
LECTEUR DE CODE DSO2



MANUEL

OPERATEUR

Tables des matières

Introduction 5

1. DESCRIPTION GÉNÉRALE MATÉRIEL	6
1.1. Composants	6
1.2. Caractéristiques techniques unité centrale DS02.....	7
1.3. Schéma de câblage lecteur de code.....	8
1.4. Connexion TERMINAL ► DS02 ► DS2200	8
1.5. Éléments du panneau frontal.....	9
1.6. Éléments du panneau postérieur	9
1.7. Montage et positionnement des têtes de lecture	10
2. DESCRIPTION MENU LOGICIEL.....	11
Signalisations panneau frontal.....	11
Menu Principal.....	12
2.1. Mise au point.....	13
2.1.1 Tête 1	14
2.1.1.1 Téléchargement	15
2.1.1.2 Optimisation Barre	16
2.1.1.2.1 Overflow.....	16
2.1.1.2.2 Pourcentage	17
2.1.1.3 Choix Code	18
2.1.1.4 Sélectionner Sorties.....	20
2.2. Programmation	21
2.2.1 Sélection Têtes	22
2.2.2 Program. Code.....	23
2.2.2.1 Clavier	24
2.2.2.2 Autoset	25
2.2.2.2.1 Code Acquis	26
2.2.2.3 Mémoire	27
2.2.2.3.1 Lecture Mémoire	28
2.2.2.3.2 Ecrire Mémoire	30
2.2.2.3.3 Effacer Mémoire	32
2.2.3 Format Courant	34
2.2.4 Configuration.....	35
2.2.5 Shift Register	35
2.2.5.1 Shift Register 1.....	36
2.2.6 Consécutifs.....	36
2.2.6.1 Défauts 1= 0.....	37
2.3. Production	38
2.3.1 Tête unique	38
2.3.2 Têtes Multiples.....	39
2.3.3 Raz Compteurs	40
2.4. Langue	41
2.5. Exemples de programmation	42

2.5.1	Programmation tête n° 1	42
2.5.2	Activation de la tête de lecture n° 1	43
2.5.3	Programmation code.....	44
2.5.4	Lancement cycle de production.....	45

Introduction

Le présent manuel est non seulement un guide pratique pour l'utilisation du lecteur de code DS02 mais a également pour but de souligner les aspects essentiels de l'appareil en question.

Le DS02 est un lecteur de code compact, en mesure de contrôler le code lu. La présence d'une UC indépendante pour chaque canal de lecture permet une lecture du code extrêmement rapide et fiable.

Les têtes de lecture sont connectées à l'appareil au moyen de connecteurs RJ45, tandis que la connexion à la machine est effectuée par des connecteurs industriels à 10 et 12 broches. L'appareil lui-même fournit les tensions nécessaires en vue du fonctionnement des têtes de lecture.

1. DESCRIPTION GÉNÉRALE MATÉRIEL

1.1. Composants

CODE	DESCRIPTION
24401011	TERMINAL LECTEUR DE CODE DS02
24401010	TETE LASER SCANNEUR DATALOGIC PROGRAMME DS2200
24402024	CABLE DE RALLONGE 5 M POUR SCANNEUR DS2200 (CONNECTEURS RJ45 - DB25)
24402025	CABLE DE RALLONGE 7 M POUR SCANNEUR DS2200 (CONNECTEURS RJ45 - DB25)
24402026	CABLE DE RALLONGE 10 M POUR SCANNEUR DS2200 (CONNECTEURS RJ45 - DB25)

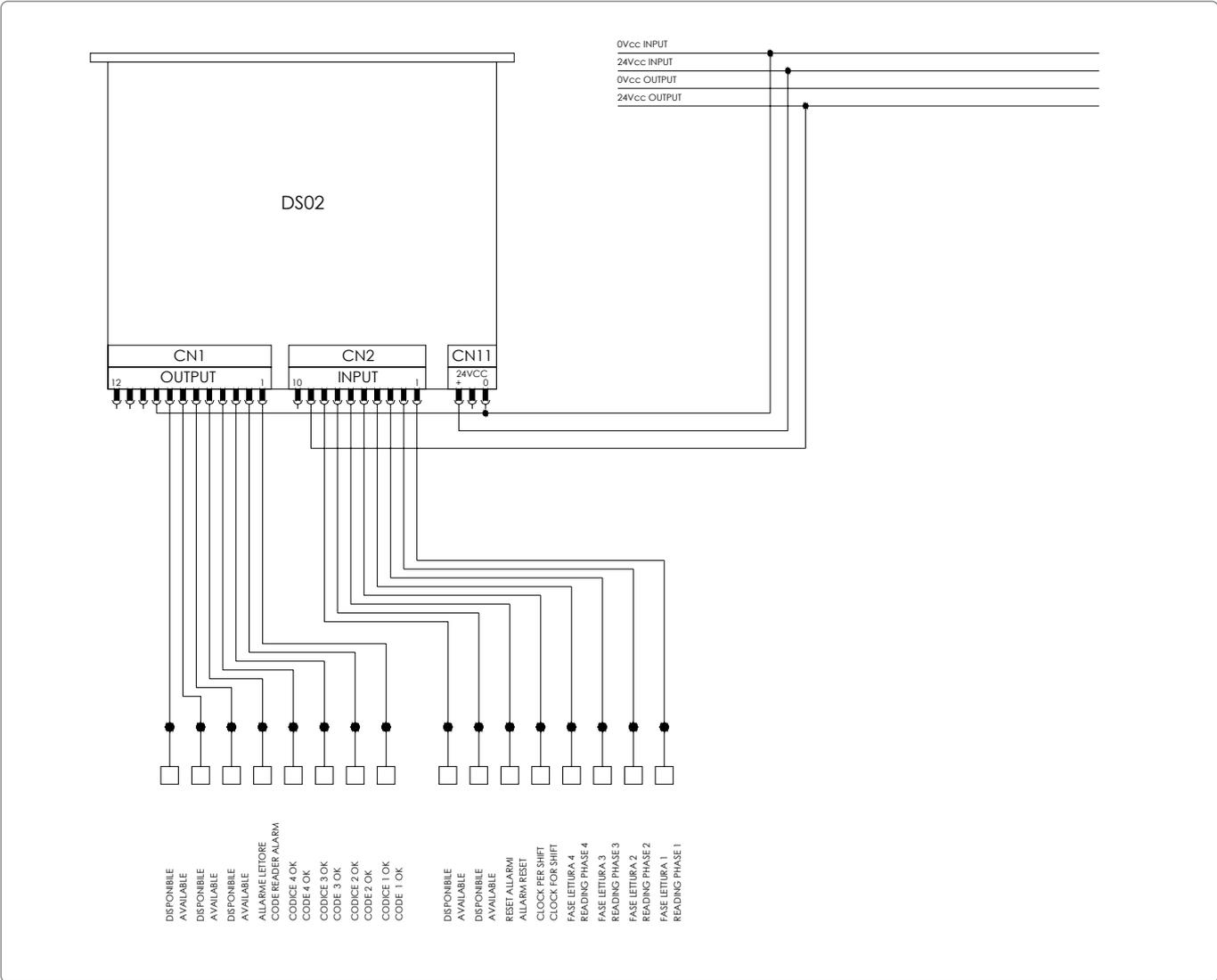
1.2. Caractéristiques techniques unité centrale DS02

Les tête de lecture sont connectées à l'appareil par des connecteurs RJ45.

La connexion à la machine est par contre effectuée par des connecteurs industriels à 10 et 12 broches.

Caractéristiques :			
Mécaniques	Dimensions	96x96x100mm	
	Boîtier	blindé	
Électriques	Alimentation	24Vdc	Avec isolation galvanique
	Absorption	10Watt	
	Alimentateur têtes de lecture	12Vdc/5Vdc	
	Entrées	N° 4 24VDC	Avec optoisolation
	Sorties	N° 4 24VDC	Avec optoisolation
	Visualisation E/S	Au moyen de diodes situées sur le panneau frontal	
	Interfaçage avec Hôte	RS232 C	
Optiques			Distance de lecture
	Laser	Lecture du code à l'arrêt ou en mouvement	De 45 à 70 mm
	Longueur code	Max. 50mm	
	N° de caractères	Max. 13	
Générales	Visualisation	Afficheur alphanumérique 16 caractères x 4 lignes	
	Vitesse de contrôle	Max. 100m/min	
	Programmation	Acquisition automatique Saisie code sur clavier Saisie du code depuis la mémoire	
	Codes vérifiables	DS2200 Voir <u>Annexe A</u>	

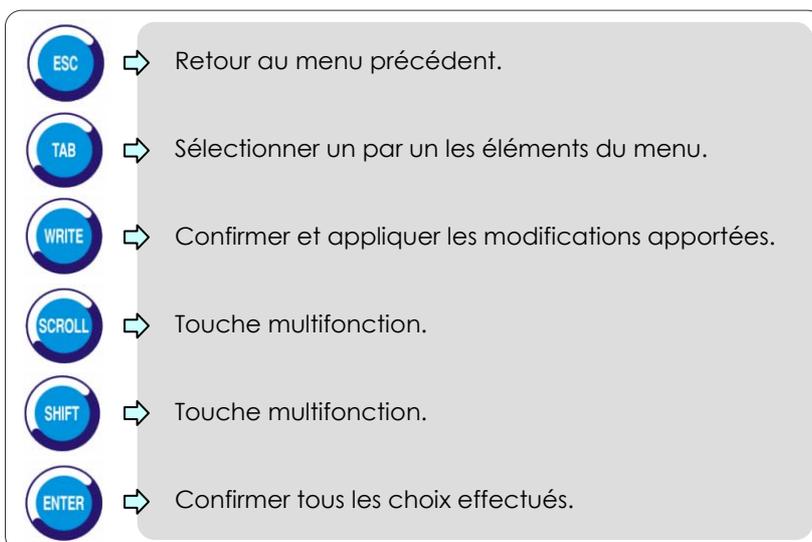
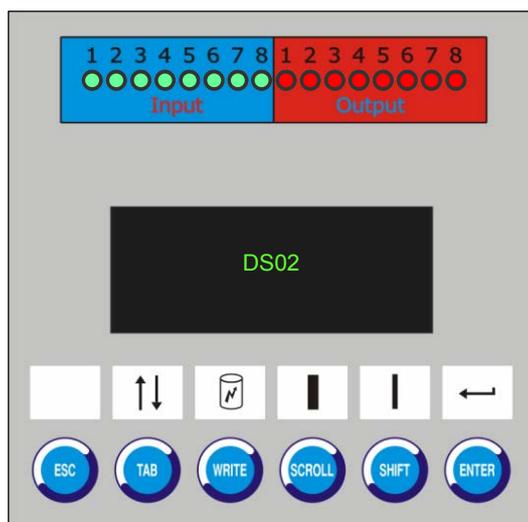
1.3. Schéma de câblage lecteur de code



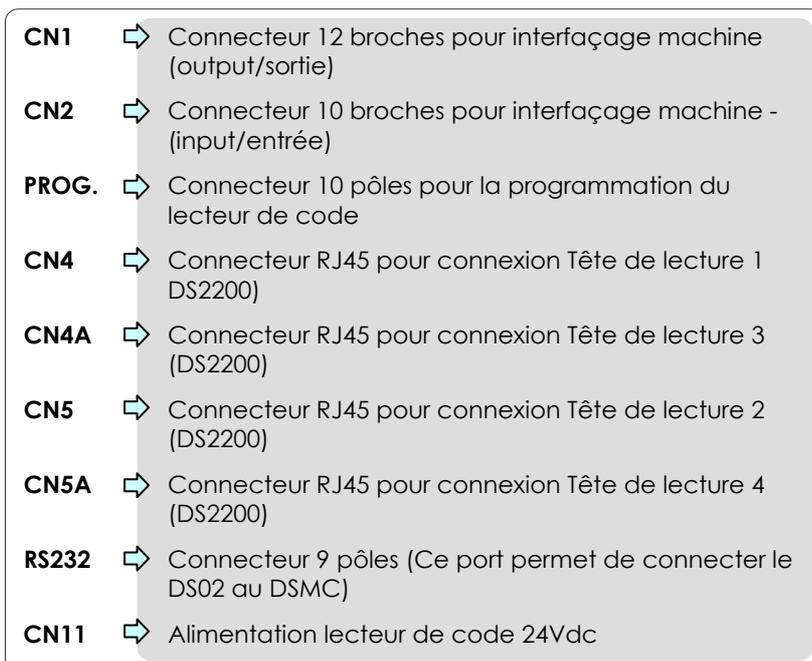
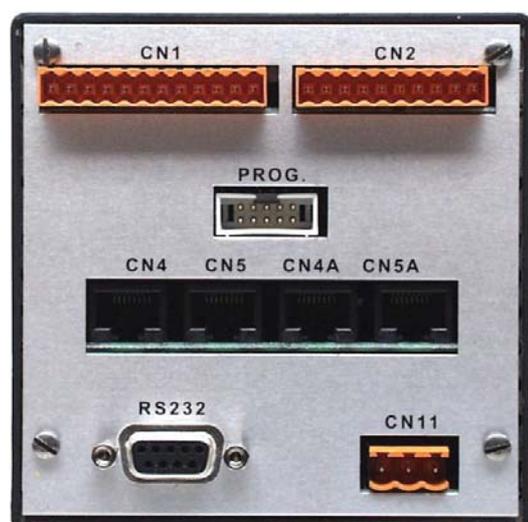
1.4. Connexion TERMINAL ► DS02 ► DS2200



