

TRU-TEST®

**XR 3000**

La solution ultime pour la gestion de poids

# NOTICE D'UTILISATION

3000  
3000



*Leader mondial du pesage*



# **XR 3000**

La solution ultime pour la gestion de poids

## ***NOTICE D'UTILISATION***

*Leader mondial du pesage*

Version du logiciel : 1.4k

Référence de la notice d'utilisation : 803246 issue 4 12/04

© Tru-Test Limited, 2004. Tous droits réservés.

XR3000 est une marque de commerce de Tru-Test Corporation Limited.

La reproduction partielle ou totale de ce document n'est pas autorisée sans l'accord écrit préalable de Tru-Test Limited. Le fabricant se réserve le droit de modifier les données techniques sans préavis.

# Table des matières

Introduction.....	1
<b>Partie 1 Informations de base</b>	
Aperçu sommaire.....	6
Installation de l'indicateur .....	10
Éléments de l'indicateur.....	14
Utilisation de l'indicateur.....	15
Mise en marche et arrêt.....	15
Écrans .....	16
Touches de fonction .....	18
Passage d'un écran à l'autre .....	19
Déplacement d'un champ à l'autre .....	19
Types de champs.....	20
Entrer des données dans des champs.....	22
Éditer des données .....	23
Activer des options .....	24
Obtenir de l'aide .....	25
Plan des écrans .....	27
Écrans de données.....	27
Écrans de configuration.....	28
Principes de stockage de données .....	29
Données fixes.....	29
Données variables.....	30
Exemple d'une pesée .....	33
Configuration.....	33
Peser et enregistrer .....	35

Consulter des données enregistrées .....	37
<b>Partie 2 Profiter au maximum du XR3000</b>	
Introduire de nouveaux animaux dans le XR3000.....	42
Identifier le moment de vente le plus rentable .....	44
Améliorer le taux de progrès génétique.....	46
Générer des gains de performance à long terme.....	48
Enregistrer les traitements administrés aux animaux.....	49
Suivre les animaux individuels .....	51
<b>Partie 3 Saisir des données</b>	
Configurer l'écran de pesage.....	54
Mise en page de l'écran de pesage .....	54
Configuration de l'écran de pesage.....	55
Mettre d'autres champs sur l'écran de pesage .....	56
Puces et ID.....	57
Configurer les données fixes.....	60
Écran de configuration Données fixes .....	60
Personnaliser les champs pour données fixes.....	61
Entrer des données fixes.....	64
Le formulaire Données fixes .....	64
Travailler avec des fichiers .....	69
Configurer des données variables.....	75
Écran de configuration Données Variables .....	75
Personnaliser les champs pour données variables .....	76
Mise à zéro .....	79
Zéro à l'allumage.....	79
Zéro automatique.....	80
Zéro manuel.....	81
Procédures de pesage.....	82

---

Première pesée .....	82
Assurer la précision.....	84
Pesées ultérieures .....	85
Options de séquences de pesée .....	86
Pesée inverse .....	88
Pesage de groupe.....	89
Spécifier un poids à vide .....	90
<b>Corriger des erreurs d'entrée de données .....</b>	<b>91</b>
<b>Accélérer la pesée .....</b>	<b>93</b>
Bonne configuration de l'écran de pesage .....	93
Utiliser des champs Options.....	94
Séquence automatique de l'entrée de données .....	95
Omettre la touche Entrée.....	97
Touche Repeser .....	97
Champs répétitifs .....	98
Préfixe pour ID.....	99
ID auto-incrémentants.....	99
Résolution de pesage.....	101
Options d'enregistrement de poids manuel, automatique et automatique rapide ....	101

## Partie 4 Récupérer les informations

Traiter les données.....	106
Gain de poids.....	109
Classification.....	110
Pesée avec classification .....	111
Statistiques de classification.....	112
Poids carcasse .....	113
Valeurs des animaux .....	114
Jours d'engraissement .....	116
Prédictions .....	117

<b>Données précédentes</b> .....	118
<b>Consulter des données variables</b> .....	120
L'écran Données variables.....	120
Trier des jeux de données variables .....	122
Insérer un jeu de données variables .....	122
Effacer un jeu de données variables .....	123
Effacer tous les jeux de données du fichier actuel.....	124
Rechercher un jeu de données .....	124
Changer un ID sur l'écran Données variables.....	126
Déplacer un jeu de données variables vers un autre fichier .....	126
<b>Visualiser les données variables comme histogramme</b> .....	128
<b>Consulter les données fixes</b> .....	130
Insérer un jeu de données fixes .....	132
Effacer un jeu de données fixes.....	132
Filtrer les données fixes.....	133
Table de la banque des données fixes .....	135
<b>Consulter l'histoire complète d'un animal</b> .....	139
<b>Visualiser l'histoire d'un animal comme graphe</b> .....	141
<b>Statistiques</b> .....	143
<b>Statistiques personnalisées</b> .....	147
Configurer des statistiques personnalisées.....	148
Statistiques par deux champs .....	151
Filtrer les données statistiques.....	152
Trier les données statistiques .....	153
Rechercher des données particulières .....	154
Ventiler par ID.....	154
Imprimer des rapports personnalisés.....	155
<b>Imprimer</b> .....	159

---

## Partie 5 Référence de configuration

Feuille de route des écrans de configuration .....	162
Réglages par fichier .....	163
Écran Configuration écran pesage .....	164
Champs disponibles.....	166
Ajouter d'autres champs.....	169
Écran Configuration données fixes.....	172
Configurer un champ auto-incrémentant.....	172
Configurer le champ Préfixe.....	173
Configurer des champs pour données fixes .....	175
Écran Configuration données variables.....	179
Configurer Pesage de groupe.....	179
Configurer Poids carcasse .....	180
Configurer des champs pour données variables.....	181
Écran Configuration pour la classification.....	185
Champs de configuration de la classification .....	187
Écran Configuration pour Gain de poids et Prédictions .....	190
Champs de configuration Gain de poids .....	191
Champs de configuration pour les jours d'engraissement.....	193
Champs de configuration pour les prédictions .....	194
Écran Configuration barème .....	196
Champs sur l'écran Configuration barème .....	196
Écran de configuration pour les champs personnalisés.....	198
Configurer un champ personnalisé.....	198
Éditer la liste d'options .....	199
Réglages liés.....	201
Écran Configuration système .....	202
Champs pour la configuration du système .....	202
Écran Configuration série.....	207
Champs de configuration série .....	207



Écran Informations sur la batterie .....	210
Champs Informations sur la batterie .....	210
Écran Informations sur l'indicateur .....	211
Écran Informations sur les Capteurs de charge .....	212
Écran Information sur la Résolution automatique .....	213

## Partie 6 Information de référence

Référence des touches .....	216
Touches du clavier .....	216
Touches de fonction .....	216
Link3000 .....	219
Problèmes et solutions .....	221
Problèmes et solutions Pesage .....	221
Messages d'erreur de l'indicateur .....	222
Problèmes et solutions Impression .....	223
Gestion de la batterie .....	225
Coordonnées de contact .....	227
Spécifications techniques .....	228
Index .....	229

# Introduction

La gestion des animaux joue un rôle de plus en plus important et présente de nouveaux défis relatifs à la collecte et la gestion de données. Tru-Test a répondu à ces défis avec l'indicateur de pesage XR3000.

Le XR3000 est l'indicateur de pesage le plus avancé actuellement disponible. Le XR3000 sert à la gestion de base aussi bien qu'à la gestion progressive de la performance des animaux. Le XR3000 rend la collecte de données efficace et vous encourage à pousser les limites de votre système de gestion des animaux.

## **Fonctions compréhensives de gestion des animaux**

Le XR3000 permet :

- un suivi intensif de la performance individuelle des animaux et des facteurs qui influent sur la performance.
- une classification compréhensive des animaux en fonction de leurs poids, leurs identifiants (ID) et de beaucoup d'autres caractéristiques.
- l'utilisation de plusieurs ID pour un seul animal.
- l'enregistrement de tous les traitements médicaux.
- la rédaction souple de rapports qui correspondent à vos besoins.

## **Facile à apprendre**

Le XR3000 est fourni avec des réglages par défaut afin que l'indicateur soit facile à utiliser dès sa première mise en marche.

Au fur et à mesure que vous vous familiarisez avec le XR3000 vous allez pouvoir commencer à utiliser les fonctions plus avancées et à ajuster les réglages de l'indicateur pour qu'ils correspondent à vos besoins spécifiques qui peuvent évoluer dans le temps.

Vous verrez que beaucoup des fonctions du XR3000 sont complémentaires et se réunissent pour créer un outil de gestion performant.

## **Autres applications**

L'indicateur peut être adapté à vos besoins pour collecter justement les données que vous souhaitez avoir. Par conséquent, le XR3000 peut facilement être adapté à toute une série d'applications outre le pesage de bétail.

**Documentation**

Outre le manuel présent, le XR3000 offre un système compréhensif d'aide à l'écran. Sur simple pression d'une touche, vous pouvez obtenir des informations sur l'opération que vous êtes en train d'effectuer.

Il existe également un Guide de démarrage rapide qui couvre les opérations de base et qui a été conçu pour être utilisé à l'endroit du pesage.

**Structure de la notice présente**

La notice présente vous guide dans l'utilisation du XR3000, du simple pesage jusqu'aux méthodes avancées de la gestion des animaux.

La notice est divisée en 5 parties, chacune contenant plusieurs chapitres.

**Partie 1 - Informations de base**

Informations sur l'installation et l'utilisation de l'indicateur.

Inclut :

- Premiers pas, un résumé de l'utilisation de l'indicateur.
- Une pesée typique en utilisant les réglages par défaut de l'indicateur.

**Partie 2 - Profiter au maximum du XR3000**

Explique les fonctions à utiliser pour quelques scénarios d'application courants.

Montre comment combiner plusieurs fonctions pour profiter au maximum du XR3000.

**Partie 3 - Saisir des données**

Explique en plus de détails comment utiliser les fonctions du XR3000.

- Comment configurer et utiliser l'indicateur efficacement pour collecter toutes les données que vous souhaitez enregistrer pour vos animaux.
- Utiliser certaines fonctions avancées de l'indicateur pour accélérer la pesée.

#### **Partie 4 - Récupérer des informations**

Explique les fonctions avancées de la gestion des animaux, comme par exemple :

- Rédiger des rapports sur le gain de poids et la valeur actuelle des animaux.
- Imprimer des statistiques.
- Voir l'histoire complète d'un animal depuis sa naissance.

#### **Partie 5 - Référence de configuration**

Décrit chaque option de configuration.

#### **Part 6 - Information de référence**

Inclut :

- Problèmes et solutions.
- Coordonnées de contact.
- Index compréhensif du manuel présent.

#### **Terminologie**

Dans le manuel présent, le terme 'plate-forme' est utilisé pour la plate-forme ou la cage où se mettent les animaux pour être pesés.

#### **Informations supplémentaires**

Pour des informations sur des centres SAV Tru-Test, voir « Coordonnées de contact » à la page 227.





**PARTIE 1**

*Informations  
de base*

Si vous ne souhaitez lire qu'une seule partie de ce manuel, vous devez lire cette partie-ci. Elle contient toutes les informations de base qu'il vous faut pour installer et utiliser votre indicateur.

## Aperçu sommaire

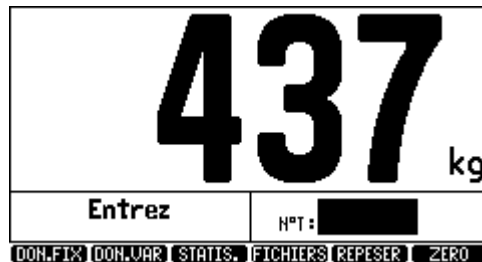
### Mise en marche

Pour allumer l'indicateur :

- ▶ Appuyez sur .

### Écran de pesage

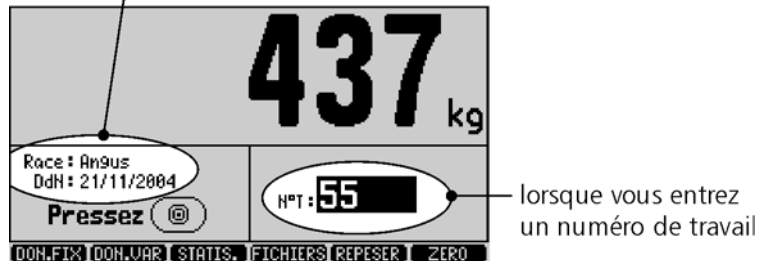
L'écran de pesage montre toujours le poids vif sur la plate-forme.



### Champs de données

Vous pouvez configurer l'écran de pesage pour afficher les champs de données que vous souhaitez voir ou enregistrer. Par exemple, l'écran peut afficher la race et la date de naissance de l'animal lorsque vous entrez son ID (identifiant).

La race et la date de naissance sont affichées ...



### Déplacement du curseur

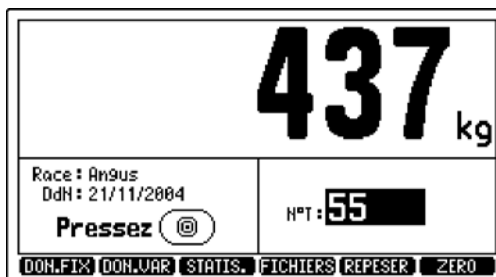
Pour bouger le curseur d'un champ vers un autre :

- ▶ Utilisez les touches fléchées : ←, →, ↑, ↓.

**Passage d'un écran à l'autre**

Pour afficher d'autres écrans :

- ▶ Utilisez les touches de fonction qui apparaissent en bas des écrans.



Touche de fonction Données fixes

**Saisie de données**

Pour entrer des données dans un champ :

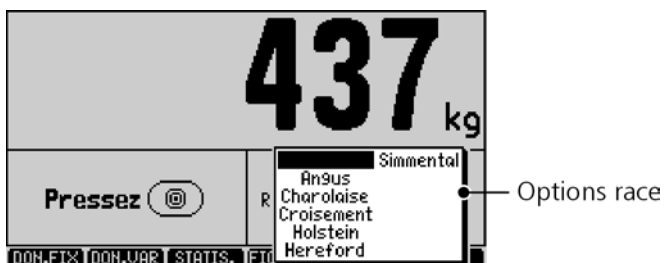
- ▶ Tapez les données et appuyez sur ←.

**Sélection parmi une liste d'options**

Il existe des champs qui vous permettent de choisir une option d'une liste plutôt que d'avoir à taper les données.

Pour choisir une option :

1. Appuyez sur ← pour voir la liste des options.



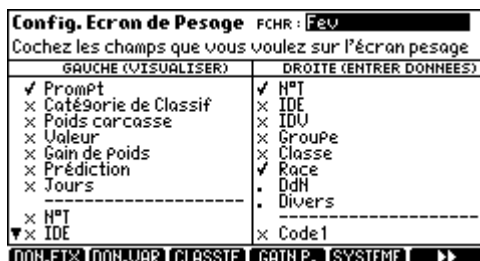
2. Utilisez les touches fléchées pour marquer l'option requise.
3. Appuyez sur ← pour sélectionner l'option.



## Configuration de l'écran de pesage

Pour ajouter ou supprimer des champs de l'écran de pesage :

1. Appuyez sur .



2. Déplacez le curseur vers l'option que vous souhaitez changer et appuyez sur 1 pour activer (crochet) ou 0 pour désactiver (croix) l'option.

Vous pouvez adapter les noms et les types de données de beaucoup de ces champs aux applications requises.

## Configuration d'autres options


Pour accéder à d'autres écrans de configuration :

- Utilisez les touches de fonction qui apparaissent en bas de l'écran de pesage.

## Sélection de fichiers

L'indicateur offre 200 fichiers pour l'enregistrement des données de pesée. Les poids sont enregistrés dans le fichier actuellement sélectionné.


Pour sélectionner un fichier :

1. Appuyez sur **FICHIERS** pour afficher la liste des fichiers.  
Le fichier sélectionné est marqué par la position du curseur.
2. Placez le curseur sur la ligne requise.
3. Si nécessaire, tapez un nom pour le fichier.
4. Appuyez sur  pour quitter l'écran.

## Enregistrement de poids

Une pesée typique comporte les pas suivants :

1. Sélectionnez le fichier de données variables pour la pesée.
2. Changez la configuration de l'écran de pesage le cas échéant.

3. Placez le premier animal sur la plate-forme.
4. Sur l'écran de pesage, tapez un ID (identifiant) pour l'animal. L'indicateur cherche et affiche des informations sur l'animal qui ont été enregistrées antérieurement.
5. Entrez ou éditez des champs supplémentaires si nécessaires.
6. Lorsque le voyant stable s'allume, appuyez sur  pour enregistrer le poids.
  - ▶ Répétez les étapes 3 à 6 pour les autres animaux.

L'indicateur mémorise les poids et les autres données saisies dans le fichier sélectionné.

### **Visualisation de données fixes**

Chaque animal a un jeu de données fixes qui peut être visualisé et modifié dans le formulaire des données fixes. Les données fixes sont les données générales d'un animal qui normalement restent les mêmes pendant toute sa vie, comme sa date de naissance, son ID ou sa race.

Depuis le formulaire des données fixes, vous pouvez également accéder à l'écran Histoire de l'animal qui montre les poids et les données variables antérieurement enregistrés de l'animal.

### **Visualisation de données variables**

Sur l'écran Données variables, vous pouvez visualiser et modifier des poids et d'autres données enregistrées lors d'une pesée.

### **Modification de données**

Si vous faites une erreur et que les données sont toujours sur l'écran de pesage, vous pouvez corriger l'erreur là.

### **Aide en ligne**

Pour voir les écrans d'aide en ligne :

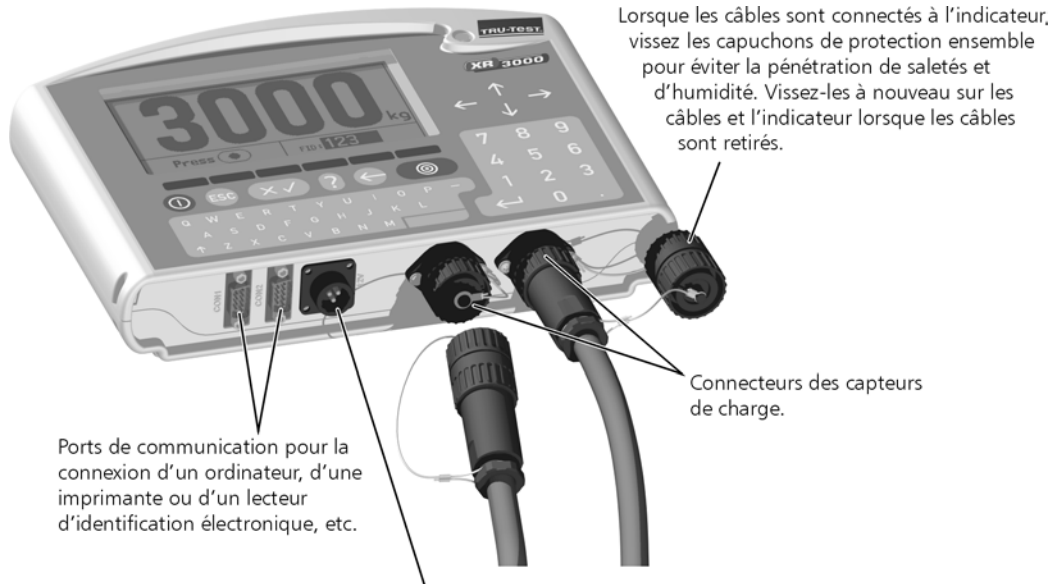
- ▶ Appuyez sur .

## Installation de l'indicateur

Ce chapitre décrit comment installer et connecter l'indicateur. Pour des informations sur l'installation des barres de charge et des pièces mécaniques de la plate-forme, voir le manuel fourni avec vos barres de charge.

### Installer l'indicateur

1. Montez le support de l'indicateur à un endroit approprié pour éviter qu'il soit abîmé par les animaux marchant dessus ou mordant les câbles.  
  
Si possible, positionnez l'indicateur de sorte que l'écran soit à l'abri du soleil.  
  
Le support peut être monté à l'aide de vis ou de clous sur une surface plane, telle barre de bois ou dalle en béton. Au choix, montez le support sur un tuyau horizontal à l'aide des étriers en U fournis.  
  
Veillez à la bonne fixation du support afin d'éviter la fatigue ou des erreurs possibles de l'opérateur.
2. Connectez les câbles des capteurs de charge à l'indicateur. Vissez les capuchons de protection ensemble pour éviter la pénétration de saletés et d'humidité.
3. Connectez le câble d'alimentation (si vous utilisez une source de courant 12 V externe).
4. Vérifiez la précision du pesage. Voir « Vérification de la précision de pesage » à la page 13.



Connecteur de courant pour la connexion d'une batterie 12 V de voiture (fixez la pince rouge sur la borne positive) ou de l'adaptateur Tru-Test. Pour connecter l'adaptateur, retirez les pinces de batterie du câble de l'indicateur et connectez-le à l'adaptateur (reliiez rouge à rouge).

### Alimentation 12 V

Le XR3000 a des batteries internes rechargeables qui assurent une durée de fonctionnement de jusqu'à 14 heures, si elles sont chargées au maximum.

L'indicateur contient un chargeur de batterie interne qui peut être alimenté soit par l'adaptateur de courant Tru-Test recommandé soit par une batterie de voiture 12 V. Le chargeur interne assure la recharge la plus rapide possible tout en protégeant la batterie contre la surcharge et garantissant une longue durée de vie.



Un endommagement de l'indicateur dû à une alimentation de courant de charge inappropriée annulera la garantie.

Des chargeurs de batterie pour automobile NE SONT PAS APPROPRIÉS. La tension et le courant qu'ils fournissent peuvent être à l'extérieur de la fourchette requise.

**Charge**

L'indicateur commence à charger lorsque vous branchez la source d'alimentation 12 V approuvée.

Chargez l'indicateur pendant 12 heures avant sa première mise en marche.

L'indicateur peut être chargé en marche ou en arrêt.

Vous pouvez laisser l'indicateur en charge en permanence sans danger.

Pour plus d'informations sur la charge et la gestion de batterie, voir « Gestion de la batterie » à la page 225.

**Étalonnage**

L'indicateur s'étalonne automatiquement pour les capteurs de charge Tru-Test.

**CON 1 et CON 2**

Les deux fiches CON 1 et CON 2 sont faites pour la connexion d'un câble série à un PC, une imprimante ou un périphérique d'entrée comme un lecteur d'identification électronique.

Pour plus d'informations, voir « Écran Configuration série » à la page 207.

**Notes d'installation, entretien et stockage**

- Posez les câbles de manière à ce que les animaux ne puissent pas les mordre ou marcher dessus et qu'ils ne puissent être écrasés autrement. Pour éviter des endommagements, il peut être utile de protéger les câbles dans un tuyau plastique lourd, sous du bois, sous le sol ou fixés à des piquets.
- Les capuchons de protection doivent être vissés sur les fiches des barres de charge lorsque les câbles ne sont pas connectés à l'indicateur. Les capuchons servent à empêcher la pénétration de saletés et d'humidité. Lorsque les câbles sont connectés à l'indicateur, vissez les deux capuchons de protection ensemble.
- Gardez l'indicateur dans un endroit frais et sec.
- Si les barres de charge ne sont pas installées en permanence, gardez-les dans un endroit frais et sec.
- Assurez-vous que la face inférieure de la cage ou de la plateforme est exempte de fumier, de saletés et de cailloux.

- Si vous utilisez des équipements pour retenir la plate-forme ou la cage, il ne doit pas y avoir de tension ou de blocage dans le système pendant la pesée. Les chaînes doivent être détendues et les arrêts ne doivent pas bloquer.

**Vérification de la précision de pesage**

1. Allumez l'indicateur et mettez-le à zéro.
2. Placez un poids de test (cela peut être une personne) à un bout de la plate-forme et notez le poids stable affiché par l'indicateur.
3. Placez le poids de test à l'autre bout de la plate-forme et notez encore une fois le poids stable.
4. Enlevez le poids de test et vérifiez si le poids affiché se remet à zéro.
5. S'il y a une différence de plus de 1 kg entre les deux poids, ou si le poids affiché ne se remet pas à zéro, reportez-vous à « Problèmes et solutions » à la page 221.

---

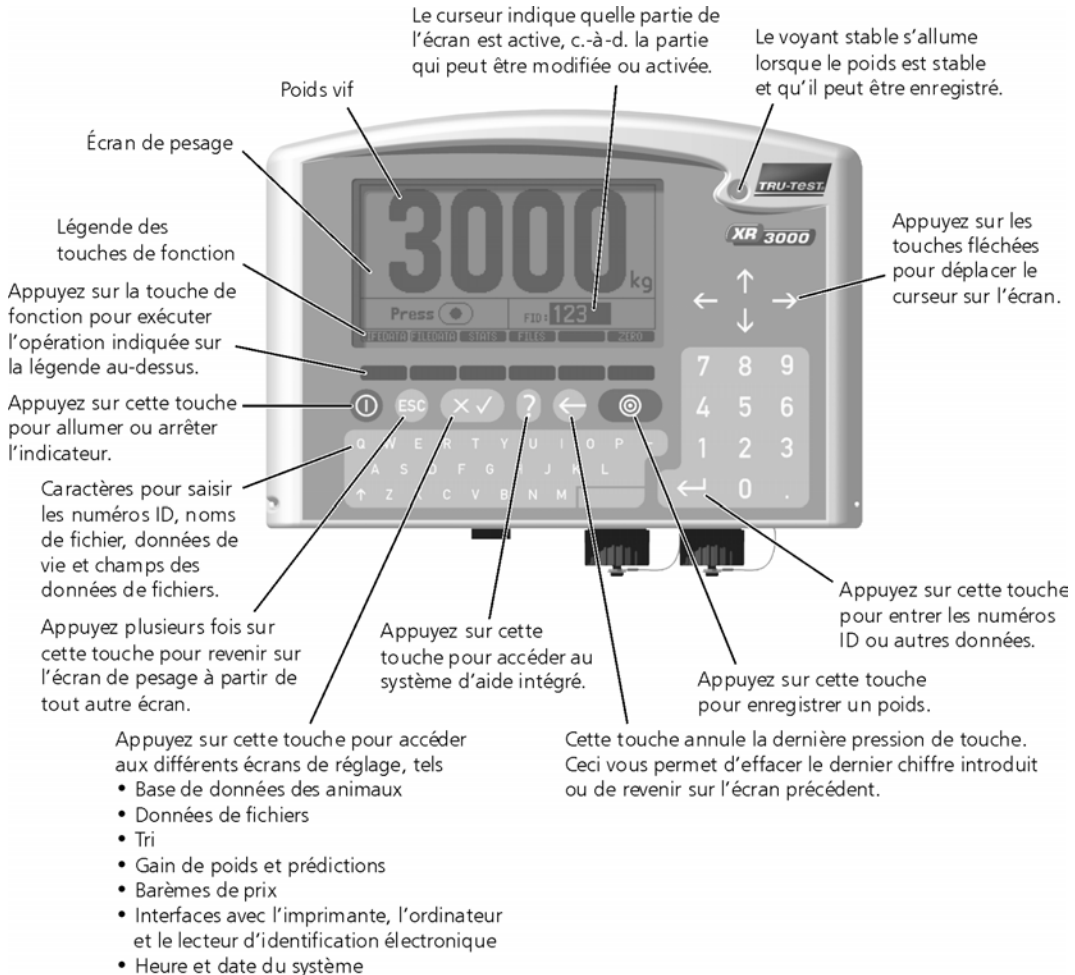
**Note :** Répétez le test ci-dessus périodiquement, surtout si l'équipement n'a pas été utilisé pendant un certain temps.

---

**Problèmes et solutions**

Pour des informations sur des problèmes et des solutions possibles, voir « Problèmes et solutions » à la page 221.

# Éléments de l'indicateur



# Utilisation de l'indicateur

Ce chapitre explique l'utilisation de base de l'indicateur - comment le mettre en marche, naviguer entre les écrans et entrer des données.

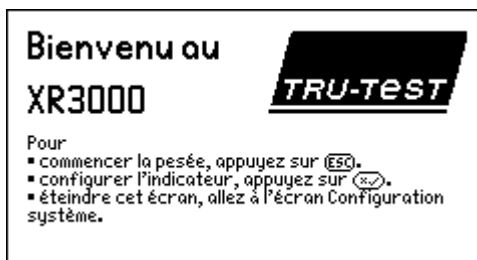
## Mise en marche et arrêt

### Mise en marche

Pour allumer l'indicateur :

- ▶ Appuyez sur **Ⓚ**.

Après une petite pause, l'indicateur affiche l'écran d'accueil.



### Arrêt

Pour éteindre l'indicateur :

- ▶ Appuyez sur **Ⓚ**.

### Notes

- Si l'indicateur n'est pas branché sur une alimentation externe 12 V, il s'éteint automatiquement au bout de 15 minutes d'inactivité pour épargner la batterie. Cette caractéristique peut être désactivée, si nécessaire.
- Lorsque l'indicateur est éteint, toutes les données et les informations relatives à sa configuration sont gardées en mémoire par une pile de sauvegarde au lithium.



## Écrans

---

### Introduction

L'indicateur affiche des informations sur différents écrans qui peuvent être classés comme suit :

Nom	But
Écran de pesage	L'écran principal utilisé lors d'une pesée.
Écrans de configuration	Utilisés pour configurer l'indicateur à vos besoins.
Écrans de données	Des écrans avec des données enregistrées dans l'indicateur telles poids et autres informations sur vos animaux. Les données peuvent être triées, classées, éditées et visualisées de manières différentes sur des écrans différents. Les données sur ces écrans peuvent être imprimées.
Écrans d'aide	Contiennent des informations d'aide relatives à l'utilisation de l'indicateur.

### L'écran de pesage

L'écran de pesage affiche les poids (et d'autres données) pendant la pesée.

Vous pouvez configurer l'écran de pesage de manière à afficher les champs de données que vous souhaitez visualiser ou enregistrer. Lorsque vous changez le contenu de l'écran, la taille du texte sera automatiquement ajustée pour pouvoir afficher les informations sur l'écran.

Pour configurer l'écran de pesage :

- ▶ Appuyez sur .

### Mise en page de l'écran de pesage

L'écran de pesage a trois zones d'affichage :

- Affichage de poids.
- Colonne gauche pour visualiser des données collectées antérieurement.
- Colonne droite pour entrer de nouvelles données.

**Afficher uniquement le poids**

L'exemple suivant d'un écran de pesage montre le poids vif et un champ pour saisir le N°T (numéro de travail) de l'animal. Le poids est toujours affiché aussi grand que possible en haut de l'écran.

The screenshot shows a weighing interface. At the top, the weight '437 kg' is displayed in large black digits. Below this, there is a section with two input fields: 'Entrez' and 'N°T :'. The 'N°T' field contains a blacked-out area. At the bottom, a navigation bar contains several menu items: 'DON.FIX', 'DON.UAR', 'STATIS.', 'FICHIERS', 'REPESER', and 'ZERO'.

**Afficher le poids et d'autres données**

L'exemple suivant montre la mise en page pour un affichage du poids vif, d'un champ pour l'ID de l'animal et de deux autres champs : Race et DdN (date de naissance).

La race et la date de naissance sont affichées ...

This screenshot shows a more detailed weighing interface. The weight '437 kg' is at the top. Below it, the race 'Race : An9us' and date of birth 'DdN : 21/11/2004' are displayed. A 'Pressez' button with an '@' icon is also visible. To the right, there is an 'N°T : 55' input field. The bottom navigation bar is identical to the previous screenshot, with items: 'DON.FIX', 'DON.UAR', 'STATIS.', 'FICHIERS', 'REPESER', and 'ZERO'.

lorsque vous entrez un numéro de travail

Lorsque vous entrez l'ID de l'animal, l'indicateur cherche et affiche les autres informations disponibles pour l'animal.

## Touches de fonction

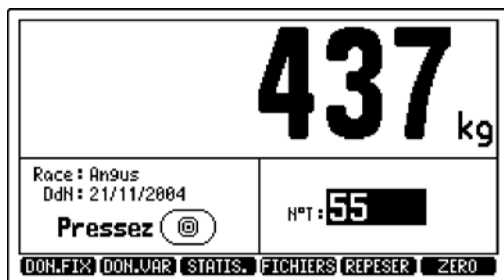
### Introduction

Les touches de fonction ont différentes fonctions selon l'écran que vous êtes en train de visualiser. La fonction de chaque touche est affichée dans la ligne en bas de l'écran juste au-dessus de la touche.

### Actions des touches de fonction



Les touches de fonction peuvent effectuer deux types d'actions :

- **Navigation**  
L'activation de la touche de fonction vous amène à un autre écran.
- **Fonction**  
L'activation de la touche de fonction effectue une fonction comme par exemple : RECH., TRIER, IMPRIM., ou ZERO.



Touche de fonction Données fixes

### Accéder à des touches de fonction supplémentaires

Pour certains écrans, il existe plus de touches de fonction qu'il n'est possible d'afficher en une ligne. Dans ces cas, vous pouvez faire défiler les touches de fonction en appuyant sur  pour voir des touches supplémentaires. Pour retourner au premier jeu de touches, appuyez sur .



Pressez pour accéder à plus de touches de fonction

**Présentation dans ce manuel**

Dans ce manuel, les touches de fonction sont présentées comme texte blanc sur fond noir (comme elles apparaissent en bas des écrans). Par exemple : « Pour accéder au formulaire des données fixes, appuyez sur **DOH.FIX** ».

(Ceci veut dire appuyez sur la touche au-dessous du label **DOH.FIX**.)



---

## Passage d'un écran à l'autre

---



**Accéder aux écrans**

Pour accéder à un écran, appuyez sur :

-  depuis l'écran de pesage.
-  pour ouvrir des écrans d'aide.
- une des touches de fonction pour un sous-écran.

**Séquence de retour en arrière**

L'indicateur mémorise la séquence d'écrans que vous avez visités depuis l'écran de pesage.

- ▶ Pour suivre la même séquence d'écrans dans l'ordre inverse, appuyez sur .
- ▶ Pour retourner directement à un jeu d'écrans antérieur, appuyez sur .

---

## Déplacement d'un champ à l'autre

---

**Touches fléchées**

Pour déplacer le curseur d'un champ à un autre sur l'écran :

- ▶ Utilisez les touches fléchées.



### Position du curseur

La position du curseur est indiquée par un ombre noir sur le champ sur lequel le curseur se trouve.

Curseur se trouve sur le champ N° de travail



The screenshot shows a form titled 'Formulaire Données fixes' with a 'FILTRE : DESACTIVER' button and a '2/2' indicator. The form contains several fields: 'N°T : 169' (highlighted with a black shadow), 'IDE : 198.2988562', 'Race : Charolaise', 'IDU : 489655', 'DdN : 11/10/2004', 'Groupe : 5', and 'ID Pere : ----'. At the bottom, there is a navigation bar with buttons: 'TABLEAU', 'HISTOIRE', 'PRECED.', 'SUIVANT', 'INSERER', and 'EFFACER'.

## Types de champs

---

### Introduction

Un champ est un endroit sur un écran qui affiche une information spécifique. En général, vous pouvez placer le curseur sur un champ et modifier l'information correspondante.

L'indicateur utilise les types de champs suivants :

- Alphabétique
- Numérique
- Options (personnalisé)
- Date
- Heure

Ces types de champs sont expliqués ci-dessous.

### Champs alphabétiques

Les champs alphabétiques peuvent être utilisés pour enregistrer des nombres, des lettres, des espaces, des points et -.

Si vous utilisez des champs alphabétiques pour des nombres, l'indicateur s'en apercevra automatiquement et inclura les nombres dans les calculs statistiques.

**Champs numériques**

Les champs numériques vous obligent de saisir des nombres dans un format spécifié avec le nombre correct de chiffres.

Même s'il est possible d'utiliser des champs alphabétiques pour des nombres, les champs numériques ont plusieurs avantages :

- Ils occupent moins de mémoire.
- Ils vous contraignent à saisir le correct nombre de chiffres.
- Ils n'acceptent pas de lettres.

Les deux derniers points permettent de réduire le nombre d'erreurs de saisie.

**Champs Options**

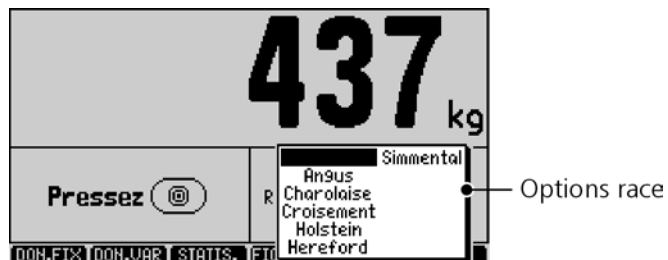
Les champs Options vous permettent de choisir d'une liste d'options pré-définies. La plupart des champs de configuration sont des champs Options.

Lorsque des champs Options sont utilisés pour des données pré-définies par l'utilisateur, ils s'appellent champs personnalisés. Les champs personnalisés sont la méthode la plus rapide et la plus facile pour des données pour lesquelles il n'existe qu'un petit nombre d'options pré-définies.

L'indicateur est fourni avec quelques champs Options par défaut comme le champ Race. Vous pouvez éditer ces champs, et vous pouvez aussi créer vos propres champs Options personnalisés. Voir « Utiliser des champs Options » à la page 94.

**Sélectionner une option**

1. Placez le curseur sur le champ Options.
2. Appuyez sur ← pour voir la liste des options.



3. Utilisez les touches fléchées pour marquer l'option requise.
4. Appuyez sur ← pour sélectionner l'option.

---

### Astuce

Pour abréger la procédure vous pouvez :

1. mettre le curseur sur le champ Options.
2. appuyer sur le numéro qui correspond à l'option requise.

(Cette méthode est plus rapide, mais vous devez vous souvenir de la position de l'option dans la liste.)

---

### Champs Date

Les champs Date vous contraignent d'entrer les dates dans un format spécifique selon le pays où vous habitez. Par exemple, JJ/MM/AAAA ou MM/JJ/AAAA. L'indicateur insère les séparateurs et laisse des espaces pour vous pour entrer les chiffres. Les champs Date peuvent être utilisés, par exemple, pour saisir les dates de naissances des animaux.

### Champs Heure

Les champs Heure vous contraignent d'entrer l'heure dans le format HH:MM. Les champs Heure apparaissent sur l'écran Fichiers.

## Entrer des données dans des champs


---

### Introduction

Vous pouvez entrer ou éditer des données à n'importe quel moment. Par exemple, vous pouvez manuellement entrer des données, telles des codes de condition de l'animal, sur l'écran de pesage pendant la pesée. L'indicateur offre également d'autres écrans où vous pouvez visualiser, entrer ou éditer les données enregistrées.

### Saisie de données

1. Placez le curseur sur le champ requis de l'écran.
2. Tapez les données (ou appuyez sur ← et marquez l'option requise s'il s'agit d'un champ Options).
3. Appuyez sur ←.

- Effacer des caractères** Lorsque vous entrez des données dans un champ, vous pouvez appuyer sur  pour effacer le caractère précédent.
- Touche de motion** Pour obtenir des minuscules, appuyez sur **↑**, puis tapez les lettres. Pour retourner aux majuscules, appuyez sur **↑** de nouveau.

## Éditer des données

---


**Introduction** Vous pouvez éditer des données enregistrées avant ou après une pesée.

### Éditer un champ enregistré antérieurement

1. Placez le curseur sur le champ requis sur l'écran.
2. Tapez les données (ou appuyez sur **←** et marquez l'option requise s'il s'agit d'un champ Options).
3. Appuyez sur **←**.

### Effacer un champ enregistré antérieurement

Le champ peut être modifié afin qu'il soit totalement vide.

Type de champ	Pour effacer le champ
Alphabétique	Appuyez sur  , <b>←</b> .
Numérique	Appuyez sur « - - », <b>←</b> .
Options	Appuyez sur 0, ou sélectionnez la première option, qui est toujours vide.






### Astuce

Pour les champs alphabétiques et les champs Date et Heure vous pouvez appuyer sur ↑ et ← en même temps pour faire apparaître un curseur d'édition de texte à l'intérieur du champ. Ensuite, vous pouvez utiliser les touches ← et → pour déplacer le curseur à l'intérieur du champ et taper de nouveaux caractères comme requis. Vous pouvez également appuyer sur ⌫ pour effacer le caractère précédent (ou le caractère actuel, si le curseur se trouve dans la première position).

---

### Touche Escape



Si vous appuyez sur  lorsque vous êtes en train d'éditer un champ, la valeur de ce champ se remettra à sa valeur précédente. En revanche, si vous n'avez pas encore commencé à éditer le champ, la fonction de la touche  est de quitter l'écran. La touche  finira toujours par vous amener à l'écran de pesage.

## Activer des options

---

### Introduction

Le XR3000 utilise les symboles suivants pour indiquer le statut de certaines options sur les écrans de configuration.

Symbole	Signification
	Le champ est activé.
	Le champ n'est pas activé.

### Changer le statut d'une option

1. Placez le curseur sur le crochet ou la croix appropriés.
2. Appuyez sur **1** pour activer (crochet) ou **0** pour désactiver (croix) l'option.

---

## Obtenir de l'aide


---

### Introduction

Les écrans d'aide offrent un manuel intégré qui donne des instructions 'sur place' pour chaque caractéristique et chaque fonction de l'indicateur.

### Accéder aux informations relatives à un champ


Pour voir les informations sur un champ ou une colonne particuliers d'un écran :

1. Placez le curseur sur le champ ou la colonne.
2. Appuyez sur .

L'indicateur affiche un écran avec des informations sur le champ sélectionné.

### Passage d'un écran à l'autre

Vous pouvez naviguer d'un écran d'aide vers un autre en sélectionnant un lien :

1. Placez le curseur sur le lien qui vous intéresse.
2. Appuyez sur .


Pour retourner à l'écran d'aide précédent :

- ▶ Appuyez sur .

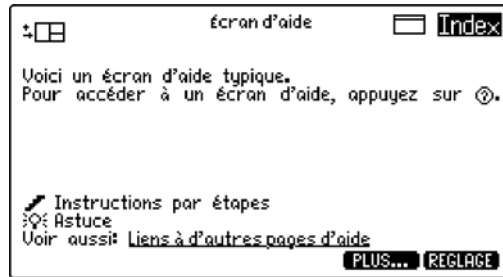
### Index

Le lien Index en haut à droite des écrans d'aide vous permet d'accéder à un index compréhensif.

