

EPILSA

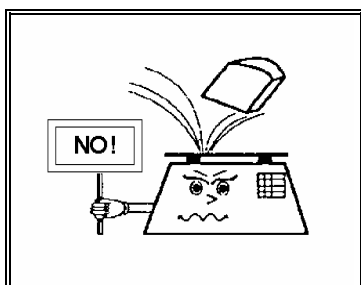


Manuel d'utilisation
de la balance
MERCATIC

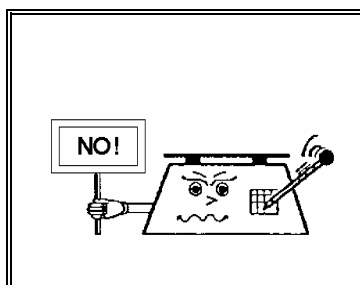


Manuel d'utilisation
de la balance
MERCATIC

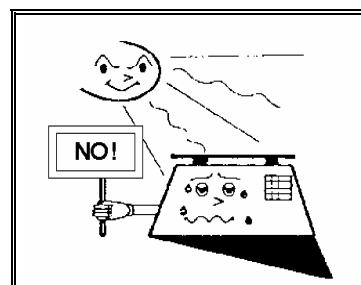
CONSEILS D'UTILISATION



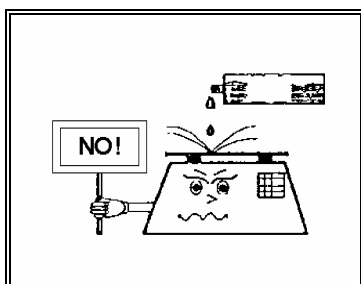
**EVITER LESCOUPS
SUR LE PLATEAU**



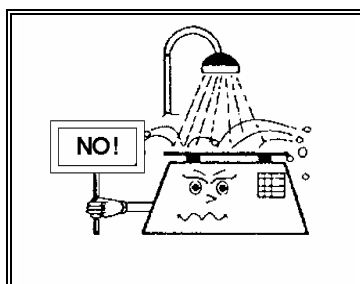
**NE PAS UTILISER D'
OBJETS POINTUS SUR
LE CLAVIER**



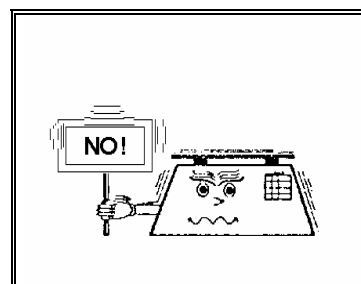
**EVITER L'EXPOSITION
DIRECT AU SOLEIL**



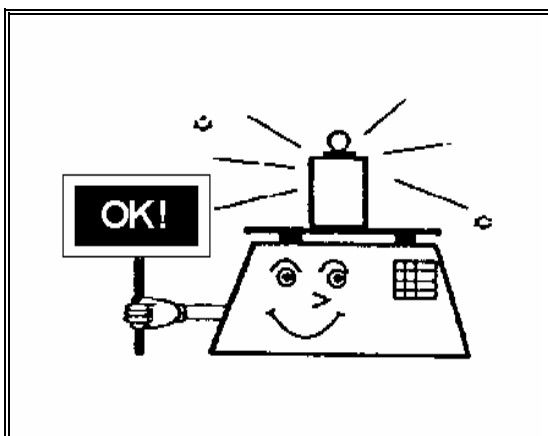
**NE PAS NETTOYER
AVEC DES SOLVANTS**



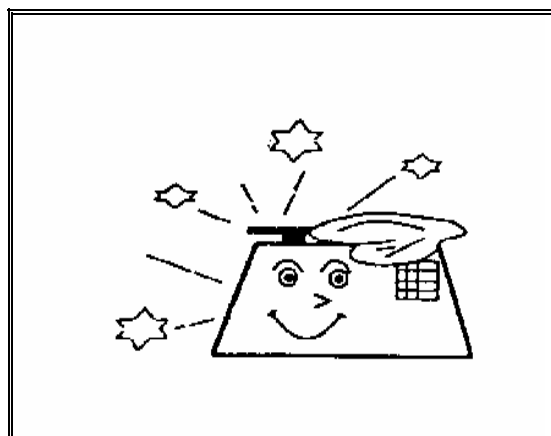
**NE PAS VERSER D'EAU
DIRECTEMENT SUR LA
BALANCE**



**ELOIGNER LA
BALANCE DES
SOURCES DE
VIBRATIONS**



**POUR S'ASSURER DU
FONCTIONNEMENT, POSER UN
POIDS CONNU SUR LE PLATEAU ET
VERIFIER LA PRÉCISION**



**POUR NETTOYER LA BALANCE,
UTILISER UN CHIFFON SEC OU
LEGEREMENT IMPRÉGNÉ DE
SOLVANT**

- I N D E X -

1. INTRODUCTION	4
2. DESCRIPTION DE L'EQUIPEMENT	4
3. AFFICHEUR	5
3.1 AFFICHEUR AVANT	5
3.2 AFFICHEUR ARRIÈRE	5
4. CLAVIER	6
5. MODE OPERATOIRE	6
6. PESÉE	7
7. TARE	7
8. EFFACER LA TARE	8
9. ZÉRO DE LA BALANCE	8
10. INTRODUCTION DE PRIX UNITAIRES	8
11. EFFACER LE PRIX	8
12. FIXER TARE ET PRIX	8
13. CUMUL D'OPERATIONS	9

13.1	TRAVAIL AVEC UN VENDEUR	9
13.2	TRAVAIL AVEC DEUX VENDEURS	10
14. OPERATION CONSTANTE (PRODUIT NON PESE)		10
14.1	TRAVAIL AVEC UN VENDEUR	10
14.2	TRAVAIL AVEC DEUX VENDEURS	11
15. MULTIPLICATION DE PRODUITS NON PESÉS		11
15.1	TRAVAIL AVEC UN VENDEUR	11
14.2	TRAVAIL AVEC DEUX VENDEURS	12
16. OPERATION NEGATIVE (REMBOURSEMENT)		12
16.1	TRAVAIL AVEC UN VENDEUR	12
16.2	TRAVAIL AVEC DEUX VENDEURS	12
17. VOIR TOTAL (SUBTOTAL)		13
17.1	TRAVAIL AVEC UN VENDEUR	13
17.2	TRAVAIL AVEC DEUX VENDEURS	13
18. FIXER TOTAL		13
19. EFFACER TOTAL ET IMPRESSION DE TICKET		14
19.1	TRAVAIL AVEC UN VENDEUR	14
19.2	TRAVAIL AVEC DEUX VENDEURS	15
20. CALCUL DU RENDU MONNAIE		15
21. INDICATEUR DE BATTERIE BASSE		16
22. MENU D'UTILISATION		17
22.1	CONNECTION/DECONNECTION DE L'IMPRIMANTE	18
22.2	CHARGEMENT DU PAPIER DANS L'IMPRIMANTE	18
22.3	VARIATION DU CONTRASTE D'IMPRESSION	19
22.4	PROGRAMMATION DE LA DATE ET DE L'HEURE	19
22.5	SELECTION DU RENDU MONNAIE	20
22.6	TYPES D'ENTÊTES ET LEGENDES*	21
22.7	PROGRAMMATION DES ENTÊTES/LEGENDES*	21
22.8	PROGRAMMATION DE LA CLEF*	22
22.9	TOTAUX VENDEURS*	23
22.9.1.	IMPRESSION DES TOTAUX VENDEURS	23
22.9.1.1	TRAVAIL AVEC UN VENDEUR	24

