# Bedienungsanleitung für e1v1 Software

www.sic-marking.de

# INHALT

**EINLEITUNG** **3**

**EINRICHTUNG** **4**

1 - INSTALLATION DER E1 SOFTWARE 4

2 - AUSFÜHRUNG DER E1V1 SOFTWARE IM E1 CONTROLLER 4

**VERWENDUNG** **6**

3 - BENUTZEROBERFLÄCHE 6

4 - VERWENDUNG DER TASTATUR 7

5 - EINSCHALTEN, AUSSCHALTEN, WARTEMODUS 7

6 - MENÜS 8

*6.1 Allgemeine Funktionen* *8*

*6.2 Markiermenü: (Startmenü)* *9*

*6.3 Hauptmenü:* *10*

*6.4 Menü Passwortkonfiguration:* *11*

*6.5 Dateimanagementmenü:* *12*

*6.6 Konfigurationsmenü:* *15*

*6.7 Bearbeitungsmenü:* *15*

**WARTUNG** **28**

7 - WEITERER SERVICE 28

# EINLEITUNG

Vielen Dank, dass Sie sich für ein SIC MARKING Nadelmarkiersystem entschieden haben. SIC Marking Markiersysteme verbessern die Identifikation und Verfolgbarkeit Ihrer Produkte in Übereinstimmung mit industriellen Standards.

Diese Bedienungsanleitung beschreibt die Einrichtung und Verwendung der Betriebssoftware unserer Nadelmarkierer mit e1 Controller, Version 1. Wir empfehlen dringend, diese Anleitung vollständig zu lesen, bevor das Markiersystem in Betrieb genommen wird.

Für Rückfragen aller Art stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

# EINRICHTUNG

## 1 - Installation der e1 Software

Auf der e1v1 CD-ROM befindet sich eine ausführbare Datei: "setup_sictool.exe".

Führen Sie diese Datei aus, wählen Sie Ihre Sprache und bestätigen Sie alle Rückfragen mit "OK" oder "Weiter", bis die Installation abgeschlossen ist.
Ein "e1" Icon erscheint auf Ihrem Windows Desktop. Hiermit können Sie den Logoeditor starten.

Das Installationsverzeichnis ist standardmäßig:
C:\SIC MARKING\SIC TOOL e1-v1
In diesem Verzeichnis liegen auch die e1 Utilities und Controllerprogramme, die auch eine Backup-Installation enthalten.

## 2 - Ausführung der e1v1 Software im e1 Controller

Die Systeme werden mit vorinstallierter Software geliefert.

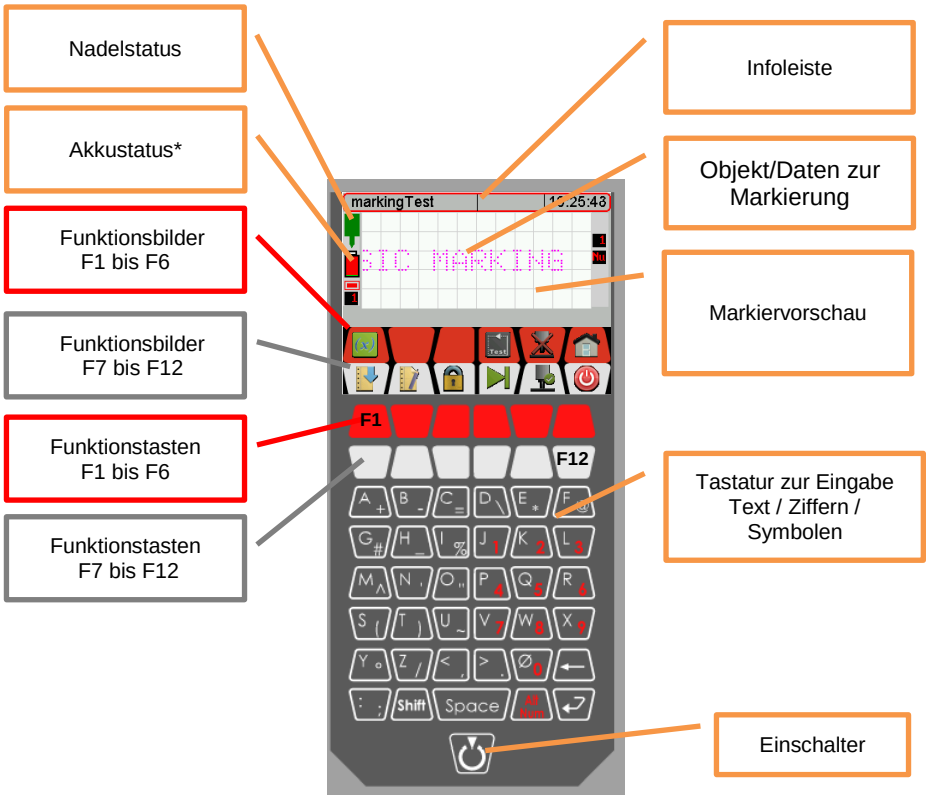
Falls eine Neuinstallation notwendig werden sollte, beispielsweise bei Updates, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

