



## Présentation



### Introduction

L'éditeur de fond de badges SE\_FMTEDIT est une application permettant de créer des fonds servant à personnaliser les badges format carte de crédit.

Le logiciel permet la création de badges contenant :

- Un fond coloré, une ou plusieurs images de fond (Photos, schémas, chartes, logo,...)
- Des textes fixes quelconques (droits de propriété, consignes d'utilisation,...)
- Des informations de la base de données (Nom, Prénom, Photo,...)

Les fonds de badges dessinés sont sauvegardés dans le répertoire de travail de Micro-Sésame (\config).

L'impression des badges est déclenchée depuis la fiche badge (impression badge par badge) ou depuis la gestion avancée des badges (impression par lots).



### Remarques

*La personnalisation des badges est une option de Micro-Sésame.*

*La personnalisation des badges n'est accessible qu'aux agents dotés des droits de personnalisation.*





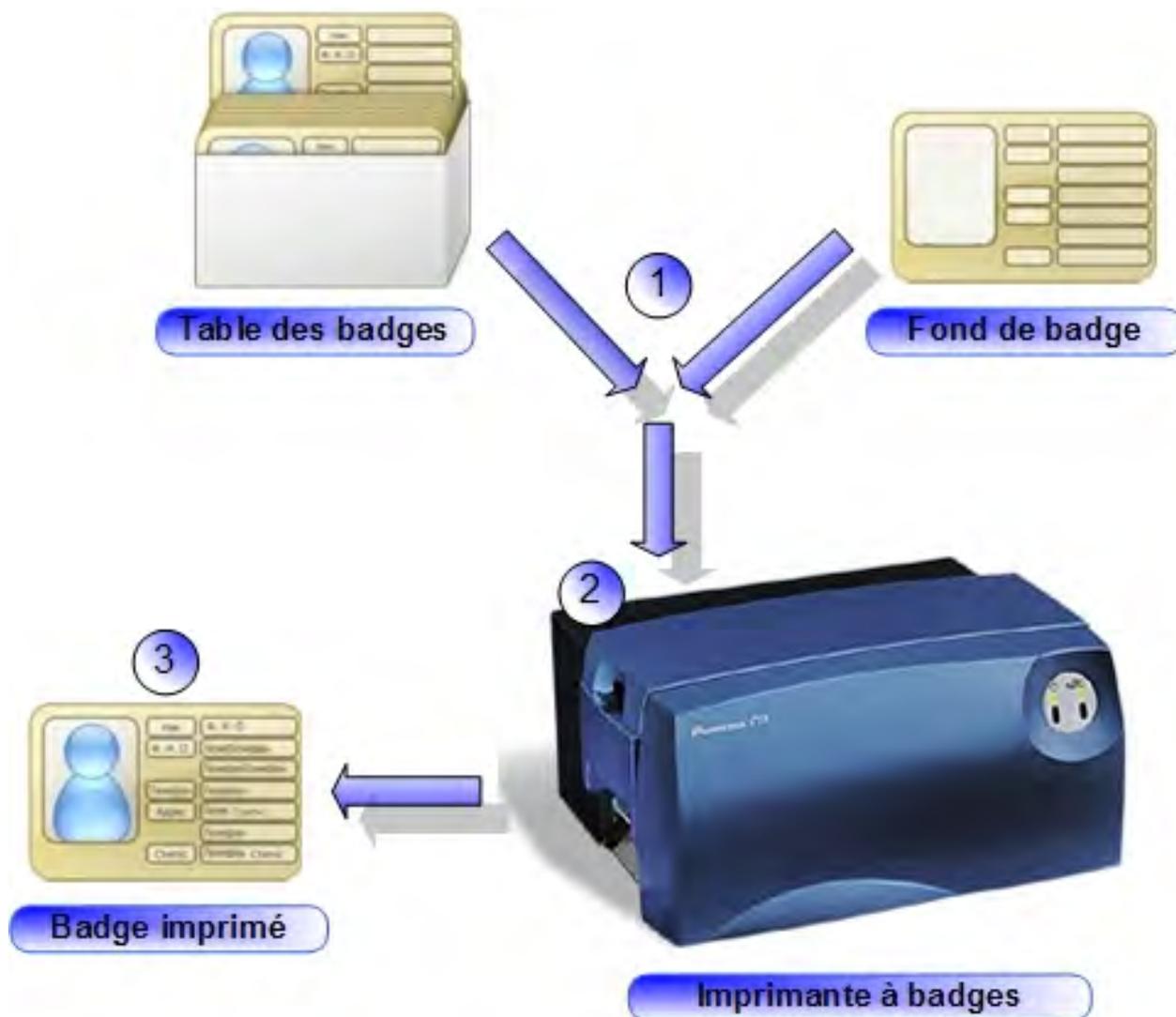
# MANUEL 1 CONTRÔLE D'ACCÈS

## PERSONNALISATION DES BADGES

### ★ Présentation (suite)

#### → Principe d'impression

Le principe d'impression des badges est illustré dans le schéma suivant :



Le tableau suivant décrit les éléments :

Phase	Description
1	A la demande d'impression, les données de la fiche badge sont jointes au fond de badge. Le tout est envoyé à l'imprimante à badges.
2	L'imprimante réalise les traitements demandés (impression simple ou double face, encodage,...)
3	Le badge est imprimé avec le fond de badge sélectionné et les données du badge.





## Présentation (suite)



### Objet de ce chapitre

Ce chapitre contient les informations suivantes :

- Une description détaillée de l'interface utilisateur.
- Un exemple de création d'un fond de badges.
- Une présentation des méthodes d'impression depuis Micro-Sésame.