1.5. Éléments du panneau frontal



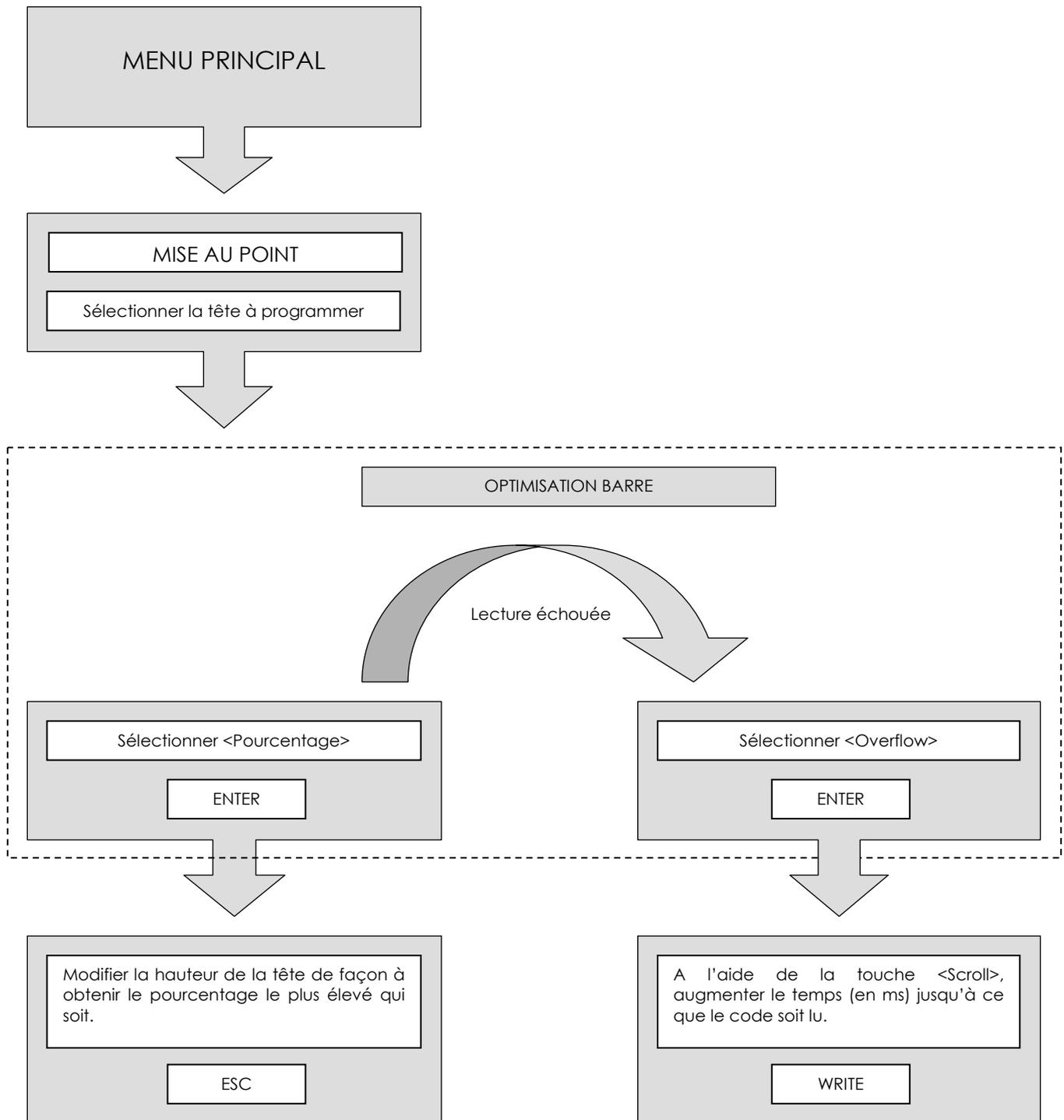
1.6. Éléments du panneau postérieur



1.7. Montage et positionnement des têtes de lecture

Placer la tête de lecture à une distance d'environ 70 mm par rapport à la position de lecture du code. Il est possible, en cas de code trop brillant, d'incliner la tête de lecture de 15°.

Pour toute autre information, consulter le manuel Datalogic ci-joint.



2. DESCRIPTION MENU LOGICIEL

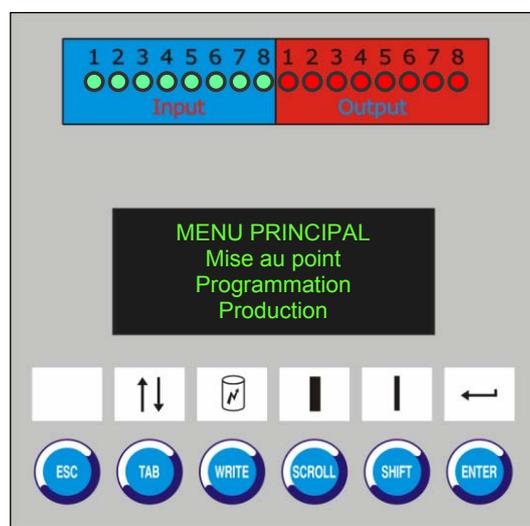
Le programme à l'intérieur de l'appareil permet d'effectuer les opérations suivantes:

- visualisation et contrôle de 4 codes en même temps
- activation et désactivation séparée de la lecture des codes

All'accensione automaticamente vengono effettuate le seguenti operazioni:

- visualisation de la version du logiciel installé
- téléchargement depuis la mémoire EEPROM des valeurs des codes utilisés dans la dernière production
- Affichage du menu de production

Signalisations panneau frontal



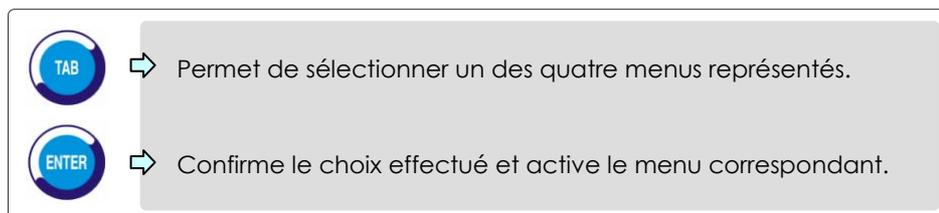
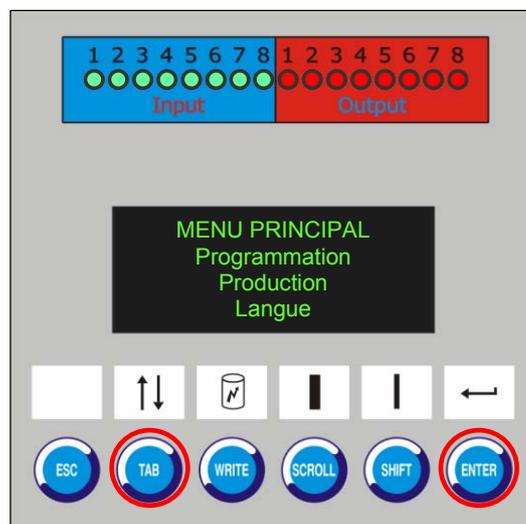
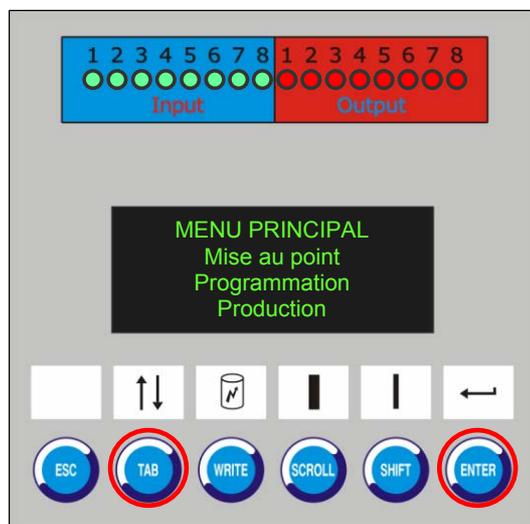
DEL entrée

- 1 Phase lecture tête 1
- 2 Phase lecture tête 2
- 3 Phase lecture tête 3
- 4 Phase lecture tête 4
- 5 Clock shift register
- 6 Réinitialisation pour erreurs consécutives
- 7 Disponible
- 8 Disponible

DEL sortie

- 1 Signal OK lecture tête 1
- 2 Signal OK lecture tête 2
- 3 Signal OK lecture tête 3
- 4 Signal OK lecture tête 4
- 5 Alarme générale lecteur de code
- 6 Disponible
- 7 Disponible
- 8 Disponible

Menu Principal



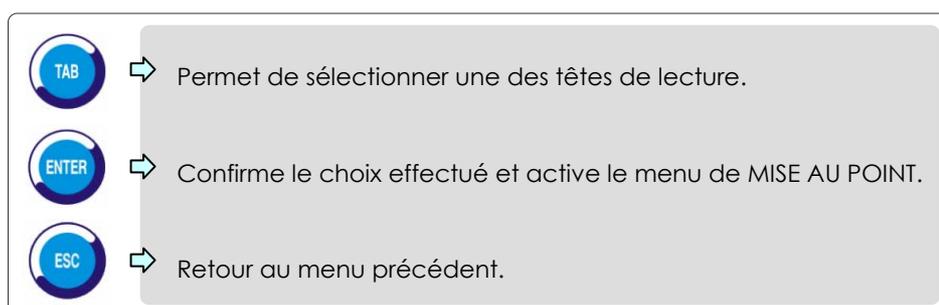
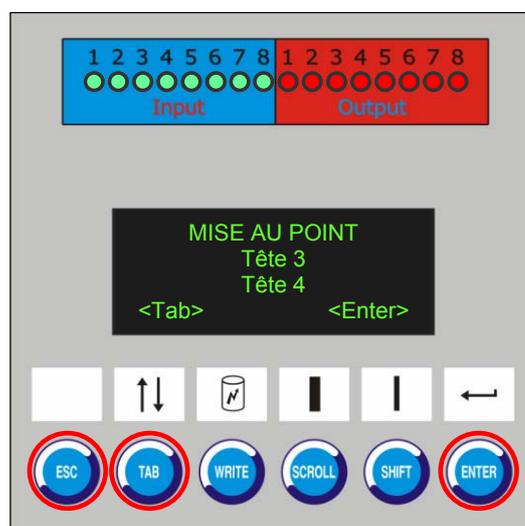
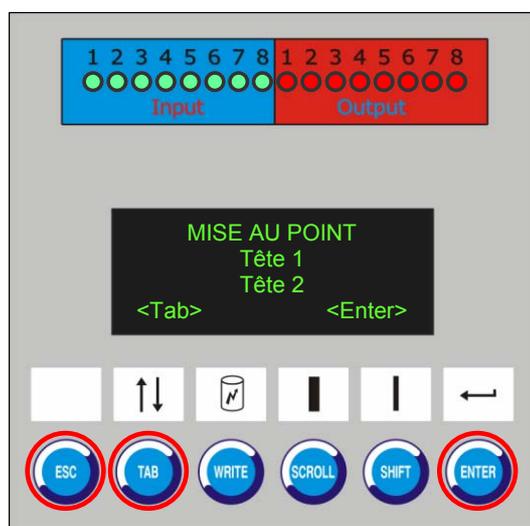
- Mise au point, permet d'optimiser la mise en station des têtes de lecture.
- Programmation, visualise le menu de programmation en permettant l'activation et la programmation des têtes de lecture.
- Production, contrôle la production effectuée par la visualisation des codes lus. La sortie de ce menu est protégée par un mot de passe.
- Langue, sélectionne la langue de visualisation de l'afficheur.

PASSWORD: **ESC + ESC + ESC + SCROLL + SHIFT + WRITE**

2.1. Mise au point

Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Mise au point> dans le MENU PRINCIPAL.

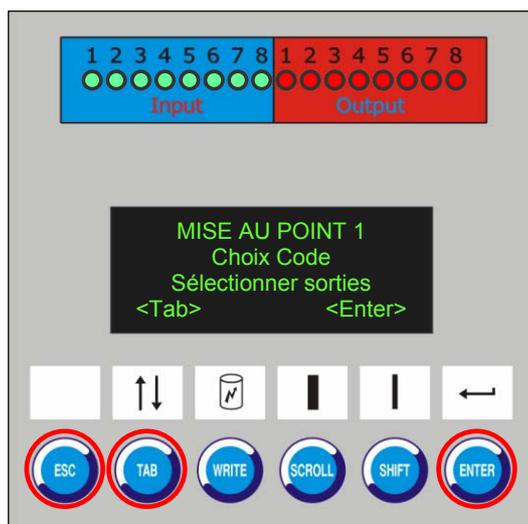
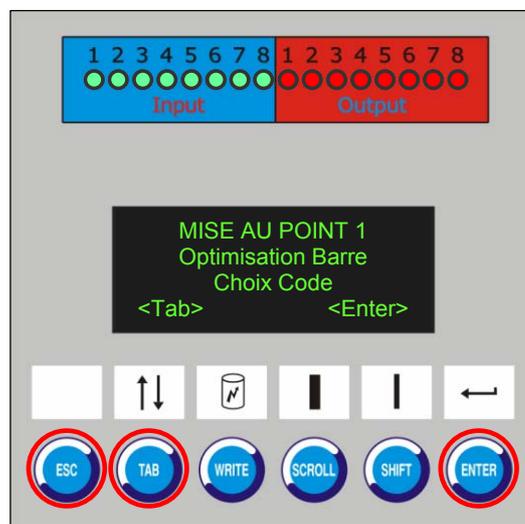
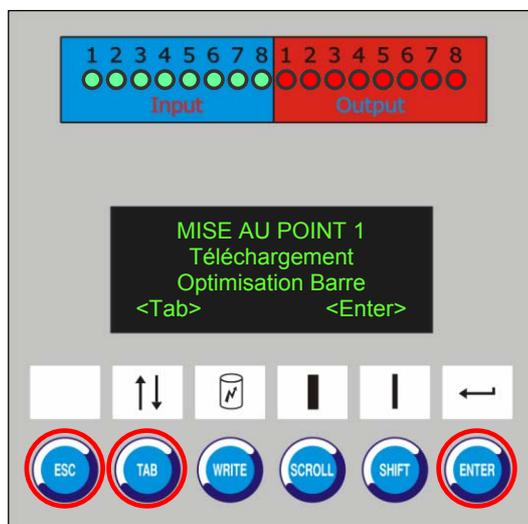
Ce menu permet d'optimiser la mise en station des têtes de lecture.



La sélection d'une des têtes permet d'optimiser éventuellement sa mise en station mécanique sur la machine.

