

VOLUME III

- 1. Installer utilisateur**
- 2. Modifier le nom de l'unité de périphérique**
- 3. Créer des écrans utilisateurs**
 - pour une unité de périphérique
 - pour plusieurs unités de périphérique
- 4. Créer tableaux d'enregistrement pour graphiques**
- 5. Créer des tableaux de mesure**
- 6. Sauvegarde d'une unité sur PC**
- 7. Créer/Ouvrir des archives**
- 8. Régler le code d'entrée utilisateur**


 Le volume III est destiné à l'utilisateur. Dans ce volume vous trouverez une description de la création des écrans utilisateurs et des tableaux d'enregistrement, de la sauvegarde de données d'un périphérique et l'installation d'un code d'entrée utilisateur.

Table des matières volume III

1. Installer utilisateur.....	1
1.1 Généralité	1
1.2 Composition de l'écran	2
2. Modifier le nom de l'unité de périphérique	3
3. Créer des écrans utilisateurs.....	5
3.1 Pour une unité de périphérique.....	5
3.2 Pour plusieurs unités de périphérique.....	13
4. Tableaux d'enregistrement.....	16
4.1 Créer des tableaux d'enregistrement pour graphiques.....	16
4.2 Modifier heures d'enregistrement/effacer graphiques	19
5. Créer des tableaux de mesure	22
6. Faire une sauvegarde sur PC de votre unité.....	29
7. Créer/Ouvrir des archives.....	31
8. Régler un code d'entrée pour l'utilisateur	35

1.2 Composition de l'écran

En haut sur l'écran vous voyez plusieurs boutons. Quand vous placez le curseur à l'aide de la souris sur un bouton, sans cliquer, un texte explicatif sur ce bouton apparaît au bas à droite de l'écran. À gauche, vous voyez la date actuelle et au milieu l'heure (heure du PC).

Dans les chapitres suivants, les boutons suivants seront expliqués en détail:



Modifier le nom de l'unité de périphérique (chap.2).



Créer écrans utilisateurs pour une unité de périphérique (chap. 3).



Créer écrans utilisateurs pour plusieurs unités de périphérique (chap. 3).



Créer des tableaux de mesure (chapitre 5).



Créer des tableaux d'enregistrement pour graphiques (chapitre 4).



Modifier les temps d'enregistrement et effacer les graphiques (chap. 4).



Sauvegarde unité de périphérique (chap. 6).



Ouvrir les archives ou créer de nouvelles archives (chapitre 7).



Régler le code d'entrée utilisateur (chapitre 8).



Aide (Touche F1) (volume II, chapitre 2).



Retour au menu principal (vol. II, chp. 7).

Sélectionner un bouton

À l'aide de la souris placer le curseur sur le bouton que vous voulez sélectionner et cliquer sur le bouton gauche de la souris.

2. Modifier le nom de l'unité de périphérique

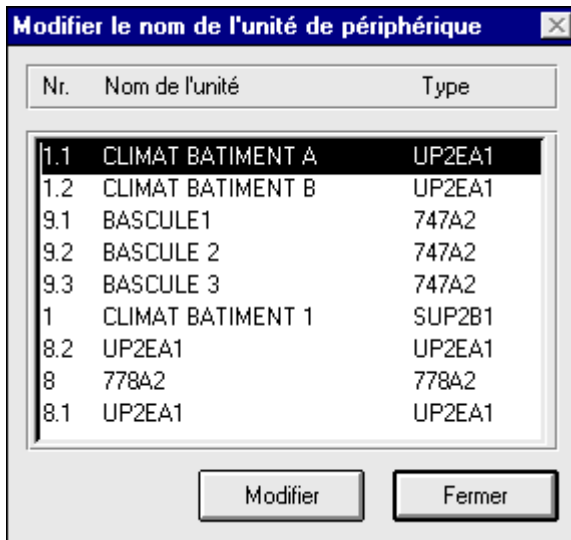


Modifier le nom de l'unité de périphérique.

Lors de l'installation, un nom a été donné à chaque unité de périphérique installée. Il est possible de modifier leur nom après coup.

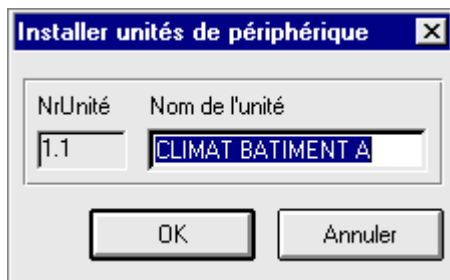
Procédé

1. Cliquer dans l'Écran 1 sur le bouton *Modifier le nom de l'unité de périphérique*. Un tableau avec les différentes unités de périphérique installées apparaît sur l'écran.



Écran 2

2. Sélectionner l'unité de périphérique dont vous souhaitez modifier le nom.
3. Cliquer sur *Modifier*. L'écran suivant apparaît:



Écran 3

4. Introduire le nouveau nom de cette unité de périphérique.
5. Cliquer sur *OK*.
6. Cliquer sur *Fermer*.

3. Créer des écrans utilisateurs

3.1 Pour une unité de périphérique

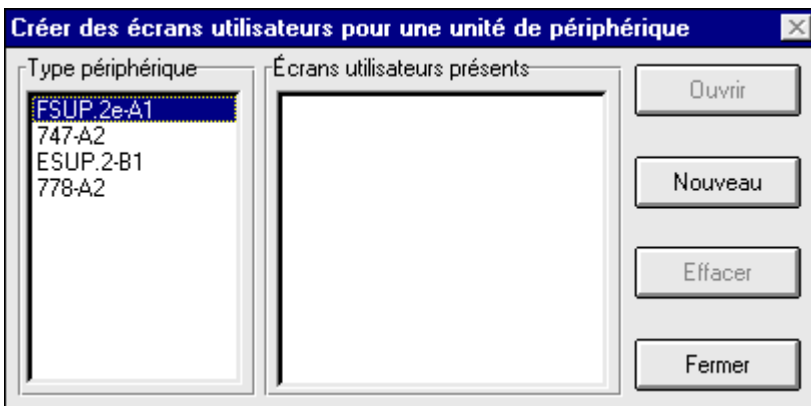


Créer des écrans utilisateurs pour une unité de périphérique

Ce bouton permet de créer vos propres écrans récapitulatifs. Un écran utilisateur peut être un tableau, un relevé de la situation ou une photo sur laquelle se trouvent les données principales d'une unité de périphérique.

