

Logiciel Culinario Master Touch



Mode d'emploi

Sommaire

1. Introduction	3
2. Exigences minimales.....	3
3. Installation.....	3
4. Travailler avec le logiciel	4
4.1 Créer un classeur de projet.....	4
4.2 Démarrage du logiciel	5
4.3 Configuration d'appareil	6
5. Adaptation des paramètres de produit	7
6. Ajouter de nouveaux produits.....	11
7. Suppression de produits	12
8. Créer des programmes	13
9. Adaptation de l'affichage client.....	14
10. Traitement et création de texte	17
11. Réinitialiser les mots de passe	18
12. Charger les données d'une clé USB/les enregistrer sur une clé USB	19
13. Hotline d'information.....	20

Version	Date	Mutation
1.00	30.04.2019	créer

1. Introduction

Sur la clé USB fournie se trouve un logiciel pour réaliser des programmes pour votre Culinario Master Touch et adapter les paramètres de lumière, de chaleur haute et de chaleur basse.

Le logiciel permet en outre de générer, modifier et adapter des images et des textes spécifiques au client.

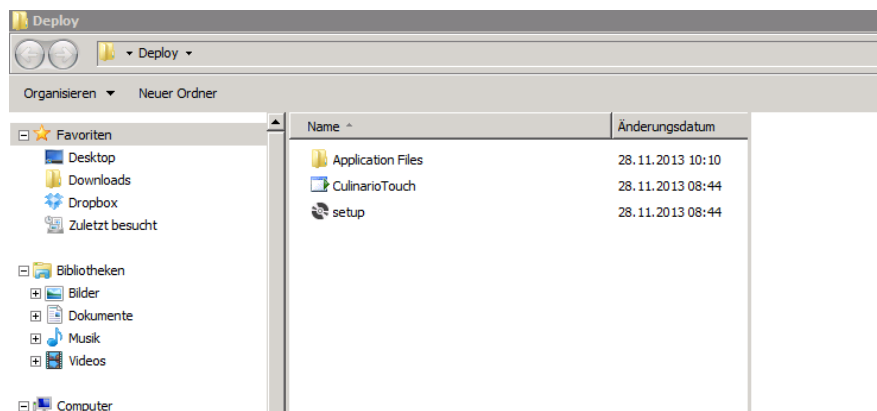
En cas de perte des mots de passe, ces derniers peuvent être réinitialisés au moyen du logiciel.

2. Exigences minimales

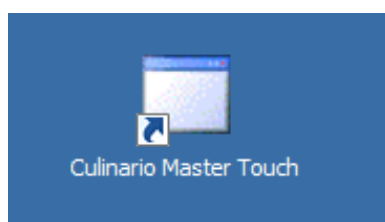
Un ordinateur avec un système d'exploitation Windows 7 ou Windows 8 et une connexion USB.

3. Installation

Insérez votre clé USB sur votre ordinateur et ouvrez-la pour en afficher le contenu. Effectuez ensuite un double clic sur "**Setup**" pour installer le logiciel.



Après l'installation, l'icône ci-dessous apparaît sur l'écran.



4. Travailler avec le logiciel

4.1 Créer un classeur de projet



Attention

Créez un classeur de projet avant de lancer le logiciel après son installation.

Créez d'abord un classeur pour votre projet (exemple: GN3_1_Touch) et enregistrez-le à l'endroit souhaité, p. ex. sur le Bureau.

Copiez le classeur "**CUL_CPM**" et son contenu de la clé USB dans votre classeur. Veillez à donner à votre classeur le nom qui convient et à y copier tous les fichiers précités. Ceci est nécessaire pour que le logiciel dispose de tous les fichiers indispensables à son bon fonctionnement.



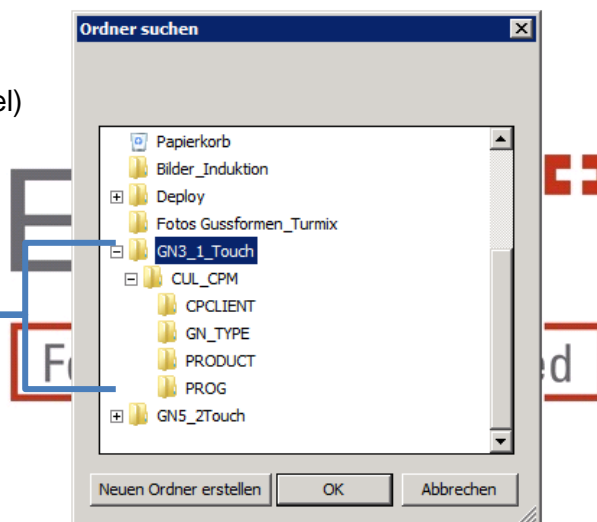
Attention

Il est conseillé d'archiver une copie des fichiers originaux en lieu sûr.

Exemple:

Dans le classeur "**GN3_1_Touch**" (nom actuel) se trouve le sous-classeur "**CUL_CPM**", dans lequel se trouvent les autres classeurs subordonnés "**CPCLIENT**", "**GN_TYPE**", "**PRODUCT**" et "**PROG**".

