
Logomat



MANUAL

USUÁRIO

Índice

Introdução 3

FUNÇÕES DO SOFTWARE	3
1. TELA PRINCIPAL	4
1.1. Informações do leitor	4
1.2. Modo Live	4
1.3. Lista de resultados	4
2. ADICIONAR E REMOVER UM LEITOR	5
2.1. Adicionar	5
2.2. Remover	5
3. PROPRIEDADES DO LEITOR	6
3.1. Match code e autoaprendizagem	6
3.2. Reset contadores	7
3.3. Programações da imagem	7
4. RESUMO LEITORES	8
5. FORMATOS	9
6. PROGRAMAÇÕES DO PROGRAMA	10

Introdução

O presente manual, além de ser um guia prático para a utilização do software Virtual DS, tem o escopo de apresentar os aspectos principais do software.

O software Virtual DS permite controlar e monitorar, em suas funções principais, até quatro câmeras Datalogic Matrix 210, conectadas em rede.

Cada câmera pode controlar diversos tipos de códigos, 1D e 2D, entre os quais 39, UPC/EAN, Pharmacode, Datamatrix ECC 200 e QR Code.

FUNÇÕES DO SOFTWARE

O software permite realizar as seguintes operações:

- visualização e monitoramento de 4 câmeras simultaneamente
- visualização e modificação dos principais parâmetros de funcionamento de cada câmera
- programação múltipla de todas as câmeras por meio de diversos formatos

1. TELA PRINCIPAL



Dessa tela, é possível ter uma visão geral do leitor selecionado.

Na parte central, está a última imagem obtida do leitor, enquanto na parte inferior, aparece a sequência dos últimos resultados.

À direita, está o menu de operações, através do qual é possível interagir com os leitores conectados.

Na parte superior, aparece o nome e o índice do leitor ao qual estamos conectados e utilizando os botões *Avançar* e *Voltar* é possível se deslocar de um leitor para outro.

1.1. Informações do leitor

Pressionando o ícone *Informações* é possível visualizar informações detalhadas sobre o leitor selecionado, tais como, o modelo do leitor, a versão do firmware, o endereço IP, o endereço MAC e os contadores.

1.2. Modo Live

No canto direito inferior, sobre a última imagem obtida, está localizado o botão *Live*. Pressionando esse botão, o leitor mudará para o modo *Live*. Nesse modo, o leitor passa a gerar imagens de modo contínuo, sendo possível visualizá-las na tela.

Esse modo pode ser utilizado, por exemplo, para efetuar regulagens de montagem, visualizando sempre a área enquadrada.

Para sair do modo *Live*, basta pressionar novamente o botão *Live*.

1.3. Lista de resultados

A lista de resultados presente na parte inferior da tela permite visualizar os últimos 50 resultados gerados pelo leitor selecionado. Os últimos 5 resultados ficam sempre visíveis. Para visualizar a lista completa, utilize os botões *Anterior* e *Seguinte*.

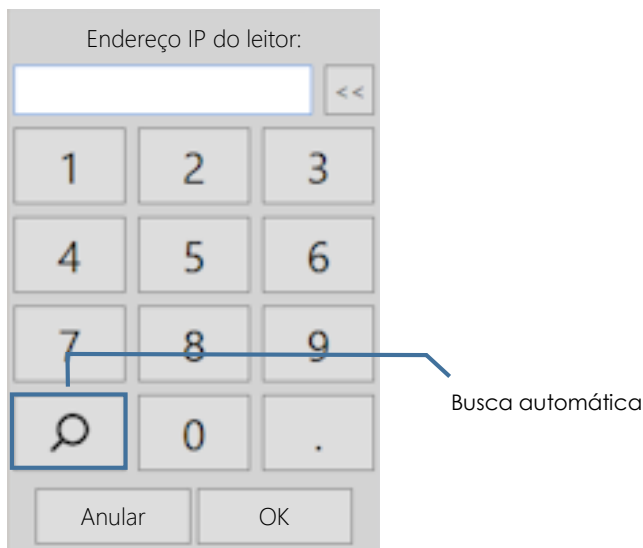
É também possível apagar a lista de resultados a qualquer momento utilizando o botão *Apagar lista*.

2. ADICIONAR E REMOVER UM LEITOR

2.1. Adicionar

Para conectar um novo leitor, utilize o botão *Adicionar*.

É possível adicionar um leitor inserindo diretamente o endereço IP ou iniciando a busca automática, acionada pelo respectivo botão.



A pesquisa automática encontrará os leitores presentes na rede do painel do operador, desde que configurados de maneira correta.

