

(12)

DEMANDE DE BREVET EUROPEEN

(21) Numéro de dépôt: **88102792.4**

(51) Int. Cl. 4: **G07B 17/02**

(22) Date de dépôt: **25.02.88**

(30) Priorité: **27.02.87 FR 8702670**

(43) Date de publication de la demande:
05.10.88 Bulletin 88/40

(34) Etats contractants désignés:
DE FR GB

(71) Demandeur: **SMH ALCATEL**
83 boulevard de Sébastopol
F-75082 Paris Cédex 02(FR)

(72) Inventeur: **Vermesse, Bernard**
2 avenue du Général de Gaulle
F-94240 l'Hay Les Roses(FR)

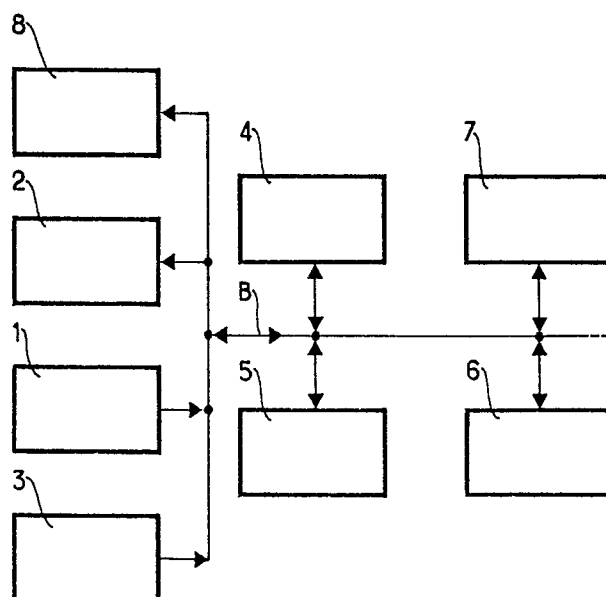
(74) Mandataire: **Weinmiller, Jürgen et al**
Lennéstrasse 9 Postfach 24
D-8133 Feldafing(DE)

(54) **Machine à affranchir comportant une alarme.**

(57) L'invention s'applique à une machine à affranchir comportant un clavier (1), un afficheur (2), une horloge calendrier (3), un microprocesseur (4), une mémoire programme (5), une mémoire de texte (6) et une mémoire de travail (7), reliés par un bus (B). Des messages permettent des opérations normales d'affranchissement et des opérations particulières. Ces messages sont en mémoire de texte, et à chaque message correspond un programme dans la mémoire programme.

La machine comprend une alarme sonore (8) commandée par le programme d'un message lorsque celui-ci est un message d'alerte pour l'opérateur. Des indications d'alarme contenues dans le programme sont chargées dans la mémoire de travail (7) qui est lue cycliquement par un programme spécifiques d'alarme sonore.

FIG.1



Machine à affranchir comportant une alarme

L'invention est relative à l'exploitation d'une machine à affranchir.

Une machine à affranchir est équipée d'un moyen d'entrée de données généralement constitué par un clavier et d'un moyen de visualisation communément appelé afficheur. A l'aide du clavier l'utilisateur compose la valeur d'affranchissement du timbre à réaliser, et les chiffres frappés apparaissent successivement sur l'afficheur en sorte que l'utilisateur peut contrôler sa frappe. En plus de sa fonction de contrôle de frappe l'afficheur réalise deux autres fonctions qui sont :

- Une fonction d'alarme, de signalisation des défauts consistant, par exemple, à indiquer à l'utilisateur l'épuisement de son crédit (cas des machines utilisées en prépaiement) ou bien le blocage de la machine à la suite d'un constat de défaut. Généralement, ces fonctions sont réalisées à l'aide de voyants.
- Une fonction de visualisation du compteur de la machine qui cumule la valeur totale des affranchissements réalisés depuis la mise en service de la machine. En fonctionnement normal, la visualisation de l'état de ce compteur est permanente de manière à pouvoir réaliser des contrôles simples de consommation. En particulier dans le mode dit de post-paiement, l'état de ce compteur est reporté tous les jours sur la fiche mensuelle de dépôt.

Pour réaliser l'affichage, la plupart des machines à affranchir électroniques sont équipées d'un système permettant d'afficher des caractères à l'aide de 7 segments. Cette technique, bien connue, permet de visualiser correctement tous les chiffres ainsi qu'un certain nombre de lettres ou de signes qui sont plus ou moins bien représentés.

Pour aider l'utilisateur à mieux gérer ses dépenses d'affranchissement, par exemple répartir lesdites dépenses entre plusieurs postes budgétaires, il importe d'équiper la machine à affranchir de compteurs auxiliaires. Ces compteurs, mis à la disposition de l'utilisateur, permettent de cumuler dans un période de temps donnée le nombre ou la valeur totale des affranchissements réalisés. Pour gérer les compteurs auxiliaires, il faut que l'utilisateur puisse, pour chaque compteur pris individuellement, le nommer, le mettre en marche, à l'arrêt, à zéro, et le visualiser. Ces nouvelles possibilités sont accessibles grâce à une extension des possibilités du clavier, obtenue en équipant celui-ci de touches supplémentaires ou en autorisant l'action simultanée sur 2 ou 3 des touches existantes. Par exemple, pour une machine disposant de 2 compteurs auxiliaires, un compteur "Total partiel" et un compteur "Nombre de plis", l'accès à ces compteurs est réalisé par 2 touches supplémentaires. Une action sur une de ces touches fait apparaître sur l'afficheur l'état du compteur sélectionné. Pour remettre à zéro un des compteurs auxiliaires sélectionné, une troisième touche est nécessaire. Parfois, pour ne pas rajouter de touches supplémentaires, la sélection et la remise à zéro des compteurs auxiliaires sont obtenues en agissant simultanément sur 2 touches, par exemple "1" et "Etoile" sélectionnent le compteur "Total partiel", puis "0" et "Etoile" actionnées simultanément provoquent la remise à zéro du "Total partiel" préalablement sélectionné.

Si au lieu de 2 compteurs auxiliaires, on désire offrir à l'utilisateur plusieurs compteurs auxiliaires, alors il faut soit multiplier le nombre des touches, soit généraliser la technique des doubles ou triples appuis mais, dans ce cas, un lexique accompagnant la machine devient nécessaire. L'utilisateur doit alors se reporter constamment au lexique contenu dans la notice de fonctionnement de la machine pour sélectionner, à un instant donné, un des nombreux compteurs auxiliaires. D'autre part, il faut prévoir un accroissement des capacités d'affichage soit, par exemple, un voyant supplémentaire qui s'allume si l'état d'un compteur auxiliaire est visualisé, plus, au minimum, 2 chiffres précisant le numéro du compteur.

Par ailleurs, les inconvénients précédents se trouvent renforcés si on ajoute des fonctions supplémentaires telles que par exemple : visualisation de la date et de l'heure, d'un dépassement de crédit, d'un nombre important de compteurs auxiliaires, une vingtaine par exemple, arrêter ou mettre à zéro ou démarrer un compteur auxiliaire. Ces fonctions supplémentaires conduisent à utiliser des touches supplémentaires, de sorte que le clavier devient d'un usage lourd, mal commode, déroutant pour l'opérateur et nécessitant pour celui-ci un certain temps de formation.

Ces inconvénients sont supprimés dans une machine à affranchir ayant un clavier comportant 16 touches permettant d'effectuer des opérations normales d'affranchissement et des opérations particulières accessibles par une touche menu du clavier. Les opérations, qu'elles soient normales ou particulières sont constituées chacune par un message qui est un texte constitué de chiffres, lettres et signes ; chaque texte est découpé en écrans de par exemple deux lignes de 16 ou 20 caractères chacune, les écrans étant affichés successivement sur l'afficheur de la machine, l'afficheur étant du type alphanumérique ou du type graphique.

Les machines à affranchir sont généralement équipées de voyants afin d'alerter l'opérateur lorsqu'une opération d'affranchissement ne peut être effectuée, la machine étant bloquée, comme c'est le cas lorsque

le crédit est épuisé. Dans le cas d'une machine à affranchir équipée d'un afficheur alphanumérique ou graphiques les voyants d'alarme sont avantageusement remplacés par des messages d'alerte qui comme tous les messages sont visualisés sur l'afficheur. D'une manière générale les messages servent à guider l'opérateur dans l'exécution d'une opération. Les messages d'alerte qui apparaissent lors de l'exécution d'une opération ont pour but de renseigner l'opérateur et sont liés à une impossibilité, une procédure anormale, une attente. Lorsqu'un message d'alerte apparaît il y généralement blocage de la machine. C'est par exemple le cas lorsque la machine à affranchir fonctionne avec une valeur limite d'affranchissement, une valeur plafond d'affranchissement, les messages de dépassement s'affichent lorsqu'une valeur de timbre est supérieure auxdites valeurs, l'affranchissement n'étant pas possible, la machine étant bloquée.

Les messages de dépassement sont des messages d'alerte.

Un but de l'invention est d'attirer l'attention de l'opérateur sur la présence d'un message d'alerte sur l'afficheur, au moyen d'une alarme sonore accompagnant chaque message d'alerte.

Un autre but de l'invention est de faire varier des caractéristiques de l'alarme sonore en fonction des messages d'alerte, de manière à créer un guide auditif pour l'opérateur.

L'invention a pour objet une machine à affranchir comportant un clavier, un afficheur alphanumérique, une horloge calendrier, un microprocesseur, une mémoire programme, une mémoire de texte, et une mémoire de travail reliés par un bus, la mémoire de texte comportant un premier ensemble de messages pour des opérations normales d'affranchissement et un deuxième ensemble de messages pour des opérations particulières accessible par une touche menu du clavier, la mémoire programme contenant des programmes, chaque programme étant relatif à un message des premier et deuxième ensembles de messages, chaque message étant découpé en écrans ayant chacun autant de lignes que l'afficheur peut visualiser, les écrans d'un message étant affichés successivement sur l'afficheur, caractérisée par le fait qu'elle comporte une alarme sonore reliée audit bus et commandée par des indications ledit message est un message d'alerte pour un opérateur.

L'invention a également pour objet une machine à affranchir, caractérisée par le fait que l'alarme sonore émet des bips sonores pendant l'affichage d'un écran d'un message d'alerte, et que lesdites indications d'alarme sont constituées par un nombre de bips à émettre, un temps d'émission d'un bip, et un temps de silence entre deux bips.

L'invention s'applique à une machine à affranchir électronique équipée d'une horloge calendrier et d'un moyen d'impression qui peut être mécanique, à jet d'encre, à report thermique, ou de tout autre moyen d'impression connu, la machine permettant la réalisation d'empreintes sur des enveloppes ou des étiquettes.

Conformément à l'invention la machine est équipée de 20 doubles compteurs comportant chacun un compteur de francs et un compteur de plis, qui sont mis à la disposition de l'opérateur ; elle est également équipée d'un clavier comportant 16 touches, dont 10 touches numériques, ce qui permet à l'opérateur de la machine à affranchir d'effectuer soit des opérations normales d'affranchissement, soit des opérations particulières accessibles par une touche particulière du clavier. La machine est également équipée d'un afficheur permettant de visualiser un texte constitué par un nombre limité de lignes chaque ligne ayant un nombre limité de caractères ; par caractère il faut entendre un chiffre, une lettre, un signe, ou encore un espace, l'afficheur étant du type alphanumérique ou du type graphique. Les opérations normales d'affranchissement et les opérations particulières sont constituées par des messages découpés en écrans, chaque écran comportant autant de caractères que la capacité maximum de l'afficheur qui est égale au produit du nombre de lignes par le nombre de caractères d'une ligne. Les écrans d'un message sont visualisés successivement, jusqu'à ce que l'opérateur choisisse, à l'aide du clavier, une proposition parmi celles délivrées par le message, l'action sur le clavier faisant apparaître un autre message, et ainsi de suite jusqu'à obtention du résultat souhaité par l'opérateur.

L'invention sera bien comprise par la description qui va suivre d'un exemple de réalisation illustré par les figures annexées dans lesquelles :

- la figure 1 est un schéma synoptique d'une partie du circuit électronique d'une machine à affranchir de l'invention,
- la figure 2 représente un afficheur et un clavier de la figure 1,
- la figure 3 représente une partie du contenu d'une mémoire de texte de la machine à affranchir de la figure 1,
- la figure 4 représente une partie du contenu d'une mémoire de travail de la machine à affranchir de la figure 1,
- les figures 5, 6, 7, 8A, 8B, 9A, 9B, 9C sont des organigrammes relatifs à des messages,
- la figure 5 est un organigramme d'un programme d'un message MN1 vérification de la date,
- la figure 6 est un organigramme d'un sous-programme SPMP0 d'un message MP0, début du menu,

- la figure 7 est un organigramme du programme du message MP0,
- la figures 8A et 8B sont des organigrammes montrant l'enchaînement des messages d'un premier ensemble de messages,
- les figures 9A, 9B, 9C. sont des organigrammes montrant l'enchaînement des messages d'un second ensemble de messages.

La figure 1 représente un schéma synoptique d'une partie du circuit électronique d'une machine à affranchir de l'invention, qui comporte un clavier 1, un afficheur 2, une horloge calendrier 3, un micro-processeur 4 avec sa mémoire programme 5, et un bus B, bidirectionnel, relié à ces divers appareils. Une machine à affranchir de l'invention comporte également une mémoire de texte 6, qui est une mémoire morte du type ROM, et une mémoire de travail 7 du type RAM, lesdites mémoires de texte et de travail étant reliées au bus B. Dans la machine à affranchir de l'invention, le clavier est équipé de seize touches, l'afficheur est, à titre d'exemple, du type alphanumérique et les voyants d'alarme sont remplacés par des messages d'alerte apparaissant sur l'afficheur, accompagnés éventuellement d'une alarme sonore 8 reliée au bus B.

La figure 2 représente un ensemble afficheur-clavier équipant la machine ; le clavier 1 comporte 16 touches et l'afficheur 2 permet un affichage alphanumérique.

Les afficheurs alphanumériques actuellement disponibles permettent de visualiser une ou plusieurs lignes de 16, 20, 40 caractères alphanumériques chacune, de tels afficheurs alphanumériques sont commercialisés par exemple par les sociétés EPSON ou DENSITRON CORPORATION, et permettent de visualiser tous les caractères figurant dans le code ASCII (code N°5 du CCITT). La machine à affranchir fait apparaître clairement sur cet afficheur des messages ; l'opérateur, grâce aux touches du clavier exécute les propositions du message affiché. Grâce aux messages l'opérateur est constamment guidé.

Dans la description qui va suivre, à titre d'exemple l'afficheur permet de visualiser à un instant donné par exemple deux lignes de 16 caractères alphanumériques, et est utilisé pour transmettre des messages à l'opérateur. Un message se présente généralement sous la forme d'un texte. Lorsque le message à visualiser nécessite plus de 32 caractères, il est découpé en autant d'écran de 32 caractères qu'il est nécessaire. Autrement dit, un message peut être composé d'un ou plusieurs écrans, chaque écran correspondant à un texte utilisant la pleine capacité de l'afficheur, soit 32 caractères dans l'exemple choisi. Tous les messages sont mémorisés dans la mémoire de texte 6, figure 1.

