

MODE OPÉRATOIRE DE LA CONSOLE FILEMAKER ET DE SON INTERFACE DE CONFIGURATION



• Préambule	Page 2
• Précautions	Page 2,3
• Comportements	Page 3
• Fichiers FileMaker	Page 3
• Support papier des code-barres	Page 3
• Interface de configuration	Page 3,4
• Erreurs rencontrées et solutions	Page 5,6

- Préambule

Pour gérer les flux de matériels avec le lecteur de code-barres, il faut auparavant lancer la console en cliquant sur le fichier « console.exe ». Soit dans « Démarrer » puis « Tous les programmes » et « Console » ou sur l'icône placé sur le bureau. L'autre icône « Configuration » permet de configurer la console.

Important :

Pour que la console prenne en compte le scan du code-barre, il faut que celle-ci soit au premier plan des fenêtres Windows actives. Vous devez voir à l'écran l'application et le curseur doit clignoter dans la zone de saisie.



Il ne faut en aucun cas **fermer les fichiers FileMaker** pendant que la console est ouverte. En réalité, si par mégarde les fichiers ont été fermés, il faut simplement quitter et relancer la console pour que ces derniers se réinitialisent.

• Précautions

En général, la console repère les erreurs de lectures de code-barres, mais afin d'éviter d'éventuels problèmes d'intégrité dans la base de données, veillez à vérifier la véracité des données que vous entrez dans la console. Par exemple, pour l'habillement, le code-barre étant aléatoire, c'est-à-dire qu'il peut contenir aussi bien des chiffres que des lettres, peut être d'une longueur de 8,12 ou 25 caractères, la console ne vous empêchera pas d'enregistrer « maison » comme code-barre.

Lors de l'enregistrement d'une livraison, une fois le mot-clé « liv » scanné, l'interface suivante demandera le **numéro de commande**. Si ce dernier n'existe pas, une nouvelle fiche commande et livraison sera créée par la suite et si elle existe, la fiche commande concernée sera complétée. **Si vous n'avez pas de numéro de commande, il faut saisir 0 !** La première fois que le numéro de commande est saisi, il est réutilisable tant que vous n'avez pas scanné « fin ». Pour savoir sur quelle commande vous vous situez, le numéro est écrit en gros en vert en bas de l'interface.

Les code-barres doivent avoir une forme précise pour que la console puisse les accepter.

XXXXX-XXXX-XXXX (matériels) : il doit y avoir 3 parties. Les 2 dernières parties doivent compter 4 caractères numériques. La 1^{ère} partie contient 5 caractères aléatoires.

XXXXXXXXXX (Habillement) : Le code-barre des différents habillements étant aléatoire, il n'y a aucune vérification de saisie sur celui-ci. Veuillez donc vérifier les données que vous entrez dans la console.

Pour le numéro de commande, le code ne peut pas contenir de lettres.

• Comportements

Lorsque la lecture du code-barre est confirmée et les contrôles de saisies validés, un beep court est émis. En revanche, lorsque le code lu n'est pas valide, un beep plus long est émis, la console génère un message d'erreur et vous invite à relire un code.

A la fin d'une procédure d'enregistrement, la console émet 3 beeps courts qui vous indiquent que l'enregistrement dans les fichiers FileMaker s'est achevé avec succès et que vous pouvez recommencer une procédure.

Sur l'interface livraison, en bas en vert, le numéro de commande sera « 0 » si le numéro de commande que vous avez saisi n'existe pas. Cependant, une fois que vous aurez scanné le premier matériel pour cette livraison, l'interface vous redemandera le numéro de commande que maintenant vous pourrez retrouver dans FileMaker puisqu'il vient d'être créé.