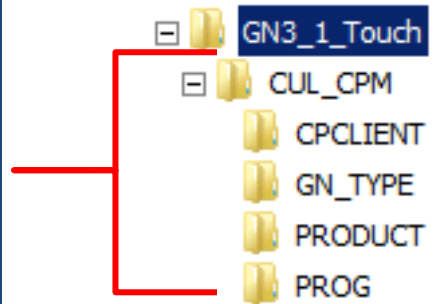
Cette structure est définie une fois pour toutes et ne doit pas être modifiée.





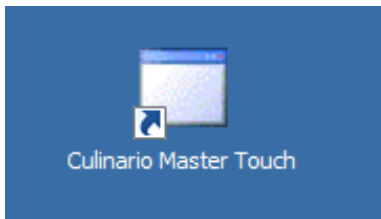
Attention

Pour charger les fichiers sur votre vitrine, copiez seulement le classeur "CUL_CPM" ainsi que le contenu de votre classeur de projet (p. ex. GN_3_1_Touch) sur une clé USB libre. Cette structure est absolument nécessaire pour être reconnue par le système. Lorsque vous ouvrez la clé USB, vous devriez voir en premier le classeur "CUL_CPM".

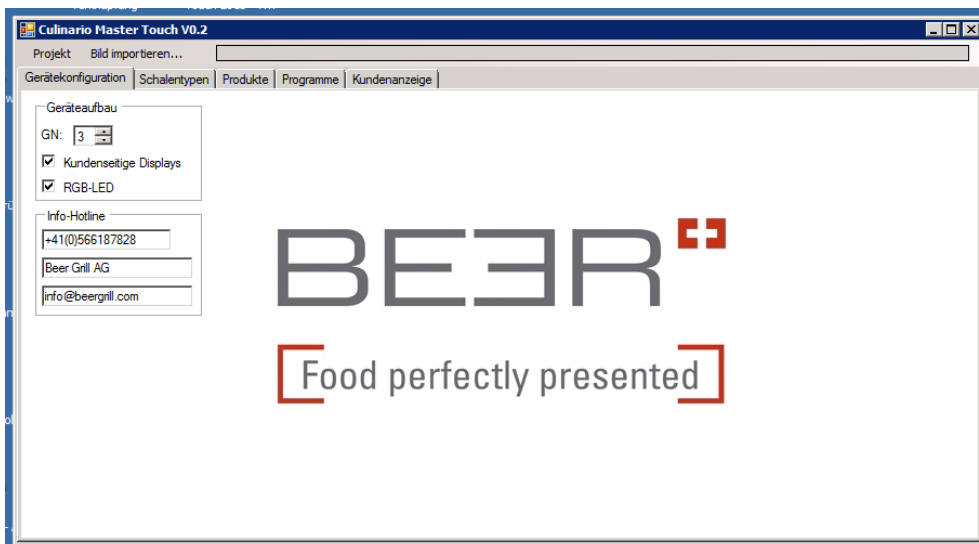


4.2 Démarrage du logiciel

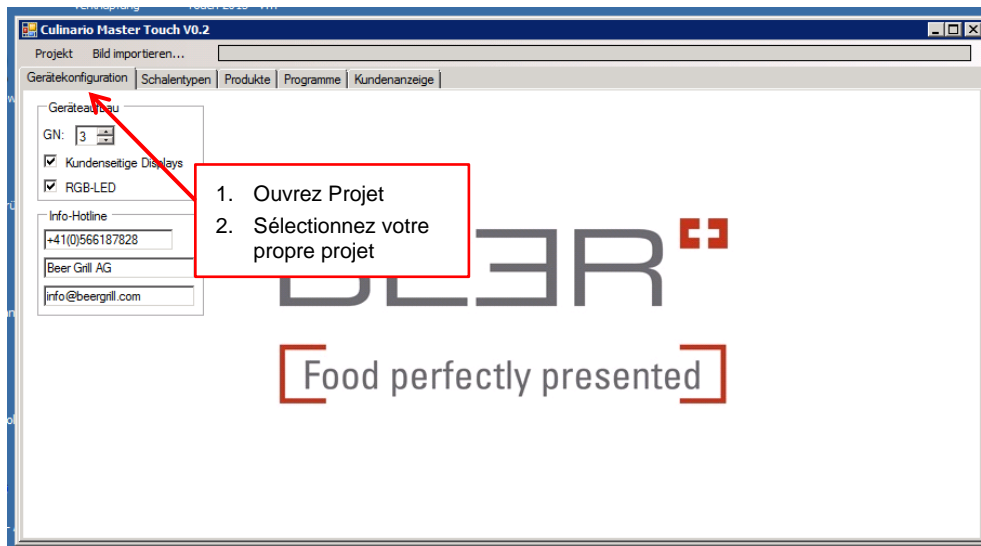
Pour lancer le logiciel, effectuez un double-clic sur l'icône.



La fenêtre suivante apparaît:



Cliquez alors sur **Projet** et sélectionnez **Ouvrir un projet**. Sélectionnez le classeur sur vous venez de créer ou un projet existant et cliquez sur **"OK"**.



4.3 Configuration d'appareil

Dans la mesure où vous avez créé un nouveau projet, vous devez en premier lieu configurer votre appareil.

Ouvrez pour ce faire l'onglet **"Configuration de l'appareil"** et procédez à la configuration de votre Master Touch.