Chaque écran apparaît sur l'afficheur pendant un certain temps, puis il est remplacé par l'écran suivant en sorte que la suite des écrans reconstitue l'intégralité du message à visualiser. A la fin du temps d'affichage du dernier écran d'un message, apparaît le premier écran du même message. Le texte est donc bouclé et il se répète indéfiniment jusqu'à l'intervention de l'opérateur. Le défilement des écrans successifs est donc automatique ; il peut être suspendu grâce à l'utilisation du clavier. Le temps de visualisation de chaque écran est un paramètre propre à chaque écran au même titre que le texte à afficher. Par exemple un écran peut apparaître 2 secondes, le suivant 1 seconde et le troisième 3 secondes. Le temps d'apparition du texte d'un écran est fonction de l'importance qualitative de ce texte ; ce temps est fixé par un programme relatif à chaque message.

Le clavier est composé de 16 touches. On distingue :

- les 10 touches numériques marquées 0, 1...9, permettant à l'opérateur :

- 1) de composer une valeur, par exemple la valeur du timbre à réaliser,

- 2) de choisir, parmi les propositions numérotées fournies par le menu de la machine, la proposition à réaliser. - une touche "ANNUL" permettant d'annuler l'action en cours. Un ou plusieurs appuis sur cette touche ramène la machine dans son état initial, c'est-à-dire l'état permettant la composition de la valeur à affranchir.

- une touche "VALID" pour valider un choix ou une valeur préalablement composée par l'opérateur à l'aide des touches numériques.

- une touche étoile "*" qui utilisée simultanément avec la touche "VALID" sert à valider un ordre changeant le fonctionnement de la machine.

- une touche menu M donne accès aux premières propositions du menu, qui correspondent à des opérations particulières,

- deux touches de défilement, repérées par flèche en haut et flèche en bas servent à suspendre le défilement automatique des écrans ou à faire défiler les écrans au rythme voulu par l'opérateur, les écrans se succédant dans l'ordre naturel de lecture du texte, ou dans l'ordre inverse. Si l'une des touches de défilement est enfoncée le défilement automatique des écrans est arrêté et l'écran en cours de visualisation reste affiché pendant tout le temps d'enfoncement de la touche de défilement ; lorsque l'opérateur cesse d'appuyer sur la touche de défilement flèche en bas, cela provoque l'apparition de l'écran suivant ; si au

contraire l'opérateur cesse d'appuyer sur la touche de défilement flèche en haut, cela provoque l'apparition de l'écran précédent. Dans les deux cas le défilement automatique des écrans reprend cinq secondes après relâchement de la touche. Une action simultanée sur les deux touches de défilement maintient sur l'afficheur l'écran en cours de visualisation ; au relâchement des deux touches le défilement automatique reprend après cinq secondes.

A chaque instant, pour un message donné en cours de visualisation, seules les touches utiles du clavier sont actives, ces touches utiles étant celles qui correspondent, dans le message, à des propositions ; par exemple si un message comporte cinq propositions numérotées de 1 à 5, seules les touches 1 à 5 sont actives et une action sur les autres touches reste sans action. Cependant la touche annulation reste constamment active.

Les messages, qu'ils concernent les opérations normales d'affranchissement ou les opérations particulières accessibles par la touche menu du clavier, sont commandés par le microprocesseur 4, qui déroule pour chaque message un programme relatif audit message, la mémoire programme 5 contenant tous les programmes relatifs aux messages.

La mémoire programme contient également cinq programmes spécifiques qui sont : un programme d'acquisition clavier, un programme afficheur, un programme d'acquisition de la date et de l'heure, un programme de temporisation d'écran, et un programme de commande de l'alarme sonore si la machine est équipée d'une telle alarme, chaque programme spécifique se déroulant cycliquement de manière automatique.

Le programme d'acquisition clavier consiste à créer dans la mémoire de travail 7 une image électronique des 16 touches du clavier. Dans la mémoire de travail, chaque touche est représentée par un bit dont l'état 1 correspond à la touche au repos et l'état 0 correspond à la touche enfoncée. L'ensemble des 16 touches nécessite donc 16 bits, soit 2 octets. L'image du clavier dans la mémoire de travail occupe donc un espace mémoire de 2 octets ; le contenu de cet espace mémoire est appelé "image clavier".

Pour réaliser cette fonction le microprocesseur, piloté par le programme d'acquisition clavier, prélève l'état des huit premières touches et le range dans la mémoire de travail, puis il opère de la même façon avec les huit dernières touches. Toutefois, pour supprimer les états parasités provenant des rebonds mécaniques apparaissant à l'ouverture et à la fermeture du contact de chaque touche, le programme d'acquisition ne rafraîchit effectivement l'image clavier qu'après s'être assuré que l'état des touches est parfaitement stable. Pour cela, le microprocesseur crée une image temporaire du clavier dans la mémoire de travail puis, à chaque prélèvement des contacts du clavier, compare l'état de ces contacts avec l'image temporaire.

Si l'état des contacts est différent de l'état des contacts de l'image temporaire, le microprocesseur charge alors le nouvel état des contacts dans l'image temporaire ; si l'état des contacts est identique à l'état des contacts de l'image temporaire, et si cette identité a lieu depuis au moins 50 millisecondes, le microprocesseur transfère alors l'image temporaire dans l'image clavier.

Le programme d'acquisition du clavier se déroule automatiquement toutes les 20 millisecondes. Le rangement de l'état des touches dans la mémoire de travail est représenté figure 4, l'image temporaire ITC et l'image clavier IC occupant chacune 2 octets de la mémoire de travail.

Le programme afficheur a lieu cycliquement toutes les 100 millisecondes. L'afficheur visualise le caractère qu'il reçoit à une position donnée par son curseur, que celui-ci soit visible ou invisible, puis le curseur se déplace d'une position à droite. Pour faire apparaître sur l'afficheur un texte complet de 2 lignes de chacune 16 caractères, espaces compris, il faut :

- positionner le curseur sur le premier caractère de la première ligne,
- envoyer le premier caractère, puis le deuxième, et ainsi de suite jusqu'au seizième caractère,
- positionner le curseur sur le premier caractère de la deuxième ligne,
- envoyer les seize caractères successifs de cette deuxième ligne.

Les ordres de fonctionnement du curseur font partie du programme afficheur rangé dans la mémoire programme de la machine à affranchir tandis que les 2 fois 16 caractères à visualiser sont rangés de façon consécutive dans la mémoire de travail où ils occupent un espace de 32 octets. Cet espace est réservé aux écrans à visualiser, comme cela sera explicité plus loin, et constitue une image électronique de l'afficheur.

Le programme afficheur consiste donc à prélever en mémoire de travail chaque octet de l'image afficheur et à l'envoyer à l'afficheur en intercalant les ordres de positionnement du curseur. Pour être visualisables les caractères contenus dans l'image afficheur doivent être représentés en code ASCII.

L'espace réservé, dans la mémoire de travail, à l'image afficheur IA est représenté figure 4.

Le programme d'acquisition de la date et de l'heure se déroule automatiquement toutes les 100 millisecondes. L'horloge calendrier de la machine à affranchir possède une série de six compteurs respectivement incrémentés au rythme de la seconde, la minute, l'heure, du jour, du mois et de l'année. Le

programme d'acquisition de la date et de l'heure consiste, pour le microprocesseur, à prélever le contenu de chacun des six compteurs et à les écrire dans la mémoire de travail dans un espace de six octets consécutifs, soit un octet par compteur ; cet espace constitue l'image de l'horloge calendrier, ladite image étant rafraîchie toutes les 100 millisecondes par le programme d'acquisition de la date et de l'heure.

5 L'espace réservé dans la mémoire de travail à l'image horloge calendrier IHC est représenté figure 4.

Le programme de commande de l'alarme sonore se déroule automatiquement toutes les 20 millisecondes. Les machines à affranchir comportent généralement des alarmes qui sont constituées par des voyants ; parmi les opérations que l'opérateur a la possibilité d'effectuer certaines peuvent, dans certaines conditions, être interdites : par exemple impossibilité d'affranchir si la valeur du timbre demandée est

10 supérieure à une certaine valeur, ou encore si le crédit est épuisé.

Généralement il existe un voyant différent pour chacune des conditions, d'où multiplication des voyants. Dans la machine à affranchir de l'invention les voyants sont supprimés et remplacés par des messages d'alerte apparaissant sur l'afficheur, accompagnés éventuellement d'une alarme sonore pour attirer l'attention de l'opérateur. L'alarme sonore, qui est constituée par exemple par un vibreur piézoélectrique, est

15 modulée en fonction des événements qui la déclenchent ; l'alarme sonore peut consister en un simple bip sonore, ou en une suite de bips sonores dont le rythme est plus ou moins rapide.

Pour commander le vibreur on dispose dans la mémoire de travail, figure 4, d'un espace de commande d'alarme sonore, CAS, comprenant trois octets :

le premier octet contient le nombre de bips sonores que l'on désire émettre,

20 le deuxième octet contient le temps d'émission d'un bip sonore,

le troisième octet contient le temps du silence séparant deux bips sonores.

Les deuxième et troisième octets ne contiennent pas un temps exprimé en secondes, mais un nombre, le temps correspondant étant égal à ce nombre multiplié par 20 millisecondes. Si le contenu du premier octet est égal à zéro, il n'y a pas d'émission de bip sonore ; par contre la valeur FF, en code hexadécimal,

25 correspond à une émission permanente.

Le programme de commande de l'alarme sonore consiste à exécuter les actions suivantes :

Action 1 : si le contenu du premier octet est zéro, le programme de l'alarme sonore est terminé ; sinon passer à l'action 2 ;

Action 2 : le vibreur est activé pendant le temps spécifié dans le deuxième octet ; à la fin de ce

30 temps passer à l'action 3 ;

Action 3 : le vibreur est désactivé pendant le temps spécifié dans le troisième octet ; à la fin de ce temps passer à l'action 4 ;

Action 4 : si le contenu du premier octet est égal à FF, recommencer l'action 1, sinon faire -1 dans le contenu du premier octet puis retourner à l'action 1.

35 Le programme de temporisation sert à faire apparaître chaque écran d'un message pendant un certain temps, qui peut varier d'un écran à un autre. Cette temporisation, appelée temps d'écran est rangée dans un octet TE0 de la mémoire de travail représentée figure 4. Le programme de temporisation se déroule automatiquement toutes les 20 millisecondes. Pour utiliser une temporisation il suffit de l'initialiser en chargeant l'octet de temporisation par un nombre, le temps de temporisation étant égal à ce nombre

40 multiplié par 20 millisecondes ; pour une temporisation de 1 seconde il faut charger le nombre 50 dans l'octet de temporisation, ce qui donne bien un temps d'écran de 1 seconde. Le programme de temporisation consiste à faire -1 dans l'octet de temporisation, si le contenu de cet octet n'est pas nul ; le temps d'écran est écoulé lorsque le contenu de l'octet de temporisation est nul.

Les cinq programmes spécifiques mentionnés ci-dessus permettent une simplification des programmes

45 relatifs aux messages et leur exécution.

Les textes visualisés sur l'afficheur comportent une partie fixe dont la source est la mémoire de texte, et une partie variable telle que : date, type de fonctionnement, valeur du timbre, du plafond, de la limite, du crédit, etc... Les textes fixes des messages contenus dans la mémoire de texte tiennent compte de l'introduction ultérieure des textes variables dans l'image afficheur IA de la mémoire de travail.

50 La figure 3 représente une partie du contenu de la mémoire de texte, et en particulier un message M1 découpé en deux écrans E1 et E2 de deux lignes de 16 caractères chacune, dans le cas d'un afficheur permettant de visualiser deux lignes de 16 caractères chacune. Le message M1 occupe 64 octets de la mémoire de texte numérotés de 0 à 63 ; pour l'écran E1 la première ligne E1L1 occupe les octets 0 à 15 et la deuxième ligne E1L2 occupe les octets 16 à 31. Pour l'écran E2 la première ligne E2L1 occupe les

55 octets 32 à 47 et la deuxième ligne E2L2 occupe les octets 48 à 63. Bien entendu la mémoire de texte contient également tous les autres messages, chaque message étant lui-même découpé en un certain nombre d'écrans. Chaque message doit être formaté en fonction de la capacité de visualisation de l'afficheur.

La figure 4 représente une partie du contenu de la mémoire de travail, cette partie comprenant :

- 2 octets ITC0 et ITC1 pour l'image temporaire du clavier ITC,
- 2 octets IC0 et IC1 pour l'image clavier IC.

Dans ces quatre octets, les chiffres, lettres et signes sont ceux des 16 touches du clavier, M désignant le menu, V la validation et A l'annulation, chaque touche correspondant à un bit des octets.

- 32 octets IA0 à IA31 pour l'image afficheur IA, les octets IA0 à IA15 étant réservés à la première ligne EiL1 d'un écran Ei, les octets IA16 à IA31 étant réservés à la deuxième ligne EiL2 de l'écran Ei ; chaque octet est relatif à un caractère. Cet espace mémoire de 32 octets correspond à un afficheur de deux lignes de seize caractères. D'une manière générale l'espace mémoire constituant l'image afficheur est fonction de la capacité de l'afficheur utilisé. Dans le cas d'un afficheur de L lignes de N caractères, l'espace mémoire nécessaire à l'image afficheur utilise N.L octets, numérotés de IA0 à IA (NL-1).

- 6 octets IHC0 à IHC5 pour l'image de l'horloge calendrier IHC ; l'octet IHC0 est réservé à l'année, de 0 à 99 ; l'octet IHC1 est réservé au mois, de 1 à 12 ; l'octet IHC2 est réservé au jour, de 1 à 31 ; l'octet IHC3 est réservé à l'heure, de 0 à 23 ; l'octet IHC4 est réservé à la minute, de 0 à 59 ; l'octet IHC5 est réservé à la seconde, de 0 à 59.

- 3 octets CAS0 à CAS2 pour la commande d'alarme sonore CAS, l'octet CAS0 étant réservé au nombre de bips à émettre, l'octet CAS1 étant réservé au temps d'émission d'un bip, et l'octet CAS2 étant réservé au temps d'un silence (entre 2 bips).

- 1 octet TE0 pour la temporisation d'écran TE.

- L'image temporaire clavier ITC et l'image clavier IC ont été définies précédemment et sont rafraîchies par le programme d'acquisition clavier décrit précédemment.

- L'image afficheur IA, est un espace mémoire réservé au texte d'un écran qui est transféré de la mémoire de texte dans la mémoire de travail, où il est éventuellement complété par un texte variable, pour être visualisé sur l'afficheur ; la lecture de cet espace mémoire est effectuée par le programme afficheur.

- L'image horloge calendrier IHC est réservée aux indications de la date et de l'heure à partir des six compteurs de l'horloge calendrier ; cette image horloge calendrier est rafraîchie toutes les 100 milli-secondes par le programme d'acquisition de la date de l'heure décrit précédemment.

- La lecture de l'espace mémoire des 3 octets de la commande de l'alarme sonore CAS est effectuée par le programme de commande de l'alarme sonore décrit précédemment.

- La lecture de l'octet TE0 de la temporisation d'écran est effectuée par le programme de temporisation décrit précédemment. Cette mémoire de travail contient en plus des informations qui seront détaillées ultérieurement et qu'il faut maintenir lorsque la machine est hors tension ; elle est donc sauvegardée par une pile, comme cela est bien connu.