Procédé

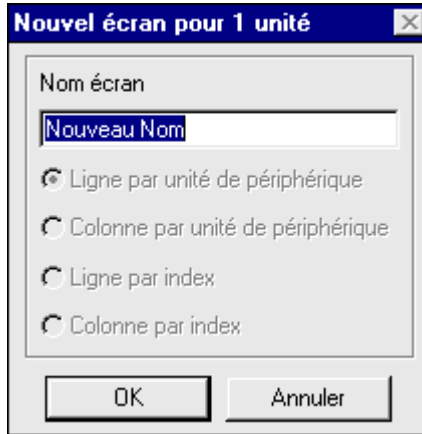
1. Cliquer dans l'Écran 1 sur le bouton *Créer des écrans utilisateurs pour une unité de périphérique*. Le texte suivant apparaît sur l'écran:



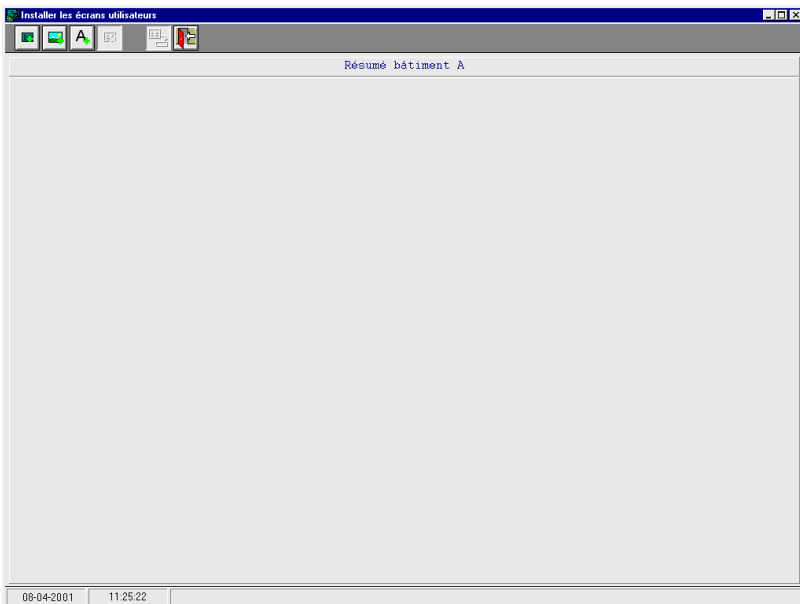
Écran 4

À gauche vous voyez les types de périphériques installés. À droite vous voyez s'il existe déjà des écrans utilisateurs pour le périphérique concerné.

2. Sélectionner à gauche le type de périphérique, pour lequel vous voulez créer un nouvel écran utilisateur.
3. Cliquer sur *Nouveau*. L'écran suivant apparaît sur votre PC:

*Écran 5*

4. Introduire un nom pour l'écran utilisateur que vous allez créer, par exemple *Résumé bâtiment A*.
5. Cliquer sur *OK*. L'écran suivant, encore vide, apparaît sur l'écran:

*Écran 6*

Pour créer des écrans utilisateurs vous pouvez utiliser les boutons suivants:



Ajouter un nouveau code



Effacer l'objet sélectionné



Ajouter une figure



Enregistrer le fichier



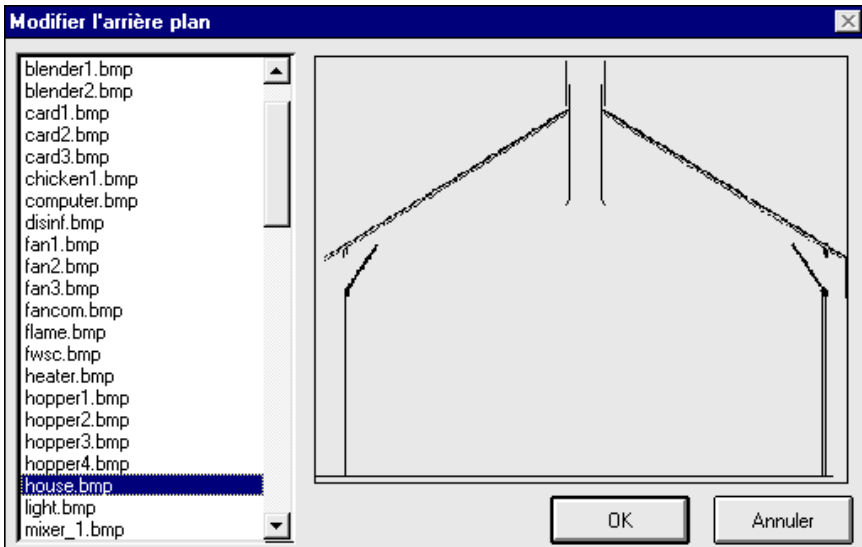
Ajouter un texte



Retour au menu principal

Avant d'ajouter des codes, vous choisissez d'abord le bon arrière-plan et la bonne ligne d'en tête pour votre écran utilisateur.

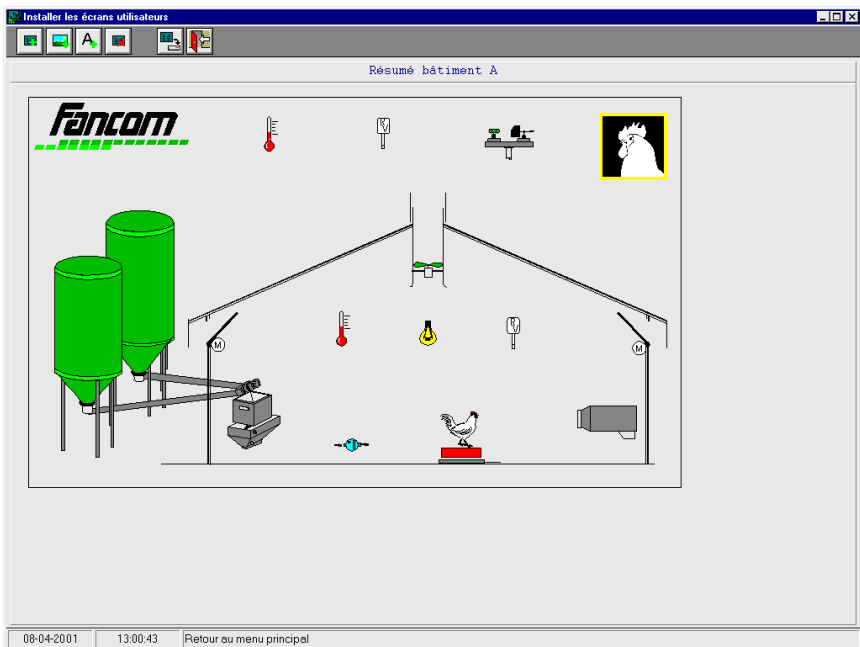
6. Cliquer sur le bouton avec la photo (*Ajouter une figure*). L'écran suivant apparaît sur votre PC:



Écran 7

À gauche vous voyez une liste de dessins et de photos qui peuvent servir de figure pour l'arrière-plan. Vous pouvez cliquer sur un des noms de dessins ou photos pour visualiser la figure concernée à droite de l'écran. De cette façon vous pouvez visualiser les figures avant d'en sélectionner une. Le logiciel de dessin PAINT vous permet de créer des figures pour l'arrière-plan vous-même (voir la notice du logiciel Windows).

7. Sélectionner la figure désiré. Par exemple *house.bmp*. et cliquer sur *OK*.
8. Cliquer avec la souris sur la figure et déplacer-la à la bonne position. Par exemple au milieu afin de pouvoir inscrire encore une ligne au-dessus de l'arrière-plan.
9. Après avoir sélectionné plusieurs figures, l'arrière-plan est par exemple comme suit:



