

EPALSA



**MANUEL D' UTILISATION
V12-CE**



**MANUEL D' UTILISATION
V12-CE**

SOMMAIRE

1	- GENERALITES.....	3
1.1	- Modèle 11-V12	3
2	- PRESENTATION.....	4
2.1	- Afficheur	4
2.2	- Claviers.....	5
3	- DESCRIPTION DE LA FACE AVANT.....	6
3.1	- Description de l' afficheur	6
3.2	- Description du clavier	6
4	- TRAVAIL EN MODE LOCAL.....	7
4.1	- Prix direct / appel d' un PLU (article pré programmé)	7
4.2	- Enregistrement de produit pesé	8
4.3	- Somme de produits non pesés	8
4.4	- Total client.....	9
4.5	- Répétition de ticket.....	10
4.6	- Rendu monnaie.....	10
4.7	- Annulation d' une transaction.....	11
4.8	- Sous total.....	12
4.9	- Référence de paiement.	12
4.10	- Continuation de ticket	13
4.11	- Multiplication de produits non pesés	13
4.12	- Fixation du prix unitaire.....	13
4.13	- Soustraction d' un article	14
4.14	- Tare.....	14
4.14.1	Activation de la tare.....	14
4.14.2	Fixation de la tare.....	14
4.14.3	Tare numérique.....	14
4.14.4	Limite de Tare.....	15
4.15	- Touche PLU	15
4.16	- Modification ponctuelle du prix d' un PLU.....	16
4.17	- Rattrapage du zéro.....	16
4.18	- Fonction sortie caisse	16
4.19	- Fonction entrée caisse	17
4.20	- Ouverture du tiroir caisse	17
5	- MENU GENERAL	18
5.1	- Connexion imprimante.....	18
5.2	- Impression du code barre	19
5.3	- Connexion d' une balance sur le réseau.....	19
5.4	- Ticket récapitulatif	21
5.5	- Listes des PLU's	21
5.6	- Réglage de l' horloge	22
5.7	- Impression des noms de vendeurs	22
5.8	- Conversion Francs <-> Euro pour chaque ligne d'opération.....	23
6	- MENU PROTEGE.....	24
6.1	- Cumul total.....	24
6.2	- Programmation des en-têtes et légendes.	28
6.3	- Programmation des PLU's.....	29
6.3.1	programmation du prix	29
6.3.2	affectation des touches directes.....	30
6.3.3	affectation de famille	31

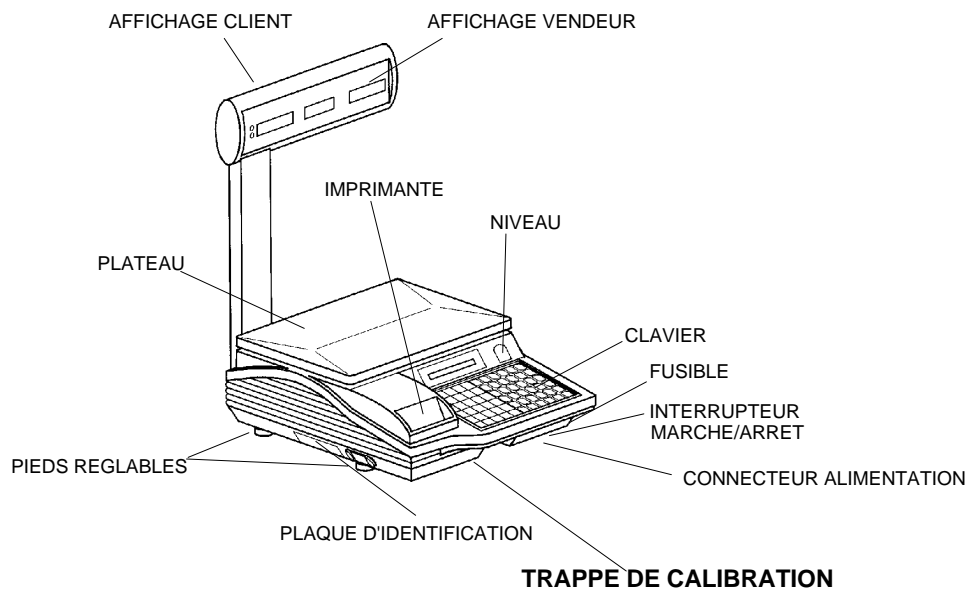
6.3.4	programmation d' un code article.....	31
6.3.5	programmation de la forme de vente.	32
6.4	- Programmation des noms de vendeurs.....	32
6.5	- Programmation des textes PLU.....	33
6.6	- Programmation de la publicité continue (option ALPHAnumérique).	34
6.7	- Programmation des publicités spots (option ALPHAnumérique).....	34
6.8	- Type de publicité (option ALPHAnumérique).....	35
6.9	- Activation de la publicité (option ALPHAnumérique).	35
6.10	- Fermeture d' un total vendeur.....	35
6.11	- Type de vente.....	35
6.12	- Contrôle du nombre de PLU programmés.....	36
6.13	- Clef de contrôle du code à barres sur le 7ème chiffre.	36
6.14	- Programmation du code à barres.....	36
6.15	- Affichage du prix à Payer avec décimale flottante (prix >9999.99).....	37
6.16	- Autorisation pour la modification ponctuelle des prix articles.	38
6.17	- Effacement de la RAM (Service technique).....	39
6.18	- Effacement de l' EEPROM (service technique).....	39
7	- FONCTIONNEMENT EN MODE RESEAU.....	40
7.1	- Introduction.....	40
7.2	- Fonctionnalités du mode réseau.	40
7.2.1	Connexion ou déconnexion d' un vendeur.....	40
7.3	- Menu d' accès général.....	41
7.3.1	Connexion / déconnexion de la balance.....	42
7.3.2	Liste par touches.....	43
7.3.3	Recharge du total (PC10).....	43
7.3.4	Actualisation.....	44
7.4	- Menu protégé.....	44
7.4.1	Cumul total.....	45
7.4.2	Programmation des en-têtes et légendes.	49
7.4.3	Programmation des PLU's.....	50
7.4.4	Programmation des touches directes.....	53
7.4.5	Programmation des textes PLU.....	54
7.4.6	Programmation de la publicité continue(option ALPHAnumérique).	55
7.4.7	Programmation des publicités spots (option ALPHAnumérique).	56
7.4.8	Type de publicité (option ALPHAnumérique).....	56
7.4.9	Activation de la publicité (option ALPHAnumérique).....	57
7.4.10	Fermeture d' un total vendeur.....	57
7.4.11	Création / élimination d' un vendeur (PC10 uniquement).....	57
7.4.12	Déclaration d' une nouvelle balance.....	58
7.4.13	Listes des PLU's.....	58
7.4.14	Sélection du type de descriptif.....	58
7.4.15	Type de vente.....	59
7.4.16	Clef de contrôle du code à barres sur le 7ème chiffre.	59
7.4.17	Programmation du code à barres.....	60
7.4.18	Téléchargement balance -> PC (service technique).....	61
7.4.19	Affichage du prix à Payer avec décimale flottante.....	61
7.4.20	Effacement de la RAM (Service technique).....	62
7.4.21	Effacement de l' EEPROM (service technique).....	62
8	- CHANGEMENT DE ROULEAU.....	63
9	- TABLE DES ERREURS.....	65
10	- CABLE DE CONNEXION.....	66

1 - GENERALITES

Principales caractéristiques :

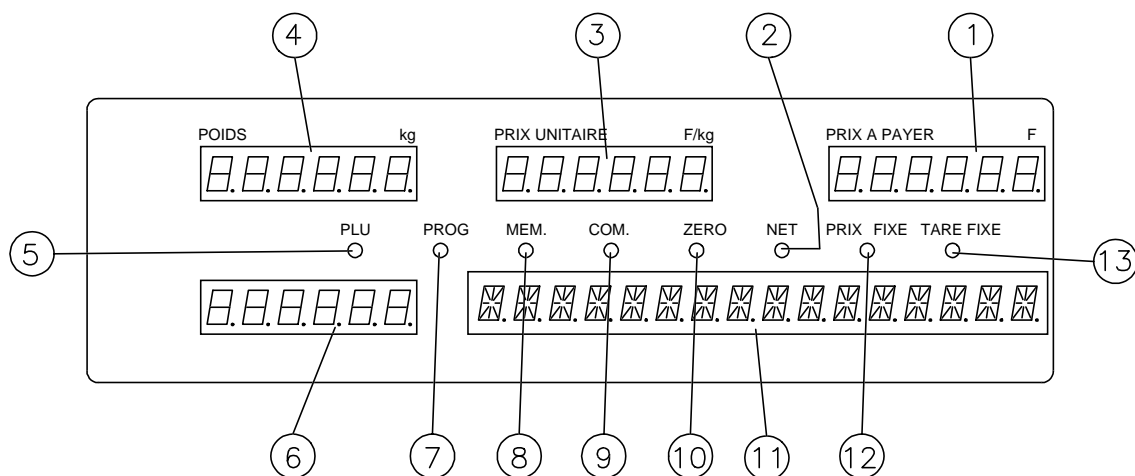
- 1000 PLUs de 25 caractères en mode autonome. Jusqu' a 9999 PLUs sur concentrateur ou PC.
- 300 touches directes réparties en 10 tables de 30 touches.
- Fonctionnement en local (autonome) ou sur concentrateur (PC ou concentrateur).
- ventilations sur 12 vendeurs.
- Appel par numéro de PLU (4 chiffres) ou par code interne (6 chiffres) .
- Actualisation automatique de la balance en fonction des données contenues dans le concentrateur ou PC.

1.1 - Modèle 11-V12



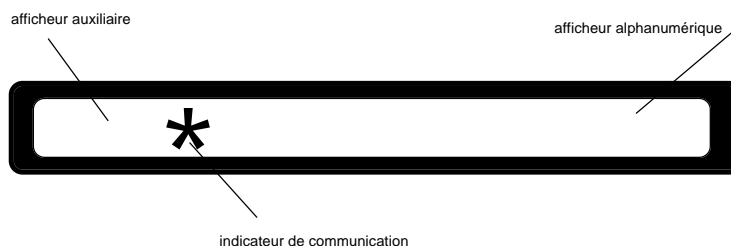
2 - PRESENTATION

2.1 - Afficheur



1. PRIX A PAYER (6 chiffres)
2. INDICATEUR DE TARE
3. PRIX UNITAIRE (5 chiffres)
4. POIDS (5 chiffres)
5. MODE PLU ACTIF
6. AFFICHEUR AUXILIAIRE (6 chiffres)
7. NON UTILISE
8. INDICATEUR DE MEMOIRE DE TICKETS PLEINE
9. INDICATEUR DE COMMUNICATION RESEAU
10. INDICATEUR DE ZERO
11. AFFICHEUR ALPHANUMERIQUE (16 caractères)
12. INDICATEUR DE PRIX FIXE
13. INDICATEUR DE TARE FIXE

Remarque : Selon les modèles, les afficheur n°11 et n°6 sont contenus dans un seul afficheur LCD.



2.2 - Claviers

1 .CLAVIER BALANCE

1	2	3	4	5	#	←	MENU →	PLU	V1	V2
6	7	8	9	10	T	7	8	9	V3	V4
11	12	13	14	15	K	4	5	6	V5	V6
16	17	18	19	20	X	1	2	3	V7	V8
21	22	23	24	25	-	CL	0	F	V9	V10
26	27	28	29	30	#	◇	E	*	V11	V12

2.CLAVIER DE PROGRAMMATION

,	.	/	<	>	=	:	;	-	+	Ç
!	"	#	\$	%	&	'	()	*	TT
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	min TL
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	ESC
A	S	D	F	G	H	J	K	L	CL	CE
Z	X	C	V	B	N	M	Ñ	SP	LF	ENTER

3 - DESCRIPTION DE LA FACE AVANT

3.1 - Description de l' afficheur

Dans l' afficheur "POIDS" apparaîtra la quantité de la marchandise déposée sur le plateau.

Dans l' afficheur "PRIX UNITAIRE" apparaîtra le prix au kilo de la marchandise à peser.

Dans l' afficheur "PRIX A PAYER" apparaîtra le montant total à payer en fonction du poids et du prix unitaire.

L' indicateur de "ZERO" permet de contrôler le centrage métrologique du zéro de la balance.

L' indicateur de tare renseigne le client sur la présence d' une tare.

3.2 - Description du clavier

Les touches numérotées de permettront d' appeler un PLU de manière directe.