22.9.1.2	TRAVAIL AVEC DEUX VENDEURS	24
22.9.2.	EFFACER LES TOTAUX VENDEURS	25
22.9.2.1	TRAVAIL AVEC DEUX VENDEURS	25
23.	ANNEXE	25
23.1	A.I CHANGEMENT DE PHASE EUROS	25
23.2	A.II BATTERIE	26
23.3	LISTE DES ERREURS POSSIBLES	26
23.4	A.IV JEU DE CARACTERES DE LA BALANCE	26
23.5	A.V CHARGEMENT PAPIER	27

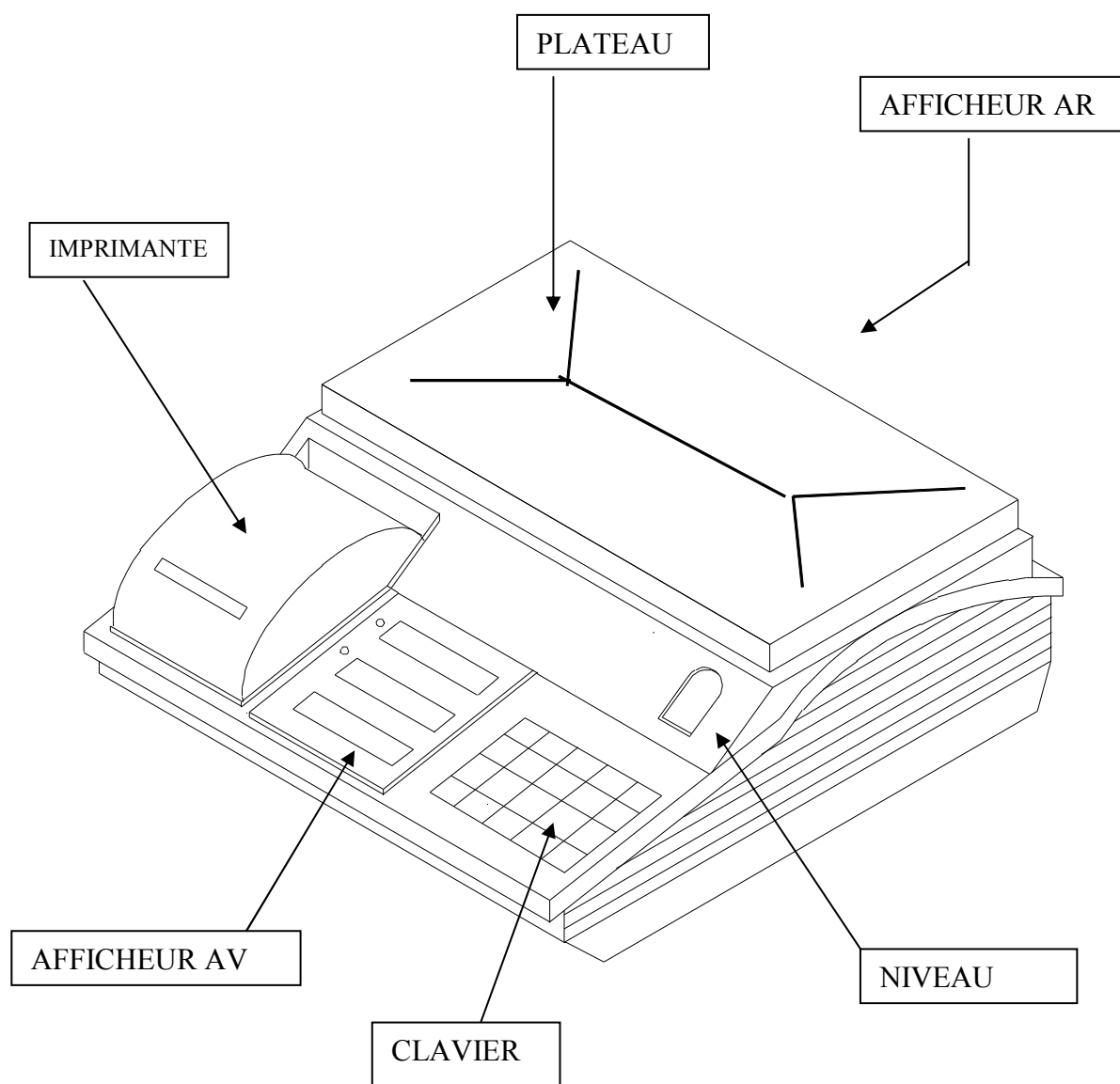
1. INTRODUCTION

Chers utilisateurs de la balance MERCATIC,

Afin de profiter au mieux des fonctionnalités de votre appareil, il serait souhaitable que vous accordiez toute votre attention au présent manuel. N'attendez pas pour le consulter et ainsi vous pourrez obtenir de meilleures performances dès l'exécution de la première pesée.

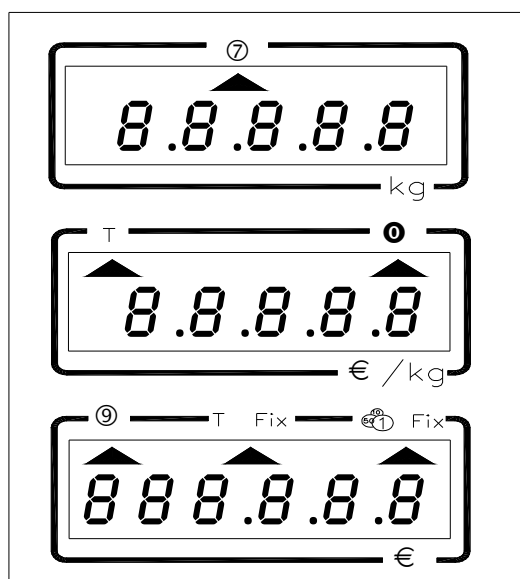
Cet équipement est conçu pour peser des produits, calculer le prix à payer et imprimer un ticket récapitulatif

2. DESCRIPTION DE L'EQUIPEMENT

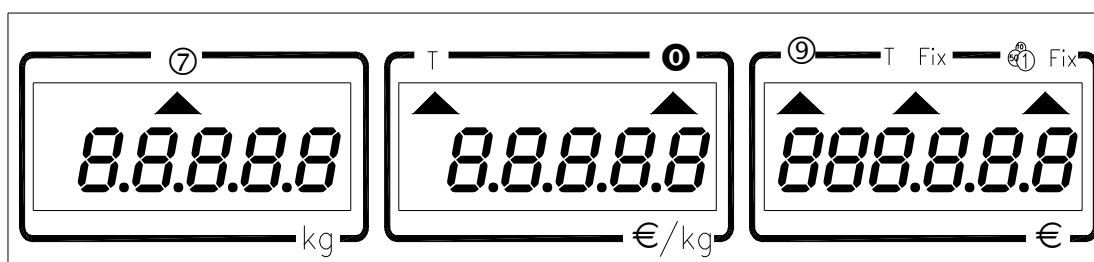


3. AFFICHEUR

3.1 AFFICHEUR AVANT



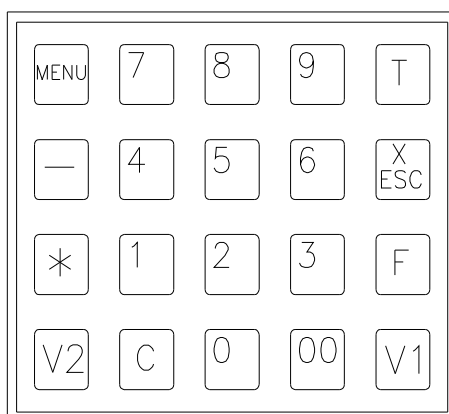
3.2 AFFICHEUR ARRIÈRE



L'indicateur des balances MERCATIC est composé :

1. Indicateur de poids : 5 digits.
2. Indicateur de prix unitaire : 5 digits.
3. Indicateur de prix à payer : 6 digits.
4. Voyants : ce sont 6 flèches qui indiquent:
 - A. Zéro: le poids sur le plateau est égal à zéro.
 - B. Net: l'indicateur de poids affiche le poids net.
 - C. Batterie: Indique que la batterie doit être rechargée.
 - D. Stable: indique que le poids est stable.
 - E. Tare fixe: La tare de la balance est fixée.
 - F. Prix fixe: le prix introduit est fixé.