Ces cinq programmes spécifiques, qui se déroulent automatiquement, sont utilisés avec les programmes relatifs aux différents messages pour afficher les écrans de chaque message, comme cela sera précisé plus loin lors de deux exemples de déroulement de deux programmes relatifs à deux messages.

Les messages à disposition de l'opérateur permettent soit des opérations normales d'affranchissement soit des opérations particulières accessibles par la touche menu du clavier, comme indiqué précédemment.

La description des messages qui suit se rapporte à une machine à affranchir à prépaiement ; dans le cas d'une machine à post-paiement les textes de certains messages seront modifiés.

Les messages relatifs aux opérations normales d'affranchissement constituent un premier ensemble de messages désignés ci-après par MN1, MN2,....

Les organigrammes des figures 8A et 8B représentent l'enchaînement de ces messages.

Message MN1 Vérification de la date,

Message MN2 Affranchissement ou menu

Message MN3 Composition de la valeur d'affranchissement,

Message MN4 Valeur du timbre validée, en mode coup par coup ou rafale,

Message MN5 Valeur du timbre validée, en mode rafale limitée,

Message MN6 Dépassement de crédit,

Message MN7 Dépassement de la limite d'affranchissement,

Message MN8 Dépassement du plafond de sécurité.

Les messages MN1, MN6, MN7 et MN8 sont des messages d'alerte accompagnés éventuellement d'une alarme sonore.

Ces différents messages sont décrits ci-après.

Message MN1 Vérification de la date.

Dans le cas des machines équipées d'une pose automatique de la date ce message n'existe pas et le message MN2 apparaît dès la mise sous tension de la machine.

- 5 Si la pose de la date d'oblitération de l'empreinte est obtenue par des molettes que l'opérateur doit positionner manuellement, ce message apparaît uniquement à la première mise sous tension de la journée, de la machine à affranchir. Ce message est constitué par les deux écrans suivants qui apparaissent successivement sur l'afficheur :

10 Ecran 1 Vérifier l'état (1 seconde + 2 bips d'alarme)
 des molettes
 Ecran 2 Date = JJ/MM/AA (2 secondes)
15 puis valider

L'écran 1 est affiché pendant 1 seconde, et l'écran 2 pendant 2 secondes ; l'alarme est constituée par 2 bips.

- 20 Le jour, JJ, le mois, MM, et l'année, AA, sont fournis par l'horloge calendrier de la machine à affranchir. Ce message invite l'opérateur à mettre les molettes "date" à la date du jour. Cette action étant terminée l'opérateur appuie sur la touche validation. A la suite de cette validation, la machine note que l'opération "changement de date" est effectuée, et, pendant le reste de la journée, à chaque remise sous tension, le message MN1 n'apparaît plus, il est remplacé par le message MN2.

- 25 Lorsque le message MN1 est présent seule la touche validation est active. Suite à la validation par l'opérateur, le message MN2 apparaît.

Message MN2 Affranchissement ou Menu

- 30 A la suite d'une validation du message MN1, ou après une mise sous tension sans changement de date, ou encore à la suite d'une annulation le message MN2 apparaît.

Ce message est constitué par les 3 écrans suivants qui apparaissent successivement :

35 Ecran 1 Timbre = 0000 (2 secondes)
 Crédit = XXXXXX
40 Ecran 2 Composer la (1 seconde)
 valeur du timbre
 Ecran 3 Ou début MENU (1 seconde)
45 si MENU

Les écrans 1, 2, 3 sont affichés pendant 2, 1, 1 secondes respectivement.

- 50 Lorsque le message MN2 est présent, seules les touches numériques, de validation et Menu sont actives.

- Les touches numériques permettent à l'opérateur de composer la valeur du timbre, et la touche MENU donne accès aux opérations particulières en faisant apparaître un message comportant différentes options, comme cela sera explicité plus loin. Dès qu'une touche numérique est frappée, la touche Menu devient inactive.

- 55 Le message MN2 représente l'état initial des opérations normales d'affranchissement, puisque le premier message MN1 n'apparaît qu'à la première mise sous tension de la journée. Dans l'écran 1 du message MN2, la valeur du timbre est mise à zéro par sécurité, et le crédit restant apparaît en clair.

L'opérateur ne doit pas composer une valeur de timbre supérieure au crédit restant. Dès que l'opérateur tape sur une touche numérique pour composer une valeur du timbre, le message MN3 apparaît.

5 Message MN3 Composition de la valeur d'affranchissement

Ce message est constitué par les deux écrans suivants :

10	Ecran 1	Timbre = 000X	(3 secondes)
		Composer	
	Ecran 2	Puis valider	(1 seconde)
		ou Annuler	

15 Les écrans 1 et 2 sont affichés pendant 3 et 1 secondes, respectivement.

Le premier zéro à droite de la valeur du timbre est remplacé par le premier chiffre frappé sur le clavier ; un deuxième appui sur une touche numérique décale le chiffre précédant sur l'écran 1 d'une position à gauche et le deuxième chiffre frappé occupe la position à droite. Un troisième et un quatrième chiffres peuvent être frappés par l'opérateur ; ils apparaissent à droite de l'écran 1 après un décalage à gauche de la valeur du timbre. Chaque frappe d'un chiffre ramène automatiquement l'écran 1 sur l'afficheur, en sorte que si le temps entre deux frappes est inférieur à 3 secondes seul l'écran 1 apparaît ; l'écran 2 n'apparaît alors que 3 secondes après la frappe du dernier chiffre.

25 Dans le message MN3 seules les touches numériques de validation et d'annulation sont actives. En cas d'erreur sur la valeur du timbre et pour changer la valeur frappée, l'opérateur frappe sur la touche annulation, ce qui fait apparaître le message MN2 et lui permet de frapper la nouvelle valeur du timbre. Si la valeur du timbre composée est bonne l'opérateur frappe sur la touche validation, même si l'écran 2 n'est pas affiché.

30 Les machines à affranchir connues n'ont généralement qu'un mode de fonctionnement permettant l'affranchissement d'un nombre de plis non limité dès que l'opérateur a composé et validé une valeur de timbre, tant que le crédit n'est pas épuisé. L'invention permet trois modes de fonctionnement, le choix du mode de fonctionnement étant effectué par l'opérateur. Ces modes de fonctionnement sont :

- le mode coup par coup : après chaque affranchissement, la valeur du timbre est ramenée à zéro. Dans ce cas, il faut recomposer la valeur du timbre de l'affranchissement suivant. Ce mode de fonctionnement est une sécurité supplémentaire qui interdit la réalisation d'affranchissements successifs dont la valeur ne soit pas rigoureusement contrôlée,

- le mode rafale : après chaque affranchissement, la valeur du timbre n'est pas remise à zéro comme dans le mode précédent. La réalisation d'une suite illimitée d'affranchissements à la même valeur est alors possible, dans la limite du crédit, bien entendu.

40 - le mode rafale limitée : identique au mode de fonctionnement précédent, mais limité à un certain nombre N d'affranchissements préalablement chargé par l'opérateur. Lorsque le nombre N d'affranchissements demandé est réalisé, la machine repasse automatiquement dans le mode "coup à coup" ; si le crédit est épuisé avant les N affranchissements, il n'est plus possible d'affranchir.

45 Le choix du mode de fonctionnement est effectué par l'opérateur, comme décrit plus loin. Si le mode "coup par coup" ou "rafale" a été sélectionné par l'opérateur, la machine reste dans le mode choisi même après un arrêt et une remise en marche de la machine. Au contraire, pour le mode "rafale limitée", une coupure d'alimentation de la machine place celle-ci automatiquement en mode "coup par coup" à la prochaine mise sous tension.

50 Si la machine à affranchir n'est pas équipée pour changer de fonctionnement, elle fonctionne en mode rafale.

Lorsque l'opérateur valide la valeur du timbre et que celle-ci ne dépasse pas une valeur limite préalablement fixée, le message MN4 apparaît, en mode coup par coup, ou en mode rafale ; si la machine est en mode rafale limitée c'est le message MN5 qui apparaît.

55

Message MN4 Valeur du timbre validée, en mode coup par coup ou rafale.

Ce message est constitué par les deux écrans suivants qui apparaissent successivement :

5 Ecran 1 Timbre = XXXX (3 secondes)
 Crédit = XXXXXX
 Ecran 2 Affranchir (1 seconde)
 10 ou Annuler

Les écrans 1 et 2 sont affichés pendant 3 et 1 secondes, respectivement. Les valeurs du timbre et du crédit apparaissent en clair.

15 Message MN5 Valeur du timbre validée en mode rafale limitée.

Ce message est constitué par les deux écrans suivants qui apparaissent successivement :

20 Ecran 1 Timbre = XXXX (3 secondes)
 Rafale de = NNN
 Ecran 2 Affranchir (1 seconde)
 25 ou Annuler

Les écrans 1 et 2 sont affichés pendant 3 et 1 secondes, respectivement. La valeur du timbre et le nombre de plis en rafale limitée apparaissent en clair.

Dans ces deux messages MN4 et MN5, seule la touche annulation est active.

30 En mode coup par coup, après passage d'une enveloppe dans la machine, le message MN4 est remplacé par le message MN2. En mode rafale le crédit dans l'écran 1 du message MN4 est décrémenté de la valeur du timbre après chaque affranchissement et l'écran 1 reste affiché si la cadence d'affranchissement est inférieure à 3 secondes, l'écran 2 n'étant alors affiché que 3 secondes après passage de la dernière enveloppe.

35 En mode rafale limitée, dans l'écran 1 du message MN5 le nombre NNN qui correspond au nombre N d'enveloppes à affranchir et apparaît en clair, est décrémenté d'une unité après chaque affranchissement, et si la cadence d'affranchissement est inférieure à 3 secondes l'écran 1 reste affiché ; après passage de la dernière enveloppe le nombre NNN devient nul et le message MN2 est affiché.

40 En mode rafale, ou en mode rafale limitée, si le crédit est épuisé en cours d'affranchissement la machine s'arrête et le message MN6 apparaît sur l'afficheur.

Message MN6 Dépassement de crédit.

45 Ce message n'existe que pour les machines à affranchir à prépaiement. Ce message est constitué par les deux écrans suivants qui apparaissent successivement.

 Ecran 1 Timbre XXXX (3 secondes + bips d'alarme)
 50 Crédit épuisé
 Ecran 2 Annuler (1 seconde)
 votre demande

55 Si dans le message MN3 la valeur du timbre composé excède le montant du crédit restant et si l'opérateur valide cette valeur, le message MN6 apparaît.

Si la valeur d'affranchissement est limitée, lors de la mise en service, par un moyen mécanique ou électrique, à une valeur dite valeur limite, l'affranchissement à une valeur supérieure est impossible et la

machine se bloque ; cette valeur limite ne peut être changée par l'opérateur. L'invention prévoit également de permettre à l'opérateur de fixer une valeur limite et une valeur plafond, de les changer s'il le désire, et de réaliser un affranchissement de valeur supérieure à la valeur plafond.

Pour cela lorsque l'opérateur valide, dans le message MN3, une valeur d'affranchissement supérieure à la valeur plafond, la validation ne permet pas l'affranchissement et un message MN8 apparaît ; l'affranchissement n'est possible que par validation du message MN8 comme cela sera précisé lors de la présentation de ce message. La validation dans le message MN3, d'une valeur supérieure à la valeur limite fait apparaître le message MN7.

10

Message MN7 Dépassement de la limite d'affranchissement.

La réalisation d'une empreinte, dont la valeur dépasse la limite d'affranchissement, est impossible et la machine alerte l'opérateur par une suite de bips sonores et par l'affichage du message MN7. Dans cet état la machine interdit le démarrage de la procédure d'affranchissement si l'opérateur présente une enveloppe, ou la présentation d'une enveloppe et le démarrage de la procédure d'affranchissement si la machine est automatique.

Pour réaliser un timbre dont la valeur dépasse la limite d'affranchissement l'opérateur doit changer cette limite à l'aide d'un message accessible par la touche menu et qui sera décrit ultérieurement. Si cette limite est nulle la machine est bloquée ; par contre si cette limite est égale à la capacité maximum de la machine, par exemple 9999 pour une machine à quatre chiffres, la limite d'affranchissement n'existe plus.

Le message MN7 est constitué par les trois écrans suivants qui apparaissent successivement :

25	Ecran 1	Timbre = XXXX	(3 secondes + 4 bips sonore)
	:	vous dépassez la	
	Ecran 2	Limite d'affran-	(2 secondes)
		chissement = XXXXX	
30	Ecran 3	Annuler	(1 seconde)

Les écrans 1, 2, 3 sont affichés pendant 3, 2, 1 secondes, respectivement ; quatre bips sonores d'alarme sont émis pendant le temps d'affichage de l'écran 1. Les valeurs du timbre et de la limite apparaissent en clair. L'annulation ramène au message MN2.

35

Message MN8 Dépassement du plafond de sécurité.

La validation dans le message MN3 d'une valeur d'affranchissement supérieure audit plafond de sécurité fait apparaître le message MN8, et l'opérateur peut alors soit annuler, soit valider la valeur d'affranchissement.

L'opérateur est maître du plafond de sécurité et la façon de charger et de changer ledit plafond de sécurité sera expliquée ultérieurement lors de la description des messages accessibles par la touche menu.

L'utilisation d'un plafond est une sécurité supplémentaire qui permet d'alerter l'opérateur lorsque la valeur du timbre composée devient excessive par rapport à l'usage habituel de la machine.

Le message MN8 est constitué par les trois écrans suivants qui apparaissent successivement.

	Ecran 1	Timbre = XXXX	(2 secondes + bips d'alarme)
		Vous dépassez	
50	Ecran 2	le plafond de	(2 secondes)
		sécurité = XXXX	
	Ecran 3	Valider	(1 seconde)
55		ou Annuler	

Les écrans 1, 2 et 3 sont affichés pendant 2, 2 et 1 secondes, respectivement ; de plus des bips d'alarme sont émis pendant l'affichage de l'écran 1. Les valeurs du timbre et du plafond apparaissent en clair.

Une annulation fait apparaître le message MN2, mais si l'opérateur confirme la valeur du timbre en appuyant sur la touche validation, la valeur du timbre est acceptée malgré un dépassement du plafond. Dans ce cas les messages MN4 ou MN5 apparaissent, suivant le mode de fonctionnement de la machine à affranchir.

Si le plafond de sécurité, chargé par l'opérateur, est égal à la capacité maximum de la machine, par exemple 9999 pour une machine à quatre chiffres, le plafond de sécurité n'existe plus ; par contre si l'opérateur a chargé la valeur 0000, alors la composition de la valeur de chaque timbre nécessite une double validation, une pour le message MN3 et une pour le message MN8.

La limite d'affranchissement sera généralement supérieure au plafond de sécurité, puisqu'elle interdit tout affranchissement, mais bien entendu l'opérateur reste libre de son choix, ainsi que des valeurs plafond de sécurité et limite d'affranchissement.

Les messages relatifs aux opérations particulières accessibles par la touche menu constituent un deuxième ensemble de messages et sont désignés ci-après par MP0, MP1, ...

Message MP0 Début du menu.

Message MP1 Les états machine.

Message MP2 Les compteurs auxiliaires.

Message MP3 Sélection d'un compteur auxiliaire.

Message MP4 Confirmation de l'état sélectionné (pour un compteur).

Message MP5 Sélection du mode de fonctionnement de la machine (coup par coup, rafale, rafale limitée).