Les touches permettent à 12 vendeurs d' enregistrer les différentes transactions.

les touches , , , ont la particularité de remplir une autre fonction si le poids est nul ou si la balance est en mode total client.

= Entrée caisse .

= Sortie caisse.

= Ouverture tiroir caisse. = Référence de paiement.

Les touches permettent de saisir des prix directs ou bien (en mode PLU) d' appeler les PLU en frappant leur numéro ou code interne.

(Inférieure) Changement de table de touche directe ou modification ponctuelle d' un prix PLU.









(Supérieure) Rattrapage du zéro.

Parcours les menus ou 'remonte' les lignes d' un ticket client.

Parcours les menus ou 'remonte' les lignes d' un ticket client.

Modifie l' attribution du clavier numérique (Appel PLU ou prix directs).

Touche de tare.

-  Introduction d' un prix pour article non pesé ou rétrogradation d'un niveau dans les menus ou continuation du ticket client.
-  Multiplication d' article non pesé ou introduction d' une tare numérique.
-  Introduction d' un prix négatif ou annulation d' une transaction.
-  Touche d' effacement ou fermeture manuelle d' un ticket client.
-  Ouverture ou fermeture d' un compte vendeur (uniquement en mode réseau)
-  Fixation du prix unitaire .Entrée dans un sous menu.
-  Total client.
-  Touche sous-total ou fin de saisie du n° PLU.

4 - TRAVAIL EN MODE LOCAL

Le mode local correspond à un fonctionnement autonome de la balance alors que le mode réseau correspond à un fonctionnement de balances interconnectées entre elles au travers d' un concentrateur.

Dans les pages suivantes, les particularités spécifiques au mode local seront soulignées par une astérie *.

4.1 - Prix direct / appel d' un PLU (article pré programmé)

Cette balance permet d' introduire le prix au kilo de l'article directement à l' aide du clavier numérique ou bien d' appeler le PLU à l' aide de ce même clavier en composant le numéro du PLU.

La touche  permet de faire cette sélection.

Par appuis successifs on obtiendra :

PRIX DIRECT

Les appuis sur le clavier seront interprétés comme prix unitaire.

INTROD. NUM PLU

Les appuis sur le clavier numérique seront interprétés comme numéro de PLU et les caractéristiques du PLU apparaîtront automatiquement après avoir introduit les 3 ou 4 chiffres du PLU (dépend de la mise en service) ou bien après avoir terminé le numéro de PLU par la touche **E**.

EXEMPLE : appel PLU 9 => **9** + **E**

Indépendamment de l'un ou l'autre des 2 modes un appui sur les touches numérotées de **1** à **30** permettra d'appeler un PLU de manière directe. Cette possibilité est en fait multipliée par 10 car il est possible de mémoriser 10 tables de 30 touches chacune voir chapitre 6.3.2 (local) ou 7.4.4 (réseau).

Pour changer de table appuyer sur la touche **# (inférieur) puis introduire à l'aide du pavé numérique le numéro de table choisi. La validation se fera automatiquement par l'appui sur l'une des touches directes du clavier.**

4.2 - Enregistrement de produit pesé

Après avoir déposé la marchandise sur le plateau il est possible d'introduire le prix au kilo de l'article directement à l'aide du clavier numérique ou bien d'appeler un PLU

L'appui sur l'une des touches **v1** à **v12** permettra d'enregistrer la transaction sur le compte du vendeur concerné.

4.3 - Somme de produits non pesés

1) Somme avec prix introduit au clavier.

Depuis le mode pesage, appuyer sur la touche **K** puis introduire à l'aide du clavier numérique le prix unitaire de l'article à enregistrer.

l'affichage devient :

	kg	F/kg	F
nA	-----		

L'enregistrement se fera par appui l'une des 12 touches vendeur.

Le chiffre situé à gauche de "NA" indique le nombre d' articles (1 par défaut).

2) Somme de PLU non pesés


Depuis le mode pesage, il suffit d' introduire le numéro du PLU considéré pour qu' apparaisse l' affichage suivant :

kg	F/kg	F
<i>nA 1</i>	<i>-----</i>	

L' enregistrement se fera par appui l' une des 12 touches vendeurs.

Le chiffre situé à gauche de "NA" indique le nombre d' articles (1 par défaut).

4.4 - Total client

L' appui sur la touche  suivi d' un appui sur l' une des touches vendeur (V1 à V12) permettra d' afficher et d' imprimer le total du client servi par le vendeur Vn.

L' affichage devient :

kg	F/kg	F
<i>tot</i>	<i>n</i>	<i>FFF</i>


<i>U ** TOTAL **</i>

n : indique alors le nombre d' articles enregistrés. *FFF* : indique le montant à payer par le client.

V : indique le numéro de vendeur.

V001-01		00004
29NOV96		17:24
kg	F/kg	F
1.000	23.50	23.50
NP		50.00

ART. 2	TOTAL	73.50



La fermeture du total client se fera par un appui sur la touche alors qu'un appui sur la touche permettra, après avoir imprimé le total du client, d'ajouter d'autres transactions pour ce même client (continuation de ticket) .

REMARQUE :Lors de la mise en service, la balance a pu être paramétrée pour fermer automatiquement le total client.Dans ce cas, il est inutile d'appuyer sur la touche avant de servir un autre client.

4.5 - Répétition de ticket

Lorsque le total client est visualisé dans l' afficheur, il est possible de réimprimer le même ticket par simple appui sur la touche .

Cette fonction peut être répétée autant de fois que désirée pour le même client.


4.6 - Rendu monnaie

Lorsque le total client est visualisé dans l' afficheur, l' introduction d' une valeur numérique au clavier sera interprétée comme le montant en espèces donné par le client au vendeur.




La validation de ce montant par la touche entraînera le calcul automatique de l' argent à rendre au client et l' on pourra visualiser ce montant dans l' afficheur PRIX A PAYER .De plus un ticket conforme à la description ci-dessous sera imprimé.

reçu	100.00
rendu	15.55

REMARQUE: En cas d'erreur dans la saisie du montant, appuyer sur la touche C avant de saisir le nouveau montant.

Une fois le ticket imprimé, un appui sur la touche  permettra de fermer le ticket du client.


4.7 - Annulation d' une transaction


Lorsque le total client est visualisé dans l' afficheur, un simple appui sur la touche  nous permettra de basculer en en révision de ticket et l' on pourra visualiser dans l' afficheur PRIX A PAYER le montant de la première transaction du ticket client (affichage clignotant). Il est alors possible par appui la touche  de visualiser les transactions suivantes alors que la touche  nous permettra de visualiser les transactions précédentes.

L' affichage alphanumérique devient :


REV	LIBELLE	*
-----	---------	---

REV : indique le mode révision de ticket.
LIBELLE : texte du PLU appelé pour la transaction visualisée.
* : fin du libellé


L' annulation d' une transaction se fera par appui la touche  une fois la transaction choisie apparue dans les afficheurs. Le montant de la transaction disparaîtra de l' afficheur PRIX A PAYER pour laisser place à l' apparition de tirets.

Une fois la transaction annulée, il suffit d' appuyer sur la touche  pour terminer la transaction et imprimer le nouveau ticket sur lequel sera porté la ou les annulations effectuées.

REMARQUES : - il est possible de faire plusieurs annulations sur le même ticket.

- l' appui sur la touche  permet de quitter le mode révision de tickets à n'importe quel moment.

4.8 - Sous total

L' appui sur la touche  suivi d' un appui sur l' une des touches vendeur (V1 à V12) permettra d' afficher le sous total du client servi par le vendeur Vn.

L' affichage numérique devient :

kg	F/kg	F
SouSt	n	FFF

U ** SOUS TOTAL **


SOUST: indique le mode sous total.


N : indique le nombre de transactions.

FFF : indique le montant correspondant à la somme des transactions.

V : indique le numéro du vendeur.


L' appui sur la touche  permet de quitter le mode sous total.

L' appui sur la touche  permet de passer en mode de révision de ticket.

L' appui sur la touche  permet de passer directement en mode total.

4.9 - Référence de paiement.

Cette fonction permet , une fois le total imprimé, d' introduire une référence de paiement qui permettra d' imprimer un ticket récapitulatif sur lequel apparaîtra cette référence.

Lorsque le total client est visualisé dans l' afficheur appuyer sur la touche  pour faire apparaître l' affichage suivant :

kg	F/kg	F
REF.		

* NUMERO CHEQUE *

L' introduction d' une valeur numérique de 9 chiffres permettra alors, après validation par la touche **E** d' imprimer un ticket récapitulatif sur lequel apparaîtra la référence du mode de paiement.

4.10 - Continuation de ticket

Cette fonction permet, une fois le total client imprimé, de reprendre le compte client afin de totaliser des transactions supplémentaires.

Lorsque le total client est visualisé dans l' afficheur appuyer sur la touche **K** pour repasser en mode pesage tout en gardant le total du client mémorisé. Toute les fonctions de totalisation sont alors disponibles et il suffira d' appuyer sur la touche ***** pour imprimer un ticket portant le même numéro que celui déjà imprimé pour le client. **Ce ticket ne contiendra que les nouvelles transactions ajoutées** et se distinguera par l' ajout en début de ticket de la mention "SUITE DU TICKET n".

REMARQUE : il est possible de faire plusieurs continuations de tickets pour un même client.

4.11 - Multiplication de produits non pesés

Cette fonction permet le calcul automatique du montant de plusieurs articles du même type.

Après avoir saisi le prix unitaire de l' article non pesé (ou après avoir appelé le PLU non pesé), appuyer sur la touche **X** puis introduire à l' aide du clavier numérique le nombre d' articles à multiplier.

REMARQUE: - L' appui sur la touche **K** permet, une fois en mode non pesé, de revenir au mode pesage sans enregistrer la transaction.

- L' appui sur la touche **-** avant l' enregistrement par le vendeur permet d' enregistrer l' opération en négatif.

4.12 - Fixation du prix unitaire


Cette fonction permet de figer le prix unitaire afin que celui ci ne soit pas remis à zéro au retrait de la marchandise.

Après avoir saisi le prix unitaire de l' article (ou après avoir appelé le PLU choisi), appuyer sur la touche **F** pour figer le prix unitaire.

Pour libérer le prix unitaire, appuyer sur la touche **CL** ou **F** ou **K**.

4.13 - Soustraction d' un article

Cette fonction permet de décrémente aussi bien un article pesé que non pesé d' un total client (retour article par exemple).

Un simple appui sur la touche  avant l' enregistrement de la transaction permettra d' enregistrer la transaction en négatif.

4.14 - Tare

4.14.1 Activation de la tare.


Cette fonction permet d' annuler un poids déposé sur le plateau (barquette par exemple) afin de ne pas cumuler ce poids dans la transaction.

Un simple appui sur la touche  permettra de détarer la valeur de ce poids.


REMARQUES: - le détarage entraîne l' allumage du voyant NET.
- le retrait de la tare entraîne l' annulation automatique de la tare.

4.14.2 Fixation de la tare.

Cette fonction permet de conserver la tare même après son retrait du plateau de la balance.




Pour fixer la tare, il suffit, après avoir détarer, d' appuyer une seconde fois sur la touche .


REMARQUES :- la fixation de la tare entraîne l' allumage du voyant TARE FIXE.


- la suppression de la fixation de la tare se fait par un simple appui sur la touche .

4.14.3 Tare numérique.

Cette fonction permet d' introduire une tare numérique au moyen du clavier.

Appuyer sur les touches  puis  et saisir à l' aide du clavier numérique la valeur de la tare. La validation de cette valeur par la touche  entraînera le détarage automatique de la valeur introduite.


L'annulation de la tare numérique se fera par un simple appui sur la touche  .

La fixation de la tare numérique se fera par un appui sur la touche  .

4.14.4 Limite de Tare.

CAPACITE	TARE MAXIMALE	
	NORMAL	MULTIRANG
6 kg	3,998 kg	1 kg
15 kg	9,995 kg	3 kg
30 kg	9,990 kg	6 kg


4.15 - Touche PLU

La touche  permet de sélectionner le mode appel PLU ou PRIX DIRECT.

Par appuis successifs on obtiendra :





Les appuis sur le clavier seront interprétés comme prix unitaire.




Les appuis sur le clavier numérique seront interprétés comme numéro de PLU et les caractéristiques du PLU apparaîtront automatiquement après avoir introduit les 3 ou 4 chiffres du PLU (dépend de la mise en service) ou bien après avoir terminé la saisie du numéro de PLU par la touche E.