# MANUEL 1 CONTRÔLE D'ACCÈS

## PERSONNALISATION DES BADGES

CONFIGURATION



### Interface de l'éditeur

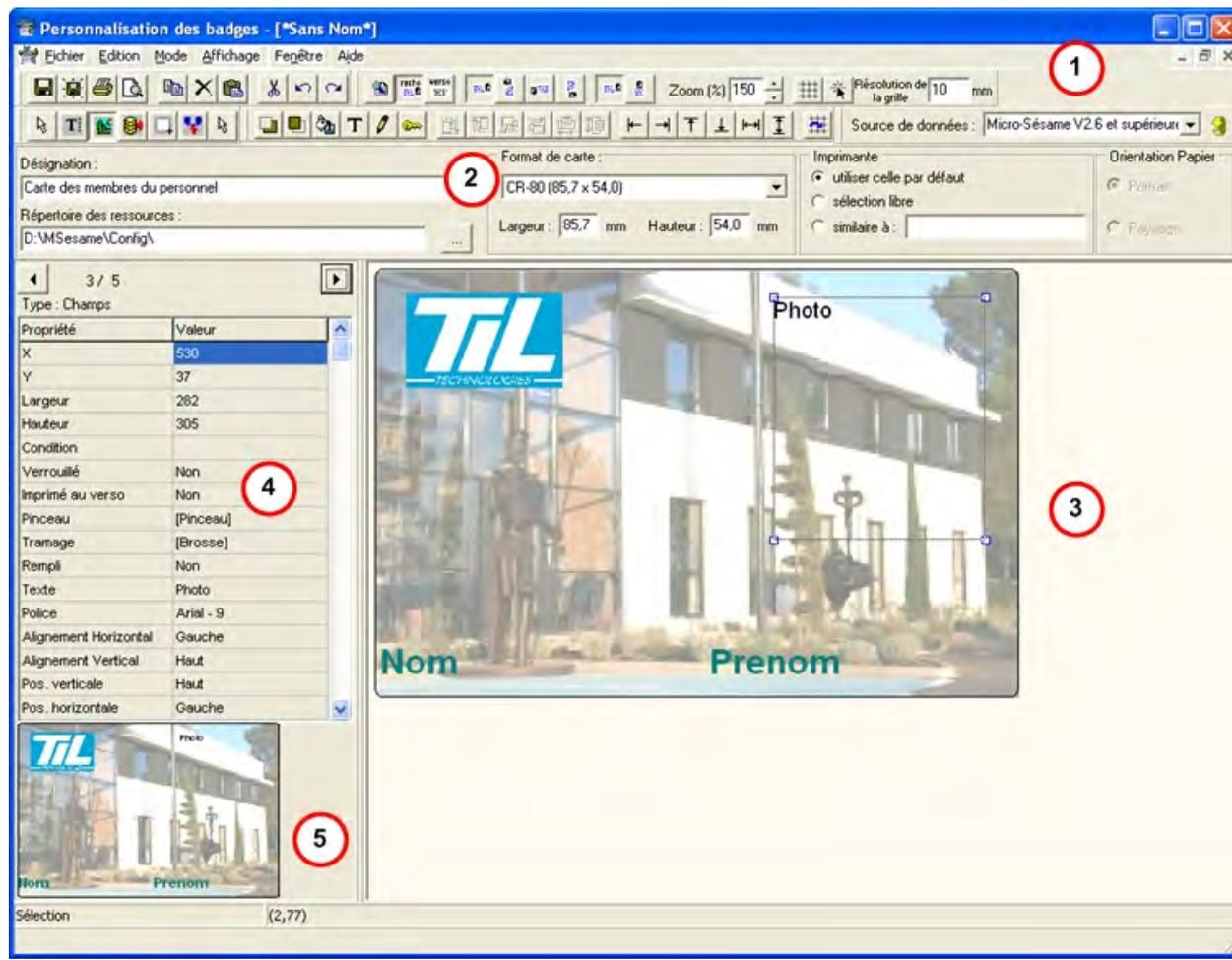


#### Lancer l'éditeur

Pour lancer la personnalisation des badges, double-cliquer sur le programme "SE\_FMTEDIT.EXE".

Le programme peut aussi être lancé depuis un raccourci posé sur le bureau.

Cliquer sur "Fichier", "Nouveau" pour créer un nouveau fond de badge. La fenêtre suivante apparaît :



#### Nota

La personnalisation des badges est présentée ici avec un fichier ouvert pour mieux identifier les différentes parties du logiciel.

Le logiciel comprend 5 parties principales :





## Interface de l'éditeur (suite)

Élément	Fonction
1	<p>Une zone de menus et barres d'outils. Certains outils n'ont pas d'équivalent dans le menu et inversement.</p> <p>Le répertoire de travail de Micro-Sésame peut être spécifié dans la source de données. On pourra ainsi bénéficier d'une assistance à la saisie des noms de champs de la base.</p>
2	<p>Une zone d'information comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● La désignation qui apparaîtra dans Micro-Sésame, lors du choix du fond de badges</li> <li>● Le chemin d'accès au ressources graphiques</li> <li>● Le format de la carte en cours d'édition</li> <li>● Les informations sur la sortie d'impression.</li> </ul>
3	<p>Une zone d'édition du fond de badge. C'est dans cette fenêtre que sera réalisé l'assemblage des différents objets nécessaires à la composition.</p>
4	<p>Zone d'attribut. Elle affiche les informations sur l'élément en cours de sélection/édition dans la zone d'édition. Cette liste peut évoluer en fonction de l'objet sélectionné. (Tous les objets n'ont pas les mêmes attributs).</p>
5	<p>Zone de prévisualisation qui permet d'apprécier le résultat au fur et à mesure que l'édition progresse.</p>



## Menu déroulants et barre d'outils

Ces tableaux contiennent la description des fonctions et outils disponibles dans la personnalisation des badges.

Les éléments du menu "**Fichier**" sont commun à de nombreux logiciels.

Menu (racc.)	Icone	Fonction
Ouvrir... ( <b>Ctrl+O</b> )		Ouvrir un fichier fond de badges existant
Nouveau		Créer un nouveau fond de badges
Réouvrir		Ouvrir un fichier précédemment sauvegardé.
Enregistrer ( <b>Ctrl+S</b> )		Enregistrer le fond de badges courant
Enregistrer sous...		Enregistrer le fond de badges courant sous un autre nom
Fermer le fichier ( <b>Ctrl+F4</b> )		Fermer le fond de badges courant. Une sauvegarde est proposée si une modification à eu lieu et n'a pas été enregistrée.
Tout fermer		Fermer tous les fichiers fond de badges ouverts.
Configurer l'impression		Sélectionner et configurer l'imprimante de sortie
		Aperçu du fond de badges avant impression
Imprimer ( <b>Ctrl+P</b> )		Lancer une épreuve d'impression du fond de badges courant





# MANUEL 1 CONTRÔLE D'ACCÈS

## PERSONNALISATION DES BADGES

CONFIGURATION



### Interface de l'éditeur (suite)

Menu (racc.)	Icone	Fonction
Quitter ( <b>Alt F4</b> )		Fermer l'application " <b>Personnalisation des badges</b> " et revenir au bureau

Les fonction du menu "**Edition**" sont identique à de nombreux logiciels

Menu (racc.)	Icone	Fonction
Défaire ( <b>Ctrl+Z</b> )		Annuler la dernière modification
Refaire		Rétablir la dernière annulation
Couper ( <b>Ctrl+X</b> )		Couper la sélection courante
Copier ( <b>Ctrl+C</b> )		Copier la sélection courante
Coller ( <b>Ctrl+V</b> )		Coller la sélection courante
Supprimer		Supprimer la sélection courante
Tout sélectionner ( <b>Ctrl+A</b> )		Sélectionner tous les éléments du fond de badges

Le menu "**Mode**" donne accès à l'utilisation des outils de dessin.

