

Software "STOCK-2040" für mobiles Strichcode-Terminal BHT-500/600 zur einfachen Erfassung von Artikelnummern und Mengen

Version 1.5



- gesammelte Daten können in Dateiform mittels Windows-Übertragungssoftware "BHTtransfer" zum PC gesendet werden
- gesammelte Daten ersetzen Tastatureingaben, beliebige Sequenzen zwischen den Maskenfeldern können definiert werden
- Parameter-Verstellung mittels Strichcodelisten

Inhaltsverzeichnis

1. Strichcodedefinition	3
1.1. Artikel-Strichcodes	3
1.2. Steuer-Strichcodes	3
1.2.1. Standardwerte setzen	3
1.2.2. Kontrast ändern	3
1.2.3. Automatische Ausschaltzeit ändern	4
1.2.4. Dauer der Hintergrundbeleuchtung ändern	4
1.2.5. Übertragungsart wählen	5
1.2.6. Tastatur-Simulation Sende-Format	5
1.2.7. Manuelle Eingabe der Verzögerungen zwischen den Daten (nur bei Tastatur-Simulation)	5
1.2.8. Einstellung der Verzögerungen zwischen den Daten (nur bei Tastatur-Simulation)	6
2. Dateidefinition (KCL.TXT)	7
3. Alphanumerische Eingabe	7
4. Erfassungsablauf	8
5. Daten senden	11
6. Installieren des USB-Treibers für den USB-Übertragungsadapter	12
7. PC-Übermittlungssoftware "BHTtransfer" (gesammelte Daten werden in Dateiform übertragen)	14
7.1. Einleitung	14
7.2. Installation	14
7.3. Lizenz	16
7.4. Kommunikations-Einstellungen	17
7.5. Daten-Verzeichnisse	18
7.6. Checkliste für das Ändern der Pfade in BHTtransfer	20

1. Strichcodedefinition

1.1. Artikel-Strichcodes

Alle üblichen Strichcodearten sind Artikelstrichcodes. Die maximale Länge ist 16 Zeichen.



EAN13



Code39



EAN8



Interleaved 2/5



Code128



Codabar

1.2. Steuer-Strichcodes

Steuer-Strichcode beginnen immer mit "+" oder "#" und werden im CODE39 oder CODE128 dargestellt.

1.2.1. Standardwerte setzen



Standardwerte sind mit * gekennzeichnet

1.2.2. Kontrast ändern



1.2.3. Automatische Ausschaltzeit ändern



1 Minute



2 Minuten



3 Minuten



5 Minuten



10 Minuten



automatisches Ausschalten ist deaktiviert

1.2.4. Dauer der Hintergrundbeleuchtung ändern



10 Sekunden



20 Sekunden



30 Sekunden



60 Sekunden



2 Minuten

Beleuchtung wird nicht
automatisch ausgeschaltet

1.2.5. Übertragungsart wählen



Tastatur-Simulation



Dateiübertragung

1.2.6. Tastatur-Simulation Sende-Format



Nach Artikel-Nr. wird ein Tab gesendet.

Es können auch Sequenzen gesendet werden, nehmen Sie mit der ELCODE AG Kontakt auf.



Nach Artikel-Nr. wird ein Semikolon (;) gesendet.

1.2.7. Manuelle Eingabe der Verzögerungen zwischen den Daten (nur bei Tastatur-Simulation)



Verzögerung zwischen Artikel-Nr. und TAB resp. ";"



Verzögerung zwischen TAB resp. ";" und Menge



Verzögerung zwischen Menge und Enter



Verzögerung nach Enter

Bei allen 4 Strichcodes kann nach der Lesung eine manuelle Eingabe in Zehntelsekunden getätigt werden. Die Standardwerte sind je 0.1 Sekunde.

1.2.8. Einstellung der Verzögerungen zwischen den Daten (nur bei Tastatur-Simulation)

Die Werte in Zehntelsekunden sind im Strichcode integriert.

Verzögerung zwischen Artikel-Nr. und TAB resp. ";"



Verzögerung zwischen TAB resp. ";" und Menge



Verzögerung zwischen Menge und Enter



Verzögerung nach Enter



2. Dateidefinition (KCL.TXT)

```
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA ;BBBBBB.000 ;
```

A	Artikelnummer	max. 16-stellig	wird bis zur Länge 21 rechts mit Leerzeichen gefüllt
B	Menge	max. 4 stellig	wird bis zur Länge 6 links mit Leerzeichen gefüllt negatives Vorzeichen ist möglich

Beispiel:

```
4953923000366      ;      1.000 ;  
4901880173319      ;    2354.000 ;  
4901306083758      ;   -245.000 ;
```

3. Alphanumerische Eingabe

Mit der Taste **ALPHA** (FN) kann zwischen numerischer und alphanumerischer Eingabe umgeschaltet werden.

Erscheint auf der rechten Seite des Displays (über der Batterie-Pegel-Anzeige) ein grosses **A**, dann ist die alphanumerische Eingabe aktiviert. Es können Grossbuchstaben eingegeben werden. Erscheint ein kleines **a** können Kleinbuchstaben eingegeben werden. Wenn aber nichts erscheint, ist die alphanumerische Eingabe deaktiviert und es können nur Nummern eingegeben werden.