1 Accédez à l'onglet "**Configuration de l'appareil**".

2 Fournissez les indications suivantes:

- Nombre de GN
- Avec ou sans écran client
- Avec ou sans LED 4 couleurs

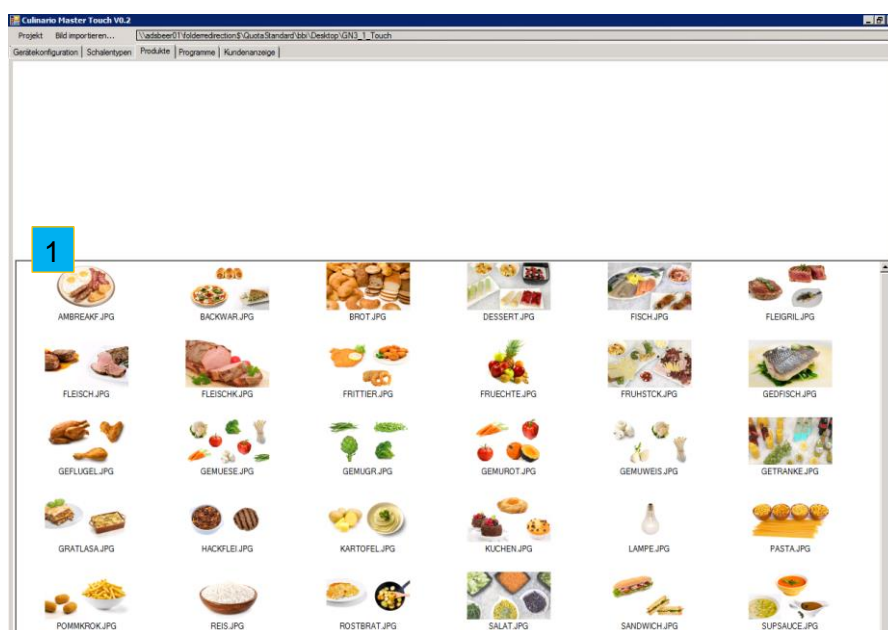
Enregistrez ces indications en cliquant sur "**Projet**" puis sur "**Configuration de l'appareil**". Vos paramètres sont alors enregistrés et ne doivent pas être saisis à nouveau lors du nouveau démarrage du programme.

5. Adaptation des paramètres de produit

Accédez à l'onglet "**Produits**".



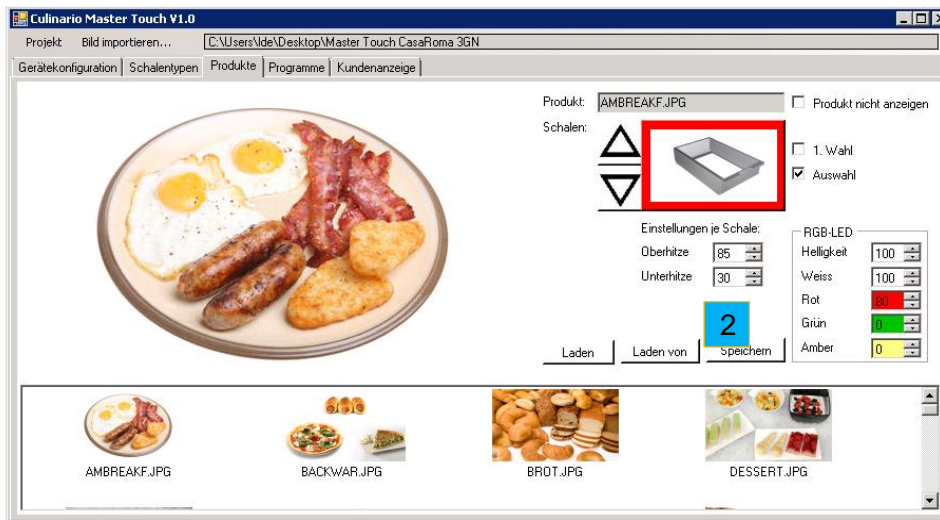
Si aucun fichier n'est archivé dans le classeur "**Classeur personnel**"\CUL_CPM\PRODUIT, ce profil utilisateur est encore vide. Dans ce cas, les données n'ont pas été copiées comme indiqué au point 4.1 **Créer un classeur de projet**. Cette vue représente un aperçu des produits et de leurs illustrations respectives.



Pour traiter un produit, effectuez un double-clic sur le produit souhaité, p. ex.

1

La fenêtre suivante s'ouvre:



Dans ce masque, vous pouvez traiter les paramètres des points suivants:

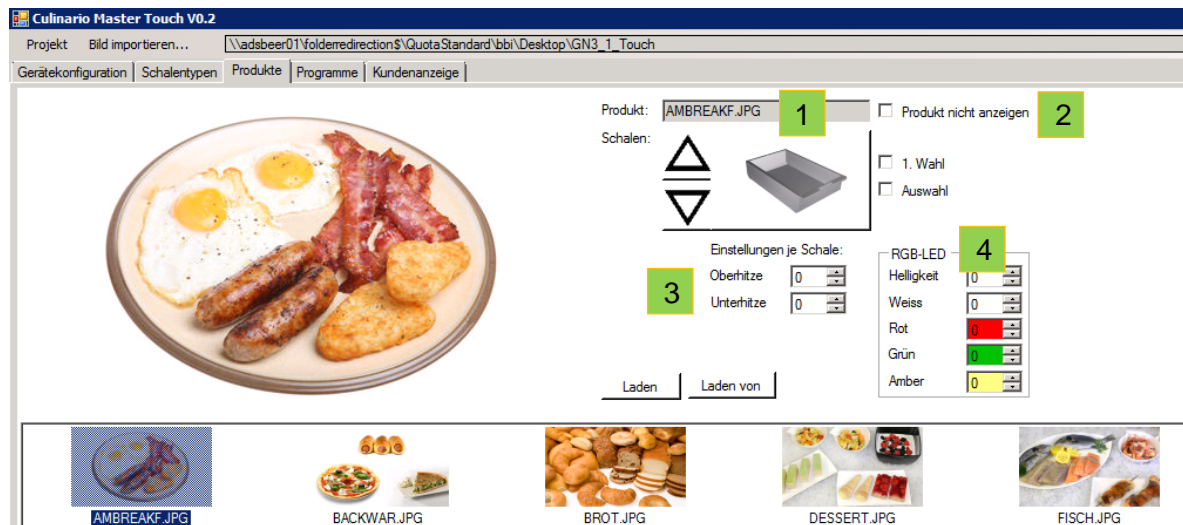
- Chaleur basse
- Chaleur haute (réflecteur IR)
- Paramètres LED
- Bac conseillé

Lorsque vous avez procédé aux paramétrages souhaités, cliquez sur Enregistrer **2** pour que les paramètres soient affectés aux produits respectifs souhaités.



Attention

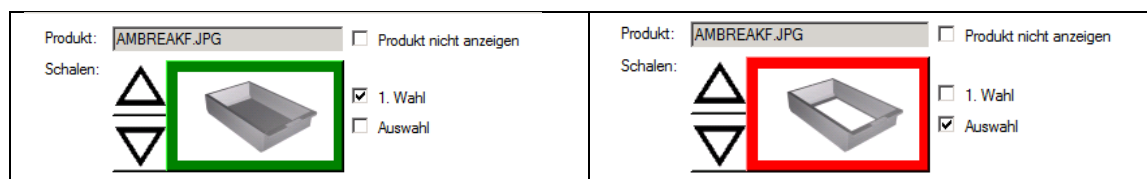
Le bouton "Enregistrer" n'apparaît que si vous avez effectué des modifications.



Paramétrages du bac

- 1 Sélectionnez avec les touches fléchées le bac souhaité et procédez aux paramétrages correspondants.

Si vous cochez la case "**1er choix**" + "**Choix**", ceci entraîne que ce bac sera entouré d'un cadre vert lors du chargement du produit sur l'appareil.



Si vous souhaitez donner au bac le statut de second choix et le présenter dans un cadre rouge, cochez seulement la case "**Choix**".

Si ce bac ne doit pas être choisi lors du chargement du produit, ne cochez aucune des deux cases.

Masquer/visualiser des produits

- 2 Vous avez la possibilité de masquer les produits dont vous n'avez pas l'usage. Vous gagnez ainsi un temps précieux lors du chargement du produit sur l'appareil, car seuls les produits souhaités seront alors visualisés.

Pour ne plus afficher un produit, cochez simplement la case "**Ne plus afficher le produit**".



Attention

Ce produit ne pourra plus être utilisé sur l'appareil.

Pour visualiser et utiliser à nouveau ce produit, il vous suffit de décocher la case "**Ne plus afficher le produit**".



N'oubliez pas d'enregistrer!



Paramétrage chaleur basse/chaleur haute

3



Attention

Les paramètres de chaleur basse/chaleur haute se rapportent toujours au bac du produit sélectionné sous **2**. En d'autres termes, au bac qui a été sélectionné avec les paramètres de 1^{er} choix et second bac.

Accédez avec les touches fléchées au point **2** au bac souhaité pour lequel vous souhaitez modifier les paramètres de chaleur basse/chaleur haute et modifiez la valeur.

N'oubliez pas d'enregistrer!



Attention

Pour le bac à sec, la valeur de la chaleur basse est limitée à 30 °C pour ne pas occasionner de dommage à l'appareil.

Paramétrages de l'éclairage LED

4



Attention

Les paramétrages de l'éclairage LED se rapportent toujours au bac du produit sélectionné au point **2**. Cela signifie que les paramétrages doivent toujours être effectués pour le bac 1^{er} choix et pour le second bac.

Accédez avec les touches fléchées au point **2** au bac souhaité pour lequel vous souhaitez paramétrer l'éclairage LED (intensité et couleur) et modifiez la valeur.

N'oubliez pas d'enregistrer!