Message MP6 Confirmation du mode de fonctionnement sélectionné.

Message MP7 Choix de nombre de plis (affranchissements) en mode rafale limitée.

Message MP8 Changement du plafond de sécurité.

Message MP9 Changement de la limite d'affranchissement.

Si la machine n'a qu'un mode de fonctionnement, le message MP5, sélection du mode de fonctionnement n'existe pas ; si de plus une valeur limite fixe est imposée à la mise en service de la machine, le message MP9 changement de la limite d'affranchissement n'existe pas, mais la machine peut cependant être ou non équipée d'un plafond de sécurité, inférieur à la valeur limite, et le message MP8 changement du plafond de sécurité existe ou non.

Les différents messages MP0 à MP8 sont décrits ci-après, les figures 9A, 9B et 9C représentant l'enchaînement de ces messages.

Message MP0 Début du menu.

Ce message est constitué par les sept écrans suivants

5	Ecran 1	Vous voulez	(1 seconde)
	Ecran 2	1 - Les états Machine	(2 secondes)
10	Ecran 3	2 - Les compteurs Auxiliaires	(2 secondes)
	Ecran 4	3 - Changer de fonctionnement	(2 secondes)
15	Ecran 5	4 - Changer le Plafond	(2 secondes)
	Ecran 6	5 - Changer la Limite	(2 secondes)
20	Ecran 7	Faites votre choix	(1 seconde)

25

Les écrans 4, 5, 6 existent si la machine est équipée des options correspondantes.

Les écrans 1 et 7 sont affichés pendant 1 seconde, les écrans 2, 3, 4, 5 et 6 étant affichés pendant 2 secondes chacun.

Si l'opérateur appuie sur la touche annulation, il y a retour au message MN2.

30

Le chiffre figurant au début des écrans 2 à 6 correspond à une touche numérique du clavier et permet à l'opérateur de faire son choix parmi les options proposées.

35

40

45

50

55

Message MP1 Les états machine.

Ce message est constitué par les sept écrans suivants :

5	Ecran 1	Crédit restant = XXXXXX	(2 secondes)
10	Ecran 2	Compteur d'index = XXXXXXXXXXXX	(2 secondes)
	Ecran 3	Compteur cycles = XXXXXXXXXXXX	(2 secondes)
15	Ecran 4	Le JJ/MM/AA à HH . MM	(2 secondes)
20	Ecran 5	Fonctionnement = XXXXXXXX	(2 secondes)
	Ecran 6	Limite d'affran- chissement = XXXX	(2 secondes)
25	Ecran 7	Plafond de Sécurité = XXXX	(2 secondes)

Chaque écran est affiché pendant 2 secondes.

30 Ce message renseigne l'opérateur sur les états de la machine.

Dans les écrans 1, 2 et 3 les valeurs du crédit, du compteur d'index et du compteur de cycles sont indiquées en clair. Dans l'écran 4 la date, l'heure, et les minutes sont indiquées en clair ; si l'écran 4 est affiché en permanence, par appui sur une ou les deux touches de défilement, le point séparant l'heure, HH, et les minutes, MM, clignote au rythme de la seconde.

35 La deuxième ligne de l'écran 5 est constitué par l'un des trois textes suivants : coup par coup, rafale, rafale de XXX, le nombre de plis (affranchissements) étant indiqué en clair.

La valeur du plafond de sécurité, écran 7, est également indiquée en clair, de même pour la limite d'affranchissement, écran 6.

40 Ce message MP1 ne comporte pas de choix. Un appui sur la touche annulation, ou la touche menu, provoque le retour au message MP0, début du menu.

Message MP2 Les compteurs auxiliaires.

Message MP3 Sélection d'un compteur auxiliaire.

Message MP4 Confirmation de l'état sélectionné (pour un compteur).

45 La machine à affranchir est équipée d'un certain nombre de compteurs auxiliaires, par exemple 20, numérotés de 1 à 20, chaque compteur auxiliaire étant affecté à un poste budgétaire ; chaque compteur auxiliaire comporte un compteur de francs qui totalise les valeurs des affranchissement effectués et un compteur de plis qui compte le nombre de plis (affranchissement) c'est-à-dire le nombre d'enveloppes ou d'étiquettes affranchies.

50 L'opérateur a la possibilité de mettre à zéro, à l'arrêt, ou en marche le compteur de francs et le compteur de plis d'un compteur auxiliaire, indépendamment des autres compteurs auxiliaires. Le message MP2 est utilisé avec les messages MP3 et MP4, comme indiqué ci-après, à la suite de la présentation des messages MP2, MP3 et MP4.

Le message MP2, les compteurs auxiliaires, est constitué par les sept écrans suivants :

55

	Ecran 1	Le compteur N°XX est XXXXXXXX	(2 secondes)
5	Ecran 2	XXXXXX, XX F XXXXXX Plis	(3 secondes)
	Ecran 3	Mis à zéro le JJ/MM/AA à HH.MM	(1 seconde)
10	Ecran 4	Vous voulez 1 - Compteur N°XX	(2 secondes)
	Ecran 5	2 - le suivant 3 - le précédent	(2 secondes)
15	Ecran 6	4 - RAZ compteur 5 - l'Arrêter	(2 secondes)
20	Ecran 7	6 - le Démarrer	(2 secondes)
	Votre choix ?		

Les écrans 1 à 7 sont affichés pendant 2, 3, 1, 2, 2, 2, 2 secondes respectivement.

Dans l'écran 1 le numéro du compteur (de 1 à 20) apparaît et le texte de la deuxième ligne est complété par : "à l'arrêt" ou "en marche". Dans l'écran 2 le nombre de francs et le nombre de plis apparaissent, et dans l'écran 3, la date et l'heure de la dernière remise à zéro sont visualisées.

Lorsque le message MP2 apparaît, suite à une action sur la touche 2 pendant le défilement du message MP0, le compteur auxiliaire visualisé est le premier (numéro 1).

Les chiffres 1 à 6 figurant dans les écrans 4 à 7 du message MP2 permettent à l'opérateur de faire un choix parmi les différentes options proposées, à l'aide des touches du clavier correspondant aux chiffres.

Si l'opérateur agit sur la touche 2, l'écran 1 du message MP2 apparaît avec le numéro du compteur suivant ou avec le compteur N°1 si avant cette action le compteur N°20 était visualisé.

Si l'opérateur agit sur la touche 3 le compteur précédent est sélectionné, ou le compteur N°20 si le compteur N°1 était visualisé avant cette action.

Pour choisir un compteur quelconque l'opérateur a la possibilité d'utiliser la touche 1 dont l'action fait apparaître le message de sélection MP3.

Pour changer l'état d'un compteur auxiliaire préalablement sélectionné l'opérateur dispose des touches 4, 5 et 6. Une action sur l'une de ces touches fait apparaître le message MP4 dont la validation ramène au message MP2 avec l'état choisi mentionné en deuxième ligne de l'écran 1, si l'état choisi est arrêt ou démarrage, et avec dans l'écran 3 la date et l'heure de la dernière remise à zéro ; si l'opérateur a choisi la remise à zéro, la date et l'heure sont celles du jour et de l'heure où cette remise à zéro est demandée. L'opérateur peut alors sélectionner un autre compteur à l'aide de l'une des touches 1, 2 ou 3 comme indiqué dans les écrans 4 et 5, ou annuler, ce qui ramène au message MP0, début du menu.

Le message MP3, sélection d'un compteur auxiliaire, est constitué par les 2 écrans suivants :

	Ecran 1	Composer le numéro = XX	(2 secondes ; XX clignotant)
50	Ecran 2	puis Valider	(1 seconde)

Tant que l'opérateur n'a pas tapé un numéro de 1 à 20, l'indication XX clignote. Les écrans 1 et 2 sont affichés pendant 2 et 1 secondes respectivement. Une annulation ramène le message MP2. Lorsque l'opérateur a composé un numéro de compteur auxiliaire la validation ramène le message MP2 avec exécution de l'ordre, c'est-à-dire que dans l'écran 1 du message MP2 le numéro du compteur est celui qui vient d'être composé. Le message MP4, confirmation de l'état sélectionné, est constitué par les trois écrans suivants :

	Ecran 1	Vous Demandez XXXXXXX	(2 secondes)
5	Ecran 2	du compteur N° XX Valider ce choix	(2 secondes)
	Ecran 3	en appuyant sur VALID et *	(1 seconde)
10			

Les écrans 1, 2, 3 sont affichés pendant 2, 2, 1 secondes, respectivement. Le texte de la deuxième ligne de l'écran 1 est, selon que l'opérateur appuie sur la touche 4 ou 5 ou 6 lors de la visualisation du message MP2 :

- 15 une mise à zéro (touche 4)
- un arrêt (touche 5)
- le démarrage (touche 6)

Dans l'écran 2, le numéro du compteur est indiqué.

La validation est obtenue en appuyant simultanément sur les touches validation et étoile, et ramène au message MP2 avec exécution de l'ordre. L'annulation ramène au message MP2 sans exécution de l'ordre.

- 20 Message MP5 Sélection du mode de fonctionnement de la machine.
- Message MP6 Confirmation du mode de fonctionnement sélectionné.
- Message MP7 Choix du nombre de plis en mode rafale limitée

La machine à affranchir peut fonctionner selon l'un des trois modes suivant : Coup par coup, rafale, rafale limitée à XX affranchissements, qui peuvent être sélectionnés à l'aide des messages MP5, MP6 et MP7.

- 25 Le message MP5 est affiché lorsque dans le message MP0 l'opérateur appuie sur la touche 3 du clavier. Il est constitué par les cinq écrans suivants :

	Ecran 1	La machine Fonctionne en	(1 seconde)
30	Ecran 2	XXXXXXX Valider ou	(2 secondes)
	Ecran 3	Changer en	(2 secondes)
35		1 - coup par coup	
	Ecran 4	2 - Rafale	(2 secondes)
		3 - Rafale limitée	
40	Ecran 5	Faites votre choix	(1 seconde)

- 45 Les écrans 1 et 5 sont affichés pendant 1 seconde, et les écrans 2, 3, 4 pendant 2 secondes chacun.
- Le message MP6 est constitué par les écrans suivants:

	Ecran 1	Vous demandez un Fonctionnement	(1 seconde)
50	Ecran 2	en XXXXXXX Valider ce choix	(2 secondes)
	Ecran 3	en appuyant sur VALID et *	(1 seconde)
55			

Les écrans 1, 2, 3 sont affichés pendant 1, 2, 1 secondes, respectivement.

Le message MP7 est constitué par les écrans suivants :

5	Ecran 1	Composer le Nombre de	(1 seconde)
	Ecran 2	Plis = XXX puis Valider	(2 secondes)

10 Les écrans 1 et 2 sont affichés pendant 1 et 2 secondes respectivement.

Lorsque le message MP5 est affiché la première ligne de l'écran 2 est constitué par : coup par coup, rafale, rafale de XXX, le nombre de plis XXX étant donné en clair, pour indiquer le mode de fonctionnement actuel de la machine. Si l'opérateur ne désire pas changer le mode, il appuie sur la touche validation, ce qui ramène le message MP0. S'il désire changer de mode il sélectionne ce mode à l'aide d'une des
15 touches 1, 2, 3 du clavier, conformément aux indications des écrans 3 et 4 du message MP5. Dès qu'il a fait son choix le message MP6 apparaît, et l'écran 2 comporte en première ligne l'indication du mode : coup par coup, rafale, rafale limitée. La validation, à l'aide des touches V et étoile ramène le message MP5, en mode coup par coup et en mode rafale, la première ligne de l'écran 2 de MP5 indiquant le mode de fonctionnement validé ; par contre la validation fait apparaître le message MP7 si l'opérateur a validé le
20 mode rafale limitée. L'opérateur doit alors indiquer le nombre de plis, puis valider, ce qui ramène le message MP5 avec l'indication rafale de XXX en première ligne de l'écran 2, le nombre de plis XXX étant celui composé.

Quel que soit le mode sélectionné, la validation ramène le message MP5 ce qui permet à l'opérateur de vérifier que la machine fonctionne bien selon le mode désiré ; la validation du message MP5 ramène
25 alors le message MP0.

Message MP8 Changement du plafond de sécurité.

30 En présence du message MP0, une action sur la touche 4 du clavier fait apparaître le message MP8 qui permet à l'opérateur de changer le plafond. On notera que l'opérateur a eu la possibilité d'obtenir préalablement la valeur du plafond de la machine par le message MP1, les états de la machine.

Le message MP8 est constitué par les 3 écrans suivants :

35	Ecran 1	Composer le Nouveau Plafond	(1 seconde)
	Ecran 2	de sécurité = XXX Valider ce choix	(2 secondes)
40	Ecran 3	en appuyant sur VALID et *	(1 seconde)

45 Les écrans 1, 2, 3 sont affichés pendant 1, 2, 1 secondes respectivement.

En présence de ce message l'opérateur frappe le nouveau plafond, qui s'affiche en clair dans l'écran 2 ; la validation, obtenue en appuyant simultanément sur les touches validation et étoile fait apparaître le message MP1 avec indication du nouveau plafond dans l'écran 7.

50

55

Message MP9 Changement de la limite d'affranchissement.

Ce message apparaît lorsque dans le message MP0 l'opérateur appuie sur la touche 5. et est constitué par les trois écrans suivants.

5		Ecran 1	Composer la	(1 seconde)
			Nouvelle	
10		Ecran 2	Limite d'Affran-	(2 secondes)
			chissement = XXXX	
		Ecran 3	Valider avec	(1 seconde)
			VALID et *	

15

Au fur et à mesure de la composition de la nouvelle limite d'affranchissement celle-ci apparaît dans l'écran 2. La validation est obtenue en appuyant simultanément sur les touches validation et étoile, ce qui ramène au message MP1.

20

On a représenté figure 4 une partie du contenu de la mémoire de travail, la partie décrite étant utilisée par les programmes spécifiques. La mémoire de travail contient également les états machines, les -compteurs auxiliaires, le plafond, la limite d'affranchissement, le crédit dans des espaces réservés.

25

On va décrire à présent, à l'aide de deux exemples, le fonctionnement de la machine. Le premier exemple est le message MN1, vérification de la date, et le deuxième exemple est le message MP0, début du menu. Ces messages, comme tous les messages, utilisent les cinq programmes spécifiques décrits précédemment qui se déroulent automatiquement dès que la machine est en marche.

Message MN1 Vérification de la date.

30

La figure 5 représente l'organigramme de ce message.

Ce message apparaît à la première mise sous tension de la journée, les deux écrans composants ce message étant rappelés ci-après :

35	Ecran 1	Vérifier l'état	(1 seconde + 2 bips sonores)
		des molettes	
	Ecran 2	Date = JJ/HH/AA	(2 secondes)
40		puis valider	

Les textes fixes "vérifier l'état des molettes" et "date = JJ/MM/AA puis valider" sont contenus dans la mémoire de texte ; chaque texte d'un écran occupant 32 octets, le message MN1 occupe donc 64 octets dans la mémoire de texte, comme indiqué figure 3.

45

A chaque message correspond, dans la mémoire programme, un programme particulier, il y a donc un programme vérification de la date qui permet l'exécution successive des actions suivantes :

50 Action 1 - Initialisation du programme. -Charger la durée d'un bip sonore, par exemple le nombre 15, dans l'octet CAS1 de la commande de l'alarme sonore de la mémoire de travail, ce nombre correspondant à une durée de 0,3 seconde d'un bip sonore.