4. CLAVIER



La balance dispose d'un clavier de 20 touches, 11 numériques et 9 de fonction.:

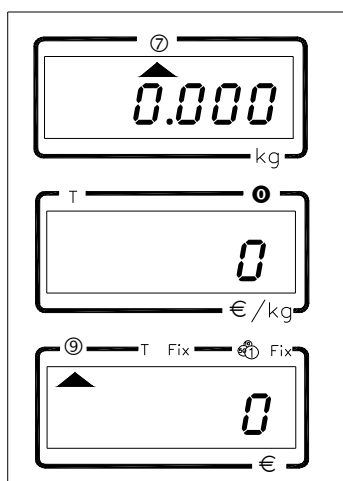
- [0]..[9] Touches numériques utilisées pour introduire des valeurs.
- [00] Double zéro ou multiplier par cent.
- [C] Effacer: pour effacer des données introduites.
- [T] Touche de tare: Tare semiautomatique et cumulative.
- [X/ESC] Multiplication de produits non pesés. Sortie de menu et des erreurs.
- [F] Touche de fixe: Permet de fixer la tare, le prix et mode total.
- [V1] Touche Vendeur 1.
- [V2] Touche Vendeur 2.
- [*] Touche de total.
- [MENU] Touche de Menu. Entrée dans Menu de configuration.
- [-] Touche de remboursement.
- [T] et [F] Zéro: Cette combinaison effectue le zéro.

5. MODE OPERATOIRE

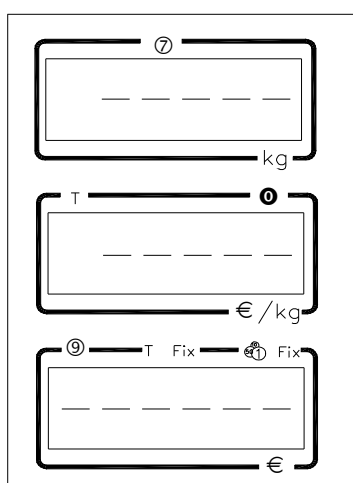
Mise en marche: A la mise sous tension, la référence du programme va apparaître dans l'indicateur de poids.

Ensuite va débiter le cycle de vérification composé d'une séquence de digits de 0 à 9, et se terminant par une mise à zéro de l'équipement.

Au final, l'équipement affiche donc des zéros dans l'indicateur de poids, dans celui du prix unitaire et du prix à payer, les indicateurs de **STABLE** et **ZÉRO** étant allumés.



Si l'équipement ne parvient pas au zéro initial, l'indicateur affichera :



6. PESÉE

Placer le poids sur la balance. L'indicateur affichera la valeur du poids tout en allumant le voyant **STABLE** lors de la stabilité.

Si le poids est trop important, des tirets apparaîtront dans la partie supérieure de l'afficheur poids. Si le poids est trop bas, celles-ci vont apparaître dans la partie inférieure des indicateurs.

7. TARE

Placer le poids à tarer sur le plateau. Le voyant de **ZÉRO** va s'éteindre. Attendez que le voyant **STABLE** s'allume.

Pressez la touche tare [T]. Le voyant **NET** s'allume et apparaît **0** dans l'indicateur de poids. Vous pouvez faire un autre pesée.

Cette opération est possible même en cas de tare antérieure, la valeur de la nouvelle tare s'ajoutera alors à celle déjà enregistrés.

Si le poids à tarer est trop important, la touche restera sans effet.

8. EFFACER LA TARE

1. Une fois que l'équipement est passé par un poids positif stable, si l'on enlève toutes les charges du plateau (poids taré compris), la tare accumulée va s'effacer automatiquement et **0** apparaîtra dans l'indicateur de poids, avec le voyant **NET** éteint et le voyant **ZÉRO** allumé.
2. Si l'on presse la touche **[T]** sans poids présents sur le plateau, la tare va s'effacer, l'indicateur de poids affichera **0** , voyant **NET** éteint.

9. ZÉRO DE LA BALANCE

Pressez ensemble les touches **[T]+[F]**. L'équipement affiche des tirets horizontaux pendant un instant et si le poids présent sur le plateau est compris dans les marges permises, **0** apparaît dans l'indicateur de poids et les voyants **ZÉRO** et **STABLE** s'allument.

Si le poids est hors des marges, la mise à zéro de l'équipement n'aura pas lieu.

10. INTRODUCTION DE PRIX UNITAIRES

Pressez les touches numériques correspondant au prix que vous desirez saisir. Celui-ci va apparaître dans l'indicateur de prix unitaire. Vous pouvez aussi utiliser la touche **[00]**. La valeur insérée va s'inscrire automatiquement avec les décimales configurées.

Si un poids différent de zéro est présent sur le plateau, le prix à payer va apparaître automatiquement dans l'indicateur de prix à payer. L'arrondissement de ce montant sera alors fonction de la configuration (1 ou 5).

11. EFFACER LE PRIX

1. Presser la touche **[C]**, les indicateurs de prix vont afficher **0**.
2. Le prix s'efface automatiquement lorsque le poids passe par zéro après être passé par une valeur positive. Exception : cela ne se produit pas en cas de prix fixés.
3. Après avoir enregistré une opération, le prix revient à zéro. Exception : cela ne se produit pas en cas de prix fixés.

12. FIXER TARE ET PRIX

La touche **[F]** est utilisée pour fixer ou libérer la tare et le prix unitaire.

Pour fixer le prix il faut suivre la séquence suivante:

- Introduire un prix avec le clavier numérique.
- Presser la touche [F]. Le voyant **PRIX FIXE** s'allume.

Pour fixer la tare, suivre la séquence suivante:

- Placer le poids à tarer sur le plateau et attendez la stabilité.
- Pressez la touche [T] pour tarer le poids. Le voyant **NET** s'allume et l'indicateur de poids affiche zéro.
- Pressez la touche [F]. Le voyant **TARE FIXE** s'allume.

Pour fixer la tare et le prix en même temps suivre la séquence suivante:

- Placer le poids à tarer sur le plateau.
- Presser la touche [T] pour tarer le poids. Le voyant **NET** s'allume et l'indicateur de poids affiche zéro.
- Introduire un prix avec le clavier numérique.
- Presser la touche [F]. Les voyants **PRIX FIXE** et **TARE FIXE** s'allument.

13. CUMUL D'OPERATIONS

13.1 TRAVAIL AVEC UN VENDEUR

La touche utilisée pour totaliser est [V1]. Placer un poids sur le plateau. Introduire un prix et presser la touche de totalisation. L'opération va se cumuler si le poids soit stable. L'opération sera imprimée immédiatement sur le ticket.

Si le poids n'est pas stable la balance attendra la stabilité. Dans ce cas l'indicateur de prix à payer clignote afin d'indiquer cette situation. Il est alors possible d'annuler l'opération avec la touche [X/ESC].

Si l'opération est correcte:

- La balance va émettre un bref signal sonore de confirmation.
- L'opération restera affichée pendant 1 seconde.
- La somme va s'accumuler.
- La somme, le poids et les opérations vont s'accumuler dans le grand total.
- Une ligne de ticket va s'imprimer.

Le signal sonore sera double, pour indiquer la validation de la touche pressée et indiquer la confirmation de l'opération. L'indication va s'afficher pendant 1 seconde, et va s'effacer automatiquement lorsque la balance revient au mode poids.

Si les valeurs accumulées sont supérieures à la capacité de la balance, l'opération n'aura pas lieu et la balance affichera **ERREUR**. Consulter la liste des erreurs possibles dans l'appendice.