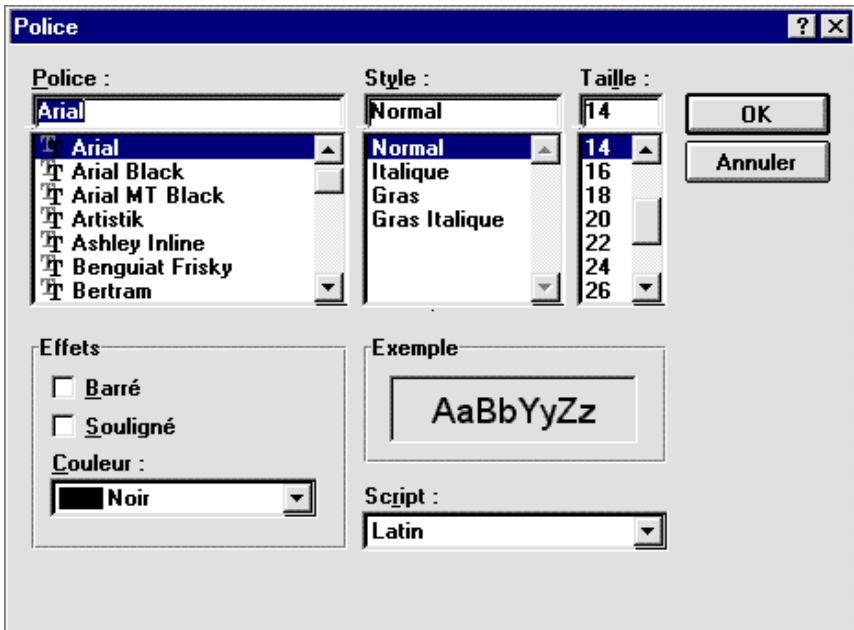
Écran 8

10. Cliquer sur le bouton avec A+ (*Ajouter un texte*) pour ajouter un texte. L'écran suivant apparaît:



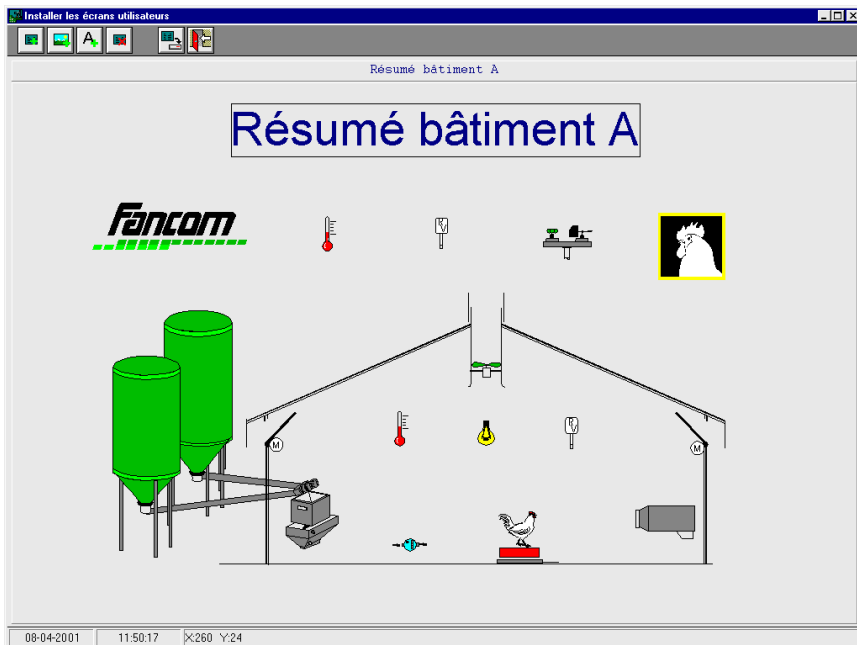
Écran 9

11. Introduire le texte à ajouter (par exemple *Résumé bâtiment A*).
12. Cliquer sur *Police* pour sélectionner le type de lettre, la taille des lettres et la couleur.




Écran 10


13. Cliquer sur *OK*. La ligne de texte apparaît en haut à gauche dans l'écran utilisateur.
14. Cliquer sur le texte et déplacer-le à la position désirée. Voici l'aspect actuel de l'écran utilisateur:



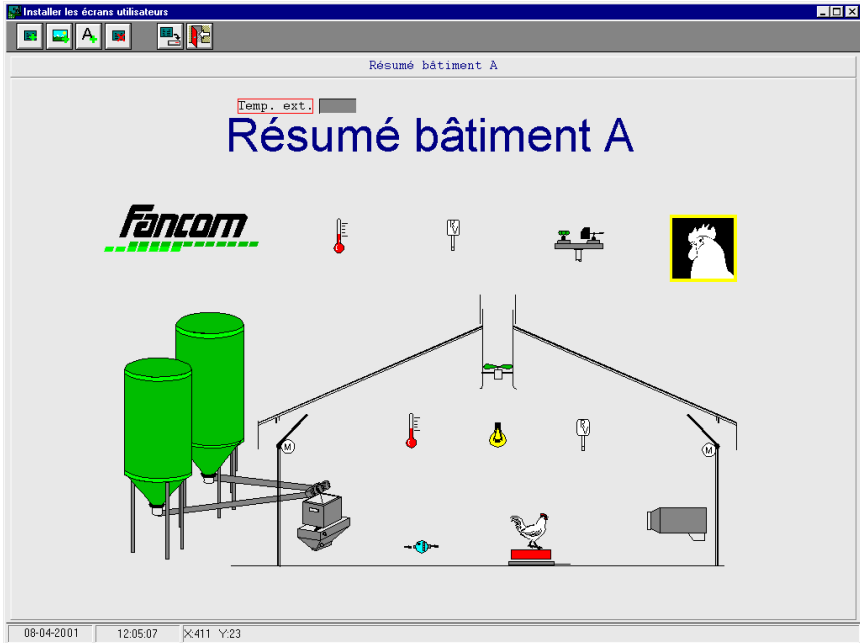
Écran 11

☞ Cliquer sur  pour faire une sauvegarde des modifications.

Vous avez choisi un arrière-plan et vous lui avez donné un nom. Maintenant vous allez ajouter quelques valeurs venant de l'unité de périphérique.

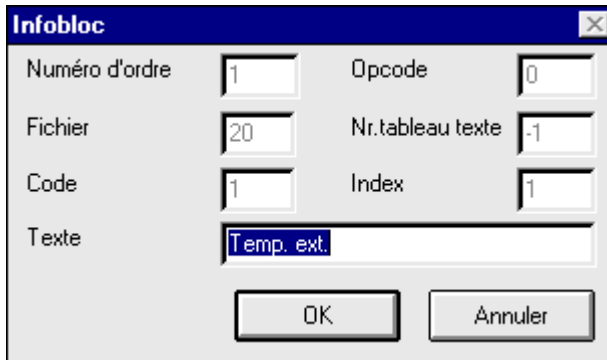
15. Cliquer sur le bouton  *Ajouter un nouveau code*. Vous voyez sur l'écran une visualisation du périphérique concerné (dans notre exemple le FSUP.2e).
16. Cliquer sur le code que vous voulez ajouter à l'écran utilisateur (dans notre exemple *Temp. ext.*).

Le nom du code avec un cadre vide apparaît en haut à gauche dans l'écran utilisateur. La valeur actuelle de la température s'affichera plus tard dans ce cadre.



Écran 12

17. Cliquer sur le cadre vide et déplacer-le sous le thermomètre à l'extérieur du bâtiment.
18. Cliquer 2 fois sur le texte du code (dans notre exemple *Temp. ext.*). Une fenêtre apparaît, dans laquelle vous pouvez modifier le nom.