-Charger la durée du silence entre bips, par exemple le nombre 25 pour une durée de 0,5 seconde, dans l'octet CAS2.

55

-Charger le nombre de bips sonores, 2 dans le cas de l'écran 1, dans l'octet CAS0.

-Transférer le texte de l'écran 1 "vérifier l'état des molettes" de la mémoire de texte dans les octets IA0 à IA31 de la mémoire de travail, chaque lettre et espace occupant un octet.

-Charger le nombre 50 dans l'octet de temporisation TE0, ce nombre correspondant à un temps d'affichage de 1 seconde de l'écran 1.

-Passer à l'action 2.

5

Action 2 - -Si la touche validation est enfoncée, le bit 5 de l'octet IC1 de l'image clavier dans la mémoire de travail (figure 4) a alors la valeur 0, passer au message MN2 ; le programme vérification de la date est terminé.

-Si la temporisation de 1 seconde est écoulée, le contenu de l'octet TE0 étant nul, alors passer à l'action 3, sinon recommencer l'action 2.

10

Action 3 - -Transférer le texte de l'écran 2 "Date = JJ/MM/AA puis valider" de la mémoire de texte dans les octets IA0 à IA31 de la mémoire de travail.

15

-Prendre dans la mémoire de travail le contenu de l'octet IHC0 (année) de l'image de l'horloge calendrier, le convertir en décimal, passer en code ASCII et ranger le résultat dans l'octet IA13 (poids fort des années) et dans l'octet IA14 (poids faible des années).

-Prendre le contenu de l'octet IHC1 (mois) le traiter comme indiqué pour l'octet IHC0, et ranger le résultat dans l'octet IA10 (poids fort des mois) et l'octet IA11 (poids faible des mois).

20

-Prendre le contenu de l'octet IHC2 (jour), le traiter comme précédemment, et ranger le résultat dans l'octet IA7 (poids fort des jours) et l'octet IA8 (poids faible des jours).

-Charger le nombre 100 dans l'octet de temporisation TE0, ce nombre correspondant à un temps d'affichage de 2 secondes de l'écran 2. Passer à l'action 4 :

25

Action 4 - -Si la touche validation est enfoncée, bit 5 de l'octet IC1 de l'image clavier à "0", fin du programme vérification de la date ; passer au message MN2 .

-Si le contenu de l'octet de temporisation TE0 est égal à zéro passer à l'action 1 (rebouclage du message MN1), sinon recommencer l'action 4.

30

Message MP0 - Début du menu.

Les sept écrans constituant ce message sont rappelés ci-après :

35

Ecran 1	Vous voulez	(1 seconde)
Ecran 2	1 - Les Etats Machine	(2 secondes)
Ecran 3	2 - Les Compteurs Auxiliaires	(2 secondes)
Ecran 4	3 - Changer de Fonctionnement	(2 secondes)
Ecran 5	4 - Changer le Plafond	(2 secondes)
Ecran 6	5 - Changer la Limite	(2 secondes)
Ecran 7	Faites votre choix	(1 seconde)

40

45

50

55

Pour simplifier la réalisation du programme, début du menu, on utilise un sous-programme SPMP0 dont l'organigramme est représenté figure 6. Ce sous-programme réalise les fonctions suivantes :

-Si la touche 1 du clavier est enfoncée, le bit 1 de l'octet IC0 de l'image clavier a la valeur "0" : fin de

programme, passer au message MP1.

-Si la touche 2 est enfoncée, le bit 2 de l'octet IC0 a la valeur "0" : fin de programme, passer au message MP2.

5 -Si la touche 3 est enfoncée, le bit 3 de l'octet IC0 a la valeur "0" : fin de programme, passer au message MP5.

-Si la touche 4 est enfoncée, le bit 4 de l'octet IC0 a la valeur "0" : fin de programme, passer au message MP8

-Si la touche 5 est enfoncée, le bit 5 de l'octet IC0 a la valeur "0" : fin de programme, passer au message MP9.

10 -Si la touche annulation est enfoncée, le bit 7 de l'octet ITC1 = 0, retour au message MN2.

-Si le contenu de l'octet TE0 de temporisation, dans la mémoire de travail est nul, passer à l'action suivante du programme début du menu, sinon recommencer le sous programme.

Le programme début du menu représenté par l'organigramme de la figure 7 nécessite les actions suivantes :

15

Action 1 - -Transférer le texte de l'écran 1 de la mémoire de texte dans l'image afficheur IA de la mémoire de travail.

20 -Charger le nombre 50 dans l'octet TE0 de temporisation de la mémoire de travail pour avoir un temps d'affichage de 1 seconde pour l'écran 1.

-Exécuter le sous-programme SPMP0

25 Action 2 - -Transférer le texte de l'écran 2 de la mémoire de texte dans l'image afficheur IA de la mémoire de travail.

-Charger le nombre 100 dans l'octet TE0 pour avoir un temps d'affichage de 2 secondes pour l'écran 2.

-Exécuter le sous-programme SPMP0.

30

Action 3 - -Transférer le texte de l'écran 3 de la mémoire de texte dans l'image afficheur IA.

-Charger le nombre 100 dans l'octet TE0 de temporisation.

-Exécuter le sous-programme SPMP0.

35

Action 4 - -Transférer le texte de l'écran 4 de la mémoire de texte dans l'image afficheur IA.

-Charger le nombre 100 dans l'octet TE0 de temporisation.

-Exécuter le sous-programme SPMP0.

40

Action 5 - -Transférer le texte de l'écran 5 de la mémoire de texte dans l'image afficheur IA.

-Charger le nombre dans l'octet TE0 de temporisation.

-Exécuter le sous-programme SPMP0.

45

Action 6 - -Transférer le texte de l'écran 6 de la mémoire de texte dans l'image afficheur IA.

-Charger le nombre 100 dans l'octet TE0 de temporisation.

-Exécuter le sous-programme SPMP0.

50

Action 7 - -Transférer le texte de l'écran 7 de la mémoire de texte dans l'image afficheur IA.

-Charger le nombre 50 dans l'octet TE0 de temporisation.

-Exécuter le sous-programme SPMP0

55

Action 8 - -Recommencer l'action 1 (rebouclage).

Bien entendu à chaque message MN2, MN3.... et MP1, MP2...., correspond un programme particulier, les deux programmes décrits ci-dessus étant donnés comme exemple pour les messages MN1 et MP0.

5 Dans ces deux exemples la machine fonctionne par défilement d'écran, un écran remplaçant un autre écran.

Il est possible d'obtenir un défilement ligne par ligne, en découpant chaque message par un plus grand nombre d'écrans, le programme correspondant audit message étant modifié pour tenir compte du nombre d'écrans.

10 On va décrire la manière d'obtenir un tel défilement ligne par ligne à l'aide d'un exemple concernant le message MN1.

Le message MN1 n'est pas modifié dans la mémoire de texte, mais le programme relatif à ce message est modifié de manière à constituer 3 écrans au lieu de 2 ; ces 3 écrans sont :

15	Ecran 1	Vérifier l'état des molettes	(1 seconde + 2 bips sonores)
	Ecran 1bis	des molettes	(1 seconde)
20		Date = JJ/MM/AA	
	Ecran 2	Date = JJ/MM/AA puis valider	(2 secondes)

25 Par rapport à la solution défilement écran par écran on constate que le défilement ligne par ligne impose la création d'un écran supplémentaire entre deux écrans successifs, ici l'écran 1bis, dont la première ligne reprend le texte de la dernière ligne de l'écran précédent, et dont la deuxième ligne reprend le texte de la première ligne de l'écran suivant. Dans l'exemple du message MN1 avec 3 écrans, le programme correspondant reprend les actions 1, 3 et 4 du programme décrit précédemment, sans modification, et l'action 2 dont seule la fin est modifiée, et il comporte deux actions supplémentaires 2bis et 2ter.

La fin de l'action 2 est modifiée comme suit :

-Si la temporisation de 1 seconde est écoulée, le contenu de l'octet TE0 de temporisation est nul, alors passer à l'action 2bis, sinon recommencer l'action 2.

35 Les actions 2bis et 2ter sont :

40 Action 2bis - -Transférer 32 octets de la mémoire de texte dans l'image afficheur IA de la mémoire de travail. Le transfert débute dans la mémoire de texte à l'octet 16 du message MN1 jusqu'à l'octet 47 compris ; ces octets correspondent aux lignes E1L2 et E2L1 des écrans E1 et E2 comme indiqué figure 3, ces deux lignes constituant l'écran E1bis.

-Prendre dans la mémoire de travail le contenu de l'octet IHC0 (année), passer en décimal puis en code ASCII et ranger le résultat dans les octets IA29 et IA30 de l'image afficheur, dans la mémoire de travail.

45 -Prendre le contenu de l'octet IHC1 (mois) passer en décimal puis en code ASCII et ranger le résultat dans les octets IA26 et IA27 de l'image afficheur.

-Prendre le contenu de l'octet IHC2 (jour), passer en décimal puis en code ASCII et ranger le résultat dans les octets IA23 et IA24 de l'image afficheur.

-Charger le nombre 50 dans l'octet TE0 de temporisation.

50 -Passer à l'action 2ter.

Action 2ter. -Si la touche validation est enfoncée : fin de programme, passer au message MN2.

55 -Si le contenu de l'octet TE0 de temporisation est nul, alors passer à l'action 3, sinon recommencer l'action 2ter.

Les figures 5, 6, 7, 8A, 8B, 9A, 9B, 9C sont des organigrammes comme indiqué précédemment.

Dans ces figures, les chiffres 1, 2..., les lettres V, A, M et le signe * qui figurent dans les losanges

désignent les touches numériques : de validation (V), d'annulation (A), la touche menu (M) et la touche étoile (*) du clavier. En sortie des losanges le chiffre 1 signifie oui, et le chiffre 0 signifie non.

Dans les figures 5, 6, 7, la référence DEB signifie début.

Dans les figures 5 et 7, les références AI, AII, AIII... désignent les actions, décrites précédemment lors de la présentation du fonctionnement de la machine à l'aide de deux exemples : le message MN1 dont l'organigramme est représenté figure 5, et le message MP0 dont l'organigramme est représenté figure 7.

Dans la figure 8A, la référence MST dans le rectangle du haut signifie "mise sous tension", la référence CC dans le rectangle qui suit le message MN3 signifie "charger le chiffre". l'indication $T > L$ dans le losange signifie "valeur du timbre composée supérieure à la limite (L)".

Dans la figure 8B, les indications $T > P$ et $T > C$ dans les losanges signifient valeur du timbre supérieure au plafond (P), et valeur du timbre supérieure au crédit (C) ; la lettre E signifie présence d'une enveloppe. Les références R et RL dans les losanges se rapportent à "rafale (R)" et à "rafale limitée (RL)". Dans les rectangles, la mention "Prog AFF" signifie "programme d'affranchissement".

Dans les figures 9A et 9B la référence CC, figurant dans un rectangle, signifie "charger le chiffre".

Les différents programmes relatifs aux messages sont dans la mémoire programme, et il est possible d'avoir tous ces programmes prévus pour un défilement écran par écran, ou pour un défilement ligne par ligne, ou encore d'avoir certains programmes de messages pour un défilement écran par écran et d'autres programmes de messages pour un défilement ligne par ligne. Quel que soit le type de défilement, les textes des messages dans la mémoire de texte sont les mêmes, la création des écrans supplémentaires pour un défilement ligne par ligne étant faite par le programme relatif au message, ledit programme étant prévu pour un tel défilement. Dans le défilement ligne par ligne, la première ligne de chaque écran, à partir du deuxième, reprend la deuxième ligne de l'écran précédent, dans le cas d'écrans de deux lignes.

Dans le cas d'écrans à L lignes, chaque écran à partir du deuxième reprend les L-1 dernières lignes de l'écran précédent ; le programme est alors prévu pour des écrans de L lignes et un défilement ligne par ligne, le programme commandant le prélèvement des L premières lignes du message, puis des prélèvements de L lignes en décalant chaque prélèvement d'une ligne par rapport au prélèvement précédent. Le dernier écran comprend les L dernières lignes du message.

Dans l'exemple de réalisation décrit en regard des figures annexées, on a supposé que l'afficheur était du type alphanumérique. Si l'on utilise un afficheur du type graphique celui-ci permet non seulement un défilement par écrans ou un défilement ligne par ligne comme indiqué ci-dessus, mais il permet également un défilement continu, lent, dans le sens vertical, dans lequel la ligne de texte du haut de l'afficheur disparaît progressivement tandis qu'une nouvelle ligne de texte apparaît progressivement en bas de l'afficheur. Un tel afficheur graphique permet également de moduler les dimensions des caractères visualisés.

Dans la description des messages, les temps d'affichage des écrans sont donnés à titre d'exemples, ces temps étant fixés au chargement des programmes dans la mémoire programme ; il en est de même en ce qui concerne les différents temps relatifs aux bips sonores ; les écrans pour lesquels une alarme sonore est prévue peuvent également être plus nombreux que ceux mentionnés dans la description.

L'invention s'applique à toute machine à affranchir, y compris les machines à affranchir automatiques dans lesquelles les enveloppes ne sont pas présentées une par une par l'opérateur, mais présentées automatiquement à la machine.

Revendications

45

1/ Machine à affranchir comportant un clavier (1), un afficheur (2) de type alphanumérique, une horloge calendrier (3), un microprocesseur (4), une mémoire programme (5), une mémoire de texte (6) et une mémoire de travail (7) reliés par un bus (B), la mémoire de texte comportant un premier ensemble de messages pour des opérations normales d'affranchissement et un deuxième ensemble de messages pour des opérations particulières accessible par une touche menu du clavier, la mémoire programme contenant des programmes, chaque programme étant relatif à un message des premier et deuxième ensembles de messages, chaque message étant découpé en écrans ayant chacun autant de lignes que l'afficheur peut visualiser, les écrans d'un message étant affichés successivement sur l'afficheur, caractérisée par le fait qu'elle comporte une alarme sonore (8) reliée audit bus et commandée par des indications d'alarme contenues dans le programme relatif à un message lorsque ledit message est un message d'alerte pour un opérateur.

2 Machine à affranchir selon la revendication 1, caractérisé par le fait que l'alarme sonore émet des bips sonores pendant l'affichage d'un écran d'un message d'alerte, et que lesdites indications d'alarme sont constituées par un nombre de bips à émettre, un temps d'émission d'un bip, et un temps de silence entre deux bips.

5 3 Machine à affranchir selon la revendication 2, caractérisée par le fait que la mémoire de travail comporte une zone de commande d'alarme chargée par ledit programme pour mémoriser lesdites indications, ladite zone comprenant un premier octet pour mémoriser le nombre de bips, un deuxième octet mémoriser le temps d'émission d'un bip, et un troisième octet pour mémoriser le temps de silence entre deux bips.

10 4 Machine à affranchir selon la revendication 3, caractérisée par le fait que la mémoire programme contient un programme de commande de l'alarme sonore se déroulant automatiquement de manière cyclique, ledit programme de commande de l'alarme sonore commandant une activation et une désactivation de l'alarme sonore en fonction des indications d'alarme contenues dans lesdits octets, l'alarme étant activée et désactivée autant de fois qu'il y a de bip à émettre.