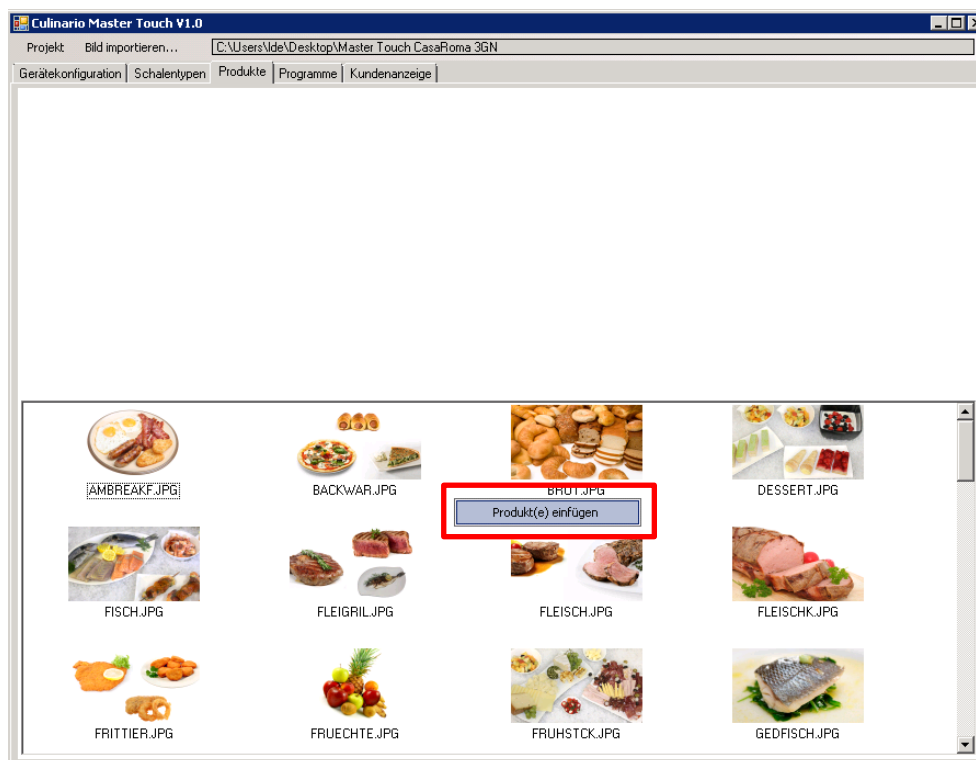
6. Ajouter de nouveaux produits

Le logiciel vous permet d'intégrer vos propres produits ou de nouveaux produits avec vos propres illustrations.

Pour ce faire, accédez à l'onglet "**Produits**". En cliquant sur un espace vide dans la collection de produits, le menu "**Ajouter des produits**" apparaît. Dans la fenêtre suivante de l'explorateur de fichiers, sélectionnez l'illustration souhaitée à intégrer comme illustration du produit. Dans la mesure où l'illustration choisie n'est pas aux bonnes dimensions, l'éditeur d'images s'ouvre après la confirmation.

Le travail avec l'Editeur d'image est expliqué au point 9 "**Adaptation de l'affichage client**".

Le nouveau produit peut ensuite être traité comme indiqué au point 5 "**Adaptation des paramètres de produit**".

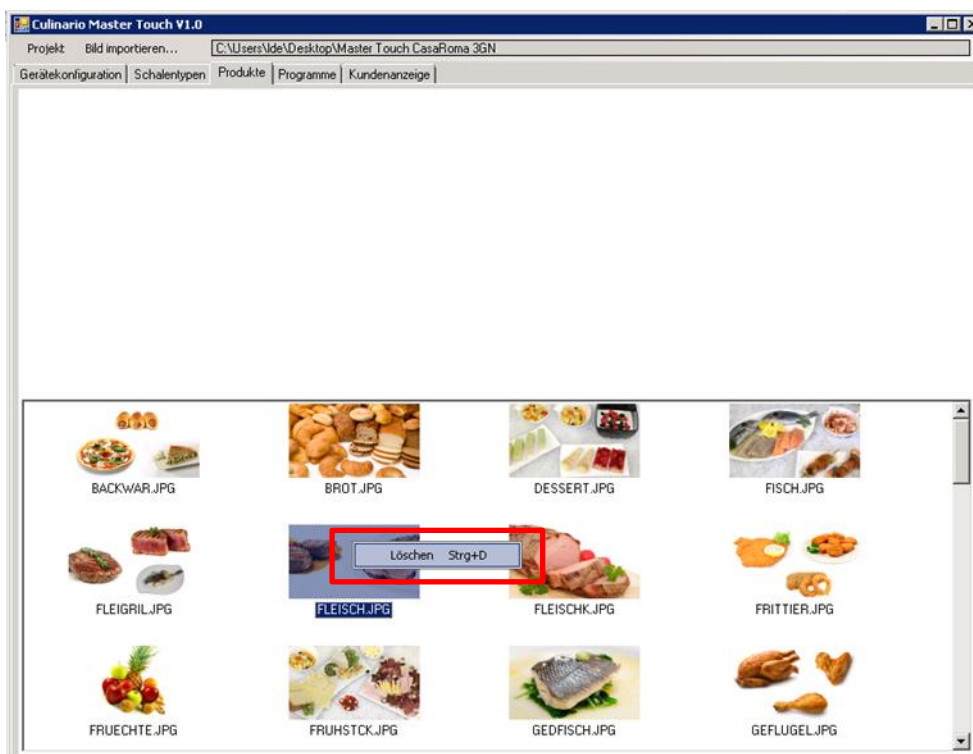


7. Suppression de produits

Pour supprimer certains produits, accédez à l'onglet "**Produits**". Cliquez alors avec la touche droite de la souris sur le produit à supprimer. Le menu "**Supprimer un produit**" apparaît alors.



