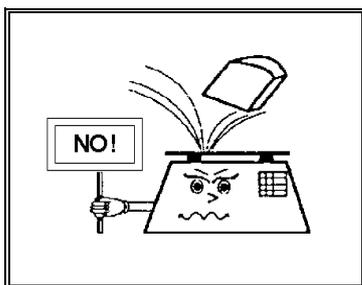


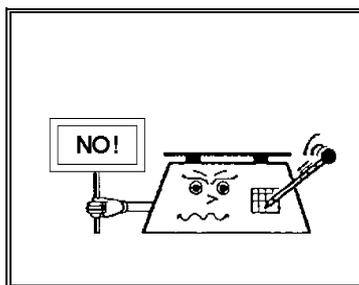
## MANUEL D'UTILISATION

# P 201

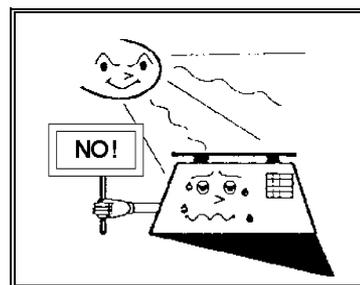
## CONSEILS D'UTILISATION



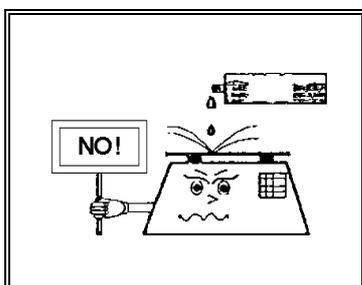
**EVITER DE PORTER  
DES COUPS SUR LE  
PLATEAU**



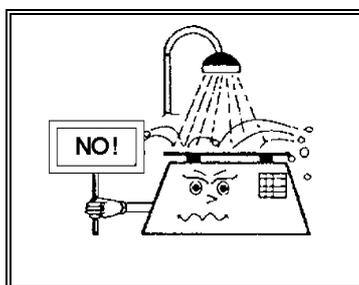
**NE PAS UTILISER  
D'OBJETS POINTUS  
SUR LE CLAVIER**



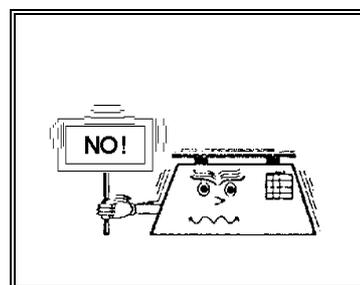
**EVITER L'EXPOSITION  
DIRECTE AU SOLEIL**



