

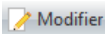
Une fois la récupération terminée, valider par . Cela va afficher ce qui a été récupéré.

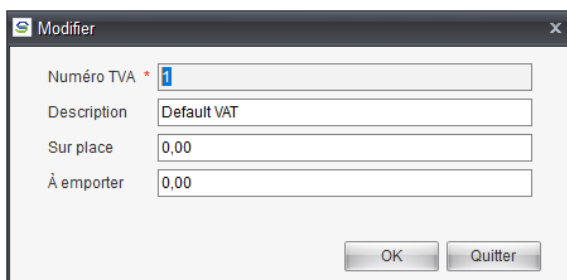


On doit retrouver ce qui se trouve dans le menu  dans la balance.



Pour créer une nouvelle TVA, il faut faire .

Pour en modifier une, il faut la sélectionner dans la liste et faire  (ou double clic gauche avec la souris).

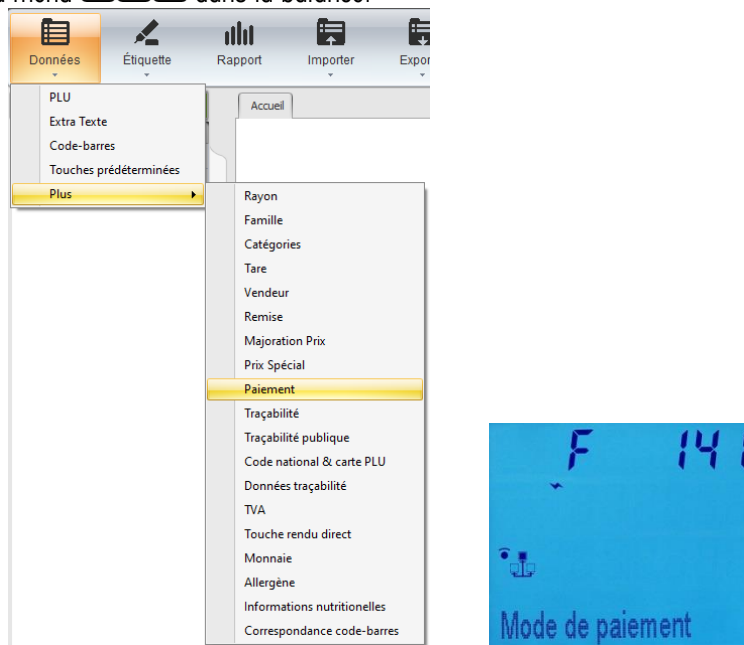


Pour chaque TVA, on peut déterminer 2 taux mais seule la TVA à emporter est utilisée dans la bMobile .

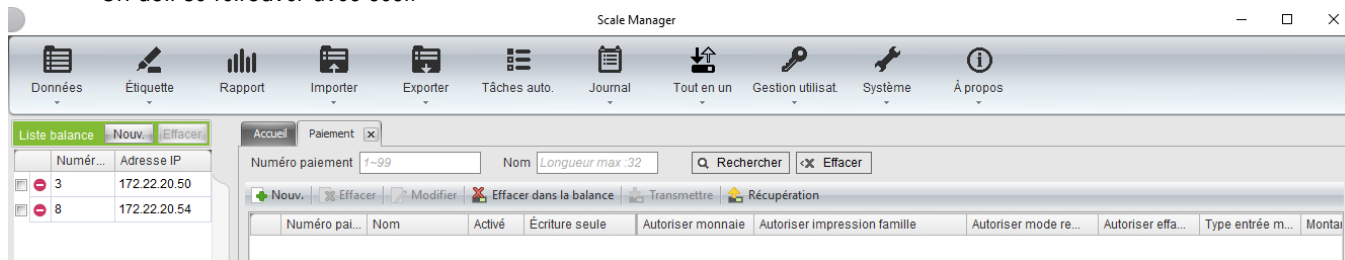
6.4. Création des modes de paiement

Aller sur **Données** dans la barre de tache, puis sur **Plus** et enfin **Paiement**.

Cela correspond au menu **1 4 1** dans la balance.



On doit se retrouver avec ceci.



Le mode de paiement par défaut en espèce est le mode n°1. Il n'est pas visible et il donc n'est pas modifiable.