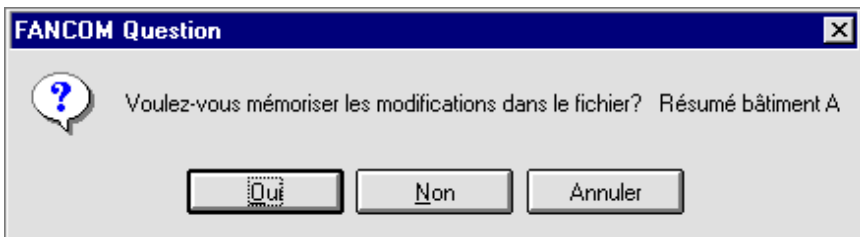
Infobloc

Numéro d'ordre	<input type="text" value="1"/>	Opcode	<input type="text" value="0"/>
Fichier	<input type="text" value="20"/>	Nr.tableau texte	<input type="text" value="-1"/>
Code	<input type="text" value="1"/>	Index	<input type="text" value="1"/>
Texte	<input type="text" value="Temp. ext."/>		

OK Annuler

Écran 13

- Vous pouvez modifier le nom du code. Dans notre exemple le dessin du thermomètre est assez significatif. Voilà pourquoi, dans notre exemple, nous effaçons le nom *Temp. ext.*
- Cliquer sur *OK*.
- Répéter les points 15 à 20 pour ajouter d'autres codes de ce périphérique.
- Si vous avez terminé l'écran utilisateur, vous cliquez sur le bouton avec la porte. Le PC posera la question suivante:



FANCOM Question

?

Voulez-vous mémoriser les modifications dans le fichier? Résumé bâtiment A

Ou Non Annuler

Écran 14

- Cliquer sur *Oui*. Le PC retourne à l'écran de départ (Écran 4). Comme vous le voyez, l'écran utilisateur créé a été ajouté.

3.2 Pour plusieurs unités de périphérique

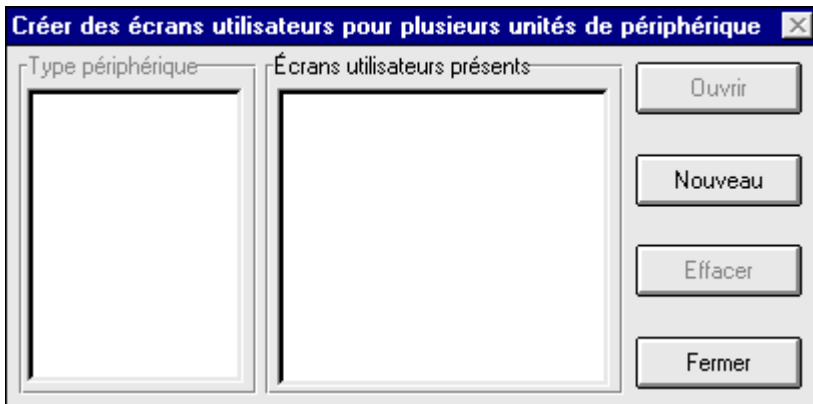


Créer écrans utilisateurs pour plusieurs unités périphérique

Ce bouton permet de créer vos propres écrans récapitulatifs. Un écran utilisateur peut être un tableau, un relevé de la situation ou une photo sur lequel se trouvent les données principales de plusieurs unités de périphérique.

Procédé

1. Cliquer dans l'Écran 1 sur le bouton *Créer des écrans utilisateurs pour plusieurs unités de périphérique*. Le texte suivant apparaît sur votre écran:



Écran 15


Cet écran est à peu près identique à l'Écran 4. Le type de périphérique n'apparaît plus parce qu'il s'agit d'un écran utilisateur pour plusieurs unités de périphérique. Comme vous le voyez, il n'existe pas encore d'écrans utilisateurs pour plusieurs unités de périphérique.

2. Cliquer sur *Nouveau*. Un écran ressemblant à l'Écran 5 apparaît sur votre PC.
3. Introduire un nom pour l'écran utilisateur qui sera créé, par exemple *Situation bâtiment A*.
4. Cliquer sur *OK*. Un écran utilisateur (encore vide) apparaît sur l'écran (Écran 6).

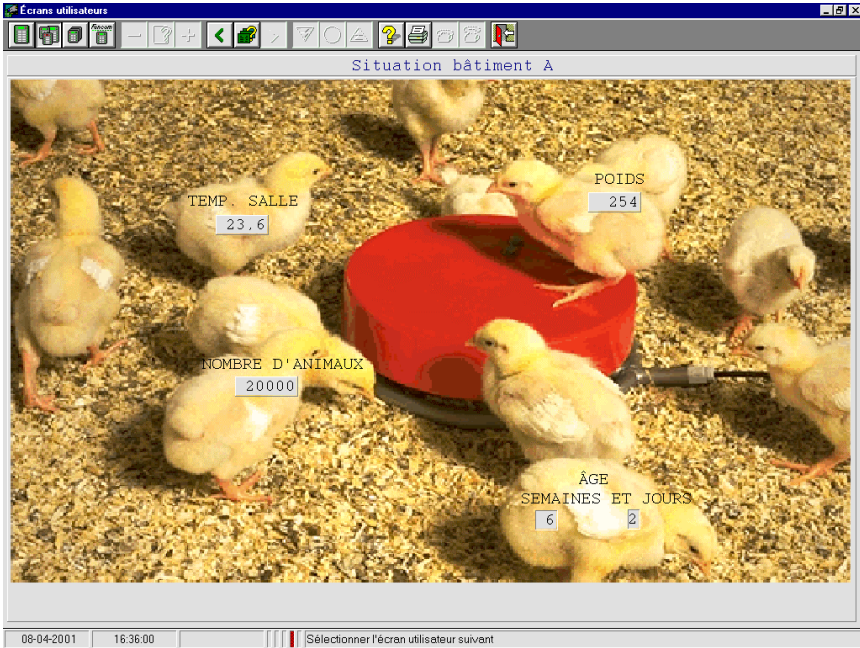
Avant d'ajouter des codes, vous sélectionnez un arrière-plan et une ligne d'en tête pour votre écran utilisateur. Pour cela, vous devez suivre la procédure décrite précédemment pour une unité de périphérique.

5. Suivre les points 6 à 14 du paragraphe 3.1.

Maintenant vous allez ajouter les codes. Vous pouvez sélectionner des codes de plusieurs unités de périphérique.

6. Cliquer sur le bouton  *Ajouter un nouveau code*. Une visualisation de la première unité de périphérique de la liste apparaît sur l'écran.
7. Sélectionner avec les touches plus et moins l'unité de périphérique dans laquelle vous voulez sélectionner un code.
8. Suivre les points 16 à 20 du paragraphe 3.1.
9. Répéter les points 7 et 8 pour les autres codes à ajouter.
10. Si vous avez fini l'écran utilisateur, vous cliquez sur le bouton avec la porte. Le PC demande si vous voulez mémoriser les modifications dans ce fichier. Cliquer sur *Oui*. Le PC retourne à la fenêtre de départ (Écran 15). Comme vous voyez, l'écran utilisateur a été ajouté.

Voici un exemple d'un écran utilisateur créé pour plusieurs unités de périphérique:



Écran 16

Comme vous voyez, cet écran utilisateur contient des données de plusieurs périphériques:

1. Poids (747)
2. Présence et âge (FWBU.e)
3. Température du bâtiment (FSUP.2e)

4. Tableaux d'enregistrement

4.1 Créer des tableaux d'enregistrement pour graphiques

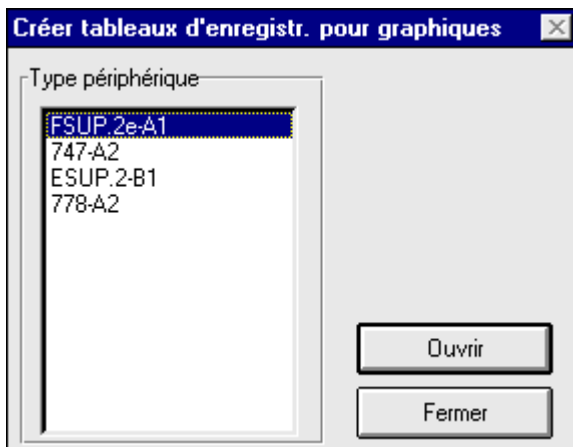


Créer des tableaux d'enregistrement pour graphiques

Dans un tableau d'enregistrement vous sélectionnez les codes que le PC doit enregistrer par unité de périphérique. Vous pouvez créer deux tableaux d'enregistrement maximum par unité de périphérique.