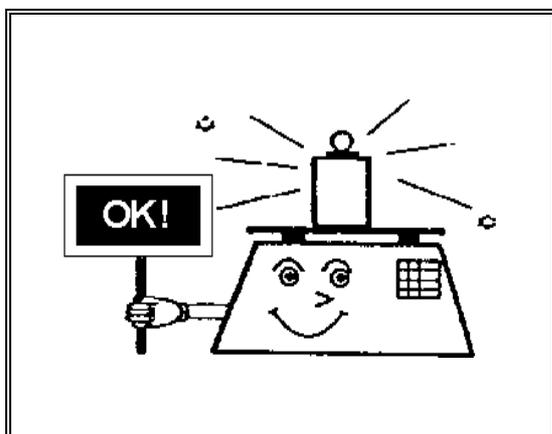
**NE PAS NETTOYER LA  
BALANCE AVEC DES  
DISSOLVANTS**



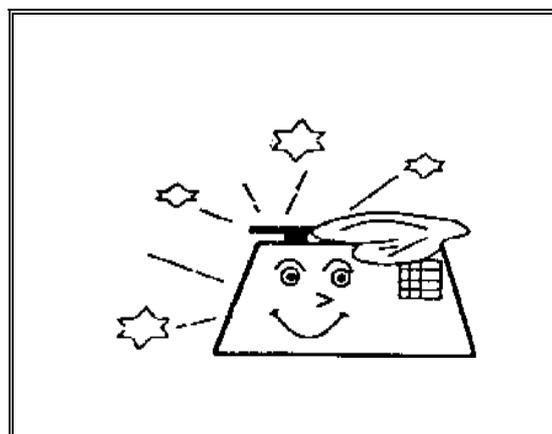
**NE PAS VERSER DE  
L'EAU DIRECTEMENT  
SUR LA BALANCE**



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



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



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

<b>1. PRESENTATION DE LA BALANCE</b>	<b>05</b>
1.1 DESCRIPTION DE L'AFFICHAGE	05
1.2 DESCRIPTION DU CLAVIER	05
<b>2. CARACTERISTIQUES PRINCIPALES</b>	<b>07</b>
<b>3. MODE DE TRAVAIL</b>	<b>08</b>
3.1. COMMENT PESER et CALCULER UN PRIX A PAYER	08
3.2. ARTICLE NON PESE	08
3.3. EFFACEMENT	08
3.4. MODES DE TRAVAIL DES VENDEURS	08
3.5. UTILISATION DES PLU's	08
3.6. UTILISATION DES FAMILLES	09
3.7. SOUS-TOTAL CLIENT	09
<b>3. 8. TOTAL CLIENT</b>	<b>09</b>
3.8.1 Répétition de ticket	09
3.8.2 Révision de ticket	10
3.8.3 Effacement d'une opération <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">F</span>	10
3.8.4 Sortie du total <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">C</span>	10
<b>3.9. POURSUITE DE TICKET</b> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">+</span>	<b>10</b>
<b>3.10. FONCTION RENDU de MONNAIE</b>	<b>10</b>
3.11. FIXATION DE PRIX <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">F</span>	11
3.12. MULTIPLICATION DE QUANTITES <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">PLU X</span>	11
3.13. SOUSTRACTION DE PRIX A PAYER NON PESES <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">F</span>	11
<b>3.14. ANNULATION DE LA DERNIERE TRANSACTION</b>	<b>11</b>
3.15. TARE <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">T</span>	11

<b>4. PROGRAMMATION ET FONCTIONS SPECIALES</b>	<b>13</b>
<b>5. DESCRIPTION DES OPTIONS DU MENU</b>	<b>14</b>
5.1 TOTAL GENERAL	14
5.2 PROGRAMMATION de PLU's	15
5.3 PROGRAMMATION des EN-TETES et LEGENDES	16
5.4 EFFACEMENT de RAM	16
5.5 EFFACEMENT de l'EEPROM	16
5.6 PROGRAMMATION de la DATE	17
5.7 PROGRAMMATION de l'HEURE	17
5.8 EDITION de PLU's / FAMILLES	17
5.9 MODE de TRAVAIL	17
5.10 CONNEXION / DECONNEXION de L'IMPRIMANTE	18
5.11 VALIDATION/ INVALIDATION du CODE BARRE	18
5.12 PROGRAMMATION du CODE BARRE	18
5.13 VALIDATION/ INVALIDATION de la TVA	20
5.14 PROGRAMMATION de la TVA	20
5.15 CONNEXION / DECONNEXION du TICKET RECAPITULATIF	20
5.16 PROGRAMMATION du NOMBRE de LIGNES d'AVANCE PAPIER	20
5.17 STABILITEE RENFORCEE	21
<b>6. TOUCHES D'ACCES DIRECT DU MENU</b>	<b>21</b>
<b>7. CONNEXIONS</b>	<b>22</b>

# 1. PRÉSENTATION de la BALANCE

## 1.1 DESCRIPTION DE L'AFFICHAGE

Afficheurs et LEDS:

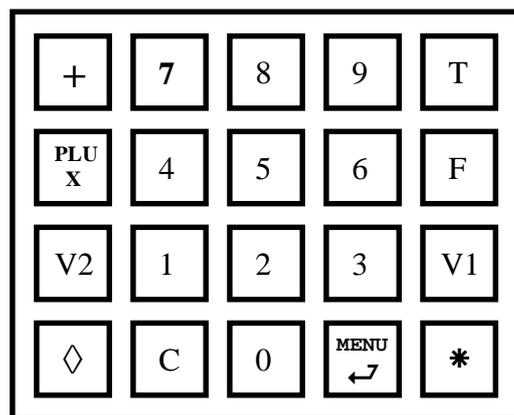


Les deux LEDS ont les fonctions suivantes:

ZÉRO: Indique le zéro de la balance centré.

NET: Indique que la fonction tare est activée.

## 1.2 DESCRIPTION DU CLAVIER



**V1** : Permet d'enregistrer une transaction effectuée par le vendeur 1, confirme la demande de total ou sous-total.

**V2** : Permet d'enregistrer une transaction effectuée par le vendeur 2, confirme la demande de total ou sous-total.

**0** ... **9** : Utilisées pour entrer les prix des produits.  
Introduire les numéros de PLU's non assignés aux touches directes.

**MENU** : Avance dans les menus. Entrée en révision de ticket et permet le déplacement en révision de ticket. Utilisée pour valider les options de menu. Confirme un effacement. Touche utilisée pour demander une répétition de ticket.