Pour créer un nouveau mode de paiement, il faut faire **Nouv.**.

Pour en modifier un, il faut le sélectionner dans la liste et faire **Modifier** (ou double clic gauche avec la souris).

On peut récupérer ce qui a déjà été fait sur la balance. Il faut faire **Récupération**.

Cela demande si on veut vider ce qu'il y a dans Sale Manager avant de récupérer ce qu'il y a sur la balance. C'est à faire en fonction des besoins.

Sélectionner la balance où il faut récupérer les vendeurs. Et valider par **OK**.

Une fois la récupération terminée, valider par **OK**. Cela va afficher ce qui a été récupéré.

Les noms des options ne sont pas forcément avec la même dénomination entre Scale Manager et la balance.

Des options sont présentent dans Scale Manager mais pas dans la balance.

Et il y a également des options qui sont présentent dans la balance mais que l'on ne retrouve pas dans Scale Manager.

Modifier

Numéro paiement * 2

Nom Chèque

Activé

Autoriser monnaie

Autoriser impression famille

Autoriser mode remboursemen

Autoriser effacement et modification Autoriser effacement et ...

Type entrée montant Entrée libre

Montant par défaut Montant dû

Temps limite pour payer 0

Montant Max 0,00

Montant Min 0,00

Autoriser chargement compte c

Type entrée mot de passe

Imprimer numéro carte

Imprimer solde carte

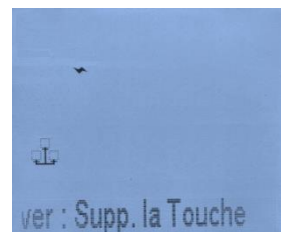
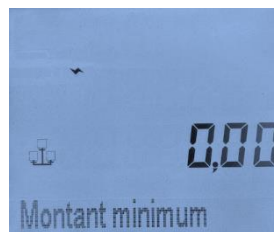
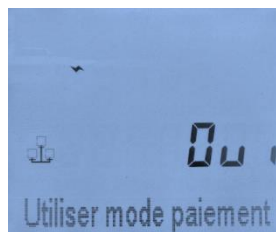
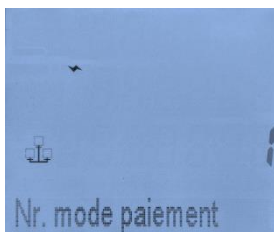
Nr Clé 0

Nom driver

Type nr Carte

Type montant enregistré

OK Quitter

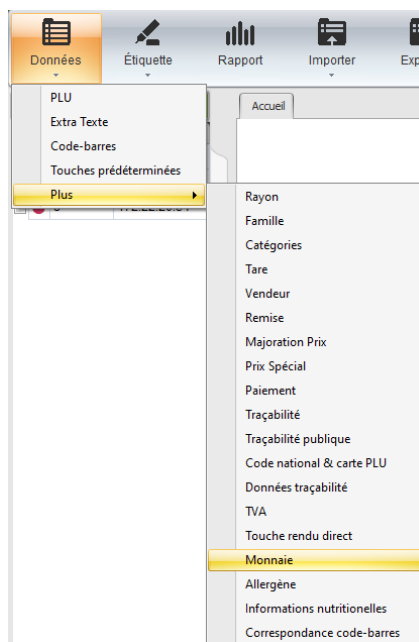


- | | | | |
|--------------------------------|-----|---------------------|---|
| ➤ Autoriser monnaie | <=> | Monnaie | Autoriser ou non le rendu monnaie |
| ➤ Autoriser impression famille | <=> | Groupe dans impr. | ??? Aucune idée |
| ➤ Type entrée montant | <=> | Montant à payer (1) | Peut on payer plus ou juste le prix ? |
| ➤ Montant par défaut | <=> | Montant à payer (2) | Par défaut on affiche le montant dû ou rien ? |