- Schalten Sie den Controller aus.
- Verbinden Sie den PC mittels des mitgelieferten Kabels mit dem Mini-USB-Port des Controllers; drücken Sie dabei die F1-Taste des Controllers (erste rote Funktionstaste der Controller-Tastatur links, nicht beschriftet).
  Eine Anzeige erscheint: "Waiting connection" (Erwarte Verbindung).
- Wählen Sie im Installationsverzeichnis auf dem PC, *C:\SIC MARKING\SIC TOOL e1-v1\e1update*, **das zum System passende Unterverzeichnis** und führen Sie *UpdateE1.exe* aus. Befolgen Sie die erscheinenden Anweisungen. Wählen Sie „e1B“ für e-mark.

- Das Programm startet sich auf dem Controller. Der Bildschirm zeigt "Test Mode" (Testmodus).
- Warten Sie, bis das Menü auf dem Controllerbildschirm erscheint.
- Die Software ist nun bereit. Lösen Sie das USB-Kabel, das System kann verwendet werden.

# VERWENDUNG

## 3 - Benutzeroberfläche




*Nur bei akkubetriebenen Geräten.

| | |
|---|---|
| Nadel ncht aktiv (Simulation)<br><br>Akku leer | Nadel aktiv (Markierung)<br><br>Akku voll geladen |
| Markierung außerhalb des Markierfensters & Zahl des ersten Objekts außerhalb | Manuelle Bewegung der Nadel<br>Inkrementwert<br><br>Alt-Num Tastensperre |

# 4 - Verwendung der Tastatur

- Die roten und weißen Funktionstasten F1 bis F12 entsprechen jeweils den gerade angezeigten Funktionsbildchen am unteren Bildschirmrand in der gleichen Position und Farbe.
- Das Gerät ist standardmäßig im Großbuchstabenmodus. Um Kleinbuchstaben zu schreiben, drücken Sie bitte gleichzeitig die Hochstelltaste (Shift) und das jeweilige Zeichen.
- Um eine Ziffer einzugeben, drücken Sie gleichzeitig "Alt Num" und die Ziffer.
- Um die Sonderzeichen der Tastatur einzugeben, drücken Sie gleichzeitig "Alt Num" und die zugehörige Taste.
  Beispiel: "AltNum"+ "$^{G}_{\#}$" für das Doppelkreuz (Raute) #.

# 5 - Einschalten, Ausschalten, Wartemodus

### 5.1.1 Einschalten

- Die Taste "ON" muss für mindestens **2 Sekunden** gedrückt werden, um den Controller einzuschalten.
- Die Taste "ON" dient nicht dazu, den Controller auszuschalten.

### 5.1.2 Ausschalten

- Es erfolgt eine automatische Abschaltung nach 10 Minuten ohne Benutzereingabe. Die aktuelle Datei wird mit dem Namen „temp“ gespeichert.
- Nach erfolgter Benutzung kann der Controller über das Hauptmenü oder Markiermenü ausgeschaltet werden, indem gedrückt wird und anschließend .

### 5.1.3 Wartemodus

- Der Controller schaltet sich nach 5 Minuten Inaktivität in den Wartemodus. Der Bildschirm geht aus.
- Um den Controller aus dem Wartemodus zu holen, kann irgend eine Taste gedrückt werden. Auch ein Druck auf die Starttaste beendet den Wartemodus.

# 6 - Menüs

## 6.1 Allgemeine Funktionen

Die folgenden Bilder werden in vielen Menüs verwendet und haben immer die gleiche Funktion.

| | |
|---|---|
| | Nächstes Objekt auswählen |
| | Dynamische Änderung der Objekteigenschaften (Größe, Bewegung) |
| | In Listen auf und ab blättern, nummerische Werte schrittweise ändern |
| | Cursor im Textbereich nach links oder rechts bewegen |
| | Eingabefeld umschalten |
| | Schrittwertveränderung |
| | Änderungen der aktuellen Datei speichern und zum vorigen Menü zurückgehen |
| | Änderungen verwerfen und zum vorigen Menü ohne Speichern zurückkehren |
| ESC | Zum vorigen Menü zurückgehen |
| | Zum Hauptmenü zurückgehen |

**Wichtiger Hinweis:**

Wenn Sie an einer Prägedatei Änderungen vorgenommen haben, müssen Sie das Menü mit der Taste beenden, um Ihre Änderungen zu speichern. Diese Taste ist in allen Bearbeitungs-menüs vorhanden. Nur so werden Änderungen tatsächlich gespeichert.