15 5 Machine à affranchir selon la revendication 4, caractérisée par le fait qu'après chaque désactivation de l'alarme sonore ledit programme de commande de l'alarme commande dans le premier octet une décrémentation d'une unité du nombre de bips à émettre.

6 Machine à affranchir selon la revendication 4, caractérisée par le fait que ledit programme de commande de l'alarme sonore se déroule automatiquement toutes les vingt millisecondes.

20 7 Machine à affranchir selon l'une des revendications 1, 2, 3, 4, 5 et 6, caractérisée par le fait que l'alarme sonore est un vibreur.

25

30

35

40

45

50

55

FIG.1

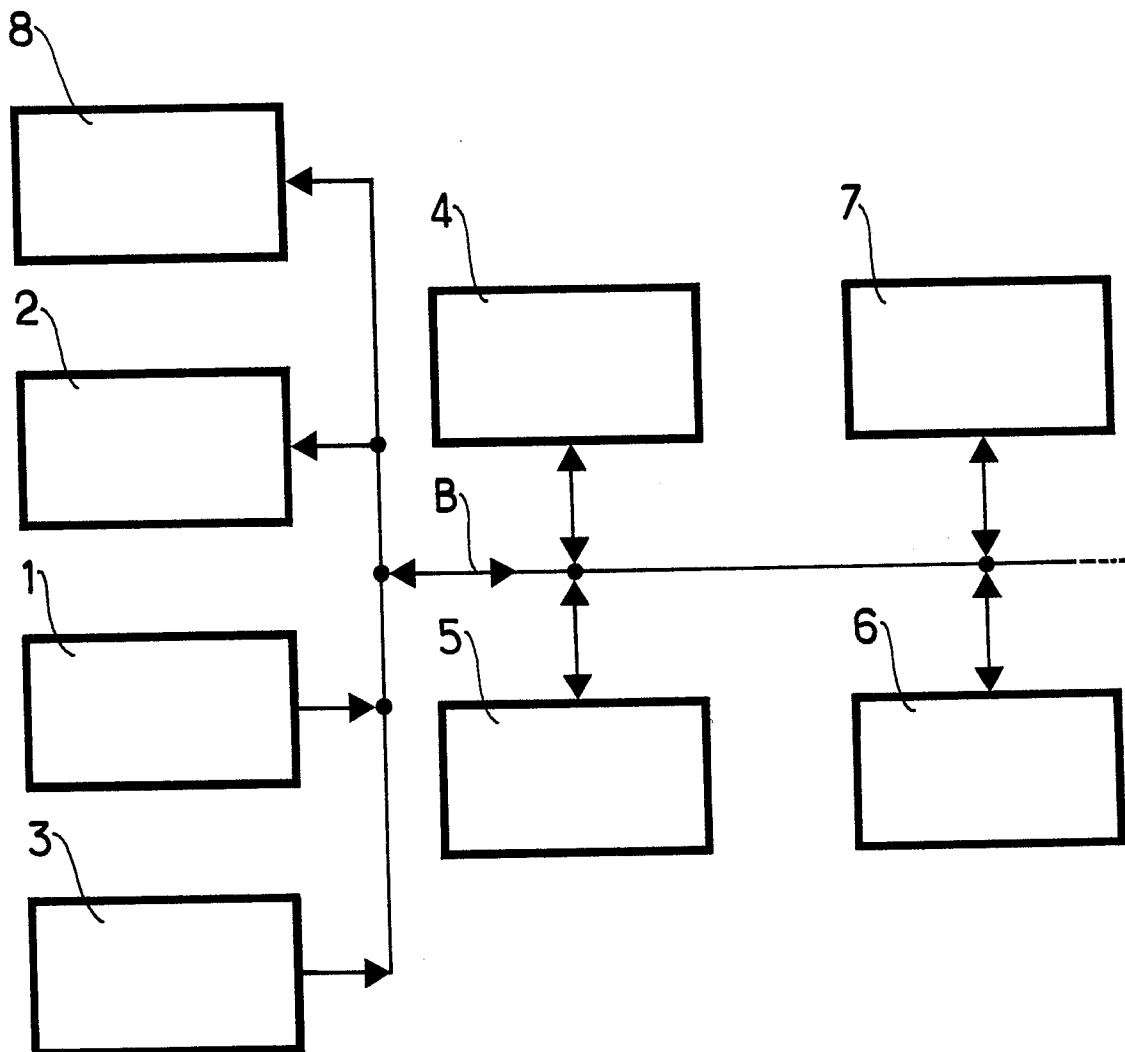
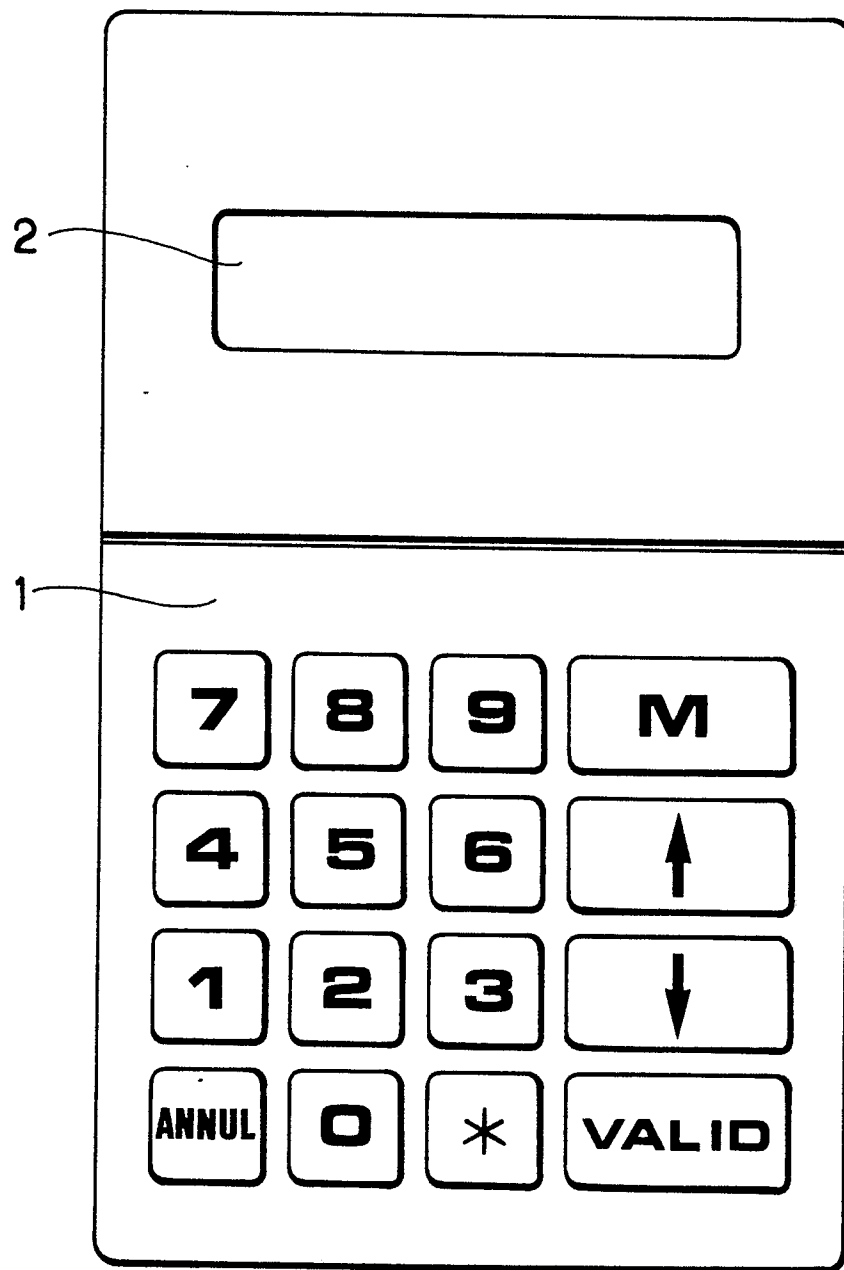