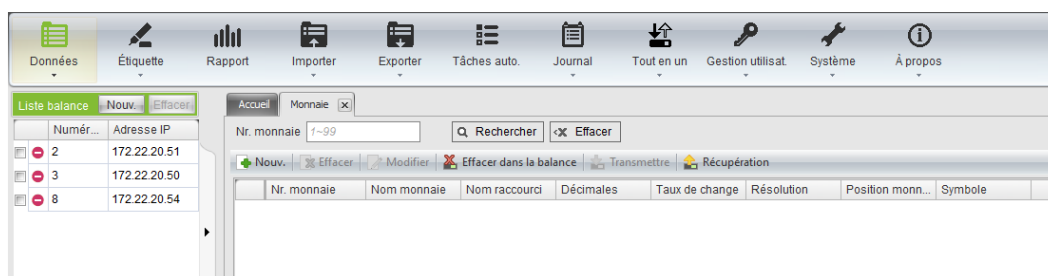
6.5. Création d'une monnaie secondaire

Aller sur **Données** dans la barre de tache, puis sur **Plus** et enfin Paiement.

Cela correspond au menu **1 4 2** dans la balance. Mais ce menu n'est pas disponible sur la bMobile. Il faut obligatoirement utiliser Scale Manager.

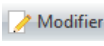


On doit se retrouver avec ceci.



La monnaie principale n'est pas visible ici et donc non modifiable depuis ce menu car c'est une donnée métrologique. Elle est uniquement accessible sur la balance et après avoir retiré le scellement, dans le menu 913. Ce menu permet de créer des monnaies secondaires.

Pour créer une nouvelle monnaie, il faut faire .

Pour en modifier une, il faut la sélectionner dans la liste et faire  (ou double clic gauche avec la souris).

The image shows a 'Modifier' dialog box with the following fields and values:

Nr. monnaie	1
Nom monnaie	Francs
Nom raccourci	FRF
Décimales	2
Taux de change	6,55957
Résolution	1
Position monnaie	Préfixe
Symbole	F

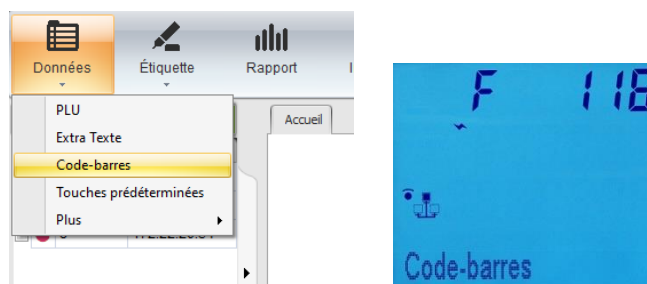
Buttons: OK, Quitter

6.6. Création des structures de code-barres

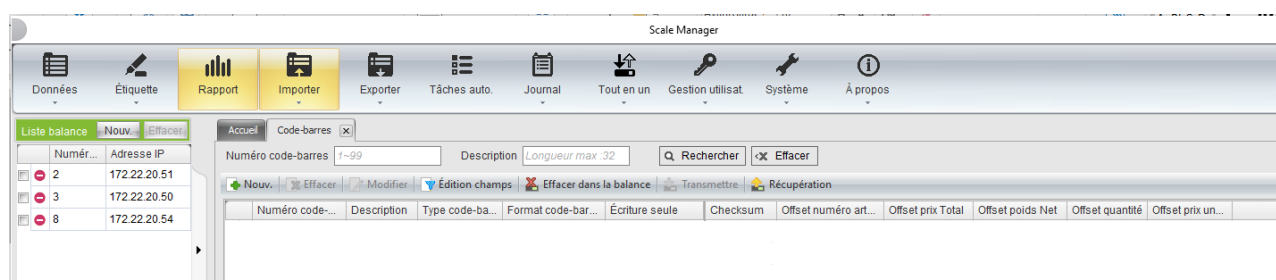
Aller sur **Données** dans la barre de tache, puis sur **Code-Barres**.

Cela correspond au menu **1 1 6** dans la balance.

Par défaut, dans il y a 1 structure standard de créée, mais dans Scale Manager il n'y en a pas.



On doit se retrouver avec ceci.



Ce menu permet de créer et de gérer autant de structures de code-barres que l'on souhaite, mais on ne peut en utiliser qu'une seule (Menu **2 4 6** dans la balance)

Pour créer une nouvelle structure, il faut faire **Nouv.**

Pour en modifier une, il faut la sélectionner dans la liste et faire **Modifier** (ou double clic gauche avec la souris).

On peut récupérer ce qui a déjà été fait sur la balance. Il faut faire **Récupération**

Cela demande si on veut vider ce qu'il y a dans Sale Manager avant de récupérer ce qu'il y a sur la balance. C'est à faire en fonction des besoins.