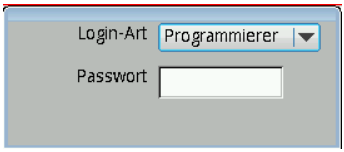
## 6.2 Markiermenü: (Startmenü)

| | |
|---|---|
| | Wenn eine Variable in der aktuellen Datei existiert, können hiermit die Parameter bearbeitet werden. Beispiel für die Inkrementvariable "NAME": **Anmerkung:** Diese Funktion kann abgeschaltet werden, indem die Box “Locked” im Drop-Down-Menü auf „Ja“ gesetzt wird, während die Variable erstellt wird. |
| | Fährt die Kontur der Markierung des aktuellen Objekts ab |
| | Nadelschlag nicht aktiv. Markiersimulation per Startknopf ohne tatsächliche Markierung |
| | Hauptmenü |
| | Zugriffsmenü für Dateien |
| | Editor für aktuelle Datei |
| | Zugriff auf das Passwort |
| | Wähle nächstes Objekt |
| | Nadelschlag aktiv. Durch Druck auf den Startknopf wird eine Markierung ausgelöst. |
| | Controller AUS Menü: Wählen Sie um auszuschalten oder um den Abschaltvorgang abzubrechen |

**Markiervorgänge können nur in diesem Menü ausgelöst werden.**

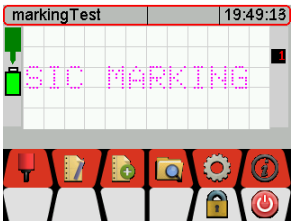
Um einen Markiervorgang zu starten, muss die Nadel aktiv sein. Drücken Sie den Startknopf am Griff.

Falls Passwörter aktiviert sind, verwenden Sie , um den Zugrifssmodus (Programmierer oder Supervisor) auszuwählen, und geben dann das entsprechende Passwort ein.




Weitere Details zur Aktivierung oder Deaktivierung des Passwortzugriffs finden Sie im  Abschnitt “Passwortkonfiguration”.

## 6.3 Hauptmenü:




| | |
|---|---|
| | Markiermenü |
| | Editiermenü |
| | Neue Datei |
| | Dateimanagementmenü |
| | Konfigurationsmenü |
| | Softwareversion anzeigen (Infoleiste) |
| | Menü Passwortkonfiguration |

Dieses Menü bietet Zugriff auf alle Untermenüs.

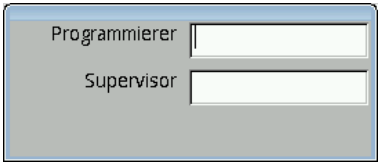
## 6.4 Menü Passwortkonfiguration:

Zwei Passwörter sind definierbar:

- Supervisor: Diese Rolle gibt vollen Zugriff auf alle Funktionen und auf die Bearbeitung und Löschung von Passwörtern.
- Programmierer: Erlaubt Zugriff auf das Markiermenü, die Dateilade-Funktion und das Editieren der aktuellen Datei. Ein Passwort für die Programmiererrolle kann nur von einem Supervisor angelegt werden.

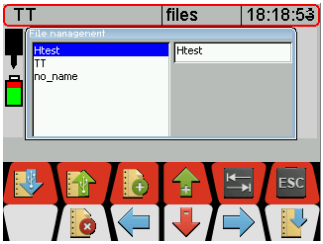
Falls ein Passwort festgelegt ist, ist die Benutzung des e1 ohne Passwort auf Markierung, Testmarkierungen und Laden von Dateien eingeschränkt.

Legen Sie die Passwörter in der entsprechenden Box an und speichern Sie sie.
Die Passwörter sind nach dem Neustart des e1 aktiv.



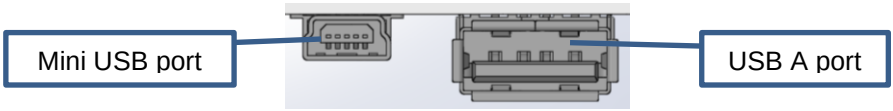

Als Supervisor können Sie die Rollenverwendung abschalten, indem Sie hier alle Passwörter löschen, die Box mit leeren Feldern speichern und den e1 neu starten.