FIG.2



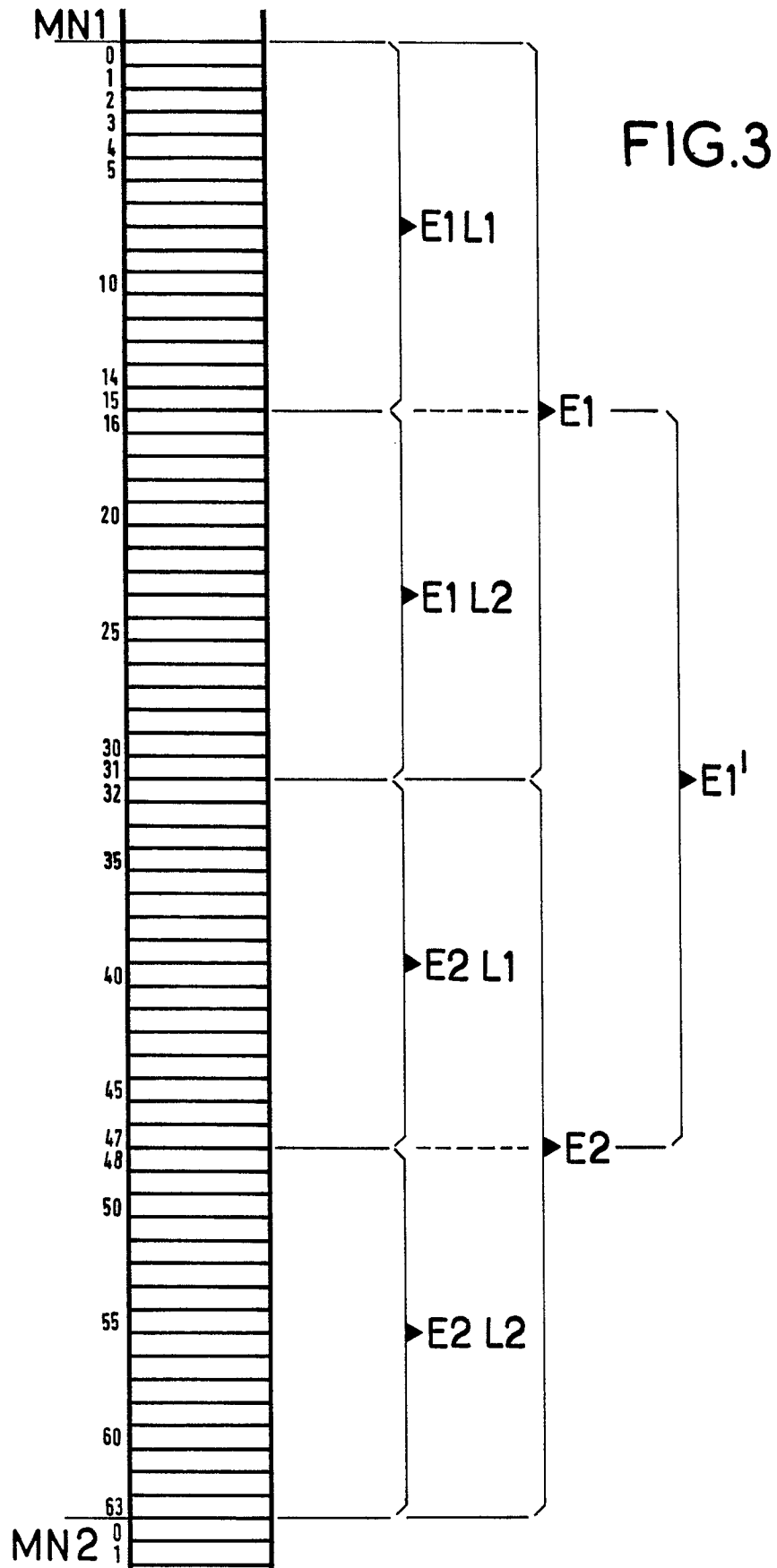


FIG.4

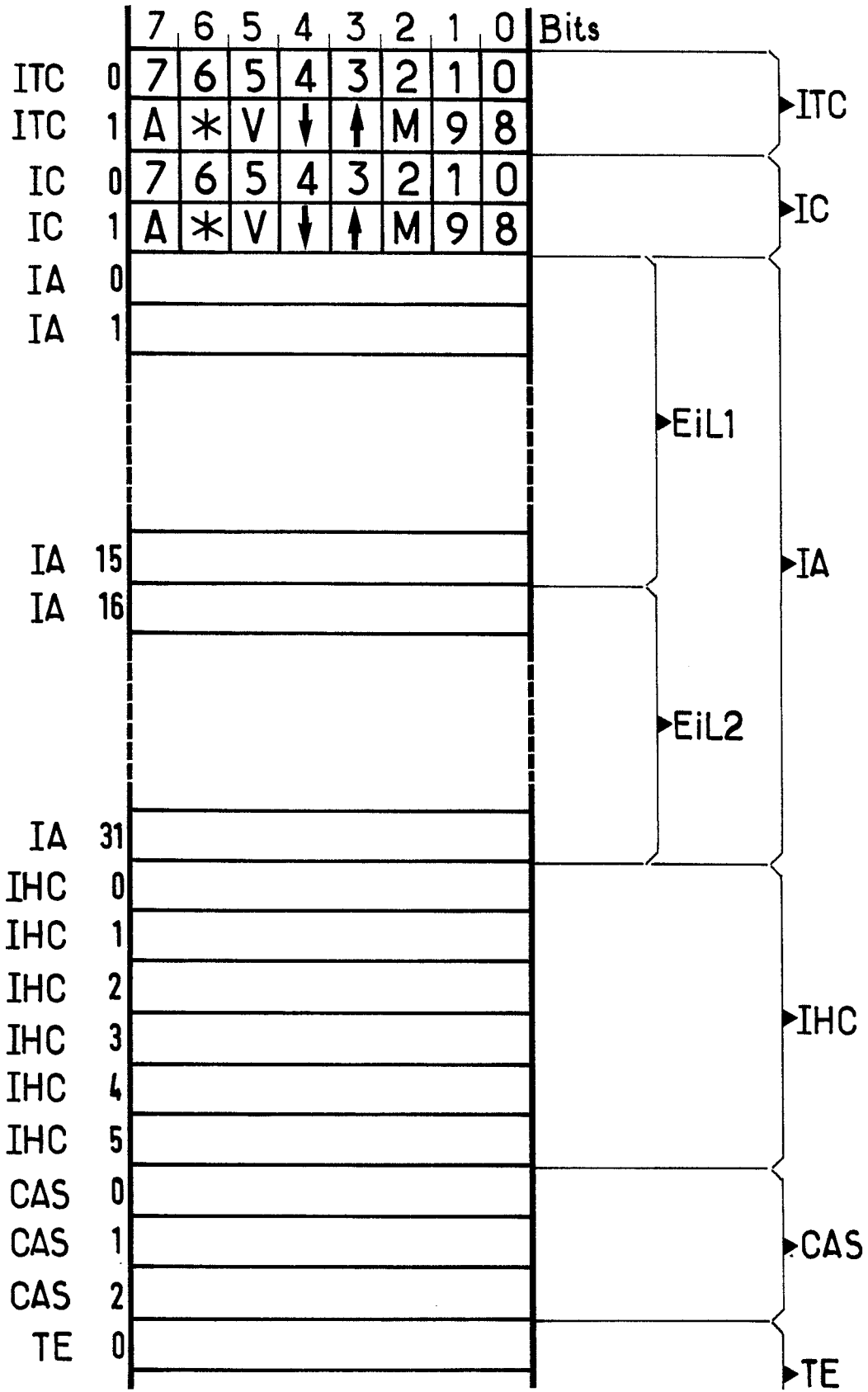


FIG.5

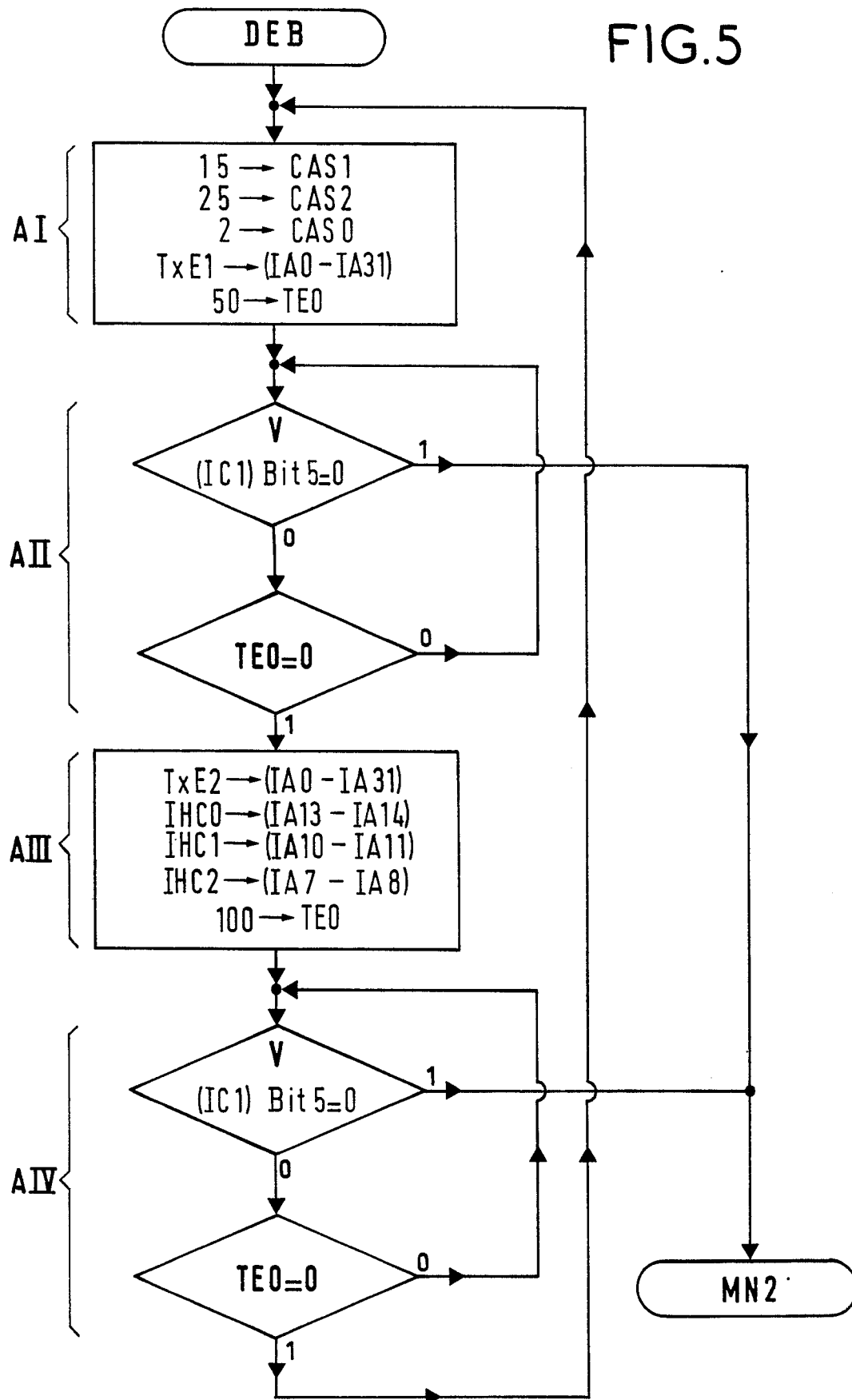


FIG.6

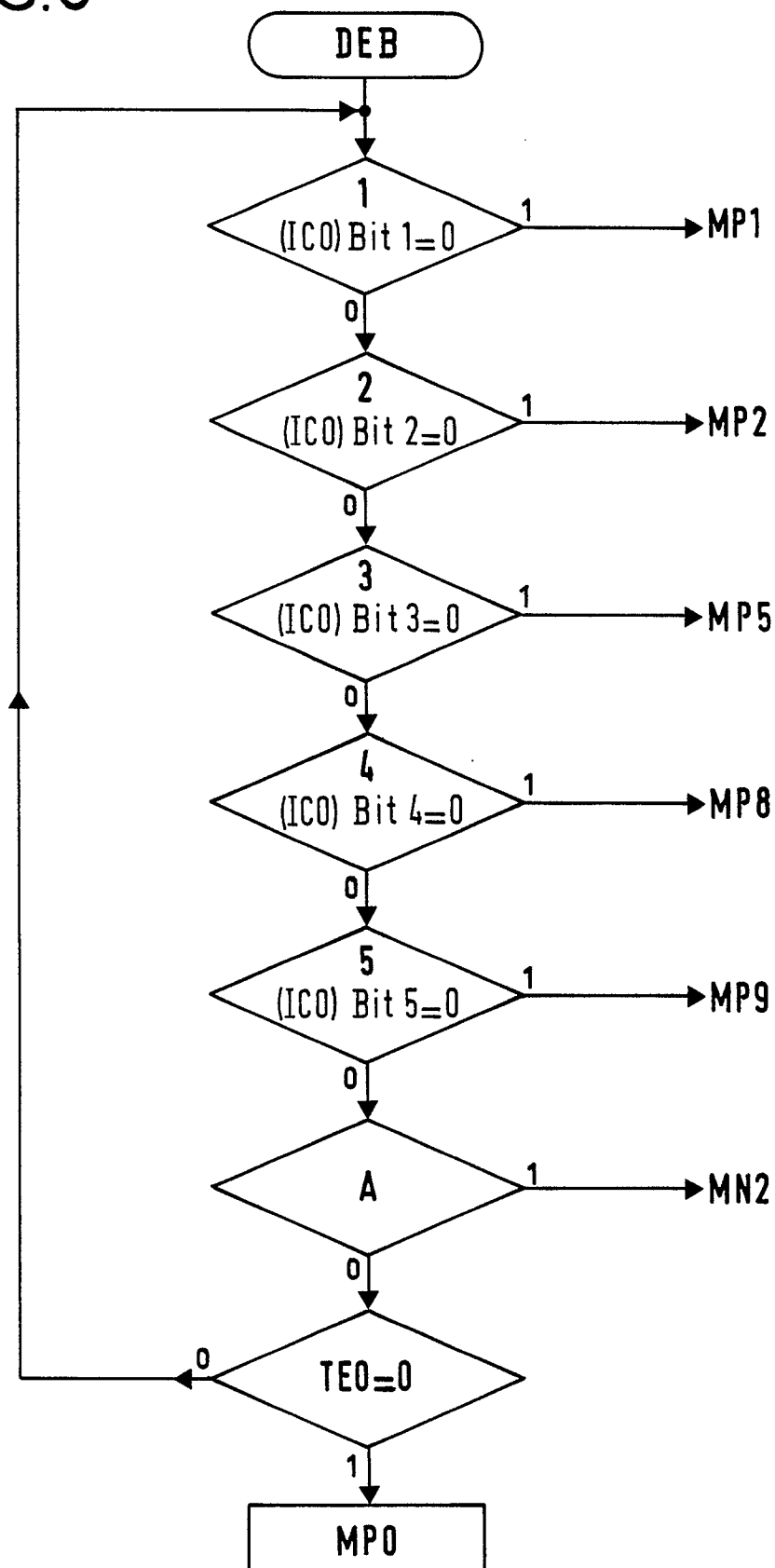


FIG.7

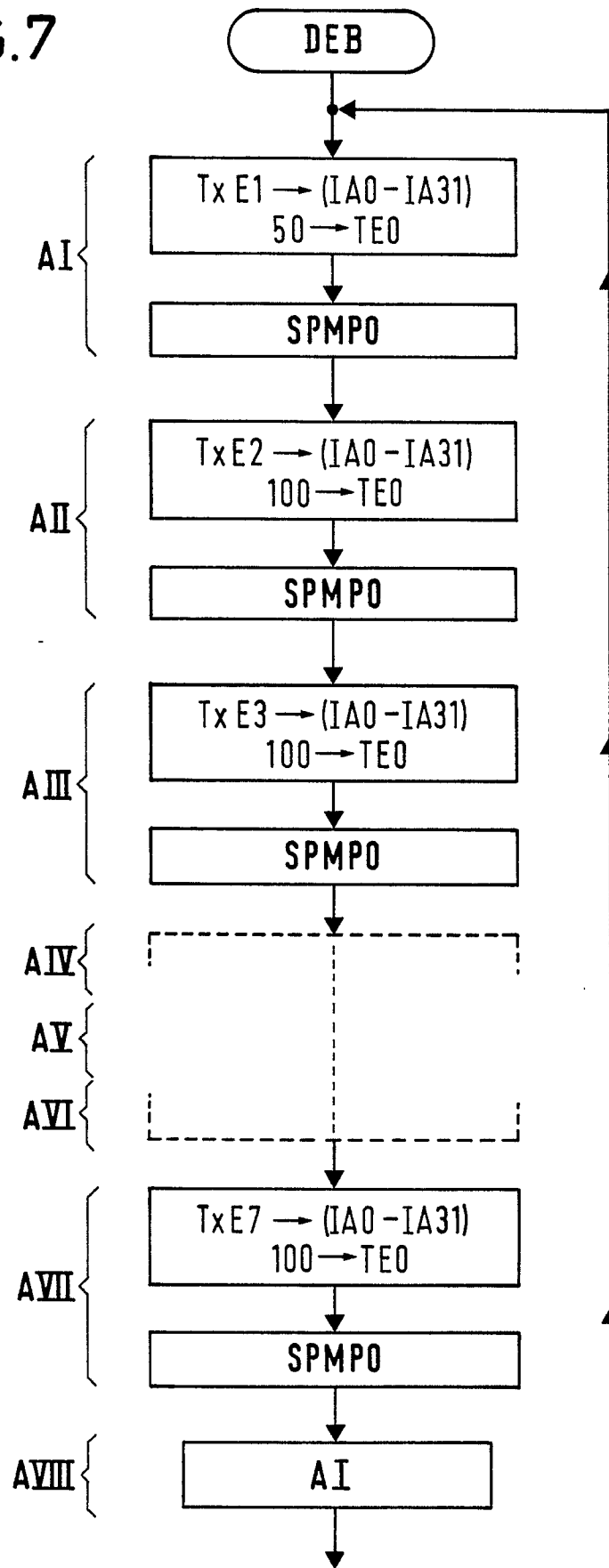


FIG.8A

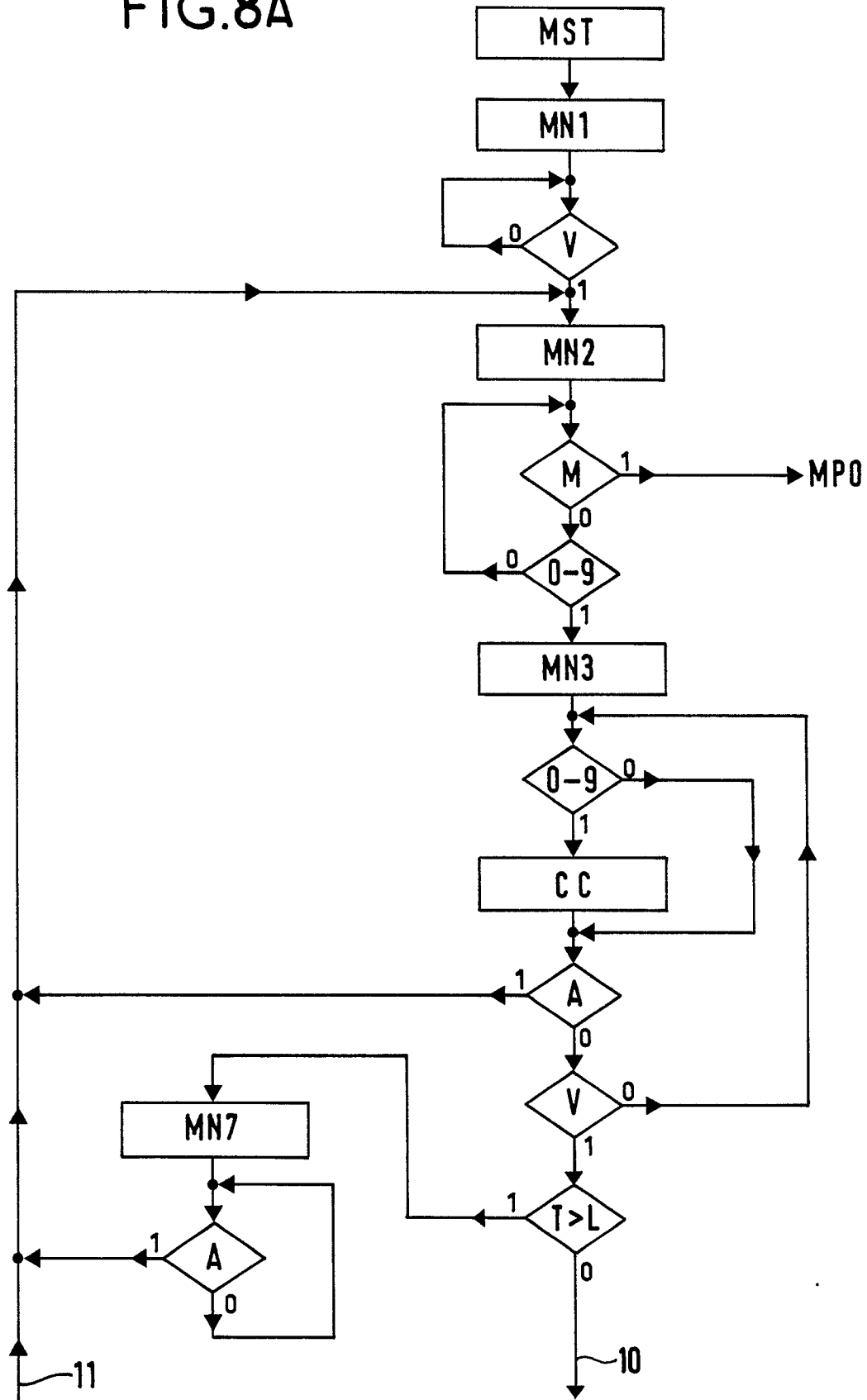


FIG.8B

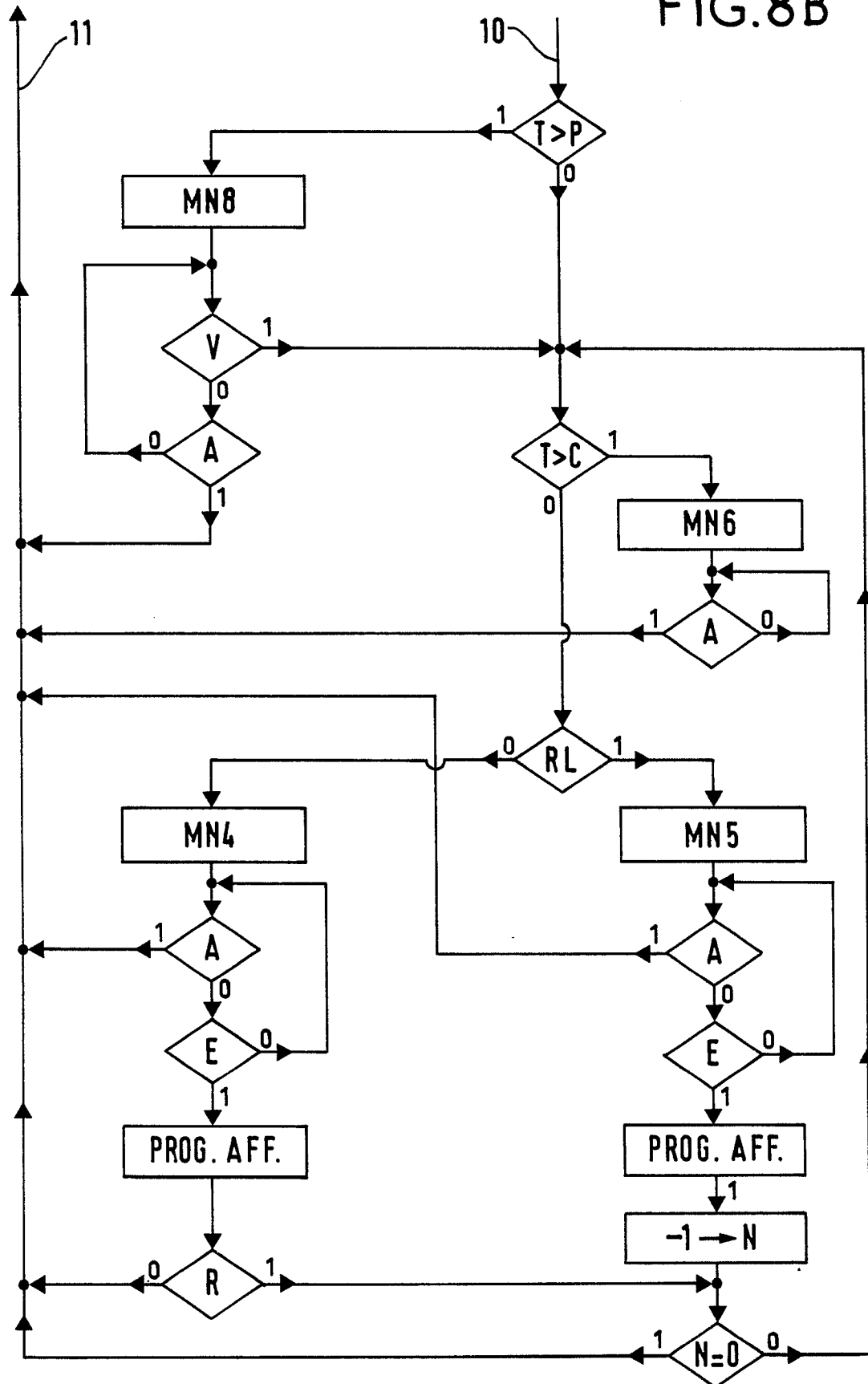


FIG.9A

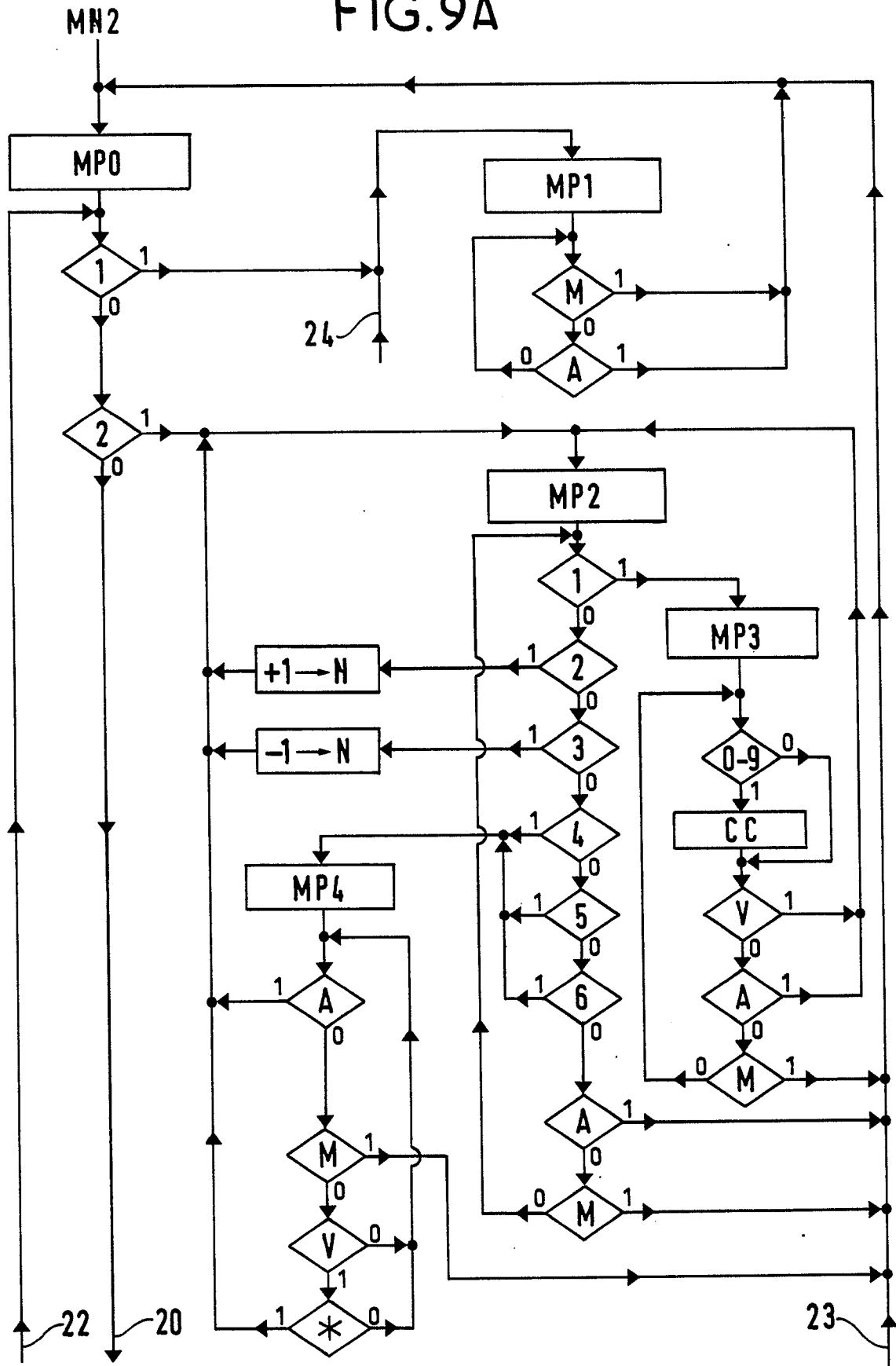


FIG.9B

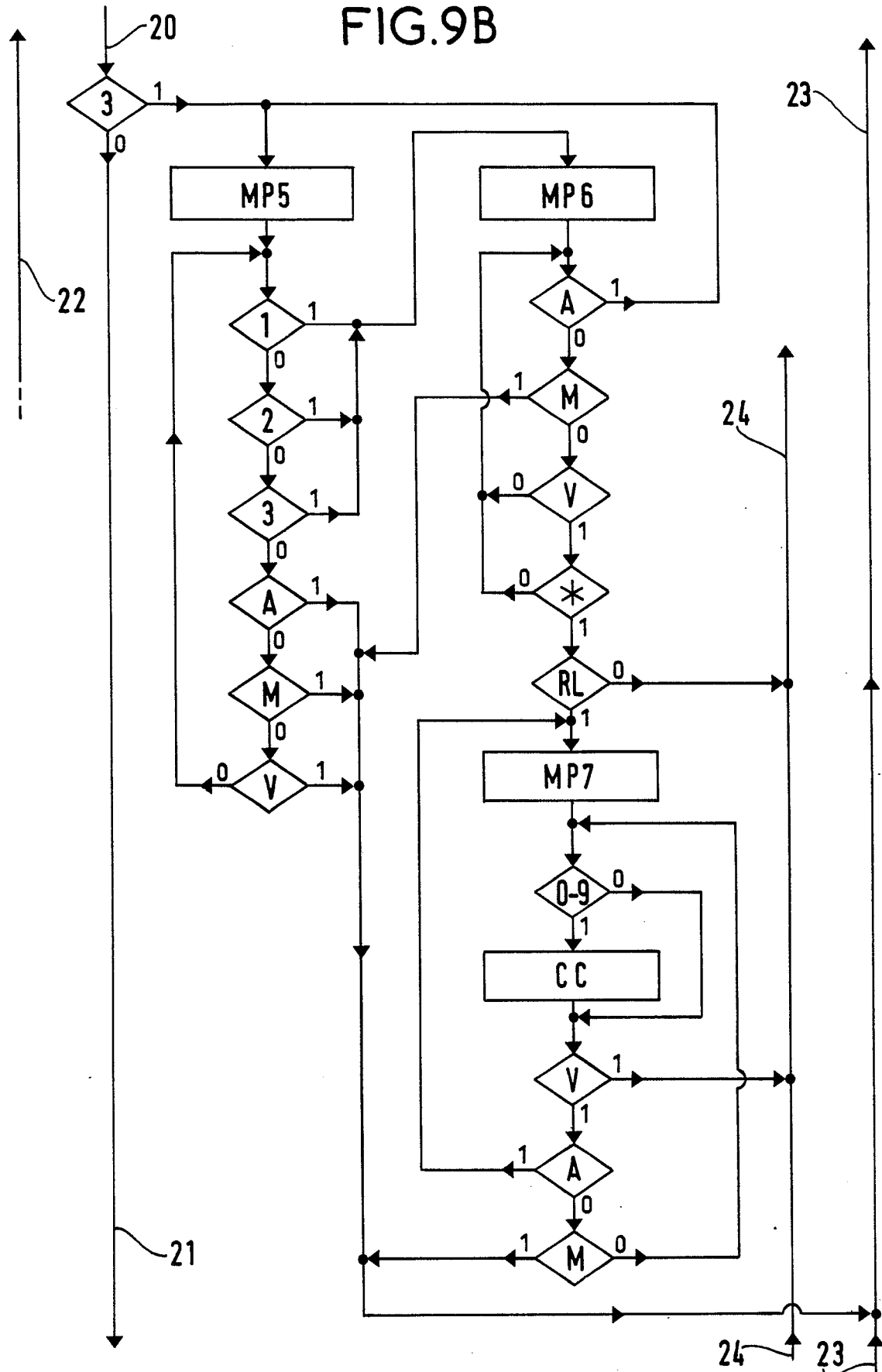
