

16



Entrées de code barres/clavier USB

Ce chapitre décrit la façon de configurer et d'opérer des périphériques d'entrée externes, comme les lecteurs de code barres et les claviers USB, sur l'afficheur.

Lisez tout d'abord la section «16.1 Menu de configuration» (page 16-2), puis passez à la page correspondante.

16.1	Menu de configuration.....	16-2
16.2	Connexion d'un lecteur de code barres ou un lecteur de codes à deux dimensions	16-4
16.3	Afficher les entrées de clavier USB.....	16-17
16.4	Guide de configuration	16-22
16.5	Restrictions	16-29

16.1 Menu de configuration

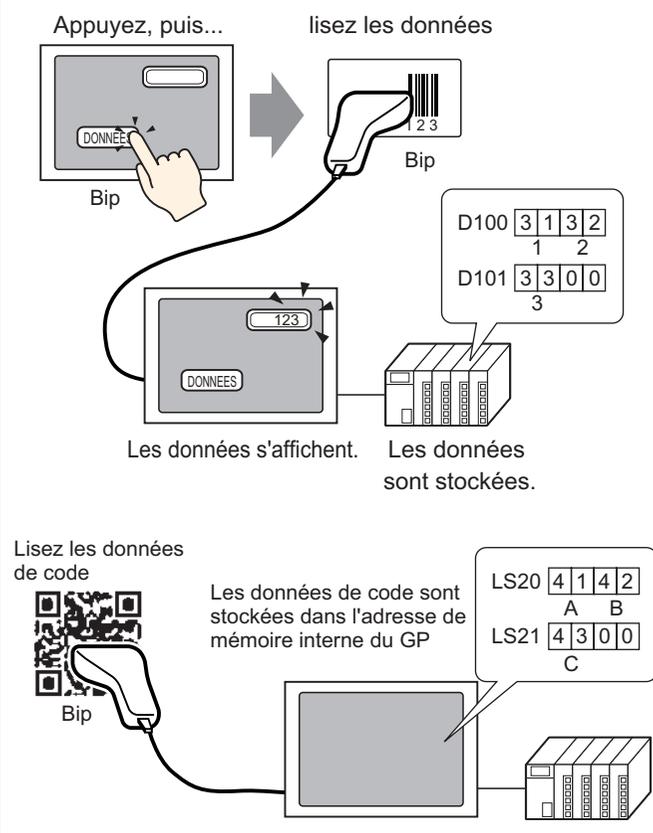
Les lecteurs de code barres sont l'un des systèmes d'identification le plus utilisé pour les livres, les CD-ROM et les dispositifs d'information. Vous pouvez utiliser un lecteur de code barres avec l'interface COM1 ou USB sur l'afficheur GP Series.

REMARQUE

- Vous pouvez connecter un lecteur de code barres au port COM1, et l'autre au port USB en même temps. Toutefois, il est possible que le système ne fonctionne pas correctement si les deux lecteurs de code barres exécutent la même opération. Vous devrez configurer l'un des lecteurs de code barres pour lire les données depuis l'objet d'affichage de données et l'autre pour stocker les données dans la variable interne.

Connexion d'un lecteur de code barres ou un lecteur de codes à deux dimensions

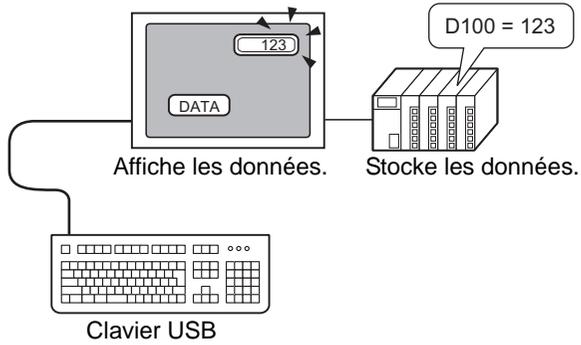
Les données de code lues à partir d'un lecteur de code barres ou un lecteur de codes à deux dimensions peuvent être stockées dans l'adresse de périphérique d'un périphérique/automate à l'aide des objets d'affichage de données ou dans l'adresse de variable interne du GP.



☞ Procédure de configuration (page 16-5)

☞ Introduction (page 16-4)

Afficher les entrées de clavier USB

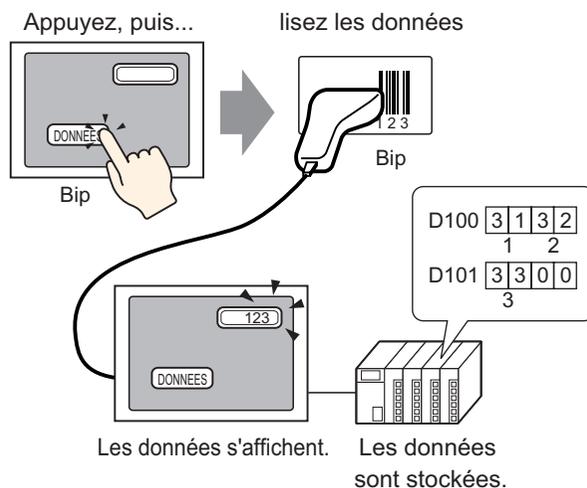


- ☞ Procédure de configuration (page 16-18)
- ☞ Introduction (page 16-17)

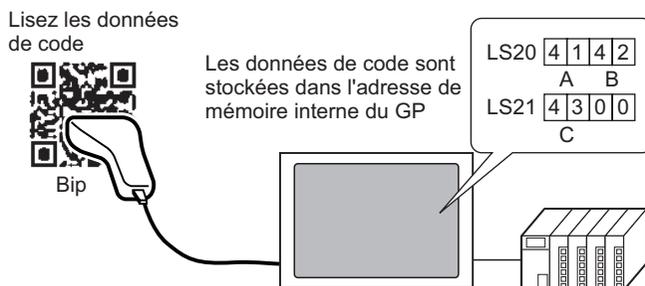
16.2 Connexion d'un lecteur de code barres ou un lecteur de codes à deux dimensions

16.2.1 Introduction

Les données de code lues à partir d'un lecteur de code barres peuvent être stockées dans l'adresse de périphérie d'un périphérie/automate à l'aide des objets d'affichage de données ou dans l'adresse de variable interne du GP.



Les données de code lues à partir d'un lecteur de code barres ou un lecteur de codes à deux dimensions peuvent être stockées dans l'adresse de périphérie d'un périphérie/automate à l'aide des objets d'affichage de données ou dans l'adresse de variable interne du GP.



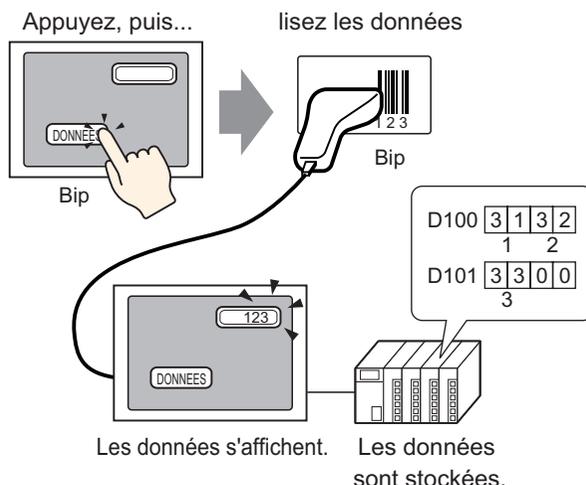
16.2.2 Procédure de configuration

■ Code barres

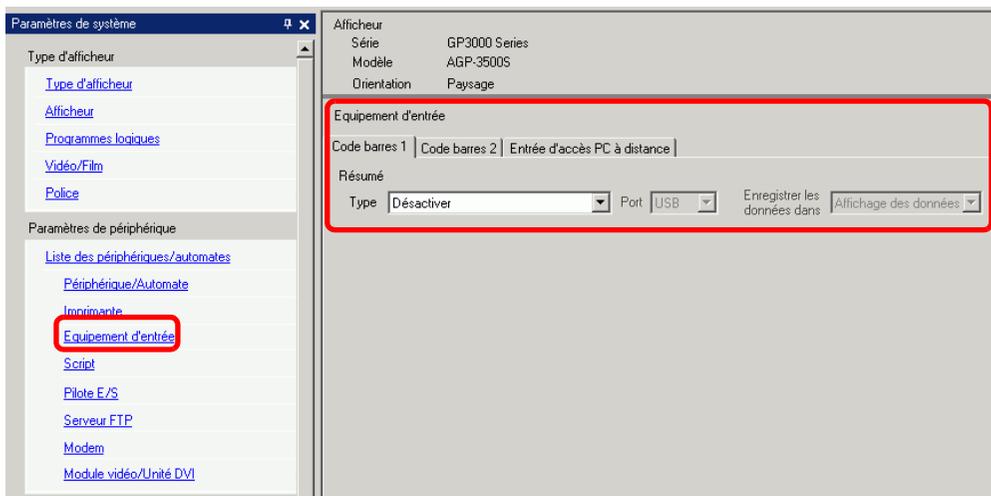
REMARQUE

- Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration.
 - ☞ «14.11 Guide configuration de l'affichage de données» (page 14-41)
 - ☞ «16.4.1 Guide de configuration de l'Équipement d'entrée» (page 16-22)

