



1	ACTIVER L'INDICATEUR
1.1	Appuyer sur On . Le texte <i>HELLO</i> s'affiche brièvement. L'indicateur entre automatiquement dans le mode de pesage brut.
2	RÉGLER L'INDICATEUR À ZÉRO (seulement avec des machines vides)
2.1	Appuyer sur Net/Gross et ensuite, dans 3 secondes, sur Zero . <i>ZERO</i> s'affiche brièvement pour indiquer que vous avez réglé le zéro. Si <i>0</i> est visualisé, le zéro a été réglé correctement. Si non, répéter le procédé.
3	MODIFIER LANGUE
3.1	Taper (clavier numérique) le numéro 101 .
3.2	Appuyer sur Select . La langue actuelle apparaît sur l'afficheur.
3.3	Appuyer plusieurs fois sur Select , jusqu'à ce que la langue désirée s'affiche.
3.4	Appuyer sur On pour confirmer la langue sélectionnée.
4	MODIFIER MÉTHODE DE PROGRAMMATION
4.1	Taper (clavier numérique) le numéro 441 .
4.2	Appuyer sur Select . Le texte <i>E-MTHD..</i> s'affiche, puis suivi du numéro 1, 2 ou 3 (1: Quantité par animal en [kg], 2: Pourcentage [%] par chargement, 3: Quantité par chargement en [kg])
4.3	Appuyer plusieurs fois sur Select , jusqu'à ce que la méthode de programmation désirée s'affiche.
4.4	Appuyer sur On pour confirmer le réglage sélectionné.
5	MODIFIER TOLÉRANCE (ALARME)
5.1	Taper (clavier numérique) le numéro 442 .
5.2	Appuyer sur Select . Le texte <i>TOLER...</i> et une valeur entre 0,5% et 10% ou <i>OFF</i> s'affiche.
5.3	Appuyer plusieurs fois sur Select , jusqu'à ce que la valeur désirée (par ex. 5%) s'affiche.
5.4	Appuyer sur On pour confirmer le réglage sélectionné.
6	RENOMMER ALIMENTS
6.1	Tenir appuyé Ingr/Accum et appuyer sur On . <i>PROGRM</i> s'affichera brièvement, puis suivi du premier aliment: <i>ALIM 01</i> .
6.2	Appuyer plusieurs fois sur Ingr/Accum , jusqu'à ce que le numéro de l'aliment désiré s'affiche. Si le numéro correct est déjà sur l'afficheur, passer directement au point 6.3.
6.3	Appuyer sur On . Le nom de l'aliment concerné s'affiche.
6.4	Appuyer sur Clear pour l'effacer graduellement ou la tenir appuyé, jusqu'à ce que le nom ait été effacé.
6.5	Taper (clavier numérique) le nouveau nom d'aliment (max. 6 caractères). Chaque touche contient quatre caractères.
6.6	Appuyer sur On pour confirmer le nom introduit. Le numéro de l'aliment suivant s'affichera.
6.7	Répéter les points 6.2 à 6.6, jusqu'à ce que toutes les modifications aient été faites.
6.8	Appuyer sur Net/Gross pour retourner au menu de pesage normal.
7	PROGRAMMER NOUVELLE FORMULE
	 Premièrement introduire la méthode de programmation désirée (points 4.1 à 4.4)
7.1	Tenir appuyé Recipe et appuyer sur On . <i>PROGRM</i> s'affichera brièvement, puis suivi du premier numéro de formule, par ex. <i>FORM-01</i> , ou <i>FORM-__</i> s'il n'y a pas programmé de formule.
7.2	Appuyer plusieurs fois sur Recipe , jusqu'à ce que <i>FORM-__</i> s'affiche.
7.3	Taper (clavier numérique) le numéro de formule désiré (par ex. <i>01</i>).
7.4	Appuyer sur Recipe pour confirmer le numéro de formule introduit. Un texte courant montre la méthode de programmation choisie, puis suivi de <i>ALIM-__</i> .
7.5	Taper (clavier numérique) le numéro d'aliment désiré (par ex. <i>01</i>).
7.6	Appuyer sur Ingr/Accum . Le numéro d'aliment introduit avec son nom s'affiche brièvement, puis suivi de par ex.e. <i>01: __.00</i> . Le premier numéro est celui de formule.
7.7	Taper (clavier numérique) la quantité d'aliment désirée.
7.8	Appuyer sur Load/Unload pour confirmer cette quantité. La quantité est mémorisée dans la mémoire de l'indicateur de pesage. Sur l'afficheur apparaît <i>CHARGÉ</i> , puis suivi de <i>INGR-__</i> .
7.9	Répéter les points 7.5 à 7.8, jusqu'à ce que toutes les formules aient été réglées.
7.10	Appuyer sur Net/Gross pour quitter le mode de programmation et retourner automatiquement au mode de pesage.
8	MODIFIER FORMULE (seulement modifier la quantité d'aliment, pas ajouter des aliments !)
	 Si vous voulez ajouter des autres aliments, vous devez effacer la formule (points 9.1 à 9.5)
8.1	Tenir appuyé Recipe et appuyer sur On . <i>PROGRM</i> s'affichera.
8.2	Appuyer sur Recipe , jusqu'à ce que la formule à modifier s'affiche.
8.3	Appuyer sur Ingr/Accum , jusqu'à ce que l'aliment à modifier s'affiche.
8.4	Appuyer sur Clear pour effacer la quantité et taper (clavier numérique) la nouvelle quantité.
8.5	Appuyer sur Load/Unload pour confirmer cette quantité. <i>CHARGÉ</i> s'affichera brièvement.
8.6	Répéter les points 8.3 à 8.5, jusqu'à ce que tous les aliments aient été modifiés. <i>TOTAL</i> s'affichera brièvement, puis suivi de <i>FORM-__</i> pour modifier la formule suivante.
8.7	Appuyer sur Net/Gross pour quitter le mode de programmation.