Sélectionner la balance où il faut récupérer les vendeurs. Et valider par **OK**.

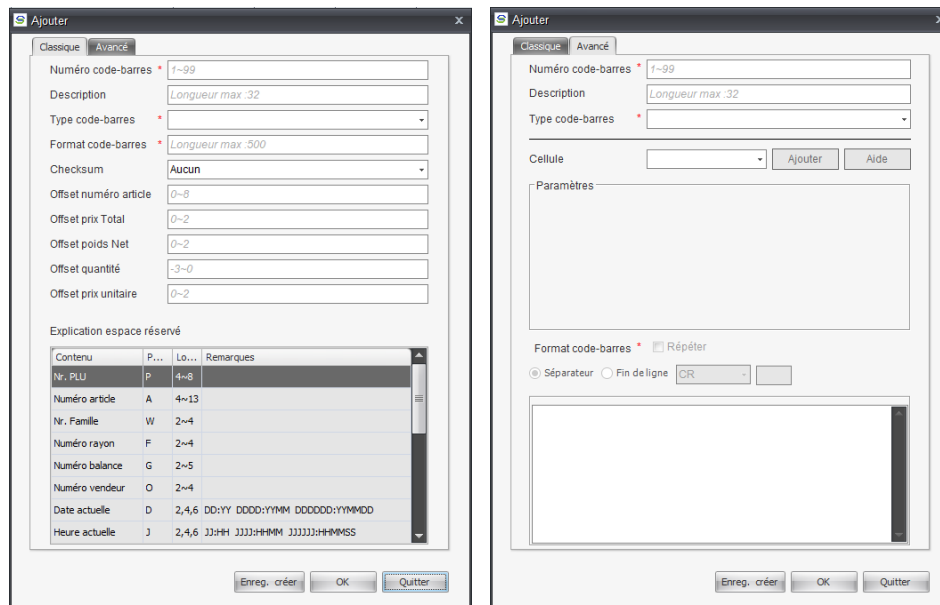
Une fois la récupération terminée, valider par **OK**. Cela va afficher ce qui a été récupéré.

Le mode de création et de gestion est beaucoup plus complet et plus simple d'utilisation dans Scale Manager mode avancé que dans la balance.

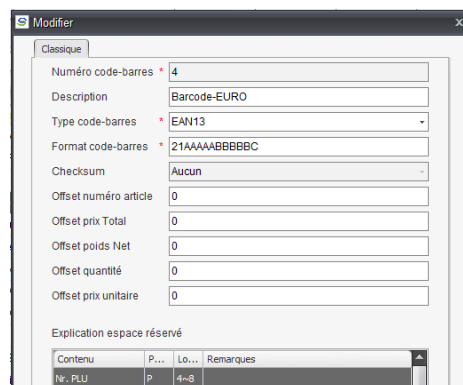
ATTENTION :

- Certains formats de code-barres (Type code-barres) sont présents dans la liste de Scale Manager mais pas dans les balances.
- bMobile ne peut gérer que les EAN13 et les EAN8.

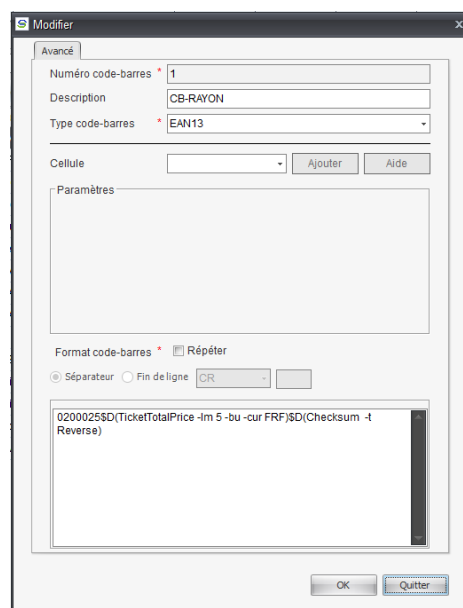
Dans Scale Manager il y a 2 onglets : **Classique** et **Avancé**. Sur la balance, il n'y a pas cette notion.



