



1171 Notre-Dame O. # 100
Victoriaville, Qc
G6P 7L1
Téléphone: (819) 751-0095
Télécopieur: (819) 751-1292

LIBRAIRIE TCPIP Version 1.5 E et plus

Documentation :14/10/2010



Utilisez ce logiciel avec le produit : LBC-02/IP SOH (Mode LIB)

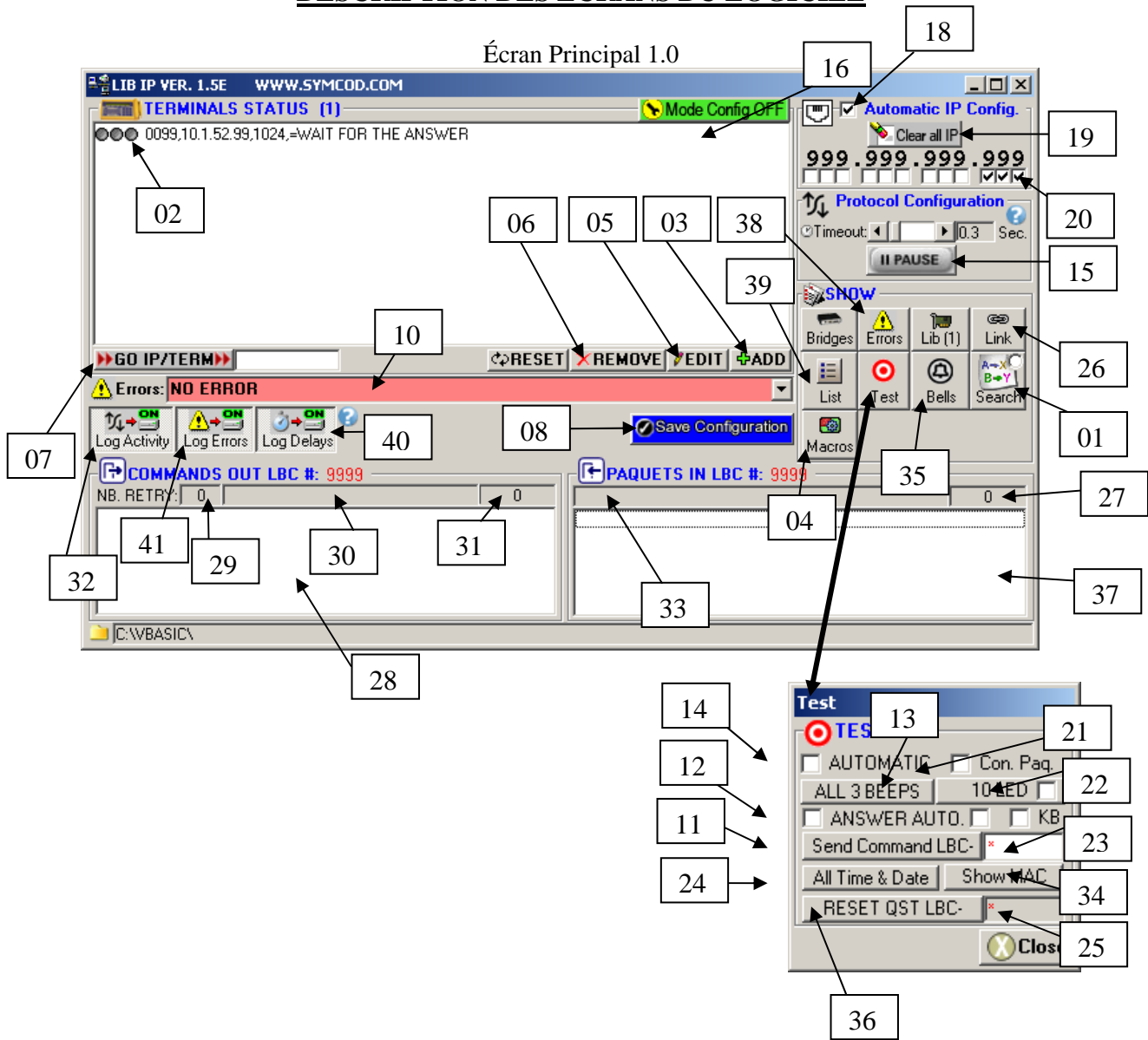
Notre site Internet: [http:// www.symcod.com/](http://www.symcod.com/)
Pour exécuter la librairie en service: http://www.symcod.com/en_service/

Programmeur Analyste: Steve Bilodeau
E-mail : sbill@symcod.com

**TÉLÉCHARGEZ NOTRE: "EXEMPLE POUR TCPIP (VISUAL BASIC 6)"
VOUS SAUVEREZ BEAUCOUP DE TEMPS !**

DESCRIPTION DES ÉCRANS DU LOGICIEL

Écran Principal 1.0



Description de l'écran principal 1.0

01. Module permettant de rechercher des commandes ou des mots et des remplacer par d'autres.
02. Chaque ligne correspond à un terminal. Si l'indicateur qui précède la ligne est vert, c'est que ce terminal est branché. La ligne correspond à la syntaxe suivante :

Exemple : 1013,10.1.201.13,1024, =IP CONNECTION OK 02-18-2002 16:40:04

- Numéro du terminal (1013)