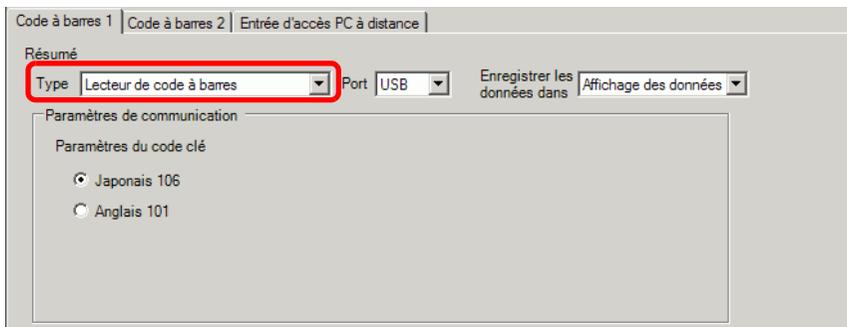
Configurez les paramètres pour afficher les données de code lues à partir d'un lecteur de code barres dans des objets d'affichage de données, puis stockez-les en commençant par l'adresse D100 du périphérique/automate.



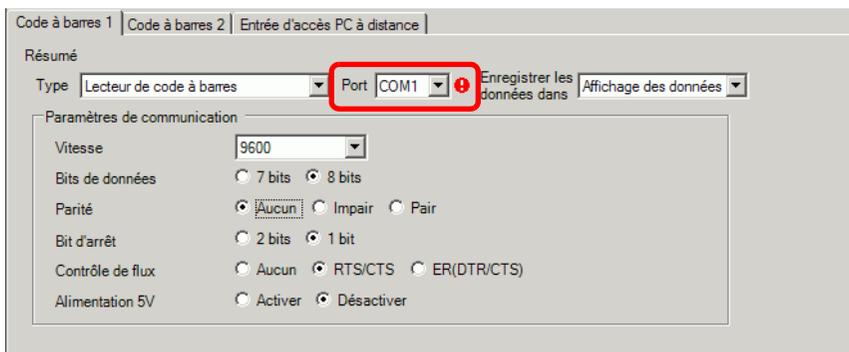
1 Voici une description sur la façon de configurer la communication à l'aide de codes barres : Dans [Paramètres système], cliquez sur [Équipement d'entrée] pour afficher l'écran suivant :



2 Sélectionnez [Lecteur de code barres] à partir de la liste déroulante [Type].



3 Sélectionnez le port auquel vous souhaitez connecter à partir de la liste déroulante [Port].



REMARQUE

- Si le port est également utilisé avec d'autres périphériques/automates, apparaît au côté droit du [Port].

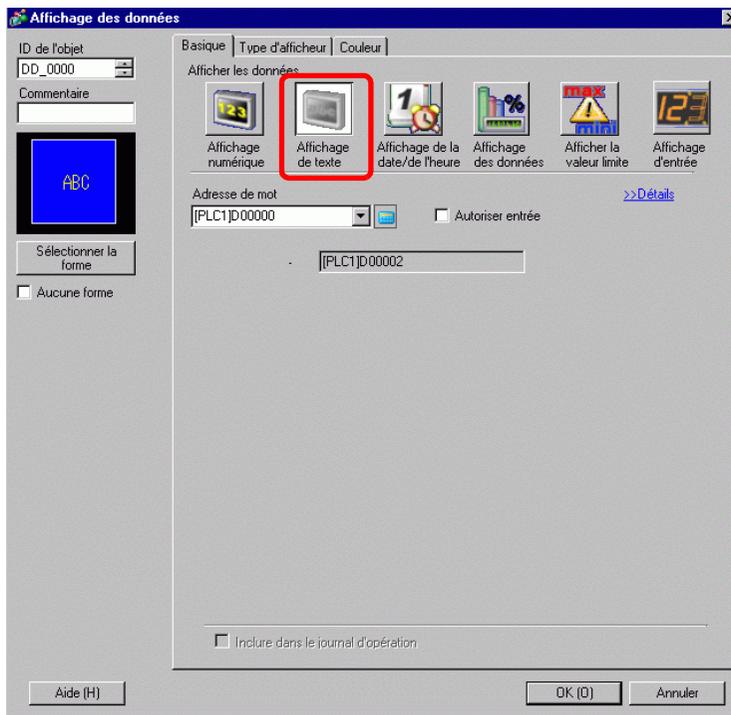
4 Dans [Communication], définissez la [Vitesse], la [Longueur des données], la [Parité], le [Bit d'arrêt], le [Contrôle de flux] et l'[Alimentation 5V Power].

5 Sélectionnez un emplacement de stockage des données à partir de la liste déroulante [Enregistrer les données dans]. La configuration pour communiquer avec le code barres est terminée.

6 Dans l'écran de dessin, configurez l'objet d'affichage de données qui affiche les données à partir du lecteur de code barres.

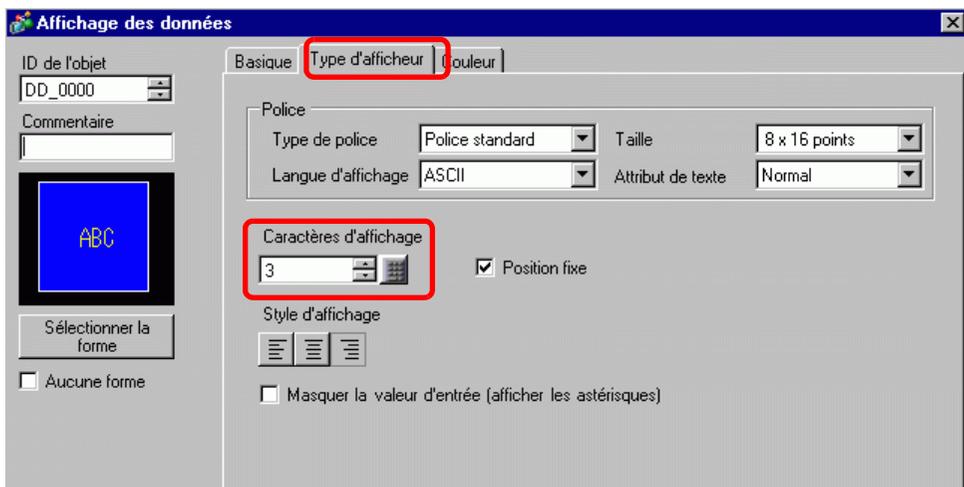
Dans le menu [Objet (P)], pointez sur [Affichage des données (D)] et sélectionnez [Affichage de texte], ou cliquez sur **123** pour placer un objet d'affichage de données dans l'écran.

7 Cliquez sur l'objet d'affichage de données pour afficher la boîte de dialogue suivante. Cliquez sur [Affichage de texte].



8 Sélectionnez la forme d'affichage de données dans [Sélectionner la forme].

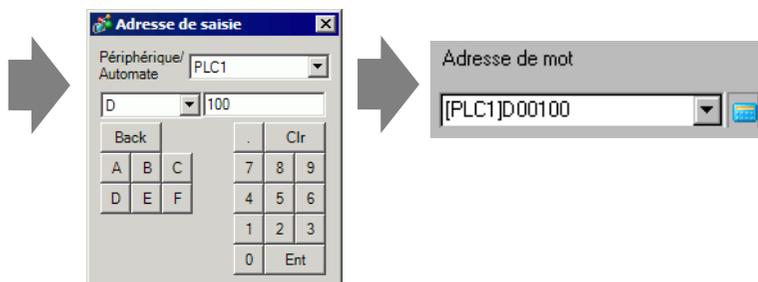
9 Dans l'onglet [Affichage], définissez le nombre de caractères à octet unique dans le champ [Caractères d'affichage], de 1 à 100. Les caractères à deux octets compte deux caractères d'affichage. (Par exemple, 3 caractères à octet unique)



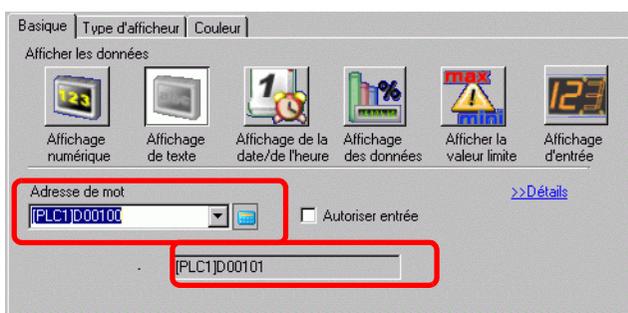
10 Cliquez sur l'onglet [Basique]. Dans le champ [Adresse de mot], configurez l'adresse dans laquelle la valeur lue à partir du lecteur de code barres est stockée.