- PLU  
X** : Entrée dans les menus.  
Permet de travailler avec des prix mémorisés.  
Réalise la multiplication de produits non pesés.
- T** : Réalise la fonction tare. Fonction TEST imprimante.
- +** : Permet les opérations avec produits non pesés.  
Réalise la fonction échappement "ESC".  
Utilisée dans la poursuite de ticket.  
Stoppe l'impression de ticket dans les options de menu ( Total Général, édition des PLU's, Familles).  
Permet d'annuler la demande de total et sous-total.
- F** : Permet d'annuler les opérations en révision de ticket.  
Fixe le prix.  
Permet d'entrer dans les options de menu.  
Annulation de la dernière transaction.
- C** : Efface les données introduites au clavier. Ferme les totaux.
- \*** : Réalise la demande de total.
- ◇** : Réalise la demande de sous-total.

## **2. CARACTERISTIQUES PRINCIPALES**

\* Balance avec imprimante, deux vendeurs.

\* Possibilité de travailler avec 600 produits de prix mémorisé (PLU's), avec un descriptif de 25 caractères. Chaque PLU comporte les éléments suivants : prix unitaire, famille, texte et TVA.

\* Les ventes réalisées sans prix programmé peuvent être assignées à une famille. On dispose de 15 familles d'accès direct et de la famille 0 , chacune avec son descriptif correspondant. Les ventes non assignées à une famille seront assignées par défaut à la famille 0.

\* Code barres configurable.

\* Gestion de la TVA (5 taux possibles).

**ATTENTION** : les paramètres d'installation sont sauvegardés dans une mémoire alimentée par une batterie interne. Afin de ne pas perdre de données, il est préférable de ne pas laisser une balance hors service pendant une durée supérieure à 3 mois.

### **3. MODE DE TRAVAIL**

#### **3.1. COMMENT PESER et CALCULER UN PRIX A PAYER**

- On dépose la marchandise sur le plateau.
- On introduit le prix en appuyant sur les touches numériques du clavier [00], [0], [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8], [9].
- Si l'on travaille avec des prix mémorisés (PLU), voir § 3.5 et 5.2.
- Si l'on veut assigner la vente à une FAMILLE, voir § 3.6 et 5.2.
- Apparaît automatiquement le prix à payer.
- Appuyer sur la touche [VI ] ou [V2], la vente sera attribuée au vendeur correspondant.
- Après édition du ticket, le prix s'efface automatiquement.

#### **3.2. ARTICLE NON PESÉ**

 : permet d'introduire le prix de la vente sans réaliser une pesée. On retourne cil mode poids après un nouvel appui sur la touche [ + ].

Le prix de l'article peut être introduit avant ou après le passage en mode article non pesé.

#### **3.3. EFFACEMENT**

 : La touche [C] efface les données qui sont introduites au clavier.

#### **3.4. MODES DE TRAVAIL DES VENDEURS**

La balance dispose de trois mode de travail

- 1.- [VI] et [V2] : Les deux vendeurs travaillent simultanément. Chacun mémorise ses ventes, après appui sur [VI] ou [V2], un voyant indique quel est le vendeur qui travaille (cas d'un afficheur à 6 leds).
- 2.- [ VI] ou [V2] : Les 2 vendeurs ne peuvent pas travailler simultanément. Cela signifie que si un vendeur travaille, l'autre vendeur ne pourra travailler que lorsque le premier vendeur aura édité son ticket. L'impression de chaque transaction se fait chaque fois que l'on appui sur une touche de vendeur
- 3.- SUPERMARCHÉ : Les deux vendeurs travaillent simultanément, et seule une vente est réalisée. L'impression du ticket est fait automatique.

#### **3.5. UTILISATION DES PLUs**

**IMPORTANT : On ne peut pas travailler avec des prix mémorisés, si ceux-ci n'ont pas été programmés. On ne peut pas travailler avec des PLU's ouverts s'ils ne sont pas activés.**

On peut mémoriser les prix de 600 produits, avec un descriptif de 25 caractères chacun, ils

sont appelés par leur numéro de PLU et la touche  .

### 3.6. UTILISATION DES FAMILLES

Toutes les ventes ne se font pas avec un prix programmé (PLU), on peut les affecter à une Famille.

On peut affecter une transaction à une famille lorsque l'on a programmé un PLU avec un prix nul.

L'introduction du prix se fait après appel du PLU concerné.

Les ventes non assignées à une famille, sont assignées par défaut à la famille 0.