Menu (racc.)	Icone	Fonction
Sélection		Utiliser l'outil de sélection (simple ou multiple)
Création multiple d'objets		
Créer un objet encodeur		Ajouter une donnée d'encodage des badges (code à barre, piste magnétique, etc...)
Créer un rectangle		Dessiner un rectangle
Créer un champs de donnée		Dessiner une zone devant contenir un champ de la base de données (Nom, prénom, photo, etc...)
Créer une image		Dessiner une zone devant contenir une image fixe (fichier graphique)
Créer une zone de texte		Dessiner une zone devant contenir du texte fixe

Le menu "**affichage**" contrôle l'aperçu du fond de badge en cours d'édition ainsi que l'affichage des barres d'outils.





## Interface de l'éditeur (suite)

Menu (racc.)	Icone	Fonction
Afficher le source		Affiche le texte source du fond de badges en cours d'édition.
Recto		Affiche le recto du fond de badges
Verso		Affiche le verso du fond de badges
Barre d'outils		Contrôle de l'affichage des barres d'outils : <ul style="list-style-type: none"> <li>● Affichage</li> <li>● Outils d'édition</li> <li>● Outils Fichier</li> <li>● Outils de dessin</li> <li>● Source de données</li> </ul>
		Jeu d'icônes pour le contrôle du sens d'impression du badge
		Jeu d'icônes pour le contrôle du sens d'édition (horizontal, vertical)
		Outil de définition du zoom (10 à 500%)
		Outils de réglage de la grille d'alignement comprenant : <ul style="list-style-type: none"> <li>● Un bouton d'affichage/effacement de la grille</li> <li>● Un bouton d'accrochage à la grille</li> <li>● Une fenêtre de réglage de la résolution de grille</li> </ul>

La barre d'outils d'édition permet de modifier les objets sélectionnés sur les points décrits dans ce tableau :

Icones	Fonctions
	Agit sur la sélection pour, dans l'ordre : <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mettre en arrière plan</li> <li>● Mettre en avant plan</li> <li>● Modifier la couleur de remplissage. Un style de hachurage est accessible par ce même bouton</li> <li>● Modifier la police, couleur, taille et style d'un texte</li> <li>● Modifier le style, la couleur et l'épaisseur du trait</li> <li>● Verrouiller la position des objets sélectionnés</li> </ul>
	Agit sur la sélection pour l'aligner, dans l'ordre : <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sur l'objet le plus bas</li> <li>● Sur l'objet le plus haut</li> <li>● Sur l'objet le plus à gauche</li> <li>● Sur l'objet le plus à droite</li> <li>● Centrer horizontalement dans la sélection</li> <li>● Centrer verticalement dans la sélection</li> </ul>



### Interface de l'éditeur (suite)

Icones	Fonctions
	<p>Agit sur la sélection pour l'aligner, dans l'ordre :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Sur le bord gauche de la carte</li><li>● Sur le bord droit de la carte</li><li>● Sur le bord supérieur de la carte</li><li>● Sur le bord inférieur de la carte</li><li>● Centrer horizontalement dans la carte</li><li>● Centrer verticalement dans la carte</li></ul>
	<p>Agit sur la sélection pour l'aligner sur la grille</p>





## Caractéristiques et paramétrage des objets



### Préambule

Ce chapitre aborde les points suivants :

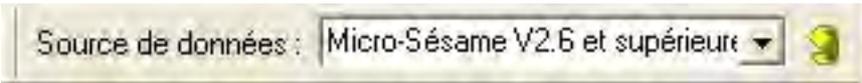
- la description des objets de l'éditeur.
- l'ajout d'un champ de la base de données
- Le traitement des exceptions d'impression avec l'attribut "**Condition**".
- Le paramétrage d'un champ d'encodage de badges.



### Connecter la base de données

L'outil de personnalisation des badges dispose d'un utilitaire permettant de désigner le chemin d'accès et de se connecter à la source de données.

Procéder comme suit pour connecter une base de données :

Étape	Action
1	Sélectionner la source de données (Micro-Sésame V2.6 et supérieure) ou cliquer sur la flèche jaune 
2	Sélectionner le chemin d'accès à la base de données et valider
3	La source de données est trouvée si le message suivant apparaît : 
4	Acquitter le message en cliquant sur "OK"



### Les objets de l'éditeur

L'outil de personnalisation des badges permet de mélanger des informations constantes (images, logos, zone de texte...) avec des informations issues de la base de données (Nom, prénom, photo...).

La liste des objets disponibles se trouve dans ce tableau :

Icone	Fonction
	Dessiner une zone devant contenir du texte fixe



### **Caractéristiques et paramétrage des objets (suite)**

Icone	Fonction
	Dessiner une zone devant contenir une image fixe (fichier graphique)
	Dessiner une zone devant contenir un champ de la base de données (Nom, prénom, photo, etc...)
	Dessiner un rectangle
	Ajouter une donnée d'encodage des badges (code à barre, piste magnétique, etc...)

Chaque objet dispose d'une zone d'attributs permettant d'éditer ses caractéristiques :





## Caractéristiques et paramétrage des objets (suite)

Propriété	Valeur
X	530
Y	37
Largeur	282
Hauteur	305
Condition	
Verrouillé	Non
Imprimé au verso	Non
Pinceau	[Pinceau]
Tramage	[Brosse]
Rempli	Non
Texte	Photo
Police	Arial - 9
Alignement Horizontal	Gauche
Alignement Vertical	Haut
Pos. verticale	Haut
Pos. horizontale	Gauche
Mode de stretching	Ajusté
Clipping	non
Conserver le ratio	non
Transparent	non
Champs	Photo

Les boutons  et  permettent de changer d'objet dans la liste existante. La liste des attributs, ainsi que leur fonction se trouve dans le tableau suivant :

Attributs	Fonctions
X, Y	Position en abscisse (X) et en ordonnée (Y) du coin supérieur gauche de l'objet par rapport à l'angle supérieur gauche de la carte. la valeur est exprimée en pixels.
Largeur, Hauteur	Dimensions de l'objet sélectionné. La valeur est exprimée en pixels.