2.1.1 Tête 1

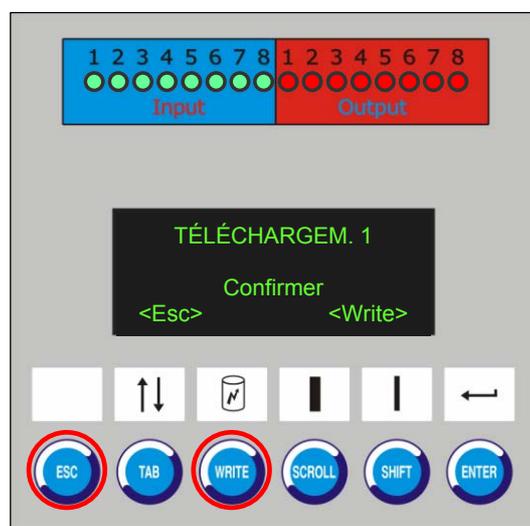
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Tête 1> dans le menu MISE AU POINT.



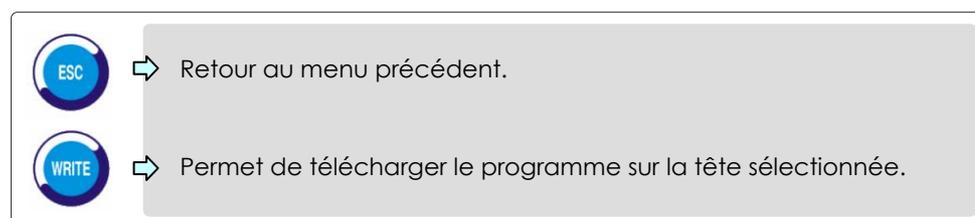
-  → Permet de sélectionner une des options représentées.
-  → Confirme le choix effectué et active le menu correspondant.
-  → Retour au menu précédent.

2.1.1.1 Téléchargement

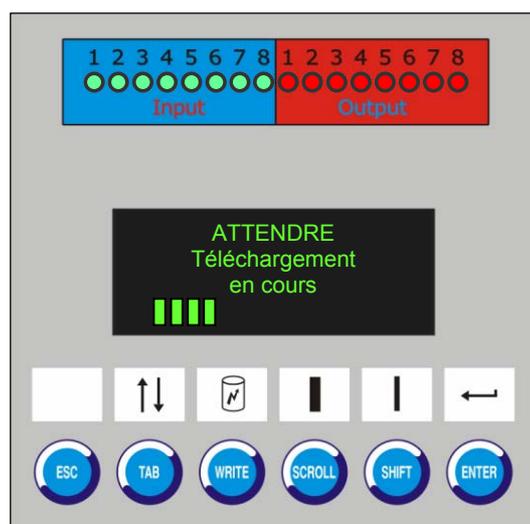
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Téléchargement> dans le menu MISE AU POINT 1.



Effectuer le téléchargement uniquement en cas d'utilisation d'une nouvelle tête de lecture.

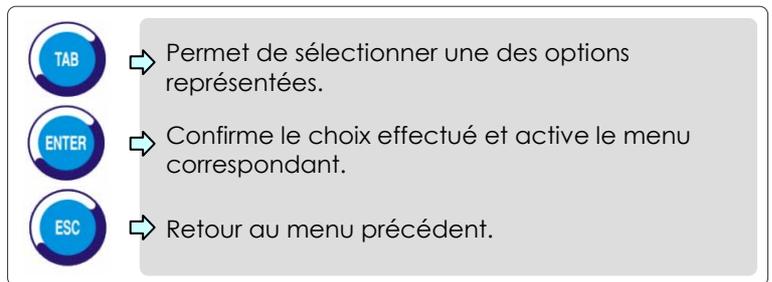
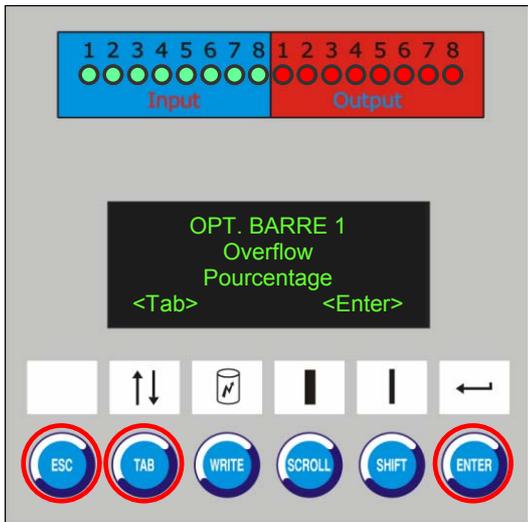


La page-écran suivante s'affiche lors du téléchargement. Retour, au terme du téléchargement, au menu MISE AU POINT



2.1.1.2 Optimisation Barre

Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Optimisation Barre> dans le menu MISE AU POINT 1.

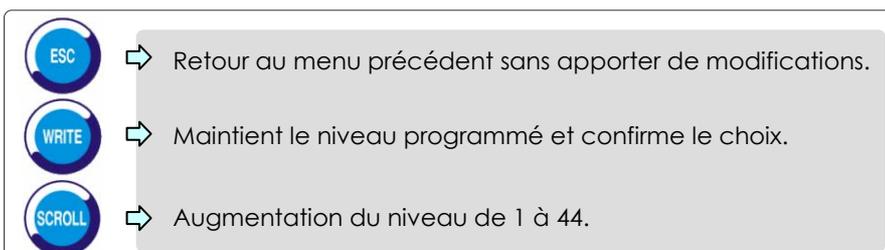
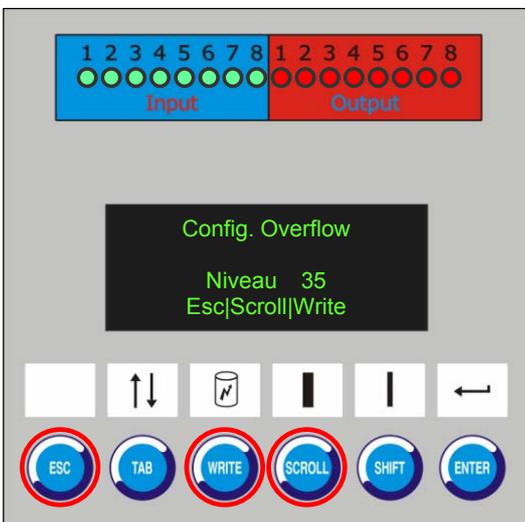


Overflow, sert à optimiser la lecture du code en fonction de la largeur des barres et des dimensions du premier intervalle blanc avant la barre initiale.

Pourcentage, visualise la précision de lecture du code en pourcentage ; plus le pourcentage est élevé et plus la précision est haute. Régler la distance des têtes de lecture en fonction de la précision.

2.1.1.2.1 Overflow

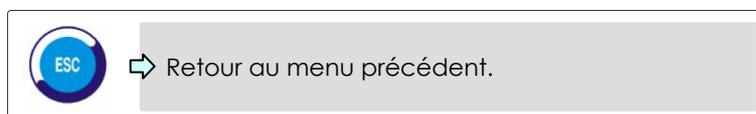
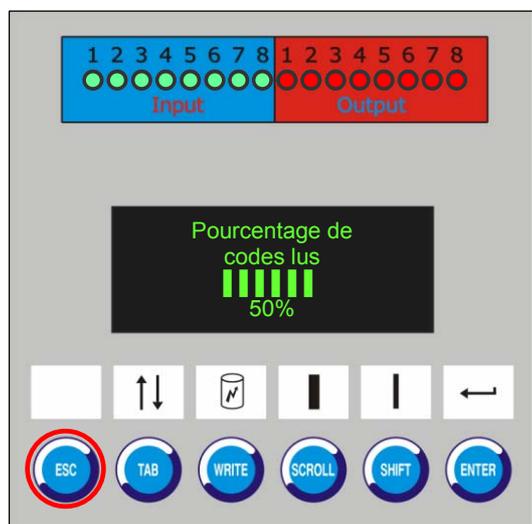
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Overflow> dans le menu OPT. BARRE 1.



2.1.1.2.2 Pourcentage

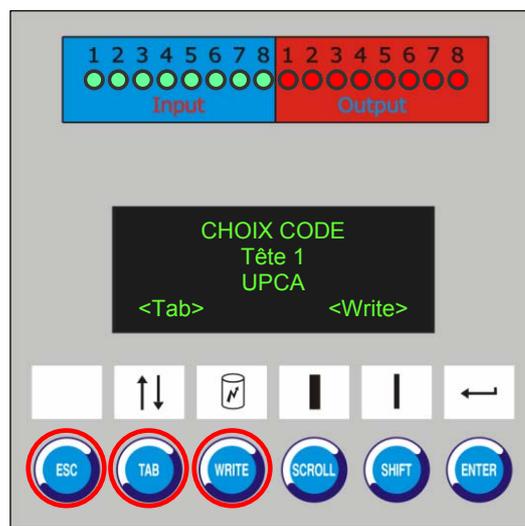
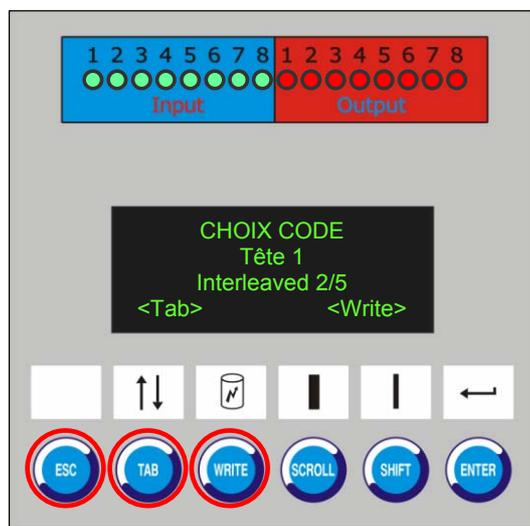
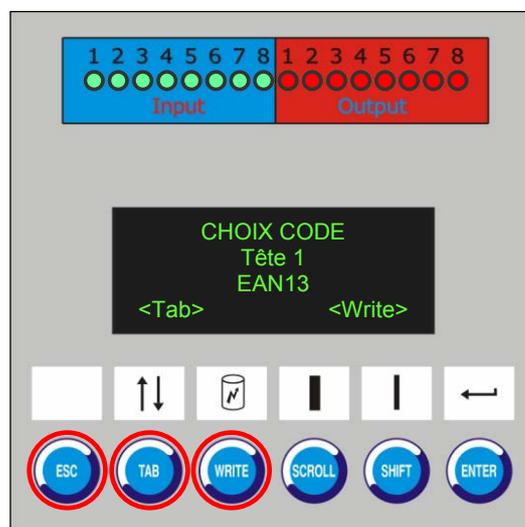
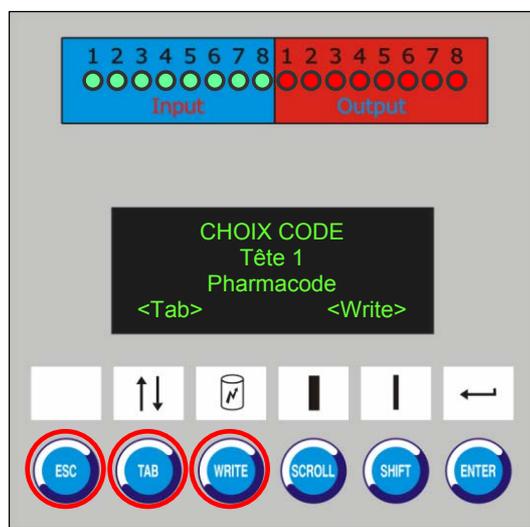
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Pourcentage> dans le menu OPT. BARRE 1.

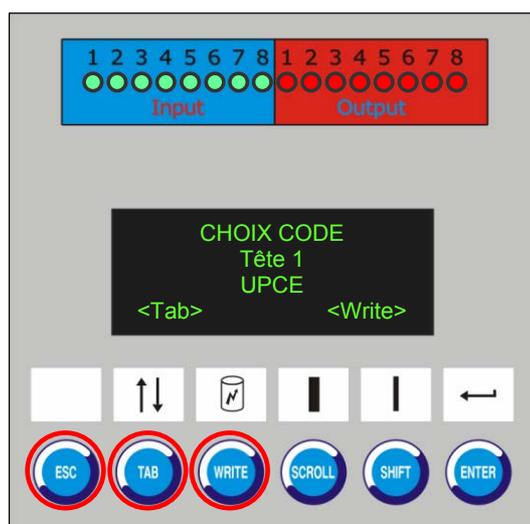
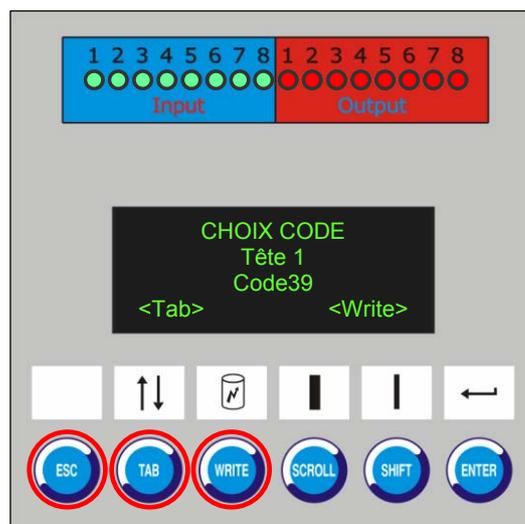
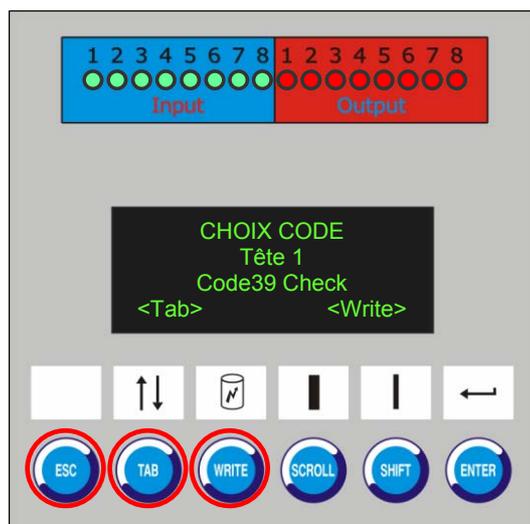
Ce menu visualise la précision de lecture du code en pourcentage ; plus le pourcentage est élevé et plus la précision est haute. Régler la distance des têtes de lecture en fonction de la précision.