Procédé

1. Dans l'Écran 1 cliquer sur le bouton *Créer des tableaux d'enregistrement pour graphiques*. L'écran suivant apparaît:



Écran 17


2. Sélectionner le type de périphérique pour lequel vous voulez créer un tableau d'enregistrement.
3. Cliquer sur *Ouvrir*. Deux tableaux d'enregistrement encore vides sont affichés.

The screenshot displays two side-by-side registration table configuration screens. The left screen is titled 'Tableau d'enregistrement-1' and the right is 'Tableau d'enregistrement-2'. Each screen has a 'Nom' (Name) field at the top and a 'Codes d'enreg.' (Registration codes) field below it. The 'Codes d'enreg.' fields are currently empty and occupy most of the screen area.

Écran 18

Par unité de périphérique vous pouvez créer 2 tableaux d'enregistrement. Chaque tableau peut avoir des durées d'enregistrement différentes. De cette façon vous pouvez enregistrer un tableau des valeurs qui changent rapidement, comme par exemple la température, et dans un autre tableau des valeurs qui changent plus lentement, comme par exemple le poids d'animaux. Dans le dernier cas vous n'avez besoin d'enregistrer qu'une fois par jour.


4. Choisissez le tableau (1 ou 2) que vous souhaitez modifier.
5. Éventuellement introduire un nom pour le tableau d'enregistrement qui va être créé. Par exemple Tableau climat 1.

Utiliser le bouton  pour sélectionner les codes qui doivent être enregistrés pour ce type de périphérique.


6. Cliquer sur ce bouton pour ajouter un code. Une visualisation du périphérique apparaît sur l'écran.
7. Cliquer dans le cadre correspondant à la valeur pour sélectionner un code. Le code ajouté apparaît automatiquement sur l'écran.
8. Cliquer deux fois sur le code qui vient d'être ajouté pour modifier le nom. Confirmer le nom introduit en cliquant sur OK.
9. Répéter les points 6 à 8 pour ajouter d'autres codes à enregistrer au premier tableau d'enregistrement. Voici un exemple du nouvel aspect du tableau:

Tableau d'enregistrement-1		Tableau d'enregistrement-2	
Nom	Tableau 1	Nom	
Codes d'enreg.	Temp. extérieure HR extérieure HR mesurée Température du bâtiment Ventilation mini à gauche Ventilation mini centre Ventilation mini à droite	Codes d'enreg.	

Écran 19

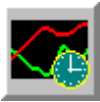
Après avoir ajouté le premier code, vous pouvez utiliser  pour effacer un objet/code incorrect ou indésirable.



Le bouton  permet d'enregistrer le tableau d'enregistrement dans la mémoire du PC à n'importe quel moment.

10. Cliquer sur le bouton avec la porte pour sortir de la fenêtre de création des tableaux d'enregistrement. Le PC demande si vous voulez sauvegarder le(s) tableau(x) créé(s).
11. Cliquer sur *OUI*.

4.2 Modifier heures d'enregistrement/effacer graphiques



Modifier les heures d'enregistrement et effacer les graphiques

Maintenant vous allez introduire la fréquence des enregistrements des valeurs par unité de périphérique; autrement dit l'intervalle d'enregistrement du PC.

Procédé

1. Cliquer sur le bouton *Modifier les heures d'enregistrement et effacer les graphiques*. Un résumé des heures d'enregistrement et du nombre maximum de codes par unité de périphérique est affiché.

Résumé des heures d'enregistrement							
Nom unité de périphérique	Graphique-1			Graphique-2			
	Heure	Mode	Max	Heure	Mode	Max	
1.1 CLIMAT BATIMENT A	0:00	Pas actif	1000	0:00	Pas actif	1000	
1.2 CLIMAT BATIMENT B	0:00	Pas actif	1000	0:00	Pas actif	1000	
9.1 BASCULE1	0:00	Pas actif	1000	0:00	Pas actif	1000	
9.2 BASCULE 2	0:00	Pas actif	1000	0:00	Pas actif	1000	
9.3 BASCULE 3	0:00	Pas actif	1000	0:00	Pas actif	1000	
1 CLIMAT BATIMENT 1	0:00	Pas actif	1000	0:00	Pas actif	1000	
8.2 UP2EA1	0:00	Pas actif	1000	0:00	Pas actif	1000	
8 778A2	0:00	Pas actif	1000	0:00	Pas actif	1000	
8.1 UP2EA1	0:00	Pas actif	1000	0:00	Pas actif	1000	

Écran 20

- Sélectionner l'unité de périphérique, pour laquelle vous voulez modifier les heures d'enregistrement et/ou le nombre de codes maximum.
- Cliquer sur le bouton *Modifier*. L'écran suivant apparaît:

Modifier les données d'enregistrement			
Graphique-1		Graphique-2	
<input checked="" type="radio"/> Pas actif		<input checked="" type="radio"/> Pas actif	
<input type="radio"/> Actif	<input type="text" value="0:00"/> HH:MM	<input type="radio"/> Actif	<input type="text" value="0:00"/> HH:MM
<input type="radio"/> 1 x par jour	<input type="text" value="0:00"/> HH:MM	<input type="radio"/> 1 x par jour	<input type="text" value="0:00"/> HH:MM
Nombre maximum de	<input type="text" value="1000"/>	Nombre maximum de	<input type="text" value="1000"/>

Écran 21

L'enregistrement n'est pas encore activé. Pour les deux tableaux d'enregistrement vous pouvez introduire l'intervalle d'enregistrement ou l'heure à laquelle le PC doit enregistrer chaque jour. En plus vous pouvez introduire le nombre d'enregistrements maximum. Quand ce maximum est atteint, le PC effacera les premiers enregistrements pour enregistrer les valeurs plus récentes (dans cet exemple 1000).

Exemple 1:

Vous voulez que le PC enregistre tous les 10 minutes. Dans ce cas-là vous cochez *Actif* et vous réglez l'heure à 0:10.

Exemple 2:

Le PC doit enregistrer tous les jours à 12:30. Vous cochez maintenant *1x par jour* et vous introduisez l'heure 12:30.

Si vous avez fait ces réglages, vous cliquez sur *OK*. L'enregistrement pourra commencer dès maintenant et vous pourrez visualiser les graphiques une fois les premiers enregistrements effectués.

5. Créer des tableaux de mesure



Créer des tableaux de mesure

Un tableau de mesure est, comme un écran utilisateur, un tableau, un relevé de la situation ou une photo avec les informations principales pour plusieurs unités de périphérique ou plusieurs index.