## 6.5 Dateimanagementmenü:

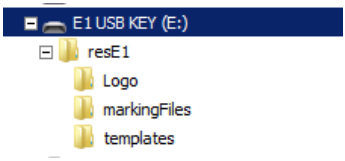



| | |
|---|---|
| | Dateien vom Controller auf USB-Datenträger kopieren |
| | Dateien vom USB-Datenträger auf den Controller kopieren |
| | Markierdatei speichern |
| | Liste hochblättern |
| | Liste runterblättern |
| | Cursor ins nächste Eingabefeld bringen |
| | Ausgewählte Datei löschen |
| | Cursor nach links bewegen |
| | Cursor nach rechts bewegen |
| | Gewählte Markierdatei laden |
| | Zum vorigen Menü wechseln |

### 6.5.1 Benutzung eines USB-Datenträgers:




- Nur am USB A Port (normal großer Port).
- Vorbereitung eines USB-Datenträgers für den Datenaustausch mit dem Controller:
  - Formatieren Sie den USB-Datenträger mit FAT32 (oder FAT) Dateisystemformat
  - Kopieren Sie das Verzeichnis *resE1* und seinen Inhalt aus *C:\SIC MARKING\SIC TOOL e1-v1\USB key* auf den Datenträger
  - Die folgende Verzeichnisstruktur entsteht auf dem Datenträger:




- Import von Dateien von USB zum Controller:

  - Alle Logodateien, Markierdateien und Vorlagen auf dem USB-Datenträger werden auf den Controller kopiert.

    **Anmerkung:** Im Falle von Dateiduplikaten ersetzen die Dateien vom Datenträger die gleichnamigen Dateien auf dem Controller.

  - Wenn der Status "copied" (kopiert) in der Infoleiste erscheint, ist die Übertragung vollständig und der Datenträger kann entfernt werden.

- Export von Dateien vom Controller auf USB:

  - Nur Markierdateien werden vom Controller auf USB exportiert.

**Anmerkung:** Im Fall von Dateiduplikaten werden Dateien gleichen Namens auf dem USB-Datenträger mit den Dateien vom Controller überschrieben.

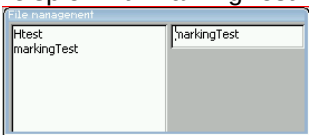
### 6.5.2 Umgang mit Markierdateien

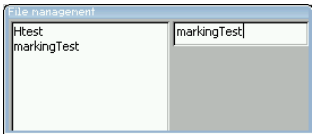
- Markierdatei speichern:

  - Eingabe des Dateinamens im rechten Feld (Navigation per und , Eingabe per Tastatur, Umschalten der Eingabefelder mit ), dann Druck auf ; die Datei wird auf dem Controller gespeichert und der Name erscheint in der linken Liste.

    **Anmerkung:** Die Pfeile und bewegen den Cursor auf den Dateneingabefeldern.

    Beispiel mit "markingTest"



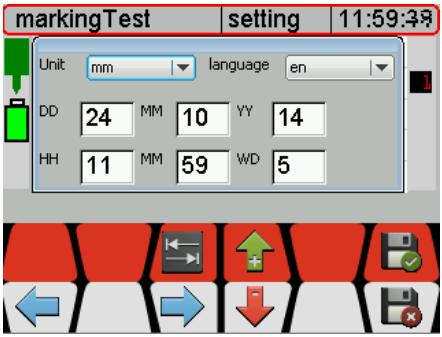

- Markierdatei laden:

  - Auswahl der Datei mit und (Name der aktiven Datei erscheint rechts), dann . Die geladene Datei wird angezeigt und der Controller geht in das vorige Menü zurück.

- Markierdatei löschen:

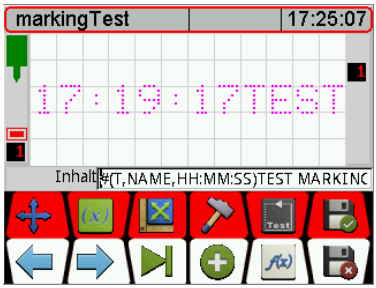
  - Auswahl der Datei mit und (der Dateiname erscheint rechts), dann . Die Datei verschwindet aus der Liste.

## 6.6 Konfigurationsmenü:




- Einheit: Auswahl von mm oder Zoll.
- Sprache: Auswahl der Sprache, Voreinstellung Englisch.
- DD, MM, YY setzt das Datum: Tag, Monat, Jahr.
- HH, MM, WD setzt die Zeit: Stunde, Minute, Jahr.

## 6.7 Bearbeitungsmenü:



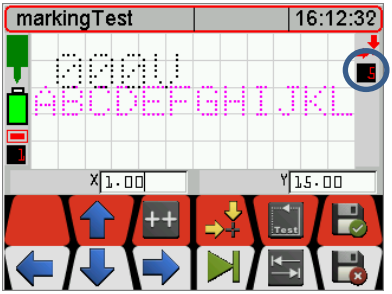

| | |
|---|---|
| | Objektbewegungsmenü |
| | Menü für Hinzufügung einer Variable zum aktuellen Objekt |
| | Menü für die Größenänderung des Objekts |
| | Menü für die Schlagkraftauswahl |

| | |
|---|---|
| | Cursor in der Ansicht nach links bewegen, um Änderungen durchzuführen |
| | Cursor nach rechts bewegen |
| | Menü zum Hinzufügen von Objekten |
| | Menü für fortgeschrittene Funktionen |

**Anmerkung:** Das ausgewählte Objekt wird auf dem Bildschirm in rosa angezeigt. Änderungen wirken sich nur auf dieses Objekt aus. Um mehrere Objekte zu ändern, müssen die Änderungen jeweils der Reihe nach für jedes Objekt wiederholt werden, Wechsel zwischen den Objekten mittels .