2.1.1.3 Choix Code

Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Choix Code> dans le menu MISE AU POINT 1.
Ce menu permet de programmer le type de code que la tête de lecture doit reconnaître.





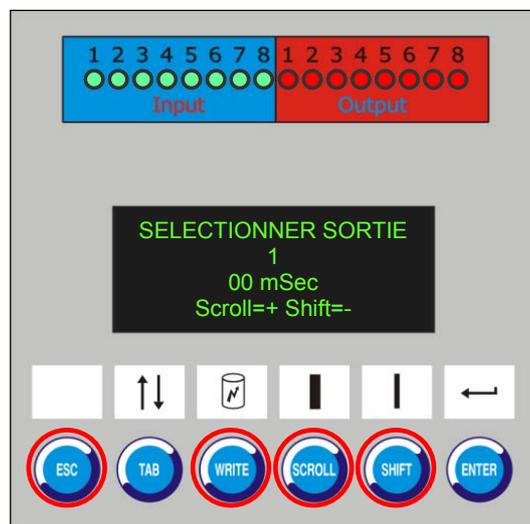
-  → Visualise le type de code devant être reconnu.
-  → Confirme le choix du code en revenant au menu précédent.
-  → Retour au menu précédent.

2.1.1.4 Sélectionner Sorties

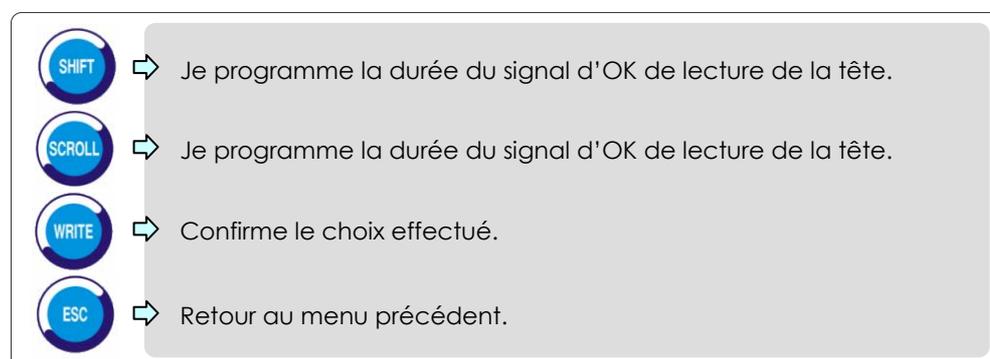
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande < Sélectionner Sorties > dans le menu MISE AU POINT 1.

Ce menu sert à programmer la durée du signal d'OK de lecture de la tête.

Si la durée de lecture est programmée sur 0 ms. Le signal d'OK de lecture de la tête dure jusqu'à la phase de lecture de la tête suivante

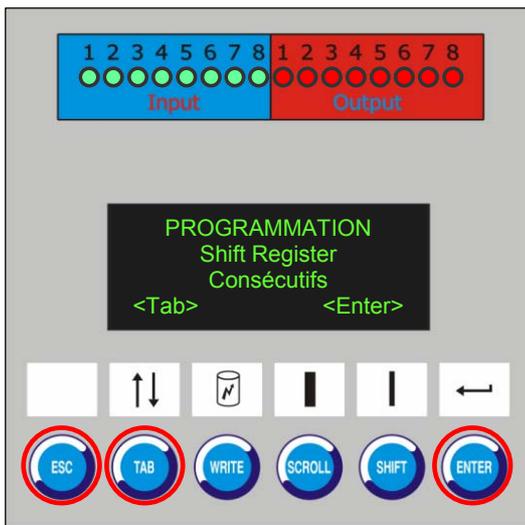
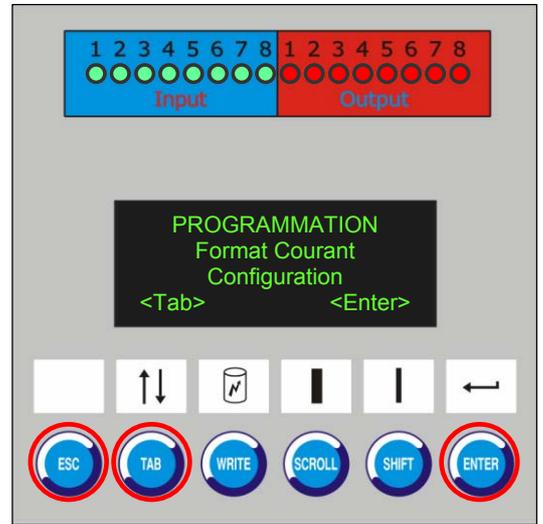
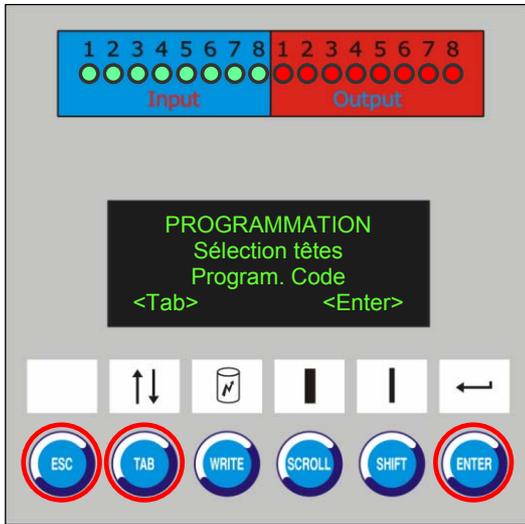


On peut programmer la durée du signal d'OK de 0 à 524 ms



2.2. Programmation

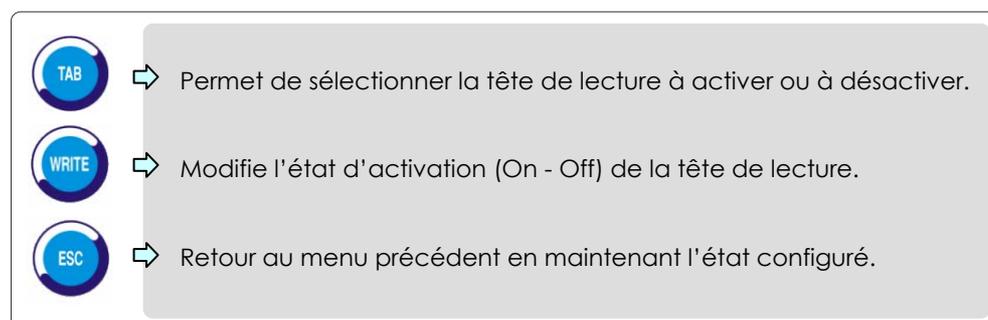
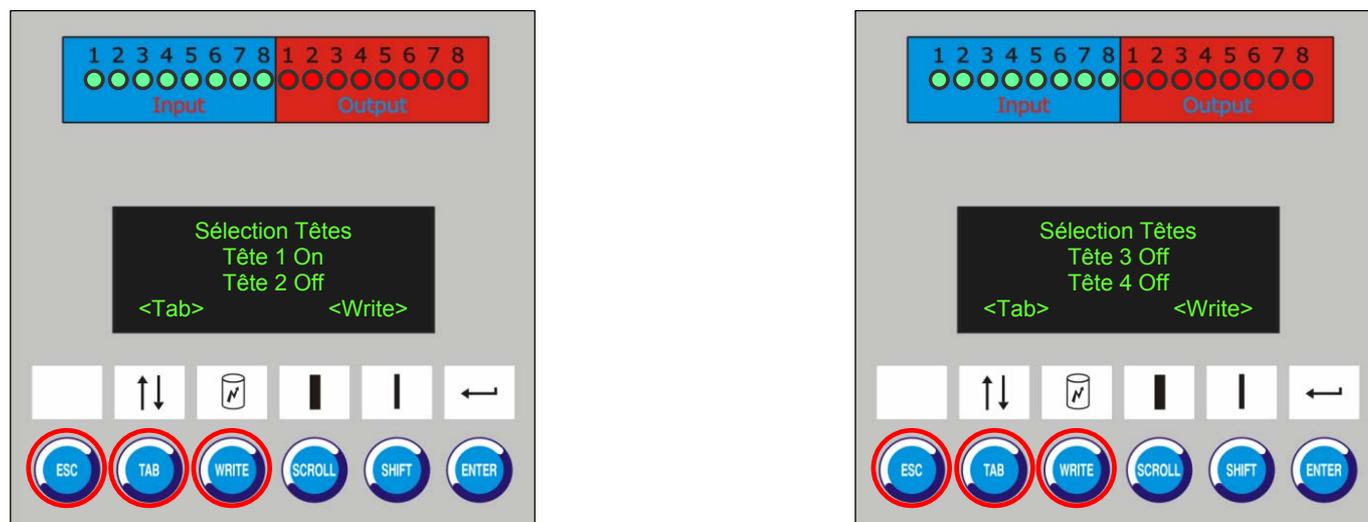
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Programmation> dans le MENU PRINCIPAL.
Ce menu permet d'activer et de programmer les têtes de lecture.



-  ⇒ Permet de sélectionner une des options représentées.
-  ⇒ Confirme le choix effectué et active le menu correspondant.
-  ⇒ Retour au menu précédent.

2.2.1 Sélection Têtes

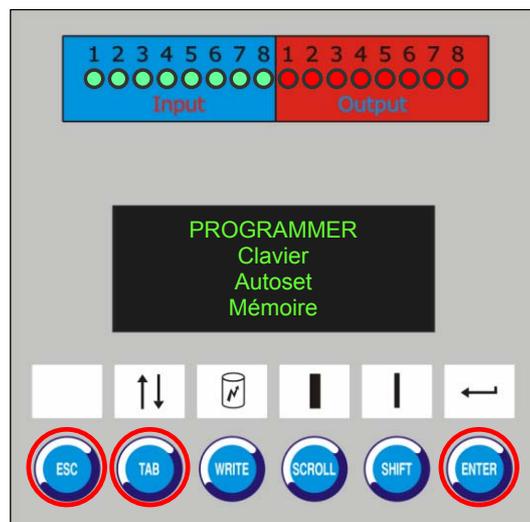
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Sélection Têtes> dans le menu PROGRAMMATION.



Appuyer sur la touche Write pour modifier l'état de la tête de lecture : de ON à OFF et vice versa. Lorsque la tête est à l'état ON, la sortie correspondante est au niveau 1 (tête de lecture désactivée). Le P.L.C. recevra toujours le signal de code OK.

2.2.2 Program. Code

Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Program. Code> dans le menu PROGRAMMATION.

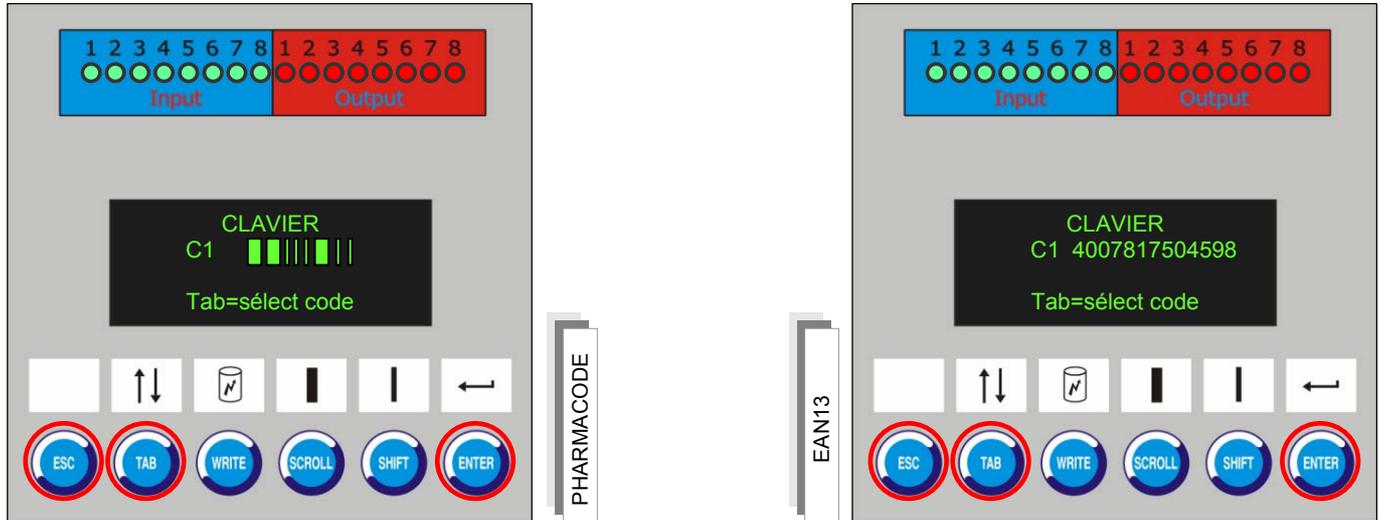


-  ⇒ Permet de sélectionner une des options représentées.
-  ⇒ Confirme le choix effectué et active le menu correspondant.
-  ⇒ Retour au menu précédent.