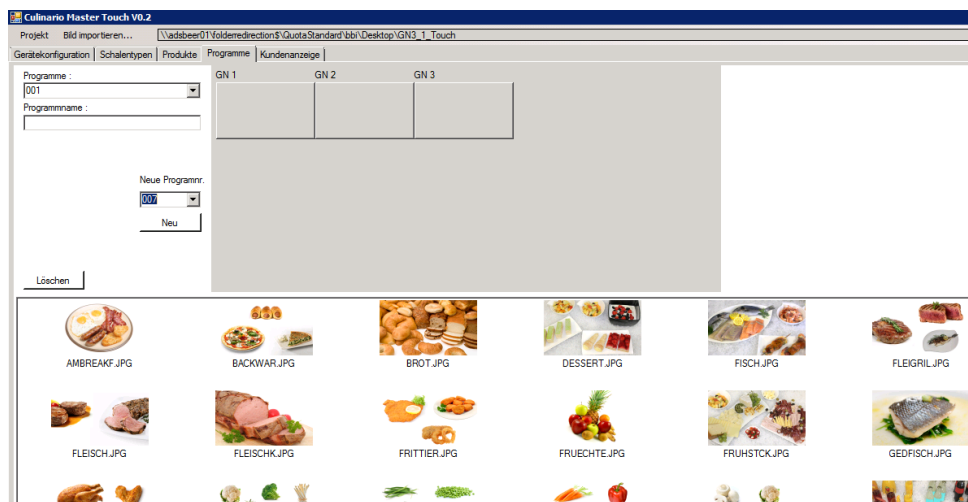
En cliquant sur "**Supprimer le produit**", le produit est irrévocablement supprimé.



8. Créer des programmes

Sur le Culinario Master Touch, vous avez la possibilité de créer et d'enregistrer jusqu'à 999 programmes différents. Pour créer un programme, procédez comme suit:

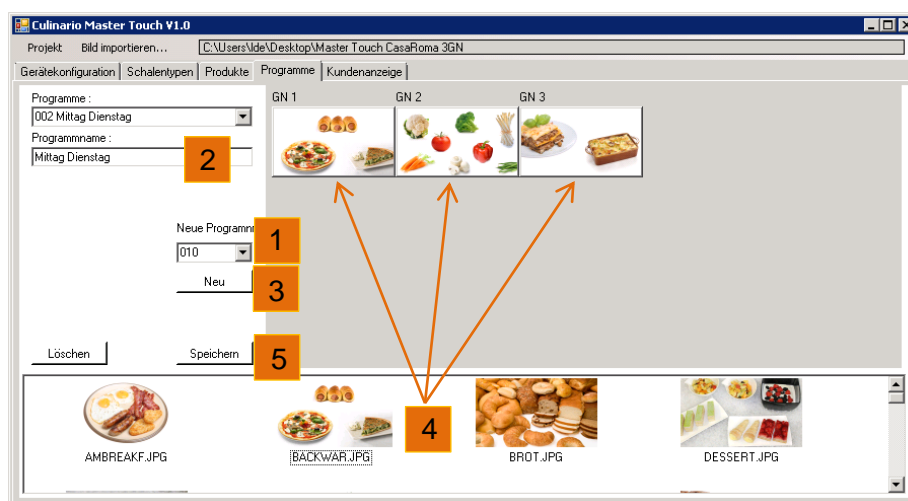
Accédez à l'onglet "**Programmes**".



Pour créer un nouveau programme, il y a deux méthodes. Dans la première, on saisit le numéro de programme souhaité et dans la seconde on occupe automatiquement la zone de mémoire suivante encore disponible.

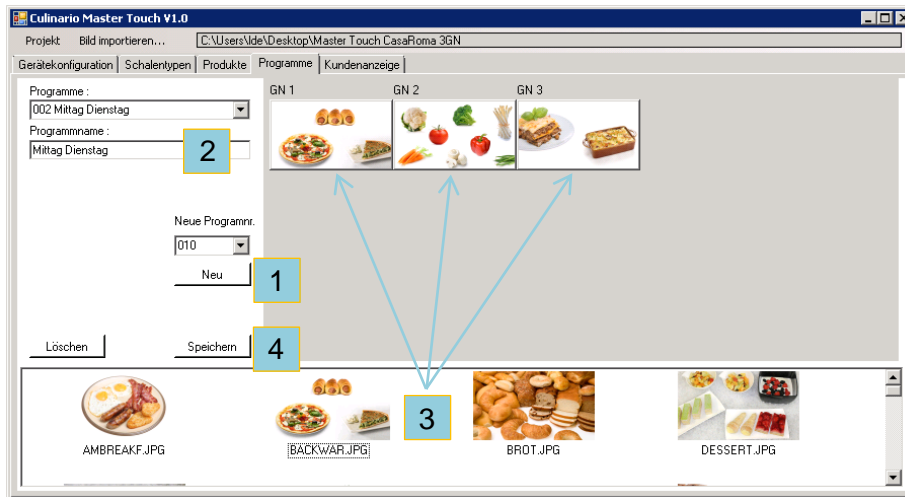
Création avec le numéro de programme souhaité

1. Sélectionner le numéro de programme entre 001 – 999
2. Attribuez un nom au programme, p. ex. Lundi Midi
3. Appuyez sur "**Nouveau**"
4. Placez par Drag & Drop les produits souhaités dans les champs GN souhaités
5. Enregistrez