EXEMPLE : appel PLU 9 =>  + 

REMARQUE : Indépendamment de l'un ou l'autre des 2 modes un appui sur les touches numérotées de  à  permettra d'appeler un PLU de manière directe.

4.16 - Modification ponctuelle du prix d' un PLU


Cette fonction permet de changer ponctuellement le prix de vente d' un PLU sans enregistrer cette modification.

Une fois le PLU appelé, il suffit d' appuyer sur la touche  (inférieure) pour permettre, à l' aide du clavier numérique la modification du prix unitaire du PLU.

REMARQUE : Dans le cas ou un PLU à été programmé avec un prix nul, il n' est pas nécessaire d' appuyer sur la touche  pour lui assigner un prix ponctuel.


4.17 - Rattrapage du zéro

Cette fonction permet de rattraper un éventuel décalage du zéro métrologique (résidu de marchandises par exemple) de la balance dans la limite des 2 % imposés par les normes européennes.

Pour cela, il suffit d' appuyer sur la touche  (supérieure) pour "gommer" le décalage du zéro.

4.18 - Fonction sortie caisse

Cette fonction permet à un vendeur de retirer des espèces de la caisse en imprimant un ticket qui témoignera de la transaction.

Appuyer sur la touche  Pour faire apparaître l' affichage suivant :

kg	F/kg	F
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0"/>

**** SORTIE CAISSE ****

Introduire alors le montant de l' argent retiré puis valider par la touche du vendeur concerné pour imprimer le ticket témoin.

REMARQUE : la fonction SORTIE CAISSE n' est accessible qu' avec un poids nul.

4.19 - Fonction entrée caisse

Cette fonction permet à un vendeur de remettre des espèces dans la caisse en imprimant un ticket qui témoignera de la transaction.

Appuyer sur la touche  Pour faire apparaître l' affichage suivant :

	kg	F/kg	F
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0"/>

**** ENTREE CAISSE ****

Introduire alors le montant de l' argent déposé puis valider par la touche du vendeur concerné pour imprimer le ticket témoin.

REMARQUE : la fonction ENTREE CAISSE n' est accessible qu' avec un poids nul.

4.20 - Ouverture du tiroir caisse


Cette fonction permet, si un tiroir caisse est connecté à la balance d' ouvrir ce tiroir.

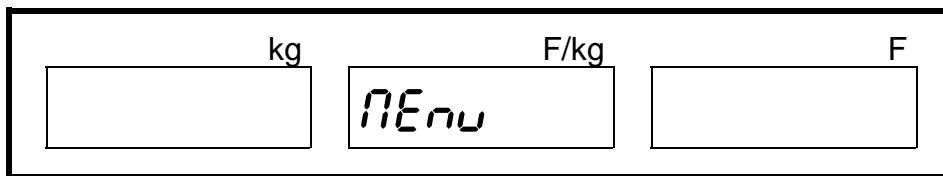
Pour cela, il suffit d' appuyer sur la touche .

REMARQUES: - Cette fonction n' est accessible qu' avec un poids nul.
- Le tiroir caisse s' ouvre automatiquement à l' impression d' un total client.

5 - MENU GENERAL

Ce menu permet d'accéder à des options de maintenance simples.

L'accès à ce menu se fait par un simple appui sur la touche .
On obtient alors l'affichage suivant :



Défilement vers la droite des options du menu.



Défilement vers la gauche des options du menu



Entrée en mode de modification de l'option.



Retour au mode pesage ou annule le mode de modification.





Depuis le mode de modification, change le paramètre de l'option.

5.1 - Connexion imprimante

Cette première option permet de valider l'utilisation de l'imprimante.





Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l'afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche  pour modifier alors à l'aide de la touche  l'état de connexion de l'imprimante.

On visualisera alors dans l'afficheur alphanumérique



L'état de déconnexion se distinguera par la présence dans l'afficheur auxiliaire du mot NON.



REMARQUES : - L'appui sur la touche  permet de revenir sur le titre du menu

- Après 3 secondes sans activité, la balance retourne d' elle même sur le titre du menu.
- L' appui sur la touche  lorsque le titre du menu est visualisé dans l' afficheur permettra de revenir au mode pesage.

5.2 - Impression du code barre




Cette option permet d' autoriser ou non l' impression du code barre sur le ticket principal et/ou sur le ticket récapitulatif.

CODE BARRE

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche  pour autoriser alors à l' aide de la touche  l' impression du code barre sur le ticket récapitulatif ou la non impression du code à barres.

COD. BAR. T.RECAP


REMARQUES :

- L' appui sur la touche  permet de revenir sur le titre du menu
- Après 3 secondes sans activité, la balance retourne d' elle même sur le titre du menu.
- L' appui sur la touche  lorsque le titre du menu est visualisé dans l' afficheur permettra de revenir au mode pesage.
- L' appui sur la touche  permet d' effectuer la même procédure pour le ticket principal.

5.3 - Connexion d' une balance sur le réseau

Cette option permet de connecter ou déconnecter la balance du réseau (option concentrateur ou logiciel concentrateur).

ETAT COMMUNICAT

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche  pour autoriser la connexion ou la déconnexion au réseau.

Les affichages possibles sont :

COMMUNICAT RES

Le concentrateur ou le logiciel concentrateur fonctionne, la balance est connectée au réseau.

NON COMMUNICAT

Le concentrateur ou le logiciel concentrateur ne fonctionne pas, la balance n'est pas connectée au réseau.

REMARQUES :

- Après avoir appuyer sur la touche **F** la balance attend environ 3 secondes avant d'afficher l'état de connexion.
- L'appui sur la touche **K** lorsque le titre du menu est visualisé dans l'afficheur permettra de revenir au mode pesage.
- Le menu ETAT DE COMMUNICATION peut ne pas apparaître selon le choix qui aura été fait à la mise en service.
- La connexion ne pourra se faire si un ou plusieurs tickets ne sont pas fermés (dans ce cas, on verra apparaître dans les afficheurs POIDS PRIX UNITAIRE PRIX A PAYER le message TICKET NON FERME).
- L'état de connexion est donné par le voyant COM. ou (afficheur LCD) par les caractères # et * selon la table suivante.

voyant éteint ou présence du # dans afficheur LCD	balance OFF-LINE
voyant éteint avec allumage occasionnel ou # dans afficheur LCD remplacé par * de façon occasionnel.	balance non connectée et concentrateur hors service
voyant clignote ou # remplacé dans afficheur LCD par * 1 fois sur 2	balance non connectée et concentrateur en service
voyant allumé ou * dans afficheur LCD	balance connectée

5.4 - Ticket récapitulatif

Ce menu permet d'autoriser l'impression automatique d'un ticket récapitulatif après effacement du total.

TICKET RECAP

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l'afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** pour autoriser alors à l'aide de la touche **E** l'impression du ticket récapitulatif.

La présence du mot NON dans l'afficheur auxiliaire nous indiquera alors la non impression du ticket récapitulatif.

REMARQUES : - L'appui sur la touche **K** permet de revenir sur le titre du menu

- Après 3 secondes sans activité, la balance retourne d'elle-même sur le titre du menu.

- L'appui sur la touche **K** lorsque le titre du menu est visualisé dans l'afficheur permettra de revenir au mode pesage.

5.5 - Listes des PLU's

Cette option permet d'imprimer une liste des PLU programmés dans la balance selon trois critères d'ordonnancement :

- **LISTE PAR TOUCHE**, la liste sera ordonnée par table et dans chaque table par touche.

(information disponible: table, touche, code, numéro de PLU, texte PLU)

- **LISTE PAR NUMERO DE PLU**, la liste sera ordonnée par ordre de numéro de PLU.

(information disponible: numéro de PLU, code PLU, forme de vente, prix de vente, texte PLU)

- **LISTE PAR CODE PLU**, la liste sera ordonnée par ordre de code PLU.

(information disponible: code, famille, numéro de PLU, prix de vente, texte PLU)

LISTE DES PLUS

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** pour choisir alors à l' aide de la touche **MENU** le critère d'ordonnancement. Une fois le critère choisi apparu dans l' afficheur, appuyer sur la touche **E** pour débiter l' impression.

REMARQUES :

- L' appui sur la touche **K** permet de revenir sur le titre du menu.
- L' appui sur la touche **K** pendant l' impression terminera l' impression.
- La liste par numéro de PLU ne peut être imprimée dans le cas où l' appel des PLU se fait par CODE PLU.

5.6 - Réglage de l' horloge

Cette option permet de modifier la date et/ou l' heure mémorisée dans la balance.

REGLAGE HORLOGE

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis à l' aide de la touche **E** choisir le champ à modifier (heure ou date). Introduire alors la nouvelle valeur puis enregistrer la modification par la touche **F**.

REMARQUES :

- L' appui sur la touche **K** permet de revenir sur le titre du menu
- L' appui sur la touche **K** lorsque le titre du menu est visualisé dans l' afficheur permettra de revenir au mode pesage.



5.7 - Impression des noms de vendeurs

Cette option permet de valider l' impression des noms de vendeurs en début de ticket.

NOM VENDEUR

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis à l' aide de la touche **E**, choisir OUI pour autoriser l' impression du nom de vendeur ou NON pour ne pas l' imprimer.



REMARQUES :

- L' appui sur la touche  permet de revenir sur le titre du menu
- Après 3 secondes sans activité, la balance retourne d' elle même sur le titre du menu.
- L' appui sur la touche  lorsque le titre du menu est visualisé dans l' afficheur permettra de revenir au mode pesage.



5.8 - Conversion Francs <-> Euro pour chaque ligne d'opération

Cette option permet de valider l'impression du détail de la conversion Francs <-> Euro pour chaque ligne d'opération imprimée sur le ticket.



Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche  puis à l' aide de la touche , choisir OUI pour autoriser l'impression du détail de conversion ou NON pour ne pas l'imprimer.

REMARQUES :

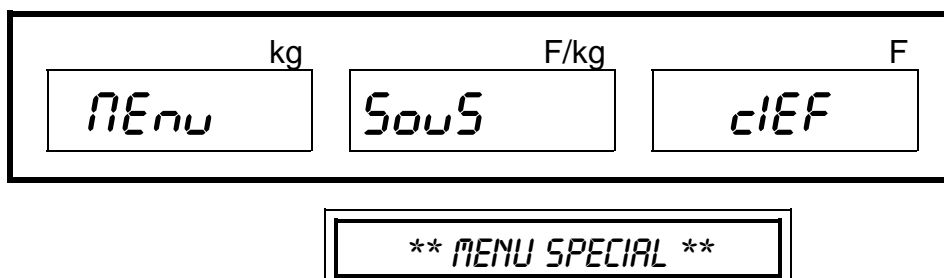
- L' appui sur la touche  permet de revenir sur le titre du menu
- Après 3 secondes sans activité, la balance retourne d' elle même sur le titre du menu.
- L' appui sur la touche  lorsque le titre du menu est visualisé dans l' afficheur permettra de revenir au mode pesage.

Nota: Cette fonction n'est utilisable que pour les phases Euro 1 et Euro 2 (Consulter votre distributeur pour de plus amples informations).

6 - MENU PROTEGE

Ce menu, appelé aussi menu sous clef, est accessible après avoir tourné puis ramené la clef dans sa position de départ.

L'affichage devient alors :



Les fonctions disponibles sont:

<ul style="list-style-type: none">* Cumul total* Programmation en-têtes et légendes* Programmation des PLU's.* Programmation des textes des PLU.* Programmation de noms de vendeurs* Programmation de la publicité continue.* Programmation de la publicité spot.* Sélection du type de publicité.* Activation/désactivation du type de publicité.	<ul style="list-style-type: none">* Type de vente.* Contrôle du nombre de PLU's programmés.* Check digit* Programmation du code à barres* Décimale flottante* Modification ponctuelle des prix* Effacement de la RAM.* Effacement de l' EEPROM.
---	--



Défilement vers la droite des options du menu.



Défilement vers la gauche des options du menu.



Entrée en mode de modification de l'option.



Retour au mode pesage ou annule le mode de modification.

6.1 - Cumul total



Cette option nous permettra d'imprimer et de ventiler le chiffre d'affaire selon les critères suivants:

- Cumul total absolu.
- Cumul total par vendeur.
- Cumul total par famille.
- Cumul total d'un PLU.

- Répartition horaire.
- Effacement du cumul total.


ATTENTION, POUR ACCEDER AU SOUS MENU DE CETTE OPTION, AUCUN COMPTE VENDEUR NE DOIT ETRE OUVERT !!!

TOTALISATION

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche  puis à l' aide de la touche  choisir le type de total à imprimer.