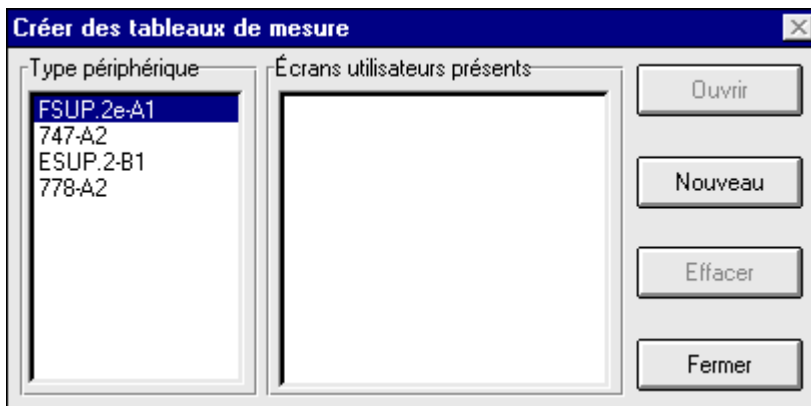
Dans les cas suivants vous pouvez créer un tableau de mesure:

1. Vous voulez avoir les données d'un grand nombre d'index dans un résumé de mesure. Par exemple les données de 500 vannes.
2. Il s'agit de données d'un grand nombre d'unités de périphérique. Par exemple la température mesurée par 30 unités de périphérique FSUP.2e.

Vous pourrez parcourir les valeurs des index ou des unités de périphérique avec un ascenseur.

Procédé

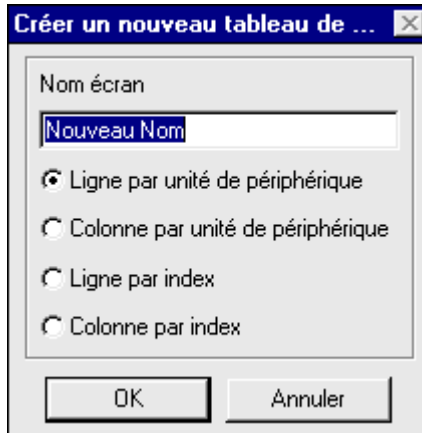
1. Cliquer dans l'Écran 1 sur le bouton *Créer des tableaux de mesure*. Le texte suivant apparaît sur l'écran:



Écran 22

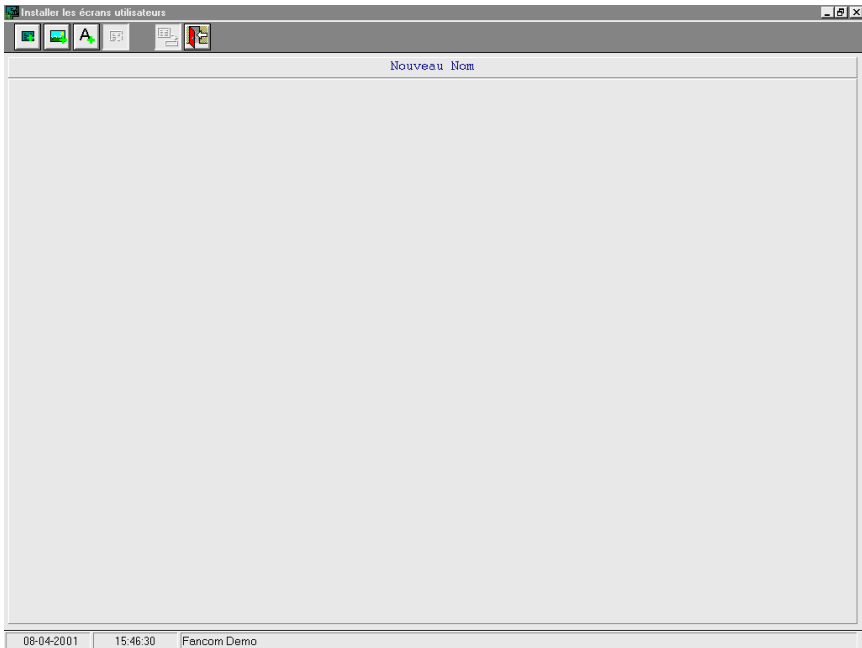
À gauche vous voyez les types de périphérique installés. À droite vous voyez les tableaux de mesure existants.

2. Sélectionner à gauche le type de périphérique pour lequel vous voulez créer un tableau de mesure. Par exemple l'ordinateur d'alimentation soupe.
3. Cliquer sur *Nouveau*. L'écran suivant apparaît:



Écran 23

4. Introduire un nom pour ce nouveau tableau de mesure. Par exemple *Résumé des vannes*.
5. En fonction de votre choix vous cochez:
 1. *Ligne par unité de périphérique*
 2. *Colonne par unité de périphérique*
 3. *Ligne par index*
 4. *Colonne par index*.Dans notre exemple, vous cochez *Ligne par index*.
6. Cliquer sur *OK*. L'écran suivant, encore vide, s'affiche:



Écran 24

Pour créer le tableau de mesure vous pouvez utiliser les boutons suivants:



Ajouter un nouveau code



Ajouter une figure



Ajouter un texte



Effacer l'objet sélectionné



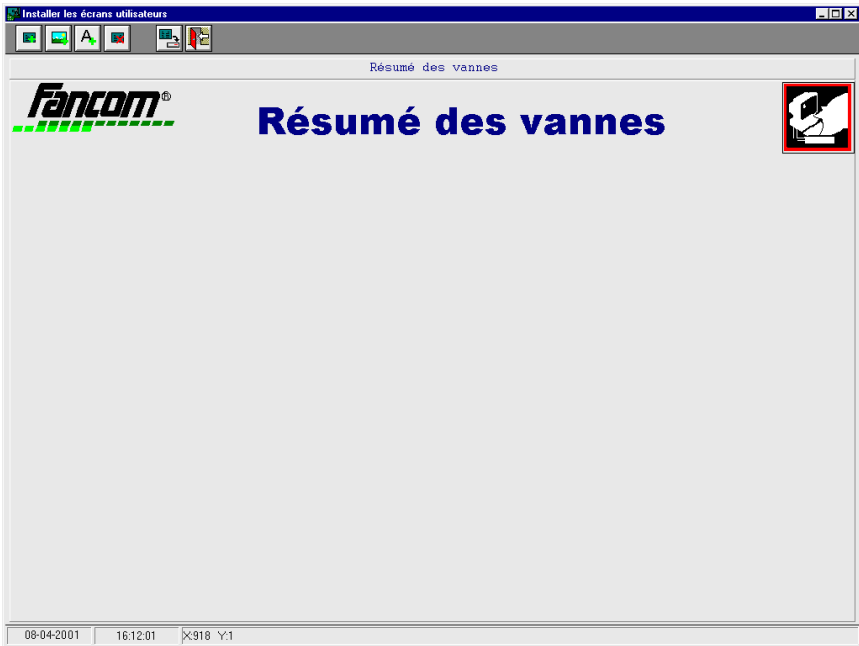
Enregistrer fichier



Retour au menu principal


Eventuellement avant d'ajouter les codes, faites une ligne d'en tête et vous sélectionnez un arrière-plan pour le nouveau tableau de mesure.


7. La sélection d'un arrière-plan et l'introduction d'une ligne d'en tête s'effectuent de la même façon que dans la création des écrans utilisateurs, pour cela se rapporter aux points 6 à 14 du chapitre 3. Le tableau de mesure peut se présenter comme ceci:

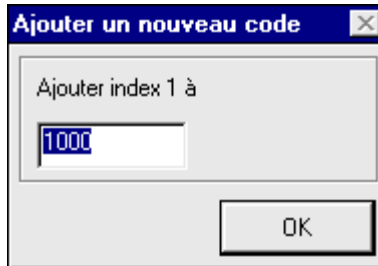


Écran 25

Une fois que l'arrière-plan (logo Fancom et le pictogramme pour la distribution aux porcs) et le titre pour le tableau de mesure ont été ajouté, vous pouvez ajouter plusieurs codes.