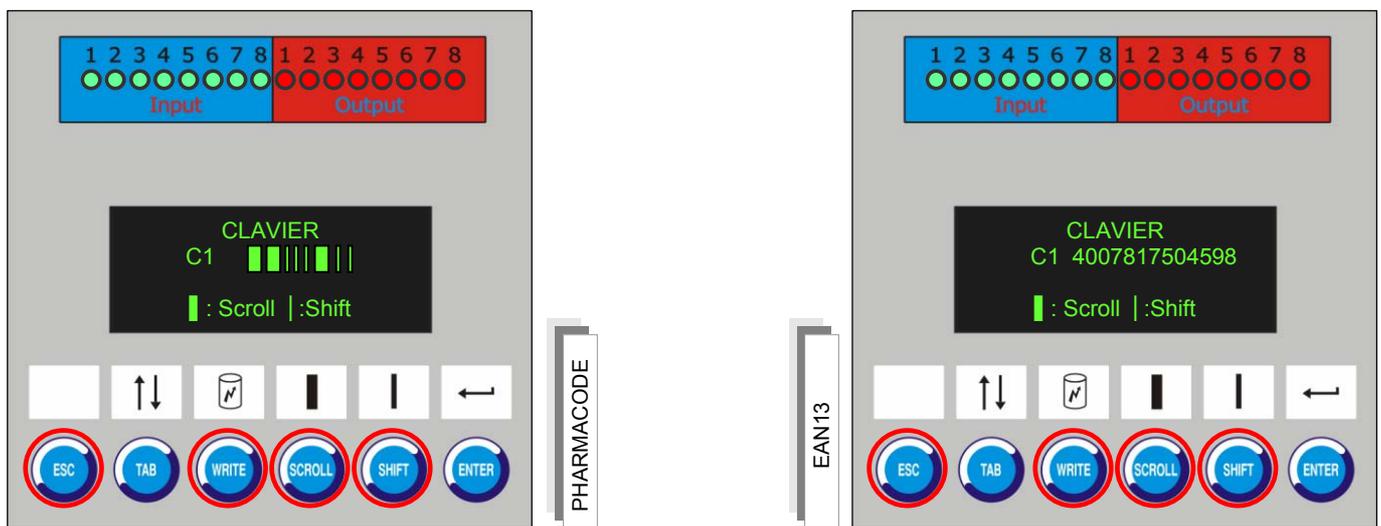
2.2.2.1 Clavier

Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Clavier> dans le menu PROGRAMMER.

Ce menu permet de programmer les codes au moyen des touches "SCROLL" et "SHIFT".



-  Permet de visualiser le code de chaque tête de lecture ou, en cas de tête non connectée, l'état OFF
-  Active les touches « SCROLL » et « SHIFT ».
-  Retour au menu précédent.

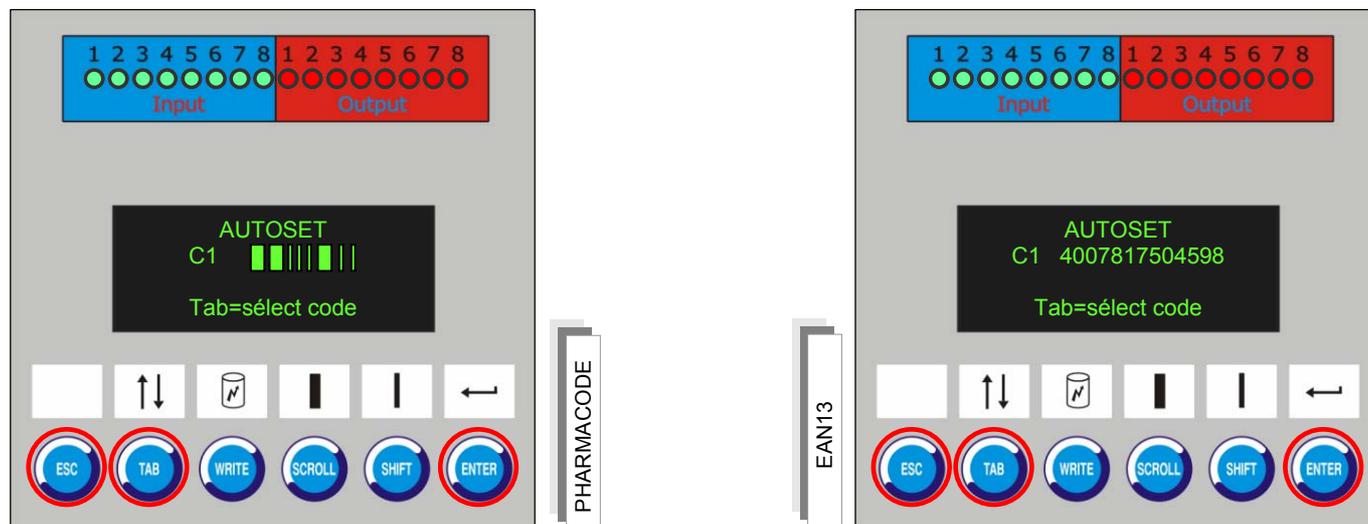


-  Introduit la grosse barre dans le code.
-  Introduit la barre fine dans le code.
-  Confirme le code programmé et retourne au menu précédent.

2.2.2.2 Autoset

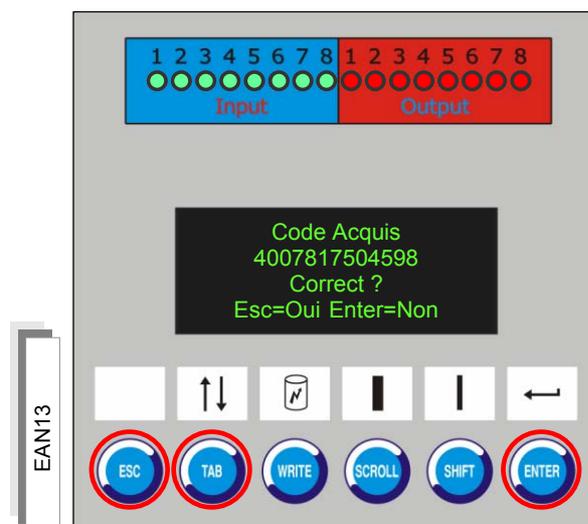
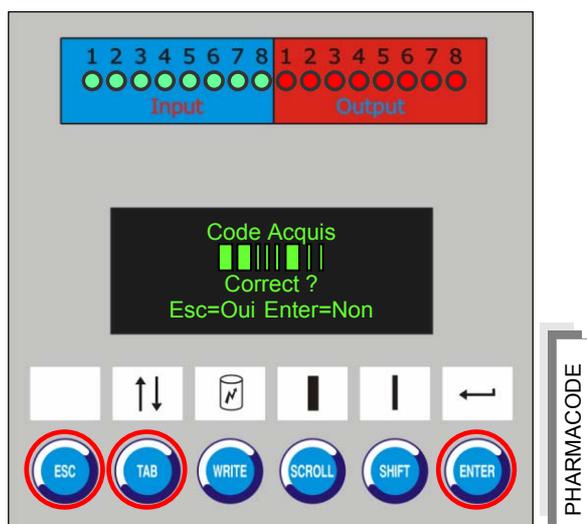
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Autoset> dans le menu PROGRAMMER.

Ce menu, en cas de code positionné devant la tête de lecture, permet de saisir automatiquement le code lu.

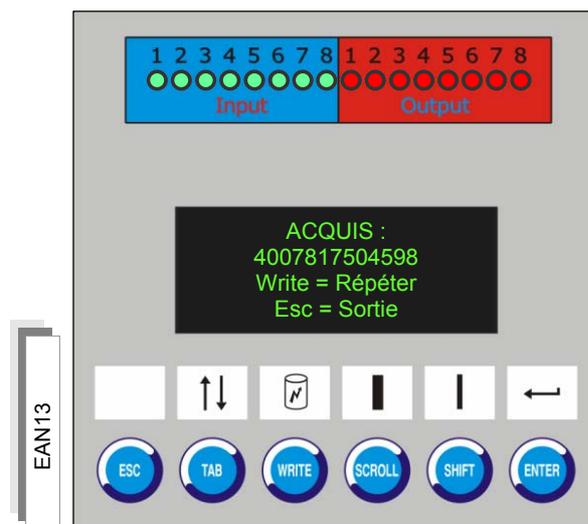
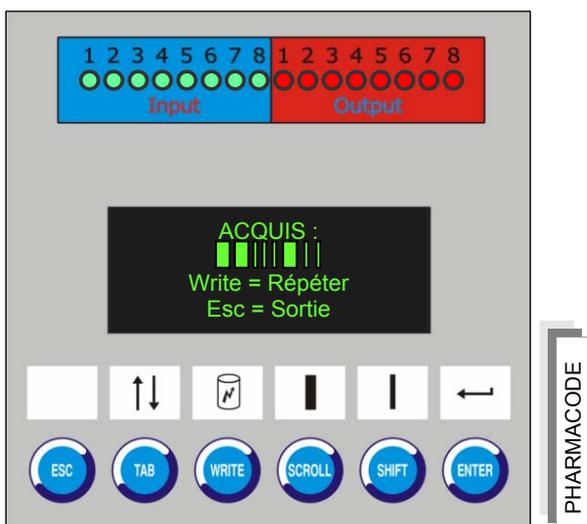


- 
⇒ Permet de visualiser le code de chaque tête de lecture ou, en cas de tête non connectée, l'état OFF.
- 
⇒ Effectue la lecture du code.
- 
⇒ Retour au menu précédent.

2.2.2.1 Code Acquis

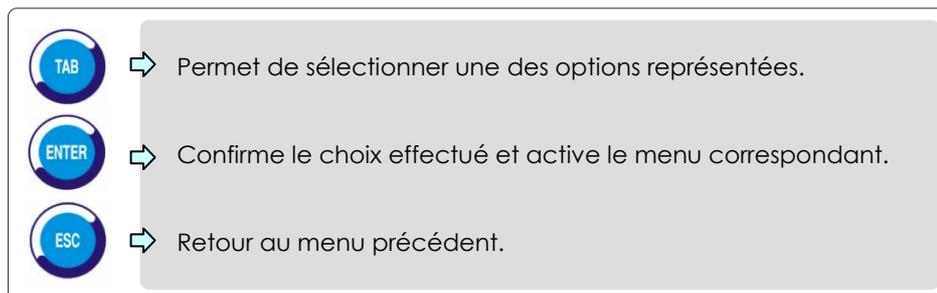
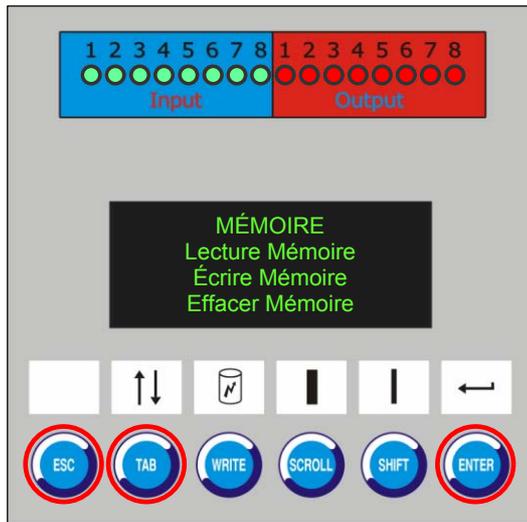


 ⇒ Effectue la lecture du code.
 ⇒ Mémoire le dernier code lu en affichant le menu suivant.



2.2.2.3 Mémoire

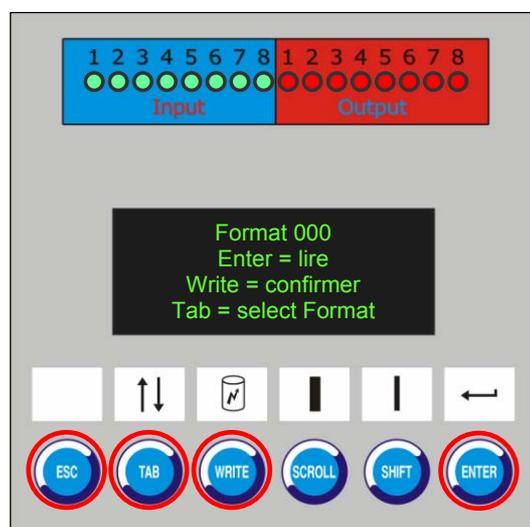
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Mémoire> dans le menu PROGRAMMER.



Lecture Mémoire,	sert à télécharger comme code courant à contrôler un format depuis la mémoire non-volatile Eeprom.
Ecrire Mémoire,	sert à mémoriser le code courant à contrôler dans un format depuis la mémoire non-volatile Eeprom.
Effacer Mémoire,	sert à effacer un format dans la mémoire non-volatile Eeprom.

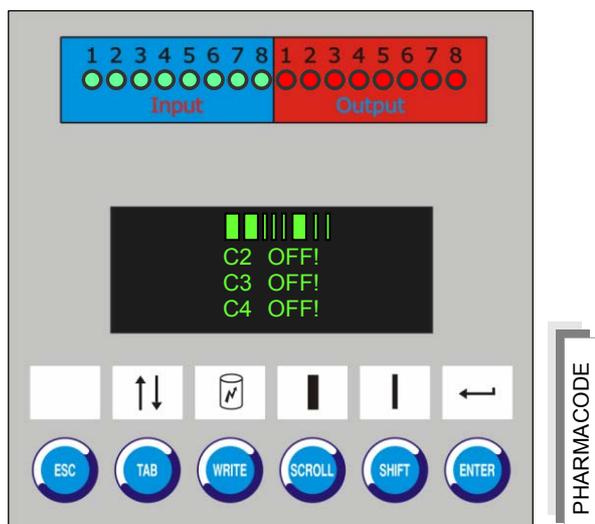
2.2.2.3.1 Lecture Mémoire

Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Lecture Mémoire> dans le menu Mémoire.
Ce menu permet de télécharger comme code courant à contrôler un format depuis la mémoire non-volatile EEPROM.

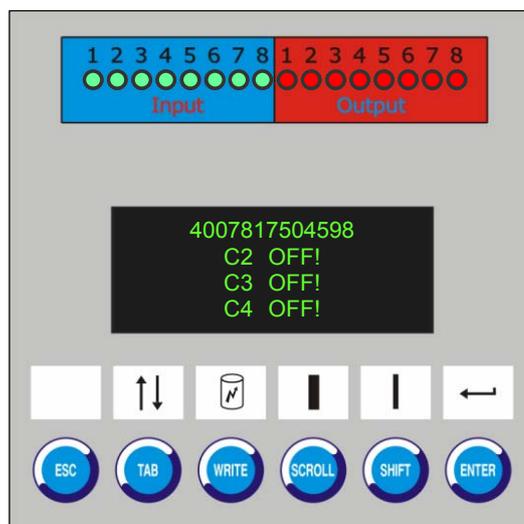


-  ⇒ Permet le choix du format.
-  ⇒ Active l'opération de téléchargement. (Fig. C)
-  ⇒ Visualise sur une seule page la lecture des têtes de lecture. (Fig. A/Fig. B)
-  ⇒ Retour au menu précédent.