Por exemplo, se o painel do operador pertence à rede 192.168.1.x, a busca automática encontrará os leitores cujo endereço IP vai de 192.168.1.1 a 192.168.1.254, mas não leitores pertencentes a outras redes, ainda que conectados ao mesmo switch da máquina.

2.2. Remover

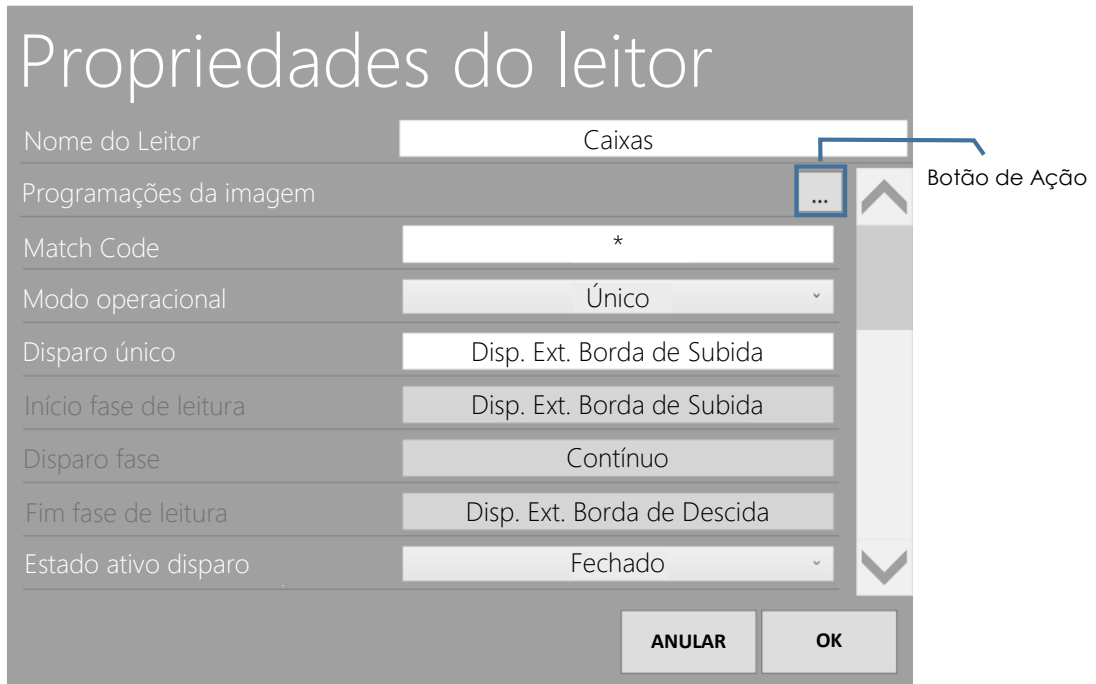
Para remover um leitor da lista de leitores conectados, utilizar o botão *Remover*.

O leitor continuará funcionando normalmente, mas não será mais possível visualizá-lo e seus contadores serão removidos.

Além disso, não será mais possível acessá-lo e modificar seus parâmetros de funcionamento.

Para voltar a controlar o leitor removido, basta adicioná-lo novamente por meio do botão *Adicionar*.

3. PROPRIEDADES DO LEITOR



Selecionando o botão *Propriedades*, o usuário terá acesso à tela mostrada na figura.

Nessa tela, consta a lista das principais programações do leitor, como nome, match code, modo operacional, input, output, os símbolos utilizados e os contadores.

Algumas propriedades se habilitam e desabilitam com base nos valores programados. Se o modo operacional, por exemplo, estiver programado em *Único*, as programações relativas à leitura em fase serão desabilitadas.

3.1. Match code e autoaprendizagem

Pressionando o campo de texto relativo ao Match code, o programa oferecerá a opção de efetuar uma aprendizagem automática. Após inserir a senha, selecionando o botão *Sim*, o leitor efetuará uma foto automática e salvará o valor lido automaticamente como match code.

A partir desse momento, em cada aquisição, se o código lido corresponder ao código memorizado durante o procedimento em questão, será emitido um resultado "bom" ou, em caso contrário, um resultado "não bom".

Se, por outro lado, for preferível não obter automaticamente o código, é possível responder *Não* à solicitação de autoaprendizagem e inserir manualmente o valor do código a ser reconhecido.

Os caracteres "*" e "?" têm valores de marcador, sendo, portanto, interpretados de maneira específica:

O caractere "*" tem significado de "qualquer texto". Um match code do tipo "ABC*XYZ", por exemplo, fará com que sejam bons todos os códigos que começam com ABC e terminam com XYZ, como "ABC1XYZ", "ABC12XYZ" e "ABC123XYZ", mas ruins todos os códigos que começam e terminam de outra forma, como, por exemplo, "12XYZ", "ABC123".