Exemple d'une structure classique (avec des lettres)



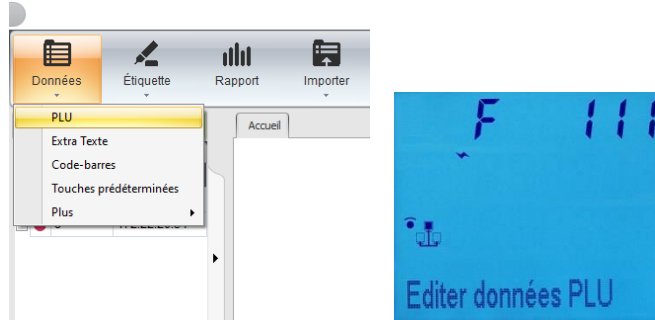
Exemple d'une structure avancée (obligatoire si on veut un code barre avec une monnaie secondaire)



6.7. Création des PLUs

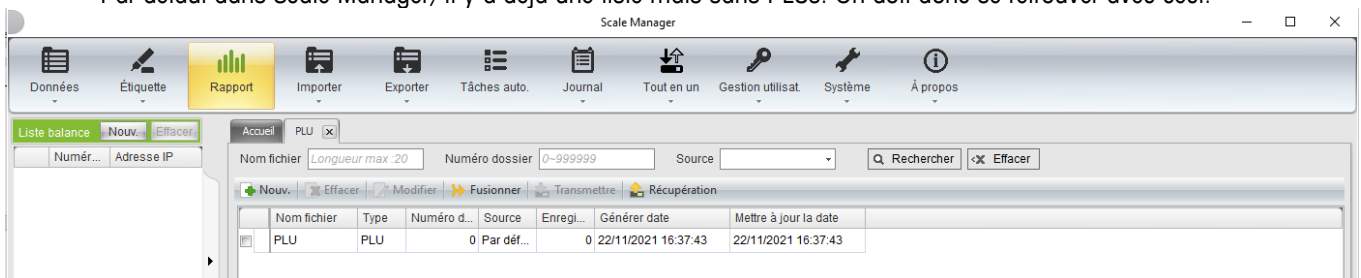
Aller sur **Données** dans la barre de tâche, puis sur **PLU**.

Cela correspond au menu **1 1 1** dans la balance.

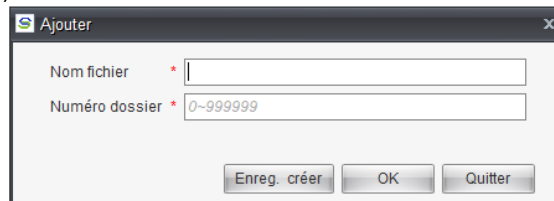


Dans Scale Manager, on peut avoir plusieurs listes de produits. Donc ce que l'on voit en premier, ce ne sont pas les produits mais les listes de produits.

Par défaut dans Scale Manager, il y a déjà une liste mais sans PLUs. On doit donc se retrouver avec ceci.



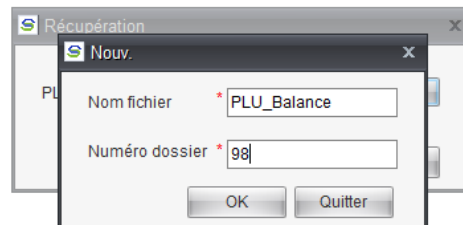
Pour créer une nouvelle liste, il faut faire **Nouv.**



On peut donner le nom que l'on souhaite à notre liste. Et lui affecter un n° différents de ceux existants. Ces informations ne servent qu'à Scale Manager. Ce n'est pas envoyé aux balances.

S'il y a des produits dans la balance on peut les récupérer en utilisant **Récupération**. Cela va demander dans quelle liste on veut intégrer ces PLUs.

Soit on sélectionne une liste déjà présente, soit on fait **Nouv.**. A ce moment, on fait comme pour une création, on renseigne un nom et un n°.