- **Cumul total absolu.**

C.T ABSOLU


Appuyer sur la touche  pour imprimer le total absolu sur lequel apparaîtra le le nombre d' opérations effectuées, les quantités vendues, le chiffre d' affaire et ce pour chaque PLU regroupé par famille.

REMARQUES:

- Le nombre de cumuls total est indiqué par "CT.NUM xxxxxxxx" alors que le nombre de copies d' un même cumul total est indiqué par "C-nnn".
- Le cumul total est limité à 99 999Francs et 99 Cts.
- En cas de dépassement du cumul total maximum autorisé, à chaque mise sous tension la balance imprimera le texte "ERREUR EN CUMUL TOTAL.

- **Cumul total par vendeur.**

C.T VENDEUR

Appuyer sur la touche  pour imprimer le total par vendeur. Pour chaque vendeur, on pourra connaître :


- Le nombre de tickets effectués par le vendeur.
- Le nombre de transactions effectuées par le vendeur.
- Le chiffre d' affaire du vendeur.
- Les paiement avec référence (chèques, C.B etc...).
- Les quantités vendues.
- Les opérations de fond de caisse.
- Le nombre et le montant des annulations.
- Le nombre et le montant des opérations négatives.

REMARQUES:

- Le nombre de cumuls total est indiqué par "CT.NUM xxxxxxxx" alors que le nombre de copies d' un même cumul total est indiqué par "C-nnn".
- Le cumul total est limité à 99 999Francs et 99 Cts.
- En cas de dépassement du cumul total maximum autorisé, à chaque mise sous tension la balance imprimera le texte "ERREUR EN CUMUL TOTAL.

- **Cumul total par famille.**

C.T FAMILLES

Appuyer sur la touche  pour imprimer le total par famille. Pour chaque famille, on pourra connaître :

- Le nombre de transactions effectuées.
- Le chiffre d' affaire de la famille.
- Les quantités vendues.

REMARQUES:

- Le nombre de cumuls total est indiqué par "CT.NUM xxxxxxxx" alors que le nombre de copies d' un même cumul total est indiqué par "C-nnn".
- Le cumul total est limité à 99 999Francs et 99 Cts.
- En cas de dépassement du cumul total maximum autorisé, à chaque mise sous tension la balance imprimera le texte "ERREUR EN CUMUL TOTAL.

- **Cumul total par PLU.**

C.T PAR PLU

Après avoir appuyé sur la touche **F**, introduire à l' aide du pavé numérique le numéro du PLU pour lequel on désire connaître les ventes. La validation de ce numéro par la touche **E** entraînera l' impression d' une ligne de ticket contenant les informations sur ce PLU.L' opération peut être répétée autant de fois que souhaité.

Pour chaque PLU, on pourra connaître :

- Le nombre de transactions effectuées.
- Le chiffre d' affaire du PLU.
- Les quantités vendues.

Appuyer sur la touche **K** pour terminer le cumul des ventes par PLU.

REMARQUES:

- Le nombre de cumuls total est indiqué par "CT.NUM xxxxxxx" alors que le nombre de copies d' un même cumul total est indiqué par "C-nnn".
- Le cumul total est limité à 99 999Francs et 99 Cts.
- En cas de dépassement du cumul total maximum autorisé, à chaque mise sous tension la balance imprimera le texte "ERREUR EN CUMUL TOTAL".

- **Vente horaire.**

VENTE HORAIRE

Appuyer sur la touche **F** pour imprimer les ventes réparties par tranches horaires.

Pour chaque tranche horaire on connaîtra le chiffre d' affaire réalisé sur la balance.

REMARQUES:

- Le nombre de cumuls total est indiqué par "CT.NUM xxxxxxx" alors que le nombre de copies d' un même cumul total est indiqué par "C-nnn".
- Le cumul total est limité à 99 999Francs et 99 Cts.

- **Effacement du cumul total.**

Pour remettre à zéro les chiffres d'affaires contenus dans la balance, appuyer sur la touche **F**, puis sur la touche **PLU** suivie de la touche **E**.

L'effacement du cumul total entraîne l'impression d'un ticket sur lequel on pourra connaître :

- Le nombre de transactions
- Le chiffre d'affaire de la balance.
- Le montant des paiements avec référence (chèques, C.B etc...).
- Le montant des opérations négatives.
- Les opérations de fond de caisse.

REMARQUES:

- Le nombre de cumuls total est indiqué par "CT.NUM xxxxxxx" alors que le nombre de copies d'un même cumul total est indiqué par "C-nnn".
- Le cumul total est limité à 99 999Francs et 99 Cts.
- En cas de dépassement du cumul total maximum autorisé, à chaque mise sous tension la balance imprimera le texte "ERREUR EN CUMUL TOTAL."

6.2 - Programmation des en-têtes et légendes.

Cette option permet de programmer les lignes d'en-tête et de légende de ticket.

EN TETES-LEGENDE

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l'afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis par appuis successifs sur la touche **E** choisir la programmation des en-têtes ou des légendes.

Une fois le choix désiré apparu dans l'afficheur, attendre 3 secondes environ avant de voir apparaître dans l'afficheur auxiliaire l'affichage suivant :

<i>Prog</i>	kg	<i>Ent 1</i>	F/kg		F
-------------	----	--------------	------	--	---

T-0

Remarque : T- 0 indique la taille du caractère :

0 normal

1 double hauteur

2 double largeur

3 double hauteur et largeur Déposer sur le clavier le tableau de programmation puis saisir le texte de l' en-tête ou de la légende.

,	.	/	<	>	=	:	;	-	+	
!	"	#	\$	%	&	'	()	*	TT
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	min TL
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	ECH
A	S	D	F	G	H	J	K	L	CL	CC
Z	X	C	V	B	N	M		SP	ML	ENTER

TAILLE DES LETTRES (pointing to min TL)

RETOUR AU TITRE DU MENU (pointing to ECH)

EFFACE LIGNE (pointing to CL)

EFFACE CARACTERE (pointing to CC)

VALIDATION (pointing to ENTER)

ESPACE (pointing to SP)

LIGNE SUIVANTE (pointing to ML)

6.3 - Programmation des PLU's

Cette option permet de programmer les données relatives aux PLU's.

PROGRAMM. PLU





Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis introduire à l' aide du pavé numérique le numéro du PLU à créer (ou modifier).

La validation de ce numéro par la touche **E** permet d' accéder à la programmation du prix de l' article.


6.3.1 programmation du prix

PRIX PLU

A l'aide du pavé numérique, introduire le prix de l' article qui apparaîtra dans l' afficheur PRIX A PAYER.




-  1 fois = annulation et retour à la saisie du numéro de PLU.
2 fois = retour au menu sous clef.
-  effacement de la donnée introduite (correction).
-  validation et passage à la programmation du prix d' un nouveau PLU.
-  validation et passage à la programmation du prix du PLU suivant.






OU

-  affectation d' un touche directe pour ce même PLU.

6.3.2 affectation des touches directes



Ce modèle de balance pouvant stocker jusqu' à 10 tables (0..9) de 30 touches chacune, il est nécessaire de choisir la table pour laquelle on désire programmer l' affectation de touches directes. Pour cela, appuyer successivement sur la touche  (inférieure) jusqu' à l' apparition dans l' afficheur PRIX UNITAIRE du numéro de table souhaité. L' affectation de la touche directe se fera par un simple appui sur l' une des touches  ...  du clavier direct (apparition dans l' afficheur PRIX A PAYER).

-  1 fois = annulation et retour à la saisie du numéro de PLU.
2 fois = retour au menu sous clef.
 -  effacement de la donnée introduite (correction).
 -  validation et passage à l' affectation de touche directe d' un nouveau PLU.
- OU**
-  validation et passage à l' affectation de touche directe du PLU suivant.
- OU**
-  affectation d' une famille pour ce même PLU.

6.3.3 affectation de famille

FAMILLE PLU

A l'aide du pavé numérique, introduire le numéro de famille (1..99) dans laquelle vous souhaitez affecter l' article (apparition dans l' afficheur PRIX A PAYER).

K

1 fois = annulation et retour à la saisie du numéro de PLU.

2 fois = retour au menu sous clef.

CL

effacement de la donnée introduite (correction)

validation et passage à l' affectation de famille d' un nouveau PLU.

OU

E

validation et passage à l' affectation de famille du PLU suivant.

OU

MENU

programmation d' un code pour ce même PLU.

6.3.4 programmation d' un code article

CODE PLU

Cette option permet d' affecter pour chaque PLU un code article qui pourra apparaître dans le code à barre.

A l'aide du pavé numérique, introduire le code article qui apparaîtra alors dans l' afficheur PRIX A PAYER.

K

1 fois = annulation et retour à la saisie du numéro de PLU.

2 fois = retour au menu sous clef.

CL

effacement de la donnée introduite (correction)

validation et passage à la programmation du code d' un nouveau PLU.

OU

E

validation et passage à la programmation du code PLU suivant.

OU

MENU

programmation de la forme de vente.

6.3.5 programmation de la forme de vente.

PRODUIT PESE

Cette option permet de choisir la forme de vente du PLU (pesé ou à la pièce).

Par appuis successifs sur la touche choisir entre "PRODUIT PESE" pour les articles pesés et "PROD. NON PESE" pour les articles à la pièce.

1 fois = annulation et retour à la saisie du numéro de PLU.
2 fois = retour au menu sous clef.

validation et passage à la programmation de la forme de vente d' un nouveau PLU.

OU

validation et passage à la programmation de la forme de vente du PLU suivant.

OU

retour à la programmation du prix de l' article.

6.4 - Programmation des noms de vendeurs.

Cette option permet de programmer les noms des vendeurs qui seront rattachés aux touches $V_{(\text{numéro de vendeur})}$.

#PROG. NOM VEND.

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche puis introduire à l' aide du pavé numérique le numéro du vendeur correspondant au numéro de touche de totalisation V1 à V12.

#NUMERO VENDEUR?

La validation de ce numéro par la touche permet d' accéder à la programmation du texte du nom du vendeur.

Déposer alors sur le clavier le tableau de programmation puis saisir le nom du vendeur (25 caractères maximum).

,	.	/	<	>	=	:	;	-	+	
!	"	#	\$	%	&	'	()	*	TT
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	min TL
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	ECH
A	S	D	F	G	H	J	K	L	CL	CC
Z	X	C	V	B	N	M		SP	ML	ENTER

TAILLE DES LETTRES (pointing to min TL)
 RETOUR AU TITRE DU MENU (pointing to ECH)
 EFFACE LIGNE (pointing to CL)
 EFFACE CARACTERE (pointing to CC)
 VALIDATION ET PASSAGE AU PLU SUIVANT (pointing to ENTER)
 ESPACE (pointing to SP)
 VALIDATION ET PASSAGE A UN NOUVEAU PLU (pointing to ML)

6.5 - Programmation des textes PLU

Cette option permet de programmer les textes de descriptif des PLU's.

PROG. TEXTE PLU

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l'afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis introduire à l'aide du pavé numérique le numéro du PLU pour lequel vous voulez créer (ou modifier) le texte.

La validation de ce numéro par la touche **E** permet d'accéder à la programmation du texte du PLU.

Déposer alors sur le clavier le tableau de programmation puis saisir le texte du PLU (25 caractères maximum).

,	.	/	<	>	=	:	;	-	+	
!	"	#	\$	%	&	'	()	*	TT
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	min TL
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	ECH
A	S	D	F	G	H	J	K	L	CL	CC
Z	X	C	V	B	N	M		SP	ML	ENTER

TAILLE DES LETTRES (pointing to min TL)
 RETOUR AU TITRE DU MENU (pointing to ECH)
 EFFACE LIGNE (pointing to CL)
 EFFACE CARACTERE (pointing to CC)
 VALIDATION ET PASSAGE AU PLU SUIVANT (pointing to ENTER)
 ESPACE (pointing to SP)
 VALIDATION ET PASSAGE A UN NOUVEAU PLU (pointing to ML)

6.6 - Programmation de la publicité continue (option ALPHAnumérique).

Cette option permet de programmer un texte publicitaire qui défilera dans les afficheurs alphanumériques (optionnel) après 5 secondes d'inactivité de la balance.

PUBLIC CONTINUE

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l'afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis déposer sur le clavier le tableau de programmation qui permettra de saisir le texte de la publicité à afficher (100 caractères maximum).