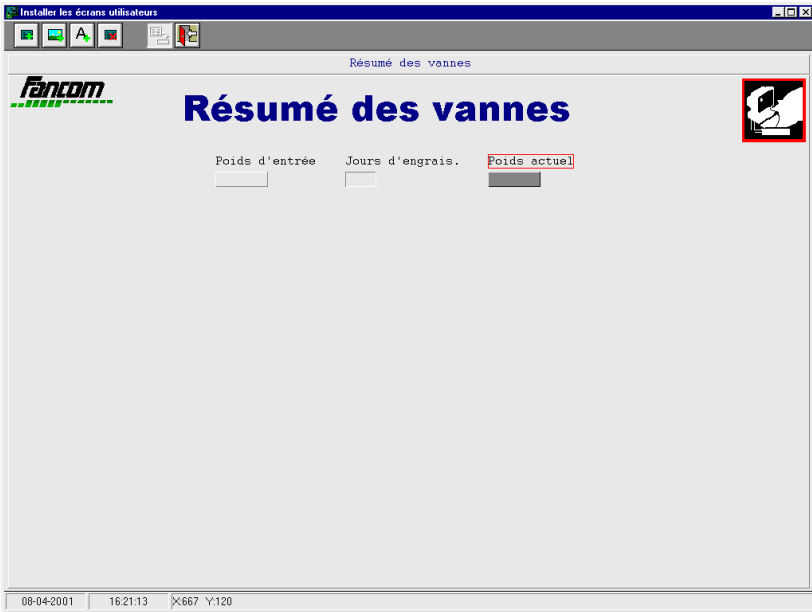
8. Cliquer sur le bouton  *Ajouter un nouveau code*. Une visualisation du périphérique concerné (dans notre exemple l'ordinateur d'alimentation soupe 778) apparaît sur l'écran.

9. Sélectionner le code à ajouter. Par exemple  *Données d'entrée* → *Poids d'entrée*. L'écran suivant apparaît:




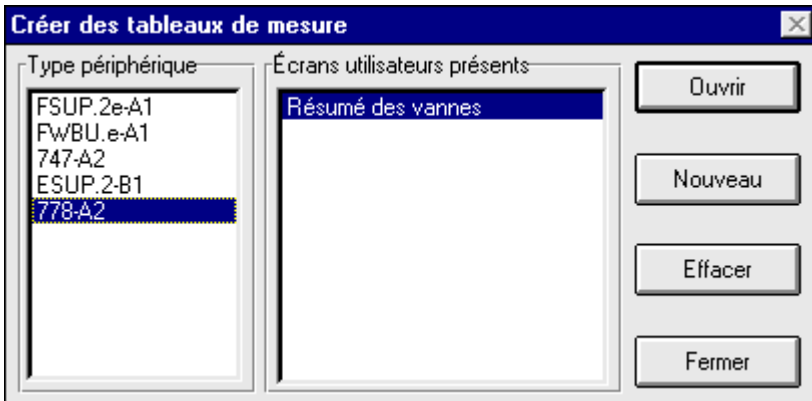
Écran 26

10. Introduire jusqu'à quel index (vanne) vous voulez avoir les données.
11. Mettre le code à la bonne place. Par exemple à gauche.
12. Cliquer sur le bouton *Ajouter un nouveau code*.
13. Sélectionner le code suivant à ajouter. Par exemple *Jours d'engraissement*. L'Écran 26 apparaît.
14. Introduire jusqu'à quel index (vanne) vous voulez avoir les données.
15. Mettre le code à la bonne place. Par exemple au milieu.
16. Cliquer sur le bouton *Ajouter un nouveau code*.
17. Sélectionner le code suivant à ajouter. Par exemple *Poids actuel*. L'Écran 26 apparaît.
18. Introduire jusqu'à quel index (vanne) vous voulez avoir les données.
19. Mettre le code à la bonne place. Par exemple à droite. Le tableau de mesure se présente sous la forme suivante (Écran 27).




Écran 27

20. Si vous avez fini le tableau de mesure, vous cliquez sur .
21. Répondez à la question *Voulez-vous mémoriser les modifications dans ce fichier?* par OUI. Le PC retourne à l'écran précédent (Écran 22).
22. Vérifier si le tableau de mesure qui vient d'être créé est dans le résumé.



Écran 28



23. Cliquer sur  pour retourner au menu principal.

Si vous sélectionnez ce tableau de mesure au bouton *Écrans utilisateurs*, vous verrez l'écran suivant sur votre PC:

Index	Poids d'entrée	Jours d'engrais.	Poids actuel
1	50.00	10	30.48
2	50.00	11	21.25
3	50.00	11	19.50
4	50.00	11	30.48
5	50.00	11	33.33
6	50.00	11	27.86
7	85.00	25	27.14
8	85.00	32	20.50
9	70.00	32	20.50
10	70.00	32	20.50
11	70.00	32	27.50
12	60.00	25	30.00
13	45.00	79	19.75
14	45.00	79	20.75
15	60.00	72	19.50
16	60.00	79	19.50
17	60.00	65	19.50
18	45.00	79	19.50
19	40.00	100	20.75
20	40.00	100	20.75

Écran 29


Vous pouvez de la même façon créer un tableau de mesure pour les données d'un grand nombre d'unités de périphérique (par exemple 30 unités de périphérique FSUP.2e). Pour cela, dans l'Écran 23 il suffit de choisir *Ligne par unité de périphérique*. Si vous voulez tourner les tableaux de mesure, vous sélectionnez l'affichage en colonnes.

6. Faire une sauvegarde sur PC de votre unité



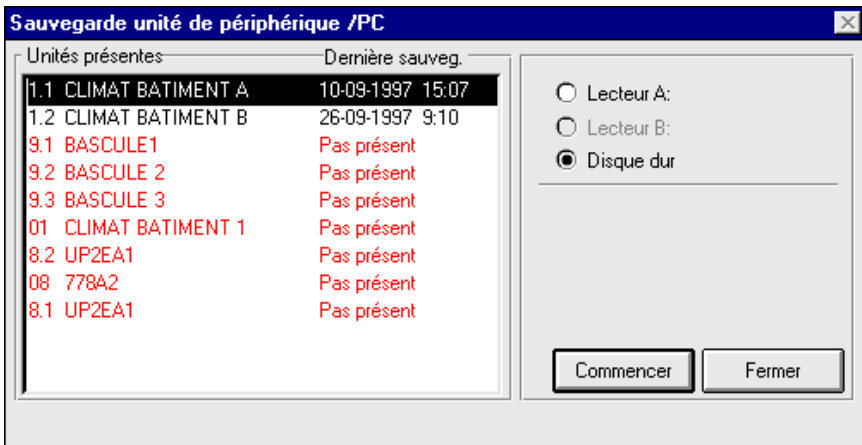
Sauvegarde unité de périphérique/PC

Cette possibilité vous permet de sauvegarder les données et les réglages d'une unité de périphérique sur le disque dur de votre PC ou sur une disquette.

 Toujours avertir votre installateur si un périphérique a perdu ses réglages ou ses données. Il est le seul qui soit autorisé à recharger les données du disque dur ou de la disquette vers le périphérique.