Pour chercher un mot dans l'index :






1. Tapez la première ou les deux premières lettres du mot que vous cherchez.
2. Utilisez les touches fléchées pour faire défiler la liste des motsclés.
3. Sélectionnez le mot.
4. Appuyez sur .

## Écran d'aide



## Icônes

Le tableau suivant explique les icônes utilisés pour les écrans d'aide.

Icône	Description
	Sélectionnez, puis appuyez sur ? pour consulter un guide étape par étape.
	Sélectionnez, puis appuyez sur ? pour consulter une astuce à propos de cette fonction.
	Sélectionnez, puis appuyez sur ? pour voir plus d'informations relatives à l'écran plutôt que relatives au champ sélectionné.
<b>Index</b>	Sélectionnez, puis appuyez sur ? pour voir une liste des sujets d'aide disponibles.
	Sélectionnez, puis appuyez sur ? pour ajouter le champ à l'écran de pesage.
	Sélectionnez, puis appuyez sur ? pour supprimer le champ de l'écran de pesage.
<b>PLUS...</b>	Appuyez pour voir le reste de l'information.
<b>CONFIG</b>	Appuyez pour aller directement à l'écran de configuration où la fonction peut être activée ou désactivée.

## Introduction interactive

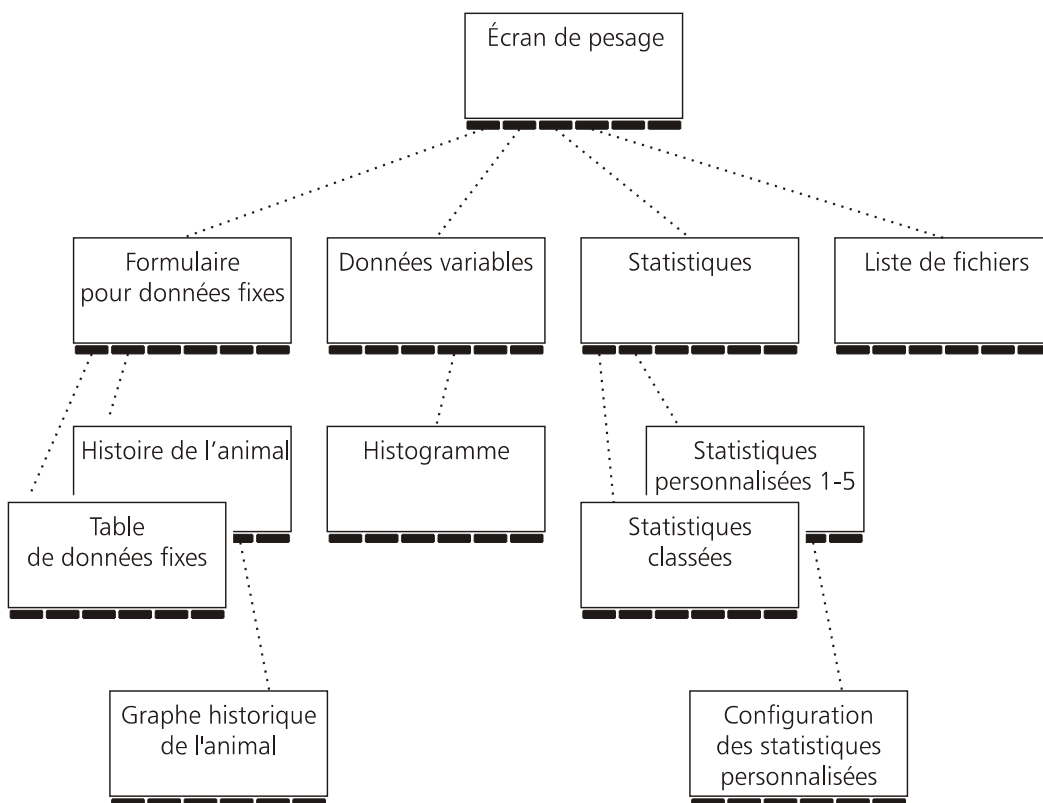
Au premier démarrage, l'indicateur affiche un écran d'accueil. Une introduction interactive est disponible depuis cet écran. Si vous êtes un nouvel utilisateur, cette introduction interactive peut être très utile.

# Plan des écrans

Le diagramme ci-dessous montre les chemins qui vous permettent d'accéder aux différents écrans de l'indicateur.

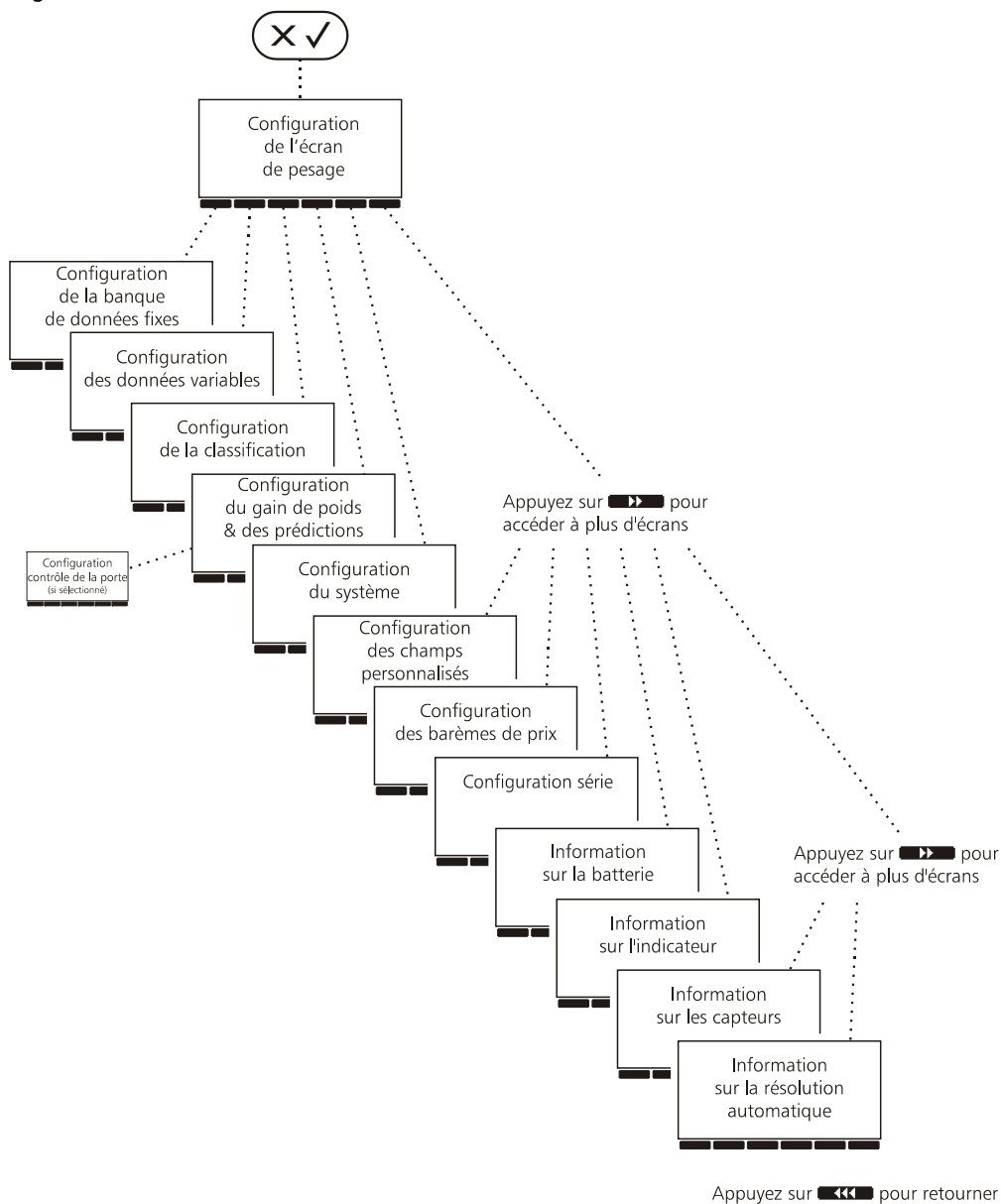
## Écrans de données

Vous pouvez accéder aux écrans de données à l'aide des touches de fonction depuis l'écran de pesage.



## Écrans de configuration

Pour accéder aux écrans de configuration appuyez sur **(X✓)** afin d'afficher la configuration de l'écran de pesage et utilisez les touches de fonction pour accéder aux écrans de configuration.



# Principes de stockage de données

Il existe quelques principes importants à comprendre pour utiliser le XR3000 pour le stockage de données. Ces principes vous aideront à adapter le XR3000 à vos besoins et à profiter au mieux de ses fonctions performantes.

**Types de données** Avec le XR3000, Tru-Test a introduit une nouvelle structure de banque de données qui facilite le stockage et la recherche de deux types de données différents :

- Données fixes
- Données variables (données de pesée).

Les deux types sont expliqués ci-dessous.

## Données fixes

---

**Introduction** Les données fixes sont les données générales d'un animal qui normalement restent les mêmes pendant toute sa vie, comme la date de naissance, l'ID ou la race.

**Banque de données fixes** Les données fixes de tous les animaux sont stockées dans une seule banque de données, la banque des données fixes des animaux (ou banques des données fixes tout court). Il n'est pas nécessaire de saisir les données fixes à chaque pesée. Les données fixes sont saisies une seule fois et sont par la suite prises dans la banque de données au besoin.

**Jeux de données et champs** La banque de données consiste en des jeux de données (un pour chaque animal) avec jusqu'à huit champs par jeu de données.

La banque de données peut être représentée sous forme d'une table, où les rangées de la table sont les jeux de données et les colonnes contiennent les différents champs de données.

### Exemple d'une banque de données fixes

Tableau des données fixes			
N°T	RACE	DDM	ID PERE
▲ 123	Ansus	21/02/2003	1020
124	Ansus	24/01/2003	1020
125	Hereford	01/09/2003	1020
126	Hereford	19/11/2003	1020
128	Ansus	01/11/2003	1223
129	Hereford	10/10/2003	1223
130	Ansus	14/11/2003	1020
131	Ansus	19/11/2003	1020
132	Hereford	02/01/2003	1223
133	Ansus	15/10/2003	1223
▼ 191	Ansus	04/02/2003	1020

● Jeu de données fixes pour l'animal 123

Vous pouvez ajouter des champs à la banque de données et personnaliser les noms et les types de données en fonction de vos propres besoins. Chaque champ peut stocker jusqu'à 25 caractères de données.

### Configuration des données fixes

La configuration des données fixes est expliquée sous « Configurer les données fixes » à la page 60.

### ID

La configuration d'un champ comme champ ID a pour conséquence que chaque fois qu'un ID est entré dans ce champ, l'indicateur cherche le jeu de données de l'animal correspondant.

## Données variables

### Introduction

Les données variables sont les données qui sont collectées au cours des pesées de manière continue. Par exemple, le poids de l'animal, sa condition, et les traitements administrés un certain jour. Elles peuvent aussi être utilisées pour enregistrer des événements, comme un vêlage ou une saillie.

Elles s'appellent données variables parce qu'elles varient d'une pesée à l'autre.

### Fichiers

Le XR3000 peut stocker jusqu'à 200 fichiers de données variables. Les fichiers peuvent être identifiés par un numéro de fichier, un nom de fichier, ou la date.

## Jeux de données variables

Un fichier contient un jeu de données pour chaque animal pesé. Outre le poids de l'animal, chaque jeu de données peut comporter jusqu'à trois champs de données définis par l'utilisateur.

## Exemple pour des données variables

Jeu de données variables pour l'animal 100

Don. var	FCHR	FEU	14/02/2002		
NAT	POIDS	CLASS.F	CODE1	GRAISSE	RACE
100	431	1	1	2	Croisement
101	429	1	1	2	Croisement
103	412	2	3	2	Croisement
102	478	3	1	2	Croisement
103	373	1	3	2	Croisement
104	506	3	2	2	Croisement
105	502	3	2	2	Croisement
106	457	3	3	2	Croisement
107	390	2	1	2	Croisement
108	502	2	1	2	Croisement
▼ 109	378	1	2	2	Croisement

DEBUT    FIN    TRIER    RECH.    IMPRIM.    ►►

## Comparaison entre données fixes et données variables

- En général, les données fixes, comme la date de naissance et la race, restent les mêmes pendant toute la vie de l'animal. Les données variables, en revanche, varient normalement d'une pesée à l'autre.
- Les données fixes de tous vos animaux sont stockées dans une seule banque des données fixes des animaux. Les données variables sont réparties dans de nombreux fichiers, un pour chaque pesée.
- Un fichier de données variables ne contient qu'autant de jeux de données que vous avez pesé d'animaux ce jour. La banque de données fixes des animaux contient un jeu de données pour chaque animal connu par l'indicateur.

**Astuce :** Pour décider s'il vaut mieux utiliser un champ pour données fixes ou un champ pour données variables, pensez au type de données que vous souhaitez enregistrer. Utilisez un champ pour données variables pour des données qui peuvent être mesurées et enregistrées plusieurs fois. Sinon, utilisez un champ pour données fixes.

## Appeler et visualiser des données

Le XR3000 offre beaucoup de représentations différentes des données fixes et des données variables. Il existe des représentations qui combinent des données fixes et des données variables. Par exemple, vous pouvez afficher l'ID et la race d'un animal (stockés dans les données fixes) ensemble avec son gain de poids mensuel (calculé sur la base des valeurs stockées dans les données variables).

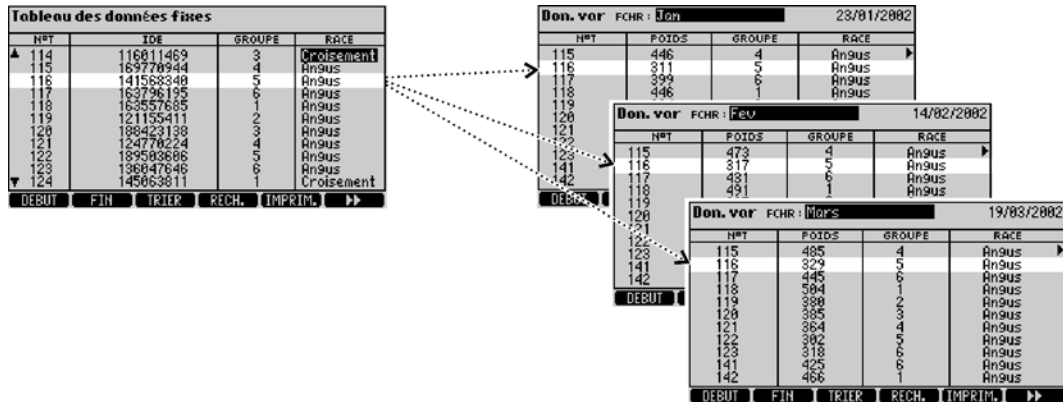


Puisque le XR3000 utilise les mêmes ID pour identifier les jeux de données fixes et les jeux de données variables, il est facile de lier toutes les informations stockées pour un animal donné, que ce soit son père ou son dernier poids.

**Lier les données à l'aide d'ID**

Les jeux de données variables incluent des liens avec la banque de données fixes. Ceci permet à l'indicateur de stocker les données fixes à un seul endroit au lieu de répéter les ID et autres données fixes dans chaque fichier.

Le diagramme ci-dessous montre comment le numéro de travail d'un animal, son groupe et sa race sont stockés dans la banque de données fixes, mais sont affichés sur l'écran Données variables.



# Exemple d'une pesée

Ce chapitre vous guide à travers la procédure d'une pesée simple.

Le XR3000 est très souple en ce qui concerne les possibilités de collecter des données et de les transformer en informations utiles.

Il existe trois types d'actions :

- Configuration.
- Pesage et enregistrement.
- Visualisation des données enregistrées et de l'information traitée.

## Configuration

### Introduction

Avant la pesée, vous pouvez configurer les champs de données que vous souhaitez enregistrer. Dans de nombreux cas, les réglages par défaut conviennent à ce qu'il vous faut et il n'y a pas besoin de les changer. Dans l'exemple suivant, nous utiliserons les réglages par défaut, mais nous regarderons la configuration de l'écran de pesage pour voir quels champs sont activés.

### Sélectionner un fichier

Le fichier sélectionné mémorise les poids et les autres données variables que vous enregistrez lors d'une pesée. Vous commencez un nouveau fichier pour chaque pesée.

1. Depuis l'écran de pesage, appuyez sur **FICHIERS** pour afficher la liste des fichiers.

Liste des fichiers		
FICHIER	NOM FICHIER	TEUX DE DONNEES
1	Pesee 1	102
2	Pesee 2	100
3	Pesee 3	100
4	Pesee 4	100
5	Pesee 5	100
6		0
7		0
8		0
9		0
10		0
11		0

La ligne actuelle est indiquée par la position du curseur

DEBUT FIN TRIER RECH. DON.VAR >>

2. Placez le curseur sur une rangée pour un fichier vide (un des fichiers avec 0 dans la colonne Jeux de données).
3. Tapez un nom, comme par exemple 'Fichier test' et appuyez sur ←.
4. Appuyez sur **ESC** pour quitter l'écran.

**Note :** Lorsque vous sélectionnez un fichier, l'indicateur le traite de **fichier actuel** et l'utilise pour enregistrer les poids et visualiser des données sur d'autres écrans, comme l'écran Données variables.

### Configuration de l'écran de pesage

1. Appuyez sur **(X✓)** pour afficher la configuration de l'écran de pesage.

Config. Ecran de Pesage FCHR : Fev	
Cochez les champs que vous voulez sur l'écran pesage	
GAUCHE (VISUALISER)	DROITE (ENTRER DONNEES)
<input checked="" type="checkbox"/> Prompt	<input checked="" type="checkbox"/> N°T
<input type="checkbox"/> Catégorie de Classif	<input type="checkbox"/> IDE
<input type="checkbox"/> Poids carcasse	<input type="checkbox"/> IDU
<input type="checkbox"/> Valeur	<input type="checkbox"/> Groupe
<input type="checkbox"/> Gain de Poids	<input type="checkbox"/> Classe
<input type="checkbox"/> Prédiction	<input checked="" type="checkbox"/> Race
<input type="checkbox"/> Jours	• DdH
-----	• Divers
<input type="checkbox"/> N°T	-----
<input checked="" type="checkbox"/> IDE	<input type="checkbox"/> Code1

DON.FIX DON.UAR CLASSIF GAIN P. SYSTEME ►►

La partie droite de l'écran de pesage est conçue pour regrouper les champs pour la saisie de données lors de la pesée.

La partie gauche montre les informations entrées antérieurement que l'indicateur recherchera et affichera lorsque vous entrez l'ID d'un animal.

2. Vérifiez que Race est activée (crochet) dans la colonne gauche de l'écran de configuration. (Si nécessaire, reportez-vous à « Activer des options » à la page 24.)
3. Dans la colonne droite, vérifiez que N°T et Code 1 sont activés. Tous les autres champs doivent être désactivés.

- Appuyez sur **ESC** pour quitter l'écran de configuration.

**Note** : Il pourrait être utile d'activer Prompt. Ceci vous permet de voir des messages d'invite comme 'Mettez charge' en cours de la pesée.

### Écran de pesage

Notez que, sur l'écran de pesage, Race apparaît à gauche, pendant que le numéro de travail et le Code 1 apparaissent à droite où se trouvent les champs de saisie.

<b>0</b> kg	
Race :	N°T : <input type="text"/>
<b>Mettez charge</b>	Code1 : <input type="text"/>
<b>DON.FIX DON.VAR STATIS. FICHIERS REPESES ZERO</b>	


## Peser et enregistrer

### Pesée typique

- Si l'indicateur n'affiche pas zéro lorsqu'il n'y a pas de poids sur la plate-forme, appuyez sur **ZERO** pour faire l'ajustement.  
(Plus d'options pour mettre la balance à zéro sont expliquées à la page 79.)  
Une fois que l'indicateur a été mis à zéro, il affiche 'Mettez charge'.
- Placez le premier animal sur la plate-forme.  
L'indicateur affiche le poids vif de l'animal.
- Sur l'écran de pesage, tapez l'ID de votre premier animal dans le champ N°T (numéro de travail) et appuyez sur **←**.

Puisqu'il s'agit de votre première pesée, l'indicateur n'a pas de jeux de données pour vos animaux et ne peut pas trouver les ID. L'indicateur vous demande à confirmer que vous souhaitez créer un nouveau jeu de données :



4. Sélectionnez 'Créer un nouveau jeu de données fixes' et appuyez sur ←.
  5. Entrez une valeur dans le champ Code 1. Ce champ accepte jusqu'à 4 caractères et peut être utilisé pour entrer, par exemple, un code de condition.
  6. Lorsque le voyant stable s'allume, appuyez sur . L'indicateur affiche 'Poids enregistré' pour montrer que le poids a été enregistré dans le fichier.
  7. Enlevez l'animal de la plate-forme. L'indicateur se remet à zéro et les champs de données se vident.
- Répétez les étapes 1 à 7 pour les autres animaux.

---

**Note :** Vous pouvez changer l'ordre de ces actions. Voir « Options de séquences de pesée » à la page 86.

---

### Éviter des erreurs de pesage

Pour éviter des erreurs de pesage, respectez les simples précautions suivantes :

- Assurez-vous que les animaux se trouvent complètement sur la plate-forme pendant la pesée.
- Ne touchez à aucune partie de la cage ou de l'animal pendant la pesée.
- Assurez-vous que l'animal suivant ne touche à aucune partie du système de pesage.
- Assurez-vous qu'aucune partie de la plate-forme ne puisse toucher ou être bloquée par une structure adjacente.

- Assurez-vous que la face inférieure de la plate-forme ou de la cage soit exempte de saletés et de cailloux.

**Résolution de pesée** Plus la résolution que vous choisissez est basse, plus l'indicateur affiche un poids stable vite.

Pour plus d'informations, voir « Résolution de pesage » à la page 101.

## Consulter des données enregistrées

### Introduction

Le XR3000 offre beaucoup de possibilités de voir, trier, classer et gérer les données que vous collectez lors des pesées. Il existe des écrans qui affichent des données brutes et des écrans qui montrent des données traitées, comme par exemple une statistique.

### L'écran Données variables

L'écran Données variables est un des écrans principaux pour consulter des données enregistrées.

Pour accéder à l'écran Données variables :

- Depuis l'écran de pesage, appuyez sur **DON.VAR**.

L'indicateur affiche les données enregistrées dans le fichier actuellement sélectionné ensemble avec les données fixes pour chaque animal pesé.

Données variables

Don. var		FCHR	Fev	14/02/2002
N°T	POIDS	CODE1	RACE	
100	431	1	Croisement	
101	429	1	Croisement	
103	412	3	Croisement	
102	478	1	Croisement	
103	373	3	Croisement	
104	506	3	Croisement	
105	502	3	Croisement	
106	457	3	Croisement	
107	390	1	Croisement	
108	502	1	Croisement	
109	378	2	Croisement	

Données fixes

DEBUT   FIN   TRIER   RECH.   IMPRIM.   ►►

**Note** : Seulement Code 1 et Poids sont stockés dans le fichier actuel. Les autres champs que nous voyons sur cet écran (comme Race) sont stockés dans les données fixes.

---

◀ et ▶ apparaissent, s'il y a des colonnes supplémentaires à gauche ou à droite.

▲ et ▼ apparaissent, s'il y a des lignes supplémentaires en haut ou en bas.

### Rechercher des données

Vous pouvez rechercher un jeu de données particulier en utilisant n'importe lequel de ces champs. Par exemple, pour trouver un jeu de données avec un ID donné, placez le curseur n'importe où dans la colonne ID et appuyez sur **RECH.** Pour plus d'informations, voir « Rechercher un jeu de données » à la page 124.

### Trier les données variables

Vous pouvez trier les données par chacune des colonnes affichées. Par exemple, pour trier les jeux de données par ordre de poids, placez le curseur n'importe où dans la colonne POIDS et appuyez sur **TRIER.**

Vous pouvez trier par plus d'une colonne. Pour plus d'informations, voir « Trier des jeux de données variables » à la page 122.

### Imprimer les données

Si vous avez connecté l'indicateur à une imprimante, vous pouvez imprimer les données affichées sur l'écran Données variables en appuyant sur **IMPRIM.**

Pour plus d'informations, voir « Imprimer » à la page 159.

### Visualiser et imprimer des statistiques

Pour voir un rapport statistique sur les données que vous venez d'enregistrer :

- ▶ Sur l'écran de pesage, appuyez sur **STATIS.** pour afficher l'écran Statistiques.

L'indicateur affiche des statistiques pour toutes les données du fichier actuel.

STATS. POUR		FCHR : FeV			
	NER	MOY	TOTAL	MIN	MAX
Poids	105	395.0	41478.0	0.0	516
Code1	22	1.8	40	1	3
Graisse	11	4.3	47	2	6
Race	105	-----	-----	-----	-----

**IMPRIM. UTILS.1 UTILS.2 UTILS.3 UTILS.4 UTILS.5**

Si vous avez connecté l'indicateur à une imprimante, vous pouvez imprimer le rapport statistique en appuyant sur **IMPRIM.**







**PARTIE 2**

# *Profiter au mieux du XR3000*

La partie présente se concentre sur quelques applications courantes du XR3000 et précise quelles sont les caractéristiques et les fonctions pertinentes pour ces applications. Il vous renvoie à ces caractéristiques et fonctions là où c'est nécessaire.

## Introduire de nouveaux animaux dans le XR3000

Le XR3000 a toute une série de fonctions qui rendent l'introduction de nouveaux animaux facile et rapide en vous permettant d'enregistrer autant de détails que possible dans un minimum de temps. L'enregistrement d'un grand nombre d'informations sert à améliorer la gestion des animaux en surveillant les facteurs qui influent sur la performance des animaux.

### **Configurer les champs qu'il vous faut.**

Vous pouvez spécifier des détails comme les noms des champs, le type de données qu'ils vont stocker et leur longueur. Vous pouvez n'activer que les champs qu'il vous faut.

Pour plus d'informations, voir « Configurer les données fixes » à la page 60 et « Configurer des données variables » à la page 75.

### **Champs personnalisés**

Des détails comme l'origine et la race des animaux peuvent être entrés rapidement en sélectionnant une option d'une liste pré-définie. Plutôt que d'avoir à taper les informations en utilisant le clavier, vous choisissez d'une liste ou appuyez sur une touche numérique.

Pour plus d'informations, voir « Utiliser des champs Options » à la page 94.

### **Entrer les données fixes avant la pesée**

Utilisez le formulaire des données fixes pour entrer des données fixes avant la pesée.

Pour plus d'informations, voir « Entrer des données fixes » à la page 84.

### **Configurer l'écran de pesage**

Configurez l'écran de pesage de manière à ce que les champs de saisie apparaissent à droite.

Pour plus d'informations, voir « Configurer l'écran de pesage » à la page 84.

### **Incrémentation automatique**

Pour gagner du temps pendant l'identification et la pesée des animaux, vous pouvez configurer un champ ID pour qu'il s'incrémente automatiquement pour chaque nouvel animal. Ceci signifie qu'il n'est pas nécessaire d'entrer les ID ; le nombre (ou la lettre) va s'incrémenter chaque fois que vous enregistrez un poids.

Par exemple, si vous scannez des ID électroniques (IDE) pendant la pesée, vous pouvez configurer l'indicateur pour incrémenter un numéro de travail en même temps.

Pour plus d'informations, voir « ID auto-incrémentants » à la page 99.

### **Champs répétitifs**

Les champs de données peuvent être configurés pour se répéter automatiquement afin qu'il ne soit pas nécessaire de les remplir de nouveau pour chaque animal.

Si vous configurez un champ répétitif, ceci signifie que l'indicateur utilisera automatiquement la dernière valeur que vous avez entrée dans ce champ lors de la pesée.

Si, par exemple, vous souhaitez entrer la même valeur pour tous les animaux d'une pesée, cette fonction accélérera beaucoup la saisie des données.

Pour plus d'informations, voir « Champs répétitifs » à la page 98.

### **Séquence automatique**

L'indicateur peut accélérer la pesée en apprenant la séquence de la saisie des données sur l'écran de pesage.

Il est possible de sauter des champs comme les champs répétitifs jusqu'à ce qu'il vous faille les changer.

Pour plus d'informations, voir « Séquence automatique de l'entrée de données » à la page 95.

### **Consulter des données variables**

Utilisez l'écran Données variables pour faire afficher toutes les données entrées lors de la pesée. Vous pouvez trier les jeux de données, rechercher un jeu de données particulier ou imprimer des jeux de données.

Pour plus d'informations, voir « Consulter des données variables » à la page 120.

### **Consulter des statistiques**

Utilisez l'écran Statistiques pour voir les statistiques de toutes les données que vous avez entrées.

## Identifier le moment de vente le plus rentable

Le XR3000 offre plusieurs fonctions qui vous aident à identifier le moment de vente le plus rentable.

### **Poids carcasse**

Vous pouvez utiliser la fonction Carcasse % pour déterminer un rendement estimé basé sur la performance dans le passé.

Pour plus d'informations, voir « Poids carcasse » à la page 113.

### **Barèmes de prix**

Vous pouvez utiliser la fonction Barème de prix pour calculer la valeur des animaux sur la base du poids vif ou du poids carcasse. Utilisez la fonction Barèmes multiples pour rapidement comparer le rendement probable pour différents acheteurs de bétail.

Sur l'écran Statistiques, vous pouvez voir le rendement attendu total pour différents barèmes.

Pour plus d'informations, voir « Valeurs des animaux » à la page 114.

### **Prédictions**

Vous pouvez utiliser la fonction Prédiction de poids pour déterminer à quel moment un animal va atteindre le poids vif ou le poids carcasse requis.

Ceci vous permet de prendre des décisions de gestion relatives à l'attribution d'alimentation et aux traitements médicaux sur la base des jours prédits nécessaires pour atteindre le but.

Pour plus d'informations, voir « Prédictions » à la page 117.

### **Statistiques**

Lorsque les prédictions sont activées, vous pouvez voir sur l'écran Statistiques le nombre de jours moyen, minimum et maximum jusqu'à atteindre le poids cible.

Il est également possible de mettre des champs statistiques sur l'écran de pesage pour voir des informations comme le poids moyen d'un groupe en cours de la pesée.

Pour plus d'informations, voir « Statistiques » à la page 143.

**Classification**

Vous pouvez utiliser la fonction Classification pour diriger les animaux qui ont atteint leurs poids cible vers de compartiments différents.

Vous pouvez classer par 'Jours jusqu'au poids cible' afin de classer les animaux dans des groupes qui atteindront la cible au même moment.

Après la classification, vous pouvez voir des statistiques pour chaque catégorie d'animaux.

Pour plus d'informations, voir « Classification » à la page 110.

**Histogramme**

L'histogramme vous donne une idée de la distribution des poids de vos animaux.

Pour plus d'informations, voir « Visualiser les données variables comme histogramme » à la page 128.

## Améliorer le taux de progrès génétique

Le XR3000 vous permet d'enregistrer des informations détaillées sur les caractéristiques des animaux et leur performance afin que vous puissiez sélectionner les meilleurs animaux et assurer un progrès génétique continu dans votre troupeau.

**Identifier les animaux** Les animaux doivent être identifiés de façon unique pour pouvoir surveiller leur performance individuelle. Pour lier les informations et les ID, utilisez les fonctions performantes de l'indicateur.

Pour plus d'informations, voir « Puces et ID » à la page 57.

**Enregistrer des caractéristiques** Vous pouvez enregistrer des caractéristiques qui sont censées avoir un impact sur la performance des animaux, comme la race, l'origine, le père et la mère.

Pour accélérer l'enregistrement de ces données, vous pouvez configurer des champs personnalisés qui vous permettent de rapidement sélectionner des options d'une liste pré-définie.

Pour plus d'informations, voir « Configurer les données fixes » à la page 60, « Configurer des données variables » à la page 75 et « Utiliser des champs Options » à la page 94.

**Mesurer des indicateurs clé de performance** Vous pouvez établir des caractéristiques clé de performance qui seront utilisées pour la sélection génétique des animaux. Par exemple, gain de poids, poids à différents âges et nombre de descendants produits par an.

**Créer des rapports personnalisés** Utilisez la fonction Statistiques personnalisées pour analyser les facteurs qui ont le plus grand impact sur les indicateurs clé de performance. Par exemple, rédigez un rapport personnalisé pour prouver que votre théorie que les animaux achetés auprès de l'éleveur A produisent des descendants avec un meilleur gain de poids journalier que les descendants des animaux achetés auprès de l'éleveur B.

Pour plus d'informations, voir « Statistiques personnalisées » à la page 147.

**Classer les animaux par caractéristiques qui améliorent la performance**

Une fois que vous avez identifié les caractéristiques qui ont la plus grande influence sur la performance, vous pouvez utiliser la fonction Classification pour classer les animaux dans des groupes sur la base de ces caractéristiques clé. Après la classification, d'autres mesures peuvent être prises, comme reproduction, vente ou réforme.

Par exemple, vous pouvez configurer la fonction Classification pour classer les animaux par leur origine. Dans ce cas-là, lorsque vous entrez l'ID de l'animal, l'indicateur affichera un symbole indiquant l'origine de l'animal.

Pour plus d'informations, voir « Classification » à la page 110.

**Évolution de l'animal**

Visualiser l'évolution des poids, des traitements et de toutes les autres données entrées pour un animal spécifique.

Pour plus d'informations, voir « Consulter l'histoire complète d'un animal » à la page 139.

**Graphe Gain de poids**

Visualiser le gain de poids en fonction de l'alimentation, des traitements etc.

Pour plus d'informations, voir « Visualiser l'histoire d'un animal comme graphe » à la page 141.



## Générer des gains de performance à long terme

Le XR3000 vous permet d'enregistrer des détails relatifs à l'alimentation et aux traitements administrés et de surveiller la performance qui en résulte.

- Identifier les animaux** Les animaux doivent être identifiés de façon unique pour pouvoir surveiller leur performance individuelle. Utilisez les fonctions performantes de l'indicateur pour lier les informations et les ID.  
Pour plus d'informations, voir « Puces et ID » à la page 57.
- Enregistrer des caractéristiques** Vous pouvez enregistrer des informations sur l'alimentation et les traitements.  
Par exemple, configurez des champs de données variables pour enregistrer les programmes d'alimentation pour différents groupes d'animaux. Pour accélérer l'enregistrement de ces données, vous pouvez configurer des champs personnalisés qui vous permettent de rapidement sélectionner des options d'une liste pré-définie.  
Pour plus d'informations, voir « Utiliser des champs Options » à la page 94.
- Mesurer des indicateurs clé de performance** Pour déterminer l'effet d'un programme d'alimentation, vous devez surveiller les indicateurs clé de performance pertinents. Dans la majorité des situations, le poids est l'indicateur clé de performance.
- Créer des rapports personnalisés** Utilisez la fonction Statistiques personnalisées pour analyser les facteurs qui ont le plus grand impact sur les indicateurs clé de performance.  
Pour plus d'informations, voir « Statistiques personnalisées » à la page 147.

# Enregistrer les traitements administrés aux animaux

Le XR3000 vous assiste à plusieurs égards dans l'administration et l'enregistrement des traitements médicaux.

**Peser un échantillon de votre cheptel**      Pesez un échantillon de votre cheptel et utilisez le poids moyen pour calculer la dose correcte.

**Identifier les animaux**      Les animaux doivent être identifiés de façon unique pour pouvoir surveiller leur performance individuelle. Utilisez la fonction performante de l'indicateur pour lier les informations et les ID.  
Pour plus d'informations, voir « Puces et ID » à la page 57.

**Enregistrer le traitement**      Vous pouvez enregistrer le type de traitement et la dose pour pouvoir mesurer l'impact qui en résulte.  
Par exemple, vous pouvez :

- Configurer un champ de données variables 'Médication' comme champ personnalisé pour que vous puissiez rapidement choisir d'une liste de vos médicaments courantes.
- Configurer un autre champ de données variables pour enregistrer la dose appliquée.

Si le traitement est administré à tout un groupe d'animaux, configurez les champs 'Médication' et 'Dose' comme champs répétitifs pour ne pas avoir à taper les détails du traitement pour chaque animal.

**Mesurer des indicateurs clé de performance**      Pour déterminer l'effet d'un programme d'alimentation, vous devez enregistrer les indicateurs clé de performance. Dans la plupart des situations, le poids est l'indicateur clé de performance.

**Surveiller la performance et consulter l'histoire des traitements**

Utilisez l'écran Histoire de l'animal pour consulter l'histoire des traitements et l'évolution du poids de chaque animal.

Pour plus d'informations, voir « Consulter l'histoire complète d'un animal » à la page 139.

Rédigez un rapport personnalisé pour comparer la performance d'animaux qui reçoivent des traitements différents.

Pour plus d'informations, voir « Statistiques personnalisées » à la page 147.

**Utilisez la fonction Classification pour retenir les animaux qui sont dans la période de rétention.**

Avant de commencer une pesée, vous pouvez entrer un avertissement dans un champ de données variables pour des animaux qui sont encore dans une période de rétention. Pendant la pesée, utilisez la fonction Classification pour sélectionner les animaux dans la période de rétention.

Pour plus d'informations, voir « Classification » à la page 110.

Au choix, le champ de données variables peut être rajouté au côté droit de l'écran de pesage pour que le statut soit affiché pendant la pesée.

# Suivre les animaux individuels

Un des points forts du XR3000 est sa capacité de collecter des informations détaillées afin que vous puissiez facilement suivre l'évolution de chaque animal.

Les fonctions spécifiques sont les suivantes :

- Gérer les systèmes compliqués d'identification de différentes organisations.
- Offrir un moyen rapide et compréhensif pour enregistrer un grand nombre d'informations.

## **Systèmes d'identification multiples**

L'indicateur peut enregistrer plusieurs ID différents qui sont tous liés entre eux et peuvent tous être utilisés pour consulter le jeu de données d'un animal :

- IDE (identification électronique) - selon les exigences des différents systèmes d'identification officiels.
- IDV (identifiant à vie) – un numéro d'identification émis par les agences gouvernementales.
- N°T (numéro de travail) – beaucoup d'éleveurs créent leurs propres numéros de travail parce que les IDE et les IDV sont trop encombrants.

## **Origine des animaux**

Si vous achetez des animaux ailleurs, vous pouvez enregistrer l'origine de chaque animal dans un des champs pour données fixes.

Si vous achetez régulièrement des animaux des mêmes troupeaux, vous pouvez configurer un champ personnalisé afin de ne pas avoir à taper manuellement les détails des troupeaux d'origine chaque fois.

## **Parenté**

Vous pouvez utiliser des champs pour données fixes pour enregistrer la parenté.

Vous pouvez configurer des champs pour Père et Mère et saisir les identifiants du père et de la mère de chaque animal.

**Poids à différents âges**

Vous pouvez créer des fichiers séparés pour enregistrer le poids à la naissance, le poids au sevrage et d'autres poids à différents âges significatifs.

Vous pouvez facilement trouver le jeu de données d'un animal dans un fichier à l'aide de l'ID de cet animal.

**Médication**

Vous pouvez utiliser des champs de données variables pour enregistrer toute la médication vétérinaire.

**Histoire complète**

Vous pouvez voir l'histoire complète d'un animal sur un seul écran. Vous pouvez également imprimer l'histoire et la donner aux acheteurs de vos animaux.

Pour trouver le jeu de données d'un animal vous pouvez taper ou scanner son ID.

Pour plus d'informations, voir « Consulter l'histoire complète d'un animal » à la page 139.



### **PARTIE 3**

# *Saisir les données*

Cette partie explique plusieurs façons de saisir des données à l'aide des fonctions du XR3000. L'indicateur peut être configuré de manière à rendre la saisie de données rapide et facile. Quelques-unes des fonctions présentées accéléreront vos pesées.

## Configurer l'écran de pesage

Vous pouvez configurer l'écran de pesage de sorte à ce qu'il affiche les champs de données que vous souhaitez voir ou enregistrer.

Souvent, les réglages par défaut conviennent à votre application et il n'y a pas besoin de les changer. Néanmoins, pendant 95% du temps que vous travaillez avec l'indicateur vous allez utiliser l'écran de pesage. C'est pourquoi cela vaut la peine de passer un peu de temps pour configurer cet écran afin d'optimiser le processus de saisie de données.

### Mise en page de l'écran de pesage

---

#### Trois zones d'affichage

L'écran de pesage a trois zones d'affichage :

- Zone pour l'affichage du poids.  
Le poids de l'animal est affiché aussi grand que possible en fonction du nombre de champs que vous avez mis sur l'écran.
- Colonne gauche pour visualiser des données entrées antérieurement.  
Des champs comme Race, Code de condition de la dernière fois ou Gain de poids peuvent être mis dans la colonne gauche. Lorsque vous entrez un ID lors d'une pesée, l'indicateur cherche ou calcule les données et les affiche.
- Colonne droite pour entrer de nouvelles données.  
La colonne droite vous permet de regrouper des champs comme ID, Condition ou Traitement que vous utiliserez pour entrer des données pendant la pesée. Le fait de regrouper les champs d'entrée de données vous permet de voir facilement si vous avez rempli tous les champs pour un animal pendant la pesée.

**Note :** La mise en page ci-dessus est recommandé pour des raisons d'efficacité, mais elle n'est pas obligatoire. Vous pouvez mettre les champs dans la colonne droite ou dans la colonne gauche selon vos besoins.

### Parcours du curseur

Si vous utilisez le réglage par défaut, l'indicateur va d'un champ à l'autre dans la zone droite de l'écran de pesage lorsque vous entrez des données.

Vous pouvez 'apprendre' à l'indicateur à suivre n'importe quelle séquence de champs à gauche ou à droite de l'écran de pesage. Pour plus d'informations, voir « Séquence automatique de l'entrée de données » à la page 95.

## Configuration de l'écran de pesage

### Introduction

La plupart de la configuration de l'écran de pesage se fait sur l'écran de configuration pour l'écran de pesage.

Pour afficher la configuration de l'écran de pesage :

- ▶ Appuyez sur **(X✓)**.

▲ et ▼ apparaissent, s'il y a des lignes supplémentaires en haut ou en bas.