,	.	/	<	>	=	:	;	-	+	
!	"	#	\$	%	&	'	()	*	TT
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	min TL
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	ECH
A	S	D	F	G	H	J	K	L	CL	CC
Z	X	C	V	B	N	M		SP	ML	ENTER

RETOUR AU TITRE DU MENU (pointing to ECH)

EFFACE LIGNE (pointing to CC)

EFFACE CARACTERE (pointing to ENTER)

VALIDATION (pointing to ENTER)

ESPACE (pointing to SP)

6.7 - Programmation des publicités spots (option ALPHAnumérique).

Cette option permet de programmer jusqu'à 10 textes publicitaires de 16 caractères chacun qui apparaîtront successivement dans les afficheurs alphanumériques (optionnel) après 5 secondes d'inactivité de la balance. Chaque texte apparaîtra figé dans l'afficheur durant 5 secondes.

PUBLIC SPOTS

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l'afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis déposer sur le clavier le tableau de programmation qui permettra de saisir les textes des publicités spots.

6.8 - Type de publicité (option ALPHAnumérique).

Cette option permet de choisir parmi les deux types de publicité, lequel sera actif.

TYPE PUBLICITE

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis, par appuis successifs sur la touche **E** choisir le type de publicité. La dernière valeur présente dans l' afficheur sera automatiquement validée après 3 secondes.

6.9 - Activation de la publicité (option ALPHAnumérique).

Cette option permet d' activer ou de désactiver l' utilisation de la publicité.

PUB.ON/OFF

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis, par appuis successifs sur la touche **E** choisir "PUBLICITE ON" pour activer la publicité ou "PUBLICITE OFF" pour la désactiver. La dernière valeur présente dans l' afficheur sera automatiquement validée après 3 secondes.

6.10 - Fermeture d' un total vendeur

FERMER TOT. VEND

Option non disponible en mode local.

Valider par la touche **E**.

6.11 - Type de vente

Cette option permet de choisir le type de fonctionnement de la balance.

TYPE DE VENTE

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis, par appuis successifs sur la touche **E** choisir le type de vente souhaité.

"**MODE NORMAL**" cumul d' opérations avec édition d' un ticket après saisie de tous les articles.

"**MODE SUPER**" impression d' un ticket pour chaque article saisie.

La dernière valeur présente dans l' afficheur sera automatiquement validée après 3 secondes.

6.12 - Contrôle du nombre de PLU programmés

Cette option permet de connaître le nombre de PLU programmés dans la balance.

DERNIER PLU

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche pour faire apparaître dans l' afficheur PRIX A PAYER le nombre de PLU programmés dans la balance.

La balance retournera automatiquement au menu après 3 secondes.

6.13 - Clef de contrôle du code à barres sur le 7ème chiffre.

Cette option permet de valider la présence d' une seconde clef de contrôle du code à barres (7ème chiffre) qui sera utilisée par certains pays de la C.E.E.

L'affichage devient:

CHECK COD. BAR.

Pour valider la présence de cette clef, appuyer sur la touche puis à l' aide de la touche valider (OUI) ou invalider (NON) l'utilisation de cette clef.

REMARQUE : La validation du choix se fera de manière automatique après 3 secondes de présence de celui-ci dans l' afficheur.

Appuyer sur la touche pour passer à l'option suivante.

6.14 - Programmation du code à barres

Le code à barres de cette balance est entièrement configurable.

PROG CODE BARRE

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche puis déposer sur le clavier le tableau de programmation qui permettra de saisir les 12 variables ou constantes qui constitueront le code à barres.

,	.	/	<	>	=	:	;	-	+		CONSTANTE NUMERIQUE
!	"	#	\$	%	&	'	()	*	TT	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	min TL	
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	ECH	RETOUR AU TITRE DU MENU
A	S	D	F	G	H	J	K	L	CL	CC	EFFACE LIGNE
Z	X	C	V	B	N	M		SP	ML	ENTER	EFFACE CARACTERE
											VALIDATION

PRIX UNITAIRE POIDS CODE PLU NUMERO DE TICKET NUMERO DE PLU
 NOMBRE D'ARTICLE DEBORDEMENT NUMERO DE VENDEUR PRIX A PAYER
 PASSAGE AU CODE A BARRE POUR LE MODE SUPER

Chaque caractère ci-dessus annoté permet de codifier un chiffre de la valeur à faire apparaître dans le code à barres.

EXEMPLE : 1- On veut un code à barres pour article pesé avec le code article et le prix à payer. Il faudra saisir :

0 2 C C C C C I I I I I

2- On veut un code à barres avec le code rayon 42 et le prix à payer. Il faudra saisir :

0 2 0 0 0 4 2 I I I I I

REMARQUES :



- La variable S permet d'indiquer un dépassement dans les valeurs à coder. Elle vaudra toujours 0 si il n'y a pas de dépassement. Toute autre valeur différente de 0 indiquera un dépassement dans la valeur à coder (exemple 9999F99 entraînera un dépassement car le prix à payer ne contient que 5 chiffres dans les exemples 1 et 2).

Il existe 2 codes à barres, un pour le mode VENTE et un autre pour le mode SUPER.




6.15 - Affichage du prix à Payer avec décimale flottante (prix >9999.99).

Cette option permet d'autoriser ou non le déplacement automatique (dans l'afficheur prix à payer) de la décimale du prix à payer lorsque celui-ci dépasse la somme de 9999.99.

POINT DEC FLOT

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche  pour autoriser alors à l' aide de la touche  la décimale flottante ou non.



REMARQUES:

- L' appui sur la touche  permet de revenir sur le titre du menu
- Après 3 secondes sans activité, la balance retourne d' elle même sur le titre du menu.
- L' appui sur la touche  lorsque le titre du menu est visualisé dans l' afficheur permettra de revenir au mode pesage.
- L' appui sur la touche  permet de passer au menu suivant.




6.16 - Autorisation pour la modification ponctuelle des prix articles.

Cette option permet d' autoriser ou non la modification ponctuelle (pour une vente) des prix articles.



Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche  pour autoriser alors à l' aide de la touche  la modification ponctuelle de prix ou non.

REMARQUES:

- L' appui sur la touche  permet de revenir sur le titre du menu
- Après 3 secondes sans activité, la balance retourne d' elle même sur le titre du menu.
- L' appui sur la touche  lorsque le titre du menu est visualisé dans l' afficheur permettra de revenir au mode pesage.
- L' appui sur la touche  permet de passer au menu suivant.

6.17 - Effacement de la RAM (Service technique)

Cette option permet de remettre à zéro les données contenues dans la mémoire RAM (Cumul totaux, cumul vendeur etc)

EFFACEMENT RAM

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis appuyer sur la touche **PLU**. La validation de l' effacement se fera alors par appui la touche **E**.

6.18 - Effacement de l' EEPROM (service technique)

Cette option permet de remettre à zéro les données contenues dans l' EEPROM (PLU, en-tête etc)

EFFACEMENT EEPROM

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis appuyer sur la touche **PLU**. La validation de l' effacement se fera alors par appui sur la touche **E**.

7 - FONCTIONNEMENT EN MODE RESEAU

7.1 - Introduction

Le fonctionnement en mode réseau correspond à l'interconnexion d'une ou de plusieurs balances sur un logiciel de gestion de balances appelé PC10 ou sur un concentrateur appelé C10.

Dans ce mode de fonctionnement, toutes les informations PLU, ventes, etc sont stockées dans le concentrateur qui est alors le gestionnaire du réseau. Selon le type de concentrateur choisi, les programmations se feront par le biais d'une ou plusieurs balances master (concentrateur C10) ou via le clavier et écran d'un ordinateur (logiciel PC10).

7.2 - Fonctionnalités du mode réseau.

Les fonctionnalités du mode réseau sont identiques à celles du mode local vues au chapitre 4.


* Enregistrement de produit pesé	* Fixation du prix unitaire
* Somme de produits non pesés	* Soustraction d'un article
* Total client	* Tare
* Répétition de ticket	* Touche
* Rendu monnaie	* Modification ponctuelle du prix d'un PLU
* Annulation d'une transaction	* Rattrapage du zéro
* Sous total	* Fonction sortie caisse
* Référence de paiement	* Fonction entrée caisse
* Continuation de ticket	* Ouverture du tiroir caisse
* Multiplication de produits non pesés	

La description des fonctions spécifiques au mode réseau se fera dans les chapitres suivants.

7.2.1 Connexion ou déconnexion d'un vendeur.


Dans le cas d'une interconnexion avec le logiciel PC10 il est nécessaire de déclarer l'entrée des vendeurs dans le réseau ainsi que leur sortie (embauche et débauche).


connexion :

Depuis le mode pesage, appuyer 2 fois sur sur la touche  pour faire apparaître le message suivant:

ENTR VENDEUR


Introduire alors à l' aide du pavé numérique le numéro du vendeur qui apparaîtra dans l' afficheur prix à payer puis choisir la touche de vendeur qui sera utilisé pour la session de travail .La validation de ces 2 paramètres par la touche

 autorisera alors l' introduction par le vendeur de son code secret de 6 chiffres.
Déconnexion

Depuis le mode pesage, appuyer 1 fois sur sur la touche  pour faire apparaître le message suivant:

SORT Vendeur 0

Introduire alors à l' aide du pavé numérique le numéro du vendeur qui apparaîtra dans l' afficheur prix à payer puis choisir la touche de vendeur qui était utilisé pour la session de travail.La validation de ces 2 paramètres par la touche

 autorisera alors l' introduction par le vendeur de son code secret de 6 chiffres.

L' introduction correcte des données vendeurs entraînera le retour automatique au mode pesage.

L' introduction incorrecte des données vendeurs entraînera l' apparition d' une erreur.

Les touches vendeurs ne permettent aucune totalisation tant que les vendeurs ne sont pas connectés.

7.3 - Menu d' accès général


En plus des options déjà présentées au chapitre 5, quatre nouvelles options apparaissent :

* Liste par touches.

* Etat de la communication.


* Recharge du total.

* Actualisation locale.

L' accès à ce menu se fait par un simple appui sur la touche .

On obtient alors l' affichage suivant :

kg F/kg F



*** MENU ***



Défilement vers la droite des options du menu.



Défilement vers la gauche des options du menu



Entrée en mode de modification de l'option.



Retour au mode pesage ou annule le mode de modification.



Depuis le mode de modification, change le paramètre de l'option.

7.3.1 Connexion / déconnexion de la balance

Cette option permet de connecter ou déconnecter la balance du réseau.

ETAT COMMUNICAT

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l'afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** pour autoriser la connexion ou la déconnexion au réseau.

Les affichages possibles sont :

COMMUNICAT RES

Le concentrateur ou le logiciel concentrateur fonctionne, la balance est connectée au réseau.

NON COMMUNICAT RES

Le concentrateur ou le logiciel concentrateur ne fonctionne pas, la balance n'est pas connectée au réseau.

REMARQUES:

- Après avoir appuyer sur la touche **F** la balance attend environ 3 secondes avant d'afficher l'état de connexion.
- L'appui sur la touche **K** lorsque le titre du menu est visualisé dans l'afficheur permettra de revenir au mode pesage.
- Le menu ETAT DE COMMUNICATION peut ne pas apparaître selon le choix qui aura été fait à la mise en service.
- La connexion ne pourra se faire si un ou plusieurs tickets ne sont pas fermés (dans ce cas, on verra apparaître dans les afficheurs POIDS PRIX UNITAIRE PRIX A PAYER le message TICKET NON FERME).

- L' état de connexion est donné par le voyant COM. ou (afficheur LCD) par les caractères # et * selon la table suivante.

voyant éteint ou présence du # dans afficheur LCD	balance OFF-LINE
voyant éteint avec allumage occasionnel ou # dans afficheur LCD remplacé par * de façon occasionnel.	balance non connectée et concentrateur hors service
voyant clignote ou # remplacé dans afficheur LCD par * 1 fois sur 2	balance non connectée et concentrateur en service
voyant allumé ou * dans afficheur LCD	balance connectée

7.3.2 Liste par touches

LISTE PAR TOUCHE

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** pour imprimer une liste des touches directes réparties par table.

REMARQUE : L' appui sur la touche **K** pendant l' impression terminera l' impression.

7.3.3 Recharge du total (PC10)

Cette option permet de recharger un ticket client déjà fermé.

RECHARGE DU TOTAL

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis introduire à l' aide du pavé numérique le numéro du ticket à recharger. Appuyer alors sur la touche du vendeur ayant effectué le ticket puis valider par la touche **E**.