• Fichiers FileMaker

Au démarrage de la console, les fichiers FileMaker sont automatiquement ouverts en mémoire. Après une procédure d'enregistrement, le fichier concerné est automatiquement ouvert pour effectuer les dernières saisies manuelles. La console se charge également de les fermer lorsqu'on quitte la console. Il n'est donc pas nécessaire d'ouvrir manuellement les fichiers FileMaker pendant que la console est en fonctionnement.

• Support papier des code-barres

Une grande feuille A3 a déjà été éditée pour les code-barres des centres de secours. J'ai personnellement effectué celle pour les mots-clés de la console (« acq », « liv », « dep », « bouteillari », « lspcc », « general », « habillement », « panne », « verification preventive » et « deterioration »). Référez-vous à ces supports papiers quand vous utilisez la console.

• Interface de configuration

Elle se présente sous cette forme :

The screenshot shows the 'Configuration de la console FileMaker' dialog box. It is divided into several sections:

- Options générales:** Includes a checked 'Beep' checkbox, a file path field for 'C:\Documents and Settings\G...', and four file path fields for materials: 'GT_Rép_PM.fp5', 'GT_Com_livr_PM.fp5', 'GT_Rép_Hab.fp5', and 'GT_Com_livr_Hab.FP5'. It also has a 'Mot clé de retour' field with 'fin' and a 'Mot de passe de connexion FileMaker' field with '***'. There is an 'Enregistrer' button.
- Liste des catégories:** A list box containing 'bouteillari - Bouteille ARI', 'lspcc - Lot de sauvetage', 'general - Petit matériel', and 'habillement - Habillement'. Below it are 'Ajouter', 'Modifier', and 'Supprimer' buttons.
- Caractéristiques:** Fields for 'Code', 'Fichier', and 'Nom d'affichage'. Below these are 'Annuler', 'Valider', and 'Quitter' buttons.

Red annotations '1.', '2.', and '3.' are placed on the image to highlight specific elements.

Cette application est à lancer uniquement si vous avez des options, ou des types de matériel à ajouter ou modifier.

1. Options générales

- a. La console émet ou non des beeps.
- b. Chemin du dossier où se trouvent les fichiers FileMaker concernés par la console (tous les fichiers doivent être dans le même dossier).
- c. Fichier utilisé pour les dépôts de matériels.
- d. Fichier utilisé pour les livraisons de matériels.
- e. Fichier utilisé pour les dépôts de l'habillement.
- f. Fichier utilisé pour les livraisons de l'habillement.
- g. Mot clé pour retourner à l'interface précédente et quitter la console.
- h. Mot de passe pour la connexion aux fichiers FileMaker. **Attention**, tous les fichiers doivent avoir le même mot de passe.
- i. Bouton de validation des modifications.