Config. Ecran de Pesage FCHR: Fev	
Cochez les champs que vous voulez sur l'écran pesage	
GAUCHE (VISUALISER)	DROITE (ENTRER DONNEES)
<input checked="" type="checkbox"/> Prompt	<input checked="" type="checkbox"/> HPT
<input type="checkbox"/> Catégorie de Classif	<input type="checkbox"/> IDE
<input type="checkbox"/> Poids carcasse	<input type="checkbox"/> IDU
<input type="checkbox"/> Valeur	<input type="checkbox"/> Groupe
<input type="checkbox"/> Gain de Poids	<input type="checkbox"/> Classe
<input type="checkbox"/> Prédiction	<input checked="" type="checkbox"/> Race
<input type="checkbox"/> Jours	• DdH
-----	• Divers
<input type="checkbox"/> HPT	-----
▼ <input type="checkbox"/> IDE	<input type="checkbox"/> Code1
DON.FIX DON.UAR CLASSIF GAIN.P. SYSTEME ▶▶	

La colonne gauche montre des données qui apparaîtront à gauche sur l'écran de pesage. La colonne droite montre des champs qui apparaîtront à droite sur l'écran de pesage.



**Note** : Pour voir plus d'options de configuration, faites défiler l'écran vers le bas.

---

Pour plus d'informations, voir « Écran Configuration écran pesage » à la page 164.

L'écran Configuration écran de pesage a été conçu comme 'plate-forme centrale de configuration'. L'idée est la suivante : une fois que les autres écrans de configuration ont été réglés selon vos besoins, vous pouvez les laisser tels quels et simplement utiliser cet écran pour activer ou désactiver les différentes fonctions pour chaque pesée.

## Mettre d'autres champs sur l'écran de pesage

---

### Introduction

Outre qu'utiliser l'écran Configuration écran de pesage pour configurer l'écran de pesage, vous pouvez également mettre d'autres champs sur l'écran de pesage, y inclus la majorité des champs qui apparaissent aux écrans de configuration. Par exemple, vous pouvez ajouter un champ Fichier afin que vous puissiez sélectionner le fichier pour les données variables sans quitter l'écran de pesage.

Ceci est une procédure à part de la configuration normale de l'écran de pesage.

### Méthode

Pour ajouter un champ à l'écran de pesage, utilisez l'icône en haut à gauche de l'écran d'aide du champ.

Pour des instructions détaillées sur l'ajout de champs à l'écran de pesage, voir « Ajouter d'autres champs » à la page 169.

## Puces et ID

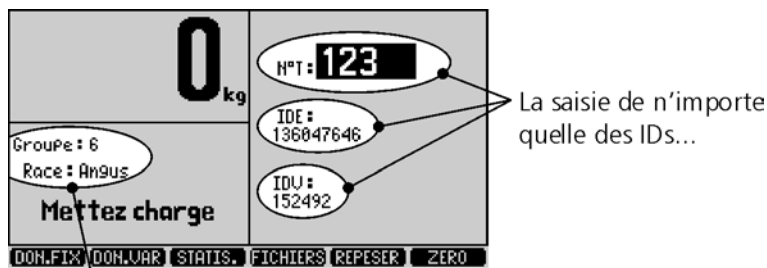
Le XR3000 vous permet d'utiliser plus d'un type d'ID pour identifier les animaux. Tout champ pour données fixes peut être configuré à être un ID.

### Exemple

Vous pouvez configurer les champs suivants :

Nom du champ ID	Description
N° de travail	Votre propre système d'identification à la ferme
IDE	Système d'identification électronique (par exemple IDHF)
IDV	ID à vie. Pour les systèmes d'identification officiels (par exemple ID Bovin Croissance)

Une fois configuré, vous pouvez utiliser tout champ ID pour trouver les données enregistrées relatives à un animal particulier.



...permet à l'indicateur de trouver le jeu de données de l'animal

### **Configurer des champs ID**

Pour configurer un champ ID, vous cochez la colonne ID lorsque vous configurez un champ pour données fixes. La configuration d'un champ comme champ ID a pour conséquence que chaque fois qu'un ID est entré dans ce champ, l'indicateur cherche le jeu de données de l'animal correspondant. Il ne faut pas configurer un champ comme champ ID si vous voulez juste enregistrer des données ordinaires. Par exemple, si vous enregistrez l'ID du père de l'animal dans le jeu de données de l'animal, il ne faut pas configurer le champ comme champ ID. Cet ID n'appartient pas à l'animal lui-même.

Ce sujet sera décrit plus tard (« Configurer les données fixes » à la page 60).

### **Ajouter des animaux individuels**

Une fois que vous avez configuré un système de champs ID, il existe différentes façons pour créer un nouveau jeu de données pour chaque animal :

- Pendant la pesée - si vous entrez un nouvel ID, l'indicateur vous demandera si vous voulez créer un nouveau jeu de données pour cette ID.
- Dans le formulaire Données fixes, vous pouvez insérer un nouveau jeu de données.

Ces méthodes seront décrites dans les chapitres pertinents.

### **Scanner un IDE**

Si vous avez un lecteur d'identification électronique (IDE), vous pouvez scanner l'ID de l'animal au lieu de taper son numéro.

Ceci est décrit dans « Scanner un IDE » à la page 67.

### **Combinaison de champs ID**

Outre les champs comme IDV et IDE qui sont normalement uniques pour chaque animal, vous pouvez désigner d'autres champs comme champs ID afin de les combiner. Ceci vous permet d'utiliser deux champs ID ensemble pour identifier un animal.

Si vous utilisez une combinaison d'ID et que vous entriez un ID qui n'est pas unique, l'indicateur n'affichera le jeu de données fixes que lorsque suffisamment d'ID ont été entrés pour identifier un jeu de données spécifique sans ambiguïté.

L'emploi d'une combinaison d'ID est utile lorsque vous avez plus d'un animal avec le même ID.

Par exemple, supposons que vous avez un groupe d'animaux avec des puces d'oreille de 1 à 146 et un autre groupe d'animaux avec des puces d'oreille de 1 à 121. Vous pouvez configurer un ID secondaire à utiliser en combinaison avec la puce d'oreille pour clairement identifier chaque animal. L'ID secondaire pourrait être, par exemple, la couleur de la puce d'oreille, le nombre du groupe de l'animal, le propriétaire, le père ou la race.

---

### Astuce

Si vous utilisez une combinaison d'ID, il vous faut entrer les deux ID pour faire afficher les données d'un animal. Néanmoins, si vous configurez un champ ID comme champ répétitif, il n'y a pas besoin de l'entrer chaque fois.

---

### Créer des jeux de données avec des combinaisons d'ID

L'emploi de combinaisons d'ID nécessite la création de jeux de données avec des ID doubles. Normalement, il est impossible de créer de tels jeux de données sur l'écran de pesage car, chaque fois que vous entrez un ID qui existe déjà l'indicateur va chercher le jeu de données qui le contient. Par conséquent, pour créer des jeux de données qui utilisent des combinaisons d'ID, vous devez utiliser une des méthodes suivantes :

- Configurez un des ID comme champ répétitif. Lorsque l'autre ID est entré, l'indicateur essaye de trouver la combinaison, et s'il n'existe pas déjà, l'indicateur vous demande si vous voulez créer un nouveau jeu de données.
- Utilisez la touche de fonction **INSERER** dans le formulaire Données fixes ou dans la table des données fixes. Vous pouvez alors remplir les champs vides comme requis.
- Utilisez un ID séparé qui est unique, comme un IDE ou un IDV lorsque vous commencez à créer le jeu de données.

## Configurer les données fixes

Les données fixes sont les données générales d'un animal qui normalement restent les mêmes pendant toute sa vie, comme sa date de naissance, son ID ou sa race. Ces informations sont stockées dans la banque des données fixes et affichées par l'indicateur chaque fois qu'il vous faut voir les détails d'un animal.


Ce chapitre explique comment configurer la banque des données fixes pour qu'elle réponde à vos besoins. Normalement, cette opération ne se fait qu'une seule fois lorsque vous acquérez l'indicateur. Cela n'empêche pas que vous pouvez ajouter des champs supplémentaires à votre banque de données si cela devient nécessaire plus tard.

### Écran de configuration Données fixes

#### Introduction

L'écran Configuration données fixes est utilisé pour configurer la banque des données fixes.

#### Accéder à l'écran de configuration Données fixes

- ▶ Appuyez sur  et ensuite sur **DOH.FIX**.

L'indicateur est fourni avec un jeu de champs standard pour données fixes configurés à l'usine.

Configuration des données fixes					
AUTOINCREMENTATION : Désactivé			PREFIXE : Désactivé		
LABEL	ACTIVE	TYPE	ID	FORMAT OU LONGUEUR	REPETER
NPT	✓	Texte	✓	4	×
ID	✓	Texte	✓	16	×
IDU	✓	Texte	✓	16	×
Groupe	✓	Texte	×	4	×
Classe	×	Texte	×	4	×
Race	✓	Perso	×		×
DdH	×	Date	×	jj/mm/aaaa	×
Divers	×	Nbre	×	####	×
PERSO					

Noms par défaut des champs pour données fixes

**Incrémentation automatique**

Pour gagner du temps lors de la pose des puces d'oreille et de la pesée, vous pouvez configurer un champ ID de manière à ce qu'il s'auto-incrémente pour chaque nouvel animal. Ceci signifie qu'il n'y a pas besoin d'entrer ou de scanner l'ID ; le numéro (ou la lettre) s'incrémentera automatiquement par un chaque fois que vous enregistrez un poids.

Pour plus d'informations, voir « Configurer un champ auto-incrémentant » à la page 172.

**Préfixe**

Vous pouvez configurer l'indicateur de manière à ce qu'il applique automatiquement des préfixes aux ID lorsque vous les entrez sur l'écran de pesage. Cette fonction permet d'économiser du temps.

Pour plus d'informations, voir « Préfixe pour ID » à la page 99.

## Personnaliser les champs pour données fixes

---

**Introduction**

Chaque jeu de données fixes doit avoir au moins un champ ID.

De plus, vous pouvez avoir jusqu'à sept champs de données par jeu de données fixes dont vous pouvez définir l'utilisation.

Vous pouvez changer les noms des champs et le type de données stockées dans chacun en utilisant les colonnes sur l'écran Configuration données fixes.

Les colonnes sont expliquées ci-dessous.

**Label**

Utilisé pour spécifier les noms des champs. Vous pouvez utiliser cette colonne pour changer le nom d'un champ.

**Marche / Arrêt**

Utilisé pour activer ou désactiver des champs.

L'activation d'un champ pour données fixes signifie que le champ :

- est inclus dans la banque des données fixes.
- peut être mis sur l'écran de pesage.
- apparaît sur l'écran Données variables pour tous les animaux.
- apparaît sur l'écran Statistiques

<b>Type</b>	<p>Les types de champ suivants sont disponibles pour des champs pour données fixes :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Alphabétique</li><li>• Numérique</li><li>• Personnalisé</li><li>• Date.</li></ul> <p>Pour plus d'informations sur ces types de champs, voir « Types de champs » à la page 20.</p> <p>Un champ personnalisé est un champ Option que vous pouvez personnaliser avec les options qu'il vous faut. Voir « Utiliser des champs Options » à la page 94.</p>
<b>ID</b>	<p>La configuration d'un champ comme champ ID a pour conséquence que chaque fois qu'un ID est entré dans ce champ, l'indicateur cherche le jeu de données de l'animal correspondant.</p> <p>En général, un champ qui n'est pas configuré comme champ ID occasionne l'enregistrement des données entrées dans ce champ.</p> <p>Il vous faut au moins un champ ID dans les données fixes.</p> <p>Vous pouvez avoir plus d'un champ ID. Par exemple, si vous utilisez un numéro de travail et un IDE, vous pouvez utiliser l'un ou l'autre pour rechercher les données enregistrées pour l'animal.</p> <p>Pour plus d'informations, voir « Puces et ID » à la page 57.</p> <p>Voir « Configurer des champs pour données fixes » à la page 175.</p>
<b>Format ou longueur</b>	<p>Pour des champs alphabétiques, vous pouvez spécifier le nombre de caractères enregistrés dans ce champ.</p> <p>Pour des champs numériques, vous pouvez spécifier le format et le nombre de chiffres enregistrés dans ce champ.</p> <p>Pour des instructions sur la définition de formats, voir « Format ou longueur » à la page 177.</p>
<b>Champs répétitifs</b>	<p>Vous pouvez configurer un champ pour répéter automatiquement la dernière valeur que vous avez entrée dans ce champ sur l'écran de pesage.</p>

Si, par exemple, vous souhaitez répéter la même valeur pour tous les animaux, cette fonction accélère grandement la saisie des données.

Vous pouvez changer la valeur automatiquement répétée pendant la pesée selon vos besoins sur l'écran de pesage.



## Entrer des données fixes

Les données fixes sont des données comme la date de naissance ou la race qui normalement restent les mêmes pendant toute la vie de l'animal. Vous pouvez consulter et éditer les données fixes d'un animal à n'importe quel moment.

Pour une explication sur les principes de données fixes et données variables, voir « Principes de stockage de données » à la page 29.

Selon vos préférences personnelles, vous pouvez soit pré-entrer tranquillement les données de base fixes sur vos animaux avant la première pesée, ou bien vous pouvez configurer l'écran de pesage pour entrer les données fixes au fur et à mesure au cours de la première pesée.

Ce chapitre explique comment entrer les données dans la banque des données fixes (formulaire Données fixes) avant la pesée.

### Le formulaire Données fixes

---

#### Introduction

Le formulaire Données fixes montre les champs pour données fixes pour le jeu de données fixes d'un animal individuel. Cet écran sert surtout comme extension à l'écran de pesage. Il montre tous les champs pour données fixes et est accessible par activation d'une seule touche. Ceci vous évite d'avoir à mettre tous les champs pour données fixes sur l'écran de pesage où ils occuperaient beaucoup de place. Cet écran peut également être utilisé pour entrer des données avant de peser, ou bien, en utilisant la fonction Filtrer, après de peser.

Le type et le nombre des champs pour données fixes sont configurés sur l'écran Configuration banque de données fixes. Pour plus de détails, voir « Configurer les données fixes » à la page 60.

#### Accéder au formulaire Données fixes

1. À partir de l'écran de pesage, appuyez sur **DON. FIX**.  
L'indicateur affiche l'écran Données fixes pour l'animal actuel.

Formulaire Données fixes		14 / 15						
FILTRE : DESACTIVE								
N°T : <b>133</b>	Classe :							
IDE : 178500056	Race : An9us							
IDV : 59986	ID Pere :	<b>1024</b>						
Groupe : <b>3</b>	ID Mere :	<b>524</b>						
<table border="1"> <tr> <td>TABLEAU</td> <td>HISTOIRE</td> <td>PRECED.</td> <td>SUIVANT</td> <td>INSERER</td> <td>EFFACER</td> </tr> </table>			TABLEAU	HISTOIRE	PRECED.	SUIVANT	INSERER	EFFACER
TABLEAU	HISTOIRE	PRECED.	SUIVANT	INSERER	EFFACER			

**Note** : Les chiffres en haut à droite de l'écran se réfèrent au numéro du jeu de données actuel et au nombre total de jeux de données. Si vous avez 100 animaux dans la banque de données et que vous consultez le jeu de données 45, l'écran affiche 45/100.

#### Faire défiler les jeux de données

- ▶ Pour voir le jeu de données de l'animal suivant, appuyez sur **SUIVANT**.
- ▶ Pour voir le jeu de données de l'animal précédent, appuyez sur **PRECED.**

#### Insérer un nouveau jeu de données

1. Appuyez sur **INSERER**.  
L'indicateur efface le contenu des champs sur l'écran.
2. Entrez l'ID pour le nouvel animal.
3. Entrez les données dans les autres champs.

#### Notes

- Les données sont sauvegardées automatiquement au fur et à mesure que vous les entrez dans les champs.
- Vous pouvez avoir plus d'un jeu de données avec le même ID.

#### Insérer l'animal suivant

- ▶ Pour le prochain animal, répétez les opérations ci-dessus à partir de l'étape 1.

#### Repérer un jeu de données

Il existe différentes manières pour rechercher un jeu de données dans le formulaire Données fixes :

- Si vous connaissez l'ID de l'animal, tapez-le dans le champ ID et appuyez sur ←. L'indicateur trouve le jeu de données et affiche les champs pour données fixes.

Si vous utilisez plus d'un ID, vous pouvez utiliser n'importe quel où une combinaison pour repérer le jeu de données de l'animal.

- Vous pouvez appuyer sur **SUIVANT** et **PRECED.**, pour faire défiler les jeux de données afin d'en trouver le bon.
- Vous pouvez utiliser le filtre pour données fixes pour faire afficher des animaux avec une caractéristique particulière. Pour plus de détails, voir page 133.
- Si vous connaissez quelques détails des données fixes de l'animal, vous pouvez également utiliser la fonction RECH. (rechercher) dans la table des données fixes. Pour accéder au tableau des données fixes, appuyez sur **TABLEAU**. Pour plus de détails voir page 135. Lorsque vous avez trouvé le jeu de données recherché, appuyez sur ↶ pour retourner au formulaire Données fixes.

## Changer un ID

Il se peut que vous deviez changer un ID, par exemple, parce que l'animal a perdu sa puce d'oreille et vous devez mettre une nouvelle.

Pour changer un ID :

1. Dans le formulaire Données fixes, repérez le jeu de données de l'animal comme décrit ci-dessus.
2. Entrez un nouvel ID.

L'indicateur affiche le prompt suivant :



3. Sélectionnez 'Modifier le jeu de données fixes' et appuyez sur ←.

L'indicateur change l'ID et à partir de maintenant vous devez utiliser le nouvel ID pour accéder aux détails concernant cet animal.

---

### Notes

- Si vous sélectionnez 'Créer un nouveau jeu de données fixes', l'indicateur crée un nouveau jeu de données avec l'ID que vous avez entré, tous les autres champs étant vides.
  - Si l'ID que vous entrez existe déjà, l'indicateur affiche le jeu de données existant plutôt que de changer l'ID. Ceci empêche la création de doublons par erreur. Si vous voulez vraiment créer un doublon, ouvrez la table des données fixes pour changer l'ID.
  - Si vous sélectionnez 'Ne plus montrer ce message pendant cette séance,' l'indicateur continuera à utiliser l'option que vous avez choisie la dernière fois sans que le message apparaisse de nouveau. Lorsque vous allumez l'indicateur la prochaine fois, le prompt sera réactivé.
- 

### Scanner un IDE

L'utilisation d'un lecteur IDE est la façon la plus rapide pour entrer les ID d'un grand nombre d'animaux.

Vous devez brancher le lecteur pour l'identification électronique sur un des ports CON de l'indicateur ; ajustez les réglages de communication à ceux du lecteur et dirigez le signal d'entrée vers le champ requis. Voir « Écran Configuration série » à la page 207.

---

**Note :** Si un animal avec l'ID scanné existe déjà, l'indicateur recherche et affiche le jeu de données fixes de cet animal.

---

Pour créer de nouveaux jeux de données fixes :

1. Scannez l'IDE.  
L'indicateur affiche un prompt.
2. Sélectionnez 'Créer un nouveau jeu de données fixes'.
3. Remplissez les autres champs comme requis (ceci peut se faire plus tard).
4. Répétez pour les animaux restants.

### Notes

- Vous pouvez aussi créer un nouveau jeu de données fixes en scannant un IDE dans la table des données fixes ou sur l'écran de pesage.
  - Pour plus d'informations sur la manière de gérer les ID, voir « ID » à la page 176.
  - Il n'est pas possible de créer des doublons en utilisant un lecteur pour l'identification électronique, même dans la table des données fixes.
-

# Travailler avec des fichiers

L'indicateur offre 200 fichiers numérotés de 0 à 199 pour stocker les données des pesées. Vous pouvez consulter les détails des fichiers et sélectionnez le fichier actuel de la liste des fichiers.

## Le fichier actuel

Lorsque vous sélectionnez un fichier, l'indicateur le traite de **fichier actuel** et l'utilise pour enregistrer les poids. Il l'utilise aussi comme fichier standard à des écrans comme l'écran Données variables.

## Sélectionner un fichier

1. Appuyez sur **FICHIERS** pour afficher la liste des fichiers.  
Le 'fichier actuel' est marqué par la position du curseur.
2. Mettez le curseur sur la ligne requise.
3. Appuyez sur **ESC** pour quitter l'écran.

## La liste des fichiers

Liste des fichiers		
FICHIER	NOM FICHIER	JEUX DE DONNEES
1	Pesee 1	102
2	Pesee 2	100
3	Pesee 3	100
4	Pesee 4	100
5	Pesee 5	100
6		0
7		0
8		0
9		0
10		0
11		0

La ligne actuelle est indiquée par la position du curseur

L'écran montre le nombre de jeux de données stockés dans chaque fichier, avec la date/l'heure de début de l'enregistrement et la date/l'heure de fin. Vous devez peut-être faire défiler l'écran vers la droite pour voir les colonnes avec l'heure de début, la date de fin et l'heure de fin.

☛ et ☜ apparaissent, s'il y a des colonnes supplémentaires à gauche ou à droite.

▲ et ▼ apparaissent, s'il y a des lignes supplémentaires en haut ou en bas.

### Nommer un fichier

Vous pouvez taper un nom dans la colonne NOM FICHIER. Ce nom apparaîtra alors sur d'autres écrans qui font référence aux fichiers. Si vous n'entrez pas de nom de fichier, des numéros de fichier seront utilisés pour identifier les fichiers.

### Autres possibilités pour sélectionner un fichier

- Placez le curseur dans la colonne FICHIER et entrez le numéro du fichier que vous souhaitez ouvrir.
- Utilisez la touche de fonction **RECH.** pour rechercher un fichier par son nom, par sa date ou par le nombre de jeux de données. Voir « Rechercher des fichiers » à la page 74.
- Entrez le numéro du fichier ou une partie de son nom dans le champ FICHIER en haut de l'écran Données variables ou de l'écran Statistiques.
- Rajoutez le champ FICHIER à l'écran de pesage pour pouvoir sélectionner le fichier là si nécessaire. Le champ FICHIER apparaît sur l'écran Données variables et ailleurs. Voir « Ajouter d'autres champs » à la page 169.

### Trier la liste des fichiers

Pour trier la liste par une de ses colonnes :

1. Placez le curseur dans la colonne.
2. Appuyez sur **TRIER**.

### Effacer des fichiers individuels

Vous pouvez effacer les données d'un fichier. L'indicateur vous permet également d'effacer les jeux de données fixes liés à ce fichier. Le nom du fichier et sa configuration peuvent être effacés ou laissés intacts.

Pour effacer un fichier :

1. Placez le curseur sur la ligne pour le fichier.
2. Appuyez sur **▶▶** et ensuite sur **EFFACER**.

L'indicateur présente 4 options :



3. Sélectionnez une option et appuyez sur ←.

Pour effacer toutes les données dans le fichier, sélectionnez 'Effacer données variables seulement'.

Pour effacer toutes les données dans le fichier ainsi que les jeux de données fixes qui ne sont utilisés par aucun autre fichier, sélectionnez la deuxième option.

Pour complètement effacer tous les animaux dans le fichier de l'indicateur, sélectionnez la troisième option. Ainsi, ces animaux seront effacés dans les données fixes et dans tous les autres fichiers.

**Note :** Pour effacer tous les jeux de données fixes non-utilisés, voir « Effacer des jeux de données non-utilisés » à la page 137.

4. L'indicateur demande si vous voulez effacer la configuration et le nom du fichier.



Pour garder la configuration et le nom du fichier, sélectionnez 'Non'. Vous aurez alors un fichier qui est déjà configuré pour enregistrer les mêmes types de données qu'avant.



Pour effacer la configuration et le nom du fichier, sélectionnez 'Oui'. Le fichier aura alors la même configuration que le dernier fichier pour lequel vous avez modifié la configuration. Le nom sera remis au numéro du fichier.

### Effacer tous les fichiers

Pour effacer tous les fichiers (toutes les données variables stockées dans l'indicateur) :

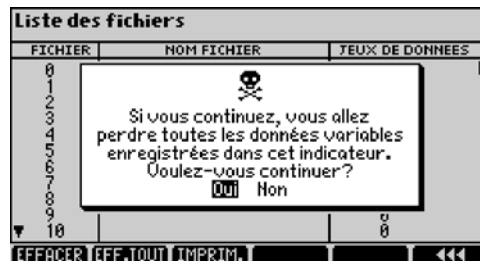
1. Appuyez sur  et ensuite sur **EFF.TOUT**.

L'indicateur vous demande de confirmer.



2. Sélectionnez 'Oui' et appuyez sur ←.

L'indicateur vous demande encore une fois pour être absolument sûr que vous voulez effacer toutes les données variables.



3. Pour effacer tous les poids enregistrés et les données variables, sélectionnez 'Oui' et appuyez sur ←.

4. L'indicateur demande si vous voulez effacer la configuration et les noms de tous les fichiers.



Pour garder la configuration et les noms des fichiers, sélectionnez 'Non'. Vous aurez alors des fichiers vides qui sont déjà configurés pour enregistrer les mêmes types de données qu'avant.

Pour effacer la configuration et les noms des fichiers, sélectionnez 'Oui'.

5. L'indicateur vous demande si vous voulez effacer tous les jeux de données fixes.



Pour garder tous les jeux de données fixes stockés dans l'indicateur, sélectionnez 'Non'.

Pour effacer tous les jeux de données fixes, choisissez 'Oui'.

### Rechercher des fichiers

Vous pouvez rechercher un fichier en recherchant dans n'importe quelle des colonnes. Par exemple, vous pouvez rechercher un numéro de fichier ou un nom de fichier particuliers, ou bien un fichier avec une date/heure de début ou une date/heure de fin particulières. Vous pouvez également rechercher un fichier contenant un nombre spécifique de jeux de données.

Pour trouver un fichier particulier :

1. Placez le curseur dans la colonne qui contient les informations à rechercher.
2. Appuyez sur **RECH.**



3. Tapez les caractères que vous souhaitez rechercher et appuyez sur ←.

Si l'indicateur les trouve, il déplace le curseur vers la ligne correspondante dans la liste des fichiers et le fichier ainsi marqué devient le fichier actuel.

**Note :** Lorsque vous cherchez un fichier à l'aide de son nom, il suffit de taper seulement une partie du nom du fichier. Par exemple, si vous tapez « Lebel », l'indicateur trouvera « Lebel », « ElevageLebel » ou « JeanLebel ».

### Imprimer la liste des fichiers

Si l'indicateur est connecté à une imprimante, vous pouvez imprimer la liste des fichiers en appuyant sur **IMPRIM.**

Pour plus d'informations, voir « Imprimer » à la page 159.

# Configurer des données variables

Les données variables sont les données que vous collectez au cours des pesées. Par exemple, les poids de l'animal, sa condition ou des traitements administrés un jour donné.


Vous commencez un nouveau fichier pour chaque traite, et chaque fichier peut avoir une configuration différente (le nombre et les types de champs qu'il stocke).

200 fichiers sont disponibles (numérotés de 0 à 199). Pendant une pesée, l'indicateur sauvegarde les données dans le fichier actuel que vous pouvez sélectionner sur l'écran Fichiers.

## Écran de configuration Données Variables

### Accéder à l'écran de configuration Données Variables

Pour accéder à l'écran de configuration Données Variables

- ▶ Appuyez sur  et ensuite sur **DON.VAR**.

Config Données variables FCHR : F2V				
MODE GROUPE : X		POIDS CARCASSE : X		
LABEL	ACTIVE	TYPE	FORMT OU LONGUEUR	REPETER
Code1	✓	Texte	4	X
Code2	✓	Texte	4	X
Code3	X	Texte	4	X
PERSON				

La partie supérieure de l'écran vous permet de configurer :

Poids carcasse      Voir « Configurer Poids carcasse » à la page 180.

Pesage de groupe      Voir « Configurer Pesage de groupe » à la page 179.

La partie inférieure vous permet de personnaliser les champs pour les données variables.

### Choisir le fichier

Vous pouvez changer de fichier en entrant un nom ou un nombre dans le champ FICHIER.

#### Notes

- La configuration par défaut d'un fichier vide correspondra aux derniers changements que vous avez faits pour n'importe quel autre fichier.
- Vous pouvez modifier la configuration d'un fichier non-vidé sans changer les autres fichiers non-vidés.

## Personnaliser les champs pour données variables

### Introduction

Outre les poids et les symboles pour la classification, un fichier pour données variables peut stocker jusqu'à trois autres champs pour chaque animal.

### Champs standard

Les champs standard pour données variables sont :

- Code 1
- Code 2
- Code 3

### Personnaliser les champs

Vous pouvez changer les noms des trois champs et les types de données enregistrées.

Config Données variables FCHR: FEV				
MODE GROUPE : X		POIDS CARCASSE : ✓ CARCASSE % : 58,8 %		
LABEL	ACTIVE	TYPE	FORMT OU LNGUEUR	REPETER
Code1	✓	Texte	4	x
Code2	✓	Texte	4	x
Code3	x	Texte	4	x
PERSO				

Les colonnes en bas de l'écran sont décrites ci-dessous.

---

<b>Label</b>	Spécifie le nom du champ. Vous pouvez utiliser cette colonne pour changer le nom d'un champ.
<b>Marche / Arrêt</b>	<p>Utilisé pour activer ou désactiver des champs pour le fichier pour données variables actuel.</p> <p>L'activation d'un champ pour données variables ici signifie que le champ :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• peut être mis sur l'écran de pesage.</li><li>• peut être utilisé pour enregistrer des données dans le fichier actuel.</li><li>• apparaît à l'écran Données variables pour ce fichier.</li><li>• apparaît à l'écran Statistiques pour ce fichier.</li></ul>
<b>Type</b>	<p>Les types de champ suivants sont disponibles pour des champs pour données variables :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Alphabétique</li><li>• Numérique</li><li>• Personnalisé.</li></ul> <p>Un champ personnalisé est un champ Options que vous pouvez personnaliser avec les options qu'il vous faut. Voir « Utiliser des champs Options » à la page 94.</p> <p>Pour plus d'informations sur ces types de champs, voir « Types de champs » à la page 20.</p>
<b>Format ou longueur</b>	<p>Pour des champs alphabétiques, la longueur spécifie le nombre de caractères que peut être entrés dans un champ.</p> <p>Pour des champs numériques, le format spécifie le nombre de chiffres et de places décimales enregistrés dans ce champ.</p> <p>Pour des instructions sur la définition de formats, voir « Format ou longueur » à la page 177.</p>

**Champs répétitifs**

Vous pouvez configurer un champ pour données fixes ou données variables pour répéter automatiquement la dernière valeur que vous avez entrée dans ce champ sur l'écran de pesage.

Si, par exemple, vous souhaitez répéter la même valeur pour tous les animaux, cette fonction accélère grandement la saisie des données.

Vous pouvez changer la valeur répétée automatiquement selon vos besoins sur l'écran de pesage pendant la pesée.

**Nombre de champs**

Puisqu'il est possible de configurer les champs pour données variables individuellement pour chaque pesée, vous pouvez enregistrer des champs de données différents pour chaque pesée.

Lorsque vous consultez l'histoire complète d'un animal sur l'écran Histoire de l'animal, l'indicateur peut afficher jusqu'à 10 colonnes différentes en fonction des champs qu'il trouve dans les différents fichiers.

# Mise à zéro

Ce chapitre décrit trois façons différentes pour mettre la bascule à zéro :

- Zéro à l'allumage
- Zéro manuel
- Zéro automatique.

## Zéro à l'allumage

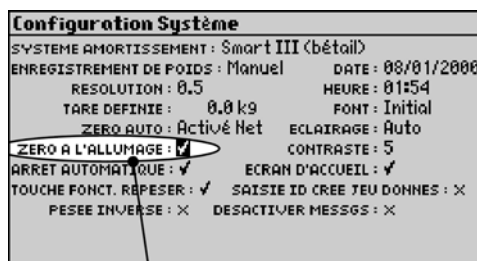
### Introduction

Normalement, la balance se met à zéro à l'allumage, c'est-à-dire lorsque vous mettez l'indicateur en marche, le poids de la plateforme ou de la cage sur les barres de charge est automatiquement mis à zéro.

Dans certaines circonstances, il peut être utile de désactiver cette fonction. Par exemple, si vous chargez une balle de laine pendant un temps prolongé et que, au cours de ce processus, l'indicateur s'éteint pour économiser de l'énergie. Dans ce cas-là, vous ne voulez pas que la balance se mette à zéro lorsque vous la remettez en marche pour ajouter un autre poids.

### Changer la configuration Zéro à l'allumage

- 1 Appuyez sur **(X✓)** et ensuite sur **SYSTEME**.  
L'indicateur affiche l'écran Configuration système.



Zéro à l'allumage activé



2. Activez ou désactivez Zéro à l'allumage comme requis.
3. Appuyez sur **ESC** pour quitter l'écran.

## Zéro automatique

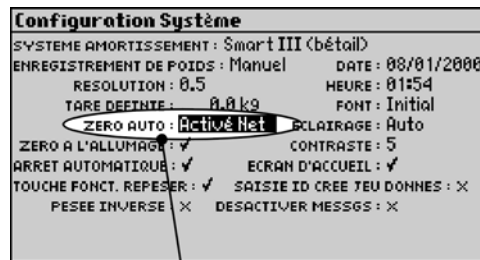
### Introduction

Normalement, la balance se remet automatiquement à zéro lorsqu'une charge est enlevée de la plate-forme. Ainsi, la balance compense l'accumulation de saletés sur la plate-forme.

Dans certaines circonstances, il peut être utile de désactiver cette fonction. Par exemple, lorsque vous faites exprès pour rajouter des petits poids sur la plate-forme.

### Changer la configuration du réglage automatique du zéro

- 1 Appuyez sur **X✓** et ensuite sur **SYSTEME**.  
L'indicateur affiche l'écran Configuration système.



Réglage automatique du zéro activé

2. Sélectionnez l'option Réglage automatique du zéro comme suit :  
Désactivé      Zéro automatique désactivé.  
Activé net      Zéro automatique activé.  
                  (Configuration par défaut)  
Activé brut      Cette option est utilisé avec Tare définie  
                  (voir ci-dessous).
3. Appuyez sur **ESC** pour quitter l'écran.

**Tare Définie** Si Tare définie est activée, le réglage automatique du zéro fonctionne différemment. Pour plus d'informations, voir « Spécifier un poids à vide » à la page 90.

## Zéro manuel

---

**Introduction** Si Réglage automatique du zéro est désactivé ou si l'indicateur affiche un poids qui dépasse la portée du réglage automatique du zéro, la balance doit être mise à zéro manuellement de temps en temps pour compenser toute accumulation de saletés.

**Mise à zéro manuelle**

1. Enlevez toute charge de la plate-forme.
2. Sur l'écran de pesage, appuyez sur **ZERO**.

## Procédures de pesage

Le XR3000 offre une grande flexibilité relative aux différentes utilisations possibles pour enregistrer des données.

Parmi les caractéristiques qui permettent cette flexibilité il y a :

- la possibilité de changer les champs que vous pouvez voir sur l'écran de pesage.
- la possibilité d'entrer et d'enregistrer des données dans n'importe quel ordre, avant, pendant ou après que l'animal se trouve sur la plate-forme.
- la possibilité d'accomplir des tâches de pesage spécialisées.

Vous pouvez personnaliser la configuration de l'indicateur et établir des procédures de pesage qui répondent à votre environnement. Le chapitre présent explique quelques méthodes typiques.

### Première pesée

---

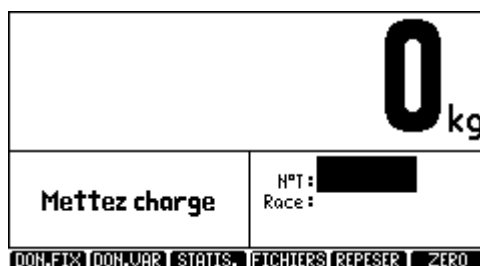
#### **Introduction**

Lors de votre première pesée, il est probable que vous allez entrer les ID de vos animaux et que vous allez enregistrer quelques données fixes en plus des poids.

#### **Configuration de l'écran de pesage**

Vous pouvez configurer l'écran de pesage de manière à ce qu'il inclue les champs que vous souhaitez enregistrer.

Normalement, vous mettez les champs pour données variables que vous allez enregistrer à chaque pesée au côté droit de l'écran. Néanmoins, pour votre première pesée, vous pouvez également mettre des champs pour données fixes à droite pour vous rappeler que vous devez entrer les données.



Pour plus d'informations sur la configuration de l'écran de pesage, voir « Écran Configuration écran pesage » à la page 164.

### Pesée typique

1. Menez le premier animal sur la plate-forme.
2. Sur l'écran de pesage, tapez l'ID de votre premier animal et appuyez sur ←.


Puisque c'est votre première pesée, l'indicateur n'a pas de jeux de données pour vos animaux et ne peut pas aller chercher les détails. Il vous demande de confirmer que vous souhaitez créer un nouveau jeu de données pour chaque animal :



3. Sélectionnez 'Créer un nouveau jeu de données fixes' et appuyez sur ←.

### Astuce

Si vous ne voulez plus voir ce message, sélectionnez 'Ne plus montrer ce message pendant cette séance'. L'indicateur créera alors de nouveaux jeux de données sans afficher ce prompt jusqu'à ce qu'il soit éteint. Lorsque l'indicateur est remis en marche, le message sera réactivé.

4. Entrez les données dans les autres champs (s'il y en a) en appuyant sur ← après chaque champ.
  5. Pour enregistrer le poids de l'animal, appuyez sur  à n'importe quel moment où le voyant Stable est affiché.
  - 6 Enlevez l'animal de la plate-forme.
- Pour le prochain animal, répétez la procédure ci-dessus à partir de l'étape 1.

## Assurer la précision

---

### Manier les animaux

À l'arrivée des animaux sur la plate-forme et à leur départ, évitez les possibles causes d'imprécision suivantes :

- Mains sur les portes de la cage.
- Manipulation de l'animal dans la cage avant l'enregistrement de son poids.
- Animaux qui ont un ou plusieurs pieds à côté de la plate-forme.
- 1½ animaux sur la plate-forme.
- L'animal suivant touche la porte de la cage avec son nez.
- Un animal touche une pièce non-pesée de l'enceinte, comme le côté du couloir.

### Emplacement et installation de la plate-forme

Lors de l'installation et de l'utilisation de la plate-forme, évitez les possibles causes d'imprécision suivantes :

- Le terrain de pesage n'est pas à niveau.
- Le terrain de pesage est fortement exposé au vent.
- La plate-forme touche l'enceinte.
- Les chaînes de rétention sont tendues.
- Du fumier ou des saletés s'accumulent au-dessous de la plate-forme.
- Les pieds des barres de charge ne sont pas à niveau sur la dalle à cause de saletés ou de cailloux.

---

## Pesées ultérieures


---

### Introduction

Une fois que vous avez enregistré les données fixes de vos animaux, il n'y a pas besoin d'entrer ces données de nouveau à chaque pesée. Vous pouvez éteindre certains champs sur l'écran de pesage, ou bien vous pouvez les mettre à gauche pour consultation seulement.

Vous allez bientôt développer une configuration et une procédure de pesage standard adaptées à vos pesées régulières.

### Pesée typique

1. Sélectionnez un nouveau fichier.
2. Si nécessaire, changez la configuration de l'écran de pesage.
- 3 Mettez l'animal sur la plate-forme.
4. Entrez l'ID de l'animal.  
L'indicateur va chercher les données fixes et éventuellement les données variables, s'il y en a.
5. Consultez tous les champs pour données fixes que vous avez ajoutés à l'écran pour visualisation. (Ces valeurs apparaissent lorsque vous entrez l'ID).
6. Entrez toutes les données variables pour lesquelles vous avez définie un champ pour enregistrement, comme par exemple un code de condition.
7. À n'importe quel moment lorsque le voyant Stable est affiché, appuyez sur .  
L'indicateur affiche POIDS ENREGISTRÉ.
8. Enlevez l'animal de la plate-forme.  
L'indicateur efface l'ID et les autres données.

### Notes

- Si l'ID entré n'est pas reconnu, l'indicateur vous demandera de créer un nouveau jeu de données fixes. Si vous avez entré un ID incorrect, vous pouvez annuler cet ID et retaper l'ID correct.
  - Si l'ID entré apparaît dans plusieurs jeux de données fixes (si vous utilisez une combinaison d'ID), l'indicateur vous demandera d'entrer un ID supplémentaire pour distinguer l'animal. Voir « Combinaison de champs ID » à la page 58.
- 

### Animal suivant

- ▶ Répétez la procédure ci-dessus à partir de l'étape 3.
- 

### Astuce

Pour entrer des données dans un ordre spécifique sur l'écran de pesage, vous pouvez pré-enregistrer une séquence. Alors, chaque fois que vous appuyez sur ←, l'indicateur met le curseur automatiquement sur le champ suivant de la séquence. Pour plus de détails, voir « Séquence automatique de l'entrée de données » à la page 95.

---

## Options de séquences de pesée

---

### Introduction

Le XR3000 a été conçu pour que vous puissiez utiliser une séquence de pesage qui soit adaptée au mieux à vos besoins.

### Ordre de pesage

L'indicateur vous permet d'entrer des données avant, pendant ou après que l'animal se trouve sur la plate-forme.

Ceci vous donne un maximum de flexibilité pour :

- laisser l'animal partir aussi vite que possible.
  - lire une puce d'oreille ou un IDE avant, pendant ou après que l'animal se trouve sur la plate-forme.
  - entrer des données supplémentaires avant, pendant ou après que le poids soit enregistré.
-

- remettre l'animal sur la plate-forme sans perdre les données que vous avez entrées (si l'animal quitte la plate-forme trop tôt).



L'indicateur permet cette flexibilité automatiquement ; pas besoin de changer la configuration.

---

**Note :** Il est recommandé d'utiliser la même séquence pendant toute une pesée pour que vous sachiez toujours quel poids se réfère à quel animal.


---

**Entrer des données  
avant que l'animal  
quitte la plate-forme**

1. Effectuez les points suivants dans n'importe quel ordre (pourvu que l'animal se trouve sur la plate-forme lorsque vous appuyez sur , bien sûr).
  - Entrez l'ID de l'animal et d'autres données.
  - Placez l'animal sur la plate-forme.
  - Lorsque le voyant Stable est affiché, appuyez sur .

L'indicateur affiche POIDS ENREGISTRÉ.
2. Enlevez l'animal de la plate-forme.  
L'indicateur efface l'ID et les autres données.

**Entrer des données  
après que l'animal  
quitte la plate-forme**


1. Mettez l'animal sur la plate-forme.
2. Lorsque le voyant Stable est affiché, appuyez sur .


L'indicateur affiche ID REQUIS.