Une fois l'opération enregistrée, enlever le poids du plateau de la balance avant de faire une nouvelle opération. Si le poids ne repasse pas par zéro, la balance n'acceptera pas de nouvelles opérations.

NOTE: Si l'imprimante est déconnectée ou manque de papier, la balance n'enregistrera pas l'opération et affichera erreur d'imprimante.

13.2 TRAVAIL AVEC DEUX VENDEURS

La touche utilisée est [V1] pour le vendeur 1 et [V2] pour le vendeur 2. Placer un poids sur le plateau. Introduire un prix unitaire et presser la touche du vendeur désiré. L'opération sera enregistrée lorsque le poids sera stable. L'opération est gardée en mémoire et sera imprimée lors de la demande de total.

Si le poids n'est pas stable la balance attendra la stabilité. Dans ce cas l'indicateur de prix à payer clignote afin d'indiquer cette situation. Il est alors possible d'annuler l'opération avec la touche [X/ESC].

- La balance va émettre un bref signal sonore de confirmation.
- L'opération restera affichée pendant 1 seconde.
- La somme va s'accumuler.
- La somme, le poids et les opérations vont s'accumuler dans le grand total.

L'indication va s'afficher pendant 1 seconde, et va s'effacer automatiquement lorsque la balance revient au mode poids.

Si les valeurs accumulées sont supérieures à la capacité de la balance, l'opération n'aura pas lieu et la balance affichera **ERREUR**. Consulter la liste des erreurs possibles dans l'appendice.

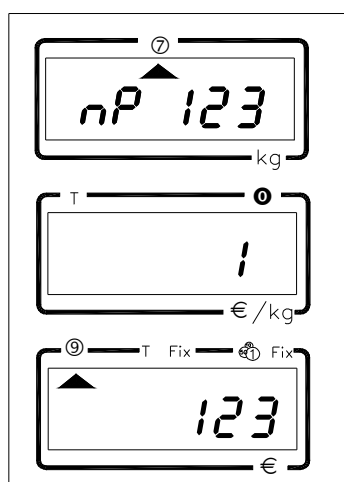
Une fois l'opération enregistrée, enlever le poids du plateau de la balance avant de faire une nouvelle opération. Si le poids ne repasse pas par zéro, la balance n'acceptera pas de nouvelles opérations.

NOTE: Si l'imprimante est déconnectée ou manque de papier, la balance n'enregistrera pas l'opération et affichera erreur d'imprimante.

14. OPERATION CONSTANTE (produit non pesé)

14.1 TRAVAIL AVEC UN VENDEUR

Avec le poids à zéro introduire un prix et presser la touche [V1].
L'afficheur indiquera:



La balance émet un signal sonore de confirmation et affiche la somme saisie (dans ce cas 123) et imprime une ligne de ticket. Cette indication reste affichée pendant 1 seconde environ.

Lors du retour au mode poids, le prix s'efface automatiquement.

Si les valeurs accumulées sont supérieures à la capacité de la balance, l'opération n'aura pas lieu et la balance affichera **ERREUR**. Consulter la liste des erreurs possibles dans l'appendice.

14.2 TRAVAIL AVEC DEUX VENDEURS

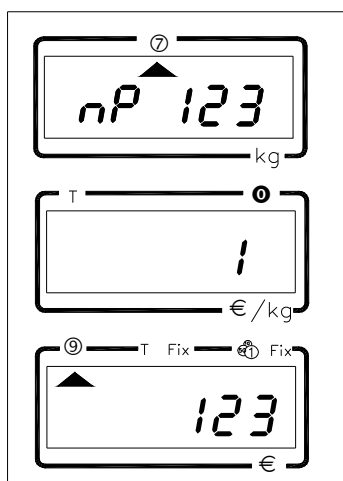
Avec le prix à zéro, introduire un prix et presser la touche du vendeur choisi ([V1] ou [V2]). Le fonctionnement est ensuite identique au fonctionnement avec un vendeur exception faite que l'impression aura lieu lors de la demande de total vendeur.

15. MULTIPLICATION DE PRODUITS NON PESÉS

15.1 TRAVAIL AVEC UN VENDEUR

Avec le poids à zéro introduire un prix.

L'afficheur indiquera:



La balance attend alors le nombre de produits, (maximum de trois chiffres), le total du prix unitaire multiplié par le nombre de produits étant affiché dans l'indicateur de prix à payer. Si la valeur maximale du prix à payer est dépassée par le calcul, des tirets vont apparaître dans la partie supérieure de l'indicateur de prix à payer.

Pour annuler l'opération presser la touche [C]. La balance reviendra en mode poids et effacera le nombre de produits et le prix.

Appuyer sur la touche [V1] pour enregistrer l'opération, la balance émettra alors un signal sonore de confirmation et imprimera une ligne de ticket. L'indication restera affichée 1 seconde.

Lors du retour au mode poids, le prix s'efface automatiquement.

Si les valeurs accumulées sont supérieures à la capacité de la balance, l'opération n'aura pas lieu et la balance affichera **ERREUR**. Consulter la liste des erreurs possibles dans l'appendice.

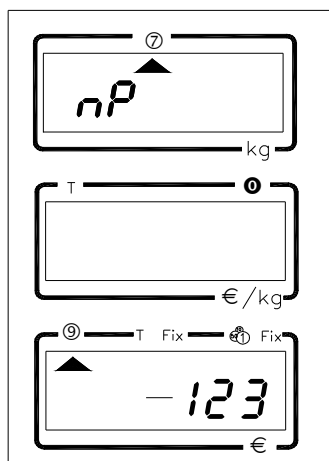
14.2 TRAVAIL AVEC DEUX VENDEURS

Le fonctionnement est ensuite identique au fonctionnement avec un vendeur exception faite que l'impression aura lieu lors de la demande de total vendeur.

16. OPERATION NEGATIVE (remboursement)

16.1 TRAVAIL AVEC UN VENDEUR

Avec le poids à zéro, introduire un prix et presser la touche [-]. Dans les afficheurs apparaît alors l'information suivante:



Le prix à payer va diminuer selon la somme insérée. Une ligne de ticket va s'imprimer.

L'indication restera affichée 1 seconde.

Lors du retour au mode poids, le prix s'efface automatiquement.

Si les valeurs accumulées sont supérieures à la capacité de la balance, l'opération n'aura pas lieu et la balance affichera **ERREUR**. Consulter la liste des erreurs possibles dans l'appendice.

16.2 TRAVAIL AVEC DEUX VENDEURS

Avec le poids à zéro, introduire un prix et presser la touche [-]. La balance demande alors le vendeur auquel attribuer l'opération. Répondre avec la touche [V1] pour le vendeur 1 ou [V2] pour le vendeur 2.

Le prix à payer va diminuer selon la somme insérée

L'indication restera affichée 1 seconde.

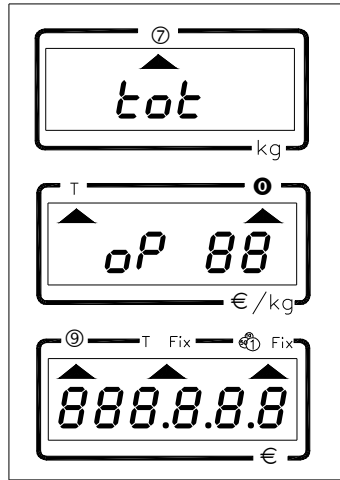
Lors du retour au mode poids, le prix s'efface automatiquement.

Si les valeurs accumulées sont supérieures à la capacité de la balance, l'opération n'aura pas lieu et la balance affichera **ERREUR**.