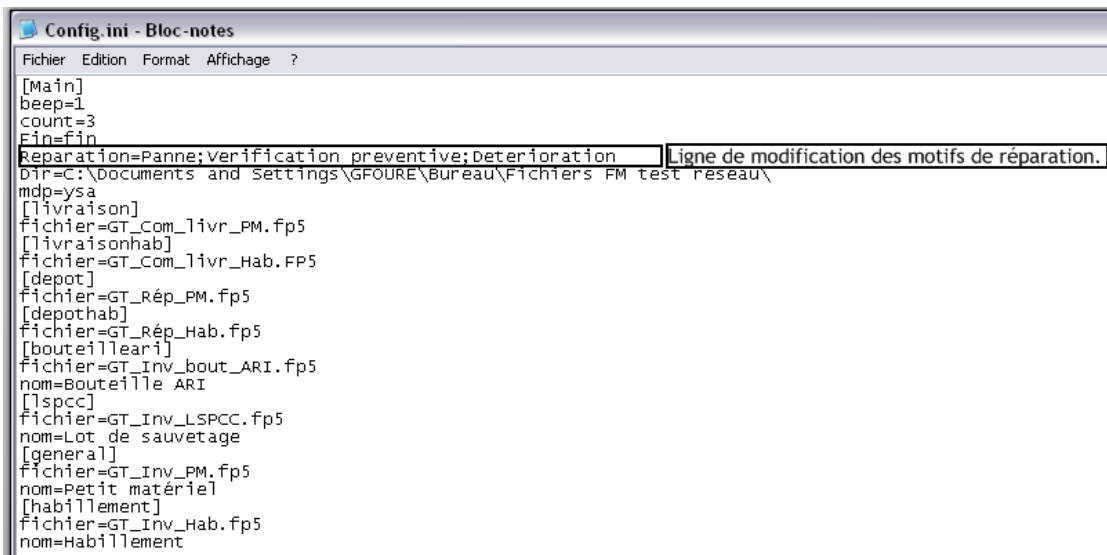
2. Liste des catégories

a. Par exemple ici, pour les bouteilles ARI, le code scannable dans la console est « bouteilleri ». Par souci de présentation, il apparaîtra « Bouteille ARI ». la suppression d'un type de matériel **n'entraîne pas** la suppression du fichier FileMaker.

3. Caractéristiques

- a. Code identifiant le type de matériel dans la console. Ne peut pas être modifié.
- b. Fichier FileMaker correspondant au matériel en question.
- c. Nom complet qui sera affiché dans la console.
- d. Bouton Annuler, aucune modification prise en compte.
- e. Bouton Valider, enregistrement des informations.

Les motifs de réparations peuvent être modifiées en modifiant le fichier « config.ini » se situant le répertoire de la console. Modifiez la ligne « Réparation » en respectant la mise en forme. Séparez les motifs par « ; » et sans espaces.



```
[Main]
beep=1
count=3
Fin=fin
Reparation=Panne;verification preventive;deterioration Ligne de modification des motifs de réparation.
Dir=C:\Documents and Settings\GFOURE\Bureau\Fichiers FM test reseau\
mdp=ysa
[livraison]
fichier=GT_Com_livr_PM.fp5
[livraisonhab]
fichier=GT_Com_livr_Hab.FP5
[depot]
fichier=GT_Rép_PM.fp5
[depothab]
fichier=GT_Rép_Hab.fp5
[bouteilleri]
fichier=GT_Inv_bout_ARI.fp5
nom=Bouteille ARI
[lspcc]
fichier=GT_Inv_LSPCC.fp5
nom=Lot de sauvetage
[general]
fichier=GT_Inv_PM.fp5
nom=Petit matériel
[habillement]
fichier=GT_Inv_Hab.fp5
nom=Habillement
```

• Erreurs rencontrées et solutions

Il est possible que vous rencontriez un certain nombre d'erreurs tout au long du fonctionnement de l'application. Dans le but de vous aider à vous en défaire, j'ai programmé des affichages de messages à tous les endroits susceptibles de générer une erreur. Voici une liste des erreurs pouvant être rencontrées et solutionnées.

ConsoleGraphique



Fichier ODBC.DSN manquant !
Vérifiez que ce fichier se situe bien dans C:\Documents and Settings\GFOURE\Bureau\Console FM.

OK

Ce message peut apparaître lorsque le fichier nommé *odbc.dsn* n'a pas été trouvé dans le répertoire de l'application. Vérifiez donc dans le dossier où est installé le programme que ce fichier existe bien. S'il n'y est pas, désinstallez et réinstallez complètement l'application.

FILEMA~1.EXE

FILEMA~1.EXE a rencontré un problème et doit fermer.
Nous vous prions de nous excuser pour le désagrément encouru.



Si vous étiez en train d'effectuer un travail en cours, les informations sur lesquelles vous travailliez peuvent avoir été perdues.

Veillez signaler ce problème à Microsoft.

Nous avons créé un rapport d'erreurs que vous pouvez nous envoyer. Nous traiterons ce rapport confidentiellement et anonymement.

Pour afficher les données de ce rapport d'erreurs, [Cliquez ici](#).