4. Erfassungsablauf

Wenn Sie das Gerät einschalten, erscheint folgendes Bild, falls noch nichts gespeichert wurde:



Wenn Sie das Gerät einschalten, erscheint, sofern schon etwas gespeichert wurde:



Falscher Strichcode wird mit einem Fehlerpieps abgelehnt.

Nach korrektem Artikel-Strichcode ertönt ein kurzer Piepston, das Lämpchen leuchtet grün und es erscheint, sofern der gleiche Artikel noch nie gelesen wurde:



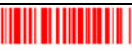

Die vorgegebene Menge 1 kann übernommen oder abgeändert werden. Mit „OK“ (M2) kann abgespeichert werden. Es erscheint wieder das „Artikel-Code-Lesen-Bild“ mit um 1 erhöhtem Zähler oben rechts.

Nach korrektem Artikel-Strichcode erscheint, sofern der gleiche Artikel schon früher gelesen wurde:

ELCODE 
Gespeichert:0001
Artikel: 1234567890123456
Artikel gefunden
Menge: 1 
Zurück OK

Als Zeichen, dass der Artikel schon gespeichert war, ertönt ein längerer Piepston und das Lämpchen leuchtet rot. Die alte Menge kann übernommen oder abgeändert werden. Mit „OK“ (**M2**) kann abgespeichert werden. Gelöscht wird mit Menge Null. Es erscheint wieder das „Artikel-Code-Lesen-Bild“. Der Zähler oben rechts wird nicht erhöht da kein neuer Datensatz entsteht.

Nach „manuell“ (**M2**) kann die Artikelnummer manuell eingegeben werden, es erscheint:

ELCODE 
Artikel: 
BS=löschen BS+SF=Buchstaben ein/aus SF=Kleinbuchsta.
Zurück OK

Nach der max. 16 stelligen alphanumerischen Eingabe wird gleich weitergefahren, wie wenn die Artikelnummer per Strichcode gelesen worden wäre.

Mit den Pfeiltasten (oben/unten) können die gespeicherten Datensätze in beiden Richtungen durchblättert werden.



ELCODE 
00015/00016
Artikel:
1234567890123456
Menge: **1** 
↕Blättern
Zurück  Mutier

„0015/0016“ bedeutet 15. Datensatz von 16.

Nach „Mutieren“ (**M2**) erscheint:



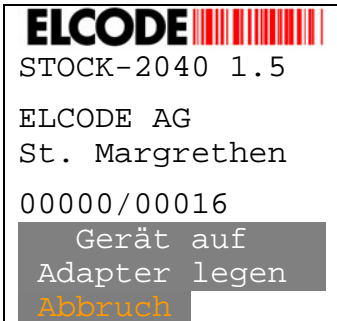
ELCODE 
00015/00016
Artikel:
1234567890123456
Menge: **1** 
Zurück  OK

Die Menge kann neu eingegeben werden. Nach „OK“ (**M2**) wird diese abgespeichert. Gelöscht wird mit der Menge Null.

Wenn "Zurück"(**M1**) ausgelöst wird, wird zurück geschritten und nichts abgespeichert.

5. Daten senden

Wird im „Artikel-Code-Lesen-Bild“ das Senden ausgelöst, erscheint:



Das Gerät muss nun auf den Übertragungsadapter gelegt werden und auf dem PC muss die Empfangssoftware BHTtransfer oder die Tastatur-Simulations-Software KeyboardWedge gestartet sein. Durch Drücken von **M1** „Abbruch“ wird das Senden abgebrochen und zum Hauptmenü zurück gesprungen.

Sobald die Übertragung beginnt, erscheint:



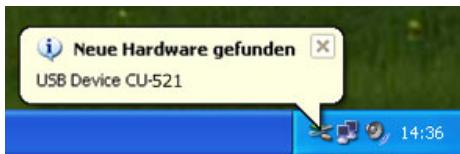
Auf der drittletzten Zeile steht die Nummer des Datensatzes, der übertragen wird.

Die Übertragung kann mit der **M1** Taste abgebrochen werden.

Wurden die Daten korrekt gesendet, erscheint wieder das Startbild.

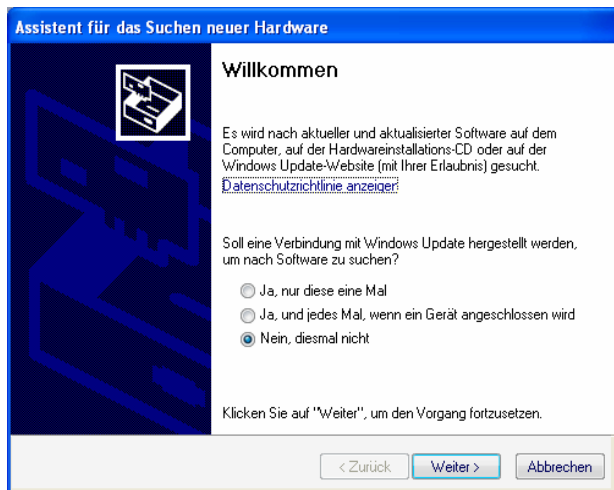
6. Installieren des USB-Treibers für den USB-Übertragungsadapter