Puis on valide et on fait

On sélectionne dans la liste la balance où l'on veut récupérer les PLUs et on fait

	N...	Nom bal...	Type ba...	Adresse IP	Numé...	Numé...	Type c...	Statut ...
<input type="checkbox"/>	2		bMobile	172.22.20.51			LAN	En ligne
<input type="checkbox"/>	8		bPlus	172.22.20.54			LAN	En ligne

	Nom fichier	Type	Numéro d...	Source	Enregi...	Générer date	Mettre à jour la date
<input type="checkbox"/>	PLU	PLU	0	Par défaut	3	08/02/2021 13:35:08	08/11/2021 12:10:27
<input type="checkbox"/>	PLU_Balance	PLU	98	Balance -> PC	3	22/11/2021 16:34:58	22/11/2021 16:36:45


Pour accéder à une liste, il faut la sélectionner et faire un double clic gauche avec la souris.

	Numéro PLU	Numéro article	Nom PLU 1	Prix unitaire 1	Unité mesures 1	Masquer prix 1	Modif. prix 1	Remise prix 1	Numéro rayon	Format étiqu...	Numéro ext...
--	------------	----------------	-----------	-----------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	--------------	-----------------	---------------

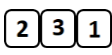
La première chose à faire c'est de sélectionner

C'est important à faire car c'est ici que l'on indique tout ce que l'on voudra voir ensuite avec les PLUs.


Édition champs	Édition champs	Édition champs
<input checked="" type="checkbox"/> Numéro PLU <input checked="" type="checkbox"/> Numéro article <input checked="" type="checkbox"/> Nom PLU 1 <input type="checkbox"/> Nom PLU 2 <input checked="" type="checkbox"/> Prix unitaire 1 <input checked="" type="checkbox"/> Unité mesures 1 <input type="checkbox"/> Quantité 1 <input checked="" type="checkbox"/> Masquer prix 1 <input type="checkbox"/> Calcul 1 <input type="checkbox"/> Unité type PLU 1 <input checked="" type="checkbox"/> Modif. prix 1 <input checked="" type="checkbox"/> Remise prix 1 <input type="checkbox"/> Majoration prix 1 <input type="checkbox"/> Seuil prix 1 <input type="checkbox"/> Prix unitaire 2 <input type="checkbox"/> Unité mesures 2 <input type="checkbox"/> Quantité 2 <input type="checkbox"/> Masquer prix 2 <input type="checkbox"/> Calcul 2 <input type="checkbox"/> Tout sélectionner	<input type="checkbox"/> Numéro règle prix <input checked="" type="checkbox"/> Numéro rayon <input type="checkbox"/> Numéro famille <input type="checkbox"/> Catégorie d'article 1 <input type="checkbox"/> Catégorie d'article 2 <input type="checkbox"/> Catégorie d'article 3 <input type="checkbox"/> Catégorie d'article 4 <input type="checkbox"/> Catégorie d'article 5 <input checked="" type="checkbox"/> Format étiquette 1 <input type="checkbox"/> Format étiquette 2 <input type="checkbox"/> Format étiquette 3 <input checked="" type="checkbox"/> Numéro extra texte <input type="checkbox"/> Code-barres <input type="checkbox"/> Nr. TVA <input type="checkbox"/> Numéro informations nutritionnelles <input type="checkbox"/> Numéro tare <input type="checkbox"/> Valeur tare <input type="checkbox"/> Unité de poids de la Tare <input type="checkbox"/> Poids fixe <input type="checkbox"/> Unité poids fixe <input type="checkbox"/> Tout sélectionner	<input checked="" type="checkbox"/> Flag Impr. Date emballage <input checked="" type="checkbox"/> Type Date - Date emballage <input checked="" type="checkbox"/> Date emballage <input checked="" type="checkbox"/> Format Impr. Date emballage <input checked="" type="checkbox"/> Flag Impr. Date limite de vente <input checked="" type="checkbox"/> Type Date limite Vente <input checked="" type="checkbox"/> Date limite vente <input checked="" type="checkbox"/> Format Impr. Date vente <input type="checkbox"/> Flag Impr. Date consommation <input type="checkbox"/> Type Date consommation <input type="checkbox"/> À utiliser jusqu'à <input type="checkbox"/> Format - Date consommation <input type="checkbox"/> Flag date adaptable 1 <input type="checkbox"/> Type date adaptable 1 <input type="checkbox"/> Date adaptable 1 <input type="checkbox"/> Format Impression Date adaptable 1 <input type="checkbox"/> Flag date adaptable 2 <input type="checkbox"/> Type date adaptable 2 <input type="checkbox"/> Date adaptable 2 <input type="checkbox"/> Tout sélectionner

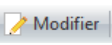
Une fois que tout a été validé, il faut faire . On peut revenir n'importe quand pour retirer ou ajouter une option.