REMARQUES:

- L' introduction correcte des données entraînera le retour au titre du menu.
- L' introduction incorrecte des données entraînera l' apparition d' une erreur.
- L' appui sur la touche **K** permet de retourner au mode pesage.
- Depuis le mode pesage, le ticket peut être réimprimé puis traité comme, un ticket "normal".

7.3.4 Actualisation

Cette option permet de mettre à jour les données contenues dans les balances.

ACTUALISACION

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** pour initier l' actualisation des données contenues dans la balance.

REMARQUE :- L' appui sur la touche **K** permet de terminer l' actualisation.

7.4 - Menu protégé

Ce menu, appelé aussi menu sous clef, est accessible après avoir tourné puis ramené la clef dans sa position de départ.

L' affichage devient alors :

Menu kg	Sous F/kg	clEFF F
---	---	---

*** MENU ESPECIAL ***

Les fonctions disponibles sont:

<ul style="list-style-type: none">* Cumul total* Programmation en-têtes et légendes* Programmation des PLU's* Programmation des touches directes* Programmation des textes des PLU*.Programmation de la publicité continue* Programmation de la publicité spot* Sélection du type de publicité* Activation/désactivation du type de publicité	<ul style="list-style-type: none">* Fermeture total vendeur* Assigner balance à rayon* Liste des PLU'S* Type de descriptif ticket* Type de vente* Programmation du code à barres* Téléchargement* Effacement de la RAM* Effacement de l' EEPROM
---	---



Défilement vers la droite des options du menu.



Défilement vers la gauche des options du menu



Entrée en mode de modification de l' option.



Retour au mode pesage ou annule le mode de modification.



7.4.1 Cumul total

Cette option permet d' imprimer et de ventiler le chiffre d' affaire selon les critères suivants:

- Cumul total absolu.
- Cumul total périodique (somme des cumuls totaux absolus)
- Cumul total par vendeur.
- Cumul total par famille.
- Cumul total d' un PLU.
- Répartition horaire.
- Effacement du cumul total.




TOTALISACION

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche  puis à l' aide de la touche  choisir le type de total à imprimer.

- **Cumul total absolu.**



CT ABSOLU

Appuyer sur la touche  pour imprimer le total absolu sur lequel apparaîtra le nombre d' opérations effectuées, le chiffre d' affaire et ce pour chaque rayon.

REMARQUES:

- Le nombre de cumul total est indiqué par "CT.NUM xxxxxxxx" alors que le nombre de copies d' un même cumuls total est indiqué par "C-nnn".
- Le cumul total est limité à 99 999Francs et 99 Cts.

- **Cumul total périodique (somme des totaux absolus).**

CT PERIOD

Appuyer sur la touche **F** pour imprimer le total périodique sur lequel apparaîtra le nombre d'opérations effectuées, le chiffre d'affaire et ce pour chaque rayon.

REMARQUES:-

Le nombre de cumul total est indiqué par "CT.NUM xxxxxxx" alors que le nombre de copies d'un même cumul total est indiqué par "C-nnn".

- Le cumul total est limité à 99 999Francs et 99 Cts.

- **Cumul total par vendeur.**

CT VENDEUR

Appuyer sur la touche **F** puis introduire à l'aide du pavé numérique le numéro du rayon concerné. Après avoir validé le numéro de rayon par la touche **E**, on pourra connaître pour chaque vendeur :

- Le nombre de tickets effectués par le vendeur.
- Le nombre de transactions effectuées par le vendeur.
- Le chiffre d'affaire du vendeur.
- Les paiements avec référence (chèques, C.B etc...).
- Les quantités vendues.
- Les opérations de fond de caisse.
- Le nombre et le montant des annulations.
- Le nombre et le montant des opérations négatives.

REMARQUES:-

Le nombre de cumuls total est indiqué par "CT.NUM xxxxxxx" alors que le nombre de copies d'un même cumul total est indiqué par "C-nnn".

- Le cumul total est limité à 99 999Francs et 99 Cts.

- Dans le cas où l'interconnexion se fait sur un concentrateur C10 ou si le logiciel PC10 est configuré pour une connexion vendeur automatique les vendeurs seront numérotés comme suit :

n° 1 à 12 appartiennent au rayon 1

n° 13 à 24 appartiennent au rayon 2

un vendeur n appartient au rayon équivalent à la partie entière du résultat de l'opération suivante : $(n+11) / 12$

exemple le vendeur 40 appartient à $(40+11)/12 = 4.25$ donc rayon 4.

L' appui sur la touche permet de revenir sur le menu TOTALISATION.

- **Cumul total par famille.**

Appuyer sur la touche puis introduire le numéro du rayon concerné .La validation du numéro de rayon par la touche entraînera l' affichage suivant :

Introduire puis valider le numéro de famille pour laquelle vous souhaitez imprimer les ventes détaillées* ou valider directement par la touche pour imprimer les ventes non détaillées** de toutes le familles du rayon.

* Pour chaque famille, on pourra connaître :

- Le détail des ventes PLU de la famille
- La somme en quantité, opérations et chiffre d' affaire de la famille.

** Pour chaque famille, on pourra connaître :

- La somme en quantité, opérations et chiffre d' affaire de la famille.
- Les ventes PLU par PLU des articles sans famille assignée.

REMARQUES:-

Le nombre de cumuls total est indiqué par "CT.NUM xxxxxxx" alors que le nombre de copies d' un même cumul total est indiqué par "C-nnn".

Le cumul total est limité à 99 999Francs et 99 Cts.

L' appui sur la touche permet de revenir sur le menu TOTALISATION.

- **Cumul total par PLU.**

CT PAR PLU

Appuyer sur la touche **F** puis introduire le numéro du rayon concerné. La validation du numéro de rayon par la touche **E** entraînera l' affichage suivant :

NUMERO PLU ?

Introduire puis valider le numéro de PLU pour lequel vous souhaitez imprimer les ventes.

Pour chaque PLU, on pourra connaître :

- Les quantités vendues.
- Le nombre d' opérations avec ce PLU.
- Le chiffre d' affaire de ce PLU.

REMARQUES:

- Le nombre de cumuls total est indiqué par "CT.NUM xxxxxxxx" alors que le nombre de copies d' un même cumul total est indiqué par "C-nnn".
- Le cumul total est limité à 99 999Francs et 99 Cts.
- Le PLU numéro 0 permet de connaître les ventes directes.

L' appui sur la touche **K** permet de revenir sur le menu TOTALISATION.

- **Vente horaire.**

VENTE HORAIRE

Appuyer sur la touche **F** pour imprimer les ventes réparties par tranches horaires.

Pour chaque tranche horaire on connaîtra le chiffre d' affaire réalisé sur l' ensemble des balances.

REMARQUES:-

- Le nombre de cumuls total est indiqué par "CT.NUM xxxxxxxx" alors que le nombre de copies d' un même cumul total est indiqué par "C-nnn".
- Le cumul total est limité à 99 999Francs et 99 Cts.

- **Effacement du cumul total absolu**

Pour remettre à zéro les chiffres d'affaires contenus dans le concentrateur, appuyer sur la touche **F**, puis sur la touche **PLU** suivie de la touche **E**.

L'effacement du cumul total entraîne l'impression d'un ticket sur lequel on pourra connaître :

- Le nombre de transactions.
- Le chiffre d'affaire de l'ensemble du réseau.
- Le montant des paiements avec référence (chèques, C.B, etc...).
- Le montant des opérations négatives.
- Les opérations de fond de caisse.

REMARQUES:

- Le nombre de cumuls total est indiqué par "CT.NUM xxxxxxxx" alors que le nombre de copies d'un même cumul total est indiqué par "C-nnn".
- Le cumul total est limité à 99 999 Francs et 99 Cts.

- **Effacement du cumul total périodique**

La procédure est identique à celle de l'effacement du cumul total absolu à ceci près qu'il est nécessaire d'appuyer d'abord sur la touche "MENU =>" de façon à visualiser dans les afficheurs "POIDS - PRIX AU KILO - PRIX A PAYER" le message "EFFAC C.t. Perio".

7.4.2 Programmation des en-têtes et légendes.

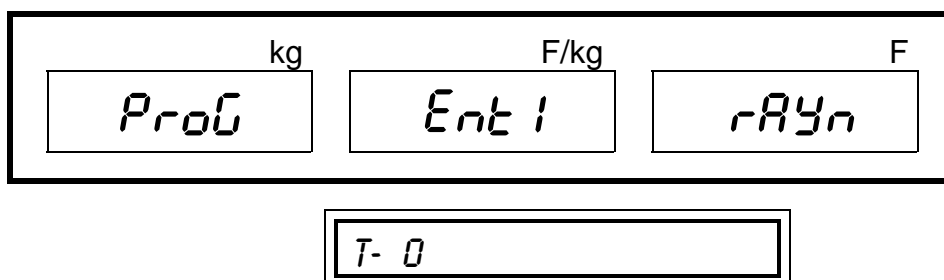
Cette option permet de programmer les lignes d'en-tête et de légende de ticket pour la totalité d'un rayon.

EN TETES-LEGENDE

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l'afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis introduire à l'aide du pavé numérique le numéro du rayon pour lequel vous souhaitez programmer les en-têtes ou légendes.

La validation du numéro de rayon par la touche **E** nous permettra alors par appuis successifs sur la touche **E** de choisir la programmation des en-têtes ou des légendes.

Une fois le choix désiré apparu dans l' afficheur, attendre 3 secondes environ avant de voir apparaître dans l' afficheur auxiliaire l' affichage suivant :



Remarque : T- 0 indique la taille du caractère :
 0 normal
 1 double hauteur
 2 double largeur
 3 double hauteur et largeur

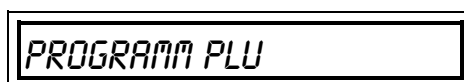
Déposer alors sur le clavier le tableau de programmation puis saisir le texte de l' en-tête ou de la légende :

,	.	/	<	>	=	:	;	-	+	
!	"	#	\$	%	&	'	()	*	TT
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	min TL
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	ECH
A	S	D	F	G	H	J	K	L	CL	CC
Z	X	C	V	B	N	M		SP	ML	ENTER


TAILLE DES LETTRES (pointing to min TL)
 RETOUR AU TITRE DU MENU (pointing to ECH)
 EFFACE LIGNE (pointing to CC)
 EFFACE CARACTERE (pointing to CL)
 VALIDATION (pointing to ENTER)
 ESPACE (pointing to SP)
 LIGNE SUIVANTE (pointing to ML)


7.4.3 Programmation des PLU's

Cette option permet de programmer les données relatives aux PLU's d' un rayon.



Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis introduire à l' aide du pavé numérique le numéro du rayon pour lequel vous désirez créer (ou modifier) des PLU's.

La validation du numéro de rayon par la touche  nous permettra d'introduire le numéro du PLU sur lequel on désire travailler.

Une fois ce numéro validé par la touche , on accède directement à la programmation du prix.

7.4.3.1 Programmation du prix



A l'aide du pavé numérique, introduire le prix de l'article qui apparaîtra dans l'afficheur PRIX A PAYER.



1 fois = annulation et retour à la saisie du numéro de PLU.
2 fois = retour au menu sous clef.



effacement de la donnée introduite (correction).



validation et passage à la programmation du prix d'un nouveau PLU.



validation et passage à la programmation du prix du PLU suivant.

OU



affectation d'une famille pour ce même PLU.

7.4.3.2 Affectation d'une famille



A l'aide du pavé numérique, introduire le numéro de famille (1..99) dans laquelle vous souhaitez affecter l'article (apparition dans l'afficheur PRIX A PAYER).



1 fois = annulation et retour à la saisie du numéro de PLU.
2 fois = retour au menu sous clef.



effacement de la donnée introduite (correction)



validation et passage à l'affectation de famille d'un nouveau PLU.

OU



validation et passage à l'affectation de famille du PLU suivant.

OU



programmation d'un code pour ce même PLU.

7.4.3.3 Programmation d' un code article

CODE PLU

Cette option permet d' affecter pour chaque PLU un code article qui pourra apparaître dans le code à barres.

A l'aide du pavé numérique, introduire le code article qui apparaîtra alors dans l' afficheur PRIX A PAYER.

K

1 fois = annulation et retour à la saisie du numéro de PLU.

2 fois = retour au menu sous clef.

CL

effacement de la donnée introduite (correction).

validation et passage à la programmation du code d' un nouveau PLU.

OU

E

validation et passage à la programmation du code PLU suivant.

OU

MENU
→

programmation de la forme de vente.

7.4.3.4 Programmation de la forme de vente.

PRODUIT PESE

Cette option permet de choisir la forme de vente du PLU (pesé ou à la pièce).