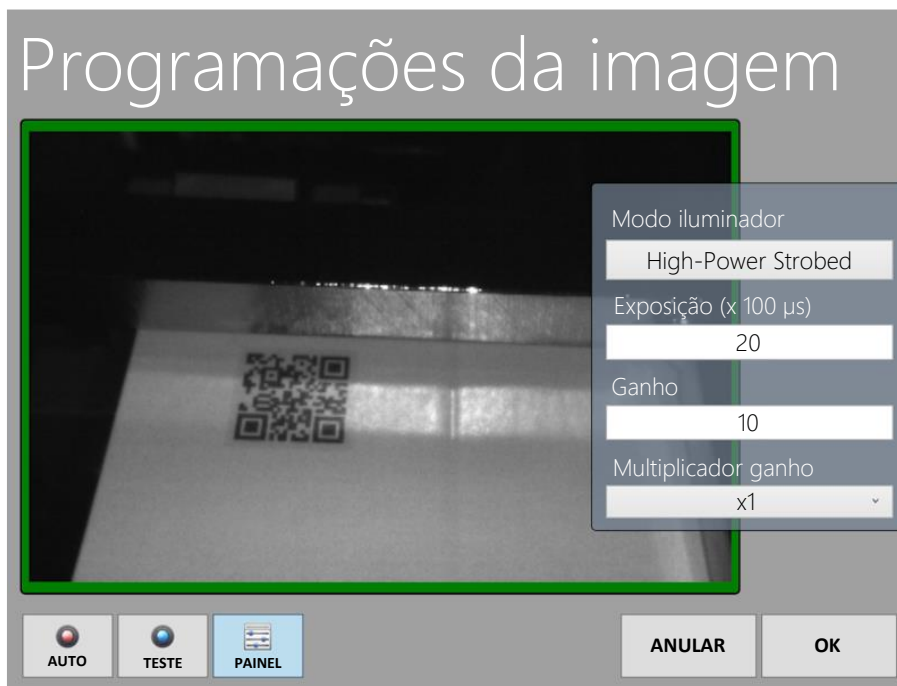
O caractere "?" tem significado de "qualquer caractere". Um match code do tipo "ABC?XYZ", por exemplo, fará com que sejam bons os códigos que começam com ABC, terminam com XYZ, mas que no meio tenham apenas um caractere. Nesse caso, na verdade, serão bons os códigos "ABC1XYZ", "ABC5XYZ", "ABC7XYZ", mas não os códigos "ABC12XYZ", "ABC123XYZ" e "ABC12".

3.2. Reset contadores

Como última propriedade, consta o item Reset contadores. Pressionando o respectivo botão de ação inserindo a senha, se solicitada, é possível acessar os valores de todos os contadores relacionados a esse leitor.

3.3. Programações da imagem

Por meio do botão de ação do item Programações da imagem, é possível acessar a tela homônima, na qual é possível modificar parâmetros, conforme o tipo de iluminação, o tempo de exposição, o ganho e o multiplicador de ganho.



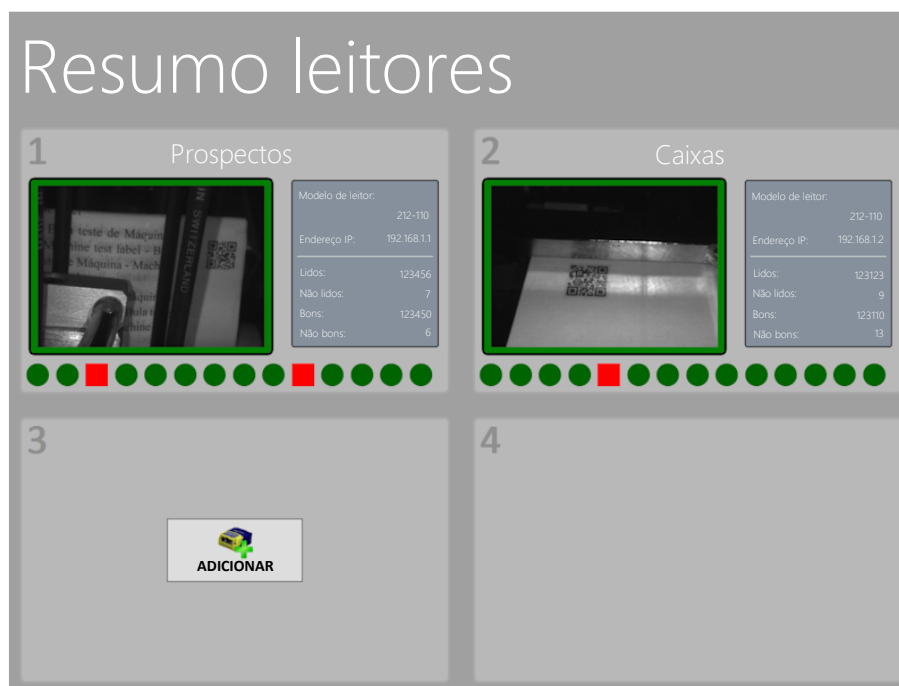
Na parte inferior da tela, aparecem os botões Auto, Teste e Painel.