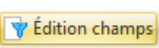
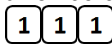
ATTENTION : Cette partie est la même pour tous les modèles de balances. Du coup, il y a des options qui ne sont pas valables pour bMobile. Comme : "Format étiquette", "Numéro informations nutritionnelles", "Nr. Traçabilité", "Image ...

On a la même chose dans la balance dans le menu . Mais ce menu ne concerne que la balance. Il faut donc régler les options à l'identique.

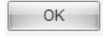
Si non, des données ne seront pas visibles et éditables dans Scale Manager, et d'autres données ne seront pas visibles et éditables dans la balance.

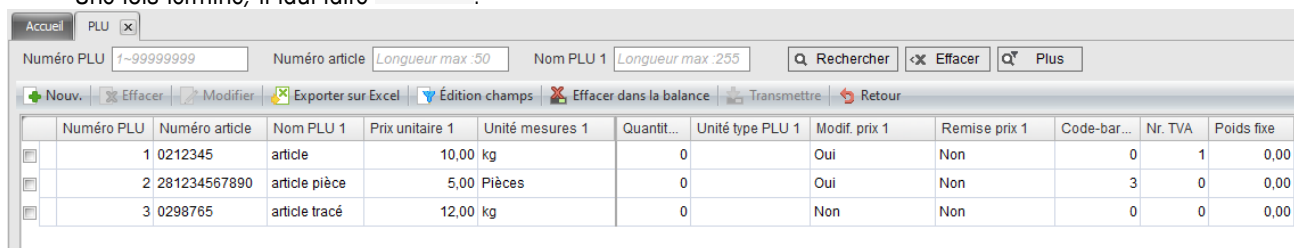
Pour créer un PLU, il faut faire .

Pour en modifier un, il faut la sélectionner dans la liste et faire  (ou double clic gauche avec la souris).

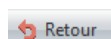
On obtient ceci (les lignes présentes dépendent des options que l'on aura validé dans ) et cela correspond à l'édition des PLUs dans la balance dans le menu .



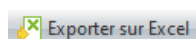
Une fois terminé, il faut faire .



	Numéro PLU	Numéro article	Nom PLU 1	Prix unitaire 1	Unité mesures 1	Quantit...	Unité type PLU 1	Modif. prix 1	Remise prix 1	Code-bar...	Nr. TVA	Poids fixe
<input type="checkbox"/>	1	0212345	article	10,00	kg	0		Oui	Non	0	1	0,00
<input type="checkbox"/>	2	281234567890	article pièce	5,00	Pièces	0		Oui	Non	3	0	0,00
<input type="checkbox"/>	3	0298765	article tracé	12,00	kg	0		Non	Non	0	0	0,00

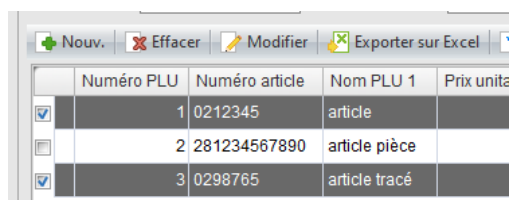


Permet de revenir aux listes PLUS.

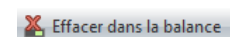


Permet d'exporter la liste au format dans un fichier Excel (.xls).

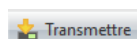
Pour les boutons suivants, il faut au préalable avoir sélectionné les PLUs qui seront concernées



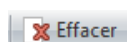
	Numéro PLU	Numéro article	Nom PLU 1	Prix unitaire
<input checked="" type="checkbox"/>	1	0212345	article	
<input type="checkbox"/>	2	281234567890	article pièce	
<input checked="" type="checkbox"/>	3	0298765	article tracé	



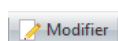
Pour effacer tous les PLUs dans la balance ou uniquement ceux qui sont sélectionnés



Pour envoyer dans la balance, les PLUs qui sont sélectionnés.



Supprime les lignes sélectionnées de Scale Manager



Pour éditer les lignes sélectionnées mais il est préférable de ne sélectionner qu'une seule ligne.