Par appuis successifs sur la touche choisir entre "PRODUIT PESE" pour les articles pesés et "PROD. NON PESE" pour les articles à la pièce.

K

1 fois = annulation et retour à la saisie du numéro de PLU.

2 fois = retour au menu sous clef.

validation et passage à la programmation de la forme de vente du PLU suivant.

OU

E

validation et passage à la programmation de la forme de vente du PLU suivant.

OU

MENU
→

retour à la programmation du prix de l' article.

7.4.3.5 Programmation de la D.L.C

JOURS DLC

Cette option permet de programmer la date limite de consommation pour chaque PLU.

A l'aide du pavé numérique, introduire le nombre de jours de D.L.C qui apparaîtra dans l' afficheur PRIX A PAYER.

K

1 fois = annulation et retour à la saisie du numéro de PLU.
2 fois = retour au menu sous clef.

CL

effacement de la donnée introduite (correction).

validation et passage à la programmation de la forme de vente du PLU suivant.

OU

E

validation et passage à la programmation de la forme de vente du PLU suivant.

OU

MENU
→

retour à la programmation du prix de l' article.

**ATTENTION, LA PROGRAMMATION DES JOURS DE D.L.C N' AFFECTERA QUE
LES BALANCES PREVUES A CET EFFET.**

7.4.4 Programmation des touches directes

Cette option permet d' affecter aux touches du clavier d' appel prix direct des PLU's.

PROG TOUCHES PLU

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis par appuis successifs sur la touche **F** choisir la programmation pour la balance ou pour tout le rayon.

Pour affecter une touche directe, appuyer sur la touche concernée puis introduire à l' aide du pavé numérique le numéro du PLU à affecter qui apparaîtra dans l' afficheur PRIX A PAYER.

K retour au titre du menu.

OU

E validation et passage à la programmation de la touche directe suivante.

OU

(inférieur) changement de la table de touche directe (affichage dans l' afficheur POIDS).

7.4.5 Programmation des textes PLU

Cette option permet de programmer les textes de descriptif des PLU's pour le rayon choisi.

PROG TEXTE PLU

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis introduire à l' aide du pavé numérique le numéro de rayon pour lequel vous voulez créer (ou modifier) le texte des PLU's.

Après avoir validé ce numéro par la touche **E**, introduire le numéro du PLU dont le texte est à modifier.

Déposer alors sur le clavier le tableau de programmation puis saisir le texte du PLU (25 caractères maximum)

,	.	/	<	>	=	:	;	-	+	
!	"	#	\$	%	&	'	()	*	TT
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	min TL
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	ECH
A	S	D	F	G	H	J	K	L	CL	CC
Z	X	C	V	B	N	M		SP	ML	ENTER

Labels for the table:

- CHOIX DU DESCRIPTIF
1 ligne, 4 lignes, 10 lignes. (points to TT)
- TAILLE DES LETTRES (points to min TL)
- RETOUR AU TITRE DU MENU (points to ECH)
- EFFACE LIGNE (points to CC)
- EFFACE CARACTERE (points to ENTER)
- VALIDATION ET PASSAGE AU PLU SUIVANT (points to ECH)
- ESPACE (points to SP)
- PASSAGE A LA LIGNE SUIVANTE (points to ML)

REMARQUES :

- Le type de descriptif apparaîtra dans l' afficheur POIDS

TXT - A -> 1 ligne

TXT - B -> 4 lignes

TXT - C -> 10 lignes

- Le type de lettre apparaîtra dans l' afficheur PRIX A PAYER

- t - 0 -> normal
- t - 1-> double hauteur
- t - 2 -> double largeur
- t - 3 -> double hauteur et largeur

- Le numéro de la ligne en cours d' édition apparaîtra dans l' afficheur PRIX A PAYER

L - n -> ligne n

- Le type de descriptif sera reconnu par les différentes balances du réseau en fonction de leurs caractéristiques.

7.4.6 Programmation de la publicité continue(option ALPHAnumérique).

Cette option permet de programmer un texte publicitaire (pour le rayon) qui défilera dans les afficheurs alphanumériques (optionnel) après 5 secondes d' inactivité de la balance.



Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis introduire le numéro du rayon concerné. Après avoir validé ce numéro par la touche **E**, déposer sur le clavier le tableau de programmation qui permettra de saisir le texte de la publicité à afficher (100 caractères maximum).

,	.	/	<	>	=	:	;	-	+	
!	"	#	\$	%	&	'	()	*	TT
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	min TL
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	ECH
A	S	D	F	G	H	J	K	L	CL	CC
Z	X	C	V	B	N	M		SP	ML	ENTER

RETOUR AU TITRE DU MENU (pointing to ECH)

EFFACE LIGNE (pointing to CC)

EFFACE CARACTERE (pointing to ENTER)

VALIDATION (pointing to ENTER)

ESPACE (pointing to SP)

7.4.7 Programmation des publicités spots (option ALPHAnumérique).

Cette option permet de programmer (pour un rayon) jusqu' à 10 textes publicitaires de 16 caractères chacun qui apparaîtront successivement dans les afficheurs alphanumériques (optionnel) après 5 secondes d' inactivité de la balance. Chaque texte apparaîtra figé dans l' afficheur durant 5 secondes.



Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis introduire le numéro de rayon concerné. Après avoir validé ce numéro par la touche **E**, déposer sur le clavier le tableau de programmation qui permettra de saisir les textes des publicités spots.

,	.	/	<	>	=	:	;	-	+	
!	"	#	\$	%	&	'	()	*	TT
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	min TL
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	ECH
A	S	D	F	G	H	J	K	L	CL	CC
Z	X	C	V	B	N	M		SP	ML	ENTER

RETOUR AU TITRE DU MENU

EFFACE LIGNE

EFFACE CARACTERE

ESPACE PASSAGE AU SPOT SUIVANT VALIDATION

7.4.8 Type de publicité (option ALPHAnumérique)

Cette option permet de choisir parmi les deux types de publicité, lequel sera actif pour le rayon.



Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis introduire le numéro de rayon concerné. Après avoir validé par la touche **◇** ce numéro, choisir par appuis successifs sur la touche **◇** le type de publicité. La dernière valeur présente dans l' afficheur sera automatiquement validée après 3 secondes.

7.4.9 Activation de la publicité (option ALPHAnumérique)

Cette option permet d'activer ou de désactiver l'utilisation de la publicité.

PUB ON/OFF

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l'afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis introduire le numéro du rayon concerné. Après avoir validé ce numéro par la touche **E**, choisir par appuis successifs sur la touche **E**, "PUBLICITE ON" pour activer la publicité ou "PUBLICITE OFF" pour la désactiver. La dernière valeur présente dans l'afficheur sera automatiquement validée après 3 secondes.

7.4.10 Fermeture d'un total vendeur

Cette option permet de fermer un total vendeur de n'importe quel rayon, même si la balance ne fait pas partie du rayon.

FERMER TOT VEND

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l'afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis introduire le numéro du rayon concerné. Après avoir validé ce numéro par la touche **E**, appuyer sur la touche du vendeur pour lequel on désire fermer le total.

7.4.11 Création / élimination d'un vendeur (PC10 uniquement)

Cette option permet de créer ou d'éliminer un compte vendeur dans le concentrateur.

CREER/ELIM VEND

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l'afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis, par appuis successifs sur la touche **MENU** choisir "CREER VENDEUR" pour initialiser un compte vendeur ou "EFFACER VENDEUR" pour supprimer un compte vendeur.

Introduire alors le numéro du compte vendeur à créer ou à éliminer qui apparaîtra dans l'afficheur PRIX A PAYER puis valider la saisie par la touche **E**.

7.4.12 Déclaration d' une nouvelle balance.

Cette option permet de déclarer au concentrateur l' ajout d' une nouvelle balance.

CREER RAYON

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis introduire à l' aide du pavé numérique le rayon dans lequel sera affecté la balance. Après avoir validé ce numéro par la touche **E**, saisir toujours à l' aide de ce même clavier le numéro de la nouvelle balance à ajouter. La validation de ce numéro par la touche **E** terminera l' opération.

7.4.13 Listes des PLU's

Cette option permet d' imprimer une liste des PLU programmés dans un rayon.

LISTE DES PLUS

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis introduire à l' aide du pavé numérique le numéro de rayon concerné. La validation de ce numéro par la touche **E** débutera l' impression.

REMARQUES :

- L' appui sur la touche **K** permet de revenir sur le titre du menu
- L' appui sur la touche **K** pendant l' impression terminera l' impression.

7.4.14 Sélection du type de descriptif

Cette option permet de choisir le type de descriptif qui sera imprimé par la balance.

PROG TYPE DESCR

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis, par appuis successifs sur la touche **E** choisir le type de descriptif à imprimer.

Les affichages possibles sont (afficheur auxiliaire) :

0 -> 1 ligne

1 -> 4 lignes

2 -> 10 lignes

7.4.15 Type de vente

Cette option permet de choisir le type de fonctionnement de la balance.

TYPE DE VENTE

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis, par appuis successifs sur la touche **E** choisir le type de vente souhaité.

"MODE NORMAL" cumul d' opérations avec édition d' un ticket après saisie de tous les articles.

"MODE SUPER" impression d' un ticket pour chaque article saisie.

La dernière valeur présente dans l' afficheur sera automatiquement validée après 3 secondes.

7.4.16 Clef de contrôle du code à barres sur le 7ème chiffre.

Cette option permet de valider la présence d' une seconde clef de contrôle du code à barres (7ème chiffre) qui sera utilisée par certains pays de la C.E.E.

L'affichage devient:

CHECK COD BAR

Pour valider la présence de cette clef, appuyer sur la touche **F** puis à l' aide de la touche **E** valider (OUI) ou invalider (NON) l'utilisation de cette clef.

REMARQUE : La validation du choix se fera de manière automatique après 3 secondes de présence de celui-ci dans l' afficheur.

Appuyer sur la touche **MENU** pour passer à l'option suivante.

7.4.17 Programmation du code à barres

Le code à barres de cette balance est entièrement configurable.

PROG CODE BARRE

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis introduire le numéro du rayon concerné. Après avoir validé par la touche **E** déposer sur le clavier le tableau de programmation qui permettra de saisir les 12 variables ou constantes qui constitueront le code à barres.

,	.	/	<	>	=	:	;	-	+	CONSTANTE NUMERIQUE	
!	"	#	\$	%	&	'	()	*	TT	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	min TL	
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	ECH	RETOUR AU TITRE DU MENU
A	S	D	F	G	H	J	K	L	CL	CC	EFFACE LIGNE
Z	X	C	V	B	N	M		SP	ML	ENTER	EFFACE CARACTERE
											VALIDATION

PRIX UNITAIRE	POIDS	CODE PLU	NUMERO DE TICKET	NUMERO DE PLU	PASSAGE AU CODE A BARRE POUR LE MODE SUPER
NOMBRE D' ARTICLE	DEBORDEMENT	NUMERO DE VENDEUR	PRIX A PAYER		

Chaque caractère ci-dessus annoté permet de codifier un chiffre de la valeur à faire apparaître dans le code à barres.

EXEMPLE : 1- On veut un code à barres pour article pesé avec le code article et le prix à payer. Il faudra saisir :

0 2 C C C C C I I I I I

2- On veut un code à barres avec le code rayon 42 et le prix à payer. Il faudra saisir :

0 2 0 0 0 4 2 I I I I I

REMARQUES :

- La variable **S** permet d'indiquer un dépassement dans les valeurs à coder. Elle vaudra toujours 0 si il n'y a pas de dépassement. Toute autre valeur différente de 0 indiquera un dépassement dans la valeur à coder (exemple 9999F99 entraînera un dépassement car le prix à payer ne contient que 5 chiffres dans les exemples 1 et 2).

- Il existe 2 codes à barres, un pour le mode VENTE et un autre pour le mode SUPER.

7.4.18 Téléchargement balance -> PC (service technique)

Cette option joue 2 rôles : - connaître les informations de la balance non actualisées lorsque la balance est connectée sur le réseau.

- transmettre les PLU's, en-têtes légendes, publicité, touches, contenues dans une balance autonome vers le concentrateur (PC10).

ENVOI TOT LOCAL

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l'afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis introduire le numéro du rayon concerné. Après avoir validé par la touche **E** appuyer sur la touche **E** pour connaître les informations non actualisées par le réseau ou après avoir appuyé sur la touche **PLU** presser la touche **E** pour transmettre au PC les données contenues dans la balance vers le PC.