17. VOIR TOTAL (subtotal)

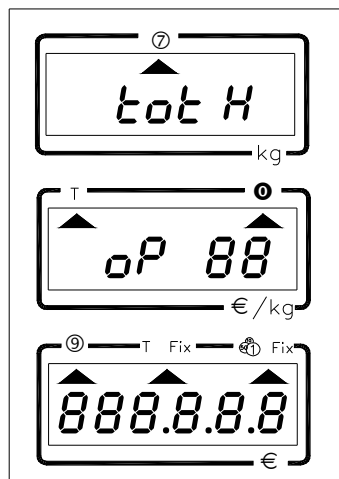
17.1 TRAVAIL AVEC UN VENDEUR

Avec le prix à zéro, presser la touche [V1], le total en cours va s'afficher pendant 1 seconde ou jusqu'à ce qu'on presse de nouveau la touche du vendeur.



17.2 TRAVAIL AVEC DEUX VENDEURS

Avec le prix à zéro, presser la touche correspondante au vendeur ([V1] ou [V2]), le total du vendeur choisi va s'afficher pendant 1 seconde ou jusqu'à ce que l'on presse de nouveau la touche de total.



Le X situé à côté de **TOT** indique le numéro du vendeur dont le total est affiché.

18. FIXER TOTAL

Il est possible de fixer l'affichage du total au delà d'une seconde. Pour cela, lorsque le total est affiché :

Presser la touche [F], le mode total va se maintenir jusqu'à ce qu'on presse la touche de vendeur ([V1] ou [V2]) ou la touche [X/ESC].

19. EFFACER TOTAL ET IMPRESSION DE TICKET

19.1 TRAVAIL AVEC UN VENDEUR

Le total est visualisé par la touche [V1] (voir paragraphe antérieur).

Presser ensuite la touche [*], le total en cours va s'imprimer et les totaux vont s'effacer.

Si la balance est programmée pour calculer le rendu monnaie, tabuler ensuite l'argent remis à l'aide du clavier numérique ([0] ... [9]), la balance va ensuite calculer la monnaie à rendre (voir paragraphe suivant). Pour conclure l'opération, presser la touche [X/ESC].

Par la touche [X/ESC] on revient au mode poids.

Le ticket qui apparaît est le suivant:

TICKET SANS CONVERSION EURO TICKET AVEC CONVERSION EURO

11111111111111111111		
22222222222222222222		
33333333333333333333		
44444444444444444444		
V. 01 N. 0003		
23-05-00	15:36	
kg	F/kg	F
1.245	14.75	18.35
1.250	33.25	41.55
OP. 02		
TOTAL	59.90	
55555555555555555555		
66666666666666666666		

11111111111111111111		
22222222222222222222		
33333333333333333333		
44444444444444444444		
V.01 N. 0003		
23-05-00	15:36	
kg	F/kg	F
1.245	14.75	18.35
1.250	33.25	41.55
OP. 02		
TOTAL	59.90	
55555555555555555555		
66666666666666666666		
TOTAL € = 9.13		
(1 €= 6.55957 F)		

19.2 TRAVAIL AVEC DEUX VENDEURS

Le total est visualisé par la touche du vendeur souhaité [V1] ou [V2] (voir paragraphe antérieur).

Presser ensuite la touche [*], le total en cours va s'imprimer et les totaux vont s'effacer.

Si la balance est programmée pour calculer le rendu monnaie, tabuler ensuite l'argent remis à l'aide du clavier numérique ([0] ... [9]), la balance va ensuite calculer la monnaie à rendre (voir paragraphe suivant). Pour conclure l'opération, presser la touche [X/ESC].

Par la touche [X/ESC] on revient au mode poids.

20. CALCUL DU RENDU MONNAIE

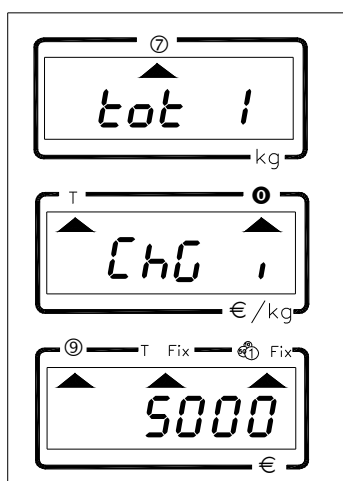
Cette fonction est utilisable seulement si elle est activée dans le menu restreint.

Une fois que l'on a édité le total correspondant à un vendeur, nous pouvons travailler en mode rendu monnaie.

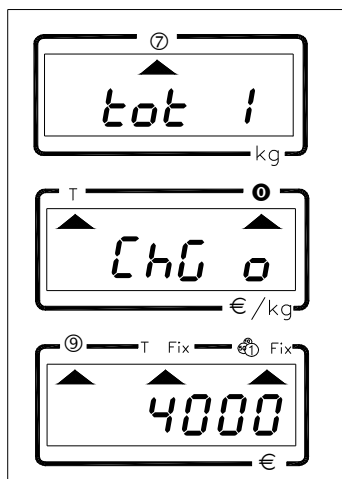
Dans l'afficheur poids, on visualisera le total du vendeur, dans l'afficheur de prix unitaire la balance signale le mode rendu monnaie et dans celui du prix à payer le total du client.

Si l'on presse une touche numérique, l'indication **I** apparaîtra au côté des lettres **CHG** pour indiquer que l'on saisi la somme donnée par le client. Une fois cette somme saisie, presser la touche vendeur ([V1] ou [V2]); la balance indiquera dans l'afficheur du prix à payer la somme qu'il faut rendre.

Introduction de la somme donnée par le client



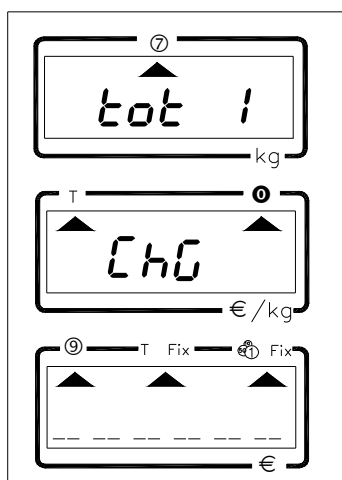
La balance affiche la somme à rendre



L'indication va persister jusqu'à ce que l'on presse la touche [X/ESC], la balance reviendra alors en mode poids.

Il est possible d'effacer à tout moment en utilisant la touche [C], la balance revient alors au mode total.

Si on commet un erreur lors de l'introduction de la somme donnée (inferieur au prix à payer), la balance va afficher des tirets dans l'afficheur du prix à payer:



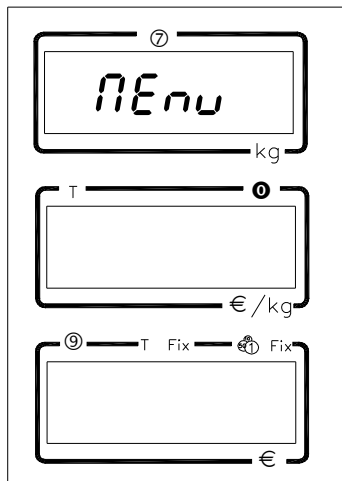
21. INDICATEUR DE BATTERIE BASSE

Lorsque la tension de la batterie arrive à sa limite basse, le voyant **BATTERIE** va clignoter et la balance cesser d'imprimer et d'enregistrer des opérations.

Quand la batterie sera épuisée, l'indicateur de poids affichera **POWER** et le voyant **BATTERIE** restera allumé. La balance doit alors être remise en charge après avoir été préalablement éteinte.