### 3.7. SOUS-TOTAL CLIENT

**IMPORTANT: Permet de réviser le ticket, après avoir demandé un sous-total ( voir § 3.8.2 et 3.8.3 ).**

Après appui sur la touche , apparaît le texte "Soust V1 ou V2", après appui sur la touche d'un vendeur on obtient l'information suivante

- Dans l'afficheur de poids "st 1" ou "st 2".
- Dans l'afficheur de prix, le nombre d'opérations réalisées.
- Dans l'afficheur de prix à payer, le total du client.
- pour sortir du mode sous-total appuyer sur la touche .

L'appui sur la touche  permet de sortir du sous-total à tout moment.

### 3. 8. TOTAL CLIENT

Après appui sur la touche , apparaît le texte " total V I ou V2 ", après appui sur la touche d'un vendeur on obtient l'information suivante

- Dans l'afficheur de poids apparaît " tot V 1 " ou "tot V2 ".
- Dans l'afficheur de prix, le nombre d'opérations réalisées.
- Dans l'afficheur de prix à payer, le total du client.
- S'imprime ensuite un ticket détaillant toutes les ventes.
- pour pouvoir passer à un autre client on doit appuyer sur la touche , ou attendre 2 secondes dans le cas de sortie automatique.
- Si l'option de ticket récapitulatif a été sélectionnée, l'appui sur la touche , permet son édition.

La demande de total s'annule par appui sur la touche .

#### 3.8.1 Répétition de ticket

**IMPORTANT:** on peut répéter un ticket, si on a demandé le total et si le ticket n'est pas fermé par appui sur la touche .

Après édition d'un ticket, l'appui sur la touche  , on répète le ticket. On ne peut effectuer qu'une seule répétition de ticket.

### 3.8.2 Révision de ticket

**IMPORTANT: On ne peut effectuer une révision de ticket que si l'on a demandé le total ou le sous-total d'un client et que le ticket n'est pas fermé.**

Une fois le ticket imprimé, l'appui sur la touche  permet la révision du ticket. La touche  permet de se visualiser les transactions du tickets.

Durant la révision de ticket le prix à payer de chaque article s'inscrit dans l'afficheur.

La sortie du mode révision de ticket se fait par appui sur la touche .

Après révision de ticket, l'édition du ticket se fait par appui sur la touche .

### 3.8.3 Effacement d'une opération

Lors de la révision d'un ticket, l'appui sur la touche , permet d'effacer l'opération visualisée.

Les opérations effacées apparaissent lors de la révision avec le prix à payer " - - - - - ".

**IMPORTANT: les opérations négatives ne peuvent être effacées. On ne peut fermer le ticket s'il y a effacement, et que l'on a préalablement demandé une répétition de ticket.**

### 3.8.4 Sortie du total

Pou: sortir de la fonction total et pouvoir passer à un nouveau client, appuyer sur la touche [C]. On efface le total qui s'additionne automatiquement dans le total général.

## **3.9. POURSUITE DE TICKET**

**IMPORTANT: La poursuite de ticket s'effectue uniquement si le total n'a pas été fermé.**

Après avoir demandé un total les indications " tot V1" ou "tot V2" apparaissent dans l'afficheur de prix à payer. Après appui sur la touche [ + ], on peut poursuivre le ticket précédent.

## **3.10. FONCTION RENDU de MONNAIE**

Une fois le total demandé, l'afficheur de poids indique " tot V 1 " ou " tot V2 " :

La séquence de touche possible est la suivante :

 ...  : Introduction de l'argent remis, affichage " reçu "

 : effacer la valeur introduite.



: touche de demande de total, le rendu de monnaie est calculé automatiquement et un ticket de contrôle est édité comportant l'argent remis et le rendu de monnaie, affichage " rendu ".



: permet de passer à un autre client.

### 3.11. FIXATION DE PRIX



La touche [ F ] permet après introduction du prix unitaire de fixer celui-ci pour d'autres

transactions. Le prix ne peut être effacé que par appui sur les touches



ou



### 3.12. MULTIPLICATION DE QUANTITES

Pour calculer le prix de 22 unités à 2,35 €, en étant en mode poids, on procède comme suit ::

[ + ] [ 2 ] [ 3 ] [ 5 ] [ X ] [ 2 ] [ 2 ]

Apparaît dans l'afficheur de prix à payer la valeur 51,70 €.

Pour sortir de la fonction appuyer sur la touche [ + ].

Cette fonction permet d'enregistrer éventuellement plusieurs articles non pesés identiques.