- Schliessen Sie das USB-Übertragungsadapter an der USB-Schnittstelle Ihres Computers an.
- Bei der Erstinstallation des Treibers zeigt der PC an, dass eine neue Hardware gefunden wurde.
- Es erscheint folgendes Fenster:



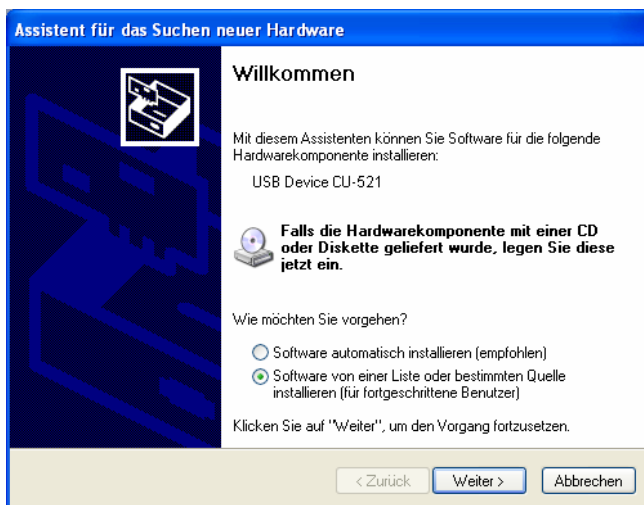
Hier wird als Beispiel ein Übertragungsadapter CU-521 installiert.
Das Vorgehen ist aber bei allen USB-Geräten dasselbe.

- Der „Assistent für das Suchen neuer Hardware“ wird gestartet

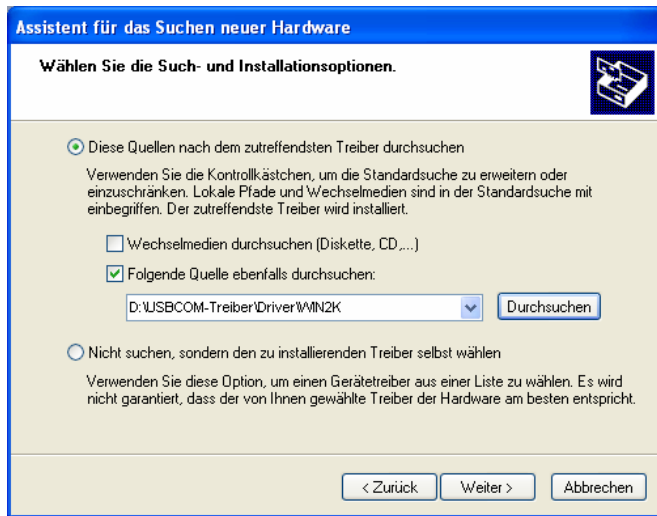


Stellen Sie keine Verbindung zum Windows Update her und klicken Sie auf **Nein, diesmal nicht**.

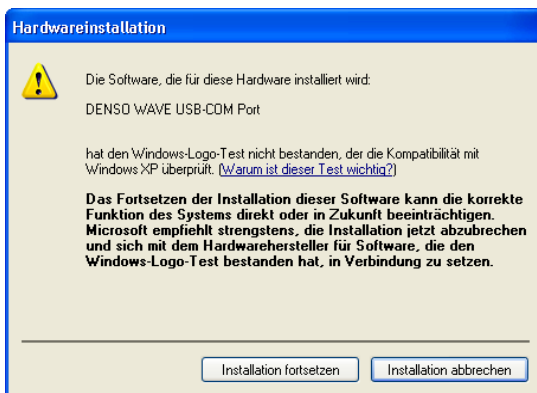
Es erscheint:



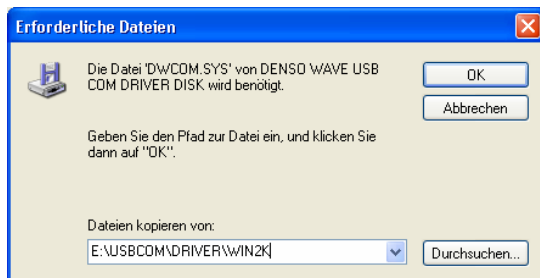
- Wählen Sie **Software von einer Liste oder bestimmten Quelle installieren** und klicken Sie auf **Weiter**.



- Legen Sie die mitgelieferte ELCODE CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
- Markieren Sie „Folgende Quelle ebenfalls durchsuchen:“
- Wählen Sie den Ordner des Treibers auf der mitgelieferten CD aus, indem Sie auf **Durchsuchen** klicken.
 - Für Windows 2000 und neuer wählen Sie folgenden Ordner:
USBCOM-Treiber\DRIVER\WIN2K
 - Für Windows 98 wählen Sie folgenden Ordner:
USBCOM-Treiber\DRIVER\WIN9X



- Klicken Sie auf **Installation fortsetzen**.