### 6.7.1 Objektbewegungsmenü

- Die Funktion zur Änderung von Inkrementwerten ist aktiv. Druck auf ++ ändert diesen Wert von 1 auf 5 und dann 10. Dieser Wert setzt die Schrittweite des Sprungs, den ein Druck auf eine der Pfeiltasten bewirkt. Der Indikator unten zeigt den aktuellen Wert:

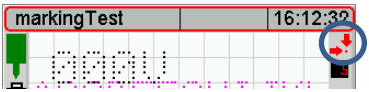



- Wenn eines der Objekte außerhalb des Markierbereichs liegt, wird das entsprechende Symbol unten links auf dem Bildschirm angezeigt. Die Kennzahl des betreffenden Objekts erscheint unten .

**Anmerkung:** Nur die Kennzahl des ersten Objekts außerhalb des Markierbereichs wird angezeigt.

- Das Objekt kann mit den Pfeiltasten bewegt werden; alternativ können Zahlenwerte in die Koordinatenfelder X und Y eingetragen werden.

- Durch Druck auf wir die Nadel an den Startpunkt für die Markierung des aktuellen Objekts gefahren. Anschließend wird das Symbol angezeigt und die Richtungspfeile können verwendet werden.




Durch erneuten Druck auf wird das Symbol entfernt und die Pfeile deaktiviert.

Die Koordinaten für X und Y werden während der Bewegung aktualisiert.

### 6.7.2 Menü für die Größenänderung

- Größenänderungen werden separat für Höhe und Breite mit den Pfeiltasten durchgeführt oder als Zahlen in die entsprechenden Felder eingetragen.

### 6.7.3 Menü zur Schlagkraftauswahl

- Änderung der Schlagkraft mit den Pfeiltasten. Neun Stufen sind verfügbar, von schwach (1) bis stark (9).

### 6.7.4 Menü zum Hinzufügen einer Variablen

In der e1v1 Software gibt es zwei Typen von Variablen:

(a) Objektvariablen (Zeit, Datum oder BCR), welche nur auf einer Markierzeile eingesetzt werden können (Objekt).

(b) Dateivariablen (Inkrement oder Text), welche auf mehreren Markierzeilen eingesetzt werden können (Objekte).

Allgemeine Darstellung:

- Variablenname : bis zu 11 Zeichen.
- Variablenwert: bis zu 60 Zeichen für eine Objektzeile.

| | |
|---|---|
| | Hinzufügen einer Zeitvariablen, z.B:: *#(T,HH:MM:SS)* |
| | Hinzufügen einer Datumsvariablen, z.B.: *#(D,DD/MM/YYYY)* |
| | Hinzufügen einer Zählvariable (Inkrement), erstellt über das Menü , z.B.: *#(FV, NAME,0,1,59)* |
| | Hinzufügen einer Variablen, deren Inhalt der Codeleser ermittelt, z.B.: *#(BCR, NAME,1,2)*<br>Mehr im Abschnitt zur Verwendung von Codelesern |
| | Hinzufügen einer Textvariablen, erstellt über das Menü z.B.: *#(FV, NAME,0,1,59)* |
| | Zugriff auf Schnelleingabe für Variablen-Parameter. Der Cursor muss im Feld vor dem # der entsprechenden Zeichenkette stehen.<br>**Anmerkung:** Nur für Objektvariablen |

- Weiteres zum Management von Variablenformaten:

  Funktion :

  - Ein Klick auf ein Variablenicon fügt eine Variable in das aktuelle Objekt ein. Die Variablensyntax wird an der

aktuellen Position im Inhaltsfenster automatisch eingefügt.

Beispiel: Zeitvariable #(T,NAME,HH:MM:SS) eingefügt vor Prägetext "TEXT" im Objekt-/Inhaltsfenster.

Die Syntax beginnt mit # und beschreibt Format und Parameter.

- Ein Klick auf eine Dateivariable oder öffnet ein neues Einstellungsmenü, um die Variable, die Position und weiteres festzulegen (siehe unten).