### 3.13. SOUSTRACTION DE PRIX A PAYER NON PESES



EXEMPLE: un vendeur doit déduire d'un ticket une valeur de 3,50 F, en étant en mode poids, on procède comme suit

Vendeur 1 : [ + ] [ 3 ] [ 5 ] [ 0 ] [ - ] [ V1 ]

Vendeur 2 : [ + ] [ 3 ] [ 5 ] [ 0 ] [ - ] [ V2 ]

### 3.14. ANNULATION DE LA DERNIERS TRANSACTION

Il est possible d'annuler la dernière opération enregistrée pour l'un ou l'autre des vendeurs par l'appui sur la touche [ F ].

Pour cela, il faut que le prix unitaire affiché soit nul.

La balance demande alors quel est le vendeur concerné, l'indiquer par les touches [V1] ou [V2], la balance retourne ensuite automatiquement, en mode pesage.

### 3.15. TARE



La balance peut travailler avec deux types de tare:

1.- Tare semi-automatique: Si on appui sur la [ T ], avec un poids sur le plateau inférieur au 2/3 de la portée maximum, la balance se met à zéro et l'on peut opérer normalement. Une fois la ou les ventes réalisées et après une pesée stable supérieure à 0 kg, lorsque le plateau est vide, la balance annule automatiquement la tare.

Lorsque l'on est en tare, la led de tare s'allume.

2.- Tare fixe: Si, avec le poids sur le plateau, on appui 2 fois sur la touche tare, la balance se met à zéro avec une tare fixée et l'on peut opérer normalement.

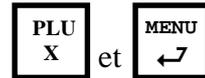
L'annulation d'une tare fixe se fait par un nouvel appui sur la touche [ T ] et l'on passe en tare semi-automatique.

Les leds de tare fixe (afficheur avec 6 leds) ou de tare sont allumées lorsque l'on travaille en tare fixe.

## **4. PROGRAMMATION et FONCTIONS SPECIALES**

### **IMPORTANT :**

Pour entrée dans le menu de programmation, il faut appuyer sur les touches l'une après l'autre.



### **OPTIONS DU MENU DE PROGRAMMATION**

- Total général,
- Programmation des PLUS et familles,
- Programmation des en-têtes et légendes,
- Effacement de la RAM.
- Effacement des données
- Programmation de la date
- Programmation de l'heure
- Edition des PLUS / FAMILLES
- Mode de travail
- Connexion / déconnexion de l'imprimante
- Code barres ON / OFF
- Programmation du code barre
- TVA ON/OFF
- Programmation de la TVA (si TVA = ON)
- Activation / désactivation du ticket récapitulatif
- Avance papier
- Stabilité renforcée

## 5. DESCRIPTION des OPTIONS du MENU

**IMPORTANT:** Lorsque dans une option, on appuie sur aucune touche pendant trois secondes, la balance sort automatiquement de l'option.

Résumé des touches utilisées dans les différentes options



: pour visualiser les options de menu et passer de l'une à l'autre. pour valider le choix dans l'option.



: pour visualiser les options de menu en sens inverse.



: pour entrer dans l'option.



: pour sortir d'une option.



: effacement d'un paramètre, correction.



...



: introduction d'une valeur numérique.

### **5.1 TOTAL GENERAL**

A l'entrée de l'option, l'afficheur indique " MENU " " CUMUL " " TOTAL ".

Cette option permet d'imprimer les différentes transactions effectuées et enregistrées suivant différents critères de tri et aussi d'effacer l'ensemble des transactions mémorisées: Après appui sur la touche [ F ], on accède aux

**Total général** : Imprime un ticket, où sont détaillés les totaux horaires, par vendeur par vente effective, vente par PLU.

**Total par vendeurs** : Imprime un ticket, où sont détaillés les ventes effectuées par chaque vendeur.

**Total par famille** : Imprime un ticket où sont détaillées les ventes réalisées pour une famille. Le numéro de la famille (0...15) doit préalablement être introduit au clavier.

**Total par PLU** : Imprime un ticket où sont détaillées les ventes pour un PLU. Le numéro du PLU (0...600) doit préalablement être introduit au clavier.

**Vente Horaire** : Imprime un ticket où sont détaillées les ventes réalisées par tranche horaire d'une heure.

**Effacement TOTAL GENERAL** :

On visualise " C T " " "CLEAR".



: Entrée dans l'option, on visualise " EFFAC " " EMENT " "C. TOT"



: après appui sur la touche [PLU], on visualise " MENU " " CUMUL " " TOTAL".