Wählen Sie den Treiber auf der CD aus und klicken Sie auf **OK**

Für Windows 2000 und neuer:
USBCOMDRIVER\WIN2K\dwcom.sys

Für Windwos 98:
USBCOMDRIVER\WIN9X\dwcom9x.sys

- Auf dem Desktop erscheint die Meldung, dass die neue Hardware installiert wurde und sie verwendet werden kann.

7. PC-Übermittlungssoftware "BHTtransfer" (gesammelte Daten werden in Dateiform übertragen)

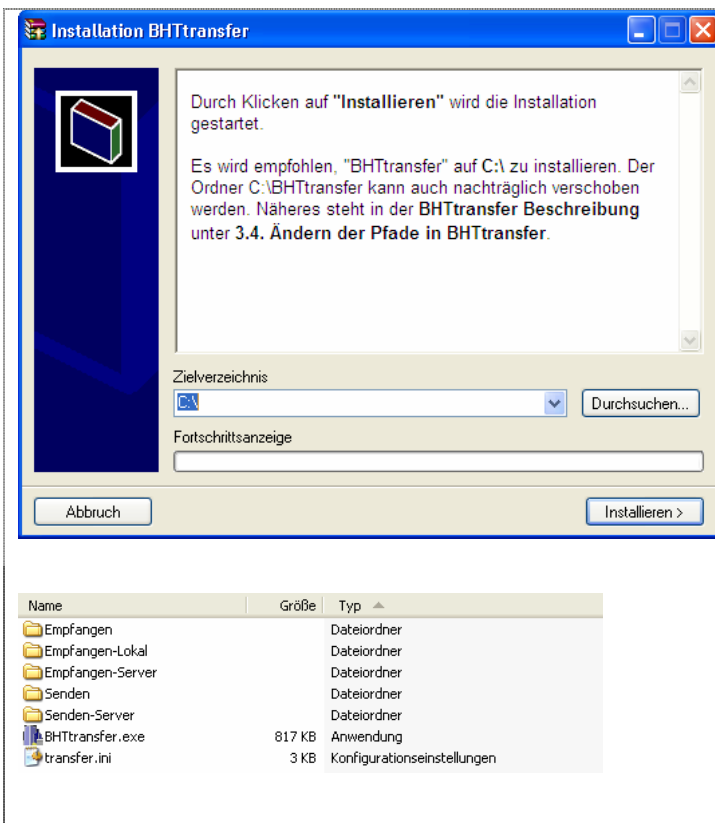
7.1. Einleitung

"BHTtransfer" ist ausgelegt, um im BHT-Protokoll in beiden Richtungen ASCII-Dateien von und zu den mobilen Strichcode-Lesegeräten zu übertragen.
 "BHTtransfer" ist lauffähig unter Windows 95/98, Windows NT, Windows 2000, Windows XP und Windows Vista.
 Mit den CU-521 und CU-621 ist die Übertragungsgeschwindigkeit 115200.

7.2. Installation

Legen Sie die mitgelieferte **CD** in das Laufwerk Ihres PCs ein

Führen Sie die Datei „**Installation BHTtransfer.exe**“ von der mitgelieferten CD aus, um die Windows-Übermittlungssoftware „BHTtransfer“ zu installieren.

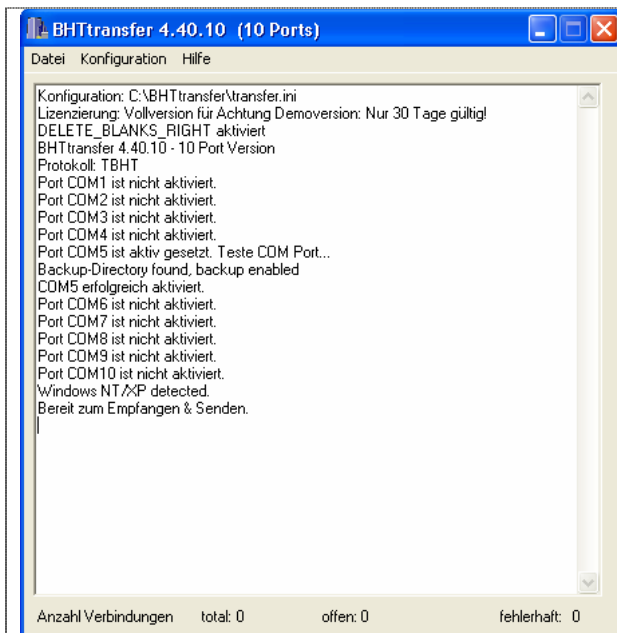


Klicken Sie auf **Installieren**.
 Wir empfehlen, den Ordner „BHTtransfer“ auf **C:** zu installieren. Falls Sie ein anderes Zielverzeichnis auswählen, beachten Sie bitte die **BHTtransfer Beschreibung** unter **3.4. Ändern der Pfade in BHTtransfer**.

Nach der Installation erscheint eine Meldung, ob Sie den „BHTtransfer“-Ordner öffnen möchten.

Klicken Sie auf **Ja**.

Mit einem Doppelklick auf die Datei **BHTtransfer.exe** startet man das Programm und es erscheint in der Taskleiste.