Sélectionnez le périphérique «D», saisissez «100» comme adresse, puis appuyez sur la touche «Entrée».

Cliquez sur  afin d'afficher un clavier de saisie d'adresse.



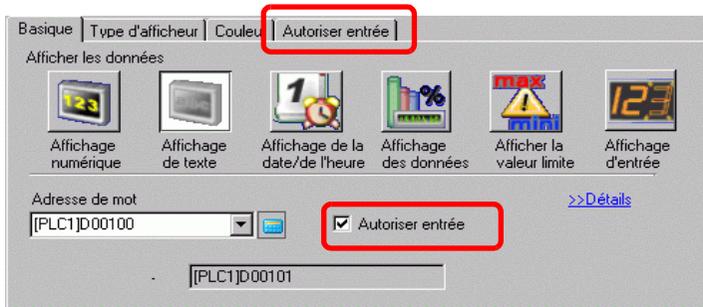
11 L'adresse spécifiée dans [Adresse de mot] s'affiche.



REMARQUE

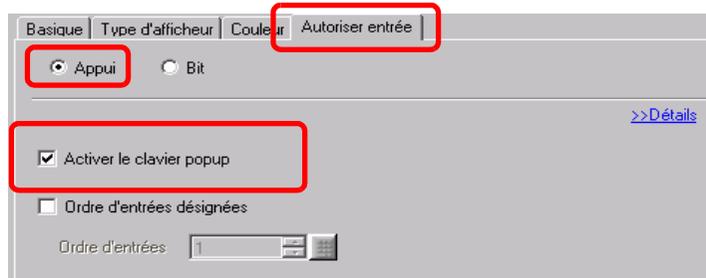
- Utilisez deux caractères pour un mot dans des caractères à octet unique, et un caractère pour un mot dans des caractères codés sur deux octets. Dans l'exemple ci-dessus, deux mots sont utilisés puisque à l'étape 9, le paramètre [Caractères d'affichage] est défini sur 3 (caractères à octet unique).

12 Cochez la case [Autoriser entrée]. Sélectionnez [Autoriser entrée] pour afficher l'onglet [Entrée de données] dans lequel vous pouvez entrer des données de texte.



13 Cliquez sur l'onglet [Autoriser entrée], et sélectionnez [Bit] comme méthode de saisie.

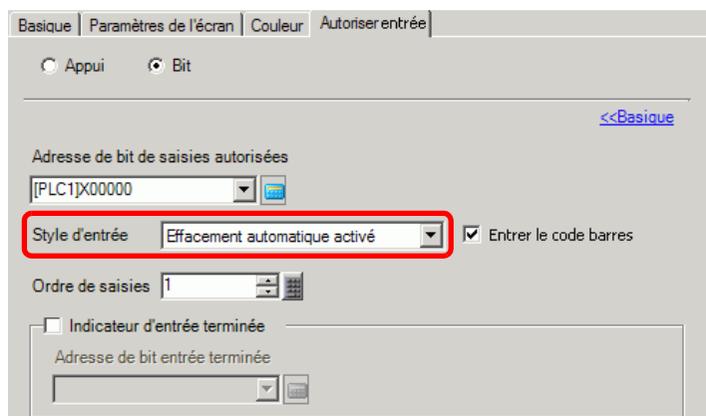
Cochez la case [Adresse de bit de saisies autorisées]. Un lecteur de code barres peut saisir des données lorsque cette adresse de bit est activée.



14 Cliquez sur [Détails], puis cochez la case [Entrer le code barres].



15 Dans la liste déroulante [Style d'entrée], sélectionnez la méthode de traitement pour écraser les données de code de lecture.



- 16 Au besoin, configurez la couleur de l'objet d'affichage de données dans l'onglet [Couleur] ou le texte dans l'onglet [Affichage], puis cliquez sur [OK].

REMARQUE

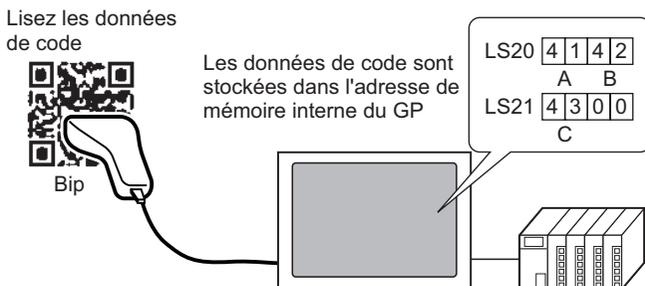
- Vous devez configurer le bouton de bit afin d'autoriser les saisies pour les objets d'affichage de données.
☞ «10.3 Inversion Bit ON/OFF» (page 10-7)
 - Un lecteur de code barres peut être connecté à chaque port COM1 et USB, mais lorsque vous connectez deux lecteurs de code barres en même temps et stockez les données de code dans des objets d'affichage de données ou dans la variable interne à partir des deux codes barres, il se peut que le système ne fonctionne pas correctement. Vous devrez configurer l'un des lecteurs code barres pour lire les données depuis l'objet d'affichage de données et l'autre pour stocker les données dans la variable interne.
 - Si l'option [Entrer le code barres] n'est pas configurée dans l'onglet [Entrée de données] pour l'objet d'affichage de données, les données de code de lecture ne sont pas écrites dans l'objet d'affichage de données.
 - Si le nombre de données de code de lecture dépasse le nombre de [Caractères d'affichage] configuré pour un objet d'affichage de données, les données ne peuvent pas s'afficher correctement dans l'objet d'affichage de données. Le nombre maximum de caractères d'affichage que vous pouvez configurer dans un objet d'affichage de données est de 100 caractères (à octet unique).
-

■ Lecteur de codes à deux dimensions

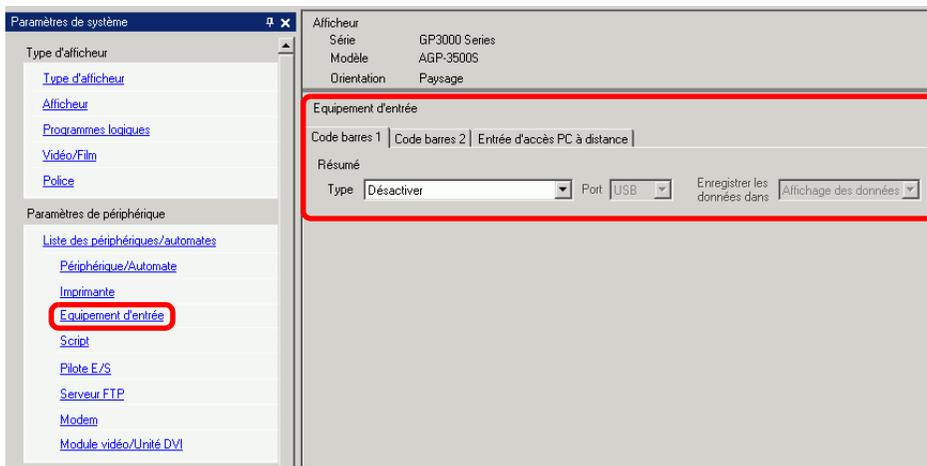
Configurez les paramètres pour stocker les données de code lues à partir d'un lecteur de codes à deux dimensions à partir de LS20 dans le GP.

REMARQUE

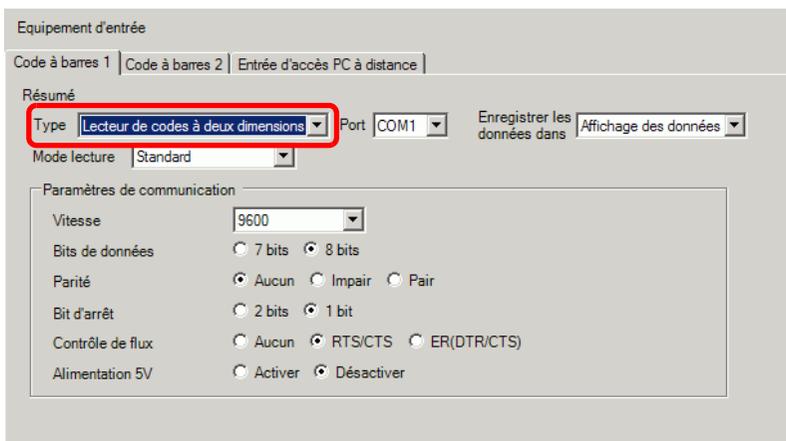
- Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration.
 ➔ «16.4.1 Guide de configuration de l'[Équipement d'entrée]» (page 16-22)