: retour à l'étape initiale de l'option.

**Remarques** : Dans tous les tickets de TOTAL GENERAL, dans l'en-tête du ticket, s'imprime la date, du dernier effacement réalisé, le nombre de copies que l'on a demandé.

## 5.2 PROGRAMMATION de PLU's

A l'entrée de l'option, l'afficheur indique " MENU" " PROG" " PLU ". On entre dans l'option par la touche .

On indique ensuite le numéro du PLU a programmer puis on valide par la touche .  
Chaque PLU dispose de 3 ou 4 champs programmables : PRIX, FAMILLE , TEXTE, TVA (en option).

Durant la programmation des différents champs du PLU, on visualise le numéro du PLU dans l'afficheur de poids.

### Programmation du prix d'un PLU

 ...  : programmation du prix unitaire du PLU, sur 5 digits.

 : effacement du prix unitaire.

 : permet de valider le prix du PLU et de passer à la programmation de la famille.

 : Retour au début " MENU" " PROG" " PLU

### Programmation de la famille d'un PLU

**IMPORTANT: Si l'on ne programme pas le numéro de famille d'un PLU, par défaut, il sera affecté à la famille 0.**

 ...  : programmation du numéro de famille 1...18.

 : effacement de la famille.

 : valide le numéro de famille et passage au champ suivant.

 : Retour au début " MENU" " PROG" " PLU ".

### Programmation du texte d'un PLU

On dispose pour le texte d'un PLU des 10 chiffres et des 33 caractères suivants :  
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z - . / Ç ! # "

Le textes se programme comme suit :

 ou  permettent de se déplacer dans la liste des caractères ( [V2] pour aller de A à ", et [V I ] pour aller de " à A).

 : permet de valider le caractère affiché et de passer au suivant.

 : effacement du dernier caractère introduit.

 : effacement du texte entier.

 : validation du texte.

 : Retour au début " MENU" " PROG" " PLU ".

#### Programmation de la TVA (en option)

 ...  : programmation de l'un des 5 taux de TVA (doivent être programmés).

 : effacement de la TVA.

 : permet de valider un champ d'un PLU.

 : Retour au début " MENU" " PROG" " PLU ".

NOTE : La TVA d'un PLU est par défaut le taux 1 des TVA.

### **5.3 PROGRAMMATION des EN-TETES et LEGENDES**

A l'entrée de l'option, l'afficheur indique " MENU" " PROG " "EN-TET". On entre dans

l'option par la touche .

On passe ensuite à la programmation d'une lignes d'en-tête de 12 caractères et de trois lignes (deux lignes d'en-têtes et une ligne de légende) de 25 caractères chacune.

Les textes d'en-têtes et de légende s'introduisent de la même manière que les textes des PLU's.

### **5.4 EFFACEMENT de RAM**

A l'entrée de l'option, l'afficheur indique " MENU" "EFFAC" " RAM ".

On efface la RAM par appui sur les touches  et .

A la fin de l'effacement, la balance s'initialise.

 : retour au début de l'option sang effacement.

Toutes les données sont effacées -sauf les PLU's, les EN-TETES, la définition des CODES BARRE.

L'effacement désactive les options du ticket récapitulatif, du code d'accès, du mode de travail et le cumul total.

### **5.5 EFFACEMENT de l'EEPROM**

A l'entrée de l'option, l'afficheur indique " MENU" " EFFAC" "EEPROM".

On efface l'EEPROM par appui sur les touches  et .

 : retour au début de l'option.

Les informations effacées sont les suivantes :

- **Les PLUS,**

- Les en-têtes et légende,
- La définition des codes barre,
- Les textes des familles.

## 5.6 PROGRAMMATION de la DATE

A l'entrée de l'option, l'afficheur indique " MENU " " PROG " " DATE ".

**F** : Entrée dans l'option.

**0** ... **9** : introduction de la date, avec 2 chiffres pour le jour, le mois et l'année.

**MENU**  
**↵** : Validation de la date programmée et retour au début.

**C** : effacement en cas d'erreur.

**+** : Retour au début sans valider.

## 5.7 PROGRAMMATION de l'HEURE

A l'entrée de l'option, l'afficheur indique " MENU " " PROG " " HEURE ".

**F** : Entrée dans l'option.

**0** ... **9** : introduction de l'heure.

**MENU**  
**↵** : Validation de l'heure programmée et retour au début.

**C** : effacement en cas d'erreur.

**+** : Retour au début sans valider.

## 5.8 EDITION de PLU's / FAMILLES

A l'entrée de l'option, l'afficheur indique " MENU " " IMPR " " PLU ".