22. MENU D'UTILISATION

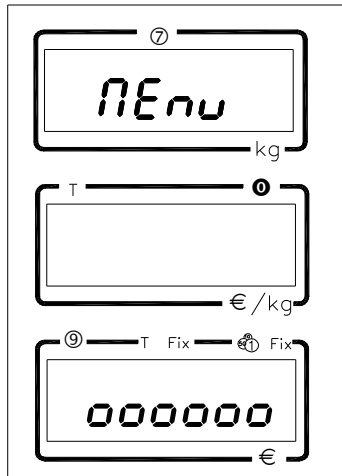
Si l'on presse la touche [Menu], la balance entre en mode menu d'utilisation. L'afficheur indique alors:



La balance a deux niveaux de menu. Le premier permet de modifier les options d'imprimante et de changer la date et l'heure. Ce menu est orienté vendeur.

Un second niveau restreint permet de consulter et d'effacer les totaux et d'accéder à la programmation de entêtes et légendes, en plus des fonctions déjà évoquées.

Le choix du menu s'effectue par l'introduction d'une clef numérique de 6 chiffres pendant que la balance affiche MENU. Pendant que l'on saisie la clef, l'afficheur indiquera:



Si la clef programmée est '000000' il n'est pas nécessaire de la saisir pour accéder à toutes les fonctions du menu

Dans le menu d'utilisation on peut accéder aux fonctions suivantes:

1. Connecter/Déconnecter l'imprimante.
2. Charger papier dans l'imprimante.
3. Variation du contraste d'impression.
4. Programmation de la date.
5. Programmation de l'heure.
6. Programmation du rendu monnaie.

7. *Programmation des formats entêtes et légendes.
8. *Programmation des entêtes et légendes.
9. *Programmation de la clef.
10. Totaux vendeurs: imprimer et effacer.

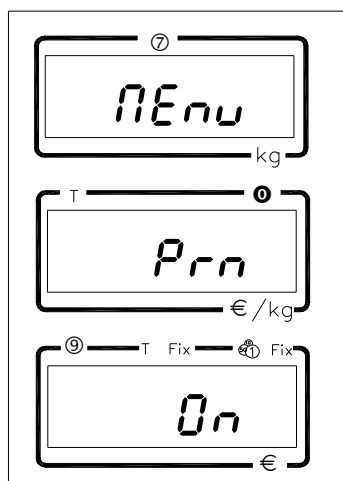
Les options signalées par ‘*’ sont accessibles seulement dans le menu restreint.
Les touches utilisées dans les menus sont les suivantes:

[Menu]	Menu de configuration. quitter les options du menu
[V1]	Avance dans les options du menu. (Enter)
[F]	Choisir option. Avance d'un caractère pour programmer textes.
[*]	Arrière d'un caractère pour programmer textes.
[T]	Déplacer le curseur d'un caractère vers la droite pour programmer textes, date et heure.
[-]	Déplacer le curseur d'un caractère vers la gauche pour programmer textes, date et heure.
[1]...[9]	Avance rapide pour programmer textes. Choisir intensité d'impression.
[00]	Effacer texte complet pour programmer textes.
[C]	Effacer totaux vendeurs. Effacer un caractère pour programmer textes. Mise à zéro des secondes pour programmer heure.
[V2]	Dans certaines options test des données insérées.
[X/ESC]	Retour au mode poids.

22.1 CONNECTION/DECONNECTION DE L'IMPRIMANTE

Dans l'option **PRN ON/OFF** du menu d'utilisation, la touche [F] permet de modifier l'état de connection de l'imprimante. attention : si l'imprimante n'est pas connectée, la balance n'enregistrera pas les opérations.

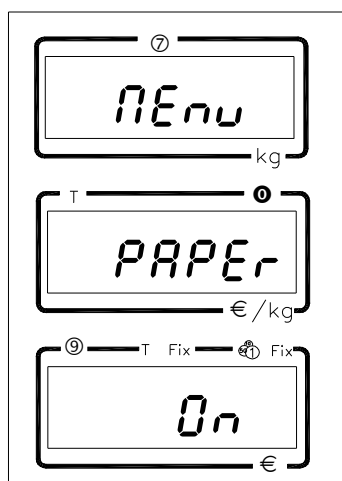
Si l'imprimante est connectée, la balance affichera Imprimante On (**PRN ON**):



Dans le cas contraire elle affichera Imprimante Off (**PRN OFF**).

22.2 CHARGEMENT DU PAPIER DANS L'IMPRIMANTE

Dans le menu d'utilisation, l'option **PAPER ON/OFF** et la touche [F] permettent d'activer le moteur de l'imprimante afin de faciliter le chargement de papier.



La séquence à suivre pour charger le papier est la suivante:

- Choisir l'option du menu comme indiquée précédemment.
- Ouvrir le couvercle de l'imprimante.
- Presser la touche [F].
- Mettre le papier dans la rainure de l'imprimante. L'imprimante va l'entraîner.
- Quant le papier commence à sortir, presser la touche pour arrêter l'avance papier
- Fermer le couvercle de l'imprimante sans coincer le papier.

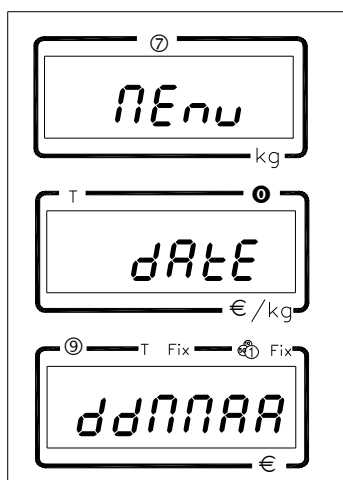
22.3 VARIATION DU CONTRASTE D'IMPRESSION

Dans le menu d'utilisation par l'option **CONTR X**, et avec les touches [0]...[9] il est possible de modifier le contraste de l'imprimante. Attention : la durée de la batterie sera proportionnelle à la valeur du contraste choisie, il est donc conseillé d'utiliser une valeur la plus basse possible.

Le contraste sera au maximum de '9' et au minimum de '0'.

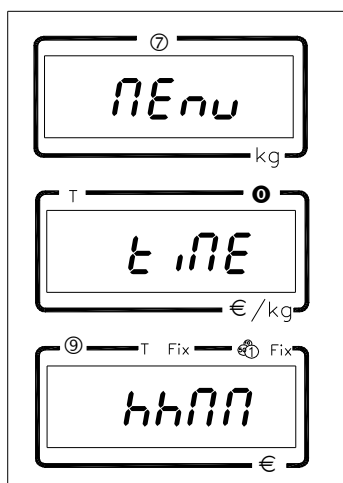
22.4 PROGRAMMATION DE LA DATE ET DE L'HEURE

La date sera introduite avec les touches numériques au format JJMMAA. L'afficheur indiquera:



La touche [V2] permet de vérifier si les données introduites sont cohérentes. La touche [X/ESC] permet d'annuler la saisie.

La saisie de l'heure s'effectue au format HHMM. L'afficheur indiquera:

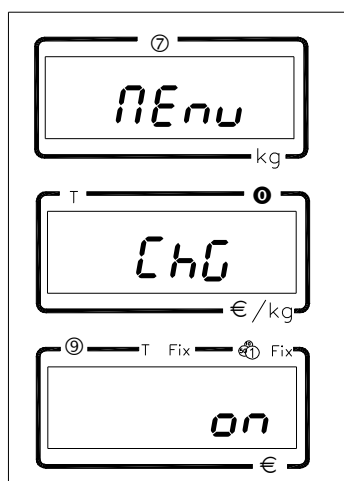


La touche [C] met à zéro les secondes (qui ne sont pas visualisées).

En programmation de date comme en programmation de l'heure, si l'on n'a pas introduit correctement les données, la balance fera la correction avant de passer à l'option suivante. Par exemple, si on a inséré la date '999999', la balance va la remplacer par '311299'.