Auf dem Desktop wurde ausserdem ein Icon erstellt:



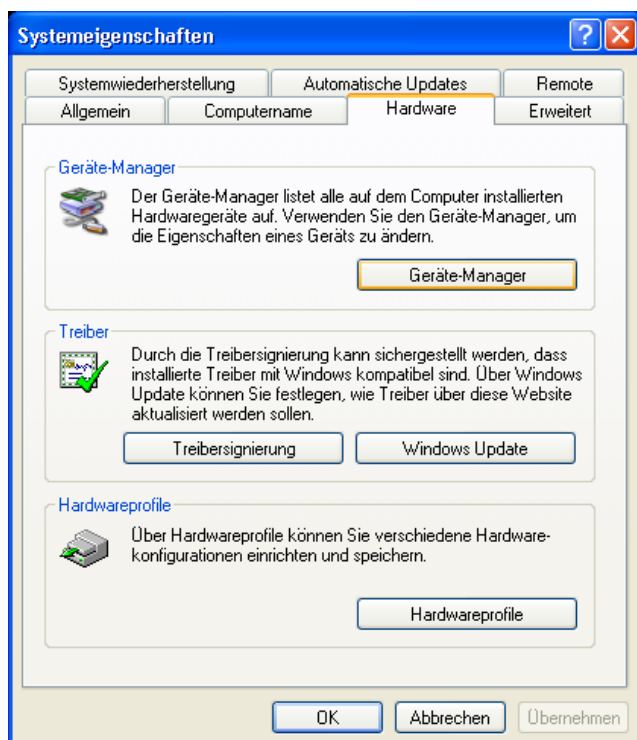
Es kann auch direkt von hier gestartet werden.

Ein Mehrfachstart ist unerlaubt.

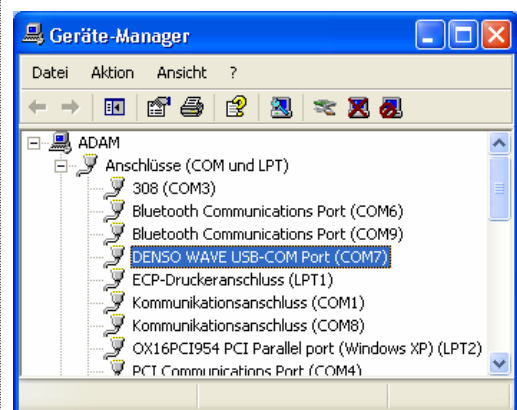
Empfangene Daten werden unter
 \BHTtransfer\Empfangen-Server gespeichert.

Bei USB-Geräten muss im „BHTtransfer“ der vordefinierte COM-Port 1 geändert werden.

Klicken Sie unter **Start > Einstellungen > Systemsteuerung** auf **System**.

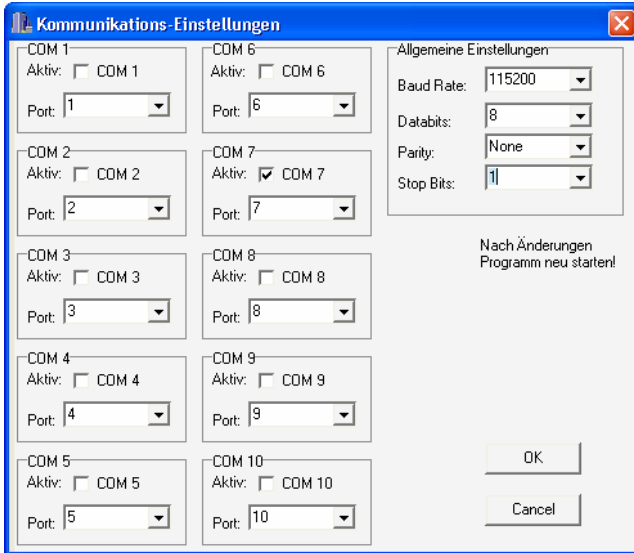


Wechseln Sie zur Registerkarte **Hardware** und starten Sie den **Geräte-Manager**.



Merken Sie sich den COM-Port, der unter DENSO WAVE USB-COM Port angegeben ist (in diesem Fall **COM7**).

Starten Sie BHTtransfer. Im Hauptfenster unter **Konfiguration > Schnittstellen** öffnet sich folgendes Fenster.