1 Dans [Paramètres système], cliquez sur [Équipement d'entrée] pour afficher l'écran suivant :



2 Sélectionnez [Lecteur de codes à deux dimensions] à partir de la liste déroulante [Type].



3 Sélectionnez le port auquel vous souhaitez connecter à partir de la liste déroulante [Port].

REMARQUE

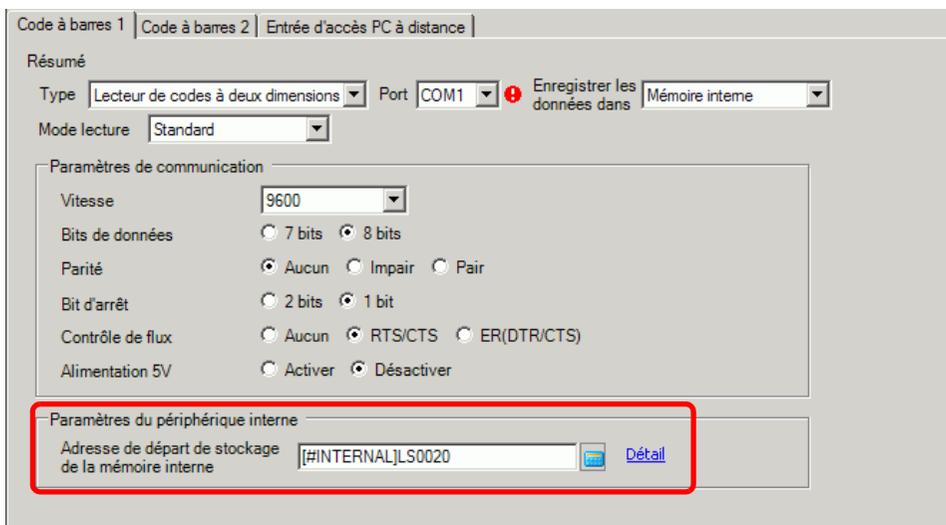
- Si le port est également utilisé avec d'autres périphériques/automates,  apparaît au côté droit du [Port].
- Un lecteur de codes à deux dimensions peut être configuré dans COM1, USB et USB/SIO. Si vous sélectionnez IPC Series dans l'affichage, vous ne pouvez choisir que le port COM1.

4 Configurez le [Mode lecture].

5 Dans [Communication], définissez la [Vitesse], la [Longueur des données], la [Parité], le [Bit d'arrêt], le [Contrôle de flux] et l'[Alimentation 5V].

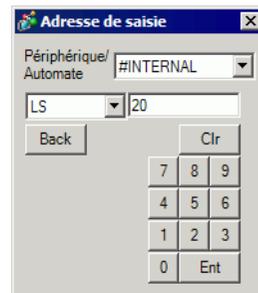
6 Sélectionnez un emplacement de stockage des données à partir de la liste déroulante [Enregistrer les données dans].

7 Dans la liste déroulante [Adresse de départ de stockage des variables internes], configurez l'adresse de départ des variables internes de stockage de données (par exemple, LS20).



Cliquez sur  afin d'afficher un clavier de saisie d'adresse.

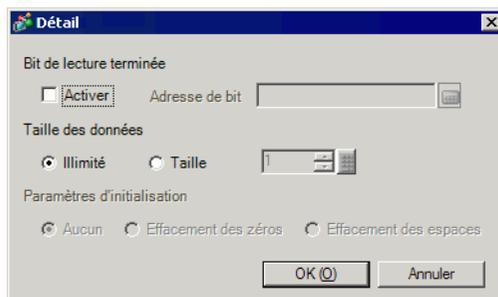
Sélectionnez le périphérique «LS», saisissez «20» comme adresse, puis appuyez sur la touche «Ent».



REMARQUE

- Pour la plage d'adresse de variable interne, reportez-vous à la section «16.2 Connexion d'un lecteur de code barres ou un lecteur de codes à deux dimensions ■ Stockage des données de code dans l'adresse de variable interne du GP ◆ Plage d'adresses de variable interne utilisable» (page 16-16).

8 Cliquez sur [Détails] pour configurer le [Bit de lecture terminée], la [Taille des données] et l'[Initialisation].



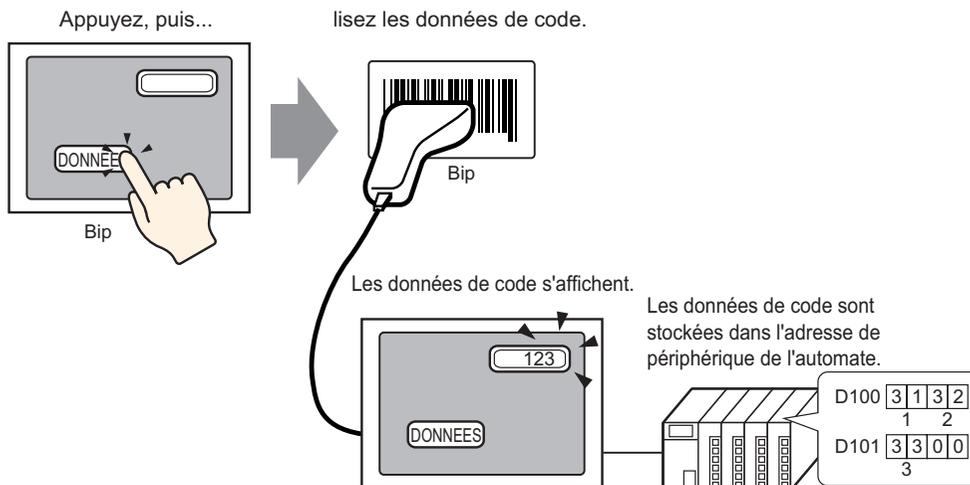
REMARQUE

- Si le [Bit de lecture terminée] n'est pas configuré et les données sont lues de façon continue, les données sont érasées.
- Si le [Bit de lecture terminée] est configuré, désactivez le [Bit de lecture terminée] lorsque la saisie est terminée. Le GP ne lira pas les données de code sans désactiver le bit de lecture terminée.

16.2.3 Saisies de code barres

■ Stockage des données de code dans l'adresse du périphérique connecté

Vous pouvez stocker les données lues à partir du code barres dans le champ [Adresse de mot de contrôle] de l'objet d'affichage.

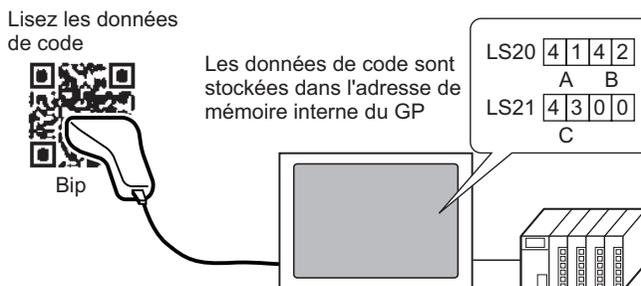


REMARQUE

- Si vous n'avez pas configuré le [Code barres d'entrée] dans l'option [Autoriser entrée] pour les objets d'affichage de données, vous ne pouvez pas écrire les objets d'affichage de données même si les données de code sont lues.

■ Stockage des données de code dans l'adresse de variable interne du GP

Configure l'[Adresse de départ de stockage des variables internes] et stocke les données de code barres.



◆ Adresse de départ de stockage des variables internes

Les données de code barres sont stockées dans l'[Adresse de départ de stockage des variables internes] dans l'ordre suivant :

Description	
Adresse de mémoire interne	+0 Nbre de données lues (Nombre d'octets)
	+1 Statut
	+2 Données à lire
	.
	.
	+((n+1) / 2+1) .

Nombre de données lues : Le nombre d'octets à lire.

Statut : Si les données ne sont pas lues normalement ou ne sont pas écrites dans l'adresse de variable interne, un code d'erreur est stocké.