C'est le numéro logique donné à chaque terminal. Ce numéro sera déterminé par l'utilisateur au moment de l'ajout (*Option #03*) ou sera attribué automatiquement si la librairie est en mode (*AUTO IP #18*)

- Adresse IP du terminal (10.1.201.13)

C'est le numéro IP donné à votre terminal. Assurez-vous que votre ordinateur est dans la même plage (range) d'adresse que vos terminaux. Pour assigner l'adresse IP à chaque terminal, utilisez le logiciel BOARD CONFIG

- Port Ethernet (1024)

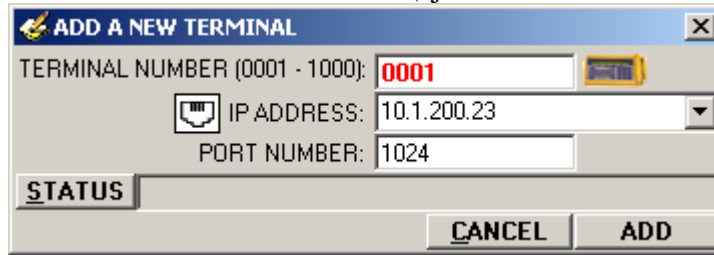
Cette valeur doit être toujours égale à 1024. Les terminaux Symcod LBC-02 V3 IP fonctionnent uniquement sur ce port.

- État du terminal (=IP CONNECTION OK 02-18-2002 16:40:04)

État du terminal avec l'heure et la date auxquelles cet état a été constaté.

03. Utilisez ce bouton pour ajouter un terminal dans la librairie.

Écran : ADD A NEW TERMINAL (ajouter un nouveau terminal)



Pour ajouter un nouveau terminal à la librairie, vous n'avez qu'à remplir les deux champs suivants et presser sur le bouton «ADD»

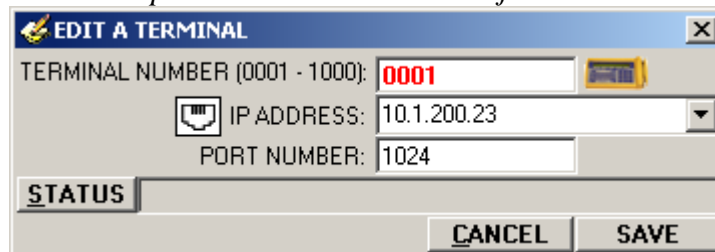
- Terminal Number (0001 – 9999)
Choisir un numéro logique pour ce terminal entre 1 et 9999.
- IP Address
Entrer l'adresse IP du terminal désiré dans cet espace.
** Le champ PORT NUMBER doit toujours être à 1024*

04. Module permettant de créer des macro-commandes pouvant être attribuées à un terminal par défaut ou envoyé sur demande.

05. Utilisez ce bouton pour modifier la configuration d'un terminal.

Écran : EDIT A TERMINAL (modifier un terminal)

** Le champ PORT NUMBER doit toujours être à 1024*



Modifiez les champs désirés et pressez sur SAVE quand le tout sera terminé.

06. Utilisez ce bouton pour retirer le terminal sélectionné (*champ #09*) de la librairie.

07. Pressez sur ce bouton pour vous rendre au terminal inscrit dans l'espace à droite.

Cet espace peut contenir le **numéro du terminal** ou **la fin de l'adresse IP**
(Exemple: 1013 ou .201.13).

08. Utilisez ce bouton pour sauvegarder la configuration de la librairie.

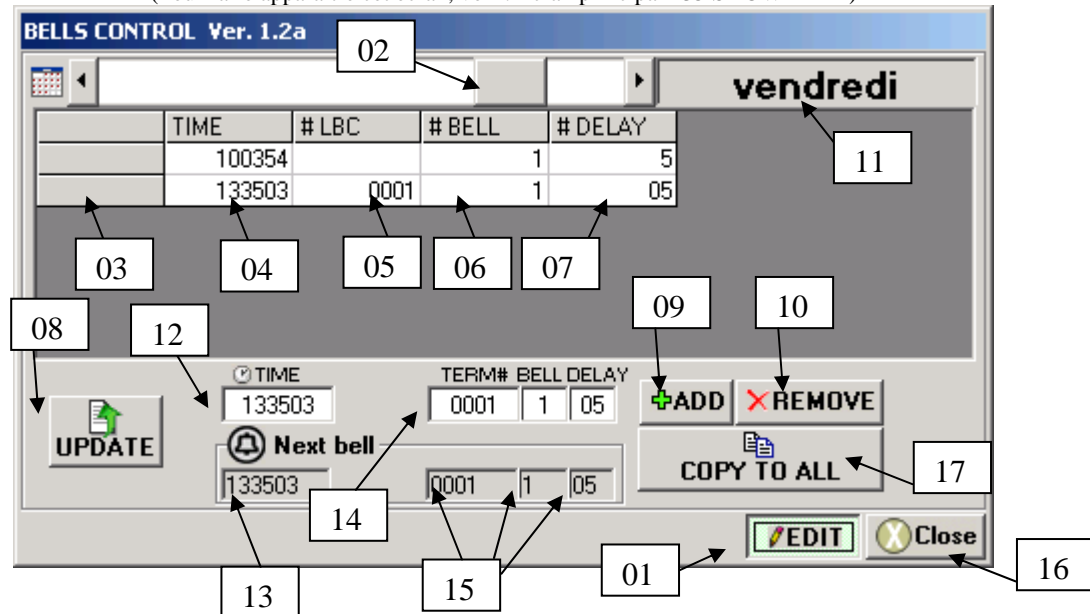
09.