3. Enlevez l'animal de la plate-forme.  
ID REQUIS est toujours affiché.
4. Entrez l'ID de l'animal et d'autres données.  
L'indicateur affiche POIDS ENREGISTRÉ.
5. Lorsque le prochain animal arrive sur la plate-forme, l'indicateur efface l'ID et les autres données.



### Alternative pour la touche Enregistrer

Au lieu d'appuyer sur la touche  au clavier, vous pouvez mettre le curseur sur l'icône équivalente lorsqu'elle apparaît à l'écran de pesage et appuyer sur ←.

Cette option pourrait être préférable pour vous, si vous utilisez une séquence d'entrée de données automatique (décrit à la page 95). L'indicateur met le curseur automatiquement sur le champ suivant dans la séquence, y inclus sur le champ « Pressez  » si vous le souhaitez.

## Pesée inverse



---

### Introduction

Une pesée inverse vous permet de mettre plusieurs poids sur la bascule ensemble et de peser les poids individuels lorsque vous les enlevez.

Vous pouvez également utiliser la pesée inverse lorsque vous videz un conteneur pour voir, par exemple, combien d'alimentation a été distribuée.

### Exemple


1. Activez la pesée inverse sur l'écran Configuration système.
2. Mettez une caisse d'animaux ou une quantité d'alimentation en vrac sur la balance.  
L'indicateur affiche le poids total.
3. Appuyez sur  pour mettre la balance à zéro.
4. Enlevez un animal ou un peu d'alimentation.  
L'indicateur affiche le poids de cet animal ou le poids de l'alimentation enlevée.
5. Entrez tous les ID et tous les champs que vous avez configurés pour enregistrement.
6. Si nécessaire, appuyez sur  pour enregistrer le poids.
  - ▶ Répétez les étapes 3 à 7 jusqu'à ce que tous les animaux aient été pesés.

## Pesage de groupe

**Introduction** Le mode Pesage de groupe vous permet de mettre un groupe d'animaux sur la balance ensemble et d'enregistrer le poids total. L'indicateur enregistre le poids et le nombre d'animaux dans chaque groupe.

**Configuration** Pour configurer le fichier actuel pour un pesage de groupe, activer Nbre d'animaux dans les réglages pour l'écran de pesage. (Voir page 179.)

**Pesage de groupe**

1. Mettez le groupe d'animaux sur la plate-forme.
2. Entrez le nombre d'animaux dans le groupe.
3. Lorsque le voyant Stable est affiché, appuyez sur .



**Accumuler des groupes** S'il vous faut diviser un groupe en deux pour avoir suffisamment de place sur la plate-forme, l'indicateur va les re-combiner en un seul groupe en accumulant les poids et les nombres d'animaux. Pour faire ceci, utilisez le même ID pour les sous-groupes qui doivent être re-combinés.

**L'écran Données variables** L'écran Données variables pour le fichier montre le poids et le nombre d'animaux dans chaque groupe.

Don. var FCHR : Fev				
N°T	POIDS	TAILLE	GROUPE	RACE
	286	2		
	518	5		
	518	5		
	478	5		
	478	5		

DEBUT FIN TRIER RECH. IMPRIM. >>

## Statistiques

L'écran Statistiques pour le fichier montre le nombre total d'animaux dans tous les groupes et le poids moyen des animaux, comme si les animaux avaient été pesés individuellement.

STATS. POUR FCHR : Fev				
	NBR	MOY	TOTAL	MIN
Poids	24	94,5	2262,0	518 ▶
Groupe	0	-----	-----	-----
Classe	0	-----	-----	-----
Race	0	-----	-----	-----

IMPRIM. UTILS.1 UTILS.2 UTILS.3 UTILS.4 UTILS.5

## Spécifier un poids à vide

### Introduction

Vous pouvez spécifier un poids à vide pour que l'indicateur ne pèse que le contenu d'une cage ou d'un conteneur.

Lorsque la cage vide est sur la balance, l'indicateur affiche zéro. Lorsque vous chargez la cage, l'indicateur affiche le poids de la charge.

Si vous enlevez le conteneur de la balance, l'indicateur affiche le poids à vide négatif.



Vous pouvez spécifier le poids à vide sur l'écran Configuration système. Pour plus d'informations, voir « Définir tare » à la page 203.

**Note** : Le fait d'entrer un poids à vide modifie la fonction Zéro automatique.

# Corriger des erreurs d'entrée de données

## En général

Lorsque vous êtes en train d'entrer des données dans des champs, vous pouvez :

- appuyer sur  pour effacer le caractère que vous venez de taper.
- appuyer sur  pour retourner à la valeur précédente du champ.

## Erreurs pendant la pesée

Si vous avez entré des données incorrectes dans un champ de l'écran de pesage, vous pouvez :

- remettre le curseur sur le champ et entrer la valeur correcte. La nouvelle valeur est automatiquement enregistrée.
- éditer les données à n'importe quel moment sur l'écran Données variables, ou dans le formulaire Donnés fixes, à l'exception des champs ID.
- effacer le jeu de données complet sur l'écran Données variables.
- insérer un nouveau jeu de données avec les données correctes sur l'écran Données variables.
- re-enregistrer le poids d'un animal en appuyant sur **REPESEZ**.

---

**Note** : Si le jeu de données contenant l'erreur n'apparaît pas à l'écran de pesage, entrez de nouveau l'ID pour le faire afficher.

---

## ID incorrects

Si un ID a été entré de manière incorrecte, il faut faire attention pour la corriger, parce que, chaque fois qu'un ID existant est entré, l'indicateur va chercher un autre jeu de données fixes.

- Si vous avez entré un mauvais ID et que vous ayez déjà enregistré quelques données variables pour cet ID, vous ne pouvez pas corriger l'erreur sur l'écran de pesage. Vous devez aller à l'écran Données variables, trouver le jeu de données vers le bas et entrer l'ID correct.
- Si vous avez créé un mauvais nouveau jeu de données fixes, ouvrez d'abord le formulaire Données fixes, effacez le jeu de données et créez un nouveau jeu de données.

- S'il y a un ID incorrect dans la banque des données fixes, vous pouvez corriger cet ID dans le formulaire Données fixes. Si le nouvel ID existe déjà et que vous souhaitez créer un doublon, vous devez corriger l'ID dans la table des données fixes.
- Si un jeu de données variables a un mauvais ID parce qu'il est lié au mauvais jeu de données fixes, l'erreur doit être corrigée sur l'écran Données variables. Le nouvel ID doit déjà exister dans les données fixes.

# Accélérer la pesée

Ce chapitre explique différentes méthodes que vous pouvez utiliser pour accélérer l'entrée de données et le passage des animaux pendant la pesée.

Le XR3000 a beaucoup de fonctions qui ont été conçues pour faciliter une entrée de données rapide et efficace. Par exemple :

- la possibilité d'entrer et d'enregistrer des données en activant une seule touche par information.
- des prompts qui indiquent automatiquement la séquence à suivre, minimisant ainsi les erreurs d'entrée de données.

Vous pouvez optimiser vos méthodes de pesage à tel point qu'il suffit de brièvement arrêter un animal sur la plate-forme. Les données sont enregistrées automatiquement ; ensuite, vous mettez l'animal suivant sur la plate-forme.

## Bonne configuration de l'écran de pesage

---

### Introduction

Le XR3000 vous permet de personnaliser l'écran de pesage pour qu'il soit adapté à votre procédure personnelle de pesage. Vous pouvez configurer l'XR3000 avec les champs que vous utilisez le plus fréquemment.

De l'autre côté, vous souhaitez peut-être minimiser le nombre de champs de données sur l'écran de pesage afin que l'affichage du poids puisse être aussi large que possible pour garantir une bonne lisibilité dans de mauvaises conditions de lumière.

### Informations supplémentaires

Pour plus d'informations, voir « Écran Configuration écran pesage » à la page 164.

## Utiliser des champs Options

---

### Introduction

L'indicateur offre des champs spéciaux qui vous permettent de choisir d'une liste d'options pré-définies pour entrer des données. Par exemple, au lieu d'avoir à taper des commentaires à l'aide du clavier, vous sélectionnez une option d'une liste.

Ces champs s'appellent champs Options. Les champs Options sont la méthode la plus rapide et la plus facile pour entrer des données pour lesquelles il n'y a qu'un petit nombre de valeurs pré-définies.

### Exemple

Un bon exemple d'un champ Options est le champ standard Race défini à l'usine qui propose une liste de races :

Angus  
Charolais  
Croisement  
Holstein  
Hereford  
Simmental.

### Entrer des données à l'aide de champs Options

Voir « Sélectionner une option » à la page 21.

---

### Astuce

Pour abréger la procédure vous pouvez :

1. mettre le curseur sur le champ Options.
2. appuyer sur le numéro qui correspond à l'option requise :
  - Appuyez sur 0 pour choisir des données en blanc.
  - Appuyez sur 1 pour choisir la première option.
  - Appuyez sur 2 pour choisir la deuxième option.
  - Et ainsi de suite.

(Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur ← lorsque vous utilisez cette méthode.)

---

**Avantages de champs personnalisés**

- Pas besoin de se souvenir des noms des informations à entrer.
- Vous pouvez utiliser des noms descriptifs pour les options ; pas besoin d'abrégé.
- Entrée de données rapide.
- Occupation minimum de mémoire (équivalent à un champ alphabétique d'un caractère).

**Configurer des champs personnalisés**

Voir « Écran de configuration pour les champs personnalisés » à la page 198.

---

## Séquence automatique de l'entrée de données

---

**Introduction**

Sur l'écran de pesage, lorsque vous appuyez sur ← après avoir tapé des données dans un champ, le curseur se place automatiquement sur le champ suivant.

L'indicateur peut apprendre l'ordre dans lequel vous souhaitez entrer les données. Par exemple, vous avez peut-être configuré un champ que vous n'utilisez que de temps en temps, ou que vous avez défini comme champ répétitif. Vous pouvez apprendre à l'indicateur à omettre ce champ lorsque vous appuyez sur ← dans le champ précédent.

**Enregistrer la séquence**

Pour enregistrer la séquence, vous entrez les données dans le même ordre pour deux animaux de suite en utilisant les touches fléchées pour forcer le curseur de parcourir les champs dans la séquence requise.




1. Tapez ou sélectionnez les données dans le premier champ.
2. Appuyez sur ←.
3. Utilisez les touches fléchées pour placer le curseur sur le champ suivant dans votre séquence (si nécessaire).
4. Entrez les données dans le deuxième champ.
5. Répétez les étapes 3 et 4 pour tous les champs dans votre séquence.

► Répétez la procédure ci-dessus pour deux animaux de suite.

L'indicateur suivra cet ordre jusqu'à ce que vous le changiez (ou que l'indicateur soit éteint). Maintenant, lorsque vous appuyez sur ← sur l'écran de pesage, le curseur suit la séquence pré-définie d'un champ à l'autre.

---

### Notes


- Si vous utilisez la méthode rapide pour choisir une option des champs personnalisés (en appuyant sur le numéro de l'option), l'indicateur sélectionne l'option et place le curseur sur le champ suivant dans la séquence par une seule activation d'une touche.
  - Même si les champs pour entrer des données sont normalement à droite de l'écran de pesage, vous pouvez inclure des champs à gauche dans la séquence si nécessaire.
  - Vous pouvez placer le curseur sur le champ « Appuyez sur  » pour enregistrer le poids en utilisant la touche ← comme partie intégrante de la séquence.
-


---

## Omettre la touche Entrée

---

Si vous utilisez la même séquence de touches de routine pour chaque animal, comme par exemple :

1 2 3 4 ← , vous pouvez omettre la touche ← de la séquence. Il suffit d'appuyer sur :

1 2 3 4 .

Ceci vous permet d'entrer des données en utilisant un minimum de touches.

---

## Touche Repeser

---

La touche de fonction Repeser force l'indicateur de relire le signal des capteurs de charge. Ceci peut être utile, par exemple, si vous utilisez la méthode d'enregistrement automatique ou d'enregistrement automatique rapide et que vous pensiez que l'animal n'était pas tout à fait sur la plate-forme lorsque le poids a été enregistré. Le poids est mesuré de nouveau à partir du moment où vous appuyez sur la touche **REPESER** ; ensuite, il est enregistré sans créer un nouveau jeu de données.


---

**Note** : La touche **REPESER** n'apparaît à l'écran de pesage que si elle a été activée sur l'écran Configuration système. Pour plus d'informations, voir « Écran Configuration système » à la page 202.

---

### Repesage et enregistrement manuel

Avec l'animal sur la plate-forme, vous pouvez effectuer un repesage comme suit :

1. Appuyez sur **REPESER**.  
L'indicateur relit le signal des capteurs de charge.
2. Si nécessaire, lorsque le voyant Stable est affiché, appuyez sur .

L'indicateur écrase le poids de l'animal dans le fichier actuel et garde toutes les autres données que vous avez entrées antérieurement.

**Repesage et  
enregistrement  
automatique ou rapide**

Avec l'animal sur la plate-forme, vous pouvez effectuer un repesage comme suit :

- ▶ Appuyez sur **REPESER**.

L'indicateur attend pour recevoir un nouveau signal stable ; puis, il enregistre automatiquement le poids dans le jeu de données de l'animal dans le fichier actuel en écrasant l'ancien poids tout en gardant les autres données que vous avez entrées.

## Champs répétitifs

---

**Introduction**

Vous pouvez configurer un champ pour données fixes ou données variables pour répéter automatiquement la dernière valeur que vous avez entrée dans ce champ sur l'écran de pesage.

Si, par exemple, vous souhaitez répéter la même valeur pour la plupart des animaux, cette fonction accélère grandement la saisie des données.

Vous pouvez éditer la valeur qui est insérée automatiquement, et à partir de ce moment-là, la nouvelle valeur sera utilisée.

**Configurer un champ  
répétitif**

La configuration se fait sur l'écran Configuration données fixes ou sur l'écran Configuration données variables, selon le type de champ dont il s'agit. Pour des instructions plus détaillées, voir :

- « Configurer les données fixes » à la page 60.
- « Configurer des données variables » à la page 75.

## Préfixe pour ID

### Introduction

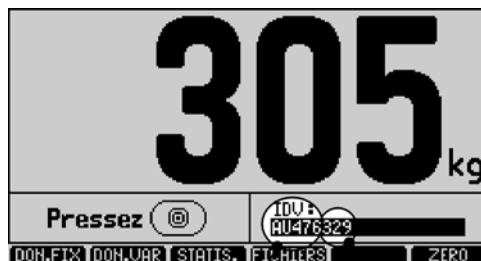
Vous pouvez configurer l'indicateur de manière à ce qu'il applique automatiquement des préfixes aux ID lorsque vous les entrez sur l'écran de pesage. Cette fonction permet d'économiser du temps.

Les préfixes sont typiquement utilisés pour les champs ID à vie.

### Exemple

Si tous vos IDV suivent le format AU476 329, 329 étant le numéro individuel de l'animal, vous pouvez définir un préfixe AU476.

Sur l'écran de pesage, vous tapez 329 dans le champ IDV ; L'indicateur insère automatiquement AU476 lorsque vous commencez à taper.



L'indicateur insère le préfixe

Vous tapez le numéro individuel de l'animal

### Configurer la fonction Préfixe

La configuration se fait sur l'écran Configuration données fixes. Pour des instructions plus détaillées, voir « Configurer le champ Préfixe » à la page 173.

## ID auto-incrémentants

### Introduction

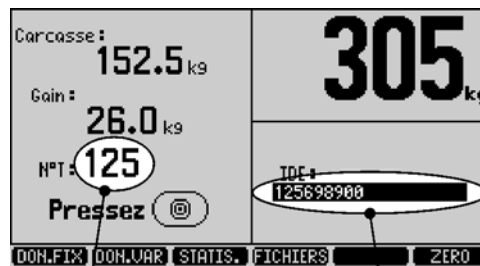
Pour gagner du temps lors de la pose des puces d'oreille et de la pesée, vous pouvez configurer un champ ID de manière à ce qu'il s'auto-incrémente pour chaque nouvel animal. Ceci signifie qu'il n'y a pas besoin d'entrer ou de scanner l'ID ; le numéro (ou la lettre) s'incrémentera automatiquement chaque fois que vous enregistrez un poids.

**Exemple d'une application**

Si vous avez une boîte de puces d'oreille qui sont triées dans l'ordre, vous pouvez configurer l'indicateur de manière à ce qu'il applique automatiquement le numéro suivant dans la séquence au fur et à mesure que vous pesez les animaux et posez leurs puces d'oreille. Grâce à cette fonction, il n'est pas nécessaire de lire et entrer les numéros des puces.

**Autre exemple d'application**

Si vous scannez des IDE pendant la pesée, vous pouvez configurer l'indicateur de manière à ce qu'il incrémente automatiquement un numéro de travail en parallèle avec les puces que vous scannez et posez aux oreilles des animaux.



ID auto-incrémentée

ID scannée électroniquement

---

**Notes**

- L'indicateur affiche toujours l'ID suivant qui sera utilisé.
  - La fonction Autoincrémentation peut incrémenter des lettres (de A à B à C et ainsi de suite). Des combinaisons de numéros et de lettres peuvent également être incrémentées (par exemple. A1, A2, A3 et ainsi de suite).
-

---

**Configuration d'un ID autoincrémentant** La configuration se fait sur l'écran Configuration données fixes. Pour des instructions plus détaillées, voir « Configurer un champ auto-incrémentant » à la page 172.

---

**Note :** Vous pouvez également utiliser la fonction Autoincrémentation avec Pesage automatique et Pesage automatique rapide. Pour des informations sur ces fonctions, voir « Options d'enregistrement de poids manuel, automatique et automatique rapide » à la page 101.

---

## Résolution de pesage

---

**Introduction** Vous pouvez spécifier la résolution de pesage minimum. Une résolution plus basse conduit à une stabilisation plus rapide du signal lorsque l'animal bouge.

**Régler la résolution** La résolution minimum est réglée sur l'écran Configuration système. L'indicateur applique automatiquement des résolutions plus basses pour des poids plus élevés.

**Voir aussi** « Écran Configuration système » à la page 202.  
« Écran Information sur la Résolution automatique » à la page 213.

## Options d'enregistrement de poids manuel, automatique et automatique rapide

---

**Introduction** La méthode standard pour enregistrer les poids consiste à appuyer sur la touche Enregistrement lorsque le voyant Stable est affiché. L'indicateur offre aussi d'autres options d'enregistrement de poids pour répondre à différentes situations.

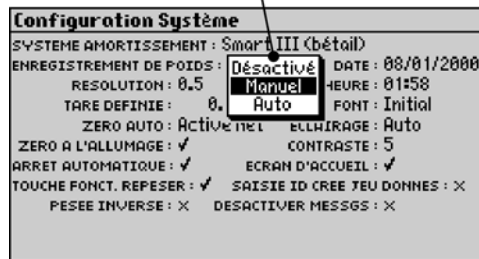
- Éteint – peut être utilisé si vous n'enregistrez pas les poids.
- Enregistrement de poids automatique - approprié pour le pesage de bovins.

- Enregistrement de poids automatique rapide - approprié pour un passage rapide de moutons ou de poids morts.

### Changer la méthode d'enregistrement

- 1 Appuyez sur **(X✓)** et ensuite sur **SYSTEME**.
2. Placez le curseur sur le champ ENREGISTREMENT DE POIDS et appuyez sur **←**.
3. Choisissez l'option requise :
  - Éteint
  - Manuel
  - Auto
  - Auto rapide

Sélectionnez le mode d'enregistrement de poids



Les options sont expliquées ci-dessous.

### Enregistrement de poids désactivé

Désactive la touche Enregistrer. Les poids ne sont pas enregistrés du tout. La colonne Poids sur l'écran Données variables disparaît.


### Option Enregistrement manuel

Utilisez cette option dans des situations où des influences externes pourraient avoir un effet sur le poids affiché. Par exemple :

- Un animal pourrait toucher une pièce non-pesée de l'enceinte, quitter la plate-forme d'un pied, ou s'appuyer contre les traverses.
- La main de l'utilisateur ou un autre animal pourrait toucher une pièce de la plate-forme ou l'animal.

Avec cette option, l'utilisateur a le contrôle total sur le moment où le poids est enregistré.

#### Procédure

1. Mettez l'animal sur la plate-forme.
2. Assurez-vous que rien ne touche l'animal ou la plate-forme.
3. Attendez à ce que le voyant Stable s'affiche.
4. Appuyez sur .
5. Enlevez l'animal de la plate-forme.

#### **Option Enregistrement de poids automatique**

Utilisez cette option dans des situations où il y a peu de risque d'influences externes avec un effet sur le poids, ou dans lesquelles une utilisation sans intervention manuelle est requise.

L'enregistrement de poids automatique utilise deux temporisations pour assurer que chaque animal ne soit enregistré qu'une seule fois :

- L'animal doit être sur la plate-forme pendant 1 ½ secondes avant qu'il puisse être enregistré.
- Il doit y avoir un délai minimum de 5 secondes entre deux animaux.

Cette méthode est une méthode rapide et efficace pour enregistrer des poids.

#### Procédure

1. Mettez l'animal sur la plate-forme.  
Dès que le voyant Stable s'affiche, l'indicateur enregistre automatiquement le poids.
2. Enlevez l'animal de la plate-forme.

#### **Option Enregistrement automatique rapide**

Utilisez cette méthode lorsqu'un passage rapide des animaux est important.

Par exemple, pour classifier des animaux dans de larges catégories de poids ou pour connaître le poids moyen de moutons.



Les deux temporisations utilisées pour la méthode 'Enregistrement de poids automatique' sont relâchées.

#### Procédure

1. Mettez l'animal sur la plate-forme.  
Dès que le voyant Stable s'affiche, l'indicateur enregistre le poids.
2. Enlevez l'animal de la plate-forme.

#### **Voir aussi**

L'enregistrement automatique et automatique rapide peut être utilisé avec des méthodes automatiques pour saisir l'ID de l'animal, comme par exemple :

- ID auto-incrémentant. Voir page 99.
- Scannage de puces électroniques. Voir page 67.



#### **PARTIE 4**

# *Récupérer les informations*

Cette partie explique les fonctions qui vous permettent de consulter vos données de différentes manières, soit dans leur forme originale comme données brutes, soit traitées d'une manière ou d'une autre pour vous donner des informations utiles.

Une partie des fonctions discutées peut être utilisée au cours de la pesée, les autres sont conçues pour être utilisées après.

## Traiter les données

L'indicateur peut effectuer des calculs sur la base des données entrées comme le poids d'un animal. L'information traitée peut être consultée au cours de la pesée ou après. Vous pouvez utiliser l'écran Configuration écran de pesage pour activer ou désactiver les fonctions pour le traitement des données.

### Introduction

Les fonctions disponibles pour le traitement des données incluent :

- Gain de poids
- Classification
- Poids carcasse
- Valeurs des animaux
- Jours d'engraissement
- Prédiction.

### Activer et désactiver les fonctions

Pour activer ou désactiver une fonction de traitement de données :

1. Appuyez sur **(X✓)**.

Fonctions disponibles pour le traitement des données

GAUCHE (VISUALISER)	DROITE (ENTRER DONNEES)
<input checked="" type="checkbox"/> Prompt	<input checked="" type="checkbox"/> HPT
<input checked="" type="checkbox"/> Catégorie de Classif	<input type="checkbox"/> IDE
<input checked="" type="checkbox"/> Poids carcasse	<input type="checkbox"/> IDU
<input checked="" type="checkbox"/> Valeur	<input type="checkbox"/> Groupe
<input checked="" type="checkbox"/> Gain de poids	<input type="checkbox"/> Classe
<input checked="" type="checkbox"/> Prédiction	<input checked="" type="checkbox"/> Race
<input checked="" type="checkbox"/> Jours	<input type="checkbox"/> DdH
-----	<input type="checkbox"/> Divers
<input type="checkbox"/> HPT	-----
<input type="checkbox"/> IDE	<input type="checkbox"/> Code1

DOM.FIX | DOM.VAR | CLASSIF | GAIN P. | SYSTEME

2. Déplacez le curseur vers l'option que vous souhaitez changer et appuyez sur 1 pour activer (crochet) ou 0 pour désactiver (croix) l'option.
3. À la fin, appuyez sur **(ESC)** pour quitter l'écran Configuration.

**Note :** Les fonctions sont activées pour chaque fichier individuellement (données variables) ce qui fait que certains fichiers affichent des informations traitées et d'autres ne le font pas.

**Changer les réglages par défaut**

Dans la plupart des situations, les réglages par défaut pour les fonctions peuvent être utilisés. Pour changer les réglages par défaut, vous devez aller à l'écran Configuration pertinente. Vous pouvez accéder aux écrans Configuration à travers l'écran Configuration écran de pesage. Voir « Feuille de route des écrans de configuration » à la page 162.

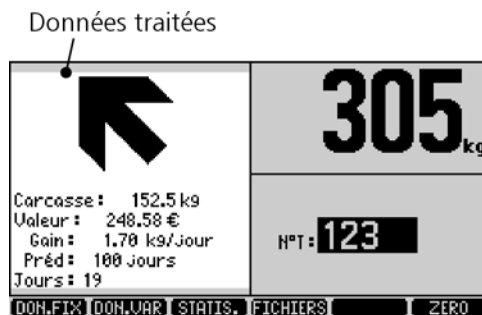
**Consulter les informations traitées**

Une fois que vous avez activé une fonction pour un fichier donné, vous pouvez voir les informations traitées sur différents écrans :

- sur l'écran de pesage
- sur l'écran Données variables.
- sur les écrans Statistiques, Statistiques de classification et Statistiques personnalisées.
- sur l'écran Histoire de l'animal.

**Écran de pesage**

Le fait d'activer un champ sur l'écran Configuration écran de pesage rajoute ce champ à l'écran de pesage. Alors, chaque fois qu'un poids est affiché sur l'écran, l'indicateur effectue le calcul requis et affiche le résultat.



**Note :** Si vous voulez activer la fonction pour ce fichier sans que le fichier soit affiché sur l'écran de pesage, vous devez l'activer sur l'écran Configuration pertinent et la désactiver sur l'écran Configuration écran de pesage. Voir « Écran Configuration écran pesage » à la page 164.

### Écran Données variables

Lorsqu'une fonction est activée, l'indicateur rajoute une colonne sur l'écran Données variables et affiche le résultat.

Données traitées

Don. var		FCHR : 4		05/12/2004	
NPT	POIDS	CLASSIF	CARCASSE	VALEUR	GAIN
123	132,0	←	66,0	199,32	1,70
115	160,0	←	80,0	241,60	1,45
116	110,0	←	55,0	166,10	2,20
117	120,0	←	60,0	181,20	2,15
119	122,5	←	61,5	185,73	1,35
120	105,0	←	52,5	158,55	2,00
121	120,0	←	60,0	181,20	1,80

DEBUT    FIN    TRIER    RECH.    IMPRIM.    ▶▶

### Écran Statistiques

L'indicateur calcule et affiche la moyenne, le total, le minimum, le maximum et l'écart type des données pour tous les animaux dans le fichier sélectionné.

Statistique contenant des données traitées

STATS. POUR		FCHR : Mars		BAREME # : 1	
	TOTAL	MIN	MAX	ECART	
Poids	869,5	105,0	160,0	10,0	
Pds Carc	435,0	52,5	80,0	9,0	
Valeur	1313,70	158,55	241,60	27,22	
Gain Pds	12,65	1,35	2,20	0,334	
Prédit	697	84	133	16	

CLASSIF    IMPRIM.    UTILIS.1    UTILIS.2    UTILIS.3    ▶▶

### Écran Histoire de l'animal

Lorsqu'une fonction est activée, l'indicateur rajoute une colonne sur l'écran Histoire de l'animal. L'histoire enregistrée complète d'un animal est affichée.

Information traitée pour le N° de travail 123

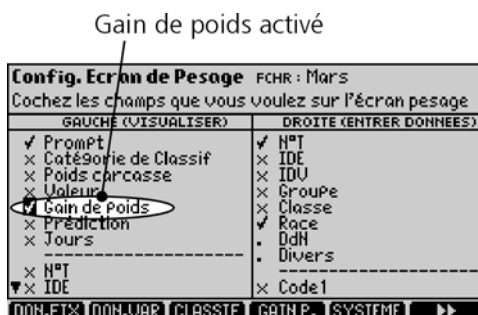
Histoire animal		RECHERCHE		NPT : 123	
FILTRE : DESACTIVE					
FCHR	DATE	POIDS	CARCASSE	VALEUR	GAIN
1	10/12/2003	28,0	14,0	42,28	-----
2	15/01/2004	60,0	30,0	90,60	0,90
3	18/02/2004	100,0	50,0	151,00	1,20
4	08/03/2004	132,0	66,0	199,32	1,70

PRECED.    SUIVANT    DON.VAR    GRAPHE    IMPRIM.

## Gain de poids

L'indicateur peut calculer le gain de poids de chaque animal en comparant son poids actuel avec le poids enregistré dans un fichier antérieur.

**Activer Gain de poids** La fonction Gain de poids peut être activée et désactivée sur l'écran Configuration écran de pesage. Pour plus d'informations, voir « Traiter les données » à la page 106.



Dans la plupart des situations, les réglages par défaut pour Gain de poids peuvent être utilisés. Pour changer la configuration pour Gain de poids, appuyez sur **(X✓)**, et ensuite sur **GAIN P.**. Pour plus d'informations, voir « Écran Configuration pour Gain de poids et Prédictions » à la page 190.

### Consulter Gain de poids

Une fois que vous avez activé la fonction Gain de poids pour un fichier donné, vous pouvez voir les informations sur différents écrans :

- sur l'écran de pesage
- sur l'écran Données variables.
- sur les écrans Statistiques, Statistiques de classification et Statistiques personnalisées.
- sur l'écran Histoire de l'animal.

# Classification

La fonction Classification du XR3000 vous permet de diriger les animaux dans différents groupes au cours de la pesée.

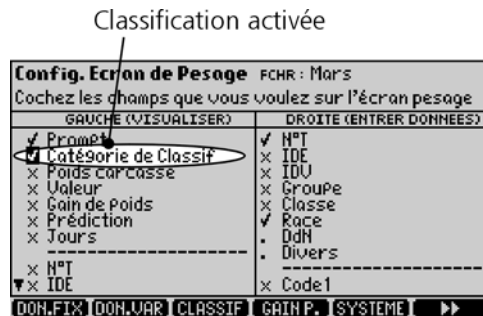
Un exemple typique est de diviser les animaux en différents enclos selon leurs poids. L'indicateur affiche un symbole ou un numéro sur l'écran de pesage pour indiquer l'enclos dans lequel l'animal doit être mis.

## Exemple d'un écran de pesage



## Activer Classification

La classification peut être activée ou désactivée sur l'écran Configuration écran de pesage ; appuyez sur  $\otimes \checkmark$ . Pour plus d'informations, voir « Traiter les données » à la page 106.



Dans un nombre de situations, les réglages par défaut pour la classification peuvent être utilisés. Pour changer le nombre de groupes ou de 'catégories de classification' ou n'importe quel autre réglage pour la classification, appuyez sur  $\otimes \checkmark$ , et ensuite sur **CLASSIF**. Pour plus d'informations, voir « Écran Configuration pour la classification » à la page 185.

Une fois que vous avez activé la fonction Classification pour un fichier donné, vous pouvez voir les informations sur différents écrans :

- sur l'écran de pesage
- sur l'écran Données variables.
- sur les écrans Statistiques, Statistiques de classification et Statistiques personnalisées.
- sur l'écran Histoire de l'animal.

## **Pesée avec classification**

---

### **Introduction**

Une fois que vous avez activé la classification, vous pesez les animaux comme d'habitude.

### **Critère de classification**

Le critère que vous appliquez pour la classification peut être obtenu par l'indicateur de différentes manières selon le type de critère :

- Le poids vif sur la balance.
- Des données comme un code de condition que vous entrez manuellement pendant ou avant la pesée.
- Une valeur calculée par l'indicateur, comme le gain de poids.
- Une valeur obtenue des données fixes lorsque vous entrez l'ID d'un animal.

Dès que le critère de classification est disponible à l'indicateur, il affiche un symbole de classification qui indique la 'catégorie de classification' de l'animal.



### Exemple

Un animal arrive sur la plate-forme. L'indicateur affiche le poids vif de l'animal et une flèche de classification qui montre la catégorie de classification de l'animal. L'animal peut alors être mis dans l'enclos approprié.

---

### Notes

- Si l'animal ne remplit le critère d'aucune catégorie de classification, l'indicateur montre un espace là où devrait apparaître une flèche.
  - Vous pouvez modifier le résultat de la classification sur l'écran si nécessaire. La catégorie de classification entrée manuellement est alors enregistrée dans le jeu de données variables.
- 

### Données de classification enregistrées

La catégorie de classification déterminée pendant la pesée est enregistrée dans le jeu de données de l'animal dans le fichier actuel pour que vous puissiez vous y reporter plus tard si nécessaire.

---

**Note :** Vous pouvez visualiser ou éditer les données de classification enregistrées sur l'écran Données variables.

---

## Statistiques de classification

---

### Introduction

Vous pouvez visualiser des statistiques divisées en catégories de classification sur l'écran Statistiques de classification pour tout fichier pour lequel la classification a été activée lorsque les données ont été enregistrées.

### Accéder aux statistiques de classification

- ▶ Appuyez sur **STATIS.**, et ensuite sur **CLASSIF** pour faire afficher l'écran Statistiques de classification.

Voir « Statistiques de classification » à la page 144 pour plus d'information.

## Poids carcasse

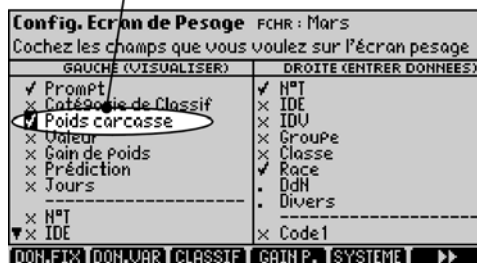
Le poids carcasse est le rendement attendu d'un animal. L'indicateur calcule le rendement sur la base d'un pourcentage.

Par exemple, si l'animal pèse 100 kg et que le pourcentage de carcasse soit de 50%, l'indicateur affichera 50 kg comme poids carcasse.

### Activer Poids carcasse

La fonction Poids carcasse peut être activée ou désactivée sur l'écran Configuration écran de pesage ; appuyez sur **(X✓)**. Pour plus d'informations, voir « Traiter les données » à la page 106.

Poids de carcasse activé



Pour changer le pourcentage de carcasse utilisé pour calculer le poids carcasse, appuyez sur **(X✓)**, et ensuite sur **DON.VAR**. Pour plus d'informations, voir « Configurer Poids carcasse » à la page 180.

### Consulter les poids carcasse

Une fois que vous avez activé la fonction Poids carcasse pour un fichier donné, vous pouvez voir les informations sur différents écrans :

- sur l'écran de pesage
- sur l'écran Données variables.
- sur les écrans Statistiques, Statistiques de classification et Statistiques personnalisées.
- sur l'écran Histoire de l'animal.

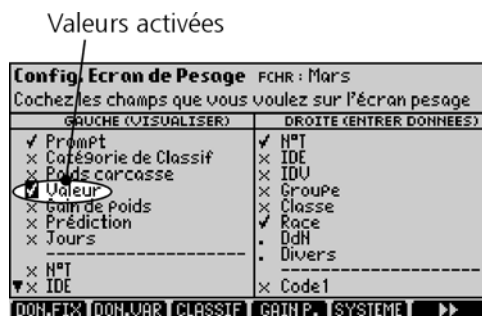
## Valeurs des animaux

Le XR3000 vous permet d'entrer des barèmes de prix pour différentes catégories de poids.

Par exemple, vous pouvez vous renseigner sur les barèmes de prix des abattoirs et surveiller la valeur de vos animaux au fur et à mesure qu'ils gagnent du poids.

### Activer les barèmes

Les barèmes peuvent être activés ou désactivés sur l'écran Configuration écran de pesage ; appuyez sur **(X✓)**. Pour plus d'informations, voir « Traiter les données » à la page 106.



Il existe des situations dans lesquelles vous pouvez utiliser les réglages par défaut pour les barèmes, mais vous voulez probablement ajouter votre propre barème de prix. Pour accéder à l'écran Configuration barème, appuyez sur **(X✓)**, et ensuite sur **BARÈME**. Pour plus d'informations, voir « Écran Configuration barème » à la page 196.

### Poids carcasse

#### IMPORTANT

- Si l'option Poids carcasse est activée, les valeurs sont calculées sur la base des poids carcasse.
- Si l'option Poids carcasse n'est pas activée, les valeurs sont calculées sur la base des poids vifs.

### Consulter les valeurs

Une fois que vous avez activé la fonction Barème pour un fichier donné, vous pouvez voir les informations sur différents écrans :

- sur l'écran de pesage
- sur l'écran Données variables.
- sur les écrans Statistiques, Statistiques de classification et Statistiques personnalisées.
- sur l'écran Histoire de l'animal.

---


**Note** : Si vous avez entré plus d'un barème de prix sur l'écran Configuration barème, vous pouvez sélectionner différents barèmes pour comparer les valeurs. Pour plus d'informations, voir « Écran Configuration barème » à la page 196.

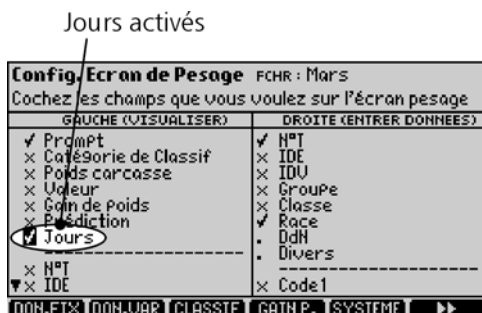
---


## Jours d'engraissement

L'indicateur peut afficher le nombre de jours qu'un animal a été engraisé. C'est le nombre de jours depuis que l'animal a été entré dans l'indicateur (dans un fichier) pour la première fois.

### Activer Jours

Les jours peuvent être activés ou désactivés sur l'écran Configuration écran de pesage ; appuyez sur . Pour plus d'informations, voir « Traiter les données » à la page 106.



Il existe des situations dans lesquelles les réglages par défaut pour Jours peuvent être utilisés, mais il se peut que vous vouliez changer quelques réglages. Appuyez sur  et ensuite sur **GAIN P.** pour accéder aux réglages pour Jours. Pour plus d'informations, voir « Champs de configuration pour les jours d'engraissement » à la page 193.

### Consulter Jours

Une fois que vous avez activé la fonction Jours pour un fichier donné, vous pouvez voir les informations sur différents écrans :

- sur l'écran de pesage
- sur l'écran Données variables.
- sur les écrans Statistiques, Statistiques de classification et Statistiques personnalisées.
- sur l'écran Histoire de l'animal.

# Prédictions

Les prédictions sont une fonction puissante du XR3000. Sur la base du gain de poids, l'indicateur peut calculer le poids prédit d'un animal après un certain temps, ou inversement, le temps qu'il faut pour atteindre un certain poids.

À l'aide de cette information, vous pouvez prendre des décisions de gestion comme sur la ration d'alimentation et les traitements médicaux.

**Activer les prédictions** Les prédictions peuvent être activées ou désactivées sur l'écran Configuration écran de pesage ; appuyez sur **(X✓)**. Pour plus d'informations, voir « Traiter les données » à la page 106.

Prédictions activées

Config. Ecran de Pesage FCHR : Mars	
Cochez les champs que vous voulez sur l'écran pesage	
GAUCHE (VISUALISER)	DROITE (ENTRER DONNEES)
<input checked="" type="checkbox"/> Prompt	<input checked="" type="checkbox"/> N°T
<input type="checkbox"/> Catégorie de Classif	<input type="checkbox"/> IDE
<input type="checkbox"/> Poids carcasse	<input type="checkbox"/> IDU
<input type="checkbox"/> Valeur	<input type="checkbox"/> Groupe
<input type="checkbox"/> Gain de Poids	<input type="checkbox"/> Classe
<input checked="" type="checkbox"/> Prédiction	<input checked="" type="checkbox"/> Race
<input type="checkbox"/> JOURS	<input type="checkbox"/> DdN
<input type="checkbox"/> N°T	<input type="checkbox"/> Divers
<input checked="" type="checkbox"/> IDE	<input type="checkbox"/> Code1

DON.FIX DON.VAR CLASSIF GAINP. SYSTEME ►►

Dans un nombre de situations, les réglages par défaut pour les prédictions peuvent être utilisés. Il se peut que vous vouliez changer quelques réglages, par exemple pour ajouter un poids cible ou une date cible. Appuyez sur **(X✓)** et ensuite sur **GAINP.** pour accéder aux réglages pour Prédictions. Pour plus d'informations, voir « Champs de configuration pour les prédictions » à la page 194.

## Faire afficher les prédictions

Une fois que vous avez activé la fonction Prédictions pour un fichier donné, vous pouvez voir les informations sur différents écrans :

- sur l'écran de pesage
- sur l'écran Données variables.
- sur l'écran Statistiques
- sur l'écran Histoire

## Données précédentes

Vous pouvez consulter les données antérieurement enregistrées pour un animal sur l'écran de pesage en cours de la pesée. Par exemple, vous voulez peut-être voir le poids le plus récent d'un animal lorsqu'il arrive sur la plate-forme.

Vous pouvez consulter :

- Poids précédent
- Date précédente
- Gain de poids précédent
- Champs pour données variables précédents

### Activer l'affichage de données précédentes

La fonction Champs pour données précédentes peut être activée et désactivée sur l'écran Configuration écran de pesage.

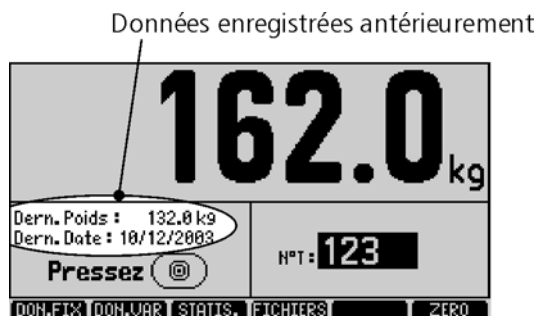
Pour activer un champ pour données précédentes :

1. Appuyez sur **(X✓)**.
2. Activez un ou plusieurs champs pour données précédentes.

Champs pour anciennes données

The screenshot shows a terminal-style interface for 'Config. Ecran de Pesage' (Scale Screen Configuration) for 'FCHR : Mars'. The instruction is 'Cochez les champs que vous voulez sur l'écran pesage' (Check the fields you want on the scale screen). The screen is divided into two columns: 'GAUCHE (VISUALISER)' (Left - Visualize) and 'DROITE (ENTRER DONNEES)' (Right - Enter Data). In the left column, there are three unchecked options: 'x Code1', 'x Code2', and 'x Code3'. Below a dashed line, there are five checked options: 'Poids Dern.' (Previous Weight), 'Date Dern.' (Previous Date), 'Gain de Poids Dern.' (Previous Weight Gain), 'Dern. Code1', 'Dern. Code2', and 'Dern. Code3'. At the bottom, there is a status bar with 'DON.FIX', 'DON.VAR', 'CLASSIF', 'GAIN P.', 'SYSTEME', and a right arrow.