<Enter>



(Fig. A)

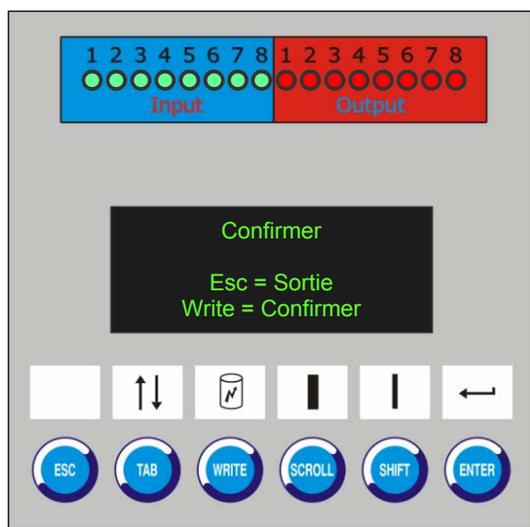


(Fig. B)

La touche <Tab> permettra de visualiser les configurations suivantes:

- SHIFT
- DÉFAUTS CONSÉCUTIFS
- TYPE DE CODE DEVANT ÊTRE LU

<Write>

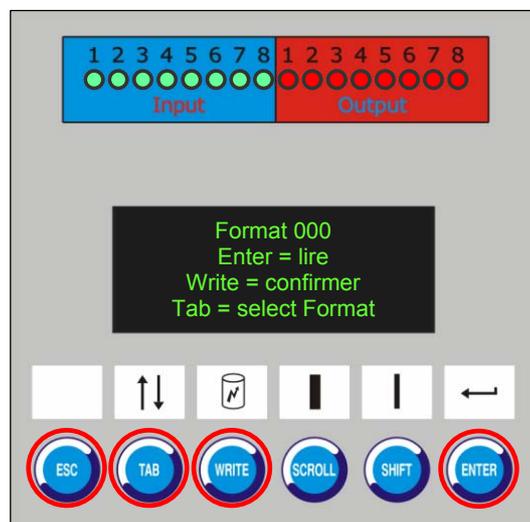


(Fig. C)

2.2.2.3.2 Ecrire Mémoire

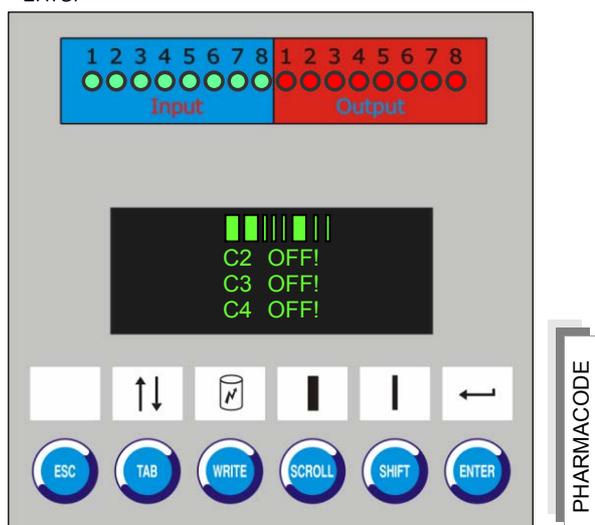
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Ecrire Mémoire> ans le menu MÉMOIRE.

Ce menu permet de mémoriser le code courant à contrôler dans un format depuis la mémoire non-volatile EEPROM.

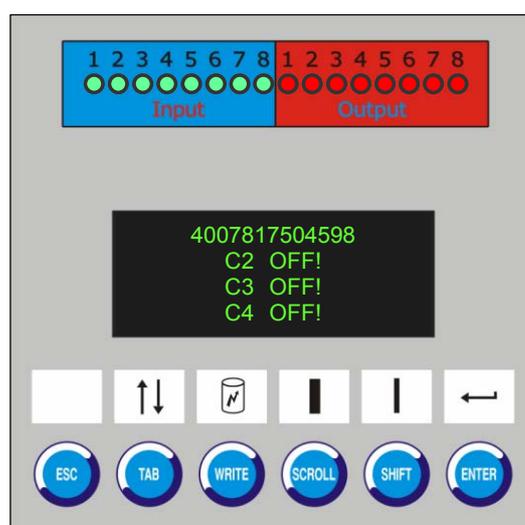


-  ⇒ Permet le choix du format.
-  ⇒ Active l'opération de mémorisation. (Fig. D / Fig. E)
-  ⇒ Visualise sur une seule page la lecture des têtes de lecture. (Fig. F)
-  ⇒ Retour au menu précédent.

<Enter>



(Fig. D)

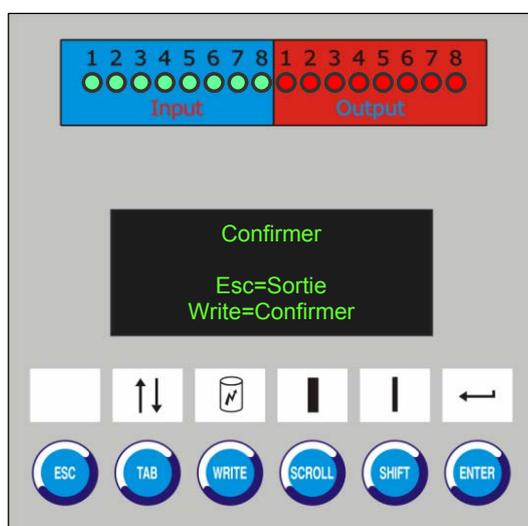


(Fig. E)

La touche <Tab> permettra de visualiser les configurations suivantes:

- SHIFT
- DÉFAUTS CONSÉCUTIFS
- TYPE DE CODE DEVANT ÊTRE LU

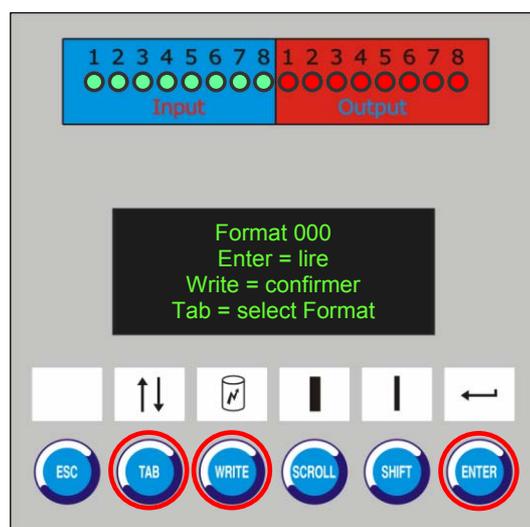
<Write>



(Fig. F)

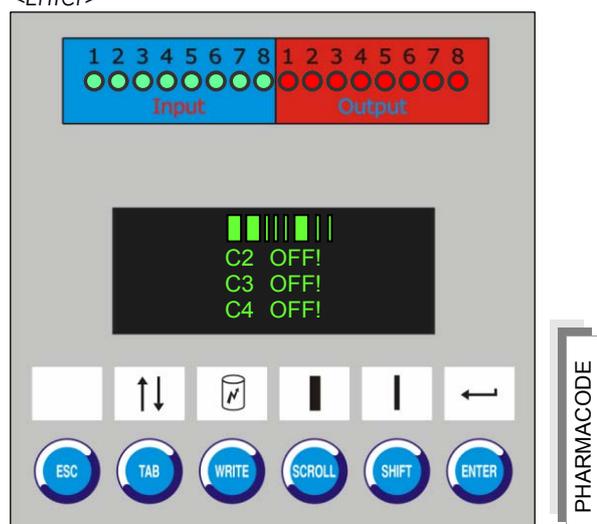
2.2.2.3.3 Effacer Mémoire

Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Effacer Mémoire> dans le menu MEMORIA.
Ce menu permet d'effacer un format dans la mémoire non-volatile EEPROM.

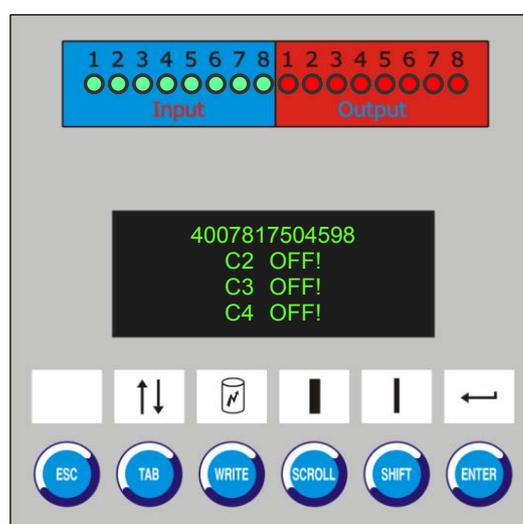


-  ⇒ Permet le choix du format.
-  ⇒ Active l'opération d'effacement. (Fig. G / Fig. H)
-  ⇒ Confirme le choix effectué et active le menu correspondant. (Fig. I)
-  ⇒ Retour au menu précédent.

<Enter>



(Fig. G)

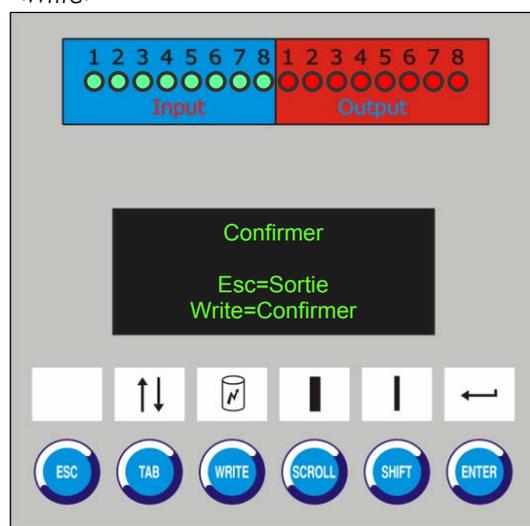


(Fig. H)

La touche <Tab> permettra de visualiser les configurations suivantes:

- SHIFT
- DÉFAUTS CONSÉCUTIFS
- TYPE DE CODE DEVANT ÊTRE LU

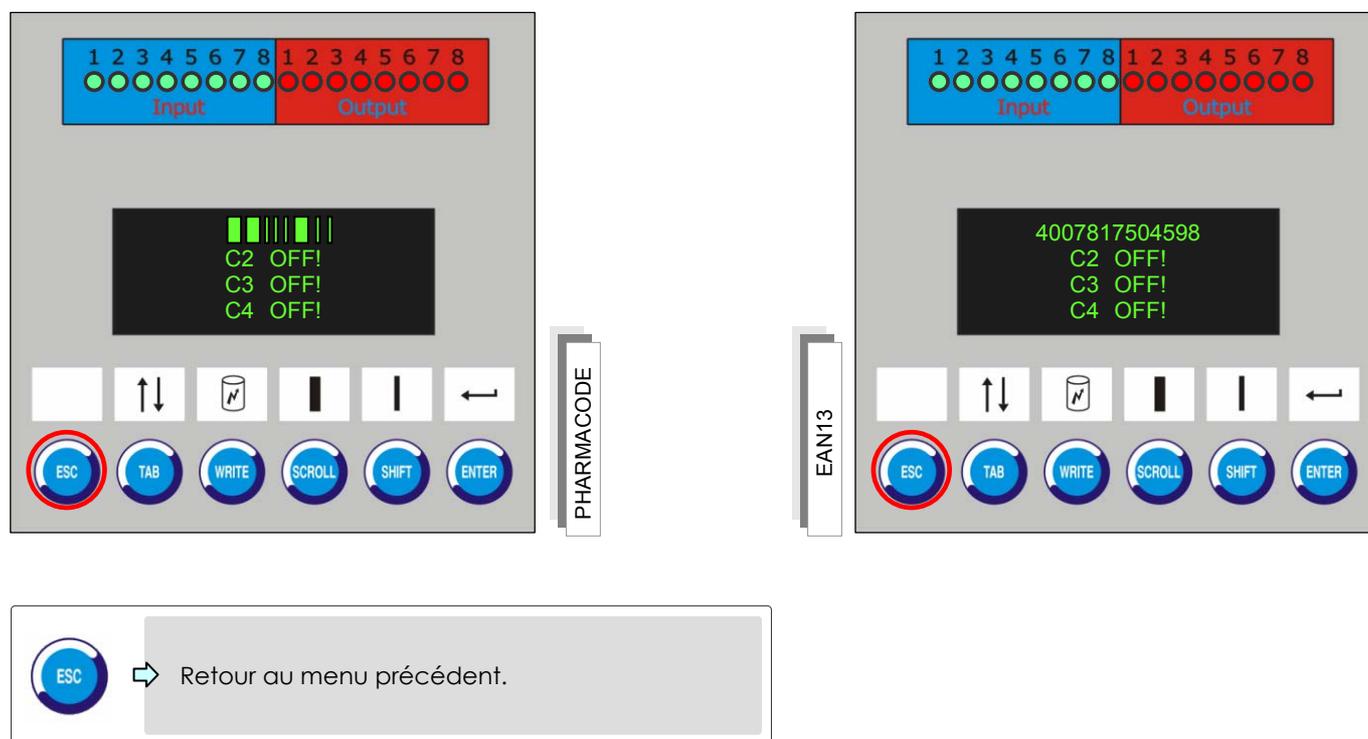
<Write>



(Fig. I)

2.2.3 Format Courant

Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Format Courant> dans le menu PROGRAMMATION.