9	EFFACER FORMULE (effacer complètement la formule programmée)
9.1	Tenir appuyé Recipe et appuyer sur On . <i>PROGRM</i> s'affichera.
9.2	Appuyer sur Recipe , jusqu'à ce que la formule à effacer s'affiche.
9.3	Tenir appuyé Zero et appuyer sur On pour effacer cette formule. Un texte courant s'affichera avec des instructions pour imprimer la vieille formule.
9.4	Appuyer sur Zero pour effacer cette formule. Le message <i>FORMULE EFFACÉE</i> s'affichera brièvement, puis suivi de la formule suivante.
9.5	Répéter les points 9.2 à 9.4, jusqu'à ce que toutes les formules aient été effacées.
9.6	Appuyer sur Net/Gross pour retourner au mode de pesage normal.

10	CHARGER PAR LA FORMULE MÉMORISÉE
10.1	Appuyer plusieurs fois sur Recipe , jusqu'à ce que le numéro de la formule désirée s'affiche.
10.2	Appuyer sur Load/Unload . Le numéro d'animaux ou la quantité programmée s'affichera.
10.3	a) Appuyer sur Load/Unload pour confirmer ce numéro d'animaux ou cette quantité programmée. b) Si vous voulez modifier le numéro d'animaux ou la quantité, appuyer sur Clear et taper (clavier numérique) les nouvelles valeurs.
10.4	Appuyer sur Load/Unload . La quantité calculée du premier aliment s'affiche.
10.5	L'aliment suivant s'affichera automatiquement ou après avoir appuyé Ingr/Accum . Cela dépend du préréglage.
10.6	Après avoir chargés tous les aliments, le message <i>FORMULE COMPLETE TOTAL = XXX KG</i> s'affiche.

11	AFFICHER FORMULE (contrôler formule)
11.1	Appuyer sur Recipe . L'indicateur de pesage montre la première formule de la mémoire.
11.2	Appuyer plusieurs fois sur Recipe , jusqu'à ce que le numéro de formule désiré s'affiche.
11.3	Appuyer sur Ingr/Accum . Tous les aliments de cette formule s'afficheront brièvement. À la fin de ce procédé s'affichera la quantité totale programmée: <i>TOTAL = XXXX KG</i> .
11.4	Appuyer sur Net/Gross pour retourner au mode de pesage normal.

12	SÉLECTIONNER ACCUMULATION D'ALIMENTS
12.1	Appuyer sur Ingr/Accum . Le premier aliment de la formule s'affiche avec sa quantité dosée depuis la dernière fois que cet aliment a été effacé (voir notice page 30).
12.2	Appuyer plusieurs fois sur Ingr/Accum , jusqu'à ce que tous les aliments désirés aient été examinés.
12.3	Appuyer sur Net/Gross pour retourner au mode de pesage normal.

Pour une description plus détaillée, voir notice EZ 3200 / 3200V

1	Activer l'indicateur	Pages 8, 9
2	Régler l'indicateur à zéro	Page 9
3	Modifier la langue	- Appuyer sur Net/Gross + On . - Choisir Select via Menu 1 et confirmer avec On . - Appuyer plusieurs fois sur Select , jusqu'à ce que la langue désirée s'affiche : English / Nederl / Francs / Deutsh / Italan / Port / Espanl / Vesta / Magiar / Dansk. - Appuyer sur On pour confirmer la langue sélectionnée.
4	Modifier méthode de programmation	Voir les pages 18, 20 1 = Quantité par animal 2 = Pourcentage [%] par chargement 3 = KG. Quantité par chargement
5	Modifier tolérance	Page 24 (modifier tolérance) et page 25 (modifier délai).
6	Renommer aliments	Voir pages 37, 29
7	Programmer nouvelle formule	Page 19 et pour exemples pages 38, 39, 40.
8	Modifier formule	Page 21
9	Effacer formule	Page 22
10	Charger par la formule mémorisée	Pages 25, 26 <u>Attention</u> : pour Triomix Triomix s et Gigant régler le délai sur <i>MANUAL</i>) 1 Taper (clavier numérique) le numéro 443 . 2 Appuyer sur Select . <i>DELAY</i> s'affichera, puis suivi de 5. 3 Appuyer plusieurs fois sur Select jusqu'à ce que <i>MANUAL</i> s'affiche. 4 Appuyer sur On pour confirmer le réglage.
11	Afficher formule	Page 27
12	Sélectionner accumulation d'aliments	Page 28