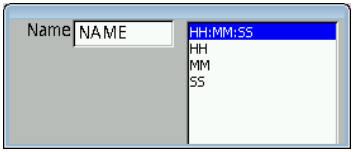
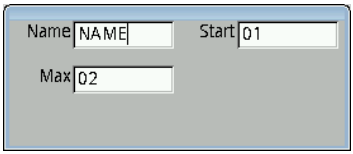
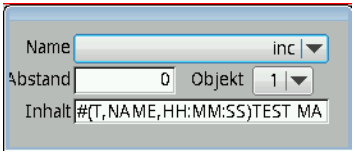
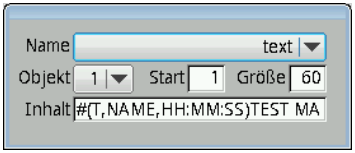
Vor der Benutzung einer Dateivariable muss diese angelegt werden (siehe **6.7.6**).

- Eingabefeld für Parameter:

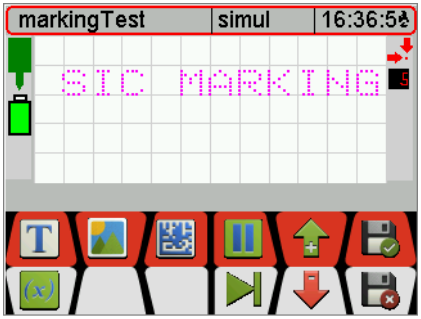
  - Nur für Objektvariablen: Der Cursor muss immer vor dem "#" der Variablen stehen, die im Datenfeld editiert werden soll. Anschließend Druck auf .

  - Eine voreingestellte Tabelle erscheint zur Eingabe der Parameter.

Beispiele für Tabellen mit Standardparametern:

| | |
|---|---|
| Zeit:  | “Name”: Name der Variablen<br><br>« HH » : Stunde in zwei Ziffern<br>« MM » : Minuten in zwei Ziffern<br>« SS » : Sekunden in zwei Ziffern |
| Datum: | « Name » : Name der Variablen<br><br>« YYYY » : Jahr in vier Ziffern<br>« YY » : Jahr in zwei Ziffern<br>« MM » : Monat in zwei Ziffern<br>« DDD » : Tag des Jahres in 3 Ziffern<br>« DD » : Tag des Monats in zwei Ziffern<br>« WW » : Woche in zwei Ziffern |
| BCR :  | « Name » : Name der Variablen<br>« Start » : Zahl des ersten Zeichens<br>« Max » : Zahl des letzten Zeichens<br>Beispiel für « SIC_MARKING » mit « Start » = 5 und « Max » = 8, dies führt zum angezeigten Wert « MARK » |
| Increment :  | « Name » : Variable ist aus der Liste auszuwählen<br>« Abstand » : Startwert<br>« Objekt » : Nummer des Objekts, in welches die Variable eingefügt wird.<br>« Inhalt » : Wert des gewählten Objekts. Platzieren Sie den Cursor an dem Punkt, wo die Variable eingesetzt werden soll. |
| Text :  | « Name » : Variable ist aus der Liste auszuwählen<br>« Objekt » : Zahl des Objekts, in welches die Variable eingefügt wird.<br>« Start » : Zahl des ersten Zeichens<br>« Grösse » : Zahl der enthaltenen Zeichen<br>« Inhalt » : Wert des gewählten Objekts. Platzieren Sie den Cursor an dem Punkt, wo die Variable eingesetzt werden soll. |

### 6.7.5 Menü zum Hinzufügen von Objekten




| | |
|---|---|
| | Text hinzufügen. Inhalte im Arbeitsbereich bearbeiten. |
| | Logo hinzufügen. Logo mit den Pfeilen und aus der Liste auswählen, dann mit laden. |
| | DataMatrix hinzufügen. Auswahl über und *, dann mit laden .* |
| | Pause einfügen |

- Symbol: Fügen Sie die Syntax *"#(SC, xxx)"* in ein Textobjekt ein, um entsprechend dem ASCII-Code Sonderzeichen und Symbole zu definieren:

| Dezimaler ASCII Code | Symbol |
|---|---|
| 060 | < |
| 062 | > |
| 129 | ü |
| 132 | ä |
| 134 | å |
| 142 | Ä |
| 143 | Å |
| 148 | ö |
| 153 | Ö |
| 154 | Ü |
| 155 | ø |
| 157 | Ø |
| 191 | ➔ |

| | |
|---|---|
| 192 | ← |
| 193 | ↑ |
| 194 | ↓ |
| 195 | ⇧ |
| 196 | ⇩ |
| 225 | ß |
| 248 | ° |
| 251 | ¹ |
| 252 | ² |
| 253 | ³ |

- Format des DataMatrix Codes:

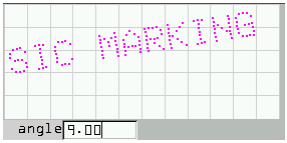
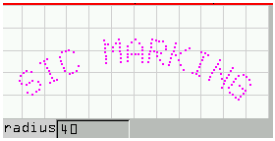
  - "autosquare" wählt einen automatisch quadratischen DataMatrix Code in der kleinsten möglichen Größe für den zu kodierenden Wert.
  - "auto rectangle" wählt eine rechteckige DataMatrix in der kleinsten möglichen Größe für den zu kodierenden Wert.
  - "Mat10x10" wählt einen 10x10 Punkt großen DataMatrix usw.