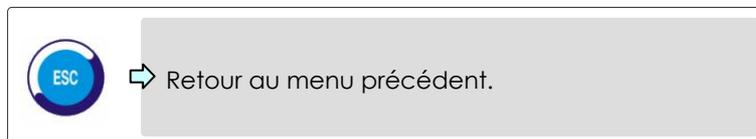
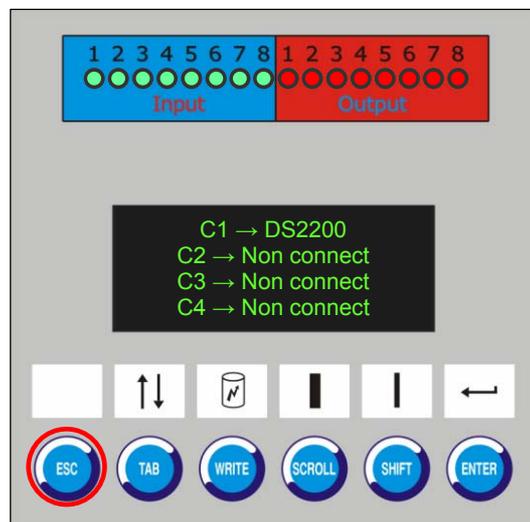


La touche <Tab> permettra de visualiser les configurations suivantes:

- SHIFT
- DÉFAUTS CONSÉCUTIFS
- TYPE DE CODE DEVANT ÊTRE LU

2.2.4 Configuration

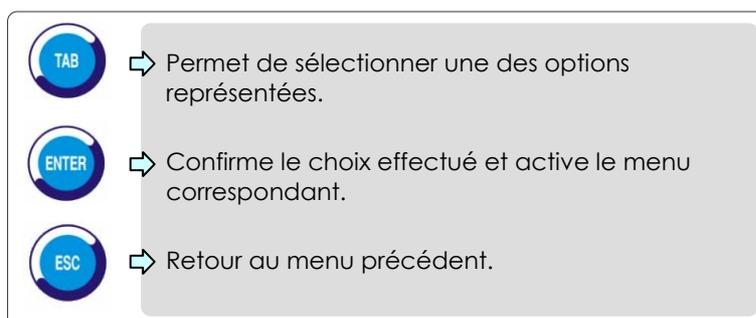
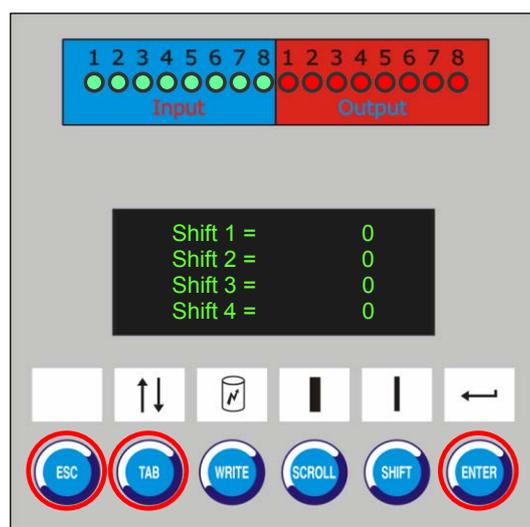
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Configuration> dans le menu PROGRAMMATION.
Ce menu permet de visualiser l'emplacement et le type de tête de lecture connectée.



2.2.5 Shift Register

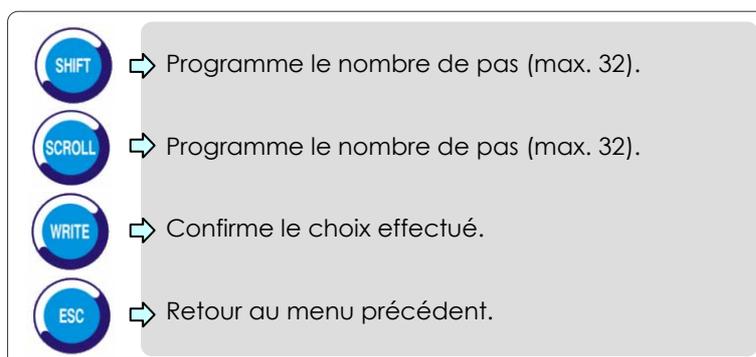
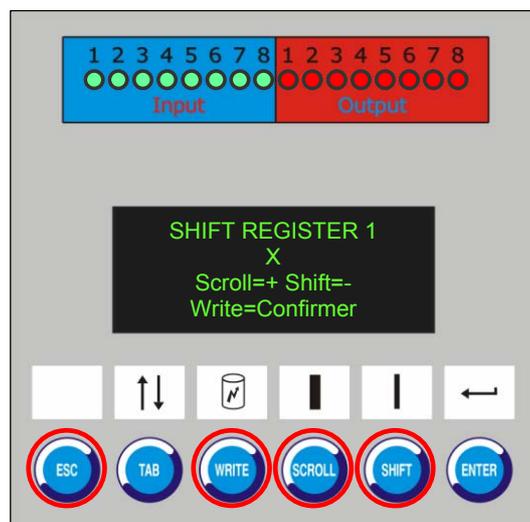
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Shift Register> dans le menu PROGRAMMATION.
Ce menu permet de programmer les pas du décalage.

Le clock machine décale le signal OK d'un nombre de pas correspondant à la valeur programmée. Si cette dernière équivaut à 0, la sortie est immédiatement ajournée et le décalage désactivé.



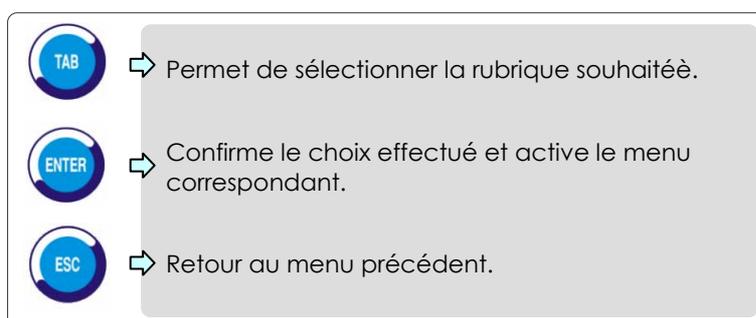
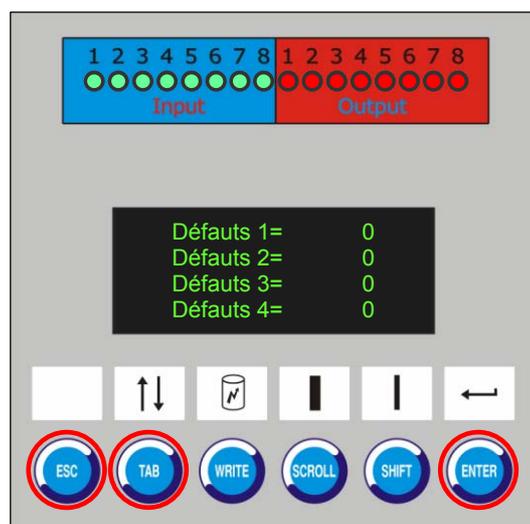
2.2.5.1 Shift Register 1

Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Shift 1=X> dans le menu Shift Register.



2.2.6 Consécutifs

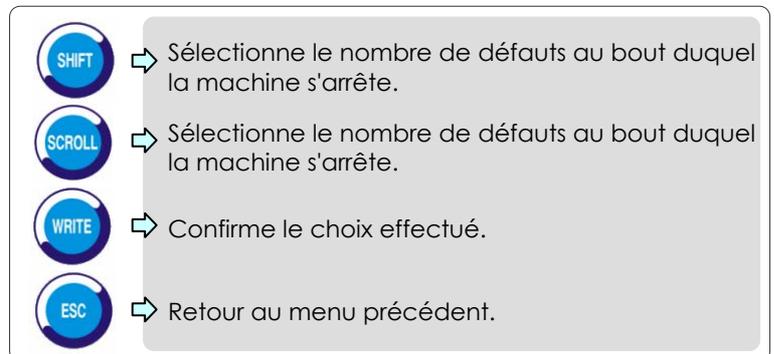
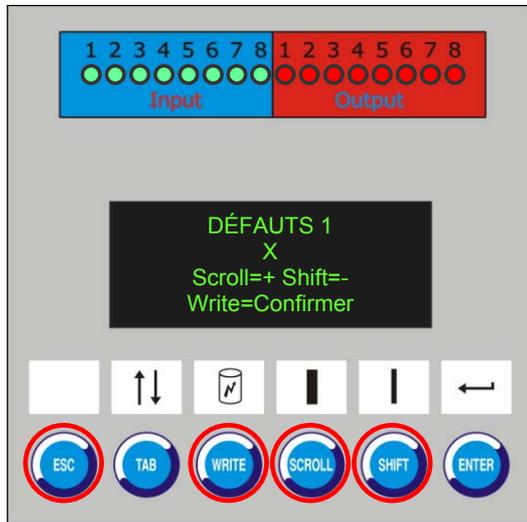
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Consécutifs> dans le menu PROGRAMMATION.



2.2.6.1 Défauts 1= 0

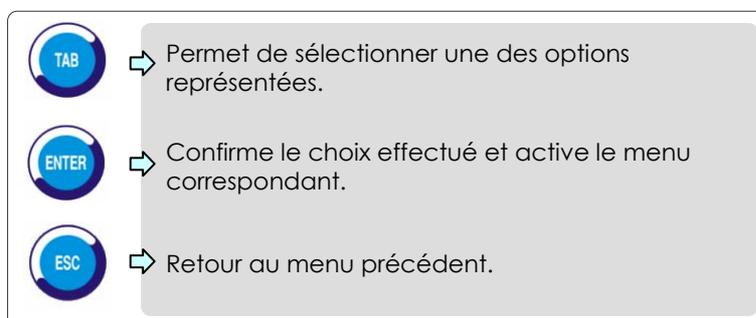
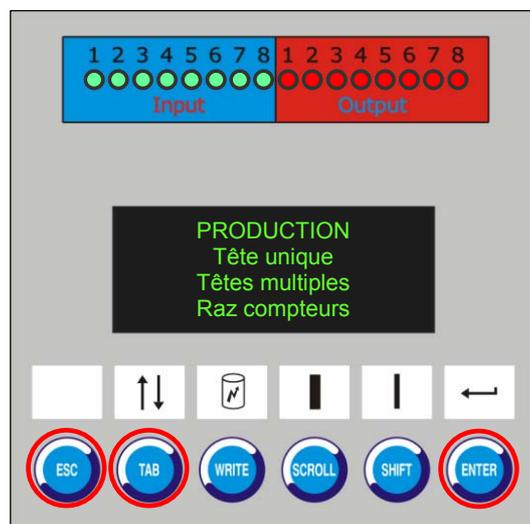
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Défauts 1= 0> dans le menu Consécutifs.

Ce menu sert sélectionner le nombre d'erreurs consécutives (max. 10). La machine s'arrête après ce nombre d'erreurs consécutives; Si le nombre sélectionné est 0 (zéro), le contrôle est invalidé.



2.3. Production

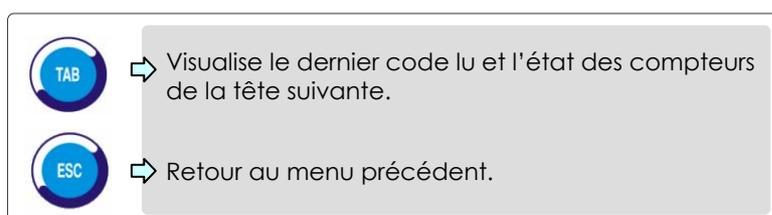
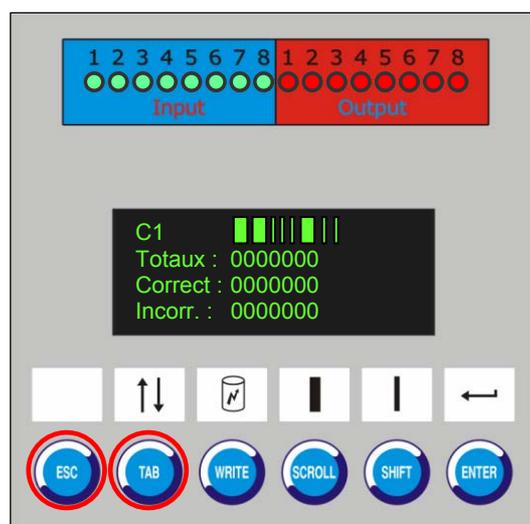
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Production> dans le menu PRINCIPAL.



2.3.1 Tête unique

Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Tête unique> dans le menu PRODUCTION.

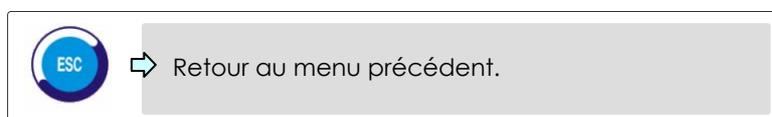
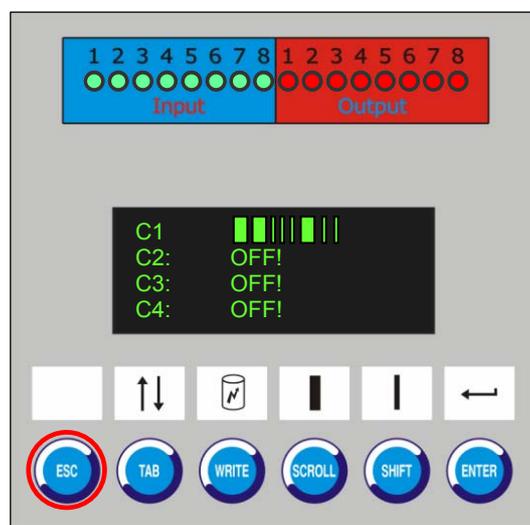
Ce menu visualise individuellement, pour chaque tête de lecture, le dernier code lu et l'état des compteurs.



Pour sortir de ce menu, introduire le mot de passe

2.3.2 Têtes Multiples

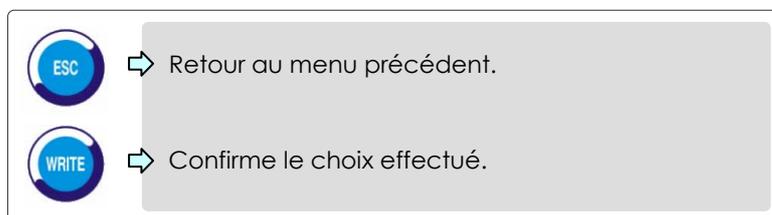
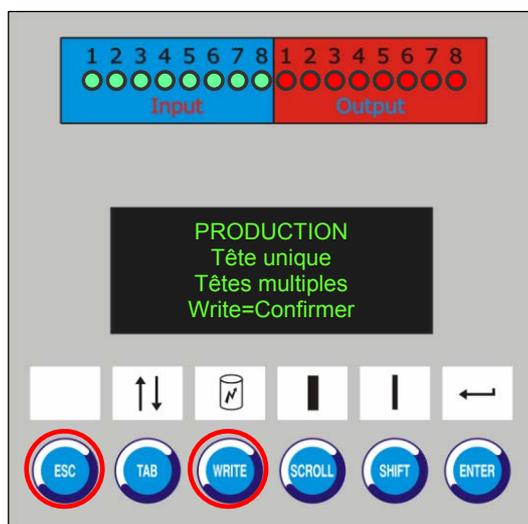
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Tête multiples> dans le menu PRODUCTION.
Ce menu visualise en même temps le dernier code lu par chaque tête de lecture.