### ★ Caractéristiques et paramétrage des objets (suite)

Attributs	Fonctions
Condition	Permet de spécifier une condition d'impression de l'objet sélectionné (voir "Attribut Condition" dans ce module)
Verrouillé (Non)	Lorsque l'objet est verrouillé, ses caractéristiques ne peuvent plus être modifiées
Imprimé au verso (Non)	indique le coté d'impression de l'objet sélectionné. Il prend aussi la valeur "oui" si le bouton  est enfoncé avant de déposer l'objet.
Pinceau [Pinceau] <sup>1</sup>	Affiche la boîte de réglage du pinceau
Tramage [Brosse], Rempli(Non) <sup>1</sup>	Affiche la boîte de remplissage de l'objet. L'attribut " <b>Rempli</b> " autorise ou non le remplissage défini dans l'attribut " <b>Tramage</b> ".
Texte, Police, Alignement H/V <sup>2</sup>	L'attribut " <b>Police</b> " permet de modifier la police, la taille, le style et la couleur du texte saisi dans l'attribut " <b>Texte</b> ". Les attributs d'alignement contrôlent la position du texte dans l'objet.
Pos. H/V, Mode de stretching, clipping, ratio et Transparence <sup>3</sup>	Ces attributs permettent d'adapter la taille des images ou photos associées à l'objet : <ul style="list-style-type: none"> <li>● Le <b>mode de stretching</b> permet ou non de déformer l'image en X, Y ou de l'adapter à la taille du cadre.</li> <li>● Le <b>clipping</b> autorise ou non le découpage d'une image trop grande par rapport au cadre. Le <b>stretching</b> ne doit pas être autorisé (fixé à "aucun").</li> <li>● <b>Conserver le ratio</b> évite la déformation de l'image si celle-ci n'a pas les mêmes proportions que le cadre.</li> <li>● La <b>transparence</b> peut être activée sur les formats graphiques sachant la gérer (*.gif).</li> </ul>
Champs <sup>4</sup>	Cet attribut ouvre une boîte de dialogue permettant de sélectionner un champ simple ou une expression (plusieurs champs) de la base de données Micro-Sésame. La base de données aura, au préalable, été ouverte avec l'outil " <b>Sources de données</b> " ( voir " <b>Champs de la base de données</b> " dans ce module)
Fichier <sup>5</sup>	Cet attribut permet de sélectionner le fichier graphique à associer à l'objet " <b>Image</b> ". Les fichiers graphiques doivent se trouver à la racine du répertoire\Config\ Les formats graphiques reconnus sont *.bmp, *.jpg, *.gif, *.tif, *.tga
Encodeur, Paramètres encodeur <sup>6</sup>	Ces attributs permettent de sélectionner et régler les caractéristiques d'un objet du type " <b>encodeur</b> ".

#### Légende des annotations

1 : non disponible pour un objet de type "**Image**".

2 : non disponible pour les objets de type "**Image**" et "**Rectangle**".

3 : Uniquement pour les objets de type "**Image**", "**Champs de données**" et "**Encodeur**".

4 : Disponible uniquement pour un objet de type "**Champs de données**".

5 : Disponible uniquement pour un objet de type "**Image**".





## Caractéristiques et paramétrage des objets (suite)

6 : Disponible uniquement pour un objet de type "Encodeur".



### Champs de la base de données

L'utilisation d'un objet de type "Champs de données" permet de positionner des informations en provenance de la fiche badges.

Cliquer sur "Champs" dans les propriétés de l'objet pour faire apparaître cette boîte :



Sélectionner "Champ simple" ou "expression".

La liste des champs utilisables se trouve dans le tableau suivant :

Valeur	Commentaire
<b>Numero</b>	Numéro d'enregistrement de la "fiche badges" dans la base de données
<b>Nom, Prenom</b>	Les champs "Nom" et "Prénom" de la "fiche badges"
<b>Libelle1 à Libelle6</b>	Les 6 libellés se trouvant sous le couple "Nom" et "Prénom" de la "fiche badges" (dans l'ordre d'affichage)
<b>Code_badge à Code_badge_4</b>	Les 4 codes badges pouvant être affectés à la "fiche badge" onglet "Attribut" (dans l'ordre d'affichage)
<b>Site_Hi, Site_Lo</b>	contient la valeur site (1 bit par site) Site_Lo contient les 32 premiers bits. Site_Hi contient les 32 suivants.
<b>Classe</b>	Valeur contenue dans le champ "Classe du badge" onglet "Attributs"
<b>Numero_Profil</b>	N° du "Profil de base" affecté au badge
<b>Numero_Agent</b>	N° de l'"Agent créateur" de la fiche badge
<b>Date_Creation</b>	Valeur contenue dans le champ "créé le"
<b>Date_Deb_Val, Date_Fin_Val</b>	Valeurs contenues dans la zone "Validité" en face des champs "du" et "au"



### Caractéristiques et paramétrage des objets (suite)

Valeur	Commentaire
<b>Valide</b>	Valeur de la coche " <b>Valide</b> " contenue dans la zone " <b>Validité</b> ". Renvoie <b>1 si la case est cochée</b>
<b>Passe_Partout</b>	Valeur de la coche " <b>Badge Passe-Partout</b> " contenue dans la zone " <b>Attributs</b> ". Renvoie <b>1 si la case est cochée</b>
<b>Anti_Retour</b>	Valeur de la coche " <b>Anti-retour</b> " contenue dans la zone " <b>Attributs</b> ". Renvoie <b>1 si la case est cochée</b>
<b>Liste_Noire</b>	Valeur de la coche " <b>Liste noire</b> " contenue dans la zone " <b>Attributs</b> ". Renvoie <b>1 si la case est cochée</b>
<b>Type_Badge</b>	Contient pour l'instant l'information de " <b>badge visiteur</b> " ou non. ce champ est appelé à évoluer prochainement. Renvoie <b>1 si la case visiteur est cochée</b> .
<b>Num_Visiteur</b>	Renvoie le n° du badge visiteur s'il est coché comme visiteur, sinon renvoie la valeur 0
<b>Commentaire</b>	Renvoie le contenu du champ " <b>Commentaire</b> "
<b>Photo</b>	Permet d'afficher la photo contenue dans la fiche badges
<b>Habilitation</b>	Renvoie la valeur du code impression contenu dans la fiche " <b>Habilitations</b> " pour les habilitations attribuées au badge (onglet " <b>Habilitations</b> ").
<b>ExtLibelle1 à ExtLibelle10</b>	Les 10 libellés se trouvant dans l'onglet " <b>Informations complémentaires</b> " de la " <b>fiche badges</b> " (dans l'ordre d'affichage).