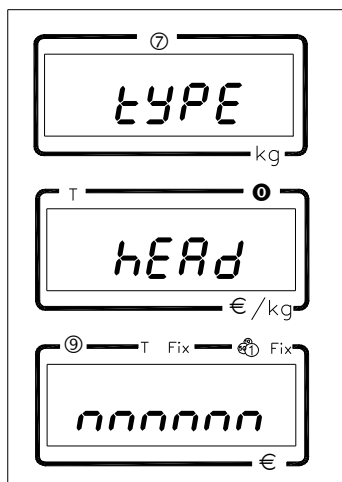
22.5 SELECTION DU RENDU MONNAIE

Cette option du menu permet de sélectionner le rendu monnaie. **CHG ON** signifie que la balance attendra le calcul du rendu monnaie, **CHG OFF** qu'elle n'attendra pas.



22.6 TYPES D'ENTÊTES ET LEGENDES*

Dans l'option suivante du menu on peut choisir le type de lettre de chaque entête ou légende, voir même si celle-ci va apparaître ou pas sur le ticket. Les options possibles sont les suivantes:



Les 6 valeurs présentes dans l'afficheur de prix à payer ('nnnnnn' dans ce cas), correspondent, dans l'ordre, aux entêtes 1, 2, 3 et 4 et aux légendes 1 et 2. Ces valeurs représentant le type de caractère utilisé, peuvent être :

N – Normal B - Bold L – Double hauteur G – Double hauteur et largeur U – Non utilisée

Attention :le nombre de caractères disponibles pour la programmation des entêtes et légendes est directement proportionel au type de lettre choisi. Par exemple en lettre normale ou double hauteur, on peut imprimer 26 caractères par ligne, contre 20 caractères en lettre bold et double hauteur et largeur.

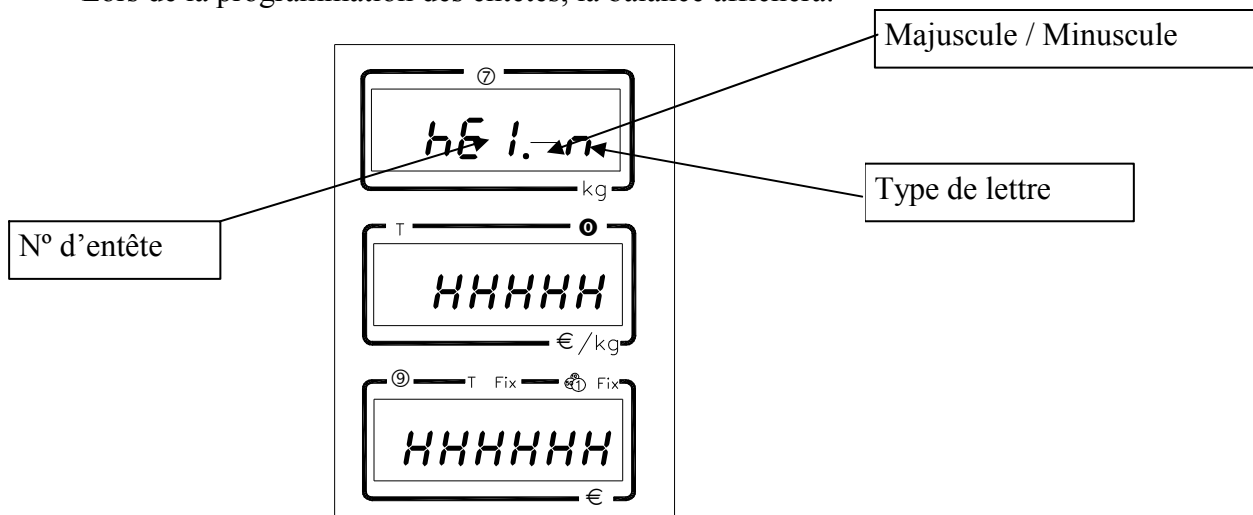
Les touches utilisées pour configurer les valeurs sont :

[T]	Avance à la position suivante.
[-]	Revient à la position précédente.
[F]	Modifie le type (U, N, B, L o G).

22.7 PROGRAMMATION DES ENTÊTES/LEGENDES*

La balance dispose de 4 lignes d'entêtes et de 2 de légendes programmables. Les entêtes et légendes vont apparaître à la suite si l'on presse la touche [VI], d'abord les 4 entêtes et ensuite les 2 légendes (la touche [Menu] permet de revenir en arrière).

Lors de la programmation des entêtes, la balance affichera:



Dans ce cas le n° 1 nous informe que nous sommes en train de programmer l'entête n° 1, le 'n' nous signale qu'elle est configurée en lettre normal et le tiret signifie:

- Si le tiret est supérieur - Majuscule
- Si le tiret est central - Numéro ou symbole
- Si le tiret est inférieur - Minuscule

Lors de la programmation des légendes, la balance affiche la même chose sauf que le texte 'HE' (entête), est remplacé par 'FO' (légende).

Le caractère en cours de programmation clignote.

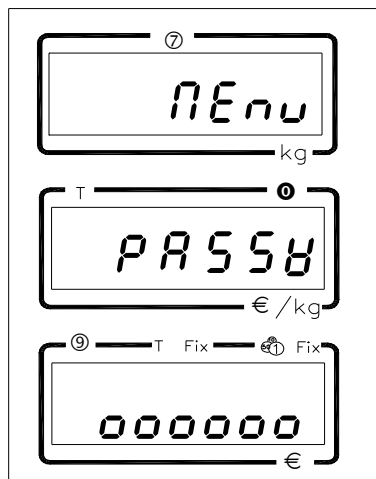
Les touches utilisées dans ce mode sont:

[-]	Déplace le curseur (caractère clignotant) vers la gauche.
[T]	Déplace le curseur (caractère clignotant) vers la droite.
[F]	Avance dans le jeu de caractères (voir appendice).
[*]	Revient en arrière dans le jeu de caractère.
[X/ESC]	Retour au mode menu.
[0]...[9]	Déplacement rapide.
[V2]	Imprime la ligne en cours de programmation.
[6]	Déplace le curseur vers la droite.
[V1]	Termine l'édition de la ligne actuelle et passe à la suivante.
[00]	Efface la ligne.
[C]	Efface le caractère en cours.

22.8 PROGRAMMATION DE LA CLEF*

Pour changer la clef d'accès au menu restreint, utiliser les touches numériques [0]...[9]. La touche [X/ESC] termine la modification. Si l'on insère le code '000000' le menu ne sera pas restreint.

La clef insérée doit toujours comporter 6 chiffres.



Une fois la clef inserée (**PASSWORD**) la balance indique 'NEW PASSW', qui signifie que l'on a modifié la clef et qu'il faut la mémoriser.

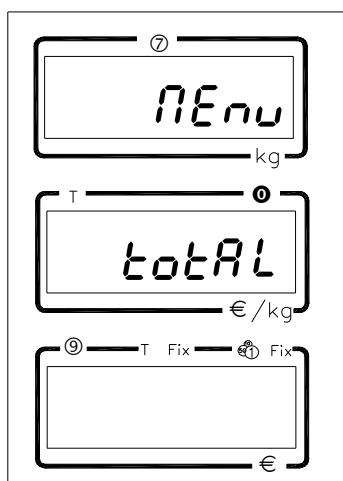
ATTENTION : si la clef est perdue ou oubliée, seul le service technique pourra avoir accès aux options restreintes.

22.9 TOTAUX VENDEURS*

Des cette option du menu il est possible d'imprimer et d'effacer les totaux vendeurs.