10. Ici, vous avez les erreurs et messages importants qui surviennent pendant la communication.

11. Pour fin de test, utilisez ce bouton pour envoyer une question au terminal choisi dans l'espace #23.

28. Dans cet espace, vous avez les commandes destinées au terminal sélectionné dans *l'espace #09*. Si cet espace contient des commandes qui ne bougent pas, c'est probablement parce que ce terminal est en problème.
29. Réserve pour l'usage de Symcod.
30. Commande en traitement en ce moment.
31. Nombre de commandes en attente d'être envoyées au terminal.
32. Activer cette option pour que la librairie sauvegarde à l'intérieur du fichier `SYM_DD-MM-YYYY.LOG` (Exemple : `SYM_19-02-02.LOG`) un historique de la télécommunication (commandes et paquets)
33. Dernier paquet reçu par la librairie en provenance des terminaux.
34. Pressez sur ce bouton pour faire afficher dans l'écran de chaque terminal sa configuration IP (*MAC ADR & IP ADR*).
35. Pressez sur ce bouton pour configurer les sonneries de cloche(s). Chaque lecteur possède quatre sorties TTL avec lesquelles on peut contrôler des cloches ou tout autre périphérique. Voir description de l'écran BELLS CONTROL.
36. Pressez sur ce bouton pour faire un RESET du terminal sélectionné dans *l'espace #25*.
37. Liste des paquets reçus par le lecteur (champ #09) et non traités par votre logiciel.
38. Cochez cette case pour voir les cent dernières erreurs de communication qui sont survenues (*ATTENTION : les « CONNECT » ne sont pas des erreurs*).
39. Cochez cette case pour voir la liste des terminaux triés par **NO DE TERMINAL** ou par **ADRESSE IP**.
40. Activer cette option pour que la librairie sauvegarde à l'intérieur du fichier `DELAYS_DD-MM-YYYY.LOG` (Exemple `DELAYS_19-02-2002.LOG`) un historique des délais de communication.
41. Activer cette option pour que la librairie sauvegarde à l'intérieur du fichier `ERR_DD-MM-YYYY.LOG` (Exemple `ERR_19-02-02.LOG`) un historique des erreurs de communication (*ATTENTION les « CONNECT » ne sont pas des erreurs*).

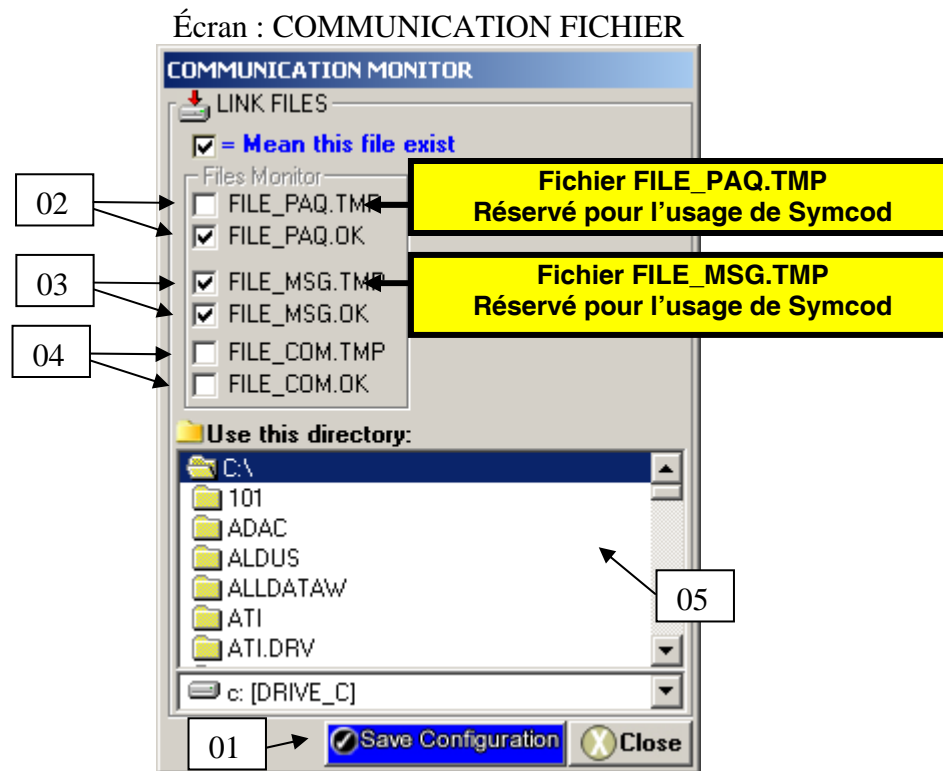
Écran : BELLS CONTROL (gestion des cloches)
 (Pour faire apparaître cet écran, voir : Écran principal #35 SHOW BELL)