### L'attribut "**Condition**"

L'attribut "**Condition**" permet de spécifier une condition qui fera que l'objet s'imprimera (le résultat dans "**Condition**" est vrai) ou ne s'imprimera pas (le résultat dans "**Condition**" est faux).

Le résultat est issu d'expressions impliquant :

- Des champs de la table badges
- Des opérateurs (logiques, numériques et tests)
- Des fonctions de traitement des chaînes de caractères.

Voici quelques exemples commentés :



#### Exemple 1

```
(site_lo & 1)==1
```

Cet objet est imprimé si le badge appartient au site 1



#### Exemple 2

```
pos(Libelle2, "S")>=0
```





## Caractéristiques et paramétrage des objets (suite)

Cet objet est imprimé si le champ "**Libelle2**" de la fiche badge contient au moins une fois la lettre "S" majuscule.



### Exemple 3

```
pos(toupper(ExtLibelle6), "A") >= 0
```

Cet objet est imprimé si le champ "**ExtLibelle6**" de la fiche badges contient au moins une fois la lettre "A" majuscule ou "a" minuscule.



### Traitement des chaînes de caractères

Ces fonctions permettent de traiter le contenu des champs de la base de données et de prendre des décisions en fonction de ce contenu.

L'éditeur de fond de badges dispose de 7 fonctions de base dont la syntaxe est présentée dans le tableau suivant :

Commande	Syntaxe	Résultat	Commentaire
<b>pos</b>	<b>pos</b> (expr_chaine1, expr_chaine2)	Valeur numérique	Retourne la position de la chaîne 2 dans la chaîne 1 à partir de 0. Renvoie -1 si la chaîne 2 n'existe pas dans la chaîne 1.
<b>str</b>	<b>str</b> (expr_num [,expr_num2[,expr_num3]])	Valeur chaîne	Convertit "nombre" en texte
<b>val</b>	<b>val</b> (expr_chaine)	Valeur numérique	Convertit une chaîne en nombre
<b>toupper</b>	<b>toupper</b> (expr_chaine)	Valeur chaîne	Convertit expr_chaine en majuscule
<b>tolower</b>	<b>tolower</b> (expr_chaine)	Valeur chaîne	Convertit expr_chaine en minuscule
<b>len</b>	<b>len</b> (expr_chaine)	Valeur numérique	Retourne la longueur de la chaîne expr_chaine
<b>mid</b>	<b>mid</b> (expr_chaine, expr_num1,expr_num2)	Valeur chaîne	Extraction des expr_num2 caractères à partir du expr_num1 de la chaîne expr_chaine (0 est le premier caractère de la chaîne)
<b>left</b>	<b>left</b> (expr_chaine, expr_num)	Valeur chaîne	Extrait les expr_num premiers caractères de la chaîne expr_chaine
<b>right</b>	<b>right</b> (expr_chaine, expr_num)	Valeur chaîne	Extrait les expr_num derniers caractères de la chaîne expr_chaine
<b>lpad</b>	<b>lpad</b> (expr_chaine, expr_num,expr_chaine2)	Valeur chaîne	Crée une chaîne à partir de expr_chaine complétée sur la gauche avec la chaîne expr_chaine2 répétée autant de fois que nécessaire pour arriver à une longueur de expr_num caractères (la dernière répétition est éventuellement tronquée si nécessaire). Exemple :lpad("ABCDE",10,"123") donnera 12312ABCDE



### Caractéristiques et paramétrage des objets (suite)

Commande	Syntaxe	Résultat	Commentaire
<b>rpad</b>	<b>rpad</b> (expr_chaine, expr_num,expr_chaine2)	Valeur chaîne	Crée une chaîne à partir de expr_chaine complétée sur la droite avec la chaîne expr_chaine2 répétée autant de fois que nécessaire pour arriver à une longueur de expr_num caractères (la dernière répétition est éventuellement tronquée si nécessaire). Exemple:rpad("ABCDE",10,"123") donnera ABCDE12312

### Opérateurs

Les opérateurs utilisables dans la condition d'un objet sont :

- Les opérateurs logiques

Valeur	Commentaire
<b>&amp;&amp;</b>	ET logique
<b>&amp;</b>	ET numérique
<b>  </b>	OU logique
<b>^ (AltGr 9)</b>	OU exclusif
<b>!</b>	Complément

- Les opérateurs numériques

Valeur	Commentaire
<b>+</b>	Addition
<b>-</b>	Soustraction
<b>*</b>	Multiplication
<b>/</b>	Division
<b>%</b>	Modulo

- Les opérateurs de test

Valeur	Commentaire
<b>==</b>	Test d'égalité
<b>!=</b>	Test de différence
<b>&lt;</b>	Test d'infériorité
<b>&gt;</b>	Test de supériorité
<b>&lt;=</b>	Test d'infériorité et égalité
<b>&gt;=</b>	Test de supériorité et égalité





## Caractéristiques et paramétrage des objets (suite)



### Particularités de l'objet "Encodeur"

L'objet encodeur est un objet permettant se signaler à l'imprimante qu'elle doit réaliser une opération spécifique.

Ces opérations peuvent être :

- Impression sous forme de code à barres d'un champ de la fiche badge
- Ecriture d'un champ de la fiche badge sur la piste magnétique ou dans une zone mémoire du badge

Pour configurer un objet "**encodeur**", effectuer les opérations suivantes :

Étape	Action
1	Double cliquer sur l'attribut " <b>Encodeur</b> " de l'objet " <b>Encodeur</b> "
2	Dans la liste déroulante, sélectionner l'encodeur approprié et Valider



### Remarque

*Si la liste des encodeurs est vide ou s'il manque des éléments, vérifier la présence des fichiers ENC\_CDBAR.DLL, ENC\_ISO2.DLL et ENC\_ISO2\_ZEBRA.DLL dans le répertoire contenant les programmes de Micro-Sésame. Installer ces DLL si nécessaire.*

*L'encodeur "**Code à barres**" dispose d'une boîte de réglage spécifique accessible par l'attribut "**Paramètres Encodeur**".*



L'utilisation de l'encodeur "**Code à barres**" affiche un dessin . Effectuer des tests de lecture pour valider la position et la taille par rapport au lecteur qui doit lire le code.