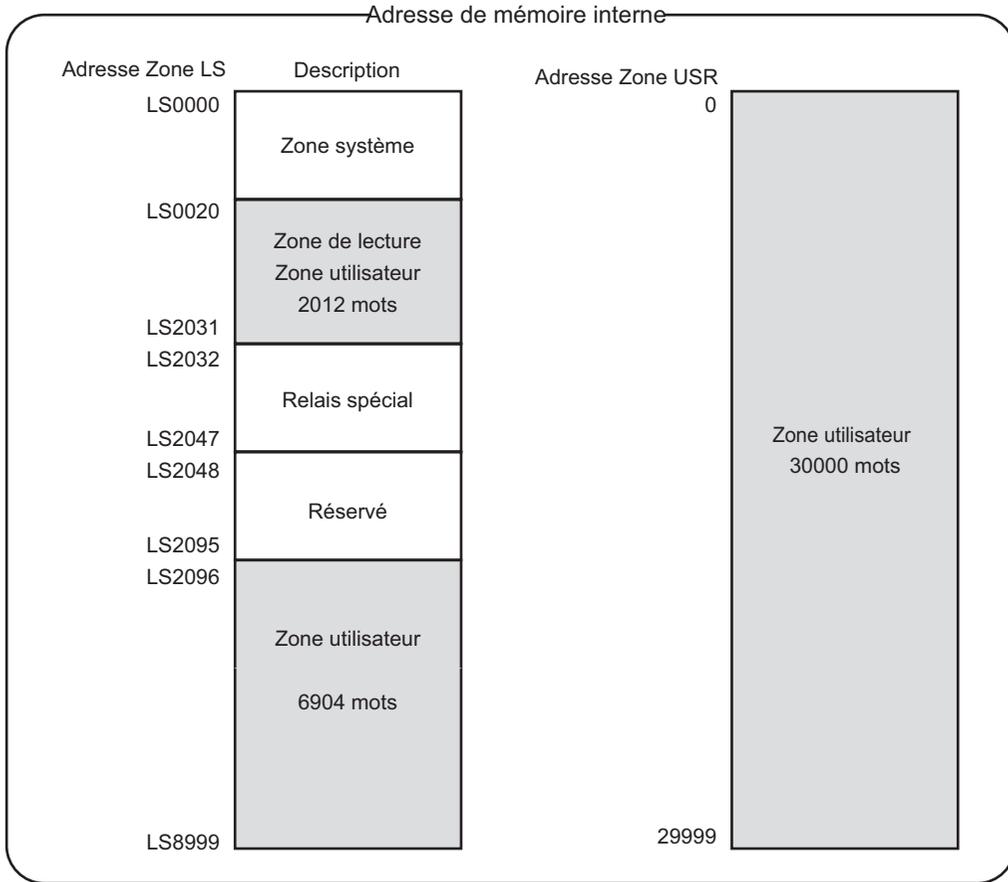
Contenu de l'erreur

0000h	—
0001h	Lecture normale.
0002h	Erreur de lecture des données de code. Pas stockées dans l'adresse de variable interne.
0003h	Des données de code ont été reçues qui font dépasser le nombre maximum d'octets. Le nombre d'octets de données de code, tels que définis dans le champ [Taille] de la boîte de dialogue [Détails], sont stockés dans l'adresse de variable interne. Dans ce cas, l'adresse de bit de lecture terminée (lorsque Oui est sélectionné) s'active. Soyez conscients que toute donnée qui dépasse la plage n'est pas écrite dans l'adresse de variable interne.

REMARQUE

- Les données de code à deux dimensions de lecture sont stockées selon le [Mode de données texte] configuré dans le GP.
 ☞ «5.17.6 Guide de configuration [Paramètres système] ■ Guide de configuration [Périphérique/Automate]» (page 5-182)

◆ **Plage d'adresses de variable interne utilisable**



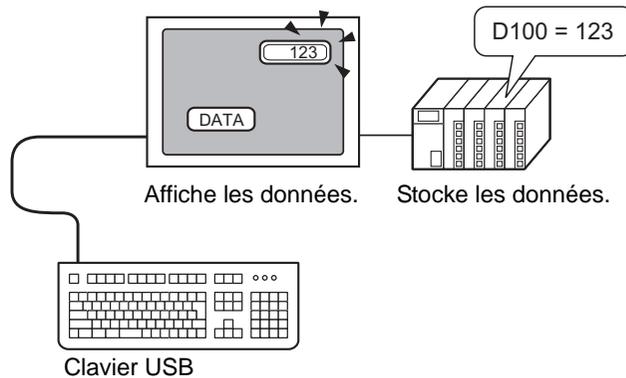
REMARQUE

- Si la taille des données est hors limites, les données de code qui se trouvent dans la plage ombrée sont écrites dans l'adresse de variable interne. Toutefois, le statut est 0003h (données de code reçues qui dépassent le nombre maximum d'octets permis pour le stockage LS).

16.3 Afficher les entrées de clavier USB

16.3.1 Introduction

Vous pouvez connecter un clavier USB à l'afficheur dans l'écran GP pour entrer des caractères alphanumériques à octet unique.



REMARQUE

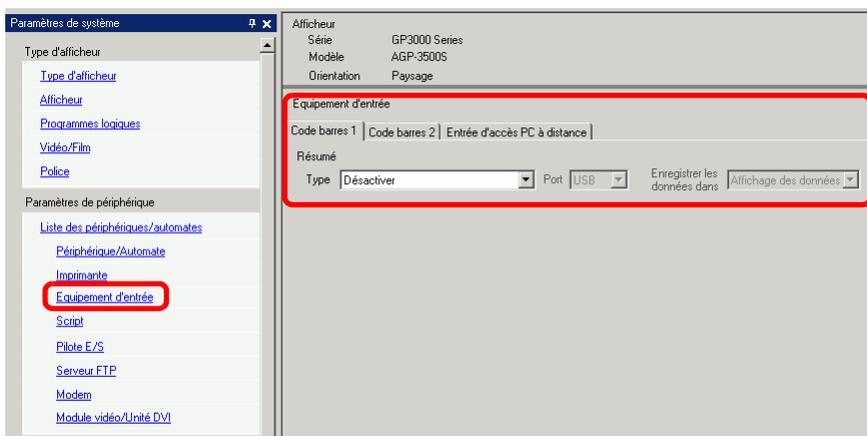
- Vous ne pouvez utiliser un clavier USB que pour entrer des données dans un objet d'affichage de données qui permet les entrées de code barre. Vous ne pouvez pas utiliser le clavier pour entrer des mots de passe ou d'autres types de données.
 - Lorsque vous utilisez WinGP, vous pouvez utiliser un clavier PS/2 pour entrer des données dans un objet d'affichage de données.
-

16.3.2 Procédure de configuration

Lorsque l'option [Adresse de bit de saisies autorisées] (X50) est activée, les valeurs numériques entrées depuis le clavier USB s'affichent dans un affichage de données. Définissez l'emplacement de stockage des données entrées depuis le clavier USB comme D100 dans le périphérique/automate.

1 Configurez les paramètres pour un périphérique d'entrée externe.

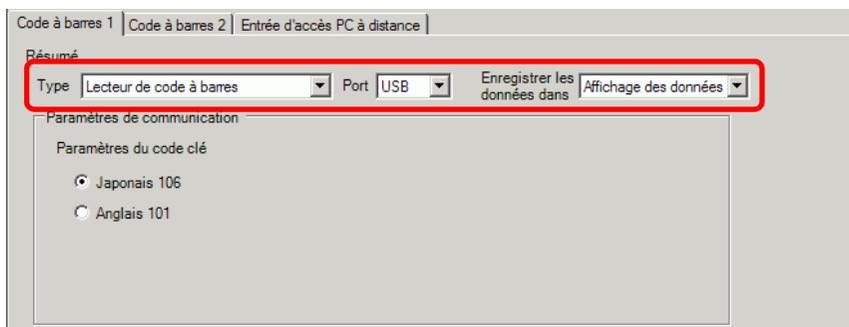
Dans les paramètres système, cliquez sur [Equipement d'entrée] pour afficher l'écran suivant.



REMARQUE

- Pour afficher les paramètres système, dans le menu [Afficher (V)], pointez sur [Espace de travail (W)], puis sélectionnez [Paramètres système].

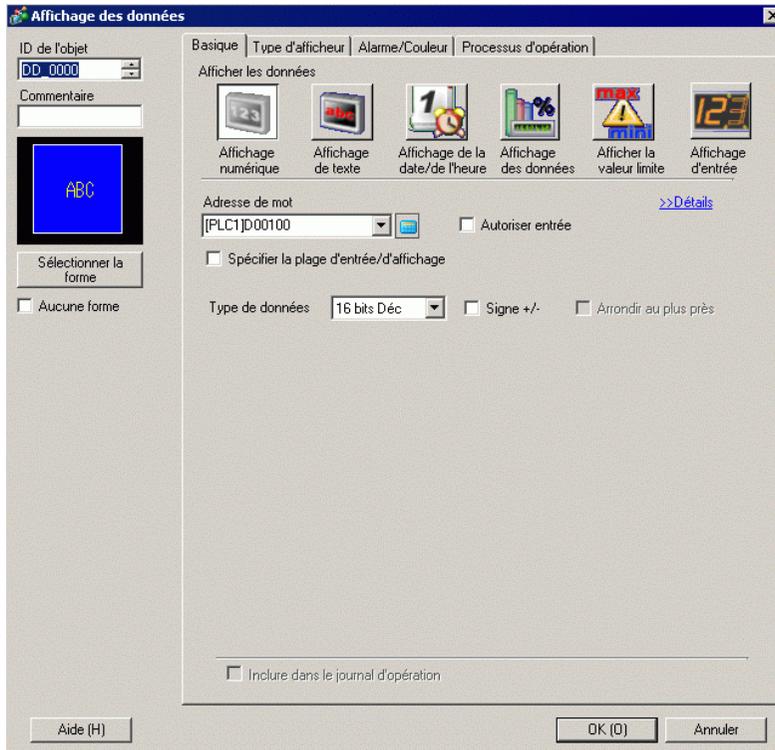
2 Définissez le [Type] sur [Lecteur de code barres] et le [Port] sur [USB]. Dans le champ [Enregistrer les données dans], sélectionnez [Affichage de données].