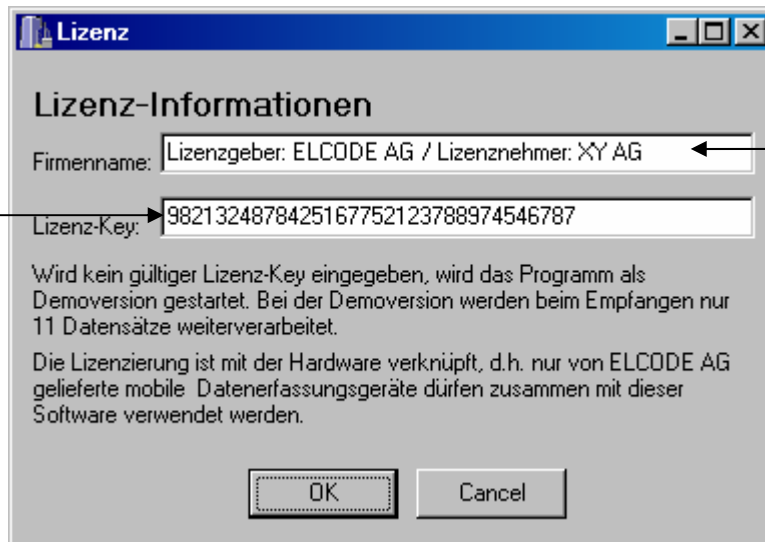


Aktivieren Sie hier Ihren USB-COM Port. (in diesem Fall **COM 7**)

Starten Sie „BHTtransfer“ auf jeden Fall neu auf, damit die Änderungen übernommen werden.

7.3. Lizenz

Konfiguration → Lizenzierung



Hier muss der mitgelieferte Lizenz-Key eingegeben werden.

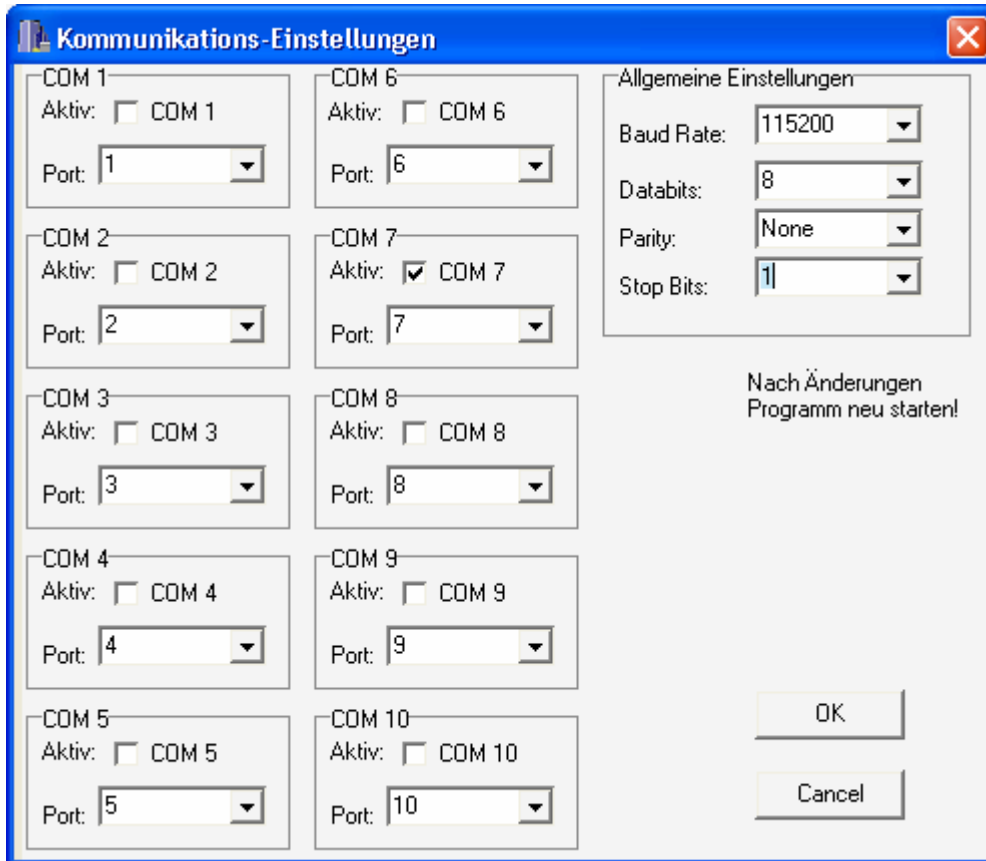
Hier muss der vollständige Text inkl. Lizenzgeber und Lizenznehmer eingegeben werden.

Die Lizenzierung wird meistens von der ELCODE AG schon vorbereitet.

Nach dem Lizenzeintrag muss das Programm neu gestartet werden, damit die Änderungen übernommen werden.