Pour sortir de ce menu, introduire le mot de passe

2.3.3 Raz Compteurs

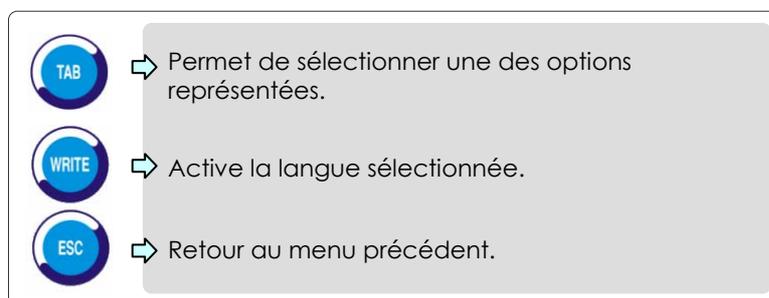
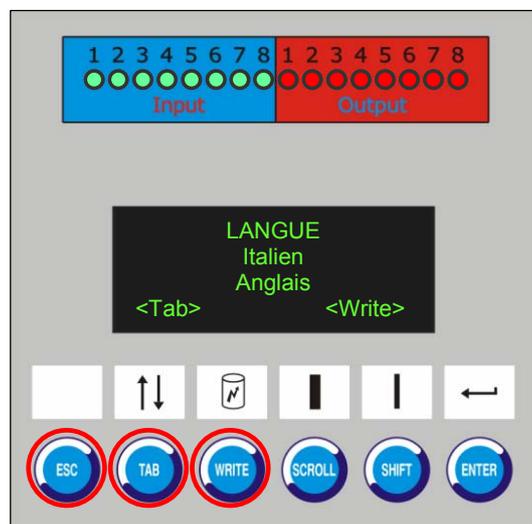
Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Raz Compteurs> dans le menu PRODUCTION.
Permet de remettre les compteurs à l'état initial.



2.4. Langue

Pour accéder à cette page, sélectionner la commande <Langue> dans le menu PRINCIPAL.

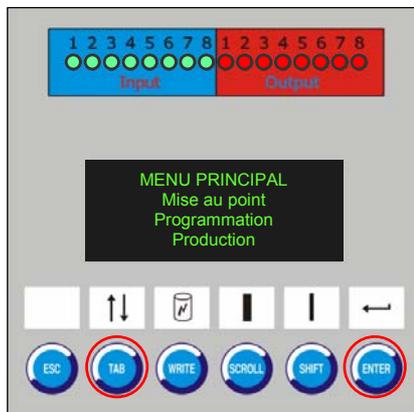
Ce menu permet de sélectionner la langue d'affichage des menus.



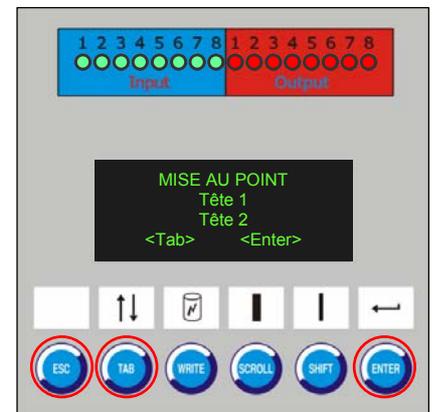
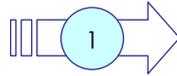
Il est possible, outre les langues de base programmées), d'introduire une langue supplémentaire.

2.5. Exemples de programmation

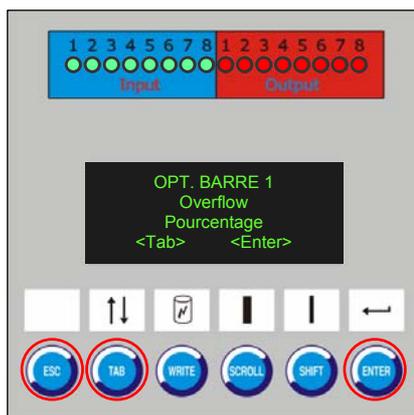
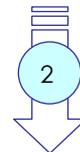
2.5.1 Programmation tête n° 1



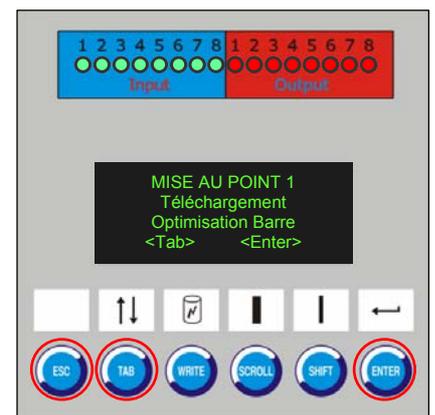
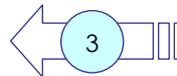
Sélectionner
<Mise au point>



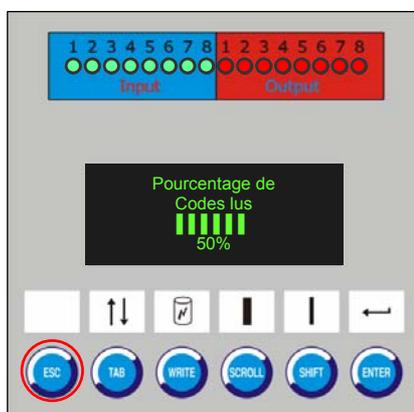
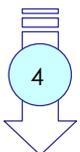
Sélectionner
<Tête 1>



Sélectionner
<Optimisation Barre>



Sélectionner
<Pourcentage>

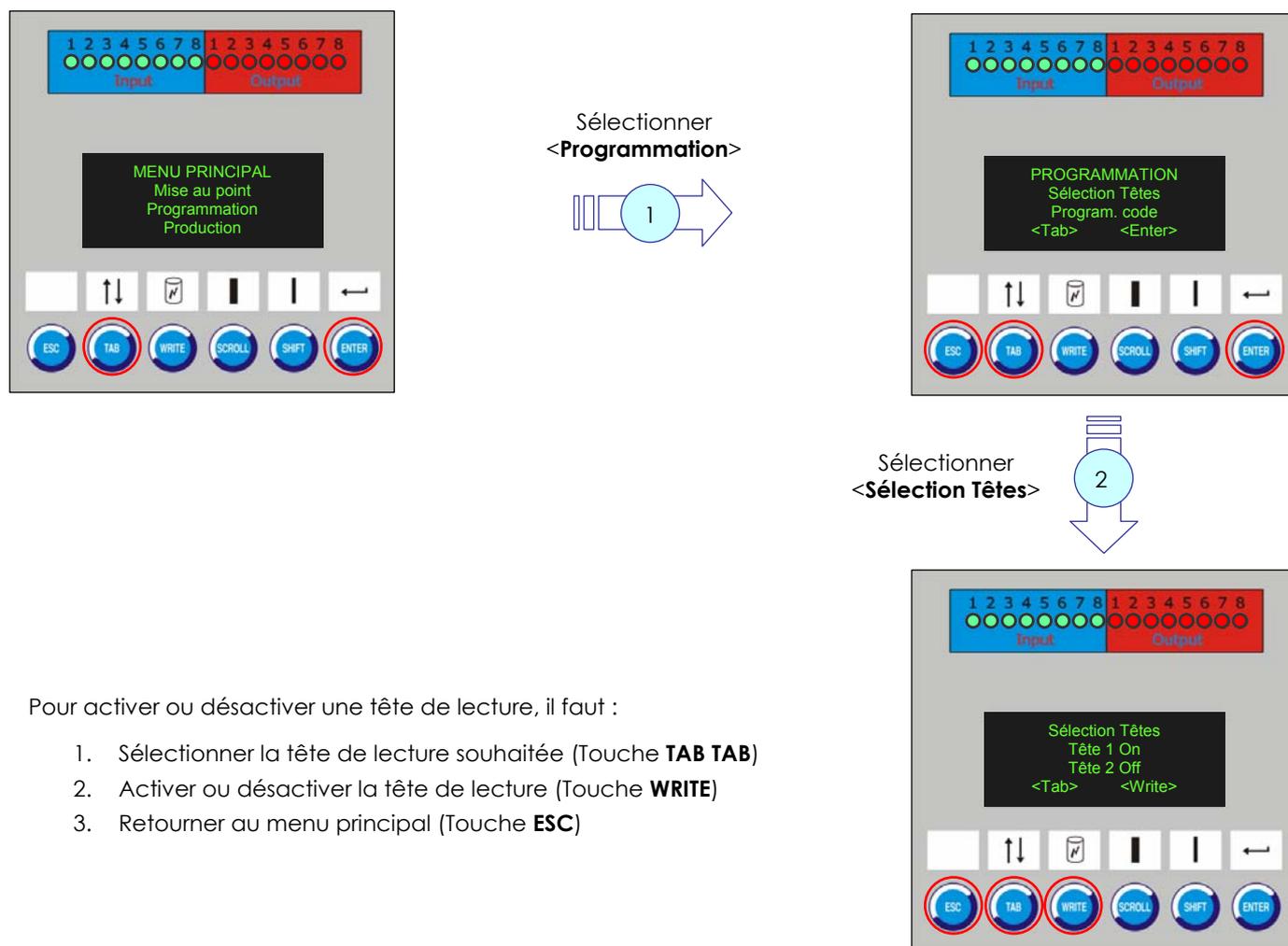


Placer le code à lire (ex. : notice) à une distance d'environ 70 mm de la tête de lecture laser. Déplacer la tête de lecture en haut ou en bas jusqu'à pouvoir lire le pourcentage le plus élevé possible de codes lus. Avec des types de codes particuliers (ex. : brillants), il peut s'avérer nécessaire d'incliner la tête de lecture d'environ 15°.

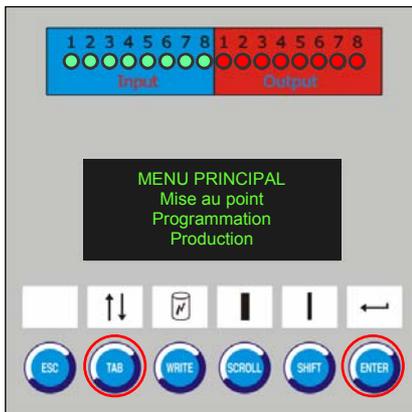
Un pourcentage visualisé > à 50 suffit pour une lecture correcte du code.

Retourner au menu principal au moyen de la touche <ESC>.

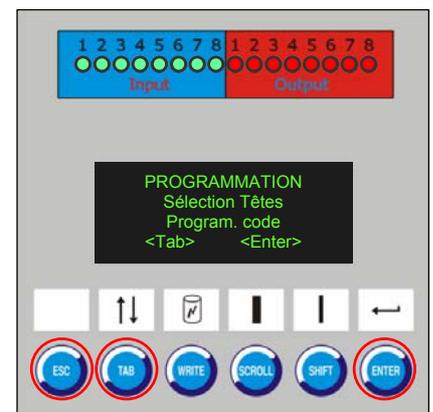
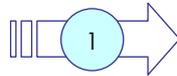
2.5.2 Activation de la tête de lecture n° 1



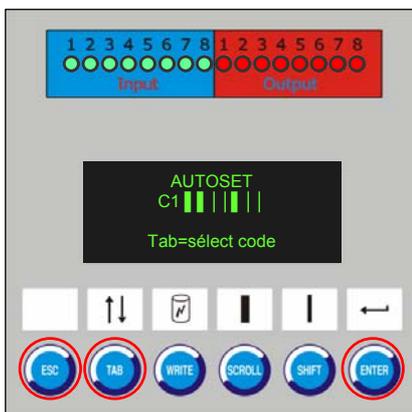
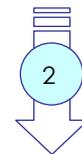
2.5.3 Programmation code



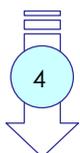
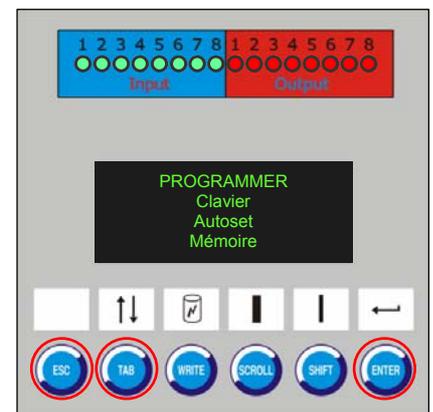
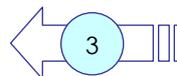
Sélectionner
<Programmation>



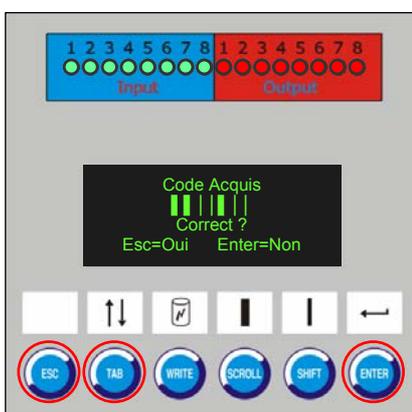
Sélectionner
<Program. code>



Sélectionner
<Autoset>



Enfoncer
<Enter>



Le code visualisé est celui que voit la tête de lecture ; si la lecture est correcte, il faut appuyer sur la touche <ESC>. Cette touche permet d'entrer dans le menu « ACQUIS » où il est demandé à l'opérateur de confirmer encore une fois ; appuyer ensuite sur la touche <ESC>.

2.5.4 Lancement cycle de production