01. Pour modifier la configuration des cloches à faire sonner, cocher cette option.
02. Utilisez cette barre déroulante pour choisir la journée désirée.
03. Dans cette liste, chaque ligne correspond à une sonnerie. Dans l'espace #03, vous avez l'heure à laquelle la cloche sonnera pour la journée sélectionnée avec la *liste déroulante* #02. Vous devez entrer l'heure en format 24 heures sans aucun séparateur.
04. Valeur non utilisée. Réserve à l'usage de Symcod.
05. Numéro du terminal sur lequel est branchée la cloche à faire sonner.
06. Sortie (1 à 4) sur laquelle la cloche à faire sonner est branchée (*chaque lecteur possède quatre sorties TTL OUTPUT*)
07. Ici, vous avez la durée de la sonnerie exprimée en secondes.
08. Pressez sur ce bouton pour enregistrer la configuration.
09. Pressez sur ce bouton pour ajouter une sonnerie.
10. Pressez sur ce bouton pour retirer la sonnerie sélectionnée.
11. Affiche la journée en cours de modification. Pour changer la journée, utilisez la *barre déroulante* #02.
12. Pour modifier ou ajouter une sonnerie, entrez la valeur désirée dans ce champ. (*Voir description #03*).
13. Ici, vous avez l'heure de la prochaine sonnerie qui s'exécutera.
14. Pour modifier ou ajouter une sonnerie, entrez les informations dans les champs. (*Voir description #05 à 07*).
15. Ici, vous avez: Terminal no, Cloche no, Délais en Sec. de la prochaine sonnerie qui s'exécutera.
16. Pressez sur ce bouton pour cacher cette fenêtre.
17. Pressez sur ce bouton pour copier la configuration de la journée sélectionnée avec la *barre déroulante* #02 dans toutes les autres journées.

Pour communiquer avec notre librairie, vous devez utiliser des liens fichiers.
Cette méthode est sans aucun doute la plus rapide et très facile à intégrer.

**Le lien DDE n'est plus disponible.*



DESCRIPTION DE L'ÉCRAN : COMMUNICATION FICHER

01. Cliquez sur ce bouton pour sauvegarder la configuration du lien FICHER.
02. Si l'option est cochée, c'est que le fichier existe. Vous n'avez qu'à vérifier l'existence du fichier .OK; s'il existe, traitez-le et ensuite effacez-le.
03. Si l'option est cochée, c'est que le fichier existe. Vous n'avez qu'à vérifier l'existence du fichier .OK; s'il existe, traitez-le et ensuite effacez-le.
04. Si l'option est cochée, c'est que le fichier existe. Vous n'avez qu'à écrire les commandes à envoyer dans le fichier .TMP et renommez-le en .OK pour que SYM COD le traite.
05. Dans cet espace, choisir le répertoire qui sera utilisé pour l'échange de fichiers.

COMMUNICATION VIA FICHIERS

La communication via des liens fichiers est très simple. Un fichier peut contenir plusieurs paquets et/ou commandes. Les commandes et les paquets dans un même fichier sont séparés par des ENTER (ASCII 13 + ASCII 10). Si vous voulez envoyer un ENTER pour changer de ligne à l'intérieur d'une des commandes suivantes : **Commande %187%, %186% ou %199%** utilisez la syntaxe suivante : "[CR]".

LIEN FICHIERS
FILE_PAQ.OK
FILE_COM.OK
FILE_MSG.OK

DU COTÉ CLIENT

Lecture des paquets

À intervalles d'un millième de seconde, vous devez vérifier si le fichier FILE_PAQ.OK existe.

Si ce dernier existe, vous devez l'ouvrir, lire son contenu (les paquets) et ensuite l'effacer.

- * Si une erreur survient durant l'ouverture du fichier sortir de la procédure et fermer le fichier.
- * Une ligne égale un paquet.
- * Un fichier FILE_PAQ.OK peut contenir plusieurs paquets
- * Le procédé est le même pour le fichier de messages FILE_MSG.OK

DU COTÉ CLIENT

Envoyer une ou des commandes

Ouvrir le fichier FILE_COM.TMP en mode ajout et ajouter votre ou vos commandes dans le fichier.

- * Si une erreur survient durant l'ouverture du fichier sortir de la procédure et fermer le fichier.

Vous devez créer un Timer qui va à intervalle d'un millième de seconde vérifier:

- Si le fichier FILE_COM.TMP existe et que le fichier FILE_COM.OK est absent.
- Si cette condition est Vrai il va renommer le fichier FILE_COM.TMP en FILE_COM.OK

- * Si une erreur survient durant le RENAME du fichier sortir de la procédure.
- * Une ligne égale une commande.
- * Un fichier FILE_COM peut contenir plusieurs commandes.