7.4. Kommunikations-Einstellungen

Konfiguration → Schnittstellen

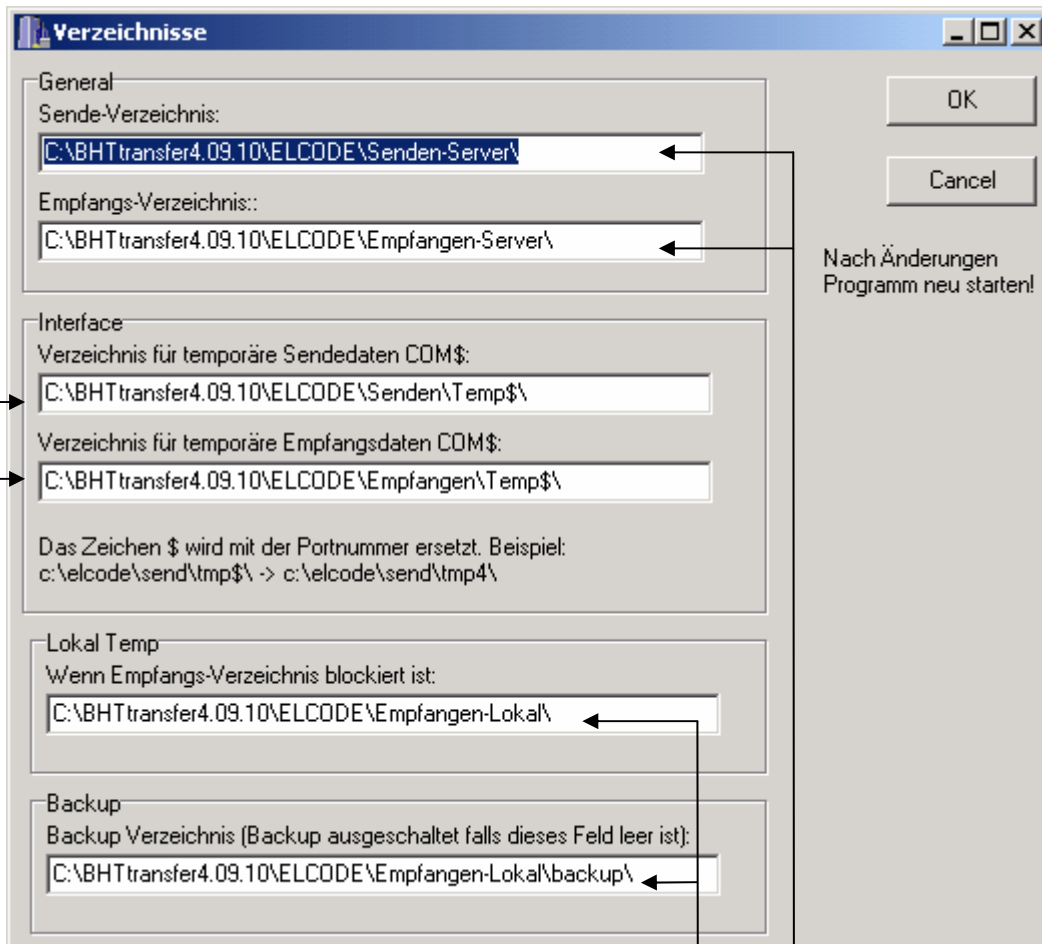


Hier können die gewünschten COM-Ports aktiviert und diverse Parameter wie Baudrate, Databits, Stop Bits und Parity festgelegt werden.

Bei irgendwelchen Änderungen muss das Programm neu gestartet werden, damit die Änderungen übernommen werden.

7.5. Daten-Verzeichnisse

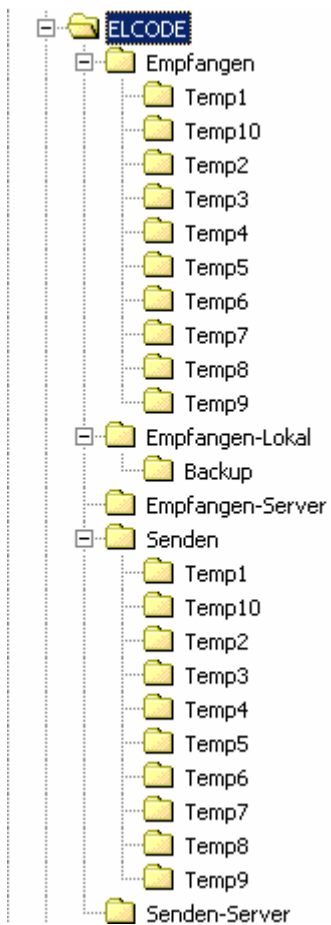
Konfiguration → Daten-Verzeichnisse



Bei diesen Verzeichnisangaben ist es wichtig, dass Sie am Schluss beim Ordner das „\$“-Zeichen nicht vergessen. Ansonsten kann es zu Problemen mit der Speicherung der Dateien kommen. Diese Ordner müssen allerdings alle vorhanden sein. Unten sehen Sie die dazugehörige Ordnerstruktur.

Wenn das Empfangs-Verzeichnis blockiert ist, z.B. durch einen Ausfall des Netzwerkes oder wenn die Datei, an die die neuen Daten angehängt werden sollen, gerade von einem anderen Task geöffnet ist, werden die Daten temporär in dem hier eingetragenen Verzeichnis gespeichert. Im Backup-Verzeichnis werden alle Übertragungen zusätzlich noch gespeichert

Wenn die Sendedaten auf einem Server abgespeichert sind oder die Empfangsdaten auf einen Server geschrieben werden sollen, muss der Serverordner hier eingetragen werden z.B.: \\Server1\BHT-Daten
Auch bei sonstigen Änderungen der Verzeichnisse muss hier alles nachgetragen werden.