**F** : Entrée dans l'option et impression de tous les champs programmés:

**+** : Retour au début " IMPR PLU ". Arrêt de l'impression.

## 5.9 MODE de TRAVAIL

A l'entrée de l'option, l'afficheur indique " MENU " " TYPE " " VEND ".

**F** : Entrée dans l'option, le choix du mode se fait par appui successifs sur la touche.

Les trois modes de fonctionnement sont :

**V 1 et V 2** : les 2 vendeurs peuvent travailler simultanément, affichage "V I EV2".

**V I ou V 2** : les 2 vendeurs peuvent travailler, mais un seul ticket peut être ouvert à la fois, affichage "V1-V2".

**Supermarché** : un ticket est édité automatiquement à chaque transaction, affichage "SUPER".

Le retour au menu se fait automatiquement au bout de trois secondes.

## 5.10 CONNEXION / DECONNEXION de L'IMPRIMANTE

A l'entrée de l'option, l'afficheur indique " MENU " " IMPRI " " CONNEC ".

 : Entrée dans l'option, le choix de l'activation de l'imprimante se fait par appui successifs sur la touche.  
Le retour au menu se fait automatiquement au bout de trois secondes.

## 5.11 VALIDATION/ INVALIDATION du CODE BARRE

**IMPORTANT: pour imprimer le code barre, il doit être validé.**

A l'entrée de l'option, l'afficheur indique " MENU " " CODE " " BARRES ".

 : Entrée dans l'option, le choix de l'activation du code barres se fait par appui successifs sur la touche.  
Le retour au menu se fait automatiquement au bout de trois secondes.

## 5.12 PROGRAMMATION de CODE BARRE

Il existe 3 types de code barre, un pour chaque mode de travail :

CB1 : Code barre du mode de travail V 1 et V2.

CB2 : Code barre du mode de travail V 1 ou V2.

CB3 : Code barre du mode de travail SUPERMARCHE.

A l'entrée de l'option, l'afficheur indique " MENU " " PROG " " CBAR ".

 : Entrée dans l'option pour programmer le premier code barre CB 1.

 : Sauvegarde du code barre programmé et passage au suivant. Lors de la programmation du dernier code barre CB3, on retourne automatiquement au début.

 : Retour au début, avec abandon de la programmation..

### Programmation du code barre:

- On peut définir 12 digits parmi les 13 que comporte le code barres. Le digit situé en dernière position est un caractère de contrôle calculé par la balance. Lors de la programmation, seuls les 12 premiers caractères sont visualisés.
- La programmation s'effectue de la même manière que pour les en-têtes ou textes de PLU's.
- On ne peut valider le code barre si l'on a pas programmé les 12 digits.
- Les paramètres autorisés dans la programmation du code barre sont les suivants

[ W ] pour programmer le champs POIDS.

[ Z ] pour programmer le champs PRIX.

[ I ] pour programmer le champs PRIX A PAYER en EURO.

[ J ] pour programmer le champs PRIX A PAYER en FRANCS.

- [ T ] Représente le numéro de TICKET.
- [ P ] Représente le numéro de PLU.
- [ G ] Représente le numéro de FAMILLE.
- [ V ] Représente le numéro de VENDEUR.
- [ A ] Représente le numéro d'ARTICLES
- [ 0 ]...[ 9 ] Touches numériques autorisées pour programmer le code barre.
- [ S ] Identificateur de dépassement de capacité ou "OVERFLOW".

- Le code barre ne s'imprimera pas dans les cas suivants

- 1.- On a programmé un caractère non autorisé, différent de : W , Z , I , T , P , G , V , A , 0 , 1 , 2 , 3 , 4 , 5 , 6 , 7 , 8 , 9.
- 2.- Il y a débordement (exemple : 4 caractères définis pour le prix et un prix égal à 12354 F).

- Si l'on a programmé le caractère "S" de débordement :

- 1.- On imprime un zéro s'il n'y a pas de débordement.
- 2.- On imprime un 1 s'il y a débordement

### REMARQUES

- Si l'on désire que figure le numéro de ticket dans le code barre, il est préférable de prévoir 3 digits (T T T) afin d'aller jusqu'à 999 tickets.
- Pour représenter le numéro de PLU, il est nécessaire de disposer de 3 digits (P P P), car le nombre maximum de PLU's est de 600.
- Pour représenter le numéro de famille; il est nécessaire de disposer 2 digits (G G), car le nombre maximum de familles est de 15.
- Un digit est suffisant pour indiquer le numéro du vendeur.  
vendeur 1 : imprimera un 1.  
vendeur 2 : imprimera un 2.