3. Appuyez sur **(ESC)** pour retourner à l'écran de pesage.



L'indicateur affichera les données enregistrées dans le fichier le plus récent contenant l'animal.

### Notes

- L'indicateur n'affichera que les données précédentes d'un seul fichier pour l'animal en cours.
- Le champ pour données précédentes sera vide si le fichier le plus récent contenant l'animal n'a pas de données enregistrées pour l'animal dans le champ pour données précédentes.
- Toutes les informations sur un animal peuvent être consultées sur l'écran Histoire de l'animal. Voir « Consulter l'histoire complète d'un animal » à la page 139.



## Consulter des données variables

Les données variables sont des données comme le poids ou un code de condition que vous enregistrez pendant une pesée. Pour plus d'explications sur les principes des données fixes et des données variables, voir « Principes de stockage de données » à la page 29.

Vous pouvez consulter et éditer les données à n'importe quel moment sur l'écran Données variables.

### L'écran Données variables

---

**Introduction** L'écran Données variables est l'écran le plus important de l'indicateur après l'écran de pesage.

**Utilisations fréquentes** Vous pouvez utiliser l'écran Données variables pour :

- Passer en revue les résultats d'une pesée.
- Vérifier que les données sont enregistrées correctement.
- Corriger des erreurs d'entrée de données.
- Effacer des poids enregistrés par erreur.
- Insérer des poids manuellement.
- Trier et imprimer les données enregistrées.

**Accéder à l'écran Données variables** ▶ À partir de l'écran de pesage, appuyez sur **DOH.VAR**.  
L'indicateur affiche l'écran Données variables pour le fichier actuel.

### Exemple d'un écran Données variables

Valeur calculée à partir du poids et du barème de prix activé

Données variables

Nom de fichier

Race prise des données fixes

Don. var		FCHIER		MORSE		14/03/2002	
NPT	POIDS	VALEUR	GROUPE	RACE	ID PERE		
100	410	623,20	1	ANSUS	----		
101	401	609,52	1	ANSUS			
102	429	652,08	1	ANSUS			
103	386	586,72	2	ANSUS			
104	445	676,40	1	ANSUS			
105	442	671,84	3	ANSUS			
106	426	647,52	3	ANSUS			
107	360	547,20	3	ANSUS			
108	450	684,00	3	ANSUS			
109	396	601,92	1	ANSUS			
▼110	319	484,88	3	ANSUS			

DEBUT   FIN   TRIER   RECH.   IMPRIM.   ►►

Outre qu'afficher les données variables, l'écran Données variables montre les données fixes des animaux pesés. Ceci contraste avec la table des données fixes qui montre seulement les données fixes, mais pour tous les animaux de l'indicateur.

### Colonnes

Les colonnes de données apparaissent automatiquement en fonction des options que vous avez activées aux écrans de configuration Données variables, Données fixes ou d'autres écrans de configuration.

◀ et ▶ apparaissent s'il y a des colonnes supplémentaires à gauche ou à droite.

▲ et ▼ apparaissent s'il y a des lignes supplémentaires en haut ou en bas.

### Consulter un fichier différent

Pour faire afficher un fichier différent pour données variables :

1. Placez le curseur sur le champ FICHIER :
2. Tapez soit le nom soit le numéro du fichier.
3. Appuyez sur ←.

Le nom du fichier est affiché.

## Trier des jeux de données variables

---

**Introduction** Lorsque vous faites afficher l'écran Données variables, les jeux de données sont affichés dans l'ordre dans lequel ils ont été entrés dans l'indicateur, avec le premier jeu de données en haut de la liste.

**Trier selon le poids** Vous pouvez trier les données selon une ou plusieurs des colonnes affichées. Par exemple, pour trier les jeux de données selon le poids, mettez le curseur quelque part dans la colonne POIDS et appuyez sur **TRIER**.

L'indicateur trie la liste et met le poids le plus faible en haut et le poids le plus élevé en bas. Pour inverser la liste avec le poids le plus élevé en haut, appuyez sur **TRIER** de nouveau.

**Trier par plusieurs colonnes** Vous pouvez trier les données par plus d'une colonne.

Par exemple, pour trier les animaux selon leur poids à l'intérieur de chaque Classe :

1. Placez le curseur sur la colonne POIDS et appuyez sur **TRIER**.
2. Placez le curseur sur la colonne CLASSE et appuyez sur **TRIER**.

L'indicateur affiche les animaux de la Classe 1 dans l'ordre de leur poids suivis par les animaux de la Classe 2 dans l'ordre de leur poids et ainsi de suite.

## Insérer un jeu de données variables

---

**Introduction** Vous pouvez insérer manuellement un nouveau jeu de données dans les données variables.

**Pour insérer un nouveau jeu de données**

1. Placez le curseur sur la ligne au-dessous de la position à laquelle vous souhaitez insérer un nouveau jeu de données.
2. Appuyez sur **▶▶** et ensuite sur **INSERER**.
3. Tapez un ou plusieurs ID dans les colonnes appropriées.

Si vous entrez un ID qui existe déjà dans les données fixes, l'indicateur crée un lien avec le jeu de données correspondant et remplit automatiquement les autres champs pour données fixes.

S'il vous faut entrer un ID qui n'existe pas encore dans les données fixes, vous devez d'abord créer un jeu de données fixes dans le formulaire Données fixes.

## Effacer un jeu de données variables

---


### Introduction

Cette opération efface un jeu de données individuel du fichier actuel.



Des jeux de données variables sont effacés par une seule activation d'une touche ; l'indicateur ne demande pas de confirmation. Ceci vous permet d'effacer beaucoup de jeux de données sans avoir à confirmer chaque fois.

### Pour effacer un jeu de données variables

1. Placez le curseur sur le jeu de données (la ligne) que vous souhaitez effacer.
2. Appuyez sur  et ensuite sur **EFFACER**.

## Effacer tous les jeux de données du fichier actuel

---

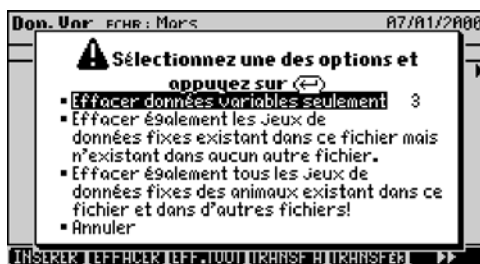


Cette opération efface tous les jeux de données du fichier actuel. Les données dans d'autres fichiers pour données variables ne sont pas touchées.

### Pour effacer tous les jeux de données dans le fichier actuel

1. Appuyez sur **▶▶** et ensuite sur **EFF.TOUT**.

L'indicateur demande une confirmation :



2. Pour effacer tous les jeux de données, choisissez 'Oui' et appuyez sur ←.

---

**Note :** Vous pouvez effectuer cette opération également en appuyant sur **EFFACER** sur l'écran Fichiers. Voir « Effacer des fichiers individuels » à la page 70.

---

## Rechercher un jeu de données

---

### Introduction

Vous pouvez rechercher un jeu de données particulier dans le fichier actuel en utilisant les données de n'importe quelle des colonnes. Par exemple, vous pouvez rechercher le jeu de données qui contienne un ID ou un poids particulier.

### Pour rechercher un jeu de données

1. Placez le curseur dans la colonne qui contient les données à trouver.

2. Appuyez sur **RECH.**

L'indicateur vous demande d'entrer la valeur à rechercher.

Don. var		FCHR : Avril			21/04/2004	
NPT	POIDS	VALEUR	GAIN	GROUPE	RACE	
100	431.0	1077.50	21.0	1	Angus	▶
101	429.0	1072.50	28.0	2	Angus	
102	478.0	1195.00	49.0	3	Angus	
103	:	:	:	:	us	
104	:	:	:	:	us	
105	:	:	:	:	us	
106	:	:	:	:	us	
107	390	780.00	30.0	2	Angus	
108	502	1377.75	51.0	3	Angus	
109	378	756.00	-18.0	4	Angus	
110	312	624.00	-7.0	5	Angus	

Rechercher dans cette colonne  
NPT: 100

DEBUT FIN TRIER RECH. IMPRIM. ▶▶

3. Tapez la valeur que vous souhaitez rechercher et appuyez sur ←.

L'indicateur parcourt toutes les données de la colonne sélectionnée, et s'il trouve la valeur recherchée, il déplace le curseur vers le jeu de données pertinent.

### Notes

- Si l'indicateur trouve plus d'un jeu de données, le curseur se met sur le jeu suivant chaque fois que vous effectuez une opération de recherche.
- Si l'indicateur ne trouve pas de correspondance exacte, le curseur se met sur la correspondance la plus proche.
- Pour des champs alphabétiques, il suffit d'entrer une partie du texte recherché.

### Recherche par scannage IDE

Sur l'écran Données variables, vous pouvez scanner un IDE pour trouver les données de l'animal correspondant. Il n'est pas nécessaire de placer le curseur sur la colonne IDE ou d'appuyer sur **RECH.**

## Changer un ID sur l'écran Données variables

---

### Introduction

Si, par exemple, vous avez entré le mauvais ID au cours d'une pesée, mais les autres données enregistrées sont correctes, vous pouvez changer l'ID dans les données variables.

1. Trouvez le jeu de données à l'aide d'une des méthodes décrites ci-dessus.
2. Tapez le nouvel ID dans la colonne appropriée et appuyez sur ←.

L'indicateur ne peut changer l'ID que si le nouvel ID que vous avez entré existe dans la banque des données fixes.


- Si l'ID existe dans les données fixes, il sera lié au jeu de données variables sélectionné. Les données enregistrées se réfèrent alors à l'autre animal.
- Si l'ID n'existe pas dans les données fixes, un message est affiché pour vous informer que l'ID n'a pas été trouvé. Si vous le souhaitez, vous pouvez ouvrir le formulaire Données fixes et créer un nouveau jeu de données fixes, et ensuite retourner à l'écran Données variables pour changer l'ID afin d'utiliser ce jeu de données fixes.

## Déplacer un jeu de données variables vers un autre fichier

---

### Introduction

Vous pouvez déplacer un ou plusieurs jeux de données vers un autre fichier après la pesée. Par exemple, si vos ID contiennent des informations comme la date de naissance, vous pouvez peser tous les animaux ensemble, trier les jeux de données sur l'écran Données variables, et ensuite déplacer les jeux de données vers des fichiers différents selon leur ID.

1. Triez les jeux de données selon vos besoins.
2. Appuyez sur  et ensuite sur **TRANSFA**.
3. Entrez le nom ou le numéro du fichier vers lequel vous souhaitez déplacer les jeux de données.
4. Placez le curseur sur le jeu de données que vous souhaitez déplacer.

5. Appuyez sur **TRANSFER**.  
Le jeu de données est déplacé vers le fichier cible.
6. Placez le curseur sur le jeu de données suivant et appuyez sur **TRANSFER**.
7. Répétez pour les jeux de données restants.

---

#### Notes

- Le fichier vers lequel vous déplacez les jeux de données doit avoir la même configuration ou bien être vide.
  - Si le fichier cible est vide, il adoptera la même configuration que le fichier d'origine.
- 

#### Imprimer

Si l'indicateur est connecté à une imprimante, vous pouvez imprimer les données variables en appuyant sur **IMPRIM.**

Pour plus d'informations, voir « Imprimer » à la page 159.



## Visualiser les données variables comme histogramme

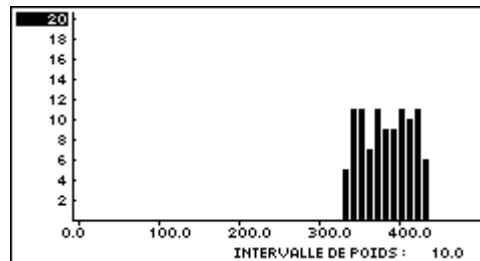
Les poids enregistrés dans un fichier peuvent être visualisés sous forme d'un histogramme (diagramme en bâtons). Ceci vous permet de voir d'un seul regard la distribution des poids dans un fichier.

### Consulter un histogramme

Pour afficher un histogramme des poids dans un fichier :

1. Appuyez sur **DOH.VAR** pour ouvrir l'écran Données variables.
2. Entrez le nom ou le numéro du fichier que vous souhaitez consulter dans le champ FICHIER.
3. Appuyez sur **▶▶** et ensuite sur **HISTGRM**.

L'indicateur affiche un histogramme des poids dans le fichier.



### Composants de l'histogramme

Chaque bâton représente le nombre d'animaux dans une catégorie de poids :

- L'axe vertical (l'axe des y) montre un effectif d'animaux.
- L'axe horizontal (axe des x) montre les intervalles de poids.
- La dimension de l'intervalle de poids est représentée par la largeur du bâton.

L'indicateur optimise les réglages pour l'affichage en fonction des données dans le fichier. Ces réglages peuvent être changés selon vos besoins.

### Changer les réglages pour l'histogramme

Pour changer la limite supérieure pour le nombre (axe des y) :

1. Sélectionnez le chiffre utilisé comme limite supérieur de l'axe vertical.
2. Entrez un numéro à l'aide du clavier. Les numéros peuvent être 5, 10, 20, ou 50 ; 100, 200 ou 500 ; 1000, 2000 ou 5000 et ainsi de suite.
3. Appuyez sur ←.

Pour changer la limite inférieure pour le poids (axe des x) :

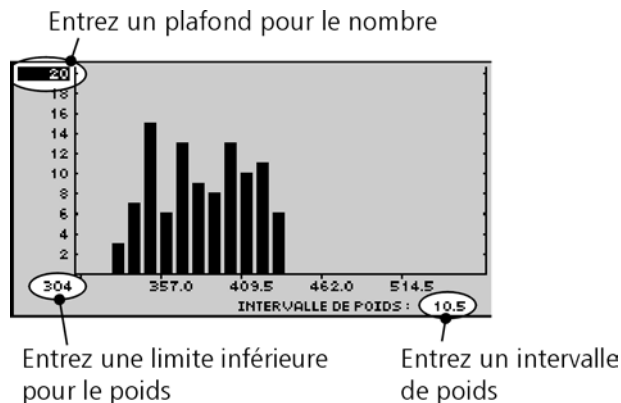
1. Sélectionnez le chiffre utilisé comme limite inférieure de l'axe horizontal.
2. Entrez un numéro à l'aide du clavier.
3. Appuyez sur ←.

Le chiffre entré sera arrondi en fonction de la résolution active.

Pour changer l'intervalle de poids :

1. Sélectionnez Intervalle de poids.
2. Entrez un numéro à l'aide du clavier.
3. Appuyez sur ←.

Le chiffre entré sera arrondi en fonction de la résolution active.



## Consulter les données fixes

Les données fixes sont des données comme les ID, la date de naissance ou la race qui normalement restent les mêmes pendant toute la vie de l'animal. Même si le formulaire Données fixes est conçu avant tout pour entrer des données, vous pouvez également l'utiliser pour visualiser et éditer les données fixes de l'animal sélectionné à n'importe quel moment.

À cet égard, le formulaire Données fixes sert d'extension à l'écran de pesage, au cas où tous les champs pour données fixes n'y soient pas affichés.

Avec les touches de fonction **SUIVANT** et **PRECED.**, le formulaire Données fixes sert également à passer en revue tous les animaux de la banque des données fixes.

### Données fixes et données variables

Pour une explication sur le principe des données fixes et des données variables, voir « Principes de stockage de données » à la page 29.

### Configurer les données fixes

Le type et le nombre des champs pour données fixes sont configurés sur l'écran Configuration données fixes. Pour plus de détails, voir « Écran Configuration données fixes » à la page 172.

### Animal actuel

L'animal actuel est l'animal que vous avez sélectionné sur l'écran de pesage, dans le formulaire Données fixes ou sur l'écran Histoire de l'animal.

### Accéder au formulaire Données fixes

- ▶ Depuis l'écran de pesage, appuyez sur **DON.FIX**.  
L'indicateur affiche l'écran Données fixes pour l'animal actuel.

### Exemple de données fixes

Formulaire Données fixes		14 / 15
FILTRE : DESACTIVE		
NPT : <b>133</b>	Classe :	
IDE : 178500056	Race : Angus	
IDU : 59986	ID Pere : <b>1024</b>	
Groupe : <b>3</b>	ID Mere : <b>524</b>	
TABLEAU HISTOIRE PRECED. SUIVANT INSERER EFFACER		

## Rechercher un jeu de données

Vous pouvez utiliser **SUIVANT** et **PRECED.** pour accéder à des jeux de données d'autres animaux.

Au choix, entrez l'ID du jeu de données que vous souhaitez voir, ou scannez son IDE.

Si vous entrez un ID qui n'existe pas dans la banque de données, l'indicateur affiche le prompt suivant :



Les options disponibles sont les suivantes :

- Créer un nouveau jeu de données fixes.  
Ceci crée un nouveau jeu de données fixes avec l'ID que vous venez d'entrer, tous les autres champs étant vides.
- Modifier le jeu de données fixes.  
Ceci change l'ID de l'animal dans les données fixes pour devenir celui que vous venez d'entrer. À partir de maintenant, vous pouvez accéder à toutes les données dans tous les fichiers à l'aide de ce nouvel ID.
- Annuler.  
Ceci vous ramène au formulaire Données fixes et efface l'ID que vous venez d'entrer.

**Note :** Si vous sélectionnez 'Ne plus montrer ce message pendant cette séance', l'indicateur continuera à utiliser l'option que vous avez choisie la dernière fois sans que le message apparaisse. Lorsque vous allumez l'indicateur la prochaine fois, le prompt sera réactivé.

## Insérer un jeu de données fixes

---

### Introduction

Vous pouvez utiliser cette fonction pour pré-saisir tous les jeux de données fixes avant de peser, ou bien, par exemple, pour insérer des jeux de données lorsque vous achetez de nouveaux animaux. Néanmoins, il est plus sûr de créer des jeux de données en entrant un ID inconnu, puisque la fonction Insère permet la création de doublons.

### Insérer un jeu de données

1. À partir de l'écran de pesage, appuyez sur **DON. FIX**.
2. Appuyez sur **INSERER**.  
L'indicateur insère un jeu de données après le dernier jeu de données dans la banque de données.
3. Entrez les données dans les champs. Comme d'habitude, les données sont sauvegardées automatiquement au fur et à mesure que vous les entrez.

---

### Notes

- Si l'ID que vous entrez existe déjà, il y aura deux jeux de données avec un même ID. Il vous faudra éventuellement ajouter ou changer un champ ID supplémentaire pour distinguer les animaux. Voir « Combinaison de champs ID » à la page 58.
  - Vous pouvez ajouter des animaux à la banque des données fixes directement sur votre écran de pesage. Par exemple, pendant une pesée, si vous entrez un ID inconnu, l'indicateur vous demandera si vous souhaitez créer un nouveau jeu de données fixes.
- 

## Effacer un jeu de données fixes

---

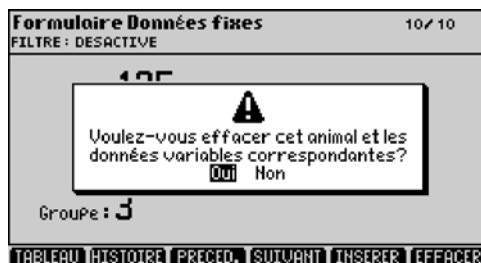


Si vous effacez le jeu de données fixes d'un animal, toutes les données enregistrées pour cet animal, et les données fixes et les données variables, seront perdues.

**Effacer un jeu de données**

1. À partir de l'écran de pesage, appuyez sur **DON.FIX**.
2. Appuyez sur **EFFACER**.

S'il y a un ou plusieurs fichiers à utiliser ce jeu de données fixes, l'indicateur affiche le message suivant :



3. Pour effacer ce jeu de données, choisissez 'Oui' et appuyez sur **←**.

**Note :** Vous pouvez effacer tous les jeux de données fixes de la table des données fixes en une seule action. Voir « Table de la banque des données fixes » à la page 135.

## Filtrer les données fixes

**Introduction**

La fonction Filtrer vous permet de spécifier un sous-groupe de jeux de données fixes qui apparaîtra lorsque vous appuyez sur **SUIVANT** et **PRECED.**. Ceci est utile si vous souhaitez entrer un nouvel champ pour données fixes pour un groupe sélectionné d'animaux. Par exemple, vous pouvez définir le filtre de manière à voir seulement les animaux qui reçoivent un traitement spécial, ou ceux qui appartiennent à un propriétaire particulier, ou ceux qui appartiennent à un groupe particulier.

**Définir un filtre**

1. À partir de l'écran de pesage, appuyez sur **DON.FIX**.
2. Placez le curseur sur le champ FILTRE et appuyez sur **←**.

L'indicateur affiche une liste des champs disponibles (les champs que vous avez configurés dans la configuration des données fixes).



3. Choisissez un champ de la liste et appuyez sur ←.
4. Déplacez le curseur vers la droite.



5. Entrez une valeur qui corresponde aux animaux que vous souhaitez voir.

### Exemple d'un filtre

Si vous définissez le filtre comme suit :

Race = Angus

alors, seulement les animaux de cette race apparaîtront dans le formulaire Données fixes. Vous pouvez appuyer sur **SUIVANT** et **PRECED.** pour faire défiler les jeux de données de ces animaux.

**Nombre de jeux de données**

Le numéro du jeu de données et le nombre total de jeux de données sont affichés sur l'écran en haut à droite. Si un filtre est actif, ces numéros se réfèrent au sous-groupe de jeux de données.

## Table de la banque des données fixes

**Introduction**

La table de la banque des données fixes (ou, plus court, tableau des données fixes) vous permet de consulter les données fixes de tous les animaux connus par l'indicateur sous forme d'une table. Les jeux de données peuvent être consultés, modifiés, triés ou imprimés selon vos besoins.

Le tableau des données fixes contraste avec l'écran Données variables qui affiche, lui aussi, des données fixes, mais seulement pour les animaux qui ont été pesés dans le fichier actuel.

**Accéder au tableau des données fixes**

1. À partir de l'écran de pesage, appuyez sur **DON.FIX**.
2. Appuyez sur **TABLEAU** pour faire afficher la table de la banque des données fixes.

Tableau des données fixes	
NPT	RACE
123	Angus
125	Charolaise
169	Charolaise
129	Angus
130	Charolaise
196	Croisement
158	Angus
121	Angus
199	Angus
166	Angus
120	Charolaise

Jeu de données fixes pour l'animal 125

Chaque ligne contient les données fixes d'un animal individuel. Il peut être nécessaire de faire défiler l'écran vers la droite pour voir tous les champs.

◀ et ▶ apparaissent, s'il y a des colonnes supplémentaires à gauche ou à droite.

▲ et ▼ apparaissent, s'il y a des lignes supplémentaires en haut ou en bas.




### Changer un ID

Pour changer l'ID d'un animal, tapez le nouvel ID à la place de l'ancien dans la colonne pertinente.

**Note** : Si l'ID que vous entrez existe déjà, il y aura deux jeux de données avec un même ID. Il vous faudra éventuellement ajouter ou changer un champ ID supplémentaire pour distinguer les animaux. Voir « Combinaison de champs ID » à la page 58.

### Insérer des jeux de données


1. Placez le curseur sur la ligne au-dessous de la position à laquelle vous souhaitez insérer un nouveau jeu de données.
2. Appuyez sur  et ensuite sur **INSERER**.
3. Entrez l'ID et les autres détails.

**Note** : Si l'ID que vous entrez existe déjà il y aura deux jeux de données avec un même ID. Il vous faudra éventuellement ajouter ou changer un champ ID supplémentaire pour distinguer les animaux. Voir « Combinaison de champs ID » à la page 58.

### Effacer des jeux de données individuels




Si vous effacez le jeu de données fixes d'un animal, toutes les données enregistrées pour cet animal, et dans les données fixes et dans les données variables, seront perdues.

1. Placez le curseur sur le jeu de données (la ligne) que vous souhaitez effacer.
2. Appuyez sur  et ensuite sur **EFFACER**.

S'il y a un ou plusieurs fichiers à utiliser ce jeu de données fixes, l'indicateur affiche le message suivant :



3. Pour effacer ce jeu de données, choisissez 'Oui' et appuyez sur .


### Effacer des jeux de données non-utilisés

Parfois, on crée des jeux de données fixes qui ne sont jamais utilisés dans les fichiers. Ces jeux de données obsolètes peuvent être effacés en une seule opération :

1. Appuyez sur  et ensuite sur **NETTOYER**.

L'indicateur affiche le message suivant :



2. Pour effacer les jeux de données, choisissez 'Oui' et appuyez sur .

L'indicateur effacera tous les jeux de données fixes qui ne sont référencés dans aucun fichier.

### Effacer tous les jeux de données



Utilisez cette option avec beaucoup de prudence. Cette opération efface toutes les données dans l'indicateur, y inclus les données fixes et les données variables.

1. Appuyez sur  et ensuite sur **EFF.TOUT**.

L'indicateur affiche le message suivant :



2. Sélectionnez 'Oui' et appuyez sur ←.

L'indicateur affiche un autre message pour s'assurer que vous êtes absolument sûr de cette opération.



3. Pour effacer tous les jeux de données, choisissez 'Oui' et appuyez sur ←.

### Trier les jeux de données

Vous pouvez trier les jeux de données selon chacune des colonnes affichées. Par exemple, pour trier les jeux de données selon la date de naissance, mettez le curseur quelque part dans la colonne DdN et appuyez sur **TRIER**.

### Rechercher des jeux de données

Vous pouvez rechercher un jeu de données particulier en utilisant les données de n'importe quelle des colonnes. Par exemple, vous pouvez rechercher le jeu de données qui contient un ID particulier.

Pour plus d'informations sur la fonction RECHERCHER, voir page 124.

Si l'indicateur est connecté à un lecteur de puce électronique, le jeu de données de l'animal est automatiquement sélectionné dans la table des données fixes lorsque vous scannez un IDE. Vous devez placer le curseur sur la colonne IDE d'abord.

### Changer un IDE

Si le curseur est dans la colonne IDE et que vous scannez un IDE qui n'est pas encore connu, l'indicateur modifiera l'IDE du jeu de données actuel. C'est la seule possibilité de changer l'IDE d'un animal à l'aide d'un lecteur électronique.

### Imprimer

Si l'indicateur est connecté à une imprimante, vous pouvez imprimer la table des données fixes en appuyant sur **IMPRIM.**

Pour plus d'informations, voir « Imprimer » à la page 159.

## Consulter l'histoire complète d'un animal

L'écran Histoire de l'animal montre l'histoire enregistrée complète d'un animal en un seul écran.

La table regroupe toutes les informations de toutes les pesées (fichiers pour données variables) qui contiennent des jeux de données pour cet animal.

Cet écran est un outil très important pour gérer les animaux.

### Accéder à l'écran Histoire de l'animal

1. Appuyez sur **DOH.FIX**.
2. Appuyez sur **HISTOIRE** pour faire afficher l'histoire de l'animal sélectionné.

Date de l'événement      Histoire de l'animal avec l'ID 114

Histoire animal RECHRCHE N°1: 114				
FILTRE: DESACTIVE				
FCHR	DATE	POIDS	VALEUR	GAIN
1	23/01/2002	343	686.00	----
2	26/02/2002	354	703.00	11.0
3	14/03/2002	361	722.00	7.0
4	30/04/2002	370	740.00	9.0
5	1/05/2002	379	758.00	9.00
6	14/06/2002	386	772.00	7.0

**PRECED. SUIVANT DOH.VAR GRAPHE IMPRIM.**

### Faire afficher l'histoire d'un animal particulier

- Appuyez sur **SUIVANT** ou **PRECED.** pour atteindre l'animal qui vous intéresse,
  - ou
  - entrez l'ID de l'animal dans le champ RECHRCHE en haut de l'écran.
- ◀ et ▶ apparaissent, s'il y a des colonnes supplémentaires à gauche ou à droite.
- ▲ et ▼ apparaissent, s'il y a des lignes supplémentaires en haut ou en bas.

**Lignes et dates**

La table a une ligne pour chaque fichier pour données variables contenant un jeu de données pour l'animal. La ligne montre toutes les données de ce jeu de données variables.

C'est-à-dire, la table montre l'histoire complète de toutes les pesées et des autres événements enregistrés pour l'animal.

La colonne gauche montre la date de l'évènement. C'est la date du fichier d'origine des données.

**Colonnes**

L'écran Histoire de l'animal inclut une colonne pour chaque nom de champ qu'il trouve dans le fichier concerné.

Puisque vous pouvez configurer différents fichiers avec différents noms de champ et différents types de champs, toutes le colonnes n'auront pas une valeur dans une ligne particulière.

**Imprimer**

Si l'indicateur est connecté à une imprimante, vous pouvez imprimer l'histoire de l'animal en appuyant sur **IMPRIMER**.

Pour plus d'informations, voir « Imprimer » à la page 159.

# Visualiser l'histoire d'un animal comme graphe

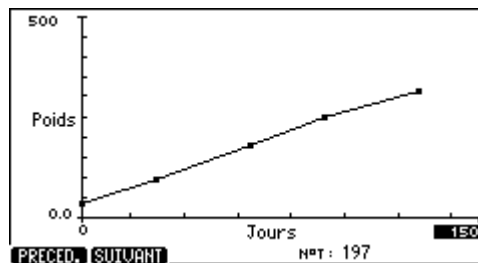
Les poids enregistrés pour un animal peuvent être visualisés sous forme d'un graphe linéaire. Ceci vous permet de voir au premier regard les fluctuations du poids d'un animal dans le temps.

## Faire afficher un graphe Histoire animal

Pour faire afficher un graphe des poids enregistrés pour un animal :

1. Appuyez sur **DON. FIX** pour ouvrir l'écran Données fixes.
2. Appuyez sur **HISTOIRE** pour ouvrir l'écran Histoire de l'animal.
3. Appuyez sur **GRAPH** pour ouvrir l'écran Graphe Histoire de l'animal.
4. Entrez l'ID de l'animal dans le champ ID.

L'indicateur affiche un graphe des poids enregistrés pour l'animal.



## Composants du graphe

Chaque point sur la ligne du graphe représente le poids de l'animal à une pesée particulière.

- L'axe vertical (l'axe des y) montre le poids de l'animal.
- L'axe horizontal (axe des x) montre le nombre de jours affichés par le graphe. Le point de départ est la date de naissance de l'animal si le champ DdN a été utilisé.

L'indicateur optimise les réglages pour l'affichage en fonction des données dans le fichier. Ces réglages peuvent être changés selon vos besoins.

### Changer les réglages pour le graphe

Pour changer la limite supérieure pour le poids (axe des y) :

1. Sélectionnez le chiffre sur l'axe vertical.
2. Entrez un numéro à l'aide du clavier.
3. Appuyez sur ←.

Le chiffre entré sera arrondi en fonction de la résolution active.

Pour changer la limite supérieure ou inférieure des jours (axe des x) :

1. Sélectionnez le chiffre sur l'axe horizontal.
2. Entrez un numéro à l'aide du clavier.
3. Appuyez sur ←.

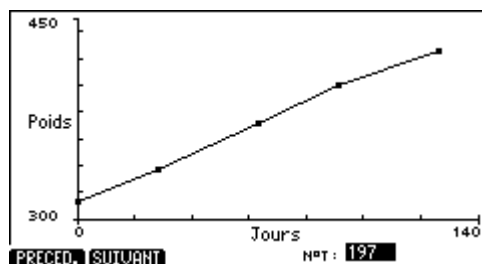
### Faire afficher un graphe pour un autre animal

Pour faire afficher un graphe pour un autre animal

- ▶ Entrez un autre ID dans le champ ID.

- ou -

- ▶ appuyez sur **SUIVANT** ou sur **PRECED.** pour faire défiler les animaux dans la banque des données fixes.



# Statistiques

L'écran Statistiques standard montre le nombre, la moyenne, le total, le minimum, le maximum et l'écart type pour les champs de données enregistrés dans le fichier actif. Par exemple, vous pouvez voir la moyenne de tous les poids enregistrés dans un fichier particulier.

Vous pouvez également voir les statistiques pour les valeurs calculées comme le gain de poids et la valeur ainsi que les données fixes des animaux dans le fichier actif.

Vous pouvez voir les statistiques sur l'écran, et si l'indicateur est connecté à une imprimante, vous pouvez également les imprimer.

## Accéder à un écran Statistiques

- ▶ Appuyez sur **STATS.** pour afficher un écran Statistiques.

STATS. POUR		FCHR : FeV			
	NBR	MOY	TOTAL	MIN	MAX
Poids	185	395.0	41478.0	0.0	516 ▶
Code1	22	1.8	40	1	3
Graisse	11	4.3	47	2	6
Race	185	-----			

IMPRIM. UTILS.1 UTILS.2 UTILS.3 UTILS.4 UTILS.5

L'écran montre une ligne de statistiques pour chaque champ et chaque fonction activés de l'indicateur.

**Note :** Cet exemple n'inclut pas les statistiques relatives à la race parce que la race n'est pas une quantité numérique. Seulement le nombre de races (non-vides) est affiché dans le champ NBR.

## Fichier pour données variables

Le fichier affiché par défaut est le fichier actif, mais vous pouvez sélectionner n'importe quel fichier par son nom ou son numéro.

◀ et ▶ apparaissent, s'il y a des colonnes supplémentaires à gauche ou à droite.



**Barème #** Si Valeurs est activé, vous pouvez sélectionner le barème qui doit être utilisé pour calculer les statistiques dans la ligne Valeur. Pour plus d'informations sur Barème de prix, voir « Valeurs des animaux » à la page 114.

**Champs pour données variables** Les champs pour données variables apparaissant dans la colonne gauche sont les champs qui sont activés dans les données variables.

**Autres champs** Les autres champs dans la colonne gauche sont les champs pour données fixes et les champs calculés comme le Gain de poids et la Valeur, si vous avez activé ces options dans l'indicateur.

**Données statistiques** Pour chaque champ, l'écran montre les informations suivantes :

NBR	Le nombre de jeux des données contenant une valeur pour ce champ.
MOY	La moyenne des valeurs.
TOT	Le total des valeurs.
MIN	La valeur minimum.
MAX	La valeur maximum.
ECART T	L'écart type des valeurs.

**Imprimer un rapport statistique** Si vous avez connecté l'indicateur à une imprimante, vous pouvez imprimer l'écran Statistiques en appuyant sur **IMPRIM.**

Pour plus d'informations, voir « Imprimer » à la page 159.

Voir aussi « Imprimer des rapports personnalisés » à la page 155 pour un exemple d'un rapport.

**Statistiques de classification** Vous pouvez consulter des statistiques de classification qui montrent le nombre des animaux qui ont été dirigés vers chaque enclos avec leur poids.

- 1 Appuyez sur **STATIS.** et ensuite sur **CLASSIF** pour faire afficher l'écran Statistiques de classification.
2. Sélectionnez le fichier pour lequel vous souhaitez voir les statistiques de classification.

STATISTIQUES DE CLASSIF POUR					05/12/2004
FCHR : AUF1					
CAT	N.PDS	P.MOY	P.TOT	P.MIN	P.MAX
0	4	410,0	1639,0	390	462
1	3	292,5	877,0	284	298
2	130	359,0	46665,0	305	399
3	70	423,0	29610,0	402	450
4	30	469,5	17802,0	345	499
5	9	507,5	4569,0	502	520
TOUT	254	398,5	101162,0	284	520
<b>DEBUT</b> <b>FIN</b> <b>TRIER</b> <b>RECH.</b> <b>IMPRIM.</b>					

L'écran montre le nombre d'animaux qui ont été dirigés vers chaque enclos avec des statistiques par enclos, comme le poids moyen.

### Notes

- L'écran Statistiques de classification montre des statistiques de poids par numéro d'enclos (ou par tout autre symbole de catégorie de classification). Pour consulter des statistiques d'autres champs, voir « Statistiques personnalisées » à la page 147.
- L'écran Statistiques de classification montre également le Gain de poids moyen ou la Valeur totale, si ces fonctions ont été activées sur l'écran Configuration écran de pesage.

### Imprimer des statistiques de classification

Si vous avez connecté l'indicateur à une imprimante, vous pouvez imprimer les statistiques de classification en appuyant sur **IMPRIM.**

Pour plus d'informations, voir « Imprimer » à la page 159.

**Méthode de calcul  
pour les statistiques**

Chaque statistique est calculée sur la base de tous les jeux de données dans le fichier.

Les calculs statistiques n'incluent pas :

- les champs numériques contenant des valeurs non-valables.
- les champs alphabétiques contenant des valeurs non-numériques.
- les champs personnalisés contenant des valeurs vides.

Compte est la seule fonction statistique disponible pour les options personnalisées. Par exemple, un champ personnalisé est utilisé pour enregistrer le type de traitement donné aux animaux et les champs des animaux non-traités sont vides ; la statistique montre le compte pour le nombre total d'animaux traités.

Les statistiques pour la Valeur sont affichées selon le barème actif.

Les lignes contenant des statistiques pour les données fixes ne représentent pas toutes les données fixes, mais seulement les jeux de données fixes représentés dans le fichier actuel.

# Statistiques personnalisées

L'écran Statistiques standard décrit à la page 143 montre le nombre, la moyenne, le total, le minimum, le maximum et l'écart type pour tous les champs des données enregistrées dans le fichier actuel.

En plus, le XR3000 offre la fonction puissante de statistiques personnalisées. Ces écrans vous permettent de faire deux choses : Premièrement, vous pouvez ventiler les statistiques par un ou plusieurs champs sélectionnés. Deuxièmement, vous pouvez ne faire afficher que les statistiques qui vous intéressent.

Vous pouvez configurer jusqu'à cinq écrans pour statistiques personnalisées pour répondre à vos besoins.

## Exemple

Si vous avez enregistré des valeurs dans un champ Groupe, l'indicateur peut vous donner des statistiques ventilées par Groupe.

NOM : UTILS.1		FILTRE 1 : DESACTIVE				
FCHR : Pesee 1		FILTRE 2 : DESACTIVE				
GRUPE	N.PDS	P.MOY	P.TOT	P.MIN	P.MAX	P.ET
1	20	353,0	7062,0	306	398	32,5
2	20	342,0	6841,0	306	381	21,0
3	20	360,0	7199,0	307	400	30,0
4	20	363,5	7268,0	314	398	24,5
5	20	346,5	6929,0	307	396	31,0
TOUT	100	353,0	35299,0	306	400	28,5
DEBUT    FIN    TRIER    RECH.    IMPRIM.    CONFIG						

Dans cet exemple, il y avait 100 jeux de données au total dans le fichier.

Pour les jeux de données du Groupe 1 (ligne 1) :

- Le nombre de poids enregistrés dans le fichier était 20.
- Le poids moyen de ces 20 enregistrements était 353,0 kg.
- Les autres colonnes montrent d'autres statistiques pour ces 20 jeux de données.

La ligne 2 montre les statistiques pour les animaux du Groupe 2, et ainsi de suite.

Les statistiques de cet écran sont ventilées par Groupe, parce que ce champ a été choisi dans la configuration des écrans définis par l'utilisateur. Vous pouvez choisir n'importe quel des champs disponibles. Vous pouvez aussi ventiler les statistiques par plus d'un champ.

## Configurer des statistiques personnalisées

### Introduction

Pour apprendre cette procédure, nous vous proposons de pratiquer vous-même à l'aide de l'exemple suivant. Dans notre exemple, nous allons d'abord ventiler les statistiques par un champ Groupe et ensuite par une combinaison de Groupe et Race. Groupe et Race sont des exemples de champs que vous pouvez utiliser pour répartir les animaux dans différentes catégories.

Si vous n'avez pas ces champs, vous pouvez utiliser des champs que vous avez configurés dans les données fixes ou les données variables.

Pour voir les résultats statistiques, il vous faut aussi quelques données variables. À cette fin, vous pouvez facilement entrer quelques données fictives dans un fichier de test (voir « L'écran Données variables » à la page 120).

### Accéder à un rapport défini par l'utilisateur

1. Appuyez sur **STATIS.** pour afficher l'écran Statistiques.
2. Appuyez sur une des cinq touches UTILIS comme **UTILIS.1**.

L'indicateur affiche l'écran Statistiques personnalisées. Il est possible qu'il y ait déjà quelques données sur l'écran à cause des réglages par défaut.

Éditer le nom de l'écran

N.PDS	P.MOY	P.TOT	P.MIN	P.MAX	P.ET
100	353,0	35299,0	306	400	28,5
100	353,0	35299,0	306	400	28,5

UTILIS.1    FILTRE 1 : DESACTIVE  
FCHR : Feste 1    FILTRE 2 : DESACTIVE

DEBUT    FIN    TRIER    RECH.    IMPRIM.    CONFIG

**Éditer le nom du rapport**

- ▶ Déplacez le curseur vers le haut à gauche de l'écran et éditez le nom de cet écran. Le nom est limité à sept caractères parce qu'il apparaîtra sur la touche de fonction en bas de l'écran Statistiques.

**Accéder à l'écran Configuration**

- ▶ Appuyez sur la touche de fonction **CONFIG** (pas la touche normale de configuration).

L'indicateur affiche la configuration pour les statistiques personnalisées.

Config Statistiques personnalisées							
	LIGNES	N	MOY	TOT	MIN	MAX	E.T.
Poids		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Code1	x	x	x	x	x	x	x
Code2	x	x	x	x	x	x	x
N°T	x	x	x	x	x	x	x
IDF	x	x	x	x	x	x	x
IDU	x	x	x	x	x	x	x
Groupe	x	x	x	x	x	x	x
Classe	x	x	x	x	x	x	x
Race	x	x	.	.	.	.	.
DdH	.	.	.	.	.	.	.
Divers	x	x	x	x	x	x	x
SOMMES : <input checked="" type="checkbox"/>		LIGNES VIDES : Inclure			Effacer		

Les champs figurant dans la colonne gauche sont les champs qui sont actuellement activés dans les données fixes et les données variables, avec les quantités calculées comme Gain de poids, Catégorie de classification et Valeur, si ces options sont activées dans l'indicateur.