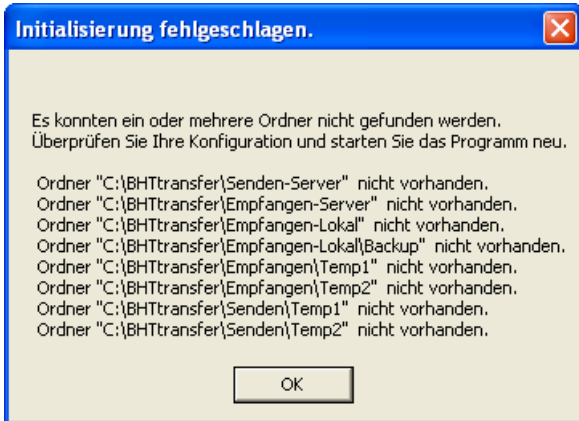


Die Änderung von Sende- und Empfangsverzeichnissen müssen hier immer nachgetragen werden.

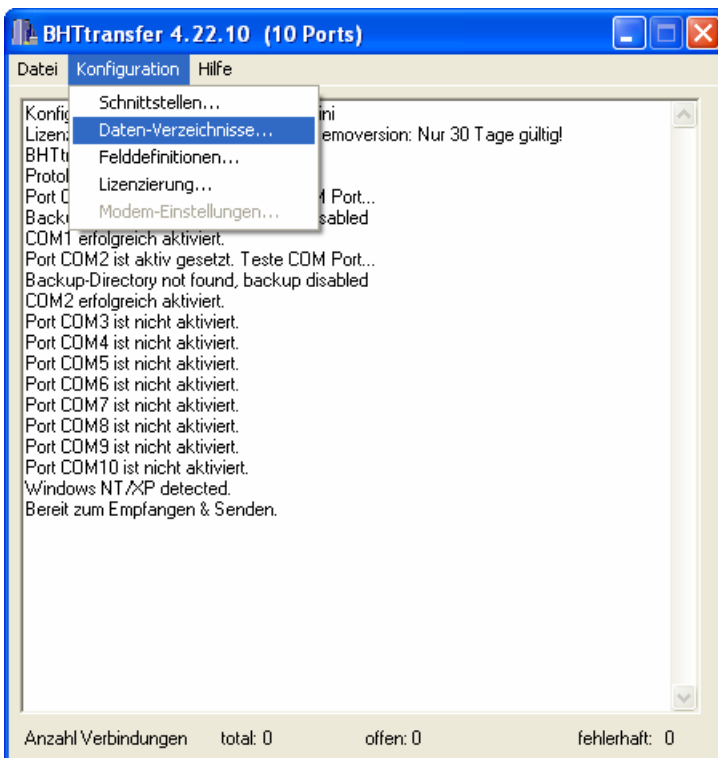
Bei irgendwelchen Änderungen muss das Programm neu gestartet werden, damit die Änderungen übernommen werden.

7.6. Checkliste für das Ändern der Pfade in BHTtransfer

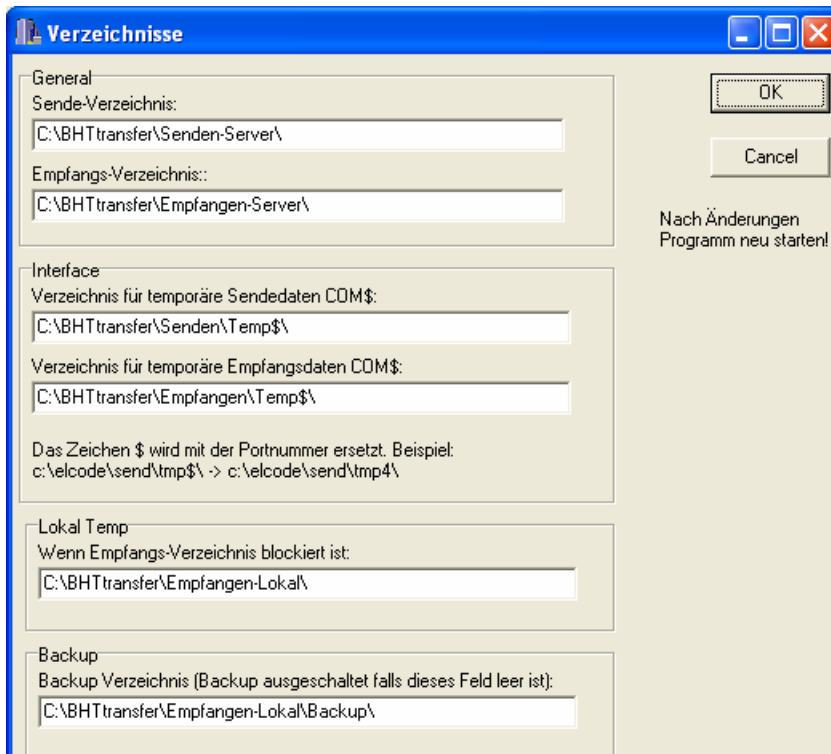
Starten Sie das Programm **BHTtransfer.exe**. Es erscheint folgende Meldung:



Klicken Sie auf **OK**. BHTtransfer startet auf.



Klicken Sie auf **Konfiguration > Daten-Verzeichnisse**:



Passen Sie alle Pfade der neuen Position des BHTtransfer Ordners an und klicken Sie auf **OK**.

Schliessen Sie das Programm und starten Sie es erneut.