DESCRIPTION DE LA SYNTAXE POUR L'ENVOI DES COMMANDES

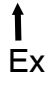
Envoyez vos commandes via le fichier **FILE_COM**

Pour envoyer une commande à un terminal:

"9999," + COMMANDE



Numéro du terminal



Exemple: %7%

* = tous les terminaux

EXEMPLES DE COMMANDES

(Exemple: Visual Basic)

'ENVOYER UN BEEP AU TERMINAL NUMÉRO 1

"0001,%7%"

'AFFICHAGE D'UNE CHAÎNE DE CARACTÈRES

"0001,%199%40LAST TIME(" & Time\$ & ")%7%%179%"

'ENREGISTRER LA QUESTION NO. 01 SUR TOUS LES TERMINAUX

"*,%187%01%12%VOTRE NO: ^||||%187%01,01,01,01,01,01"

'TOUS LES TERMINAUX AFFICHENT LA QUESTION NO 1

"*,%200%01"

Pour la liste complète, voir la section : **LISTE DES COMMANDES**

LISTE DES COMMANDES POUR LA LIBRAIRIE

Envoyez vos commandes via le fichier **FILE_COM**

MINIMISER LA FENÊTRE DE LA LIBRAIRIE

Pour minimiser la fenêtre:

"_"

MAXIMISER LA FENÊTRE

Pour maximiser les fenêtres de la librairie:

"+"

CACHER LA FENÊTRE DE LA LIBRAIRIE

Pour faire disparaître les fenêtres (mode invisible):

"<"

MONTRE LA FENÊTRE

Pour voir la fenêtre de la librairie (mode visible):

">"

DEMANDER L'ÉTAT DES TERMINAUX

Pour recevoir l'état des terminaux:

"?"

L'état des terminaux vous sera retourné via le fichier **FILE_MSG.OK**:

voir section : **RÉCEPTION DES MESSAGES** / **Description du message 06 état des terminaux**

CHANGER LE NUMÉRO D'UN TERMINAL (RENAME TERMINAL)

"R" + X + "," + Y

X= Ancien numéro de terminal

Y= Nouveau numéro de terminal

Le résultat du changement vous sera retourné via le fichier FILE_MSG.OK voir message 07

LISTE DES COMMANDES POUR LES TERMINAUX

Envoyez vos commandes via le fichier **FILE_COM**

- **Affichage d'un message %186%**

Syntaxe: %186%CHAÎNE DE CARACTÈRES

Exemple : %186%%12%NOM : ^||||||| CODE : ~~~~~

Ce message s'affiche à l'écran ainsi que les champs d'entrée (mode semi-interactif).

- **Allume le DEL %179%**

Syntaxe: %179%

Allume le DEL pendant environ 1 seconde.

- **POSITION MESSAGE %200%**

Syntaxe: %200%{# MESSAGE}

Repositionne le terminal à un nouveau numéro de message de 01 à 25.

Exemple message # 3 : %200%03

- **Signal sonore: %7%**

Syntaxe: %7%

Émet un signal sonore d'environ 1 seconde.

- **Affichage d'une chaîne de caractères %199%**

Syntaxe: %199%{POSITION} {CHAÎNE DE CARACTÈRES}

Exemple : %199%40Bonjour Paul

* Cette chaîne de caractères s'affiche à l'écran sans modifier le message en cours.

* Ligne 1 POSITION 00 à 39

* Ligne 2 POSITION 40 à 79

À utiliser avec les commandes %199%, %187% et %186%	
•	HOME %198% Place le curseur au début de l'écran.
•	CLS %12% Efface l'écran.
•	[CR] Saut de ligne

- **Enregistrement des messages 1 à 25 %187%**

Syntaxe:

%187%	1 caractère
"NUMÉRO DE MESSAGE"	2 caractères 01 à 25
"CHAÎNE DE CARACTÈRES"	x caractère
%187%	1 caractère
"Touche M1 branche sur "	2 caractères
" "	
"TOUCHE M2 branche sur "	2 caractères
" "	
"TOUCHE M3 branche sur "	2 caractères
" "	
"TOUCHE M4 branche sur "	2 caractères
" "	
"TOUCHE M5 branche sur "	2 caractères
" "	
"TOUCHE ESC branche sur "	2 caractères
" "	
"TOUCHE ENTER branche sur "	2 caractères

Exemple :

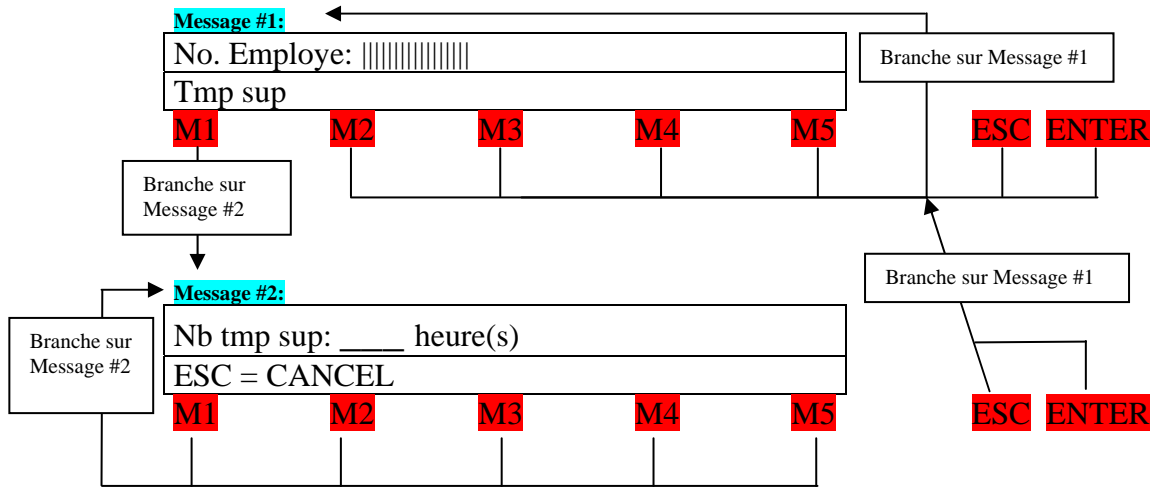
%187%01%12%NOM :^|||| CODE :~~~~%187%87,12,01,01,01,01