Envoyer le rapport d'erreurs

Ne pas envoyer

Lorsqu'on ferme l'application, les fichiers FileMaker sont automatiquement fermés. Cependant, il arrive parfois que ceux-ci se ferment mal et engendrent des erreurs lorsqu'on relance l'application. Si FileMaker plante, il faut faire « Ctrl + Alt + Suppr », « Processus », puis chercher le processus « FILEMA~1.EXE » et cliquer sur « Terminer le processus ». Ensuite vous pourrez relancer l'application. Précisons tout de même que cette erreur est très rare.

ConsoleGraphique



Erreur dans la connexion à la base de données !
Veillez relancer l'application !

OK

Ce message indique qu'il y a eu un problème dans les opérations de connexion à la base de données. Il faut relancer l'application.

ConsoleGraphique



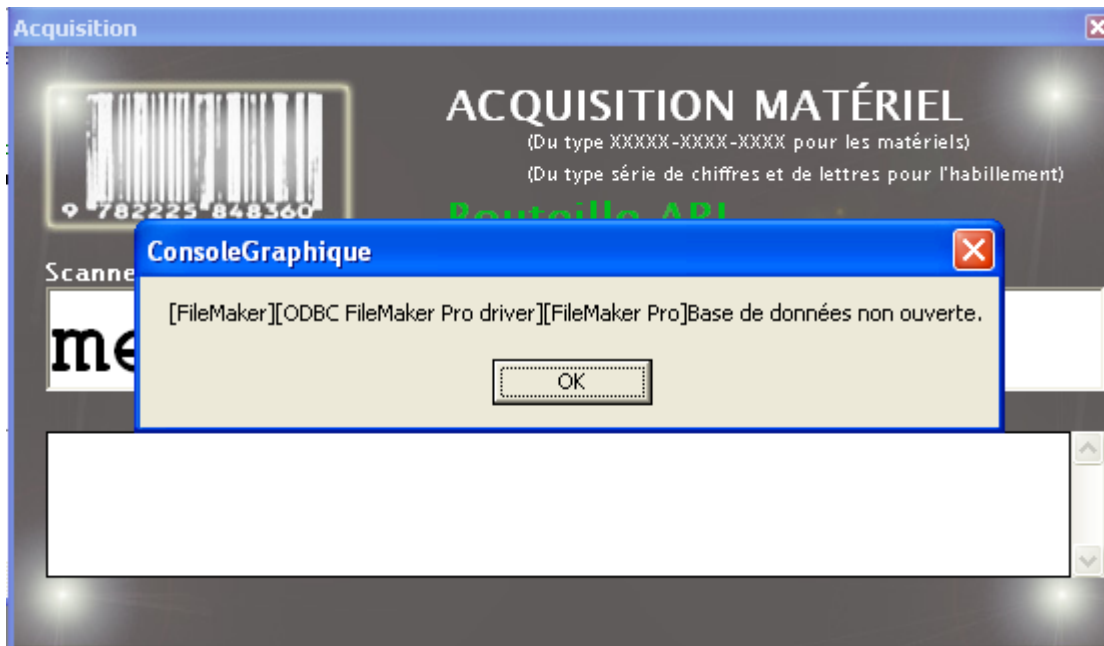
Erreur lors de la connexion au fichier de base de données.
Relancez l'application.

OK

Ce message indique un échec de connexion à une table FileMaker. Vérifiez les noms des tables avec le programme « configuration ». Vérifiez les chemins d'accès des fichiers de base de données.

Tout message d'erreur autre que ceux-ci sont le résultat d'un échec de connexion aux fichiers

de bases de données. **Pour éviter ces problèmes, ne changez jamais les codes des catégories dans le programme de configuration de la console** (bouteilleari, lspcc, habillage, general)



Ce message peut s'afficher lorsque un fichier FileMaker a été fermé ou a rencontré un problème pendant que la console fonctionnait. Relancez l'application.