### EXEMPLES de CODES BARRES

- 1234 T T T I I I I C : 4 digits de code pré programmé ' 1234 ',  
3 digits pour le numéro de ticket ' T T T ',  
5 digits pour le prix à payer en Euro ' I I I I I ',  
1 digit de CHECK non programmable.
- 02 V V P P P W W W W C : 2 digits de code pré programmé ' 02 ',  
2 digits pour le vendeur ' V V ',  
3 digits pour le numéro de plu ' P P P ',  
5 digits pour le poids ' W W W W W ',  
1 digit de CHECK non programmable.
- 123 P P P P J J J J C : 3 digits de code pré programmé ' 123 ',  
4 digits pour le numéro de plu ' P P P P ',  
5 digits pour le champ de prix à payer en Franc ' I I I I I ',  
1 digit de CHECK no programmable.

### 5.13 VALIDATION/ INVALIDATION de la TVA

**IMPORTANT: pour une gestion de la TVA, celle-ci doit être validée.**

A l'entrée de l'option, l'afficheur indique " MENU " " " TVA".

 : Entrée dans l'option, le choix de l'activation de la TVA se fait par appui successifs sur la touche. Le retour au menu se fait automatiquement au bout de trois secondes.

### 5.14 PROGRAMMATION de la TVA

Il existe 5 taux de TVA programmables.

A l'entrée de l'option, l'afficheur indique " MENU " " PROG " " TVA ".

 : Entrée dans l'option pour programmer le premier taux.

 ...  : introduction du taux désiré.

 : effacement.

 : Sauvegarde du taux programmé et passage au suivant. Lors de la programmation du dernier taux, on retourne automatiquement au début.

 : Retour au début, avec abandon de la programmation..

### 5.15 CONNEXION / DECONNEXION du TICKET RECAPITULATIF

A l'entrée de l'option, l'afficheur indique " MENU " " TICK " " RECAP ".

 : Entrée dans l'option, le choix de l'activation de l'impression du ticket récapitulatif se fait par appui successifs sur la touche.

Le retour au menu se fait automatiquement au bout de trois secondes.

### 5.16 PROGRAMMATION du NOMBRE de LIGNES d'AVANCE PAPIER

A l'entrée de l'option, l'afficheur indique " MENU " " AVANC " " PAPIER ".

 : Entrée dans l'option.

 ...  : introduction du nombre de lignes désirées.

 : Validation et retour au début.

 : effacement en cas d'erreur.

 : Retour au début sans valider.

### **5.17 STABILITEE RENFORCEE**

Permet la mise en service d'un filtre permettant un filtrage plus efficace contre les vibrations, lors de l'utilisation d'une balance suspendue.

**F** : Entrée dans l'option, puis choix du mode de fonctionnement.

**+** : Retour au début sans valider.

## **6. TOUCHES d'ACCES DIRECT du MENU**

Certaines touches permettent un accès direct à des fonctions du MENU :

**7** : Impression du TOTAL GENERAL.

**8** : Total par vendeur.

**9** : Total par FAMILLE.

**PLU  
X** : Total par PLU.

**C** : Effacement du total général.

**1** : Programmation des EN-TETES.

**V2** : Programmation de la date.

**2** : Edition des PLU's / FAMILLES.

**T** : connexion / déconnexion de l'imprimante.

**3** : impression ou non du ticket récapitulatif.

## 7. CONNEXIONS

Les connexions se trouvent sous la balance.



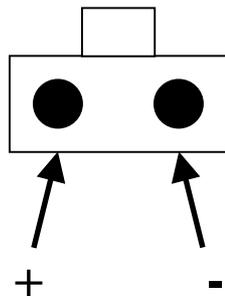
CONNEXION PRISE 220v

INTERRUPTEUR  
MARCHE/ARRET

FUSIBLE ( 1A )

CONNEXION  
PRISE 12v (OPTION)

### CABLAGE DE LA PRISE 12v (OPTION)





**AVEC LA GARANTIE DE :**



Zone d'activité REMORA  
33172 Gradignan Cedex (FRANCE)  
Tél.. (33) 05 56 75 77 91 ou (33) 05 56 89 90 46  
Fax. (33) 05 56 75 75 74  
<http://www.exa-france.com>  
[info@exa-france.com](mailto:info@exa-france.com)