**Configurer des champs**

1. Sélectionnez Décocher tout et appuyez sur  $\leftarrow$  afin que tous les champs soient désactivés.
2. Configurez le(s) champ(s) qui seront utilisés pour ventiler les statistiques :
  - Dans la colonne LIGNES, cochez le champ Groupe.
3. Configurez les données que vous voulez voir :

Pour chaque champ à gauche de l'écran, mettez une coche dans la colonne pour la statistique qu'il vous faut, comme Moyenne, Total, Min ou Max. La colonne N se réfère au nombre de jeux de données.

Pour cet exemple, cochez Poids dans les colonnes N, MOY, TOT, MIN et MAX, et Groupe dans la colonne LIGNES.

L'écran Configuration devrait maintenant ressembler à l'illustration suivante.

**Config Statistiques personnalisées**

	LIGNES	N	MOY	TOT	MIN	MAX	E.T.
Poids		✓	✓	✓	✓	✓	✓
Code1	×	×	×	×	×	×	×
Code2	×	×	×	×	×	×	×
HPT	×	×	×	×	×	×	×
IDF	×	×	×	×	×	×	×
IDU	×	×	×	×	×	×	×
Groupe	✓	×	×	×	×	×	×
Classe	×	×	×	×	×	×	×
Race	×	×	.	.	.	.	.
DdH	.	.	.	.	.	.	.
Divers	×	×	×	×	×	×	×
SOMMES : ✓		LIGNES VIDES : Inclure Effacer					

Cochez les statistiques requises

Cochez le champ Groupe


**Toutes les lignes**

En bas de l'écran, si vous activez SOMMES, l'indicateur affichera une ligne avec les sommes en bas de l'écran Statistiques.

**Lignes vides**

Si vous excluez Lignes Vides, l'indicateur ne montrera pas de statistiques pour des jeux de données pour lesquels il n'y avait pas de valeur dans le champ Groupe.

**Faire afficher les résultats**

- ▶ Appuyez sur  pour voir les résultats à votre écran Statistiques personnalisées.

NOM : UTILIS.1		FILTRE 1 : DESACTIVE				
FCHR : Pesee 1		FILTRE 2 : DESACTIVE				
GRUPE	N.PDS	F.MOY	F.TOT	F.MIN	F.MAX	F.ET
1	20	353.0	7062.0	306	398	32.5
2	20	342.0	6841.0	306	381	21.0
3	20	360.0	7199.0	307	400	30.0
4	20	363.5	7268.0	314	398	24.5
5	20	346.5	6929.0	307	396	31.0
TOUT	100	353.0	35299.0	306	400	28.5
DEBUT		FIN	TRIER	RECH.	IMPRIM.	CONFIG

**Colonnes**

Vous pouvez faire défiler les colonnes vers la droite pour voir les statistiques pour tout champ que vous avez activé sur l'écran Configuration.

## Statistiques par deux champs

### Exemple

Vous pouvez ventiler les statistiques par deux champs. Par exemple Groupe et Race.

NOM : UTILS.1		FILTRE 1 : DESACTIVE			
FCHR : Pesee 1		FILTRE 2 : DESACTIVE			
GRUPE	RACE	N.PDS	P.MOY	P.TOT	P.MIN
1	Angus	9	348,0	3130,0	309
1	Charolaise	2	323,5	647,0	306
1	Croisement	4	381,5	1525,0	339
1	Hereford	4	347,0	1388,0	319
1	Simmental	1	372,0	372,0	372
2	Angus	8	345,5	2765,0	326
2	Charolaise	3	352,0	1056,0	324
2	Croisement	4	331,0	1324,0	306
2	Hereford	2	364,0	728,0	360
TOUT		100	353,0	35299,0	306

DEBUT FIN TRIER RECH. IMPRIM. CONFIG

Ce rapport montre qu'il y avait 9 Angus dans le Groupe 1. Le poids moyen pour ces 9 jeux de données était 348,0.

Il y avait 2 Charolaises dans le Groupe 1.

Il y avait 8 Angus dans le Groupe 2, poids moyen 345,5 kg.

### Configuration

1. Sur l'écran Statistiques personnalisées, appuyez sur la touche de fonction **CONFIG** (pas la touche normal de configuration) pour ouvrir l'écran Configuration pour statistiques personnalisées.
2. Cochez les colonnes LIGNES pour Groupe et Race.


Vérifiez que les colonnes N, MOY, TOT, MIN, MAX et E.T. sont toujours cochées pour Poids.

Config Statistiques personnalisées							
	LIGNES	N	MOY	TOT	MIN	MAX	E.T.
Poids		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Code1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Code2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N°T	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
IDE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
IDU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Groupe	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Classe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Race	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DdH	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Divers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SOMMES :  LIGNES VIDES : Inclure Effacer

Statistiques par groupe et race



3. Appuyez sur  pour voir le nouvel écran avec les statistiques personnalisées.

---

**Note** : Si vous excluez Lignes Vides (en bas de l'écran Configuration), l'indicateur ne montrera des statistiques que pour des jeux de données avec une valeur dans le champ Groupe et dans le champ Race.

---

## Filtrer les données statistiques




---

### Introduction

Vous pouvez filtrer les données pour faire afficher les statistiques pour les jeux de données qui contiennent une valeur spécifique.

### Exemple

Nous allons filtrer les données pour faire afficher les statistiques des animaux de la race Angus.

1. Sur l'écran Statistiques personnalisées, sélectionnez Filtre 1 : et appuyez sur .
2. Sélectionnez Race et appuyez sur .
3. Appuyez sur  dans le champ = et sélectionnez Angus dans la liste des races.

Les statistiques seront recalculées et affichées.

Maintenant, l'indicateur montre les statistiques ventilées par Groupe et Race, mais seulement pour les animaux dont la race correspond à la valeur que vous avez entrée.

Sélectionnez une race

NOM : UTILIS.1		FILTRE 1 : RACE		=An9us	
FCHR : Pesee 1		FILTRE 2 : DESACTIVE			
GRUPE	RACE	N.PDS	P.MOY	P.TOT	P.MIN
1	An9us	9	348.0	3130.0	309
2	An9us	8	345.5	2765.0	326
3	An9us	8	361.0	2887.0	307
4	An9us	7	351.5	2461.0	314
5	An9us	7	349.5	2446.0	307
TOUT		39	351.0	13689.0	307
DEBUT		FIN	TRIER	RECH.	IMPRIM. CONFIG

**Note :** Il n'est pas nécessaire d'afficher la colonne Race parce que les valeurs correspondent toutes à la valeur que vous avez définie pour le filtre.

Vous pouvez activer jusqu'à deux filtres. Les deux filtres agissent simultanément.

## Trier les données statistiques

Pour trier les données :

- Placez le curseur dans la colonne par laquelle vous souhaitez trier et appuyez sur **TRIER**.

Vous pouvez trier par plus d'une colonne à l'ordre ascendant ou descendant. Pour plus d'informations sur la fonction Tri, voir « Trier des jeux de données variables » à la page 122.

## Rechercher des données particulières

---

Pour trouver une ligne particulière comme un Groupe dans l'exemple ci-dessus, placez le curseur dans la colonne appropriée et appuyez sur **RECH.**.

L'indicateur vous demande d'entrer la valeur du champ que vous souhaitez trouver.

Pour plus d'informations, voir « Rechercher un jeu de données » à la page 124.

## Ventiler par ID

---

### Introduction

Vous pouvez choisir un champ ID pour le champ que vous utilisez pour ventiler les statistiques ; le résultat sera un écran avec tous vos numéros d'identification dans la colonne gauche et les statistiques pour chacun de ces numéros dans les autres colonnes. Ceci ressemble à l'écran Données variables. Toutefois, ventiler les statistiques personnalisées par ID offre plusieurs avantages :

- Vous pouvez choisir les colonnes que vous voulez voir.
- Vous pouvez utiliser des filtres pour faire afficher une sélection de données.
- Vous pouvez utiliser la fonction Sommes pour voir les calculs pour toutes les statistiques affichées, par exemple totaux et moyennes.

---

### Notes

- Sauf si vous avez le même ID pour plus d'un animal, le nombre de jeux de données dans chaque ligne sera toujours 1 et le Poids Total sera le poids de l'animal.
  - Puisqu'il n'y a qu'un jeu de données variables par ligne, vous pouvez utiliser la statistique 'TOTAL' pour montrer les données effectivement présentes dans le fichier.
-

**Exemple**

NOM : UTILIS.1		FILTRE 1 : RACE = Angus	
FCHR : Peseé 1		FILTRE 2 : DESACTIVE	
NPT	N.PDS	P.TOT	MOY.CODE1
100	1	324.0	21.0
109	1	373.0	26.0
115	1	316.0	24.0
116	1	341.0	21.0
117	1	397.0	21.0
118	1	391.0	23.0
119	1	307.0	25.0
120	1	310.0	24.0
130	1	368.0	21.0
TOUT	39	13689.0	20.8

DEBUT FIN TRIER RECH. IMPRIM. CONFIG

Cet exemple ne montre que des animaux de la race Angus à cause du filtre. Les statistiques ont été ventilées par numéro de travail, les ID individuels sont donc affichés dans la colonne gauche. Il existe un poids pour chaque ID, N.POIDS est donc 1 pour tous les ID. P.TOT affiche le poids et CODE1.MOY affiche le code pour chaque animal.

La ligne TOUT affiche le nombre de poids, le total de tous les poids et le code moyen pour tous les jeux de données filtrés.

**Imprimer des rapports personnalisés****Introduction**

Si vous avez connecté l'indicateur à une imprimante, vous pouvez imprimer l'écran Statistiques personnalisées en appuyant sur

**IMPRIM.**

Peu importe comment vous définissez vos statistiques personnalisées, le rapport imprimé reflétera toujours votre écran.

**Exemple d'un écran**

NOM : UTILIS.1		FILTRE 1 : RACE = Angus			
FCHR : Peseé 1		FILTRE 2 : DESACTIVE			
GRUPE	RACE	N.PDS	P.MOY	P.TOT	P.MIN
1	Angus	9	348.0	3130.0	309
2	Angus	8	345.5	2765.0	326
3	Angus	8	361.0	2907.0	307
4	Angus	7	351.5	2461.0	314
5	Angus	7	349.5	2446.0	307
TOUT		39	351.0	13689.0	307

DEBUT FIN TRIER RECH. IMPRIM. CONFIG

Si vous avez activé un filtre, l'indicateur vous demande si vous voulez imprimer des tables séparées pour chacune des valeurs du/des filtre/s.

NOM : UTILIS.1		FILTRE 1 : RACE =Angus			
FCHR : Pesée 1		FILTRE 2 : DESACTIVE			
GRUPE	RACE	N.PDS	P.MOY	P.TOT	P.MIN
1	Angus	9	348.0	3130.0	309
2					26
3					87
4					14
5					87
TOUT		39	351.0	13689.0	307

Imprimer tous les tableaux pour le(s) filtre(s) sélectionné(s) ?

Oui  Non

DEBUT   FIN   TRIER   RECH.   IMPRIM.   CONFIG

Si vous sélectionnez 'Non', le rapport contiendra juste les données que vous voyez sur l'écran actuel :

**Rapport pour une valeur de filtre individuelle**

Statistiques : UTILIS 1

Fichier : 5, PESÉE 1

Date : 01/02/2002

Imprimé : 15/10/2002 14:46

Filtre 1 : Race Angus

Grp	Race	N. POIDS	P. MOY	P. TOT
1	Angus	9	348.0	3130.0
2	Angus	8	345.5	2765.0
3	Angus	8	361.0	2887.0
4	Angus	7	351.5	2461.0
5	Angus	7	349.5	2446.0
Somme		39	351.0	13689.0

**Note** : Les lignes sont tronquées à droite parce que ce rapport a été imprimé par une imprimante 40 colonnes. Voir Imprimer à la page 159.

Si vous sélectionnez 'Oui', le rapport contiendra une table séparée pour chaque valeur du filtre que l'indicateur trouve dans le fichier.

**Rapport pour toutes  
les valeurs de filtre**

TRU TEST3000  
Statistiques : UTILIS 1

Fichier : 5, PESÉE 1  
Date : 01/02/2002  
Imprimé : 15/10/2002 14:49

Table 1  
Filtre 1 : Race Angus

Grp	Race	N.POIDS	P.MOY	P.TOT
1	Angus	9	348.0	3130.0
2	Angus	8	345.5	2765.0
3	Angus	8	361.0	2887.0
4	Angus	7	351.5	2461.0
5	Angus	7	349.5	2446.0
Somme		39	351.0	13689.0

Table 2  
Filtre 1 : Race = Charolais

Grp	Race	N.POIDS	P.MOY	P.TOT
1	Charolais	5	395.5	1978.0
2	Charolais	4	410.5	1641.0
3	Charolais	3	367.0	1101.0
4	Charolais	2	356.0	712.0
5	Charolais	2	398.5	797.0
6	Charolais	2	385.5	771.0
Somme		18	389.0	7000.0

Table 3  
Filtre 1 : Race Croisement

Grp	Race	N.POIDS	P.MOY	P.TOT
1	Croisement	4	381.5	1525.0
2	Croisement	4	331.0	1324.0
3	Croisement	7	374.0	2618.0
4	Croisement	5	375.0	1874.0
5	Croisement	8	330.0	2640.0
Somme		28	356.5	9981.0

Table 4  
Filtre 1 : Race Holstein

Grp	Race	N.POIDS	P.MOY	P.TOT
1	Holstein	4	347.0	1388.0
2	Holstein	2	364.0	728.0
3	Holstein	1	368.0	368.0
4	Holstein	4	364.5	1458.0
5	Holstein	2	371.0	742.0
Somme		13	360.5	4684.0

Table 5  
Filtre 1 : Race Hereford

Grp	Race	N.POIDS	P.MOY	P.TOT
1	Hereford	1	372.0	372.0
2	Hereford	2	329.5	659.0
3	Hereford	1	363.0	363.0
4	Hereford	1	398.0	398.0
5	Hereford	1	384.0	384.0
Somme		6	362.5	2176.0

Table 6  
Filtre 1 : Race Simmental

Grp	Race	N.POIDS	P.MOY	P.TOT
2	Simmental	1	309.0	309.0
Somme		1	309.0	309.0

Grand Total :

Somme		100	353.0	35299.0
-------	--	-----	-------	---------

---

**Note** : Le Grand Total à la fin de la table n'apparaît pas à l'écran.

---

# Imprimer

Si l'indicateur est connecté à une imprimante appropriée, vous pouvez imprimer des rapports de toutes les données stockées dans l'indicateur. Les rapports imprimés ont le même format que les données aux écrans à partir desquels elles sont imprimées.

## **Touches de fonction IMPRIM.**

Les écrans suivants ont des touches de fonction **IMPRIM.** pour imprimer leur contenu :

- Données variables
- Table des données fixes
- Évolution de l'animal
- Statistiques
- Statistiques de classification
- Statistiques personnalisées
- Liste des fichiers

L'indicateur imprime autant de colonnes que rentrent dans la largeur du papier utilisé.

## **Configurer l'imprimante**

Pour connecter le XR3000 à une imprimante, utilisez un câble série. L'imprimante doit avoir un port série. Le type de câble dépend du type de connecteur de l'imprimante (mâle ou femelle).

Connectez le câble au port CON 1 ou CON 2 en bas de l'indicateur selon les réglages sur l'écran Configuration série. CON1 est le port standard pour l'imprimante.

Assurez-vous que le type d'imprimante est réglé à 40 colonnes, si vous utilisez une imprimante à largeur étroite.

Si vous utilisez une imprimante 12 V comme une imprimante Tru-Test, assurez-vous qu'une alimentation 12 V externe est connectée à l'indicateur. L'indicateur ne peut pas être alimentée par la batterie interne de l'indicateur.





Ne confondez pas le câble série avec un câble parallèle plus épais normalement utilisé pour connecter une imprimante à un ordinateur.

### **Réglages**

Les réglages de communication par défaut configurés à l'usine sont corrects pour la plupart des imprimantes. Toutefois, si nécessaire, vous pouvez les modifier sur l'écran Configuration série.

Pour plus de détails, voir « Écran Configuration série » à la page 207.



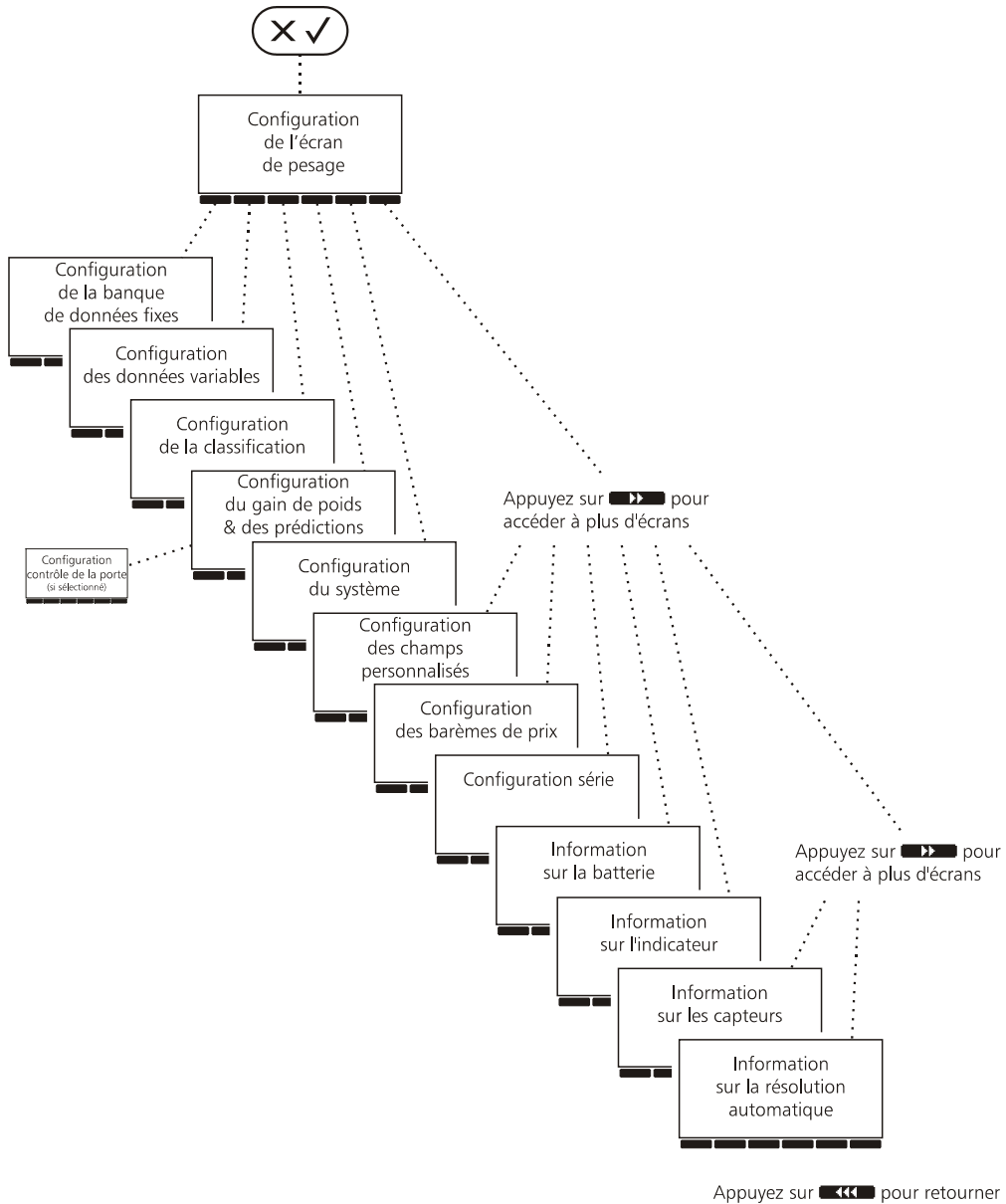
**PARTIE 5**

*Référence  
de configuration*

Cette partie couvre toutes les options de configuration de l'indicateur et est organisée selon les différents écrans de configuration.

# Feuille de route des écrans de configuration

Les diagrammes suivants montrent les routes d'accès aux différents écrans.



## Réglages par fichier

---

### Introduction

Beaucoup des réglages sont des réglages 'par fichier', c'est-à-dire qu'il peut y avoir des réglages différents pour des fichiers différents.

Des réglages par fichier sont :

- Configuration de l'écran de pesage
- Configuration des données variables (y inclus le mode Groupe et le poids carcasse)
- Configuration de la classification
- Réglages pour gain de poids et prédiction (mais pas Type de gain de poids, Recherche de gain de poids et Date)

### Réglages par défaut

Lorsque vous sélectionnez un fichier vide, les 'réglages par fichier' sont pris du fichier avec le changement le plus récent des réglages par fichier. Lorsque vous changez les 'réglages par fichier' (dans n'importe quel fichier) ceci n'a d'impact sur les réglages d'aucun autre fichier qui contienne des données.

## Écran Configuration écran pesage

L'écran Configuration écran de pesage est l'endroit pour configurer l'écran de pesage afin qu'il affiche les champs que vous souhaitez voir ou enregistrer. Ici vous pouvez voir toutes les fonctions disponibles.

- Champs pour données fixes
- Champs pour données variables
- Informations calculées
- Autres champs divers

### Configuration de l'écran de pesage

1. À partir de l'écran de pesage, appuyez sur **(X/✓)**.

Config. Ecran de Pesage FCHR : FeU	
Cochez les champs que vous voulez sur l'écran pesage	
GAUCHE (VISUALISER)	DROITE (ENTRER DONNEES)
<input checked="" type="checkbox"/> Prompt	<input checked="" type="checkbox"/> HPT
<input type="checkbox"/> Catégorie de Classif	<input type="checkbox"/> IDE
<input type="checkbox"/> Poids carcasse	<input type="checkbox"/> IDU
<input type="checkbox"/> Uoleur	<input type="checkbox"/> Groupe
<input type="checkbox"/> Gain de Poids	<input type="checkbox"/> Classe
<input type="checkbox"/> Prédiction	<input checked="" type="checkbox"/> Race
<input type="checkbox"/> Jours	<input type="checkbox"/> DdH
-----	<input type="checkbox"/> Divers
<input type="checkbox"/> HPT	-----
<input type="checkbox"/> IDE	<input type="checkbox"/> Code1

DON.FIX DON.VAR CLASSIF GAIN.P. SYSTEME ►►

La colonne gauche montre les données qui apparaîtront à gauche sur l'écran de pesage. La colonne droite montre des champs qui apparaîtront à droite sur l'écran de pesage.

2. Déplacez le curseur vers l'option que vous souhaitez changer et appuyez sur **1** pour activer (crochet) ou **0** pour désactiver (croix) l'option.
3. À la fin, appuyez sur **(ESC)** pour quitter l'écran Configuration.

### Mise en page de l'écran de pesage

Il est recommandé de mettre les champs que vous allez utiliser pour entrer des données pendant la pesée au côté droit de l'écran de pesage.

- Ainsi, les champs pour l'entrée de données se trouvent dans un même endroit et vous pouvez voir facilement si vous avez saisi toutes les données pour chaque animal lorsqu'il est pesé.
- Si vous utilisez les réglages par défaut, l'indicateur va d'un champ à l'autre dans la zone droite de l'écran de pesage lorsque vous entrez des données.

---

**Note :** Vous pouvez 'apprendre' à l'indicateur à suivre n'importe quelle séquence de champs à gauche ou à droite de l'écran de pesage. Pour plus d'informations, voir « Séquence automatique de l'entrée de données » à la page 95.

---

### **Activer et désactiver des champs**

Lorsque vous activez un champ sur l'écran Configuration écran de pesage, la fonction sera automatiquement activée sur l'écran Configuration pertinent comme la Configuration des données variables ou les Réglages pour la classification. Pourvu que les réglages existant (ou par défaut) pour la fonction soient appropriés, vous pouvez en général activer une fonction sur l'écran Configuration écran de pesage sans avoir à aller à d'autres écrans de configuration.

Lorsque vous désactivez un champ sur l'écran Configuration écran de pesage, il est automatiquement désactivé sur l'écran Configuration correspondant sauf s'il existe déjà des données enregistrées dans ce champ. Par conséquent, le champ ne sera plus affiché sur l'écran de pesage mais sera toujours visible dans les données variables et les écrans Statistiques pour montrer les données enregistrées.

Lorsque une fonction ou un champ est activé sur un écran Configuration, il n'est pas automatiquement activé sur l'écran Configuration écran de pesage sauf s'il y a été activé auparavant. Lorsqu'une fonction ou un champ est désactivé à un écran Configuration, il est automatiquement désactivé sur l'écran Configuration écran de pesage. S'il y a des données présentes dans un fichier, un prompt apparaît avant que les données soient effacées.

Si vous voulez qu'un champ apparaisse aux écrans Données variables, Statistiques et Histoire de l'animal, mais pas à l'écran de pesage, désactivez-le sur l'écran Configuration écran de pesage et activez-le aux écrans de configuration plus profonds comme requis.

## Champs disponibles

---

**Introduction** Quelques-uns des champs que vous voyez sur l'écran Configuration écran de pesage concernent des données fixes ou des données variables et sont liés aux réglages de ces fonctions. D'autres champs, comme 'Prompt', sont des champs que vous pouvez activer.

Ce chapitre explique les différents champs et leurs interactions.

**Champ Prompt** Active ou désactive l'affichage de prompts (messages d'invite) comme 'Mettez charge' qui apparaissent à l'écran de pesage.

**Champs pour données fixes** La liste suivante montre les champs pour données fixes standard configurés à l'usine.

- N° de travail
- IDE
- IDV
- Groupe
- Classe
- Race
- DdN
- Divers

Pourvu qu'il soit activé dans les données fixes, vous pouvez mettre tout champ mentionné ci-dessus sur l'écran de pesage afin de le consulter ou entrer des données.

Le XR3000 utilise les symboles suivants pour indiquer les réglages sur l'écran Configuration écran de pesage.

Symbole	Signification
☑	Le champ est activé.
☒	Le champ est désactivé.
▪	S'applique aux champs pour données fixes uniquement. Vous devez activer le champ sur l'écran Configuration données fixes avant de pouvoir l'activer sur l'écran de pesage.

Pour plus d'informations sur la configuration des champs pour données fixes, voir « Configurer les données fixes » à la page 60.

### **Champs pour données variables**

La table suivante montre les champs pour données variables qui peuvent être mis sur l'écran de pesage pour l'entrée ou la consultation de données. Les noms standard sont montrés pour les trois champs pour données variables.

Champs pour données variables	Écran de configuration pertinent
Code 1	Données variables
Code 2	Données variables
Code 3	Données variables

Vous pouvez activer tout champ mentionné ci-dessus sur l'écran Configuration écran de pesage.



---

### Notes

- Si vous activez un champ pour données variables sur l'écran Configuration écran de pesage, il sera automatiquement activé sur l'écran Configuration données variables.
  - Si vous désactivez un champ pour données variables sur l'écran Configuration écran de pesage, il sera désactivé sur l'écran Configuration données variables sauf s'il existe déjà des données enregistrées dans ce champ.
  - Comme vous pouvez configurer différents champs pour différents fichiers, l'écran Configuration écran de pesage peut changer lorsque vous allez d'un fichier à un autre.
- 

Pour plus d'informations sur la configuration des champs pour données variables, voir « Configurer des données variables » à la page 75.

### Champs calculés

Si vous activez un de ces champs sur l'écran Configuration écran de pesage, la fonction sera désactivée au côté gauche de l'écran de pesage. Il est impossible d'entrer des valeurs dans ces champs ; elles sont calculées automatiquement.

Champ	Écran Configuration pertinent
Catégorie de classification	Classification
Poids carcasse	Données variables
Valeur	Barèmes de prix
Gain de poids	Gain de poids & Prédictions
Prédiction	Gain de poids & Prédictions
Jours	Gain de poids & Prédictions

---

### Notes

- Si vous activez un des champs ci-dessus sur l'écran Configuration écran de pesage, l'indicateur l'activera sur l'écran Configuration correspondant avec :
    - les réglages par défaut, ou
    - les réglages actuels s'il est déjà configuré.
  - Si vous désactivez un des champs ci-dessus sur l'écran Configuration écran de pesage :
    - La fonction sera désactivée sur l'écran Configuration correspondante.
    - La configuration continue à être stockée dans la mémoire.
- 

**Dern. Poids**  
**Dern. Date**  
**Dern. Gain de poids**  
**Dern. Code 1**  
**Dern. Code 2**  
**Dern. Code 3**

Ces options vous permettent de consulter des données variables précédentes.

Si vous activez un de ces champs sur l'écran de pesage, l'indicateur affiche les données pertinentes du fichier le plus récent qui contient un jeu de données pour l'animal.

---

**Note :** Si vous changez le nom des champs standard Code 1, Code 2, ou Code 3, le nom du champ Dern. correspondant changera également.

---

**Nombre dans le groupe**

Vous permet d'entrer le nombre d'animaux dans un groupe, si le mode Pesage de groupe est activé.

Pour plus d'informations, voir « Pesage de groupe » à la page 89.

## Ajouter d'autres champs

---

### Introduction

Outre les champs que vous pouvez activer sur l'écran Configuration écran de pesage, vous pouvez aussi mettre d'autres types de champs à l'écran de pesage comme des champs de configuration ou des champs statistiques. Dans l'exemple suivant, le champ Fichier sera ajouté à l'écran de pesage.

**Exemple**

Pour ajouter le champ Sélection fichier sur l'écran de pesage :

1. Sur l'écran Données variables, placez le curseur sur le champ FICHIER.

Mettez le curseur dans le champ FICHIER et appuyez sur **?**

N°T	POIDS	VALEUR	GAIN	GROUPE	RACE
100	431	1077.50	21.0	1	
101	429	1072.50	28.0	2	
102	478	1195.00	49.0	3	
103	373	746.00	-13.0	4	
104	506	1388.75	60.0	5	
105	502	1377.75	59.0	6	
106	457	1142.50	31.0	1	
107	390	780.00	30.0	2	
108	502	1377.75	51.0	3	
109	378	756.00	-19.0	4	
110	312	624.00	-7.0	5	

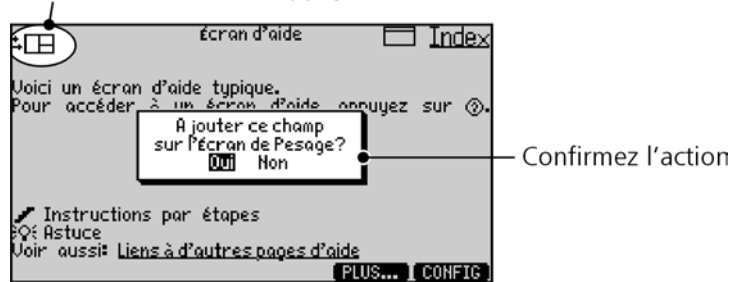
Don. var FCHIER: Avril 21/04/2004

DEBUT FIN TRIER RECH. IMPRIM. >>>

2. Appuyez sur **?**.

L'indicateur affiche l'écran d'aide.

Mettez le curseur ici et appuyez sur **←**



3. Placez le curseur dans le coin en haut à gauche et appuyez sur **←**.
4. Sélectionnez 'Oui' et appuyez sur **←**.

Une fois que vous avez mis le champ FICHIER sur l'écran de pesage, vous pouvez sélectionner le fichier actuel sans avoir à ouvrir la liste des fichiers.

**Note** : Si le champ FICHIER a été ajouté, il acceptera soit un numéro de fichier soit un nom de fichier, même si c'est le nom de fichier qui est affiché. Pour faire afficher également le numéro de fichier, ajoutez la colonne FICHIER sur l'écran Fichiers. Pour ajouter un champ qui vous permettra de changer le nom du fichier actuel plutôt que de sélectionner un fichier différent, ajoutez la colonne NOM FICHIER à l'écran Fichiers.

---

Pour ajouter un champ supplémentaire à l'écran de pesage, répétez la procédure.

**Champs qui peuvent être ajoutés**

Tout champ sur l'écran Statistiques peut être ajouté. Les champs sur les écrans Statistiques de classification et Statistiques personnalisées ne peuvent pas être ajoutés.

La plupart des champs sur les écrans de configuration peuvent être ajoutés.

## Écran Configuration données fixes

L'écran Configuration données fixes est l'écran pour configurer la banque des données fixes qui stocke les données générales sur vos animaux, comme la date de naissance, ID et races.

Une fois que vous avez configuré les champs de la banque de données et entré les données de vos animaux, vous ne changez normalement plus la configuration. Toutefois, il est possible d'ajouter des champs supplémentaires s'il y en a besoin plus tard.

### Accéder à l'écran de configuration Données fixes

- ▶ Appuyez sur **(X✓)** et ensuite sur **DOH.FIX**.

L'indicateur est fourni avec un jeu de champs standard pour données fixes configurés à l'usine.

Configuration des données fixes					
AUTOINCREMENTATION : Désactivé			PREFIXE : Désactivé		
LABEL	ACTIVE	TYPE	ID	FORMAT OU LONGUEUR	REPETER
NPT	✓	Texte	✓	4	×
ID	✓	Texte	✓	16	×
IDU	✓	Texte	✓	16	×
Groupe	✓	Texte	×	4	×
Classe	×	Texte	×	4	×
Race	✓	Perso	×		×
DdM	×	Date	×	JJ/mm/aaaa	×
Divers	×	Nbre	×	####	×
PERSO					

Noms par défaut des champs pour données fixes

## Configurer un champ auto-incrémentant

### Introduction

Pendant la pesée, l'indicateur peut automatiquement incrémenter un champ ID. Ceci signifie qu'il n'y a pas besoin d'entrer les numéros d'identification. Le numéro (ou la lettre) s'auto-incrémentera d'un pas chaque fois que vous enregistrez un poids.

Pour des exemples relatifs à l'emploi de cette fonction, voir « ID auto-incrémentants » à la page 99.

**Configurer l'auto-incrémentation**

1. Placez le curseur dans le champ Auto-incrémentation et appuyez sur ←.
2. Sélectionnez le champ ID qui doit s'auto-incrémenter et appuyez sur ←.

Sélectionnez une ID à autoincrémenter

Configuration des données fixes					
AUTOINCREMENTATION :			Désactivé	PREFIXE : Désactivé	
LABEL	ACTIVE		IDU	MT OU LONGUEUR	REPETER
N°T	✓	Texte	✓	4	x
IDF	x	Texte	✓	16	x
IDU	✓	Texte	✓	16	x
Groupe	x	Texte	x	4	x
Classe	x	Texte	x	4	x
Race	✓	Perso	x		x
DdN	x	Date	x	Jj/mm/aaaa	x
Divers	x	Nbre	x	####	x
PERSO					

3. Entrez le premier numéro d'identification dans le champ AUTOINCREMENTATION.

L'ID du premier animal sera 200, animal suivant 201

Configuration des données fixes					
AUTOINCREMENTATION :			N°T	PREFIXE : Désactivé	
COMPTER DE :					
LABEL	ACTIVE	TYPE	ID	FORMT OU LONGUEUR	REPETER
N°T	✓	Texte	✓	4	x
IDF	x	Texte	✓	16	x
IDU	✓	Texte	✓	16	x
Groupe	x	Texte	x	4	x
Classe	x	Texte	x	4	x
Race	✓	Perso	x		x
DdN	x	Date	x	Jj/mm/aaaa	x
Divers	x	Nbre	x	####	x
PERSO					

**Configurer le champ Préfixe****Introduction**

Vous pouvez configurer l'indicateur de manière à ce qu'il applique automatiquement des préfixes aux ID lorsque vous les entrez sur l'écran de pesage. Cette fonction permet d'économiser du temps.

Pour un exemple de l'emploi de préfixe, voir « Préfixe pour ID » à la page 99.

### Configurer un préfixe

1. Placez le curseur dans le champ Préfixe et appuyez sur ←.

Sélectionnez l'ID pour laquelle vous souhaitez un préfixe

Configuration des données fixes						
AUTOINCREMENTATION : Désactivé					PRÉFIXE : Désactivé	
LABEL	ACTIVE	TYPE	ID	FORMAT OU LONGUEUR	<input type="checkbox"/> N°T <input type="checkbox"/> IDE <input type="checkbox"/> IDU	
N°T	✓	Texte	✓ 4			
IDE	✓	Texte	✓ 16			
IDU	✓	Texte	✓ 16			✗
Groupe	✗	Texte	✗ 4			✗
Classe	✗	Texte	✗ 4			✗
Race	✓	Perso	✗			✗
DdH	✗	Date	✗	JJ/mm/aaaa		✗
Divers	✗	Nbre	✗	####		✗

2. Sélectionnez l'ID pour lequel vous voulez un préfixe.
3. Entrez le préfixe.

Entrez le préfixe requis

Configuration des données fixes						
AUTOINCREMENTATION : Désactivé					PRÉFIXE : IDU	
PRÉFIXE : RBC						
LABEL	ACTIVE	TYPE	ID	FORMAT OU LONGUEUR	REPETER	
N°T	✓	Texte	✓ 4			✗
IDE	✓	Texte	✓ 16			✗
IDU	✓	Texte	✓ 16			✗
Groupe	✗	Texte	✗ 4			✗
Classe	✗	Texte	✗ 4			✗
Race	✓	Perso	✗			✗
DdH	✗	Date	✗	JJ/mm/aaaa		✗
Divers	✗	Nbre	✗	####		✗

Un préfixe peut contenir des nombres, des lettres, espace, point, et -.

**Notes**

- Vous pouvez utiliser la fonction Préfixe pour les champs ID alphabétiques ou numériques.
  - Dans l'exemple ci-dessus, le champ IDV doit être suffisamment long pour le préfixe, « ABC » et un numéro d'animal individuel. Voir « Format ou longueur » à la page 177.
  - Vous pouvez mettre le champ Préfixe sur l'écran de pesage afin que vous puissiez le changer sans avoir à accéder à l'écran Configuration. Voir « Ajouter d'autres champs » à la page 169.
- 

## Configurer des champs pour données fixes

---

**Introduction**

Outre l'ID de l'animal, vous pouvez avoir jusqu'à sept champs de données par jeu de données fixes.

Vous pouvez changer les noms des champs et le type de données stockées dans chacun en utilisant les colonnes sur l'écran Configuration données fixes.

Les colonnes sont expliquées ci-dessous.

**Label**

Spécifie le nom du champ.

**Marche / Arrêt**

Utilisé pour activer ou désactiver des champs.

L'activation d'un champ pour données fixes signifie que le champ :

- est inclus dans la banque des données fixes.
- peut être mis sur l'écran de pesage.
- apparaît à l'écran Données variables.
- apparaît à l'écran Statistiques.



### Notes

- Pour éviter d'occuper de la mémoire inutilement, n'activez que les champs qu'il vous faut dans votre banque des données fixes.
  - Les champs qui ont été activés occupent de la mémoire si des données sont entrées ou non.
  - Lorsque vous désactivez un champ pour données fixes, toutes les données dans ce champ dans tous les jeux de données fixes sont effacées et la mémoire est récupérée. Toutefois, s'il y a des données présentes, l'indicateur affiche un avertissement avant d'effacer le champ.
- 

### Type

Les champs doivent être d'un des types suivants :

- Alphabétique
- Numérique
- Personnalisé
- Date.

Pour plus d'informations sur ces types de champs, voir « Types de champs » à la page 20.

---

### Notes

- Si vous changez le type d'un champ qui contient déjà des données, l'indicateur essaiera de convertir les données. Si ceci n'est pas possible sans perte d'informations, l'indicateur affiche un avertissement.
  - Les champs numériques utilisent à peu près la moitié de mémoire des champs alphabétiques. Les champs personnalisés utilisent très peu de mémoire.
- 

### ID

L'attribut ID change le comportement de l'indicateur lorsque des données sont entrées dans le champ.

Sur l'écran de pesage et dans le formulaire Données fixes, si vous entrez des données dans un champ qui a été configuré comme ID, l'indicateur recherche le jeu de données de l'animal dans la banque des données fixes et affiche les données dans tous les autres champs pour données fixes qui sont visibles.

Toutefois, dans la table des données fixes, si vous entrez des données dans un champ qui a été configuré comme champ ID, l'indicateur change ces données, tout comme il les changerait dans un champ qui n'a pas été configuré comme ID.

Pour rechercher un jeu de données dans la table des données fixes, vous devez utiliser la touche de fonction RECH. (rechercher).

Sur l'écran Données variables, si vous entrez des données dans un champ configuré comme champ ID, l'indicateur crée un lien entre les données variables et l'ID fixe que vous venez d'entrer s'il existe. Si un tel jeu de données fixes n'existe pas, l'indicateur affiche un avertissement.

Pour rechercher un jeu de données sur l'écran Données variables, vous devez utiliser la touche de fonction RECH. (rechercher).

Si un ID est scanné avec un lecteur externe, l'indicateur va toujours chercher l'ID, que ce soit sur l'écran de pesage, dans le formulaire Données fixes, sur l'écran Données variables ou dans la table des données fixes, à l'exception suivante :

Un IDE ne peut être changé que dans la table des données fixes. Vous devez positionner le curseur sur l'IDE à changer et puis scanner le nouvel IDE.

**Combinaison d'ID**

Normalement, un ID identifie un animal sans équivoque, mais vous pouvez utiliser deux ou plus d'ID en combinaison. Pour ce faire, aucune configuration n'est nécessaire outre que la définition des deux champs comme requis.

Pour plus d'informations, voir « Combinaison de champs ID » à la page 58.

**Format ou longueur pour les champs alphabétiques**

Spécifie le nombre de caractères stockés dans ce champ. Spécifier moins de caractères signifie utiliser moins de mémoire.

30 caractères est la longueur maximale pour les champs alphabétiques.

**Format ou longueur pour les champs numériques**

Spécifie le format et le nombre de chiffres stockés dans ce champ.

Cette fonction assure que l'utilisateur entre les nombres dans un format spécifié.

Spécifier moins de chiffres pour un nombre signifie utiliser moins de mémoire et permet de réduire le nombre d'erreurs d'entrée de données.

9 chiffres est la longueur maximale pour les champs numériques.

Pour spécifier le format, tapez un exemple d'un numéro et appuyez sur ←. L'indicateur affiche le format et la longueur sur l'écran Configuration à l'aide des symboles #.

Le tableau suivant montre quelques exemples.