3 Ouvrez l'écran et configurez l'objet d'affichage de données utilisé pour afficher les entrées de clavier USB.

Dans le menu [Objets (P)], sélectionnez [Affichage des données (D)], puis cliquez sur [Affichage numérique (N)], ou cliquez sur l'icône  et placez l'affichage numérique dans l'écran.

4 Cliquez deux fois sur l'élément placé. La boîte de dialogue [Affichage de données] apparaît.

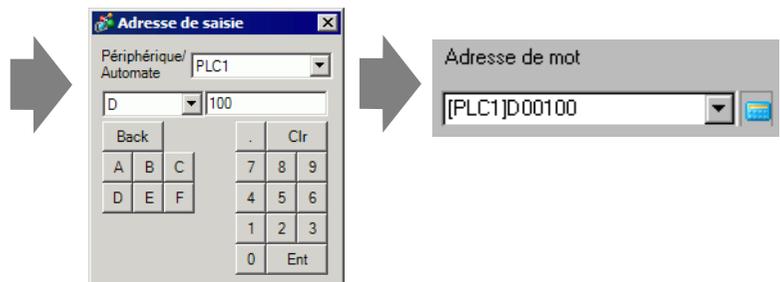


5 Cliquez sur [sélectionner la forme], puis sélectionnez la forme appropriée.

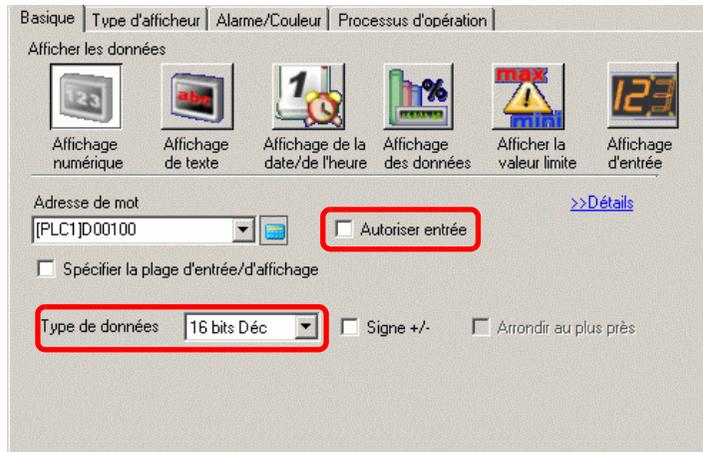
6 Dans le champ [Adresse de mot], sélectionnez l'adresse (D100) qui stocke les entrées de données.

Sélectionnez le périphérique «D», saisissez «100» comme adresse, puis appuyez sur la touche «Entrée».

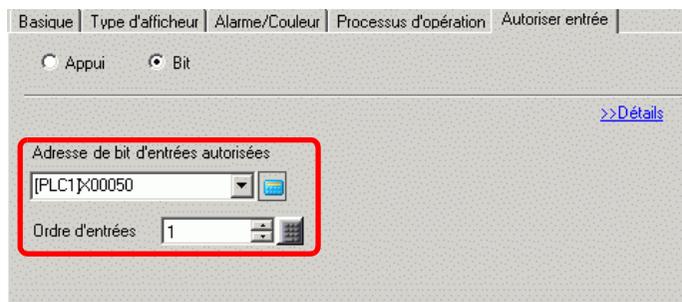
Cliquez sur  afin d'afficher un clavier de saisie d'adresse.



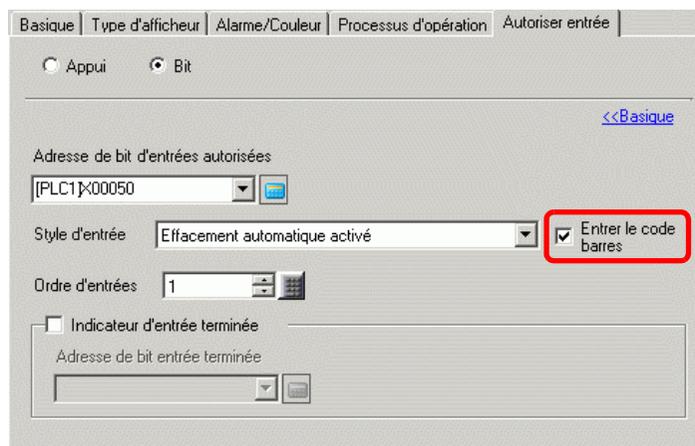
7 Sélectionnez un [Type de données], puis cochez la case [Autoriser entrée].



8 Cliquez sur l'onglet [Autoriser entrée], puis sélectionnez [Bit]. Vous devez définir le champ [Adresse de bit d'entrées autorisées]. L'entrée des données est activée lorsque cette adresse de bit est activée.



9 Cliquez sur [Détails], puis cochez la case [Entrer le code barres]. Cela vous permet de saisir des données depuis un périphérique d'entrée externe.



10 Au besoin, définissez les couleurs de l'affichage de données dans l'onglet [Couleur] et les polices dans l'onglet [Affichage], puis cliquez sur [OK].

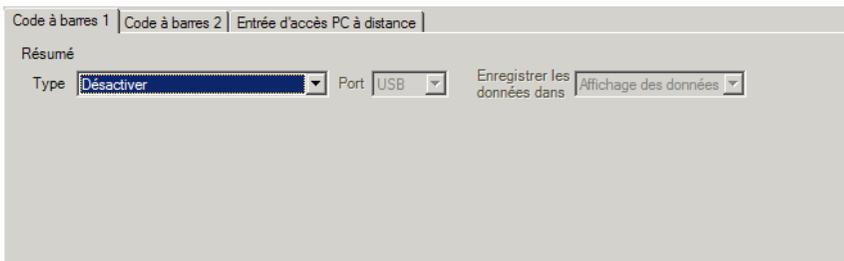
■ Touches que vous pouvez entrer depuis un clavier USB

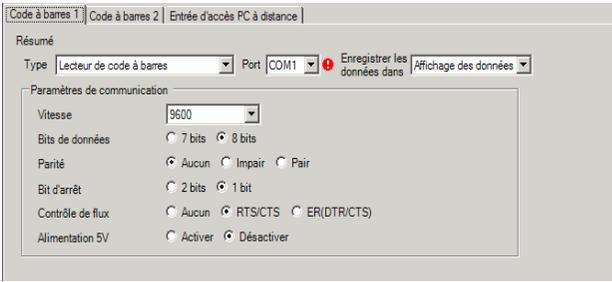
Nom de touche	Remarques
de 0 à 9	Entrées numérique et de caractère
de a à f	Entrées numérique (HEX) et de caractère
de g à z	Entrée de caractères
Dix touches : de 0 à 9	Entrées numérique et de caractère
Dix touches «*»	Entrée de caractères
Dix touches «+»	Entrée de caractères
Dix touches «'»	Entrée de caractères
Dix touches «-»	Entrée de caractères
Dix touches «.»	Entrées numérique (Flottant) et de caractère
Dix touches «/»	Entrée de caractères
:	Entrée de caractères
;	Entrée de caractères
,	Entrée de caractères
-	Entrée de caractères
.	Entrées numérique (Flottant) et de caractère
/	Entrée de caractères
@	Entrée de caractères
[Entrée de caractères
	Entrée de caractères
]	Entrée de caractères
^	Entrée de caractères
_	Entrée de caractères
Entrée	Déterminer l'entrée
Espacement arrière	Supprimer un caractère à la gauche
ECHAP.	Annuler l'entrée
Supprimer	Supprimer un caractère
Espacement (vide)	Entrée de caractères
<<-	Déplacer le curseur vers la gauche
-->	Déplacer le curseur vers la droite

Vous ne pouvez pas utiliser les touches qui n'apparaissent pas dans le tableau ci-dessus, comme les touches de contrôle [Ctrl], [Maj], [Alt] et [Tab], les touches de fonction de [F1] à [F12], et les touches de flèche vers le haut/bas.