Voir : [Les champs d'entrée](#)

Les valeurs contenues dans les touches **M1 à M5, ESC et ENTER** sont utilisées pour aller à un autre numéro de message (de 01 à 25). Exemple, si M2 contient **12**, quand l'utilisateur pressera sur la touche M2 du LBC-02, celui-ci affichera automatiquement le message #**12**. Si le numéro du message à brancher est plus grand que 25, le terminal retournera un paquet contenant le caractère ASCII. Exemple: si M1 = **87**, le LBC-02 retournera un paquet contenant "W".

Exemple d'application avec la commande %187%

Enregistrement des messages 1 et 2



En visual basic, le code source serait le suivant :

```

ENREGISTRER LA QUESTION NO. 01 SUR TOUS LES TERMINAUX
"*,% 187%01%12% Employe: ^||||||||| [CR]Tmp sup% 187%02,01,01,01,01,01"

ENREGISTRER LA QUESTION NO. 02 SUR TOUS LES TERMINAUX
"*,% 187%02%12%Nb tmp sup: ~~~ heure(s)[CR]ESC = CANCEL% 187%02,02,02,02,02,01,01"

TOUS LES TERMINAUX AFFICHENT LA QUESTION NO 1
"*,% 200%01"

```

LES SORTIES TTL OUTPUT (voir câblage)

- **Signal sortie 1-> ON xx SECONDES %220%**
xx = + - 1 seconde
Syntaxe: %220%xx
- **Signal sortie 2-> ON xx SECONDES %221%**
xx = + - 1 seconde
Syntaxe: %221%xx
- **Signal sortie 3-> ON xx SECONDES %222%**
xx = + - 1 seconde
Syntaxe: %222%xx
- **Signal sortie 4-> ON xx SECONDES %223%**
xx = + - 1 seconde
Syntaxe: %223%xx
- **SIGNAL SORTIE 1-> ON %193%**
Syntaxe: %193%
Place la sortie logique numéro 1 à un niveau logique 1 .
- **SIGNAL SORTIE 1-> OFF %196%**
Syntaxe: %196%
Place la sortie logique numéro 1 à un niveau logique 0 .
- **SIGNAL SORTIE 2-> ON %192%**
Syntaxe: %192%
Place la sortie logique numéro 2 à un niveau logique 1 .
- **SIGNAL SORTIE 2-> OFF %195%**
Syntaxe: %195%
Place la sortie logique numéro 2 à un niveau logique 0 .
- **SIGNAL SORTIE 3-> ON %226%**
Syntaxe: %226%
Place la sortie logique numéro 3 à un niveau logique 1 .
- **SIGNAL SORTIE 3-> OFF %227%**
Syntaxe: %227%
Place la sortie logique numéro 3 à un niveau logique 0 .
- **SIGNAL SORTIE 4-> ON %228%**
Syntaxe: %228%
Place la sortie logique numéro 4 à un niveau logique 1 .
- **SIGNAL SORTIE 4-> OFF %229%**
Syntaxe: %229%
Place la sortie logique numéro 4 à un niveau logique 0 .

LES CHAMPS D'ENTRÉE :
UTILISÉS AVEC LES COMMANDES : %187% ET %186%

Chaque message enregistré par le terminal peut contenir des champs d'entrée. Le curseur se positionnera sur le premier champ de l'écran et attendra que l'utilisateur entre une réponse. Lorsque tous les champs d'entrée sont remplis, la réponse sera transmise aussitôt. Il existe plusieurs types de champs d'entrée. Par exemple, si on crée un champ numérique, il suffit d'incorporer dans la chaîne de caractères des messages, le caractère ascii "~" [7E]. La quantité de caractères contenus dans la chaîne déterminera la longueur de ce champ. On peut retrouver dans la chaîne de caractères, plus d'un type de champs d'entrée.

NOM : _____	PRÉNOM : _____			
AGE : ##	IDENTIFICATION : ##	_____	_____	_____
M1	M2	M3	M4	M5

CHAMP LETTRE :

Ce champ peut contenir seulement des lettres.

CHAMP NUMÉRIQUE :

Ce champ peut contenir seulement des chiffres.

CHAMP ALPHANUMÉRIQUE :

Ce champ peut contenir des lettres et des chiffres.

SYMBOLE CODE À BARRES :

Ce symbole est placé au début d'un champ et peut être suivi d'une pré-validation. Par exemple, le symbole de code à barres suivi des caractères 72 et des symboles ##### définira que le code à barres devra commencer par les chiffres 72, sinon, il ne sera pas validé. Plusieurs combinaisons peuvent être faites: par exemple, le symbole de code à barres suivi de ##_#_# (deux caractères numériques suivis de deux caractères alphanumériques, suivis d'un caractère numérique, suivi de deux caractères alphanumériques et d'un caractère numérique.)