L'utilisation des encodeurs "**ISO-2**" affichent le picto . Ce picto restera invisible à l'impression de badge, mais déclenchera le mécanisme d'écriture sur le badge (piste magnétique ou mémoire). Ce picto peut être positionné n'importe où sur le le badge.



### Attention

L'objet "**encodeur**" nécessite une imprimante équipée, capable de reconnaître et traiter l'objet sélectionné.



### Annonce

La société TIL Technologies développe des drivers d'encodage sur mesure. Contactez votre représentant commercial pour de plus amples informations.



### Caractéristiques et paramétrage des objets (suite)



#### Utilisation d'un encodeur externe

Depuis la version 2.916, il est possible d'encoder les badges via un encodeur externe (cas où l'encodage n'est pas réalisé dans l'imprimante de badges).

Il est alors nécessaire de préciser 2 nouveaux paramètres dans la propriété "**Paramètres Encodeur**" de l'objet encodeur :

Paramètre	Valeur
manual_sequence_mode	<p>0 : mode classique - impression du badge &amp; encodeur de l'imprimante (valeur par défaut)</p> <p>1 : mode manuel forcé - impression du badge puis encodeur externe</p> <p>2 : mode manuel dynamique - le mode dépend alors du résultat de l'expression contenue dans la propriété "<b>Champs</b>" de l'objet encodeur.</p> <p>et à partir de la version 2.917 :</p> <p>3 : mode manuel dynamique (<i>idem paramètre 2</i>), sans impression dans le cas de l'encodage externe</p> <p>4 : mode classique sans impression - seul l'encodage, interne, est réalisé.</p> <p>5 : mode manuel forcé sans impression - seul l'encodage, externe, est réalisé.</p>
external_com	port série où est connecté l'encodeur externe

Les options deviennent celles-ci : `[config];[com];[dcb];[print_only];[log_level];[disable_printer_driving];[manual_sequence_mode];[external_com]`

Par exemple, dans le cas d'un encodage en mode manuel dynamique avec encodeur sur le port COM2, on saisira : `.lenc_test.cfg;COM1;9600,n,8,2;0;79513;1;2;COM2`

Dans cet exemple, si l'on souhaite activer le mode manuel à condition qu'un libellé ait pour texte "MANUEL", la propriété "**Champs**" de l'objet encodeur contiendra : `=si(pos(Libelle2,"MANUEL")>=0,"0","1")`





## Créer un fond de badges



### Preamble

Ce module contient un tutoriel qui va vous guider pas à pas dans la création d'un fond de badges.

Afin de faciliter les manipulation, il est conseillé de créer un raccourci du Programme "**SE\_FMTEDIT.EXE**" situé dans le répertoire contenant les programmes de Micro-Sésame (Disk:\Msesame\prog\). Déposer celui-ci sur le bureau.



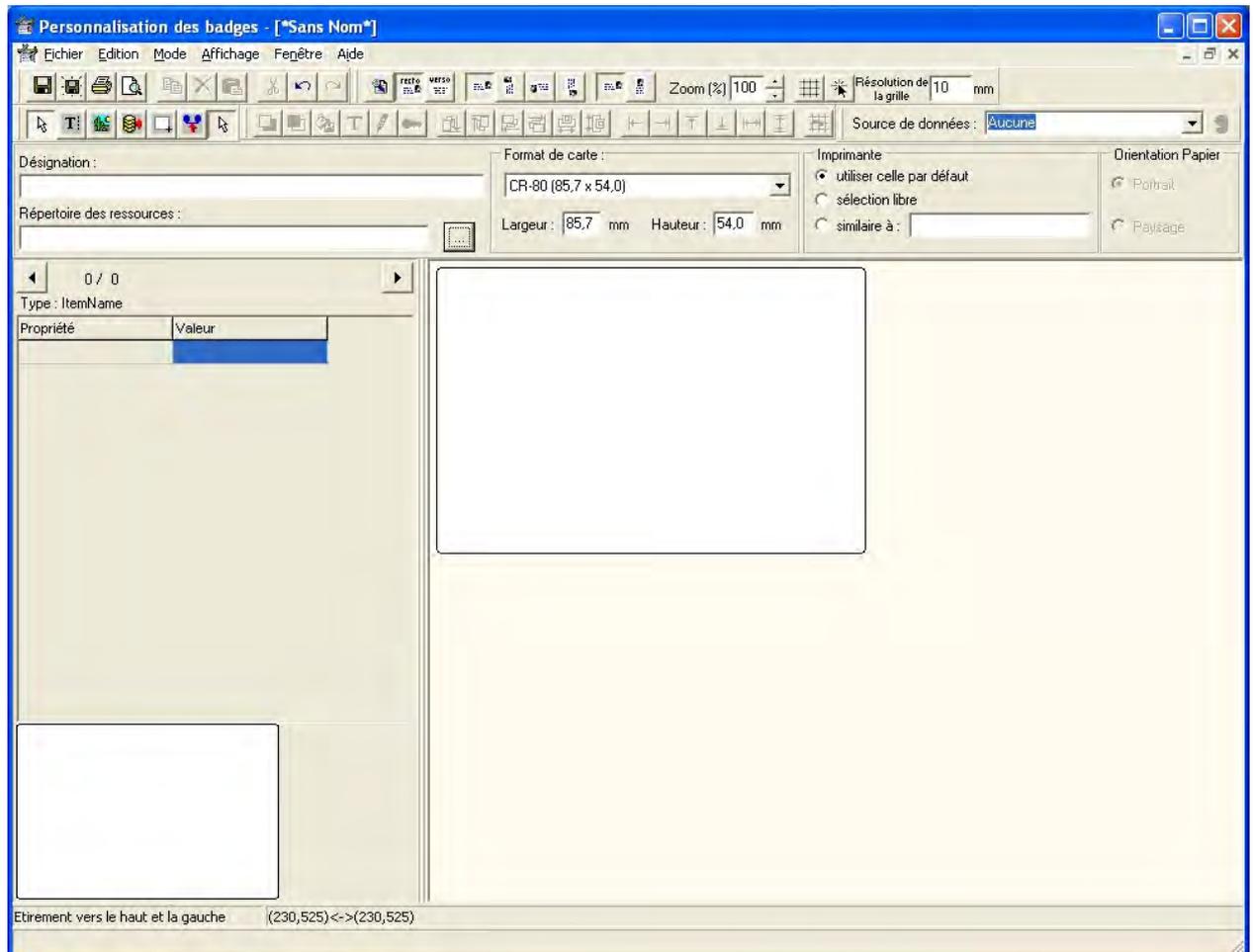
Double-cliquer sur l'icone **Personnalisation des badges** pour lancer le programme.