Procédé

1. Cliquer dans l'Écran 1 sur le bouton *Sauvegarde unité de périphérique/ PC*. La liste avec les unités périphérique installées apparaît sur l'écran:



Écran 30

2. Sélectionner l'unité de périphérique pour laquelle vous voulez sauvegarder les données sur disquette ou sur le disque dur.
3. Cocher *Lecteur A* ou *Disque dur*, suivant où vous voulez sauvegarder les données.
4. Cliquer sur *Commencer*.
5. Le PC affiche un message quand la sauvegarde est terminée.

7. Créer/Ouvrir des archives



Ouvrir les archives ou créer de nouvelles archives

Vous pouvez garder les données d'une ou plusieurs unités de périphérique pour les consulter plus tard. Par exemple si vous voulez comparer les valeurs mesurées et les réglages du cycle de production actuel à ceux du cycle précédent.

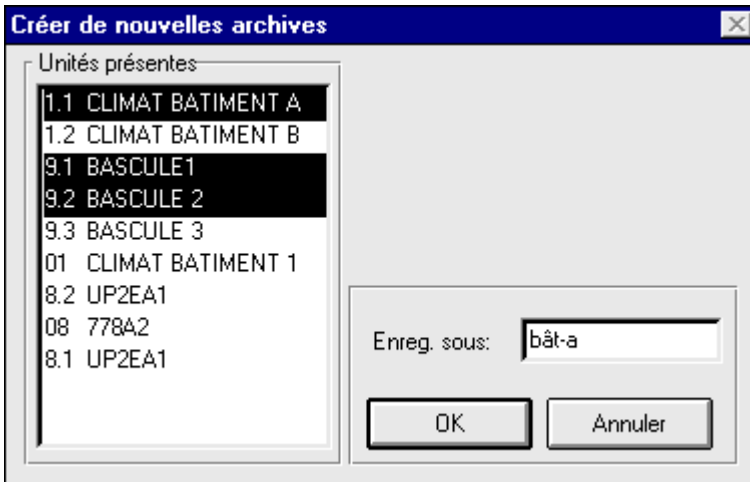
Procédé pour créer de nouvelles archives

1. Cliquer sur le bouton avec les tiroirs. Un résumé des archives éventuellement présentes apparaît sur l'écran:



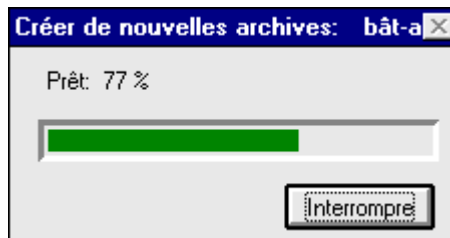
Écran 31

2. Cliquer sur *Nouvelles archives* pour créer des archives. Une liste des unités de périphérique installées apparaît sur l'écran.



Écran 32

3. Sélectionner une unité de périphérique, ou avec [Ctrl] ou [Shift] plusieurs unités de périphérique.
4. Introduire un nom pour la sauvegarde (huit caractères maximum).
5. Cliquer sur *OK*.
6. Le PC indique l'évolution de la création de ces archives.



Écran 33

7. Le PC ayant créé les archives, il met le nom de ces archives (par exemple *bâtiment-a*) dans l'Écran 31.
8. Cliquer sur *Contenu archives* pour connaître quelles unités de périphérique sont contenues dans les archives.
9. Dans les archives *bâtiment-a* se trouvent par exemple les unités de périphérique suivantes:



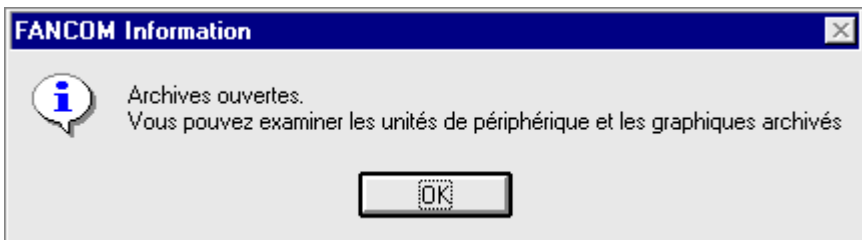
Écran 34

10. Cliquer sur *OK* pour sortir.

Procédé de l'ouverture des archives

Pour consulter les archives, procéder de la manière suivante:

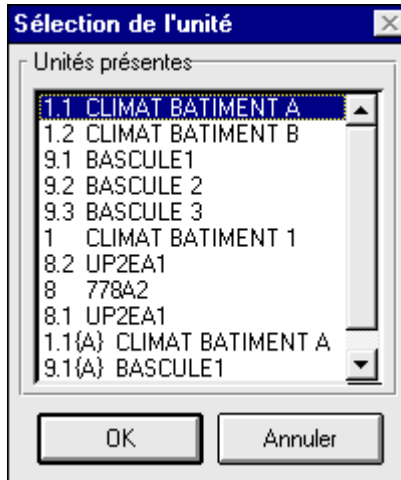
1. Sélectionner dans l'Écran 29 le nom des archives que vous souhaitez ouvrir.
2. Cliquer sur *Ouvrir archives*. Quand le PC a ouvert les archives, il donne la mention suivante:



Écran 35

3. Aller à *Utilisation des unités de périphérie Fancom* (voir le chapitre 3, volume II).

4. Cliquer sur le bouton *Sélectionner une unité de périphérique*. Une liste d'unités de périphérique installées et archivées apparaît sur l'écran:



Écran 36

Les unités de périphérique archivées sont précédées de {A}. Si vous sélectionnez une unité de périphérique précédée de {A}, vous voyez une visualisation de cette unité de périphérique telle qu'elle était à l'instant de l'archivage. Toutes les valeurs apparaissent en rouge. Ce sont des valeurs archivées et elles ne peuvent donc pas être modifiées. Ces valeurs rouges peuvent être comparées par exemple aux valeurs actuelles de l'unité de périphérique correspondante.

- ☞ Vous pouvez visualiser une unité de périphérique en tant qu'archive que si elle est ouverte. Cette unité de périphérique disparaîtra du tableau quand vous fermez les archives ouvertes.
 - ☞ Pour effacer des archives créées, vous sélectionnez dans l'Écran 31 les archives à effacer et cliquez sur *Effacer archives*.
 - ☞ Vous pouvez ouvrir au maximum une archive à la fois.
5. Retourner au menu principal.

8. Régler un code d'entrée pour l'utilisateur

Régler le code d'entrée utilisateur

L'utilisateur peut introduire un code d'entrée pour éviter que des tiers effectuent des modifications.

1. Cliquer sur le bouton avec les clés. Le PC demande le nouveau code d'entrée.

Régler le code d'entrée utilisateur

Pas de code entrée

Nouveau code d'entrée

OK Annuler

Écran 37

2. Introduire le nouveau code d'entrée (cinq caractères maximum).
3. Cliquer sur *OK*. Le PC demande une confirmation.

Régler le code d'entrée utilisateur

Pas de code entrée

Confirmer

OK Annuler

Écran 38

1. Introduire à nouveau le code d'entrée.
2. Cliquer sur *OK*.

Si vous avez introduit deux fois le même code d'entrée, le programme l'a accepté. C'est le nouveau code d'entrée qui vous permet d'éviter que des tiers effectuent des modifications.

Pour protéger le programme F-Central, cliquez dans le menu principal sur le bouton avec les clés.

Le programme vous refuse l'accès à chaque bouton si vous ne connaissez pas le code d'entrée utilisateur.