SYMBOLE HEURE ET DATE :

Ces codes font apparaître l'heure et/ou la date à l'écran.


SYMBOLE IDENTIFICATION :

Ce code fait apparaître l'identification du terminal à l'écran.

SYMBOLE CODE À BARRES SEULEMENT

Ce champ peut contenir des lettres et des chiffres qui ne peuvent pas être entrés par le clavier mais seulement par lecture de code à barres.

LISTE DES CARACTÈRES DES CHAMPS ET SYMBOLES:

TYPE	CARACTÈRE	HEXADECIMAL	AFFICHAGE LCD
LETTRE	`	60	_
NUMÉRIQUE	~	7E	#
ALPHANUMÉRIQUE		7C	_
BARCODE ET CLAVIER	^	5E	PETIT TRIANGLE Exemple : No : ^ 
BARCODE SEULEMENT	@	40	DESSIN DE BARCODE
HEURE	{	7B	HEURE
DATE	}	7D	DATE
IDENTIFICATION	[5B	IDENTIFICATION
MOT DE PASSE]	5D	CADENAS

*SUR UN CHAMP « MOT DE PASSE », LE BACKSPACE NE FONCTIONNE PAS.

RÉCEPTION DES PAQUETS

La librairie vous envoie les paquets via le fichier **FILE_PAQ.OK**

Pour recevoir les paquets:

Si la librairie contient des paquets, vous recevrez via le fichier **FILE_PAQ.OK**:
"9999,"+CHR (2) + PAQUET RÉPONSE + CHR (3)



de terminal

DESCRIPTION DU PAQUET RÉPONSE

Lorsque le terminal retourne un numéro qu'il a lu, il retourne dans l'ordre la chaîne de caractères suivante :

{STX}	1 caractère, début du paquet [2]
{NUMÉRO DU PAQUET}	1 caractère, [30] à [3F] (Réservé pour Symcod)
{PROVENANCE}	1 caractère M, – ou * (- = Barcode et * = Clavier)
{DATE}	6 caractères, exemple : "123095"
{HEURE}	6 caractères, exemple : "102208"
{IDENTIFICATION CMP}	2 caractères (Réservé pour Symcod)
{NUMÉRO DE L' ÉCRAN}	2 caractères, exemple : "01"
{,CHAMP 1, CHAMP 2, CHAMP 3,...}	Exemple : ",5943,1233,12,"
{CRC}	2 caractères (Réservé pour Symcod)
{ETX}	1 caractère, fin du paquet [3]

LES TOUCHES M1 À M5, ESC et ENTER

Si une des touches de M1 à M5 est pressée et qu'elle contient une valeur supérieure à 25, seulement CHAMP1 sera retourné; ce dernier contiendra le caractère ASCII de Mx. {PROVENANCE} Contiendra "M" pour retour de Message.

{PROVENANCE} contiendra - (*ASCII 45d*) si la donnée est entrée via le BARCODE et * (*ASCII 42d*) si elle provient du clavier.

RÉCEPTION DES MESSAGES

La librairie vous envoie des messages via le fichier **FILE_MSG.OK**

Description du message 01 connexion établie avec un terminal :

"9999,01-CONNECT" + CHR(3)



de terminal

Description du message 02 fermeture de la connexion avec un terminal :

"9999,02-CLOSE" + CHR(3)



de terminal

Description du message 03 erreur de communication avec un terminal :

"9999,03-ERR[999] :Description de l'erreur" + CHR(3)



de terminal



du message d'erreur

Si vous recevez un message 03, c'est que la communication est rompue pour ce terminal. Quand ce dernier retrouvera la communication, un message 01 vous sera envoyé.

Description du message 05 envoi d'une commande à un terminal inexistant :

"9999, 05-NOT_FOUND"+ CHR(3)



de terminal

Description du message 06 état des terminaux :

"0000, 06-9999=9,9999=9,9999=9, ..." + CHR(3)



Ne pas tenir compte du numéro de terminal pour ce message; donc, il sera toujours = à 0000

9999 = Numéro de terminal

9 = État du terminal (0=Aucune communication, 1=Communication établie)

Description du message 07 changement de no. de terminal

(Voir comm. **RENAME TERMINAL**):

"0000,07-RENAME,9999,9999,99-MESSAGE" + CHR(3)



Ne pas tenir compte du numéro de terminal pour ce message; donc, il sera toujours = à 0000

9999 = Ancien numéro

9999 = Nouveau numéro

99-MESSAGE = **01-OK** qui signifie que le changement à été effectué

02-9999 EXIST qui signifie que le nouveau numéro existe

03-9999 NOT EXIST qui signifie que l'ancien numéro n'existe pas

CÂBLAGE



Port crayon optique «WAND» DB9 Male

- 1 Entrée code à barres #2 (Wand Emulation) *disponible sur LBC V4 uniquement
- 2 Entrée code à barres #1 (Wand Emulation par défaut ou RS-232 sur demande)
- 4 Sortie Alimentation (+5 VDC)
- 5 Commun (Gnd)
- 9 Sortie Alimentation (+5 VDC)
- 7 Commun (Gnd)