ATTENTION, DANS LE DEUXIEME CAS IL EST NECESSAIRE D' AVOIR DECLARE DANS LE CONCENTRATEUR LE RAYON DE DESTINATION AINSI QUE LE NUMERO DE LA BALANCE PUIS DE METTRE LA BALANCE EN CONNEXION VOIR CHAPITRE 7.3.1.

7.4.19 Affichage du prix à Payer avec décimale flottante.

(prix >9999.99)

Cette option permet d'autoriser ou non le déplacement automatique (dans l'afficheur prix à payer) de la décimale du prix à payer lorsque celui ci dépasse la somme de 9999.99.

POINT DEC FLOT

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** pour autoriser alors à l' aide de la touche **E** la décimale flottante ou non.

REMARQUES :

- L' appui sur la touche **K** permet de revenir sur le titre du menu
- Après 3 secondes sans activité, la balance retourne d' elle même sur le titre du menu.
- L' appui sur la touche **K** lorsque le titre du menu est visualisé dans l' afficheur permettra de revenir au mode pesage.
- L' appui sur la touche **MENU** permet de passer au menu suivant.

7.4.20 Effacement de la RAM (Service technique)

Cette option permet de remettre à zéro les données contenues dans la mémoire RAM (Cumul totaux, cumul vendeur etc)

EFFACEMENT RAM

Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis appuyer sur la touche **PLU**. La validation de l' effacement se fera alors par appui la touche **E**.

7.4.21 Effacement de l' EEPROM (service technique)

Cette option permet de remettre à zéro les données contenues dans l' EEPROM (PLU, en-tête etc)

EFFACEMENT EEPROM

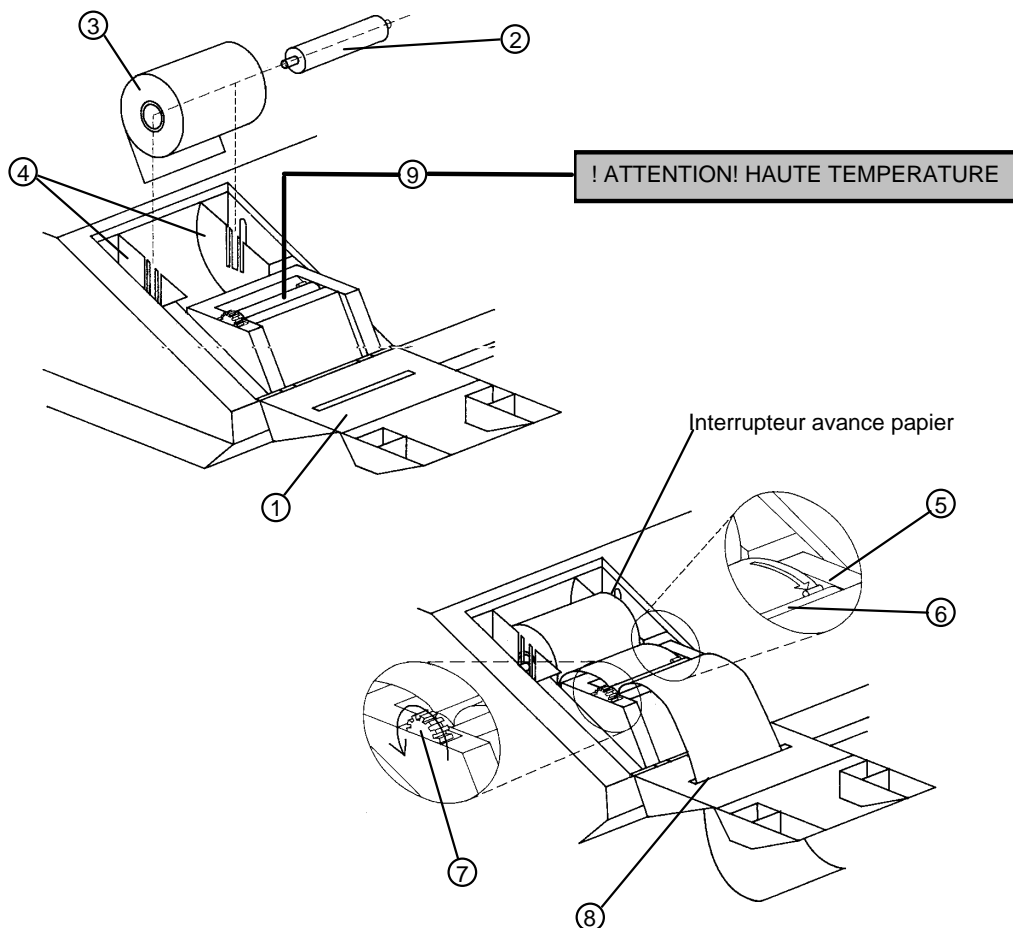
Une fois le texte ci-dessus visualisé dans l' afficheur alphanumérique, appuyer sur la touche **F** puis appuyer sur la touche **PLU**. La validation de l' effacement se fera alors par appui la touche **E**.

8 - CHANGEMENT DE ROULEAU

Utiliser du papier thermique (largeur = 60mm, diamètre max. = 50 mm) homologué.

Nettoyer la tête régulièrement.

Ne pas utiliser d'objet pointu.



Ouvrir le capot de l'imprimante (1).

Introduire le porte-rouleau (2) dans le rouleau papier (3).

Faire glisser l'ensemble dans le support d'axe (4) et le clipser (le papier se déroulant comme sur le dessin).

Faire passer le papier sous le contact-détection (5) et sous le rouleau de l'imprimante (6).

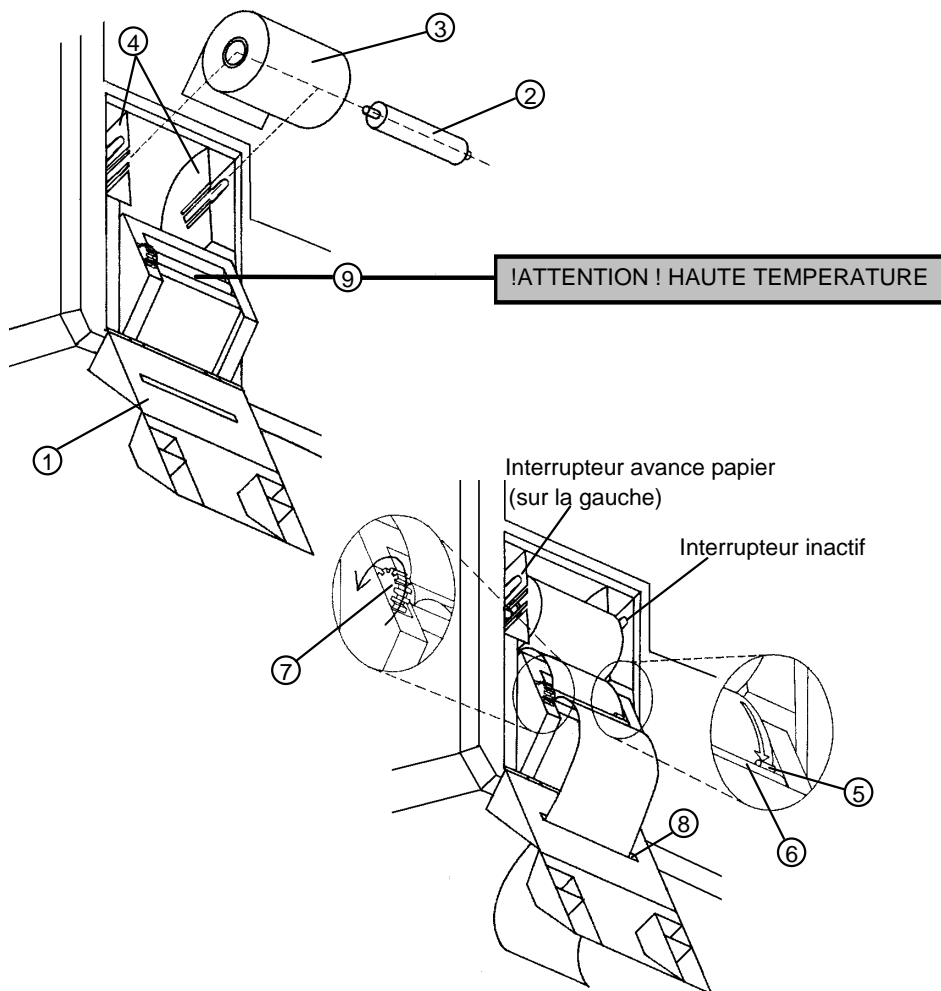
Important : si le papier n'est pas détecté par l'imprimante, la balance ne fonctionnera qu'en mode pesage et introduction de prix.

Actionner la molette (7) pour suffisamment faire avancer le papier afin de l'introduire dans le guide de sortie du capot (8).

Refermer le capot.

Nettoyage de la tête (9) :

Humidifier 50 cm de papier avec de l'alcool et le faire passer à travers la tête.



Ouvrir le capot de l'imprimante (1).

Introduire le porte-rouleau (2) dans le rouleau papier (3).

Faire glisser l'ensemble dans le support d'axe (4) et le clipser (le papier se déroulant comme sur le dessin).

Faire passer le papier sous le contact-détection (5) et sous le rouleau de l'imprimante (6).

Important : si le papier n'est pas détecté par l'imprimante, la balance ne fonctionnera qu'en mode pesage et introduction de prix.

Actionner la molette (7) pour suffisamment faire avancer le papier afin de l'introduire dans le guide de sortie du capot (8).

Refermer le capot.

NOTA : si vous changer un rouleau lors de l'édition d'un total, éditez à nouveau ce total avant d'effectuer d'autres transactions.

9 - TABLE DES ERREURS

Les erreurs seront signalées par l' affichage suivant :

kg	F/kg	F
[]	[]	ErrEur

N

ERREUR (N)	CAUSE
1	DEFAULT DE COMMUNICATION
2	RECEPTION ERRONEE
3	
4	FONCTION INTERDITE
5	RECEPTION ERRONEE (NACK)
6	RECEPTION ERRONEE (pas de réception de ACK)
9	DEPASSEMENT DE DONNEE
E	ERREUR D' ECRITURE EN EEPROM
F	MEMOIRE PLU PLEINE
G	PROBLEME SUR HORLOGE
L	L' IMPRIMANTE NE REPOND PAS
M	L' IMPRIMANTE NE PEUT PAS TRANSMETTRE
N	L' IMPRIMANTE ENVOIE NACK A LA CARTE MERE

10 - CABLE DE CONNEXION

Les balances se cablent en "parallèle".

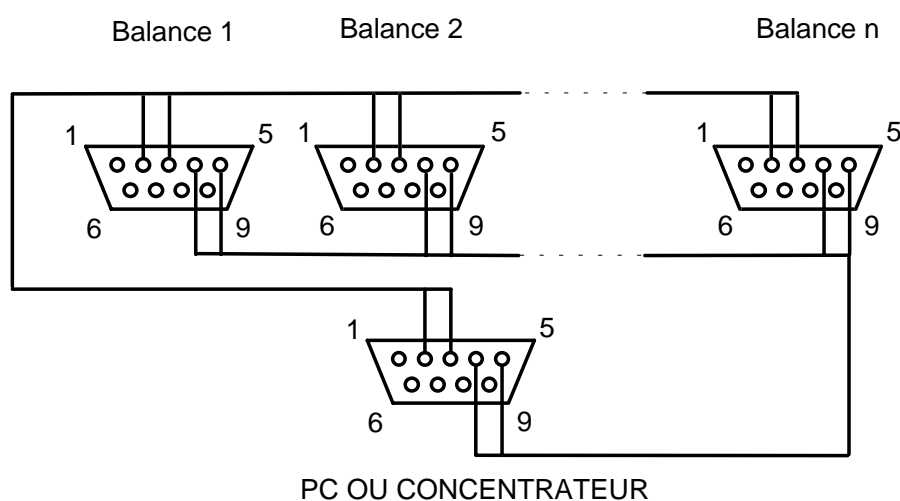
Les prises à utiliser pour la connexion sont des SubD 9 broches femelles.

Le câble doit être un câble à deux conducteurs et masse.

La masse sera reliée sur le boîtier de la prise.

On relie ensemble les points 2 et 3 ainsi que les points 4 et 5 de toutes les prises.

Vue extérieure du connecteur des balances :



AVEC LA GARANTIE DE:



**Zone d'activité REMORA
33172 Gradignan Cedex (FRANCE)
TEL. (33) 05 56 75 77 80; FAX (33) 05 56 75 77 81.**