O botão Auto ativará o procedimento de calibração automática da imagem, programando os valores segundo os melhores parâmetros avaliados pelo leitor.

O botão Teste transferirá o que foi programado no painel e fará uma foto com os parâmetros transferidos. Os parâmetros poderão, então, ser testados, modificando-os, se necessário, antes de confirmar com botão OK.

O botão Painel movimenta o painel das programações. Para programações predefinidas, o painel fica visível sobre a imagem, mas, para uma visão geral da imagem obtida, é possível, por meio desse botão, deslocar o painel para o lado direito da tela.

4. RESUMO LEITORES



Com o botão *Resumo* da tela principal é possível acessar a tela visualizada.

Nessa seção, é possível ter uma visão geral de todos os leitores conectados com suas respectivas informações principais.

Daqui também é possível adicionar um novo leitor, utilizando o botão *Adicionar*.

É essa a tela visualizada inicialmente, quando do acionamento do programa, sempre que houver mais de um leitor conectado.

Para acessar a tela principal de um leitor, selecione-o pressionando o controle específico.

5. FORMATOS

Formatos

Nome do formato: F1-VERMELHO

Prospectos

Símbolos: QR Code

Match Code: ABC123

Caixas

Símbolos: QR Code

Match Code: XYZ456789

NOVO ABRIR SALVAR CARREGAR ATIVAR ELIMINAR FECHAR

O software Virtual DS permite gerenciar grupos de programações e salvá-los em arquivo, podendo, assim, ser recuperados e transferidos, se necessário, pelo operador.

Para isso, basta acessar a tela *Formatos* utilizando o respectivo botão na tela principal.

Pressionando o botão *Novo*, será criado um novo formato.

Com o botão *Abrir*, é possível recuperar um dos formatos anteriormente salvos.

O botão *Salvar* é utilizado para salvar em arquivo o grupo de programações criado. Os arquivos são salvos na pasta "Virtual DS", na pasta "Documentos".

Com o botão *Carregar*, é possível recuperar os valores atualmente programados nos leitores.

Com o botão *Ativar*, as programações atualmente visualizadas são salvas e transferidas aos leitores conectados.

O botão *Eliminar* apaga o formato selecionado e elimina seu relativo arquivo.

6. PROGRAMAÇÕES DO PROGRAMA



Com o respectivo botão na tela principal, é possível acessar a tela de Programações.

O botão *Informações sobre...* mostra as informações relativas ao software Virtual DS, como, por exemplo, a versão e os contatos para assistência.

Na lista, estão disponíveis as programações do programa.

Visualizar data/hora de aquisição habilita e desabilita a visualização da data e da hora de aquisição na tela principal, no canto esquerdo superior.

Cor data/hora de aquisição indica a cor da letra, se visível.

Visualizar código lido habilita e desabilita a visualização do valor do código obtido do leitor.

Caracteres especiais habilita e desabilita a visualização dos caracteres especiais dentro do código. Dentro de alguns códigos, podem ser utilizados caracteres especiais não visíveis, como, por exemplo, o caractere de nova linha ou o separador <GS1>. Habilitando essa opção, os caracteres em questão serão visualizados em sua forma hexadecimal. Se desabilitada, não será possível visualizá-los.

Cor código lido indica a cor da letra, se visível.

Fundo etiquetas, se habilitado, adiciona um fundo ao texto de data/hora e do código lido para maior legibilidade.

Interface de rede permite selecionar o cartão de rede a ser utilizado. É necessário marcar essa opção caso o computador disponha de mais cartões de rede. Selecionar o cartão ao qual estão conectados os leitores.

Idioma permite selecionar o idioma dos testes do programa.

Senha permite modificar a senha utilizada pelo programa para as operações que exigem senha.

SENHA PREDEFINIDA: Ad1023