Création avec le prochain numéro de programme libre

1. Appuyez sur "**Nouveau**"
2. Attribuez un nom de programme, p. ex. Lundi Midi
3. Placez par Drag & Drop les produits souhaités dans les champs GN souhaités
4. Enregistrez

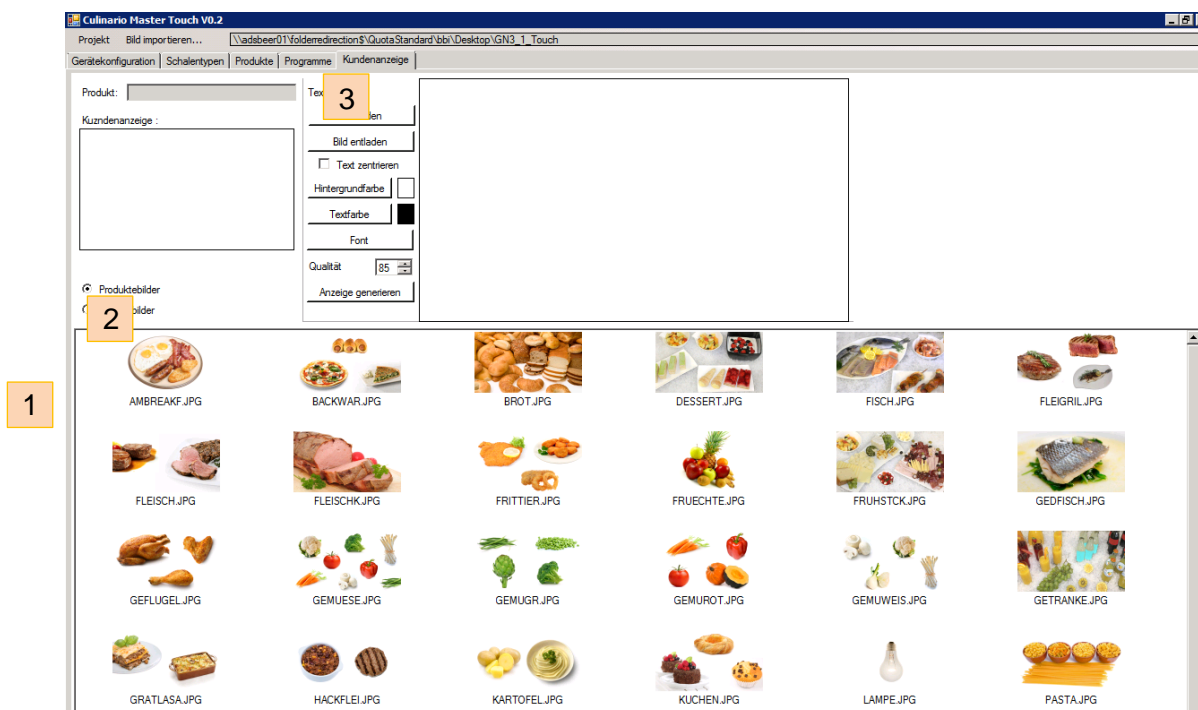


9. Adaptation de l'affichage client

Dans la mesure où votre Culinario Master Touch est équipé d'un écran fourni par le client, vous pouvez concevoir l'affichage client ou utiliser les illustrations que nous vous fournissons. L'affichage client convient tout particulièrement pour indiquer les ingrédients ou la provenance des préparations proposées ou pour attirer p. ex. l'attention sur vos promotions.



Pour l'affichage client, vous pouvez également importer vos propres images.



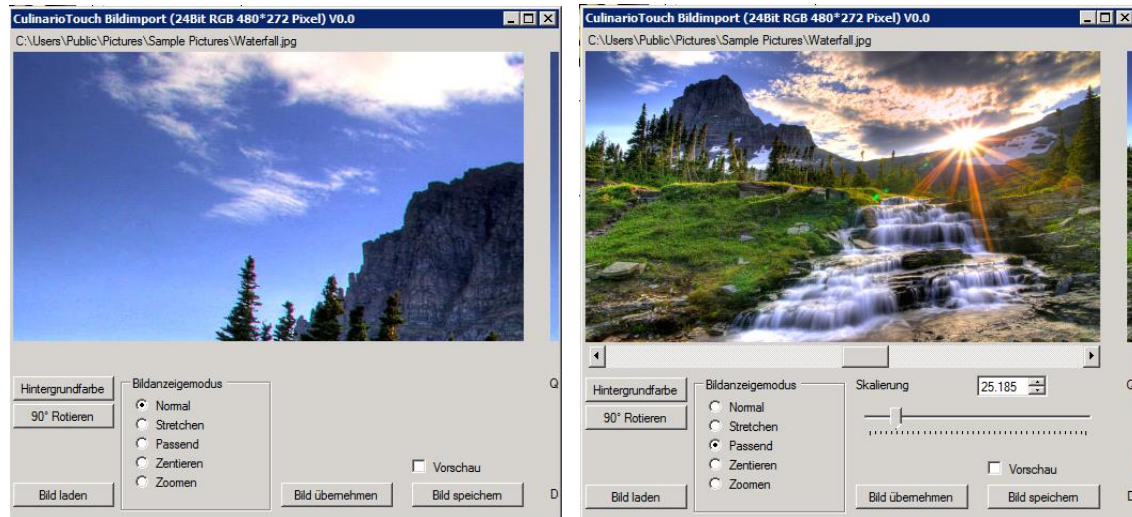
Etape 1

- 1 Effectuez un double-clic sur le produit souhaité pour lequel vous désirez générer une illustration ou un texte à l'attention de vos clients.
- 2 Cette sélection permet de surfer entre les différentes données d'images. Vous n'êtes nullement obligé de présenter les mêmes illustrations côté service et côté client. D'autres illustrations complètement différentes peuvent être générées et enregistrées pour la présentation côté client.