16.4 Guide de configuration

16.4.1 Guide de configuration de l'[Equipement d'entrée]

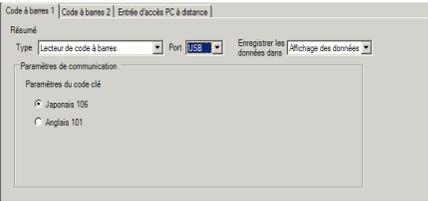
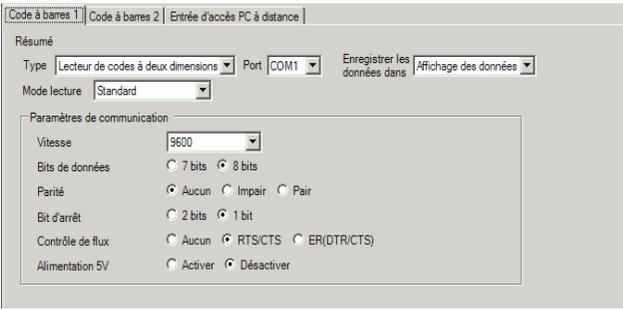


Paramètre	Description
Type	<p>Sélectionnez le type de code barres à connecter.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Désactiver Sélectionnez cette option si le lecteur de code barres n'est pas en cours d'utilisation. • Lecteur de code barres Sélectionnez cette option si le lecteur de code barres est en cours d'utilisation. • Lecteur de codes à deux dimensions Sélectionnez cette option si vous utilisez un lecteur de codes à deux dimensions.
Désactiver	Sélectionnez cette option si un lecteur de code barres ou un lecteur de codes à deux dimensions n'est pas en cours d'utilisation.
Lecteur de code barres	Sélectionnez cette option si le lecteur de code barres est en cours d'utilisation.
Port	Sélectionnez le port à connecter sur [COM1] : [USB/SIO] ou [USB].
COM1	<p>Sélectionnez cette option lors de la connexion au port COM1.</p> 

Suite

Paramètre		Description			
Type	Lecteur de code barres	Port	COM1	Paramètres de communication	Configurez les paramètres de communication.
				Vitesse	Sélectionnez une vitesse de communication, [2400], [4800], [9600], [19200], [38400], [57600] ou [115200].
				Longueur des données	Choisissez la longueur des données de communication, [7 bits] ou [8 bits].
				Bit de parité	Sélectionnez le bit de parité de communication : [Pair], [Impair] ou [Aucun].
				Bit d'arrêt	Choisissez la longueur de données du bit d'arrêt : [1 bit] ou [2 bits].
				Contrôle de flux	Sélectionnez la méthode de contrôle de communication : [Aucun], [Commande RTS/CTS] ou [ER(DTR/CTS)].
			Alimentation 5V	Désignez s'il faut configurer l'alimentation 5V.	
			USB/SIO	Sélectionnez cette option lorsque vous vous connectez au port USB/SIO.	
					
			Paramètres de communication	Configurez les paramètres de communication.	
			Vitesse	Sélectionnez une vitesse de communication, [2400], [4800], [9600], [19200], [38400], [57600] ou [115200].	
			Longueur des données	Choisissez la longueur des données de communication, [7 bits] ou [8 bits].	
Parité	Sélectionnez le bit de parité de communication : [Pair], [Impair] ou [Aucun].				
Bit d'arrêt	Choisissez la longueur de données du bit d'arrêt : [1 bit] ou [2 bits].				
Contrôle de flux	Sélectionnez [Aucun] pour désactiver les autres sélections.				
Alimentation 5V	L'alimentation 5V est fixé sur [Désactiver].				

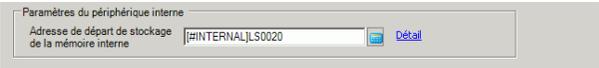
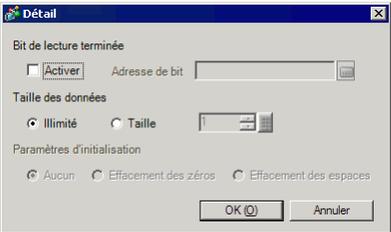
Suite

Paramètre		Description	
Type	Lecteur de code barres	<p>Port</p> <p>USB</p> 	
		<p>Paramètres de communication</p>	
		<p>Paramètres de code clé</p>	
	Lecteur de codes à deux dimensions		Sélectionnez cette option si vous utilisez un lecteur de codes à deux dimensions.
	Port		<p>Configurez le port auquel connecter le lecteur de code barres. Vous pouvez configurer un lecteur de codes à deux dimensions dans COM1 ou USB. Si vous sélectionnez IPC Series comme affichage, vous ne pouvez choisir que le port COM1.</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Si vous sélectionnez [USB], les éléments configurés dans [Communication] ne s'afficheront pas.
	COM1		<p>Sélectionnez cette option lors de la connexion au port COM1.</p> 
	Paramètres de communication		Configurez les paramètres de communication.
	Vitesse		Sélectionnez une vitesse de communication, [2400], [4800], [9600], [19200], [38400], [57600] ou [115200].
	Longueur des données		Choisissez la longueur des données de communication, [7 bits] ou [8 bits].
	Bit de parité		Sélectionnez le bit de parité de communication : [Pair], [Impair] ou [Aucun].
Bit d'arrêt		Choisissez la longueur de données du bit d'arrêt : [1 bit] ou [2 bits].	

Suite

Paramètre					Description												
Type	Lecteur de codes à deux dimensions	Port	COM1	Paramètres de communication	<p>Contrôle de flux</p> <p>Sélectionnez la méthode de contrôle de communication : [Aucun], [Commande RTS/CTS] ou [ER(DTR/CTS)].</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Si vous sélectionnez [USB/SIO] comme [Port], vous ne pouvez choisir que l'option [Contrôle RTS/STC]. 												
					<p>Alimentation 5V</p> <p>Désignez s'il faut configurer l'alimentation 5V.</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Si vous sélectionnez [USB/SIO] comme [Port], celui-ci sera défini sur [Désactiver]. 												
		<p>Mode lecture</p> <p>Sélectionnez le mode lecture.</p> <ul style="list-style-type: none"> Standard <table border="1" data-bbox="751 658 1116 697"> <tr> <td>Données de code</td> <td>Terminateur (CR)</td> </tr> </table> <p>Vous ne pouvez pas traiter des données binaires en mode [Standard]. Dans ce mode, les lecteurs de codes à deux dimensions des autres fabricants peuvent lire des données en utilisant le paramètre ci-dessus.</p> Lecteur de code barres DENSO QR <table border="1" data-bbox="642 884 1237 962"> <thead> <tr> <th>En-tête</th> <th>Marqueur de code</th> <th>Chiffres (4 octets)</th> <th>Données de code</th> <th>Terminateur</th> <th>BCC</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>STX (fixe)</td> <td>Contient un code</td> <td>Contient un code</td> <td>—</td> <td>CR (fixe)</td> <td>Contient un code</td> </tr> </tbody> </table> <p>Vous ne pouvez pas traiter des données binaires en mode [Lecteur de code barres DENSO QR]. Mais dans ce cas, le format de communication ci-dessus doit être configuré également à un lecteur de codes à deux dimensions.</p> Lecteur de code barres Tohken <table border="1" data-bbox="772 1184 1105 1222"> <tr> <td>En-tête</td> <td>Données de code</td> <td>Terminateur</td> </tr> </table> <p>STX (fixe) — CR+LF (fixe)</p> <p>Mais en mode [Lecteur de code barres Tohken], le format de communication ci-dessus doit être configuré également à un lecteur de codes à deux dimensions. Vous ne pouvez pas traiter les données binaires en mode [Lecteur de code barres Tohken]. A la différence de celui de DENSO, le lecteur de codes Tohken ne vérifie pas le nombre de chiffres ou le BBC et détermine que les données de code se terminent au code CR+LF dans les données de code.</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Lorsque le [Port] est «USB» et que le [Type] est «Lecteur de codes à deux dimensions», vous ne pouvez sélectionner que l'option «Standard» comme mode de lecture. 	Données de code	Terminateur (CR)	En-tête	Marqueur de code	Chiffres (4 octets)	Données de code	Terminateur	BCC	STX (fixe)	Contient un code	Contient un code	—	CR (fixe)	Contient un code	En-tête
Données de code	Terminateur (CR)																
En-tête	Marqueur de code	Chiffres (4 octets)	Données de code	Terminateur	BCC												
STX (fixe)	Contient un code	Contient un code	—	CR (fixe)	Contient un code												
En-tête	Données de code	Terminateur															

Suite

Paramètre		Description
Enregistrer les données dans		Sélectionnez l'emplacement de stockage des données de code, [Affichage de données] ou [Variable interne].
Affichage de données		<p>Stocke les données dans l'[Adresse de mot] configurée dans l'objet d'affichage de données.</p> 
Variable interne		<p>Stockez les données dans l'adresse de variable interne.</p> 
Affichage interne		<p>Configurez les paramètres pour stocker les données de code de lecture dans la mémoire interne.</p> 
Adresse de départ de stockage des variables internes		Configurez l'adresse de variable interne pour stocker les données de code de lecture.
Détail		
Bit de lecture terminée	Activer	<p>Déterminez s'il faut activer l'adresse de bit lecture terminée si toutes les données ont été écrites dans l'adresse de variable interne.</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si le [Bit de lecture terminée] n'est pas configuré, les données sont écrasées si elles sont lues continuellement.