  **Anmerkung:** Wenn die gewählte Größe für den Wert nicht ausreicht, erscheint auf dem Bildschirm ein durchgestrichener DataMatrix Code .

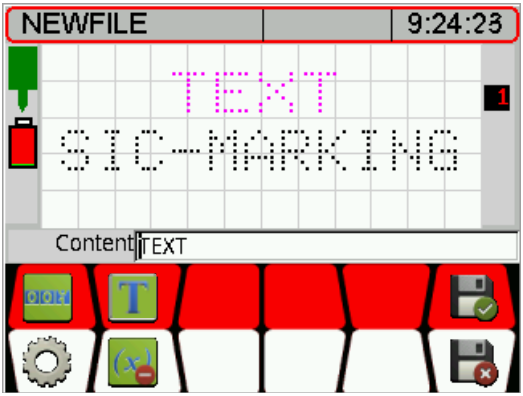
- Pausenfunktion:

  - Die Pause unterbricht die Markierung mehrerer Objekte. Nach einem Druck auf den Startknopf fährt die Markierung mit dem nächsten Objekt fort.

### 6.7.6 Menü für fortgeschrittene Funktionen:


| | |
|---|---|
| | Für Text: Schriftauswahl:<br>Für DataMatrix: Formatauswahl |
| | Auswahl der Markiergeschwindigkeit von langsam 1 bis hoch 3. |
| | Qualitätsauswahl: "1": einfache Punktdichte, "2": doppelte Punktdichte. |
| | Markierwinkel einstellen mit und .<br>  <br> |
| | Markierradius einstellen mit und .<br>  <br> |
| | Menü zur Erstellung einer Dateivariablen |
| | Ausgewähltes Objekt (rosa) löschen. |

- Menü Dateivariablen:

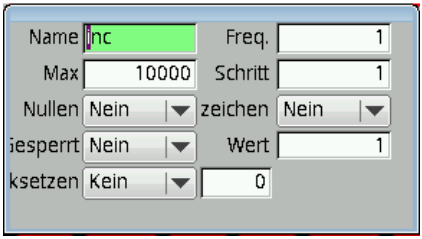



- Dateivariablen sind « Text» und « Inkrement » .
- Um eine Dateivariable in eine Objektzeile einzufügen, siehe Abschnitt « **6.7.4 »**
- Eine Dateivariable kann in unterschiedlichen Objektzeilen verwendet werden.
- Dateivariablen werden in der Markierdatei gespeichert, in der sie angelegt wurden.
- Dateivariablen werden unabhängig von Objekten angelegt.

| | |
|---|---|
| | Legt eine Inkrementvariable (Schrittzähler) an<br>z.B.: *#(I, NAME,0,1,100,3,0)* |
| | Legt eine Textvariable an<br>ex. : *#(C,NAME,CHAR)* |
| | Editiert die Parameter der vorhandenen Dateivariablen |
| | Löscht eine Dateivariable |

### 6.7.7 Parametermenü:

➢ Inkrement :

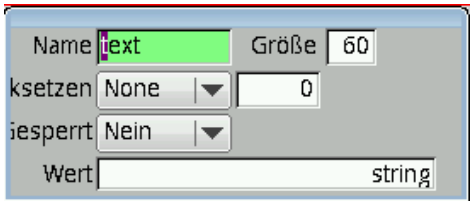



- « Name » : Name der Variablen.
- « Max » : maximaler Wert.
- « Nullen » : Ein- und Ausschalten der Anzeige von Nullen links vom Wert. Ersetzt « zeichen ».

  Beispiel: wenn « Max »=1000 gesetzt wird und hier “Ja” gewählt wird, werden Werte angezeigt als 0001, 0002, etc.
- « Gesperrt » : Sperren Ja oder Entsperren Nein der Bearbeitung dieser Variable im Markiermodus.
- « Freq. » : Zahl der Wiederholungen vor Auslösung des Inkrements.
- « Schritt » : Inkrementwert.
- « zeichen » : zeigt, wenn aktiv, links vom Wert Leerzeichen an, damit die Markierung ihre Größe (Stellenzahl) beibehält. Ersetzt « Nullen ».