22.9.1. IMPRESSION DES TOTAUX VENDEURS

Dans le menu 'MENU TOTAL' en utilisant la touche [*] il est possible d'imprimer les totaux. Selon si la balance travaille avec un ou deux vendeurs, les totaux vont s'imprimer selon les formats suivants:



22.9.1.1 TRAVAIL AVEC UN VENDEUR

1111111111111111111111111111111111
222222222222222222222222222222222
333333333333333333333333333333333
444444444444444444444444444444444

23-05-00 12:37 N= 00001

23-05-00 12:38

GRAND TOTAL

TOTAL

Poids	1.245
Total	2763.90
Imp. Négatif	0

Tickets 1

55555555555555555555555555555555
66666666666666666666666666666666

22.9.1.2 TRAVAIL AVEC DEUX VENDEURS

1111111111111111111111111111111111
222222222222222222222222222222222
333333333333333333333333333333333
444444444444444444444444444444444

23-05-00 12:37 N= 00001

23-05-00 12:38

GRAND TOTAL

VENDEUR 1

Poids	1.245
Total	2763.90
Imp. Négatif	0

VENDEUR 2

Poids	3.780
Total	4235.70
Imp. Négatif	0

TOTAL

Poids	5.025
Total	6999.60
Imp. Négatif	0

Tickets 5

55555555555555555555555555555555
66666666666666666666666666666666

22.9.2. EFFACER LES TOTAUX VENDEURS

Dans la même option du menu, en utilisant la touche [C], la balance va imprimer les totaux et les effacer, remettant à zéro le compteur de tickets.

22.9.2.1 TRAVAIL AVEC DEUX VENDEURS

```
11111111111111111111111111111111
22222222222222222222222222222222
33333333333333333333333333333333
44444444444444444444444444444444

23-05-00 12:37    N= 00001
-----
23-05-00 12:38

      GRAND TOTAL

      VENDEUR 1
Poids                1.245
Total                2763.90
Imp. Négatif         0

      VENDEUR 2
Poids                3.780
Total                4235.70
Imp. Négatif         0

      TOTAL
Poids                5.025
Total                6999.60
Imp. Négatif         0

Tickets  5

      CUMUL TOTAL EFFACE

55555555555555555555555555555555
66666666666666666666666666666666
```

23. ANNEXE

23.1 A.I CHANGEMENT DE PHASE EUROS

Lors de la séquence initiale de test, l'introduction de la clef **010702** permet d'accéder à un menu de configuration où l'on pourra programmer les paramètres suivants dans l'ordre indiqué:

PARAMETRE NATIONAL
MONNAIE
PHASE EURO
DECIMALES DU PRIX pour la monnaie choisie
ARRONDISSEMENT pour la monnaie choisie

Avant d'accéder à ce menu, il est nécessaire de fermer les tickets et d'effacer les totaux. Si les totaux ne sont pas clos, la balance affichera ERREUR 17 pour le signaler.

Une fois validé l'arrondissement, la balance reviendra à la séquence initiale. La programmation de ces paramètres est décrite dans le manuel d'installation.

23.2 A.II BATTERIE

La batterie interne est une batterie au plomb aux caractéristiques suivantes:

- 12 v.
- 3 A/h.

ayant une autonomie de 500 heures de fonctionnement (variable selon l'utilisation).

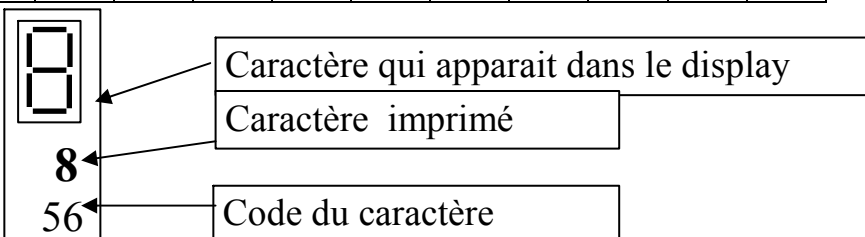
Pour la recharger, il est nécessaire d'utiliser l'adaptateur de 18 v. 350 mA. fourni en introduisant le connecteur de l'adaptateur dans le connecteur d'entrée de la balance situé à la gauche de l'interrupteur Marche/Arrêt. Le temps de recharge est d'environ 12 heures, balance éteinte.

23.3 LISTE DES ERREURS POSSIBLES

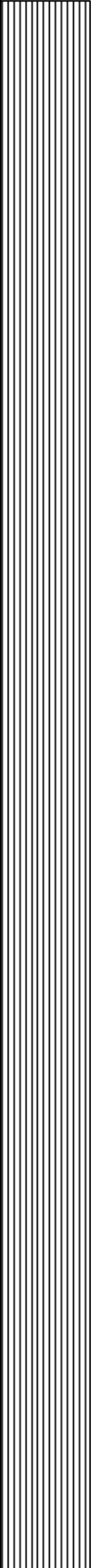
Numero de l'erreur	Cause
1	Erreur de timeout imprimante. Contacter service technique
2	Erreur vendeur. Contacter service technique.
3	Erreur N° de ligne. Fermer le ticket en cours.
4	Mode ticket: erreur non critique, il est conseillé de fermer les tickets en cours et éteindre/allumer la balance.
5	Erreur en point decimal: Contacter service technique
9	Données erronées. Répéter l'opération.
10	Somme à 0: Répéter l'opération .
11	Erreur en sous-total: Il n'existe pas sous-total pour le vendeur choisi.
12	n° maximale de lignes (20) dépassé. Fermer le ticket.
13	Il n'y a pas de papier dans l'imprimante.
14	Erreur imprimante: Contacter service technique.
15	Erreur imprimante: La tension de batterie est trop basse.
16	L'imprimante n'est pas validée. Voir dans menu d'utilisation.
17	Erreur totaux ou tickets ouverts. Fermer totaux et tickets en cours.
51	Erreur d'écriture en EEPROM.
60	Erreur de réglage: Consulter manuel d'installation.
61	Erreur de réglage: Consulter manuel d'installation.
62	Erreur de réglage: Consulter manuel d'installation.
TEST 8	Cet erreur apparaît si la balance n'est pas réglée

23.4 A.IV JEU DE CARACTERES DE LA BALANCE

β 24	θ 25	Ö 26	Ü 27	β 28	θ 29	Ö 30	Ü 31	32	! 33	“ 34	# 35	\$ 36	% 37	& 38	‘ 39
(40) 41	* 42	+ 43	, 44	- 45	. 46	/ 47	0 48	1 49	2 50	3 51	4 52	5 53	6 54	7 55
8 56	9 57	: 58	; 59	< 60	= 61	> 62	Ç 63	Ñ 64	A 65	B 66	C 67	D 68	E 69	F 70	G 71
H 72	I 73	J 74	K 75	L 76	M 77	N 78	O 79	P 80	Q 81	R 82	S 83	T 84	U 85	V 86	W 87
X 88	Y 89	Z 90	Å 91	Ä 92	Æ 93	94	ç 95	ñ 96	A 97	b 98	c 99	d 100	e 101	f 102	g 103
h 104	i 105	j 106	k 107	l 108	m 109	n 110	o 111	p 112	Q 113	r 114	s 115	t 116	u 117	v 118	w 119
x 120	y 121	z 122	å 123	ä 124	æ 125	126	127	£ 128	A 129	\$ 130					
x 120	y 121	z 122	å 123	ä 124	æ 125	126	127	£ 128	A 129	\$ 130					



23.5 A.V CHARGEMENT PAPIER



UTILISER DU PAPIER THERMIQUE HOMOLOGUÉ
NETTOYER LA TETE THERMIQUE REGULIEREMENT
N'INSERER AUCUN OBJET POINTU
DANS LES DIFFERENTS PARTIES DE L'IMPRIMANTE

ATTENTION!!! HAUTE TEMPERATURE AU NIVEAU DE LA TETE THERMIQUE

avec la garantie de



Parc d'activités Rémora, voie romaine
Route de Pessac-BP98
33172 GRADIGNAN CEDEX FRANCE
Tel: 05 56 75 77 80- FAX: 05 56 75 77 81- Adresse E-mail: info@exa-france.com
Site Internet: <http://www.exa-france.com>