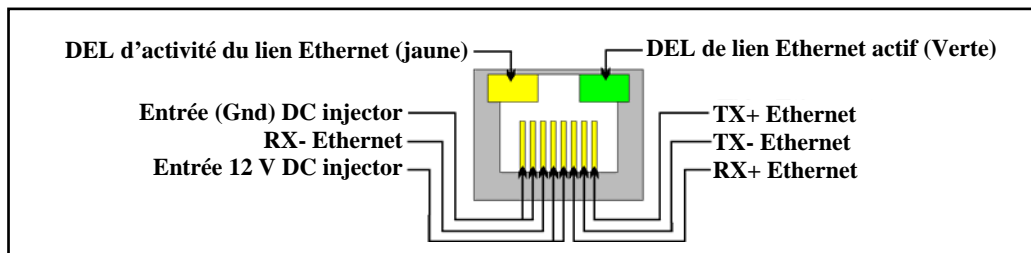
Port DB9 Femelle «IN/OUT»

- 1 Sortie TTL 1 (0 ou 5 VDC 20 mA)
- 2 Sortie TTL 2 (0 ou 5 VDC 20 mA)
- 3 Sortie TTL 3 (0 ou 5 VDC 20 mA)
- 4 Sortie TTL 4 (0 ou 5 VDC 20 mA)
- 5 Commun (Gnd)
- 6 Commun (Gnd)
- 7 Buzzer externe (0 ou 12 VDC 50 mA)
- 8 Entrée TTL #1 (0 à 5 VDC)
- 9 Entrée TTL #2 (0 à 5 VDC)

POWER

De 8 à 18 VDC 650 mA maximum
Centre positif

ETHERNET

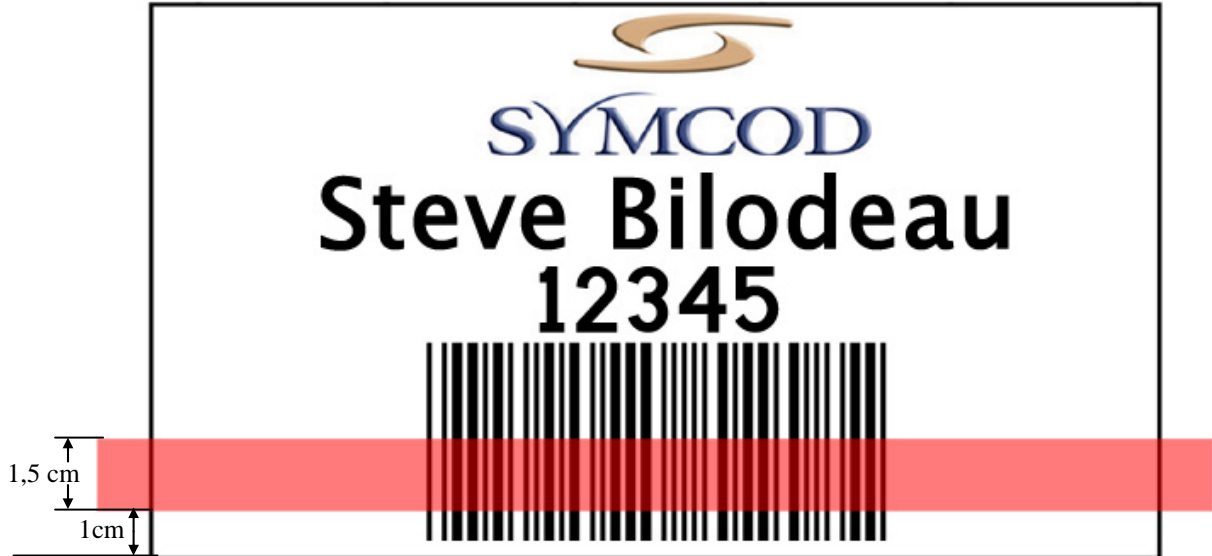


Le LBC-02/IP communique via un branchement Ethernet 10 Base-T. Le connecteur est de type RJ-45 standard. Il est muni d'une DEL verte indiquant le lien de communication et d'une DEL jaune indiquant l'activité du lien. Le LBC-02/IP peut être alimenté par un bloc d'alimentation individuel, un DC-injector simple ou un DC-Injector 16 ports (N'utiliser que les DC-Injector de SYMCOD). Comme tout équipement Ethernet 10 Base-T qui utilise du câble UTP Cat5, un maximum de 300 pieds (91.44 mètres) de câble est permis entre le « hub » et/ou la « switch » et le LBC-02/IP.

Pour plus de détails concernant le câblage, veuillez télécharger le document «CÂBLAGE ET EXEMPLE DE CONFIGURATION TCPIP » disponible sur WWW.SYMCOD.COM.

Vos cartes doivent respecter l'exemple qui suit

ZONE DE LECTURE DU LBC-02
VOTRE Code à Barres DOIT REMPLIR LA ZONE ROUGE



LEXIQUE

" "	Format ASCII (000 à 255)
[]	Format hexadécimal (00 à FF)
()	Format décimal
{STX}	[02] (2)
{ETX}	[03] (3)
{H1}{H2}{M1}{M2}{(S1){S2}	[30] à [39] = ASCII
{CHAÎNE DE CARACTÈRES}	Caractère de la table ASCII exemple : ABC = [41][42][43]
{CODE}	[00] à [64]
{HEURE}	Exemple 10:23:12 -> [31][30][32][33][31][32]