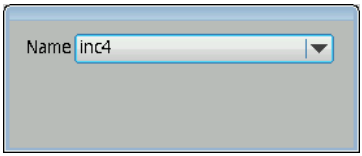
  Beispiel: wenn « Max »=100 und hier “Ja” gewählt wird, erfolgt die Anzeige der Werte als _ _ 1, _ _ 2, etc.
- « Wert » : Startwert.
- « Zurücksetzen» : Setzt den aktuellen Wert anhand der Regeln auf den Ausgangswert zurück.

➢ Text :



- « Name » : Name der Variablen.
- « Zurücksetzen » : Setzt den Wert anhand der Regeln auf den Anfangswert zurück.
- « Gesperrt » : Sperren Ja oder Entsperren Nein der Bearbeitung dieser Variable im Markiermodus.
- « Wert » : Startwert.
- « Grösse » : Maximale Variablengröße in Ziffern.

➢ Variablenbearbeitung : Wählen Sie die zu bearbeitende Variable aus der Liste




➢ Variable löschen : Wählen Sie die zu löschende Variable aus der Liste.

➢ « Reset » Regeln und Parameter:

- « None » : kein Reset

- « Hour » : Stündlicher Reset zum durch die Variable angegebenen Zeitpunkt nach Beginn der Stunde in Minuten und Sekunden (Format **mmss**)
  *Beispiel: 1500 = Stündlicher Reset auf Null um 15 Minuten nach der vollen Stunde.*

- « Day » : Täglicher Reset zur angegebenen Zeit (Format **hhmm**)
  *Beispiel: 0630 täglicher Reset auf Null um 6:30h*

- « Week » : Wöchentlicher Reset zum programmierten Zeitpunkt (Format **dhhmm**)
- *Beispiel: 30630 Reset auf Null jeden Mittwoch um 6:30h*
  (1=Montag, 0=Freitag)

- « Month » : Monatlicher Reset zum programmierten Zeitpunkt (Format **ddhh**)

*Beispiel: 3020 monatlicher Reset am 30, Tag des Monats um 20h*

- « Year » : Jährlicher Reset zum programmierten Zeitpunkt (Format **MMdd**).
  *Beispiel: 0605 Reset auf Null an jedem 5. Juni.*

- « Mark » : Reset nach Abschluss des Markiervorgangs.

▪ Objektreihenfolge:

- Die Erstellungsreihenfolge der Objekte legt die Markierreihenfolge zunächst fest.
- Um die Reihenfolge zu ändern, wird das Menü zur Objektbearbeitung verwendet:
  - Wählen Sie das Objekt, dessen Position in der Reihenfolge geändert werden soll. Im Beispiel handelt es sich um das Pausenobjekt. In der Infoleiste wird angezeigt, dass dieses das dritte und letzte Objekt ist (3. von 3).

  - Um das Objekt in die zweite Position nach « SIC MARKING » und den Datamatrix-Code zu setzen, verschieben Sie das Objekt mittels und , bis « item2/3 » angezeigt wird.
  - Dadurch wird der Datamatrix-Code automatisch zum dritten und letzten Objekt in dieser Markierdatei.

# Wartung

## 7 - Weiterer Service

SIC MARKING oder seine Vertriebspartner (vgl. Adressen auf der Rückseite) bietet die folgenden Dienstleistungen:

- ✓ ***Hotline Support***

Rufen Sie uns im Fall technischer Probleme an, wir helfen Ihnen gerne weiter.

- ✓ ***Vor-Ort-Service***

Wir können Installationen, Inbetriebnahmen, Schulungen und Reparaturen in ihrem Hause durchführen.

- ✓ ***Wartungsverträge***

Bei abgeschlossenem Wartungsvertrag kümmern wir uns um die regelmäßige Wartung und Instandsetzung Ihrer Geräte.

**SIC MARKING Headquarters**

ZAC Bel Air
195 rue des Vergers
69480 POMMIERS
France
Ph.: + 33 472 548 000
info@sic-marking.com

**SIC MARKING USA**

3812 William Flynn Hwy
Allison Park, PA 15101
USA
Ph.: + 1 412 487 1165
info@sicmarkingusa.com

**SIC MARKING CANADA**

35-2, rue De Lauzon
Boucherville Qc J4B 1E7
Canada
Ph.: +1 450-449-9133
info@sicmarking.com

**SIC MARKING CHINA**

No. 601, No. 4 Building, No. 258 /上海浦东新区金藏路258号4号楼601室
Jinzang Rd. Shanghai
Shanghai 201206
China
Ph.: +86 (0) 21 6164 5600
info@sic-marking.cn

**SIC MARKING GMBH GERMANY**

Am Bruch 21 - 23
Remscheid D-42857
Germany
Tel.: +49 (0) 2191 46240-0
info@sic-marking.de

**www.sic-marking.de**