### nouveau projet

Pour Créer un nouveau projet, cliquer sur "**nouveau**" depuis le menu "**Fichier**".

La fenêtre de personnalisation des badges affiche ceci :





### Créer un fond de badges (suite)

L'enregistrement du travail en cours peut se faire des manières suivantes :

- Cliquer sur  ou menu "Fichier" puis "Enregistrer"
- Cliquer sur  ou menu "Fichier" puis "Enregistrer sous" (pour changer le nom du fichier ou sa destination de sauvegarde).
- Composer la suite de touche "Ctrl"+"S".



#### Attention

Penser à enregistrer le travail régulièrement.



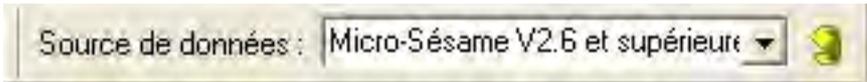
### Connecter la base de données

Cette opération va permettre de lier les champs de données avec le fond de badge à dessiner.

D'autres informations doivent être renseignées, telles que :

- le répertoire contenant les ressources graphiques
- La désignation du nom sous lequel se présentera le fond de badges lors de l'appel de la séquence d'impression.

Pour créer ces informations, procéder comme suit :

Étape	Action
1	dans la barre d'outil " <b>source de données</b> " sélectionner " <b>Micro-Sésame V2.6 et supérieure</b> " 
2	Sélectionner le répertoire contenant la base de données (Disk:\Msesame\Config\)) et valider
3	Acquiescer la boîte de confirmation de réussite
4	Dans le champs " <b>Désignation</b> " renseigner le nom du fond de badge tel qu'il apparaîtra dans Micro-Sésame. 
5	Sélectionner le répertoire contenant les ressources graphiques en cliquant sur  et valider 

La composition graphique du fond de badges est maintenant possible.





## Créer un fond de badges (suite)



### Attention

Les fichiers de définition de fond de badges (\*.DFC) doivent être sauvegardés à la racine du répertoire Config (Disk:\Msesame\Config).

Les données graphiques constituant le fond de badges sont sauvegardées dans le répertoire des ressources (Disk:\Msesame\Config\Data\Cardfmt).

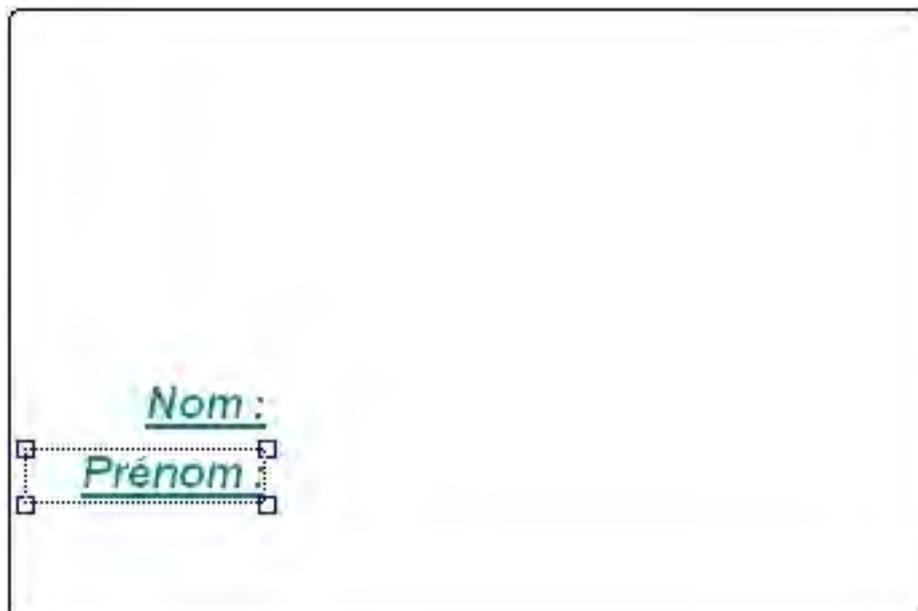


### Ajouter un texte

Pour ajouter un texte sur le badge, procéder comme suit :

Étape	Action
1	Cliquer sur  pour sélectionner l'outil texte
2	Dessiner sur la carte la zone devant contenir le texte
3	Sélectionner l'attribut " <b>Texte</b> ", et saisir le texte dans la boîte d'édition.
4	Modifier la police, la taille et la couleur des texte avec l'attribut " <b>Police</b> "
5	Répéter l'opération pour les textes suivants

La carte en cours d'édition peut ressembler à ceci :





### Créer un fond de badges (suite)



#### Idée

*Profitez de l'occasion pour expérimenter le fonctionnement des autres attributs et constater leur influence sur le comportement de l'objet.*



#### Ajouter une image

Pour ajouter une image sur le badge, procéder comme suit :

Élément	Fonction
1	cliquer sur  pour sélectionner l'outil image
2	Définir la zone d'affichage de l'image en la dessinant sur le badge
3	Utiliser l'attribut " <b>Fichier</b> " pour sélectionner le fichier contenant l'image à afficher
4	Utiliser les boutons  et  pour modifier la position des images situées l'une sur/sous l'autre.
5	Répéter l'opération pour les images suivantes

La carte en cours d'édition peut ressembler à ceci :





## Créer un fond de badges (suite)



### Idée

*Profitez de l'occasion pour expérimenter le fonctionnement des autres attributs et constater leur influence sur le comportement de l'objet.*