Etape 2

- 3 Une fenêtre de navigateur s'ouvre en cliquant sur "**Charger une image**". Sélectionnez l'image à insérer et cliquez sur "**Ouvrir**".

Si votre illustration ne correspond pas aux dimensions souhaitées, l'éditeur d'image suivant s'ouvre:



Procédez aux réglages souhaités et sélectionnez ensuite "**Reprendre l'image**" pour revenir à la fenêtre principale. Si vous souhaitez enregistrer auparavant l'image modifiée dans un autre classeur, cliquez sur "**Enregistrer l'image**".



Si vous ne souhaitez pas ajouter de texte supplémentaire cliquez alors sur "**Générer l'affichage**". Votre illustration a alors été affectée au produit souhaité.

10. Traitement et création de texte

Pour insérer un texte complémentaire au-dessus de l'illustration, cliquez sur le bouton "**Police d'écriture**". Sélectionnez la police de votre choix, cliquez sur "**OK**" et commencez à écrire votre texte. Dès que vous avez fini d'écrire votre texte, cliquez sur "**Générer l'affichage**". Votre illustration a alors été affectée au produit souhaité.



Lorsque vous avez effectué toutes les modifications souhaitées et avez enregistré le projet sur une clé USB, vous pouvez alors charger les données sur votre Culinario Master Touch (voir au point 12 "**Charger les données sur l'appareil**").

11. Réinitialiser les mots de passe

Si vous avez perdu vos mots de passe, vous pouvez en créer de nouveaux et les enregistrer dans l'onglet "**Configuration de l'appareil**".



1. Accédez à l'onglet "**Configuration de l'appareil**"

2. Entrez les nouveaux mots de passe et cliquez sur "**Générer un fichier de code**"



Les données doivent à présent être transférées sur le Culinario Master Touch.

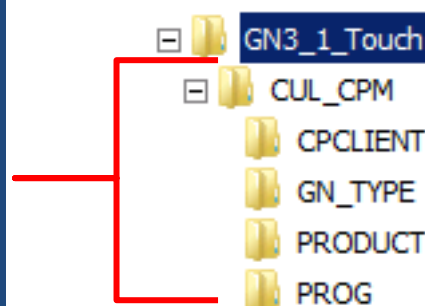
12. Charger les données d'une clé USB/les enregistrer sur une clé USB

Copiez le classeur "CUL_CPM" de votre projet sur une clé USB.



Attention

Pour charger vos données sur la vitrine, copiez seulement le classeur "CUL_CPM" avec le contenu de votre classeur de projet (p. ex. GN_3_1_Touch) sur une clé USB libre. Cette structure est absolument nécessaire pour être reconnue du système. Si vous ouvrez à présent la clé USB, vous devriez voir en premier le classeur "CUL_CPM".



Pour cette opération, vous devez disposer du mot de passe pour le niveau de service 2.

Retirez le capuchon de protection de la prise USB et insérez la clé USB. La prise se trouve sur le côté gauche, à la partie inférieure (vision utilisateur) du canal de lumière.



Identifiez-vous avec le mot de passe pour le niveau de service 2. Appuyez sur la touche USB qui se trouve sur l'écran maître (affichage de gauche, vision utilisateur).



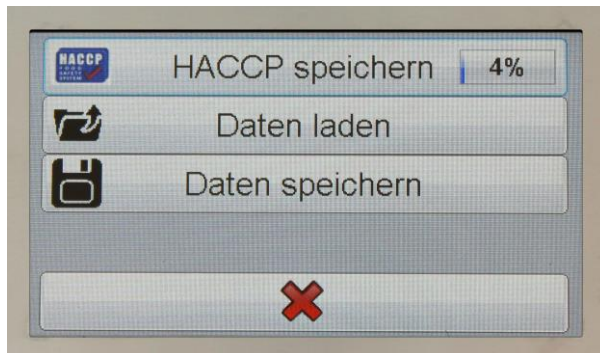
Dans la mesure où vous êtes correctement identifié, l'image suivante apparaît sur l'écran. Appuyez sur "Charger le fichier" pour enregistrer sur l'appareil les données de la clé USB.



Attention

La mémoire de la vitrine est écrasée.

Ou alors sélectionnez "**Enregistrer les données**" pour enregistrer les données de la vitrine sur une clé USB. Aucune confirmation ne s'affiche après avoir appuyé sur la touche.

**Attention**

Replacer le capuchon de protection sur la prise USB.

13. Hotline d'information

Vous trouverez les indications relatives à votre partenaire de maintenance dans l'onglet "**Configuration de l'appareil**" dans le champ "**Info-Hotline**".