Suite

Paramètre				Description
Enregistrer les données dans	Variable interne	Affichage interne	Détail	<p>Bit de lecture terminée</p> <p>Adresse de bit</p> <p>Configurez l'adresse de bit lecture terminée.</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Remettez ce bit à DESACTIVE après avoir terminé la saisie. Le GP ne lira pas les données de code sans désactivant le bit lecture terminée. La temporisation de lecture du lecteur de code barres ou du lecteur de codes à deux dimensions et l'action de l'[Adresse de bit lecture terminée] sont les suivantes : <p>Code à barres/ Lecture de codes à deux dimensions</p> <p>Ecrire dans l'adresse de mémoire interne</p> <p>Bit de lecture terminée</p> <p>Activé</p> <p>Désactivé</p> <p>○=Le GP est mis sous tension. ◇=Retourne le bit à l'état OFF</p>
				<p>Taille des données</p> <p>Illimité</p> <p>Définissez le code des tailles de données stocké dans l'adresse de variable interne lors de l'heure de lecture sur Illimité.</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Si les données de code de lecture dépassent la zone activée, les données excédentaires ne seront pas écrites.
				<p>Taille spécifiée</p> <p>Configurez le code des tailles de données stocké dans l'adresse de variable interne lors de l'heure de lecture, de 1 à 9999.</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Si les données de code de lecture dépassent la [Taille spécifiée], les données excédentaires ne seront pas écrites dans l'adresse de variable interne.

Suite

Paramètre				Description																																																																								
Enregistrer les données dans	Variable interne	Affichage interne	Détail	<p>Paramètres d'initialisation</p> <p>Sélectionnez la méthode de traitement lorsque vous écrasez les données de code de lecture, [Aucun], [Effacement des zéros] ou [Effacement des espaces].</p> <p>Par exemple, lorsque les données de code «12345678» sont stockées, puis les données de code «ABCDE» sont stockées, la [Taille des données] est de 8 octets.</p> <p>Affichage précédent : Les données de code à 8 octets «12345678» sont stockées.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>(Affichage réel)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">12345678</div> </div> <div style="text-align: center;"> <p>(Dans l'adresse de mémoire interne)</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>+0</td><td>0</td><td>8</td></tr> <tr><td>+1</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>+2</td><td>'1'</td><td>'2'</td></tr> <tr><td>+3</td><td>'3'</td><td>'4'</td></tr> <tr><td>+4</td><td>'5'</td><td>'6'</td></tr> <tr><td>+5</td><td>'7'</td><td>'8'</td></tr> </table> <p>Données de code actuellement stockées</p> </div> </div> <p style="text-align: center; font-size: 2em;">↓</p> <p>Affichage actuel : Lit les données de code à 5 octets «ABCDE».</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour [Aucun] <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">ABCDE678</div> </div> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>+0</td><td>0</td><td>5</td></tr> <tr><td>+1</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>+2</td><td>'A'</td><td>'B'</td></tr> <tr><td>+3</td><td>'C'</td><td>'D'</td></tr> <tr><td>+4</td><td>'E'</td><td>'6'</td></tr> <tr><td>+5</td><td>'7'</td><td>'8'</td></tr> </table> <p>Affiché avec l'affichage précédent restant.</p> </div> </div> • Pour [Effacement des zéros] (effacement des données avec NULL) <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">ABCDE</div> </div> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>+0</td><td>0</td><td>5</td></tr> <tr><td>+1</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>+2</td><td>'A'</td><td>'B'</td></tr> <tr><td>+3</td><td>'C'</td><td>'D'</td></tr> <tr><td>+4</td><td>'E'</td><td>00h</td></tr> <tr><td>+5</td><td>00h</td><td>00h</td></tr> </table> <p>Les données de code précédentes sont écrasées avec NULL = « 00(h) ».</p> </div> </div> • Pour [Effacement des espaces] <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">ABCDE_</div> </div> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>+0</td><td>0</td><td>5</td></tr> <tr><td>+1</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>+2</td><td>'A'</td><td>'B'</td></tr> <tr><td>+3</td><td>'C'</td><td>'D'</td></tr> <tr><td>+4</td><td>'E'</td><td>20h</td></tr> <tr><td>+5</td><td>20h</td><td>20h</td></tr> </table> <p>Les données de code précédentes sont écrasées avec un espace = « 20(h) ».</p> </div> </div> 	+0	0	8	+1	0	0	+2	'1'	'2'	+3	'3'	'4'	+4	'5'	'6'	+5	'7'	'8'	+0	0	5	+1	0	0	+2	'A'	'B'	+3	'C'	'D'	+4	'E'	'6'	+5	'7'	'8'	+0	0	5	+1	0	0	+2	'A'	'B'	+3	'C'	'D'	+4	'E'	00h	+5	00h	00h	+0	0	5	+1	0	0	+2	'A'	'B'	+3	'C'	'D'	+4	'E'	20h	+5	20h	20h
+0	0	8																																																																										
+1	0	0																																																																										
+2	'1'	'2'																																																																										
+3	'3'	'4'																																																																										
+4	'5'	'6'																																																																										
+5	'7'	'8'																																																																										
+0	0	5																																																																										
+1	0	0																																																																										
+2	'A'	'B'																																																																										
+3	'C'	'D'																																																																										
+4	'E'	'6'																																																																										
+5	'7'	'8'																																																																										
+0	0	5																																																																										
+1	0	0																																																																										
+2	'A'	'B'																																																																										
+3	'C'	'D'																																																																										
+4	'E'	00h																																																																										
+5	00h	00h																																																																										
+0	0	5																																																																										
+1	0	0																																																																										
+2	'A'	'B'																																																																										
+3	'C'	'D'																																																																										
+4	'E'	20h																																																																										
+5	20h	20h																																																																										
Entrée d'accès PC à distance				<p>Configurez le périphérique d'entrée pour opérer l'écran de serveur à partir de l'affichage.</p> <p>☞ «36.4.2 Guide de configuration [Equipement d'entrée] - [Entrée d'accès PC à distance]» (page 36-29)</p>																																																																								

16.5 Restrictions

16.5.1 Restrictions reliées au code barres

- Si l'option [Enregistrer les données dans] est configurée à [Variable interne] et que le [Bit de lecture terminée] est configuré, désactivez le [Bit de lecture terminée] lorsque la saisie est terminée. Le GP ne lira pas les données de code sans désactivant le bit lecture terminée.
- Lorsque la [Parité] est [Aucune] et que les paramètres de vitesse de communication pour le lecteur de code barres ne correspondent pas à ceux du GP, il se peut que le système lise des données non valides parce qu'il ne peut pas détecter des erreurs. Utilisez les mêmes paramètres de communication pour les deux périphériques.
- Si vous n'utilisez pas le paramètre [Adresse de bit entrée terminée], la lecture des données en continu écrasera les données de code précédentes.
- Si vous alternez entre les écrans lors de l'entrée des données, le processus de commutation a la priorité et les données en cours de saisie sont ignorées.
- Si l'option [Entrer le code barres] n'est pas configurée dans l'onglet [Entrée de données] pour l'objet d'affichage de données, les données de code de lecture ne sont pas écrites dans l'objet d'affichage de données.
- Si le nombre de données de code de lecture dépasse le nombre de [Caractères d'affichage] configuré pour un objet d'affichage de données, les données ne peuvent pas s'afficher correctement dans l'objet d'affichage de données. Le nombre maximum de caractères d'affichage que vous pouvez configurer dans un objet d'affichage de données est de 100 caractères (à octet unique).
- Un lecteur de code barres peut être connecté à chaque port COM1 et USB, mais lorsque vous connectez deux lecteurs de code barres en même temps et stockez les données de code dans des objets d'affichage de données ou dans la variable interne à partir des deux codes barres, il est possible que le système ne fonctionne pas correctement. Vous devrez configurer l'un des lecteurs de code barres pour lire les données depuis l'objet d'affichage de données et l'autre pour stocker les données dans la variable interne.

16.5.2 Restrictions relatives à l'utilisation d'un lecteur de codes à deux dimensions.

- La série IPC n'est compatible qu'avec COM1.

16.5.3 Restrictions reliées au clavier USB

- Les restrictions reliées au clavier USB comprennent toutes les restrictions reliées au code barres décrites dans les sections précédentes.
- Vous pouvez utiliser un clavier USB pour entrer des données dans les objets d'affichage de données configurés pour permettre les entrées de code barres. Vous ne pouvez pas utiliser le clavier pour entrer des mots de passe ou d'autres types de données.
- Lorsque vous lisez les codes de touche Esp. arrière, ECH, Suppr., Gauche et Droite depuis le lecteur de code barres, les touches de contrôle sont traitées de la même manière que si elles sont entrées depuis le clavier USB.
- Les caractères Kanji japonais ne sont pas pris en charge.
- Lorsque vous utilisez WinGP, vous pouvez utiliser un clavier PS/2 pour entrer des données dans un objet d'affichage de données. Dans les [Paramètres système], configurez le [Port] à [USB].
- Lorsque vous utilisez l'accès PC à distance à l'aide d'un clavier USB, vous ne pouvez pas utiliser la fonction de clavier USB.