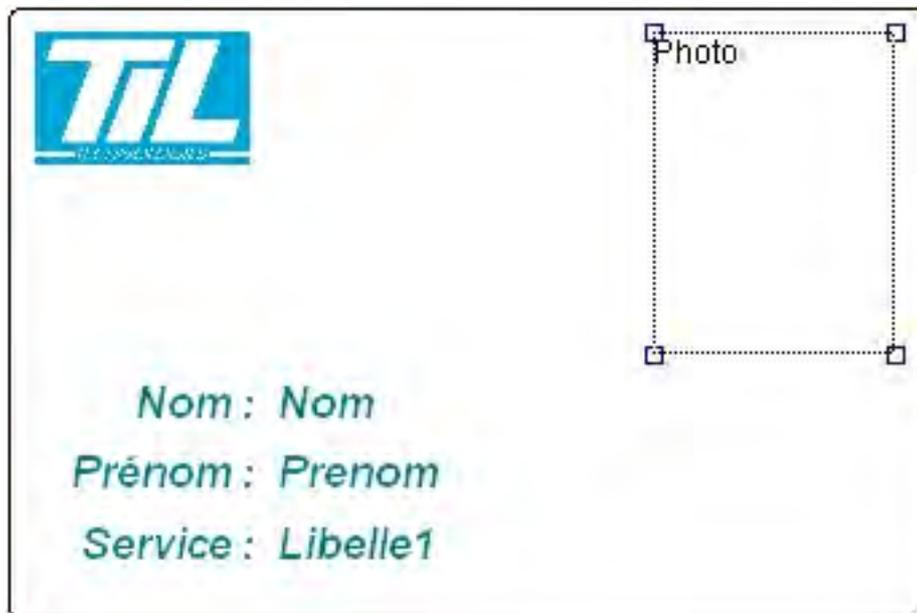


### Ajouter un champ de données

Pour ajouter un champ de données, procéder comme suit :

Étape	Action
1	Cliquer sur  pour sélectionner l'outil champ de données
2	Définir la zone d'affichage en la dessinant sur le badge
3	Editer l'attribut " <b>Champs</b> " et sélectionner le champ de la base de données a afficher dans la liste proposée
4	Répéter l'opération pour les champs suivants

Cet exemple de carte contient les champs de données *Nom*, *Prénom*, *Libelle1* et *Photo* :





### Créer un fond de badges (suite)



#### Idée

*Profitez de l'occasion pour expérimenter le fonctionnement des autres attributs et constater leur influence sur le comportement de l'objet.*



#### Ajouter un objet encodeur

Pour ajouter un objet encodeur, procéder comme suit :

Étape	Action
1	Cliquer sur  pour sélectionner l'outil encodeur
2	Définir la zone d'affichage en la dessinant sur le badge
3	Editer l'attribut "Encodeur" pour sélectionner le type d'encodeur disponible dans l'imprimante
4	Sélectionner le champ de la base de données à encoder sur le badge

Cet exemple montre la présence d'un objet encodeur sur le badge. Ce dernier n'est pas visible à l'impression :





## Créer un fond de badges (suite)



### Attention

Les attributs d'un objets encodeur n'ont pas d'influence sur les encodeurs ISO-2 FARGO et ISO-2 ZEBRA car ces derniers ne sont pas imprimés. Il servent juste à déclencher la phase d'écriture (code à barres, piste ISO, zone mémoire,...) des données sur le badge en cours d'impression.



### Remarque

*Le paramétrage de l'objet encodeur "Codes à barres" est décrit en annexe A*  
*Le paramétrage de l'objet encodeur "MIFARE sécurisé" est décrit en annexe B*





## MANUEL 1 CONTRÔLE D'ACCÈS

### PERSONNALISATION DES BADGES

CONFIGURATION



## Créer un fond de badges (suite)



### Exemple du projet terminé.

Le projet est finalisé sur les deux faces et se présente comme ceci :



### Annonce

La société TIL Technologies propose un service de personnalisation des badges. Contacter votre représentant commercial pour de plus amples informations.





## Imprimer des badges



### Préambule

Le ou les fond(s) de badges étant réalisés, le logiciel de personnalisation peut maintenant être fermé. La sélection et le contrôle de l'impression sont réalisés depuis l'application Micro-Sésame.



### Imprimer depuis la fiche badges

L'impression depuis la fiche badge se réalise en suivant cette méthode :

Étape	Action
1	Ouvrir la gestion des badges ( <i>Menu Principal</i> , bouton " <b>Contrôle d'Accès</b> " -> <i>Menu C.A.</i> , bouton " <b>Badges/Cartes</b> ")
2	Sélectionner le badge à imprimer à l'aide des touches  ou  .
3	Lorsque la fiche à imprimer est trouvée, cliquer sur  .
4	Dans la boîte de personnalisation des badges, double-cliquer sur le nom (ou clic droit et " <b>Modifier le format</b> ")





Imprimer des badges (suite)

Étape	Action
5	<p>Dans la boîte de définition du fond de carte, Sélectionner le format souhaité parmi ceux qui ont été réalisés.</p> <p>Un aperçu du rendu final est disponible.</p>
6	Cliquer sur le bouton "OK" pour fermer la boîte de définition du fond de carte.
7	Le fond de carte est maintenant attaché au badge. Cliquer sur "Imprimer" pour lancer l'impression.

Lancer un lot d'impression

Lorsqu'il est nécessaire d'imprimer une grande quantité de badges, la gestion badge par badge depuis la fiche des badges est fastidieuse.

Les impressions peuvent être réalisées en lançant l'opération depuis la gestion avancée :

Étape	Action
1	Ouvrir la gestion avancée ( <i>Menu Principal</i> , bouton "Contrôle d'Accès" -> <i>Menu C.A.</i> , bouton "Gestion avancée")
2	Composer la requête de sélection et appuyer sur .
3	Dans la liste du résultat d'extraction, Sélectionner (touche Maj. enfoncée) les noms des badges à imprimer et cliquer sur .





Imprimer des badges (suite)

Étape	Action
4	<p>Dans la boîte de personnalisation des badges, sélectionner par la même méthode l'ensemble des noms de la liste. Cliquer droit et sélectionner "Modifier le format".</p> 
5	<p>Dans la boîte de définition du fond de carte, Sélectionner le format souhaité parmi ceux qui ont été réalisés.</p>  <p>Un aperçu du rendu final est disponible.</p>
6	<p>Cliquer sur le bouton "OK" pour fermer la boîte de définition du fond de carte.</p>
7	<p>Le fond de carte est maintenant attaché aux badges sélectionnés. Cliquer sur "Imprimer" pour lancer l'impression.</p>