Vous entrez	Format de champ
123	###
1.2	#. #
350.6	###. #
0.12	##. #

---

**Note :** Si vous réduisez la longueur d'un champ qui contient déjà des données, et que ceci entraîne une perte d'informations, l'indicateur affichera un avertissement.

---

**Répéter**

Vous pouvez configurer un champ pour données fixes ou données variables à répéter automatiquement la dernière valeur que vous avez entrée dans ce champ sur l'écran de pesage.

Si vous souhaitez répéter la même valeur pour beaucoup d'animaux, cette fonction accélère grandement la saisie des données.

Par exemple, vous voulez peut-être entrer le même numéro de Groupe pour tous ou presque tous les animaux.

Vous pouvez changer la valeur automatiquement répétée si nécessaire, soit sur l'écran Configuration, soit sur l'écran de pesage.

# Écran Configuration données variables

L'écran Configuration données variables est l'endroit où vous configurez les champs pour les données que vous voulez enregistrer dans le fichier actuel. Chaque fichier peut avoir une configuration différente.

Les réglages ne s'appliquent pas aux données que vous avez enregistrées dans des fichiers précédents, quoiqu'ils seront utilisés comme réglages par défaut pour de nouveaux fichiers.

## Accéder à l'écran de configuration Données variables

1. Appuyez sur **(X✓)** et ensuite sur **DOH.VAR**.

Vous pouvez taper un nom de fichier et appuyer sur **←** pour sélectionner un fichier

LABEL	ACTIVE	TYPE	FORMT OU LONGUEUR	REPETER
Code1	✓	Texte	4	X
Code2	✓	Texte	4	X
Code3	X	Texte	4	X

2. Entrez le nom ou le numéro du fichier que vous voulez configurer.

## Configurer Pesage de groupe

### Introduction

Le mode Pesage de groupe vous permet de mettre un groupe d'animaux sur la balance ensemble et d'enregistrer le poids total. L'indicateur enregistre le poids et le nombre d'animaux dans chaque groupe.

**Configuration**

Pour configurer le fichier actuel pour le Pesage de groupe :

- ▶ Activez 'Nbre d'animaux' sur l'écran Configuration écran de pesage. Ceci l'active automatiquement sur l'écran Configuration données variables.

À la fin de la pesée, vous pouvez le désactiver sur l'écran Configuration écran de pesage, afin que le champ n'apparaisse plus sur l'écran de pesage. Le mode Groupe continuera à être actif sur l'écran Configuration données variables et les comptes seront toujours affichés sur l'écran Données variables, sauf s'il n'y a pas de jeux de données.

Si vous désactivez Pesage de groupe sur l'écran Configuration données variables, les informations sur les groupes seront effacées dans le fichier.

**Informations supplémentaires**

Voir « Pesage de groupe » à la page 89.

**Configurer Poids carcasse****Introduction**

Le poids carcasse est le rendement attendu d'un animal. L'indicateur calcule le rendement sur la base d'un pourcentage que vous entrez.

**Configurer Poids carcasse**

Pour activer le poids carcasse pour le fichier actuel :

1. Activez le champ POIDS CARCASSE.
2. Entrez le pourcentage requis dans le champ CARCASSE %.

Activez le mode Pesage carcasse

Entrez le pourcentage

LABEL	ACTIVE	TYPE	FORMT OU LONGUEUR	REPETER
Code1	✓	Texte	4	×
Code2	✓	Texte	4	×
Code3	×	Texte	4	×

PERSO

### Notes

- Si vous activez le champ Poids carcasse sur l'écran Configuration données variables, l'option ne sera pas automatiquement activée sur l'écran de pesage. Ceci vous permet d'avoir les poids carcasse sur l'écran Données variables sans les avoir sur l'écran de pesage (mais pas l'inverse).
  - Un changement du pourcentage Carcasse ne s'applique qu'au fichier actuel. Le pourcentage utilisé dans les fichiers pour données variables existants n'est pas concerné.
  - L'activation de Poids carcasse aura un effet sur les valeurs calculées à partir des barèmes de prix. Voir « Valeurs des animaux » à la page 114.
- 

## Configurer des champs pour données variables

---

### Introduction

Outre les poids, un fichier pour données variables peut stocker jusqu'à trois autres champs pour chaque animal.

Ce chapitre décrit les champs sur l'écran Configuration données variables. Pour une description détaillée de la configuration des données variables, voir « Configurer des données variables » à la page 75.

### Champs standard

Les champs standard pour données variables sont :

- Code 1
- Code 2
- Code 3

### Personnaliser les champs

Vous pouvez changer les noms des trois champs et les types de données enregistrées.

Config Données variables FCHR: FeU				
MODE GROUPE : X		POIDS CARCASSE : <input checked="" type="checkbox"/>		
		CARCASSE % : 50.0 %		
LABEL	ACTIVE	TYPE	FORMT OU LONGUEUR	REPETER
Code1	<input checked="" type="checkbox"/>	Texte	4	<input type="checkbox"/>
Code2	<input checked="" type="checkbox"/>	Texte	4	<input type="checkbox"/>
Code3	<input type="checkbox"/>	Texte	4	<input type="checkbox"/>
PERSO				

Noms par défaut des champs pour données variables

Les colonnes en bas de l'écran sont décrites ci-dessous.

**Label** Spécifie le nom du champ.

**Marche / Arrêt** Utilisé pour activer ou désactiver des champs pour le fichier pour données variables actuel.

L'activation d'un champ pour données variables ici signifie que le champ :

- peut être utilisé pour enregistrer des données dans le fichier actuel.
- apparaît à l'écran Données variables pour ce fichier.
- apparaît dans les statistiques.

### Notes

- Si vous activez un champ sur l'écran Configuration écran de pesage, l'indicateur l'active automatiquement là et ailleurs (s'il n'est pas encore activé). C'est la méthode la plus rapide.
  - Plus de champs que vous activez sur l'écran Configuration données variables, plus de mémoire sera utilisée.
  - Lorsque vous désactivez un champ pour données variables, toutes les données dans ce champ dans tous les jeux de données sont effacées et la mémoire est récupérée. Toutefois, s'il y a des données présentes, l'indicateur affiche un avertissement avant de désactiver le champ.
  - Comme vous pouvez configurer différents champs pour différents fichiers, l'écran de pesage peut changer lorsque vous sélectionnez un fichier différent.
- 

### Type

Les champs pour données variables doivent être du type :

- Alphabétique
- Numérique
- Personnalisé

Pour plus d'informations sur ces types de champs, voir « Types de champs » à la page 20.

---

### Notes

- Si vous changez le type d'un champ qui contient déjà des données, l'indicateur essaiera de convertir les données. Si ceci n'est pas possible sans perte d'informations, l'indicateur affiche un avertissement.
  - Les champs numériques utilisent à peu près la moitié de mémoire des champs alphabétiques. Les champs personnalisés utilisent très peu de mémoire.
-



- Format ou longueur** Pour des champs alphabétiques, le format spécifie le nombre de caractères enregistrés dans ce champ. 12 caractères est la longueur permise maximale pour les champs alphabétiques.
- Pour des champs numériques, vous pouvez spécifier le format et le nombre de chiffres enregistrés dans ce champ. 9 chiffres est la longueur permise maximale pour les champs numériques.
- Plus les champs sont longs, plus ils utilisent de mémoire.
- Pour des instructions sur la définition de formats, voir « Format ou longueur » à la page 177.
- Champs répétitifs** Vous pouvez configurer un champ pour répéter automatiquement la dernière valeur que vous avez entrée dans ce champ sur l'écran de pesage.
- Nombre de champs** Puisqu'il est possible de configurer les champs pour données variables individuellement pour chaque pesée, vous pouvez enregistrer des champs de données variables différents pour chaque pesée.
- Lorsque vous consultez l'histoire complète d'un animal sur l'écran Histoire de l'animal, l'indicateur peut afficher jusqu'à 10 colonnes différentes en fonction des champs qu'il trouve dans les différents fichiers.


# Écran Configuration pour la classification

L'écran Configuration de la classification est utilisé pour entrer les catégories de classification et afficher les différentes options.

Les réglages utilisés deviendront les réglages par défaut pour de nouveaux fichiers. Les réglages n'ont pas d'effet sur les données enregistrées dans des fichiers antérieurs, sauf si vous décidez de recalculer les données de classification stockées avec les nouveaux réglages.

Pour des informations générales sur les fonctions de classification, voir « Classification » à la page 110.

## Configuration de la classification

1. Appuyez sur  et ensuite sur **CLASSIF** pour afficher l'écran Configuration de la classification.

Classification activée pour le fichier actuel

Config Classification		FCHR : FeV	
CLASSIF : <input checked="" type="checkbox"/>		CATEGORIES DE CLASSIF : 2	
CLASSER PAR : Poids		ICONES : Grandes flèches	
CATEGORIE	DE	A	FLECHE
1	8.8	100.0	↑
2	100.5	200	←

RECALC

2. Activez l'option CLASSIF.
3. Entrez le nombre de catégories de classification (dix au maximum).
4. Sélectionnez une option dans le champ CLASSIF PAR.
5. Sélectionnez les icônes qui doivent apparaître sur l'écran pour indiquer la catégorie de classification. Les flèches peuvent indiquer cinq directions différentes. Au choix, vous pouvez sélectionner N° d'enclos.
6. Dans chaque ligne, remplissez la fourchette de poids à être classés dans les différentes catégories. S'il s'agit d'une classification non-numérique, entrez des données différentes dans chaque ligne.

7. Dans chaque ligne, spécifiez la direction ou le numéro d'enclos vers lequel les animaux doivent être dirigés.

Pour plus d'informations, voir « Champs de configuration de la classification » ci-dessous.

### Exemple

Voici un exemple des réglages de l'écran Configuration de la classification pour effectuer une classification à l'aide d'un champ personnalisé.

Config Classification		
CLASSIF : <input checked="" type="checkbox"/>		FCHR : Jan
CLASSER PAR : Action		CATEGORIES DE CLASSIF : 5
		ICONES : Grandes flèches
CATEGORIE	OPTION CONCORDANTE	FLECHE
1		↑
2	Traiter	←
3	Vendre	→
4	Engraisser	↖
5	Tuer	↗
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>RECALC</span> <span>PORTES</span> </div>		

**Note** : Si vous faites une classification par un champ personnalisé, et qu'il y ait plus d'options que de catégories de classification que vous souhaitez définir, choisissez la même direction de classification pour plusieurs lignes. Pour les options que vous voulez ignorer pour la classification, utilisez les icônes de classification suivants :

- Entrez '0', si vous utilisez des numéros d'enclos
- Entrez l'icône vide, si vous utilisez des flèches

### Données de classification enregistrées

Même si vous changez la configuration de la classification pour des pesées / fichiers futurs, les données restent les mêmes tel qu'elles ont été enregistrées. Pour changer les données de classification enregistrées sur la base d'une nouvelle configuration, utilisez la touche de fonction **RECALC**. Voir « Touche de fonction Recalc » à la page 189.

---

## Champs de configuration de la classification

---

### Catégories de classification

Entrez le nombre de catégories différentes de classification (lignes) que vous voulez utiliser. Le maximum est 10. Il peut y avoir moins de catégories de classification, parce que vous pouvez diriger différentes catégories dans la même direction.

### Classer par

Placez le curseur sur le champ et appuyez sur ← pour voir la liste des champs suivant lesquels vous pouvez classer les animaux.

Si les données sont disponibles, vous pouvez classer selon les aspects suivants :

- Poids.
- Gain de poids.
- Poids carcasse.
- Valeur.
- Prédications.
- N'importe quel des trois champs pour données variables.
- N'importe quel des huit champs pour données fixes.

Si l'option que vous voulez n'apparaît pas dans la liste, vous devez l'activer sur l'écran Configuration pertinent : Données fixes, Données variables, Gain de poids, ou Barème (pour Valeur).

### Icônes

Ce champ vous permet de sélectionner une méthode pour afficher la direction de classification sur l'écran de pesage :

- Petites flèches
- Grandes flèches
- Petit numéro d'enclos
- Grand numéro d'enclos
- Petit B, M, H (bas, moyen, haut)
- Grand B, M, H (bas, moyen, haut)
- Petit numéro de catégorie
- Grand numéro de catégorie.

### Notes

- Les flèches peuvent indiquer cinq directions, c'est-à-dire vous ne pouvez diriger les animaux que dans 5 directions, si vous utilisez les flèches.
  - Les numéros d'enclos peuvent être 0..99 ; en utilisant les numéros d'enclos, vous pouvez donc diriger les animaux dans jusqu'à 99 directions.
  - Le B, M, H assure la compatibilité avec d'anciens systèmes. Il permet la classification en trois catégories. Vous devez spécifier deux ou trois lignes. L'affectation de B, M, H aux lignes est automatique, ce qui n'est pas le cas des flèches et des numéros d'enclos.
  - Les numéros de catégorie sont similaires à B, M, H mais permettent plus de catégories. La catégorie 1 correspond à la 1<sup>ère</sup> ligne, 2 à la 2<sup>ème</sup> ligne etc.
- 

### De ... À, Texte de référence, Option de référence

- Pour classer suivant un champ numérique, entrez les fourchettes requises de poids, de gains de poids, de valeurs etc.
- Pour classer suivant un champ alphabétique comme Code, entrez le mot ou la séquence de caractères que l'indicateur doit utiliser comme référence pour chaque ligne.
- Pour des champs Option comme Race, la gamme d'options est figée.

### Directions de flèche

Vous pouvez modifier les directions des flèches pour les catégories comme suit :

1. Placez le curseur sur la flèche au bout d'une ligne pour une catégorie particulière.
2. Appuyez sur ←. L'indicateur affiche une liste des directions possibles.
3. Placez le curseur sur la direction requise et appuyez sur ←.

---

**Note** : Vous pouvez utiliser la même flèche plusieurs fois.

---

**Numéros d'enclos**

Les numéros d'enclos peuvent aller de 0 à 99.

---

**Note :** Vous pouvez utiliser le même numéro d'enclos plusieurs fois.

---

**Touche de fonction  
Recalc**

La touche de fonction **RECALC** peut être utilisée pour recalculer des données de classification enregistrées avec de nouveaux réglages de classification.

## Écran Configuration pour Gain de poids et Prédictions

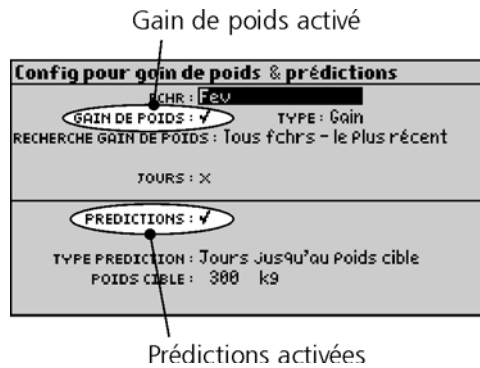
L'écran Configuration pour Gain de poids & Prédictions est l'écran pour activer le gain de poids et les prédictions et pour configurer le type de calculs requis.

Le gain de poids est activé pour chaque fichier individuellement (données variables) ce qui fait que certains fichiers affichent le gain de poids et d'autres ne le font pas.

Pour un aperçu des fonctions gain de poids, voir « Gain de poids » à la page 109.

### Accéder à l'écran Configuration pour gain de poids & prédictions

- ▶ Appuyez sur  et ensuite sur **GAIN P.**



- Lorsque vous activez l'option GAIN DE POID, les champs de configuration pour le gain de poids apparaissent.
- Lorsque vous activez l'option PREDICTIONS, les champs de configuration pour les prédictions apparaissent.

---

**Note :** Lorsque vous activez Gain de poids sur l'écran Configuration écran de pesage, GAIN DE POIDS sera automatiquement activé à cet écran aussi.

---

## Champs de configuration Gain de poids

### Types de gain de poids

Il y a des options pour choisir le type de calcul à effectuer (par exemple, simple différence de poids ou gain de poids quotidien).

L'indicateur peut calculer six types de gain de poids différents :

Type	Description
Gain	Gain de poids depuis le fichier spécifié.
Gain quotidien	Gain de poids par jour depuis fichier original.
Gain mensuel	Gain de poids par mois depuis fichier original.
Gain %	Gain de poids comme pourcentage du poids original.
Gain quotidien %	Gain de poids par jour comme pourcentage du poids original.
Gain mensuel %	Gain de poids par mois comme pourcentage.

Les deux types de calcul utilisés le plus souvent sont Gain et Gain quotidien.

### Recherche Gain de Poids

Utilisez ce champ pour spécifier le fichier antérieur qui doit être utilisé en combinaison avec le fichier actuel pour calculer le gain de poids. Les options sont les suivantes :

- **Tous les fichiers = utiliser le plus récent (réglage par défaut)**

Compare le poids actuel avec le poids le plus récent de cet animal stocké dans un fichier antérieur.

- **Tous les fichiers = premier après date**

Compare le poids actuel avec le poids stocké dans le premier fichier (avec un jeu de données pour cet animal) après une date que vous spécifiez.

Si vous n'entrez pas de date, l'indicateur utilisera le fichier le plus ancien qu'il trouve avec cet animal.



- **Fichier spécifié uniquement**

Compare le poids actuel au poids stocké dans un fichier dont vous spécifiez le nom.

Une fois que vous avez sélectionné la méthode à utiliser pour trouver le poids antérieur, l'indicateur affiche un champ pour que vous puissiez spécifier la date ou le nom du fichier selon la méthode.

---

**Note** : Si le(s) fichier(s) spécifié(s) ne contiennent pas de jeu de données pour l'animal, le gain de poids ne sera pas calculé.

---

### **Réglages liés**

Vous pouvez mettre le champ Type de gain de poids sur l'écran de pesage. Ceci vous permet de visualiser et changer ce réglage sans avoir à accéder à l'écran Configuration.

Pour des instructions détaillées sur l'ajout de champs à l'écran de pesage, voir « Ajouter d'autres champs » à la page 169.


## Champs de configuration pour les jours d'engraissement

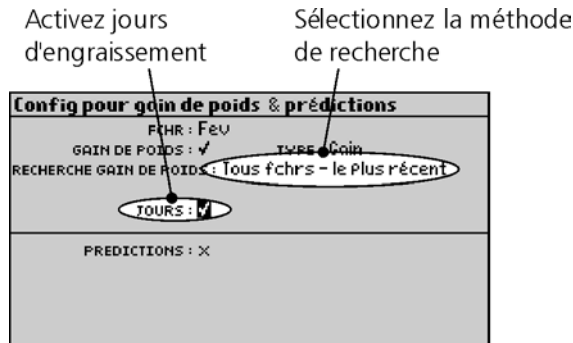
Les jours d'engraissement sont calculés en fonction de la méthode sélectionnée pour la recherche Gain de poids.

- ▶ Pour voir le nombre de jours d'engraissement depuis la pesée la plus récente de l'animal, sélectionnez 'Tous fchrs - le plus récent'. L'indicateur va chercher dans tous les fichiers du plus récent au plus ancien et va utiliser le premier jeu de données qu'il trouve pour l'animal.
- ▶ Pour voir le nombre de jours d'engraissement depuis la première pesée de l'animal, sélectionnez 'Tous fchrs - premier après'. Spécifiez une date qui est plus ancienne que tous vos fichiers ou laissez le champ pour la date vide.

### Activer Jours

Pour configurer Jours d'engraissement pour le fichier actuel :

1. Appuyez sur  et ensuite sur **GAIN P.** pour afficher l'écran Configuration pour gain de poids & prédictions.

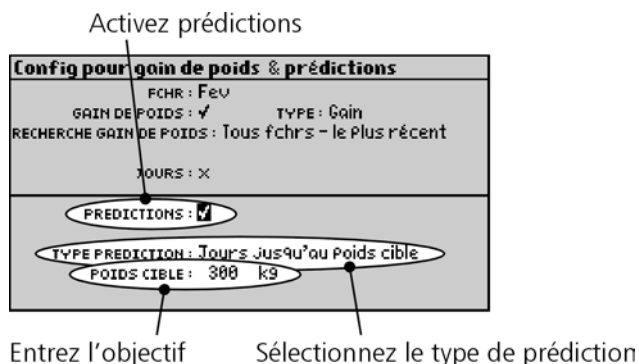


2. Activez l'option JOURS.  
Si Gain de poids n'est pas encore activé, le champ RECHERCHE GAIN DE POIDS apparaît.
3. Pour RECHERCHE GAIN DE POIDS choisissez 'Tous fchrs - premier après' ou 'Tous fchrs - le plus récent'. Entrez une date, si nécessaire.

## Champs de configuration pour les prédictions

**Activer les prédictions** Pour configurer les prédictions pour le fichier actuel :

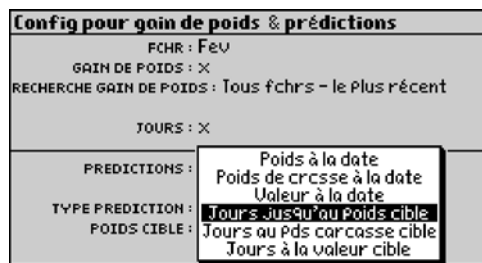
1. Appuyez sur **(X✓)** et ensuite sur **GAIN P.** pour afficher l'écran Configuration pour gain de poids & prédictions.



2. Activez l'option PREDICTIONS.

L'indicateur affiche alors les champs de configuration pour les prédictions.

3. Dans le champ TYPE PREDICTION, sélectionnez le type de prédiction requis.



4. Entrez la date cible ou une autre cible selon besoin.
5. À la fin, appuyez sur **(ESC)** pour quitter l'écran.

**Note** : Les prédictions sont calculées en extrapolant le gain de poids.

### Type de prédiction

L'indicateur offre les calculs de prédictions suivants :

- Poids attendu à une date
- Poids carcasse attendu à une date
- Valeur attendue à une date
- Jours jusqu'au poids cible
- Jours jusqu'au poids carcasse cible
- Jours jusqu'à la valeur cible.

Une fois que vous avez sélectionné le type de calcul à effectuer, l'indicateur affiche un champ où vous pouvez entrer la date ou le poids cible requis.

### Réglages liés

Les prédictions dépendent des réglages pour le gain de poids qui doivent également être configurés comme requis.

Les champs suivants de configuration pour les prédictions peuvent être mis sur l'écran de pesage :

- Type de prédiction
- Prédire le poids à une date
- Poids cible
- Valeur cible

Ceci vous permet de visualiser et de changer quelques réglages sans avoir à accéder à l'écran Configuration.

Pour des instructions détaillées sur l'ajout de champs à l'écran de pesage, voir « Ajouter d'autres champs » à la page 169.

---


### Notes

- Les prédictions ne fonctionnent qu'avec des données qui datent de moins d'un an. Si, par exemple, vous pesez vos animaux deux fois par an, vous pouvez utiliser les prédictions. Si, en revanche, vous ne pesez vos animaux que tous les 13 mois, vous ne pouvez pas les utiliser.
  - Si un animal a un gain de poids négatif, l'indicateur montre une série de tirets.
  - Si un animal a déjà atteint son poids cible, l'indicateur affiche 0 jours pour atteindre l'objectif.
-

## Écran Configuration barème

L'écran Configuration barème vous permet de saisir jusqu'à trois barèmes de valeurs monétaires pour différentes gammes de poids. Une fois que les barèmes sont établis, vous pouvez faire afficher la valeur monétaire de vos animaux.

Pour des informations relatives à l'utilisation de barèmes pour afficher les valeurs des animaux, voir « Valeurs des animaux » à la page 114.

**Configurer un barème** 1. Appuyez sur  et ensuite sur **BAREME**.

Barèmes de prix activés      C'est le barème 1

Config Barèmes de prix			
BAREMES DE PRIX : <input checked="" type="checkbox"/>		FCHR : Fev	
NBRE DE CATEGORIES : 9		BAREME # : 1	
MONNAIE : €			
CATEGORIE	DE	A	VALEUR
1	0.0	100.0	1.50
2	100.5	200.0	1.63
3	200.5	300.0	1.75
4	300.5	300.0	3.32
5	300.5	300.0	3.42
6	300.5	300.0	3.47
7	300.5	320.0	3.47
8	320.5	345.0	3.51
9	345.5	500.0	3.54

2. Activez l'option BAREMES DE PRIX.
3. Dans le champ BAREME #, entrez le numéro (1 à 3) du barème que vous voulez changer.
4. Entrez le nombre de catégories qu'il vous faut.
5. Entrez les catégories de poids et les valeurs monétaires correspondantes.

### Champs sur l'écran Configuration barème

#### Barème #

Spécifie lequel des trois barèmes disponibles vous éditez.

Le barème spécifié ici sera utilisé comme barème actuel jusqu'à ce que le champ soit changé ; il est également utilisé pour calculer les valeurs des animaux dans d'autres écrans.

Le seul autre endroit où le barème actuel peut être changé est l'écran Statistiques, sauf si le champ Barème # a été rajouté à l'écran de pesage.

**Nombre de catégories** Lorsque vous entrez le nombre de catégories ici, l'indicateur affiche le même nombre de lignes pour que vous puissiez entrer les gammes des poids et les valeurs monétaires à utiliser pour chaque catégorie.

#### Exemple

Config Barèmes de prix FCHR: FeV			
BAREMES DE PRIX: <input checked="" type="checkbox"/>		BAREME #: 1	
NBRE DE CATEGORIES: 3		MONNAIE: €	
CATEGORIE	DE	A	VALEUR
1	0,0	100,0	1,50
2	100,5	200,0	1,63
3	200,5	300,0	1,75

● Première fourchette: 0 à 100 kg

La première fourchette signifie que la valeur d'un animal qui pèse 75,0 kg est calculé sur la base d'un prix au kilo de €1,50, ce qui égale €112,50.

**Monnaie** Le champ montre le symbole de la monnaie qui sera utilisée. La monnaie est pré-définie en fonction de la région dans laquelle vous habitez. La monnaie ne peut pas être changée ici, sauf s'il y a plus d'une monnaie qui sont utilisées dans votre région.

**Réglages liés** Vous pouvez mettre le champ Barème # sur l'écran de pesage. Ceci vous permet de visualiser et de changer les réglages sans avoir à accéder à l'écran Configuration barème. Pour des instructions détaillées sur l'ajout de champs à l'écran de pesage, voir « Ajouter d'autres champs » à la page 169.

## Écran de configuration pour les champs personnalisés

Les champs personnalisés vous permettent de choisir d'une liste d'options pré-définies pour entrer des données. Au lieu d'avoir à taper des noms en utilisant le clavier, vous sélectionnez une option de la liste.

Pour des instructions sur l'utilisation de champs personnalisés, voir « Utiliser des champs Options » à la page 94.

**Champ Race** Un bon exemple d'un champ personnalisé est le champ standard Race défini à l'usine qui propose une liste de races :

Angus  
Charolaise  
Croisement  
Holstein  
Hereford.

**Personnaliser** Vous pouvez changer le nom du champ Race et éditer les options dans la liste.

Vous pouvez créer des champs personnalisés supplémentaires.

---

**Note** : Une fois configurés, vous pouvez utiliser les champs personnalisés dans les données fixes et dans les données variables. Ils ne sont pas spécifiques à un fichier.

---

### Configurer un champ personnalisé

---

**Introduction** Avant d'entrer la liste d'options, vous devez sélectionner le champ qui sera utilisé comme champ personnalisé. Ceci se fait sur l'écran Configuration données fixes ou sur l'écran Configuration données variables de la manière suivante :

1. Sur l'écran Configuration données variables ou données fixes, placez le curseur sur la colonne Type pour le champ que vous voulez utiliser.
2. Appuyez sur ← et sélectionnez Perso de la liste des types de champs.

Configuration des données fixes					
AUTOINCREMENTATION : Désactivé			PREFIXE : IDU		
PREFIXE :					
LABEL	ACTIVE	TYPE	ID	FORMAT OU LONGUEUR	REPETER
N°1	✓	Texte	✓	4	×
IDF	✓	Texte	✓	16	×
IDU	✓	Texte	✓	16	×
Groupe	×	Texte	×	4	×
Classe	×	Texte	×	4	×
Race	×	Texte	×	×	×
DdN	×	Hbre	×	Jj/mm/aaaa	×
Divers	×	Perso	×	####	×
Date					

Appuyez sur ← sur Type de champ,  
puis sélectionnez Perso

3. Si nécessaire, placez le curseur sur la colonne Label et changez le nom du champ.
4. Appuyez sur ↶ pour retourner à la configuration de l'écran de pesage.

## Éditer la liste d'options

### Introduction

Une fois que vous avez désigné un champ comme champ personnalisé, vous devez définir les options parmi lesquelles vous voulez choisir.

1. Appuyez sur (x✓) et ensuite sur **PERSO** pour afficher l'écran Configuration des champs personnalisés.



Config Champs personnalisés	
Entrez liste d'options pour chaque champ personnalisé. Tout champ personnalisé dans l'écran données fixes ou l'écran données variables a sa propre colonne.	
RACE	CODE1
Angus Charolaise Croisement Holstein Hereford Simmental	
EFF.LIST	

L'indicateur affiche une colonne pour chaque champ personnalisé activé aux écrans Configuration données variables/données fixes.

- Faites défiler l'écran vers la droite pour voir le label de votre nouveau champ personnalisé.
- Au-dessous du label, entrez une liste de noms, de nombres, de commentaires ou de codes que vous souhaitez avoir comme options.

Vous pouvez utiliser jusqu'à 15 caractères par option.

- À la fin, appuyez sur **ESC** pour quitter l'écran.

### Notes

- La première option est toujours vide pour qu'il y ait une option pour 'pas de données'. Cette option vide n'est pas affichée sur l'écran Configuration des champs personnalisés, mais elle apparaîtra dans le menu d'options lorsque le champ est utilisé pour saisir des données.
- Appuyez sur **0** pour entrer une option vide à l'aide de la méthode abrégée.
- L'indicateur ignore les options vides pour calculer les statistiques.

### Effacer un champ personnalisé

Si vous convertissez un champ personnalisé en un autre type (par exemple un champ alphabétique) aux écrans Configuration données fixes/données variables, la liste d'options que vous avez entrées continue à exister sur l'écran Configuration des champs personnalisés jusqu'à ce que vous l'effaciez.

**Touche de fonction  
EFF.LIST**

Efface le jeu d'options entier. Cette opération n'est disponible que si aucun fichier n'a un champ qui utilise ce jeu d'options.

L'indicateur affiche un prompt si cela n'est pas le cas.

## Réglages liés

---

**Configuration des  
données fixes  
Configuration des  
données variables**

Comme décrit ci-dessus, les champs personnalisés sont activés aux écrans Configuration données variables/données fixes.

**Configuration de  
l'écran de pesage**

Une fois défini, vous pouvez activer le champ personnalisé sur l'écran Configuration écran de pesage pour collecter ou afficher des données.

Voir « Écran Configuration écran pesage » à la page 164.

## Écran Configuration système

L'écran Configuration système vous permet de changer des réglages qui peuvent avoir un impact sur le fonctionnement général de l'indicateur.

### Accéder à l'écran Configuration système

- ▶ À partir de l'écran de pesage, appuyez sur **(X✓)** et ensuite sur **SYSTEME**.

Configuration Système	
SYSTEME AMORTISSEMENT : Smart III (bétail)	
ENREGISTREMENT DE POIDS : Manuel	DATE : 15/12/2004
RESOLUTION : 0.5	HEURE : 02:43
TARE DEFINIE : 0.0 kg	FONT : Initial
ZERO AUTO : Activé Net	ECLAIRAGE : Auto
ZERO A L'ALLUMAGE : ✓	CONTRASTE : 5
ARRET AUTOMATIQUE : ✓	ECRAN D'ACCUEIL : ✓
TOUCHE FONCT. REPESE : ✓	SAISIE ID CREE TEU DONNES : ✗
PESEE INVERSE : ✗	DESACTIVER MESSGS : ✗

## Champs pour la configuration du système

### Enregistrement de poids

Vous pouvez choisir la méthode d'enregistrement :

Désactivé	Désactive la touche Enregistrer.
Manuel	L'enregistrement du poids se fait manuellement en appuyant sur la touche Enregistrer.
Auto	Une méthode d'enregistrement automatique qui ne demande pas d'intervention manuel. Un délai minimum de pesage et un délai de passage sont utilisés pour assurer une pesée précise et fiable.
Auto rapide	Une version plus rapide de l'enregistrement automatique conçue pour un passage rapide de moutons. Un délai minimum de pesage et un délai de passage ne sont pas utilisés.

**Note** : Lorsque l'enregistrement de poids est Désactivé, l'écran Données variables n'affiche pas de colonne Poids, sauf s'il y a déjà des poids présents dans le fichier.

---

Pour plus d'informations sur les options d'enregistrement de poids, voir « Options d'enregistrement de poids manuel, automatique et automatique rapide » à la page 101.

### Résolution

Spécifie la résolution minimum que la balance utilisera. Résolution et précision ne sont pas la même chose. La précision dépend du système entier, surtout de la plate-forme et des barres de charge, et pas tellement de l'indicateur. C'est pourquoi la résolution la plus appropriée est celle qui est adaptée à la précision du système.

La gamme de valeurs disponibles dépend les capteurs de charge connectés à l'indicateur.

L'indicateur utilise automatiquement des résolutions plus basses pour des poids plus élevés. Voir « Écran Information sur la Résolution automatique » à la page 213.

---

**Note** : Si vous spécifiez une résolution fine, la balance prend plus de temps pour obtenir un poids stable.

---

### Exemple 1

Si vous spécifiez une résolution de 0,1, l'indicateur essaye d'afficher le poids à un dixième de kilo près. Les incréments sont plus petits, mais il faut plus de temps pour que le poids affiché se stabilise.

### Exemple 2

Si vous spécifier une résolution de 5, l'indicateur pèsera à 5 kilos près. Les incréments affichés sont plus grands, mais la balance se stabilisera plus rapidement.

### Définir tare

Ce champ vous permet de définir un poids à vide.

Par exemple, si vous avez un conteneur qui pèse 30 kg, vous pouvez définir une tare de 30,0 kg. Alors, lorsque le conteneur vide se trouve sur la plate-forme, l'indicateur affiche 0,0 kg. Lorsque le conteneur n'est pas sur la plate-forme, l'indicateur affiche -30 kg.

Lorsque un poids à vide à été défini, les deux options de Zéro Automatique 'Activé Net' et 'Activé Brut' se comportent comme suit :

Option Zéro Auto	Description
Activé Net	L'indicateur se met automatiquement à zéro lorsque le poids affiché est proche de zéro lorsque le conteneur se trouve sur la plate-forme.  Cette option est utilisée pour mettre à zéro de la matière qui pourrait s'accumuler dans le conteneur.
Activé Brut	L'indicateur se met automatiquement à zéro lorsque le conteneur n'est pas sur la plate-forme et le poids affiché est proche de la valeur négative de la tare définie.  Cette option est utilisée pour mettre à zéro de la matière qui pourrait s'accumuler sur la plate-forme.  Dans l'exemple sous « Définir tare » ci-dessus, si le poids affiché est -29,5 kg, la mise à zéro automatique sera effectuée et l'écran affichera exactement -30,0 kg de nouveau.

### Touche de fonction REPESER

Cette option active la touche de fonction **REPESER** sur l'écran de pesage.

Pour plus d'informations, voir « Touche Repeser » à la page 97.

### Zéro auto

Active ou désactive la fonction Zéro automatique comme suit :

Option Zéro Auto	Description
Désactivé	La balance ne se met pas automatiquement à zéro.
Activé Net (réglage par défaut)	L'indicateur se met automatiquement à zéro lorsque le poids affiché est proche de zéro.  Cette option est utilisée pour mettre à zéro de la matière qui pourrait s'accumuler sur la plate-forme.
Activé Brut	Cette option est utilisée avec une tare définie. Voir « Définir tare » à la page 203.

**Note** : Lorsqu'il n'y a pas de tare définie, les options 'Activé Net' et 'Activé Brut' se comportent pareil.

---

**Zéro à l'allumage**

Lorsque la fonction est activée, la balance se met automatiquement à zéro à l'allumage.

Pour plus d'informations, voir « Zéro à l'allumage » à la page 79.

**Arrêt automatique**

Si l'indicateur n'est pas branché sur une alimentation externe 12 V, et que l'option soit activée, l'indicateur s'éteint automatiquement au bout de 15 minutes d'inactivité pour épargner la batterie.

**Pesée inverse**

La pesée inverse vous permet de mesurer et enregistrer une réduction de poids.

Pour plus d'informations, voir « Pesée inverse » à la page 88.

**Date**

L'indicateur garde la date actuelle, y inclus les années bissextiles. Utilisez ce champ pour régler la date si nécessaire.

La date système est utilisée pour timbrer les fichiers lors du premier et du dernier enregistrement de données.

**Heure**

L'indicateur garde l'heure. Utilisez ce champ pour régler l'heure si nécessaire.

L'heure système est utilisée pour timbrer le premier et le dernier enregistrement dans un fichier.

**Contraste**

Vous pouvez sélectionner un chiffre pour modifier le contraste de l'écran LCD.

**Éclairage**

Vous pouvez régler l'éclairage pour l'écran à :

Activé  
Désactivé  
Auto. (Réglage par défaut)

L'option Auto signifie que l'éclairage s'allume automatiquement dans de mauvaises conditions de lumière.

**Font** L'indicateur offre un choix de fonts différents pour l'écran principal de pesage.

---

**Astuce**

Pour facilement voir l'effet d'un changement de font, vous pouvez temporairement mettre un champ Font sur l'écran de pesage. Alors, si vous changez le font, vous pouvez voir l'effet immédiatement.

Pour plus d'informations, voir « Ajouter d'autres champs » à la page 169.

---

**Écran d'accueil** Cette option active ou désactive l'écran d'accueil qui apparaît lorsque vous allumez l'indicateur. Voir page 15.

**Saisie ID crée jeu de données** 'Saisie ID crée jeu données' vous permet de créer un jeu de données variables dès que vous saisissez un ID. Normalement, un jeu de données variables n'est créé que lorsque les données sont enregistrées, par exemple, lorsque vous enregistrez un poids ou que vous entrez des données dans un champ pour données variables. Cette fonction peut être utile si, par exemple, vous chargez des animaux sur un camion et vous voulez enregistrer un fichier de tous les animaux en scannant leurs IDE.

Typiquement, 'Saisie ID crée jeu données' devrait être désactivé pour éviter la création involontaire de jeux de données avec un poids zéro chaque fois que vous entrez un ID pour rechercher des informations.

**Réglages liés** Vous pouvez mettre tout champ de l'écran Configuration système directement sur l'écran de pesage.

Ceci vous permet de visualiser et de changer quelques réglages sans avoir à accéder à l'écran Configuration.

Pour des instructions détaillées sur l'ajout de champs à l'écran de pesage, voir « Ajouter d'autres champs » à la page 169.



# Écran Configuration série

L'écran Configuration série vous permet de configurer les paramètres pour la communication série pour assurer la compatibilité avec une imprimante ou un autre périphérique série.

Outre la connexion d'une imprimante, vous pouvez brancher un appareil d'entrée comme un lecteur de puces électronique.

Les réglages de sortie par défaut configurés à l'usine sont appropriés pour la plupart d'imprimantes série.

## Accéder à l'écran Configuration série

- ▶ À partir de l'écran de pesage, appuyez sur  et ensuite sur .

Configuration Série		
SORTIE IMPRIMANTE :	CON1	RS232 9600 bps
TITRE DU RAPPORT IMPRIME :		
TYPE D'IMPRIMANTE : 40 colonnes		
SORTIE POIDS : X		
ENTREE CON 1 :	<input checked="" type="checkbox"/> H <sup>PT</sup>	RS232 9600 bps
CON 1 CARS. MIN :	0	
ENTREE CON 2 :	<input checked="" type="checkbox"/> H <sup>PT</sup>	RS232 9600 bps
CON 2 CARS. MIN :	0	
	ADRESSE PCS :	20

## Champs de configuration série

### Introduction

Les champs de communication série doivent être configurés de manière à être compatibles avec l'imprimante ou tout autre périphérique que vous connectez. Reportez-vous à la notice d'utilisation de l'imprimante pour plus de détails.

### Sortie imprimante

Sélectionnez le connecteur sur l'indicateur auquel le câble de l'imprimante sera connecté : CON 1 ou CON 2



**Configuration RS232  
(Handshaking)**

Sélectionnez XON/XOFF ou DTR/DSR selon les exigences de l'imprimante. Pour une imprimante 40 colonnes Tru-Test, sélectionnez XON/XOFF.

---

**Notes**

- DTR/DSR n'est disponible que sur CON 2.
  - En cas de doute, essayez XON/XOFF.
  - Une configuration incorrecte du handshaking provoque une longue impression avec des sections qui manquent, ou bien l'imprimante n'imprimera pas du tout.
- 

**Bps**

Sélectionnez les bps (bits per second) qui correspondent aux spécifications de l'imprimante.

Dans la notice d'utilisation de votre imprimante, ce paramètre s'appelle peut-être taux de baud.

Pour une imprimante Tru-Test, utilisez 9600 bps. En cas de doute, essayez d'abord 9600 bps.

---

**Note :** Une mauvaise configuration des bps provoquera une impression incompréhensible, ou bien l'imprimante n'imprimera pas du tout.

---

**Titre du rapport  
imprimé**

Entrez un titre pour le rapport si nécessaire. Par exemple, « Elevage Lerac ». Le titre sera imprimé en haut des rapports statistiques.

**Type d'imprimante**

Sélectionnez un type d'imprimante :

40 colonnes      Pour une imprimante Tru-Test (l'indicateur sort un maximum de 40 caractères par ligne).

80 colonnes      Pour une imprimante format large (l'indicateur sort un maximum de 80 caractères par ligne).

Laser / jet  
d'encre          Pour imprimantes PC (imprimante doit avoir un port série). Cette configuration provoque un signal de présentation de feuille à la fin de l'imprimé.

---

**Sortie de poids**

Activez cette option si vous voulez envoyer le poids à un périphérique de collecte de données, comme un écran à distance. Le poids peut être envoyé par l'indicateur chaque fois que le poids change ou qu'il est enregistré. D'autres informations comme les ID et les unités de poids peuvent être inclus.

Configurez les paramètres série pour correspondre au périphérique à distance.

**Entrée CON 1  
Entrée CON 2**

Activez cette option si vous utilisez un périphérique pour l'entrée de données, comme un lecteur pour l'identification électronique. Sélectionnez le champ vers lequel vous voulez diriger les données.

Configurez les paramètres série pour correspondre au périphérique à distance.

Changez le nombre minimum de caractères permis dans le champ, si nécessaire. Ceci réduit la chance de l'entrée de faux caractères.

