

PROTOCOLO DE COMUNICAÇÃO DA LINHA CS.

1. PROTOCOLO DE COMUNICAÇÃO

O envio de dados pela balança ao equipamento de processamento de dados é feito ao receber o caractere ASCII **ENQ** (05 Hex), ou todas as vezes em que se pressionar a tecla "I" (impressão) ou tecla "M" (memória).

Obs.: O equipamento somente envia dados mediante o acionamento das teclas "I" e "M" quando apresenta no visor peso estável e total a pagar diferente de zero. Porem, todas as vezes em que receber o caractere ASCII **ENQ** (05 Hex), o mesmo sempre envia os dados representativos da condição em que se encontra, segundo os formatos definidos a seguir.

As possibilidades de envio de dados pela balança são as seguintes:

4.1. Quando a balança estiver com indicação estável no visor, está enviará ao equipamento de processamento de dados a seguinte següência:

STX SPPPPPBVVVVVBTTTTTETX

Onde:

STX - 02 Hex da tabela ASCII

- S 20 Hex (espaço) se peso positivo ou 2D Hex (-) se negativo
- P Peso liquido (números ASCII de 0 a 9, 30 Hex a 39 Hex respectivamente), sendo o primeiro digito 20 Hex (espaço) se for igual a zero.
- B 20 Hex (espaço em branco)
- Preço por kg (números ASCII de 0 a 9, 30 Hex a 39 Hex respectivamente), sendo que se os dígitos mais significativos forem iguais a zero será enviados caracteres 20 Hex (espaço em branco)
- B 20 Hex (espaço em branco)
- Total a pagar (números ASCII de 0 a 9, 30 Hex a 39 Hex respectivamente), sendo que se os dígitos mais significativos forem iguais a zero será enviados caracteres 20 Hex (espaço em branco)
- ETX 03 Hex da tabela ASCII
- 4.2. Quando a balança estiver com indicação instável no visor, está enviará ao equipamento de processamento de dados a seguinte sequência:

S	\mathbf{T}	Χ	Т	ı	ı	П	Ш	Ш	П	П	П	П	Ш	ı	ı		П	П	-1	E	Γ)	(

Onde:

STX - 02 Hex da tabela ASCII



- 49 Hex da tabela ASCII (letra I): indicação de peso instável
 ETX 03 Hex da tabela ASCII
- 4.3. Quando a balança estiver com indicação de alívio do prato no visor, está enviará ao equipamento de processamento de dados a seguinte seqüência:

STX NNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNETX

Onde:

STX - 02 Hex da tabela ASCII

N - 4E Hex da tabela ASCII (letra N): indicação de alívio do prato

ETX - 03 Hex da tabela ASCII

4.4. Quando a balança estiver com indicação de excesso de peso no visor, está enviará ao equipamento de processamento de dados a seguinte sequência:

STX SSSSSSSSSSSSSSSSSETX

Onde:

STX - 02 Hex da tabela ASCII

S - 53 Hex da tabela ASCII (letra S): indicação de excesso de peso

ETX - 03 Hex da tabela ASCII

4.5. Opcionalmente é possível configurar o equipamento de modo que envie alem dos dados definidos no item 4.1., o código da mercadoria que está sendo processada. Esta configuração necessita porem da intervenção de um técnico capacitado. Neste caso a seqüência enviada será:

STX SPPPPPBVVVVVVBTTTTTBCCCCETX

Onde:

STX - 02 Hex da tabela ASCII

- S 20 Hex (espaço) se peso positivo ou 2D Hex (-) se negativo
- P Peso liquido (números ASCII de 0 a 9, 30 Hex a 39 Hex respectivamente), sendo o primeiro digito 20 Hex (espaço) se for igual a zero.
- B 20 Hex (espaço em branco)
- Preço por kg (números ASCII de 0 a 9, 30 Hex a 39 Hex respectivamente), sendo que os se os dígitos mais significativos forem iguais a zero será enviados caracteres 20 Hex (espaço em branco)
- B 20 Hex (espaço em branco)
- T Total a pagar (números ASCII de 0 a 9, 30 Hex a 39 Hex respectivamente)
 , sendo que os se os dígitos mais significativos forem iguais a zero será enviados caracteres 20 Hex (espaço em branco)

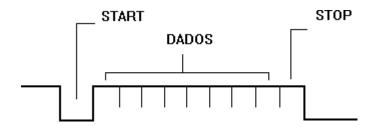


- B 20 Hex (espaço em branco)
- C Código do produto (números ASCII de 0 a 9, 30 Hex a 39 Hex respectivamente)

ETX - 03 Hex da tabela ASCII

2. FORMATO DE DADOS

Um bit de partida (start bit), 8 bits de dados, sem paridade e um bit de parada (stop bit), como mostra a figura abaixo:



3. VELOCIDADE DE TRANSMISSÃO

O equipamento sai configurado de fábrica para a velocidade de transmissão de 2.400 bauds. Mediante a intervenção de um técnico capacitado, é possível alterar esta velocidade para uma das seguintes opções: 1.200, 4.800, 9.600, 19.200.