**Adresse SCP**

Configure l'adresse de l'indicateur s'il est utilisé avec des périphériques multiples sur un bus RS485 bus.

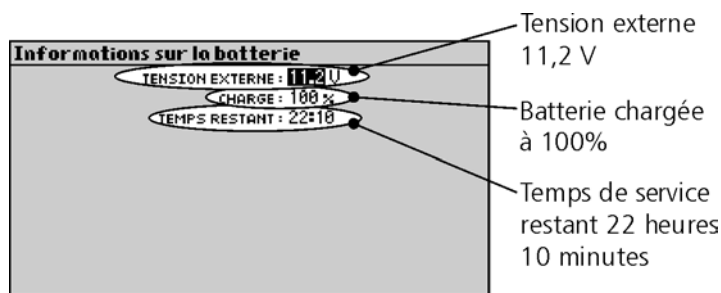
## Écran Informations sur la batterie

L'écran Informations sur la batterie offre des informations diagnostiques mises à jour en permanence sur l'état de la batterie. Tous les champs sont des champs de consultation seulement.

Pour plus d'informations sur le chargement de la batterie, voir « Gestion de la batterie » à la page 225.

### Accéder à l'écran Informations sur la batterie

- ▶ À partir de l'écran de pesage, appuyez sur **(X✓)** et ensuite sur **BATTERIE**.



### Champs Informations sur la batterie

#### Tension externe

Indique la tension de l'alimentation externe approuvée qui est connectée à l'indicateur pour charger la batterie.

#### Charge

Indique l'état de charge de la batterie.

**Note :** Si la charge de la batterie devient faible, l'indicateur affiche automatiquement un avertissement sur l'écran de pesage.

#### Temps restant

Donne une estimation du temps de fonctionnement restant au taux de la consommation de courant actuel. L'estimation changera lorsque des barres de charge sont connectées ou déconnectées, ou lorsque l'éclairage de l'écran s'allume ou s'éteint.

# Écran Informations sur l'indicateur

L'écran Informations sur l'indicateur offre des informations sur l'indicateur, comme le numéro de modèle et la version du logiciel. Tous les champs sont des champs de consultation seulement.

Vous n'aurez à accéder à cet écran que si un centre de SAV Tru-Test vous le demande.

## Accéder à l'écran Informations sur l'indicateur

- ▶ À partir de l'écran de pesage, appuyez sur **(X✓)** et ensuite sur **A PROPOS**.

```

Informations sur l'indicateur
  MODELE : 18          N°CARTE IMPRIMEE : 0
  FABRIQUE LE : 09/06/2003  VERSION LOGICIEL : 1.39
  EDITION CARTE IMPRIMEE :

  CARTE IMPRIMEE P & M : Non
  TAILLE FLASH : 1024 KB
  TAILLE RAM : 256 KB
  JEUX DE DONNEES FIXES : 5
  JEUX DE DONNEES VARIABLES : 3
  JEUX DE DONNEES RESTANTS : -----
  MEMOIRE RESTANTE : 163270 BYTES
  
```

## Jeux de données variables

Montre le nombre total de tous les jeux de données variables dans tous les fichiers.

## Jeux de données fixes

Montre le nombre total de tous les jeux de données fixes de l'indicateur.

## Jeux de données restants

Champ de consultation seulement. Donne une idée de la mémoire restante pour stocker des jeux de données variables. L'indicateur fait le calcul sur la base de la taille des jeux de données du fichier actuel.

## Mémoire restante

Champ de consultation seulement.

## Écran Informations sur les Capteurs de charge

L'écran Informations Capteur de charge offre des informations diagnostiques sur les capteurs connectés à l'indicateur. Tous les champs sont des champs de consultation seulement.

Vous n'aurez à accéder à cet écran que si un centre de SAV Tru-Test vous le demande pour vérifier le système de pesage.

### Accéder à l'écran Informations Capteur de charge

- ▶ À partir de l'écran de pesage, appuyez sur **(X✓)** et ensuite sur **CAPTEUR**.

Informations Capteur de charge		CODE CAPTEUR : 93
TOLERANCE DE PLATE-FORME :	40.0	k9
CAPACITE :	2000.0	k9
RESOLUTION CAPTEUR :	0.5	k9
DIVISIONS :	4000	MICROV/D : 0.40
SENSIBILITE :	1.6000	mU/U      MODIFIE : Non
CAPTEUR DE CHARGE :	0.24423	mU/U
ETALONNE SYSTEME :	Non	
RESOLUTION AUTO :	Oui	
RESOL FINE VALIDE :	Oui	

# Écran Information sur la Résolution automatique

L'écran Information Résolution auto montre les résolutions que l'indicateur utilise pour différentes gammes de poids pour les capteurs actuellement connectés.

L'information est pour consultation seulement ; vous ne pouvez pas changer la configuration.

## Accéder à l'écran Information Résolution auto

- ▶ À partir de l'écran de pesage, appuyez sur **(X✓)** et ensuite sur **RES.AUTO**.

Information Résolution auto			CODE CAPTEUR : 93
0 ..	50 kg	0,1 kg	(RESOLUTION FINE)
50 ..	100 kg	0,2 kg	(RESOLUTION FINE)
100 ..	200 kg	0,5 kg	
200 ..	500 kg	1 kg	
500 ..	1000 kg	2 kg	
1000 ..	2000 kg	5 kg	

## Fonctionnement

L'indicateur utilise la table Résolution auto en combinaison avec la résolution minimale qui est configurée sur l'écran Configuration système.

Par exemple, si la Résolution minimale est réglée à 0,5 kg, aucune résolution plus fine que 0,5 ne sera utilisée. Par conséquent, tous les poids jusqu'à 200 kg dans la table ci-dessus seront pesés à une résolution de 0,5 kg.

Au-dessus de 200 kg, les résolutions montrées dans la table pour les différentes gammes de poids seront utilisées.

## Voir aussi

« Écran Configuration système » à la page 202.





**PARTIE 6**

*Informations  
de référence*










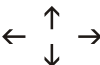
Cette section contient des informations que vous devez peut-être consulter de temps en temps.



# Référence des touches






## Touches du clavier

---

	Courant	Allume et éteint l'indicateur.
	Escape	Remet le champ à sa valeur précédente ou retourne au groupe d'écrans précédent.
	Configuration	Accède aux écrans de configuration.
	Enregistrer poids	Enregistre le poids affiché.
	Aide	Accède aux écrans d'aide.
	Retour	Retourne à l'écran précédent. Recule d'un caractère.
	Entrer	Affiche des options ou entre des données.
	Espace	Insère un espace dans des champs alphabétiques.
	Touche de motion	Commute entre majuscules et minuscules.
0 à 9	Nombres	Utilisés pour entrer des données numériques.
A à Z	Lettres	Utilisées pour entrer du texte.
	Flèches	Utilisées pour déplacer le curseur pour sélectionner un champ.

## Touches de fonction

---

	Affiche plus de touches de fonction
	Affiche l'écran Informations sur l'indicateur
	Affiche l'écran Information Résolution auto
	Affiche l'écran Informations sur la batterie
	Va à la dernière ligne d'un écran de données défilant

---

<b>CAPTEUR</b>	Affiche l'écran Informations Capteur de charge
<b>NETTOYER</b>	Efface tout jeu de données fixes qui n'est référencé dans aucun fichier
<b>PERSO</b>	Affiche l'écran Configuration Champs personnalisés
<b>EFF.TOUT</b>	Efface toutes les lignes de l'écran actuel
<b>EFFACER</b>	Efface une ligne de l'écran actuel
<b>CLASSIF</b>	Affiche l'écran Statistiques de classification ou l'écran Configuration de la classification
<b>DON.VAR</b>	Affiche l'écran Données variables ou l'écran Configuration données variables
<b>FICHIERS</b>	Affiche la liste des fichiers
<b>RECH.</b>	Recherche des données à l'intérieur d'une colonne
<b>GRAPH</b>	Affiche un graphe linéaire des poids enregistrés pour un animal individuel
<b>HISTGRM</b>	Affiche un histogramme (diagramme en bâtons) de tous les poids des animaux dans un fichier
<b>HISTOIRE</b>	Affiche l'écran Histoire de l'animal
<b>INSERER</b>	Insère un jeu de données sur l'écran actuel
<b>DON. FIX</b>	Affiche l'écran Données fixes ou l'écran Configuration données fixes
<b>SUIVANT</b>	Affiche le jeu de données suivant
<b>PRECED.</b>	Affiche le jeu de données précédent
<b>RECALC</b>	Recalcule les valeurs de classification en utilisant les nouveaux réglages
<b>IMPRIM.</b>	Imprime un rapport qui est identique à l'écran
<b>REPESES</b>	Repèse l'animal sur la balance
<b>BAREME</b>	Affiche l'écran Configuration barème
<b>SERIE</b>	Affiche l'écran Configuration série
<b>CONFIG</b>	Sur l'écran Statistiques personnalisées, affiche l'écran Configuration Statistiques personnalisées. Sur un écran d'aide, va directement à l'écran Configuration pertinent.
<b>TRIER</b>	Trie les données dans une colonne
<b>STATIS.</b>	Affiche l'écran Statistiques
<b>SYSTEME</b>	Affiche l'écran Configuration système

<b>TABLEAU</b>	Affiche la table des données fixes
<b>DEBUT</b>	Va à la première ligne d'un écran défilant
<b>UTILIS.1</b>	Affiche le premier écran Statistiques personnalisées
<b>ZERO</b>	Met la balance à zéro.

# Link3000

Link3000 est un logiciel conçu comme interface entre l'indicateur et l'ordinateur. Il est disponible sur le site Internet de Tru-Test pour un téléchargement gratuit.

Link3000 vous permet de :

- transférer des fichiers de l'indicateur à l'ordinateur.
- transférer la banque des données fixes de l'indicateur à l'ordinateur
- retransférer des fichiers de l'ordinateur à l'indicateur.
- retransférer la banque des données fixes à l'indicateur.
- recevoir des rapports imprimés de l'indicateur.

Link3000 est muni d'un système intégré d'aide en ligne compréhensive. Consultez-le pour des détails sur l'utilisation de Link3000.

Vous pouvez connecter votre indicateur à votre ordinateur en utilisant le câble série fourni avec le XR3000. Si votre ordinateur n'a pas de port série, vous pouvez commander un adaptateur USB-série. Il est disponible auprès de votre distributeur Tru-Test.

**Télécharger Link3000** Pour télécharger Link3000 :

1. Visitez le site Internet de Tru-Test [www.trutest.com](http://www.trutest.com).
2. Cliquez sur 'Electronic Weighing Systems', 'Animal Management Software', et ensuite sur 'Link3000'.
3. Registrez-vous si vous ne l'avez pas déjà fait par le passé.
4. Cliquez sur 'Link3000 – free download'.
5. Sauvegardez Link3000 sur une disquette ou sur le disque dur de votre ordinateur.

**Installer Link3000** Pour installer Link3000 :

1. Double-cliquez sur le classeur 'Link3000' sur la disquette ou le disque dur de l'ordinateur.
2. Double-cliquez sur Link3000.exe pour initier l'installation.

**Downloader des données à l'aide de Link3000**

Le transfert de données de l'indicateur vers l'ordinateur vous permet de :

- libérer de l'espace de l'indicateur
- faire un back-up de vos données
- utiliser les données avec un logiciel d'un fabricant différent qui est installé sur votre ordinateur, par exemple Microsoft Excel ou un programme de gestion de banque de données d'animaux.

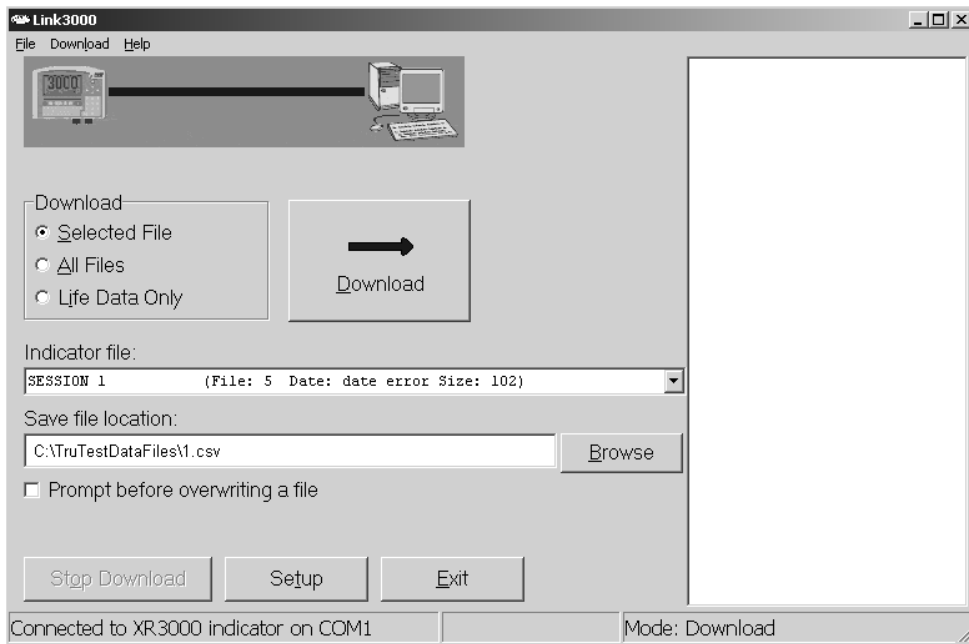
**Uploader des données à l'aide de Link3000**

Le transfert de données de l'ordinateur vers l'indicateur vous permet de :

- reconsulter des données historiques, par exemple pour faire des calculs ou pour voir des statistiques calculées sur une période prolongée.
- restaurer des données perdues ou effacées.

**Recevoir des rapports imprimés à l'aide de Link3000**

Des rapports imprimés peuvent être reçus et formatés. Ils peuvent être imprimés directement à partir de Link3000. Ceci est utile, par exemple, pour imprimer des rapports statistiques.



## Problèmes et solutions

Sur notre site Internet, nous proposons les toutes dernières informations sur les produits Tru-Test et le téléchargement des versions de logiciel les plus récentes. Visitez notre site Internet à [www.tru-test.com](http://www.tru-test.com).

### Problèmes et solutions Pesage

Symptômes	Remèdes
<p>L'affichage ne se remet pas à zéro entre deux animaux</p> <p>Ou</p> <p>Poids différent affiché à chaque bout de plate-forme</p> <p>Ou</p> <p>Poids affiché plus bas qu'attendu</p>	<p>Vérifiez s'il y a un serrage. Si vous utilisez des chaînes pour empêcher la cage de bouger, elles doivent être détendues lorsque l'animal est pesé.</p> <p>Assurez-vous que la plate-forme ou la cage ne touche à aucune autre partie du couloir ou de la dalle de béton. Un tel contact pourrait être provoqué par un mouvement des barres de charge ou par une accumulation de fumier, de saletés ou de pierres.</p> <p>Assurez-vous que les pieds des barres de charge sont à niveau sur la dalle et que le sol est plat. Il ne doit pas y avoir des pierres ou du fumier au-dessous des pieds en caoutchouc. Tous les pieds des barres de charge doivent être en contact solide avec le sol.</p> <p>Vérifiez les chevilles/l'ancrage. Des trous de boulon décentrés provoquent une charge résiduelle sur les barres de charge. Il peut être nécessaire d'agrandir les trous de montage dans la plate-forme ou la cage pour améliorer leur alignement.</p> <p>Assurez-vous que l'animal ne touche pas des pièces non-pesées ou les portes de l'enceinte. Rien que le fait de toucher une surface verticale a une influence sur le poids affiché.</p>
L'indicateur se remet à zéro sporadiquement	Retournez l'indicateur et les barres de charge/le capteur avec une description du problème.
Heure et date système perdues	Réglez-les de nouveau sur l'écran Configuration système.

Symptômes	Remèdes
Données de l'écran Informations sur l'indicateur perdues	Contactez le centre de SAV Tru-Test pour des instructions de réparation.
Poids affiché instable Ou Mise à zéro met beaucoup de temps Ou Surcharge Ou Souscharge	<p>Vérifiez s'il y a de l'humidité dans les connecteurs des capteurs du côté de l'indicateur ou des barres de charge.</p> <p>L'humidité peut être éliminée à l'aide d'alcool ordinaire, d'alcool éthylique ou d'un produit pour contacts électriques. N'utilisez pas de solvants plus forts puisqu'ils réagissent avec le plastique.</p> <p>Vérifiez si le câble est endommagé. Si c'est le cas, retournez-le pour SAV.</p> <p>Sinon, le problème pourrait être dû à de l'humidité dans les barres de charge ou dans l'indicateur. Si disponible, testez l'indicateur avec un autre jeu de barres.</p> <p>Essayez chaque barre de charge séparément pour voir si le problème est dû à une barre.</p> <p>Si la cause possible du problème est de l'humidité, retournez l'indicateur pour SAV.</p>

## Messages d'erreur de l'indicateur

Message d'erreur	Remèdes
Mauvais code	<p>L'indicateur ne reconnaît pas le capteur connecté.</p> <p>L'indicateur a peut-être perdu son étalonnage système. Dans ce cas-là, refaites l'étalonnage système. Sinon, retourner l'indicateur pour SAV et citez cette section de la notice d'utilisation pour décrire le problème.</p>
Données du capteur ou réglages spéciaux perdus.	L'indicateur est retourné aux réglages par défaut. Si vous n'avez pas utilisé un étalonnage système ou des réglages spéciaux, aucune action n'est requise.
Étalonnage d'usine perdu	Retournez l'indicateur à Tru-Test pour re-étalonnage.
Numéro du modèle perdu	Contactez le centre de SAV Tru-Test pour des instructions de réparation.

Étalonnage requis pour tension ou courant de batterie	En général, l'indicateur fonctionne bien avec l'étalonnage par défaut. Pas d'action requise.
Erreur interne	Si le problème persiste, retournez l'indicateur à Tru-Test pour SAV. Il est très important de préciser les détails du message d'erreur, et s'il y a une opération à effectuer pour provoquer l'erreur, décrivez-la minutieusement.
Batterie plus faible qu'attendue	Recharger pendant 24 heures pour restaurer la simulation de batterie.
Mémoire insuffisante	Si possible, télécharger les fichiers enregistrés pour ensuite les effacer.  Configurez les données variables et les données fixes de manière à utiliser un nombre minimum de champs et spécifiez les formats les plus courts possibles. Ceci vous permet de stocker plus de jeux de données.
Surcharge	Les barres de charge sont surchargées ou le câble est endommagé. Il peut être nécessaire de retourner les barres de charge pour SAV.

## Problèmes et solutions Impression

---

### Vérifications générales

Si vous avez des problèmes d'impression, vérifiez que :

- le câble est connecté au port CON de l'indicateur spécifié sur l'écran Configuration Série.
- l'autre bout est bien branché sur l'imprimante et l'imprimante est mise en marche.
- l'imprimante est une imprimante série.
- les réglages sur l'écran Configuration série relatifs à la sortie vers imprimante correspondent à ceux de l'imprimante.
- le câble est du bon type (droit pour des connexions mâle à femelle, croisé pour des connexions mâle à mâle).
- le câble n'est pas endommagé.
- Si vous utilisez une imprimante Tru-Test, vous devez connecter une alimentation externe 12 V à l'indicateur.



**Points  
supplémentaires**

- Si vous utilisez une imprimante ayant sa propre source d'alimentation comme une imprimante sur secteur, vous pouvez peut-être tester l'imprimante et le câble en les connectant à un ordinateur.
- Le port série de l'indicateur est le même que le port série de l'ordinateur. Il est donc possible de tester une imprimante en utilisant un ordinateur plutôt que l'indicateur.
- Si l'imprimante imprime n'importe quoi, ceci indique un problème d'incompatibilité des bps (bits per second ou taux de baud).
- Si l'imprimante n'imprime que la première partie d'un rapport, il pourrait y avoir un problème avec des réglages RS232 de handshaking incompatibles.

# Gestion de la batterie

## Batterie

Le XR3000 est fourni avec une batterie interne rechargeable qui fait que l'indicateur est indépendant de toute source de courant externe.

## Chargeur

L'indicateur contient un chargeur de batterie interne qui peut être alimenté soit par l'adaptateur de courant Tru-Test recommandé soit par une batterie 12 V de voiture. Le chargeur interne est intelligent, assurant la recharge la plus rapide possible tout en protégeant la batterie contre la surcharge et garantissant une longue durée de vie.



Un endommagement de l'indicateur dû à une alimentation de courant de charge inappropriée annulera la garantie.

Des chargeurs de batterie pour automobile NE SONT PAS APPROPRIÉS. La tension et le courant qu'ils fournissent peuvent être à l'extérieur de la fourchette requise.

## Charger

L'indicateur commence à charger lorsque vous branchez l'alimentation approuvée 12 V.

L'indicateur peut être chargé en marche ou en arrêt.

Chargez l'indicateur pendant 12 heures avant sa première mise en marche.

Pour recharger une batterie complètement déchargée, il faut compter 8 heures à des températures entre 10 °C et 35 °C.

Un chargement à des températures basses ou élevées peut prolonger la durée de charge à 12 heures. À des températures extrêmes, l'indicateur ne chargera pas.

Vous pouvez laisser l'indicateur en charge en permanence sans danger.

**Informations sur la batterie**

Vous pouvez consulter des informations diagnostiques mises à jour en permanence sur l'état de la batterie sur l'écran Informations sur la batterie.

Pour plus d'informations, voir « Écran Informations sur la batterie » à la page 210.

**Avertissement  
Batterie faible**

L'indicateur affiche automatiquement des messages pour vous informer de l'état de la batterie. Les messages apparaissent 1 heure, 15 minutes et 1 minute avant que la batterie soit complètement déchargée.

**Lignes directrices**

Pour optimiser la durée de vie de la batterie, veuillez observer les quelques conseils suivants :

- Rechargez la batterie de préférence pendant la nuit.
- Ne rechargez jamais l'indicateur en plein soleil.
- Gardez l'indicateur dans un endroit frais et sec lorsqu'il n'est pas utilisé.

**Stockage**

En cas d'un stockage prolongé, chargez l'indicateur pendant la nuit avant le stockage ainsi que tous les trois mois pendant le stockage.

Après un stockage prolongé, rechargez la batterie au maximum.

## Coordonnées de contact

**Dernières informations**

Pour consulter les dernières informations sur les produits Tru-Test, visitez notre site Internet à : [www.tru-test.com](http://www.tru-test.com).

**Téléchargement de logiciels**

Les dernières versions de logiciel sont disponibles en téléchargement sur notre site Internet à : [www.tru-test.com](http://www.tru-test.com).

**Informations de SAV**

Pour toute question de réparation ou de service, contactez le distributeur de votre XR3000.

**Votre opinion**

Tru-Test valorise l'opinion de ses clients. Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur cette notice d'utilisation et sur les produits Tru-Test via le lien 'Feedback' à la page des balances sous l'adresse [www.tru-test.com](http://www.tru-test.com).

## Spécifications techniques

<b>Capacité totale</b>	2000 kg ou 3000 kg selon les barres de charge.
<b>Résolution</b>	Réglable : 0,1 kg à 5 kg.
<b>Précision</b>	$\pm 1\%$ ou 2 résolutions (la plus grande des 2 valeurs) avec des barres de charge Tru-Test.
<b>Alimentation</b>	12 V CC (adaptateur approuvé ou batterie de voiture)
<b>Température de fonctionnement</b>	-10 °C à +40 °C.
<b>Température de stockage</b>	-20 °C à +35 °C.
<b>Mémoire</b>	Jusqu'à 50 000 jeux de données variables * Jusqu'à 20 000 jeux de données fixes * * En fonction des champs activés.
<b>Autonomie de la batterie interne</b>	15 heures avec deux barres de charge connectées (8 heures avec éclairage de l'écran).
<b>Communication</b>	Deux connecteurs RS232, ou bien un connecteur RS232 et un connecteur RS485.
<b>Conditions environnementales</b>	IP67 (immersion dans 1 m d'eau).

---

**Note :** Le fabricant se réserve le droit de modifier ces spécifications sans préavis.

---


# Index

## #


 , sectionneur, 15


 , touche Configuration, 28

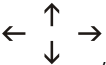
 , touche d'aide, 25

 , touche Enregistrement, 36

 , touche Entrée, 22

 , touche Escape, 24

 , touche Retour arrière  
éditer champs, 23  
navigation entre écrans, 19

 , touches fléchées, 19

## A

A PROPOS touche de fonction, 211

Accéder aux écrans, 19

Activer des options, 24

Adresse SCP, 209

Adresse site Internet, 219, 227

Affichages, 16

Ajouter d'autres champs  
écran de pesage, 169

Ajouter des positions à l'écran de pesage, 169

Alimentation, 11  
spécifications, 228

Animal

- changer dans les données variables, 126
- changer ID, 66, 136
- effacer dans la table des données fixes, 136
- effacer jeu de données fixes, 132
- enregistrer les traitements médicaux, 49
- entrer des données fixes, 64
- gains de performance, 48
- histoire complète, 139
- identifier le moment de vente, 44
- imprimer l'histoire, 140

- insérer dans la table des données fixes, 136
- introduire un nouveau, 42
- progrès génétique, 46
- puces et ID, 57
- rechercher dans la table des données fixes, 138
- rechercher dans les données variables, 124
- repérer jeu de données fixes, 65
- suivi, 51
- valeur, 114

Apprendre la séquence de l'entrée de données, 95

Arrêt automatique, configurer, 205

## B

Banque de données fixes, 29

BAREME touche de fonction, 196

Barèmes de prix  
utilisation pour identifier le meilleur moment de  
vente, 44

Batterie

- autonomie, 228
- avertissement Batterie faible, 226
- chargeur, 225
- écran Informations, 210
- gestion, 225
- stockage, 226

BATTERIE touche de fonction, 210

bps, configuration série, 208

## C

Câbles

- connexion, 10
- installation, 12

Capacité, pesage, 228

CAPTEUR touche de fonction, 212

Champ

- préfixe, 99

Champ AUTOINCREMENTATION, 173

Champ CATEGORIE DE CLASSIF, 187

Champ de configuration CLASSER PAR, 187

Champ de données variables, 76

- Marche / Arrêt, 77
  - nommer, 77
- Champ Jeux de données restants, 211
- Champ Mémoire restante, 211
- Champ Nombre dans le groupe
  - mettre sur l'écran de pesage, 169
- Champ Race, configurer, 198
- Champs
  - activer, 61
  - ajouter à l'écran de pesage, 166
  - champ de données variables, 76
  - champs pour données fixes, 29, 61
  - champs pour données variables standard, 181
  - configurer champs pour données fixes, 175
  - déplacement d'un champ à l'autre, 19
  - éditer des données, 23
  - effacer caractères, 23
  - répéter, 62
  - saisie de données, 22
  - types, 20
  - utiliser des champs Options, 94
- Champs alphabétiques, 20
  - format, 177
- Champs auto-incrémentants, 99
  - configuration, 172
- Champs Date, 22
- Champs de données variables
  - format, 77
  - nombre de, 78
  - répéter, 78
  - type, 77
- Champs de type incrémentation automatique
  - utilisation pour l'introduction de nouveaux animaux, 42
- Champs dern., 169
- Champs Heure, 22
- Champs numériques, 21
  - format, 178
- Champs Options, 21
  - aperçu, 94
- Champs personnalisés
  - affectation, 198
  - configuration, 198
  - effacer, 200
  - sélectionner une option, 21
  - utilisation pour enregistrer les traitements, 49
  - utilisation pour le suivi des animaux, 51
  - utilisation pour les gains de performance, 48
  - utilisation pour l'introduction de nouveaux animaux, 42
  - utiliser pour le taux de progrès génétique, 46
- Champs pour données fixes
  - configuration, 175
  - enregistrer la parenté, 51
- Champs pour données variables
  - configuration, 181
- Champs répétitifs, 62
  - attribut de champ pour données fixes, 178
  - attribut de champ pour données variables, 184
  - données variables, 78
  - utilisation pour enregistrer les traitements, 49
  - utilisation pour l'introduction de nouveaux animaux, 43
- Charger la batterie, 225
- Cheptel
  - enregistrer les traitements médicaux, 49
  - gains de performance, 48
  - identifier le moment de vente, 44
  - introduire, 42
  - progrès génétique, 46
- CLASSIF touche de fonction, 185
- Classification, 110
  - configuration, 110
  - statistiques, 112
- Classification
  - numéros d'enclos, 189
  - utilisation pour gérer les traitements, 50
  - utilisation pour identifier le meilleur moment de vente, 45
  - utiliser pour le taux de progrès génétique, 47
- Codifier
  - un ID, 66
- CON1, configuration série, 209
- CONFIG touche de fonction, 149
- Configuration
  - barèmes de prix, 196
  - champ auto-incrémentant, 172
  - champs personnalisés, 198
  - champs pour données variables, 181
  - données fixes, 60, 172
  - données variables, 75, 179
  - écran de pesage, 54
  - gain de poids, 190
  - imprimante, 159

- options de système, 202
  - paramètres série, 207
  - pesage de groupe, 179
  - poids carcasse, 180
  - prédictions, 190
  - préfixe, 173
  - statistiques personnalisées, 148
- Connexion de câbles, 10
- Consulter des données, 37
  - données fixes, 130
  - données variables, 120
  - histoire d'un animal individuel, 139
- Contraste, régler le contraste de l'écran, 205
- Coordonnées de contact, 227
- Corriger des erreurs d'entrée de données, 91
- Crochet, option activée, 23, 24
- Curseur
  - déplacement, 19
  - position, 20
- ## D
- Date, régler la date système, 205
- DEBUT touche de fonction, 218
- Déplacement
  - un jeu de données variables, 126
- DON.FIX touche de fonction, 217
- DON.VAR touche de fonction, 217
- Données
  - affichées sur les écrans, 16
  - configurer des données variables, 75
  - configurer les données fixes, 60
  - consulter des données fixes, 130
  - consulter des données variables, 120
  - corriger des erreurs, 91
  - éditer, 23
  - saisir, 22
  - séquence de l'entrée, 95
  - statistiques, 143
  - trier des données variables, 122
  - types, 29
- Données fixes, 29
  - champs standard, 166
  - changer un ID, 131, 136
  - configuration, 60
  - consultation, 130
  - écran de configuration, 172
- effacer tous les jeux de données, 137
- effacer un jeu de données, 132
- filtrer, 133
- formulaire Données fixes, 64
- insérer un nouveau jeu de données, 65
- lien avec données variables, 32
- modifier, 91
- repérer un jeu de données, 65
- saisir, 64
- table des données fixes, 135
- Données variables, 30
  - changer un ID, 126
  - chercher un jeu de données, 124
  - configuration, 75
  - configuration par défaut, 76
  - consultation, 120
  - déplacer un jeu de données, 126
  - écran de configuration, 179
  - effacer un jeu de données, 123
  - imprimer, 127
  - insérer un jeu de données, 122
  - lien avec données fixes, 32
  - modifier, 91
  - statistiques, 143
  - trier, 122
  - visualiser comme histogramme, 128
- ## E
- Écart type, statistiques, 144
- Éclairage, régler, 205
- Écran Configuration pour la classification, 185
- Écran Configuration série, 207
- Écran Configuration système, 202
- Écran d'accueil, 15
- Écran de pesage, 16
  - ajouter d'autres champs, 169
  - champs disponibles, 166
  - configuration, 54
  - écran de configuration, 55
  - exemple de configuration, 34
- Écran Données variables, 120
- Écran Graphe Histoire de l'animal, 141
- Écran Histogramme, 128
- Écran Histoire
  - histoire d'un animal individuel, 139
- Écran Histoire de l'animal, 139
  - imprimer, 140



- utilisation pour surveiller les traitements, 50
- visualiser comme graphe, 141
- Écran Information Résolution auto, 213
- Écran Informations Capteur de charge, 212
- Écran Informations sur l'indicateur, 211
- Écrans, 16
  - liste des fichiers, 69
  - navigation, 19
  - plan, 27
- Écrans de configuration
  - plan, 28
- Écrans de données, 16
  - plan, 27
- Écrans LCD, 16
- éditer des données, 23
- EFF.TOUT touche de fonction, 217
- Effacer
  - caractères dans un champ, 23
  - fichiers, 70
  - jeu de données fixes, 132
  - jeu de données variables, 123
  - options de champ personnalisé, 201
  - tous les fichiers, 72
  - tous les jeux de données fixes, 137
- EFFACER touche de fonction, 217
- Éléments de l'indicateur, 14
- Enregistrer
  - manuel, automatique ou automatique rapide, 101
  - option Enregistrement désactivé, 102
  - séquence de l'entrée de données, 95
- Entrer des données fixes, 64
- Entretien et stockage, 12
- Environnement, spécifications, 228
- Erreurs
  - corriger des erreurs d'entrée de données, 91
  - éviter des erreurs de pesage, 36
- Étalonnage, 12
- État de charge
  - écran Informations sur la batterie, 210
- Exemple d'une pesée, 33

## F

- Fichier actuel, 69
- Fichier antérieur, configuration gain de poids, 191
- Fichiers, 69
  - ajouter un champ Sélection fichier à l'écran de pesage, 169
  - données variables, 30
  - écran, 69
  - effacer, 70
  - effacer tous, 72
  - imprimer liste, 74, 145
  - nommer, 70
  - sélection, 33, 69
  - trier, 70
- FICHIERS touche de fonction, 69
- Filtrer
  - données fixes, 133
  - statistiques personnalisées, 152
- FIN touche de fonction, 216
- Flèche
  - direction de classification, 188
- Font, régler le font pour l'écran, 206
- Format
  - champ de données variables, 77
  - champs pour données fixes, 177
- Formulaire Données fixes, 64

## G

- Gain de poids
  - consulter, 109
- Gain de poids, 109
  - configuration, 109
  - types, 191
- Gains de performance, 48

- Graphe
  - histoire de l'animal, 141
  - poids dans un fichier, 128

- GRAPHE touche de fonction, 217

## H

- Heure, régler l'heure système, 205
- HISTGRM touche de fonction, 217
- HISTOIRE touche de fonction, 139

Humidité, éliminer, 222

## I

### Icônes

- aux écrans d'aide, 26
- configuration de la classification, 187

### ID

- auto-incrémentant, 99
- changer, 66
- changer dans la table des données fixes, 136
- changer dans le formulaire Données fixes, 131
- changer dans les données variables, 126
- combinaison de champs ID, 58
- modifier, 91
- préfixe, 99
- puces et ID, 57
- scanner, 67
- sivre les animaux, 51
- ventiler les statistiques par ID, 154

### IDE, 57

- scanner, 67

IDHF. voir IDE

### IDV, 57

IMPRIM. touche de fonction, 217

### Imprimante

- configuration, 159

### Imprimer, 159

- données variables, 127
- écran Histoire de l'animal, 140
- liste des fichiers, 74, 145
- statistiques, 144
- Table des données fixes, 138

Index, index d'aide, 25

### Indicateur

- éléments, 14
- installation, 10
- messages d'erreur, 222
- mise à zéro, 79
- stockage, 12, 226
- utilisation, 15

### Insérer

- jeu de données fixes, 132
- jeu de données variables, 122

INSERER touche de fonction, 217

Installation, 10

Introduction interactive, système d'aide, 26

Introduire de nouveaux animaux, 42

## J

### Jeu de données

- ajouter des jeux de données, 58
- déplacer un jeu de données variables, 126
- effacer dans la table des données fixes, 136
- effacer un jeu de données variables, 123
- insérer dans la table des données fixes, 136
- insérer jeu de données variables, 122
- insérer un jeu de données fixes, 132
- jeu de données fixes, 29
- jeu de données variables, 31
- rechercher dans la table des données fixes, 138
- rechercher jeu de données variables, 124

Jours d'engraissement, 116

- configuration, 116, 193

## L

### Label

- nom de champ pour données fixes, 175
- nom de champ pour données variables, 182

### Lignes vides

- rapport Statistiques personnalisées, 150

Link3000, 219

Liste d'animaux, créer, 206

Liste des fichiers, 69

Logiciel, téléchargements, 227

## M

Majuscules, 23

### Marche / Arrêt

- activer des champs, 61
- champ pour données variables, 182
- champs pour données fixes, 175
- indicateur, 15

Maximum, statistiques, 144

### Mémoire

- mémoire insuffisante, 223

Mémoire, spécifications, 228

Messages d'erreur, 222

Minimum, statistiques, 144

Minuscules, 23

- Mise à zéro, 79
  - à l'allumage, 79
  - automatique, 80
  - manuel, 81
- Mise en marche et arrêt, 15
- Mise en page, écran de pesage, 54
- Modifier
  - données fixes, 91
  - données variables, 91
  - un ID, 91, 126, 131, 136
  - un IDE, 138
- Moment de vente, identifier, 44
- Monnaie, dans la configuration Barème, 197
- Moyenne, statistiques, 144
- N**
- N° de travail, 57
- Navigation entre écrans
  - touche Retour arrière, 19
- Navigation entre écrans, 19
  - touche Escape, 19
- Nombre de catégories
  - dans la configuration Barème, 197
- Nommer
  - champ de données variables, 77
  - champs pour données fixes, 61
  - fichiers, 70
- Numéros d'enclos, classification, 189
- O**
- Option enregistrement automatique, 103
- Option Enregistrement automatique rapide, 103
- Option Enregistrement manuel, 102
- Options d'enregistrement de poids, 101
- Options, activer, 24
- P**
- PERSO touche de fonction, 199
- Pesage de groupe, 89
  - configuration, 179
- Pesée
  - exemple, 33
  - première, 82
  - ultérieure, 85
- pesée inverse, 88
- Pesée inverse
  - configuration, 205
- Peser
  - accélérer la pesée, 93
  - avec enregistrement désactivé, 102
  - capacité, 228
  - corriger des erreurs d'entrée de données, 91
  - éviter des erreurs, 36
  - exemple, 35
  - manuel, automatique ou automatique rapide, 101
  - mise à zéro, 79
  - options de séquences, 86
  - pesage de groupe, 89
  - pesée inverse, 88
  - précision, 228
  - procédures de pesage, 82
  - résolution de pesée, 101
  - séquence de l'entrée de données, 95
  - spécifier une tare, 90
  - traitements médicaux, 49
- Pile
  - de sauvegarde, 15
- Pile au lithium, 15
- Poids à vide, 90
  - configuration, 203
- Poids affiché instable, problèmes et solutions, 222
- Poids carcasse, 113
- Poids carcasse
  - configuration, 180
  - utilisation pour identifier le meilleur moment de vente, 44
- Poids, affichage, 17
- PRECED. touche de fonction, 217
- Précision
  - lors de la pesée, 84
  - spécifications, 228
  - vérification, 13
- Prédictions, 117
  - configuration, 117, 194
  - types, 195
  - utilisation pour identifier le meilleur moment de vente, 44

- 
- Préfixe, 99
    - configuration, 173
  - Préparation
    - écran de pesage, 54
  - Problèmes et solutions, 221
  - Progrès génétique, améliorer le taux, 46
  - Prompt à l'écran de pesage
    - désactiver, 166
  - Puce d'oreille, 57
    - changer, 66
    - scanner, 67, 138
  - Puces, 57
    - modifier, 66
  - Puces et ID, 57
  - R**
  - Rapport
    - imprimer rapport statistique, 144
    - statistiques, 143
    - statistiques personnalisées, 147
  - RECALC touche de fonction, 189
  - RECH. touche de fonction, 217
  - Rechercher
    - fichiers, 74
    - jeu de données dans la table des données fixes, 138
    - jeu de données fixes, 65
    - jeu de données variables, 124
  - Référence des touches, 216
  - REPESER touche de fonction, 97
  - RES.AUTO touche de fonction, 213
  - Résolution, 101
    - configuration, 203
  - RS232, configuration série, 208
  - S**
  - Saisi ID crée jeu de données, configuration, 206
  - Saisie de données, 22
  - SAV, coordonnées de contact, 227
  - Scanner un IDE pour trouver un jeu de données, 125
  - Sectionneur, 15
  - Sélectionner un fichier, 69
  - Séquence automatique
    - utilisation pour l'introduction de nouveaux animaux, 43
  - Séquence de l'entrée de données, 95
  - SERIE touche de fonction, 207
  - Sortie de poids, configuration série, 209
  - Sortie imprimante, configuration série, 207
  - Spécifications, 228
  - STATIS touche de fonction, 143
  - Statistiques
    - classification, 112
  - Statistiques, 143
    - définies par l'utilisateur, 147
    - imprimer, 144
    - pesage de groupe, 90
  - Statistiques personnalisées, 147
    - configuration, 148
    - filtrer, 152
    - rechercher des données, 154
    - trier, 153
    - utilisation pour les gains de performance, 48
    - utiliser pour le taux de progrès génétique, 46
  - SUIVANT touche de fonction, 217
  - Suivi des animaux individuels, 51
  - Surcharge, 223
  - Système d'aide, 25
    - index, 25
    - introduction interactive, 26
  - SYSTEME touche de fonction, 202
  - T**
  - Table de la banque des données fixes, 135
  - Table des données fixes, 135
    - imprimer, 138
    - trier, 138
  - TABLE touche de fonction, 135
  - Téléchargement, derniers logiciels, 227
  - Température
    - de fonctionnement, 228
    - de stockage, 228
  - Temps restant
-

écran Informations sur la batterie, 210

Tension  
écran Informations sur la batterie, 210

Test du système de pesage, 13

Texte  
affiché sur l'écran de pesage, 16

Titre du rapport imprimé, configuration série, 208

Touche Configuration, 28

Touche de motion, 23

Touche Enregistrement, 36

Touche Enregistrer  
alternative, 88

Touche Escape  
lors de l'édition de données, 24

Touche Retour arrière  
effacer des caractères dans un champ, 23

Touches de fonction, 18  
référence, 216

Touches fléchées, 19

Touches, référence, 216

Toutes les lignes  
rapport Statistiques personnalisées, 150

Trier  
données variables, 122  
fichiers, 70  
statistiques personnalisées, 153  
table des données fixes, 138

TRIER touche de fonction, 217

Tru-Test, coordonnées de contact, 227

Type  
champs de données variables, 77  
champs pour données fixes, 176

Type d'imprimante, configuration série, 208

## U

UTILIS 1 touche de fonction, 148

Utilisation de l'indicateur, 15

## V

Valeurs, 114

## Z

Zéro à l'allumage, 79  
configuration, 205

Zéro auto, 80  
configuration, 204

Zéro manuel, 81

ZERO Touche de fonction, 81

# XR 3000

**TRU-TEST®**



3000  
**3000**

*Leader mondial du pesage*