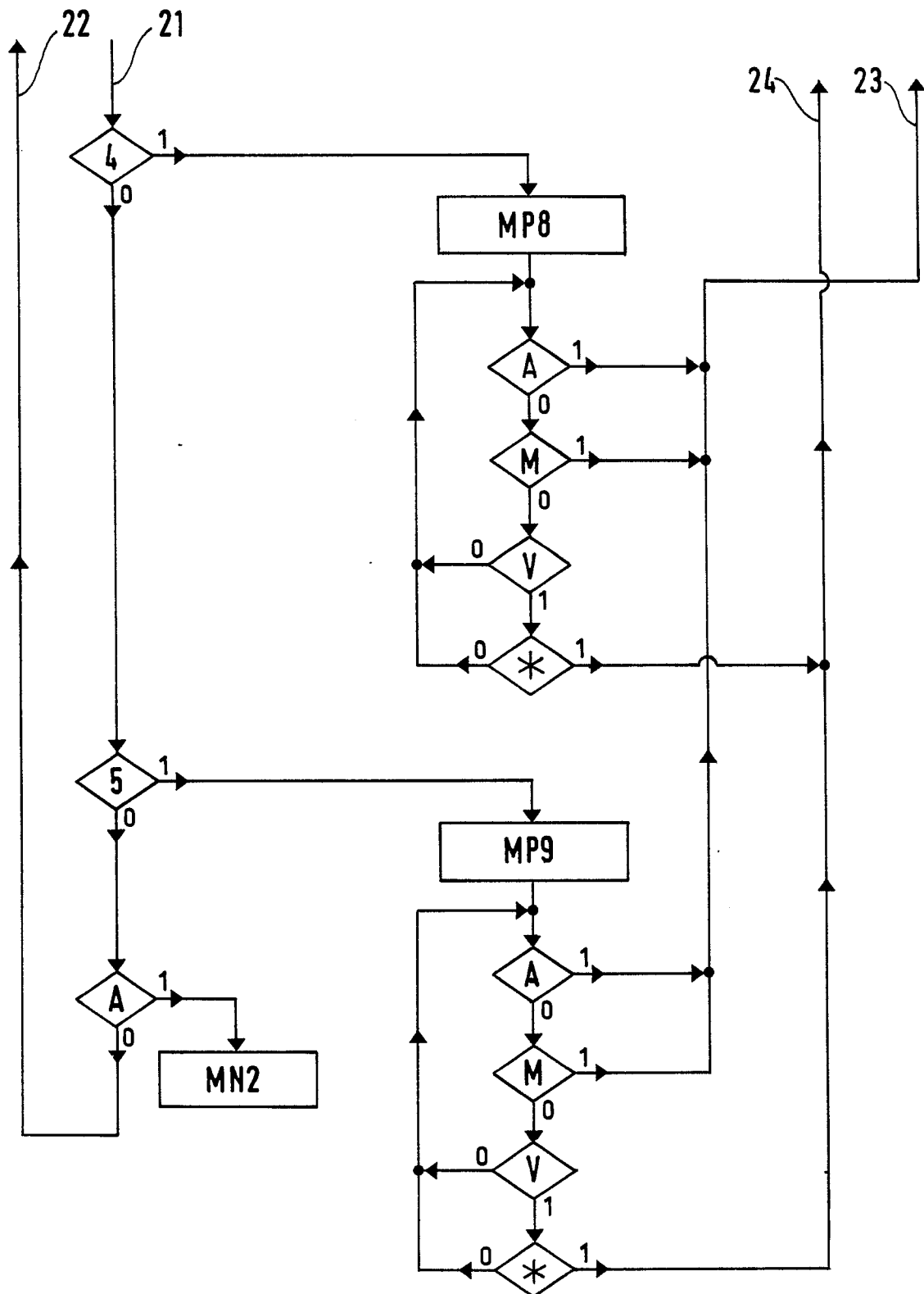


FIG. 9C





EP 88 10 2792

DOCUMENTS CONSIDERES COMME PERTINENTS			
Catégorie	Citation du document avec indication, en cas de besoin, des parties pertinentes	Revendication concernée	CLASSEMENT DE LA DEMANDE (Int. Cl.4)
Y	US-A-4 622 651 (ECKERT) * Abrégé; colonne 2, ligne 39 - colonne 3, ligne 8; colonne 6, ligne 34 - colonne 7, ligne 17; colonne 8, ligne 26 - colonne 9, ligne 15; figures *	1,2	G 07 B 17/02
A	---	3-5,7	
Y	EP-A-0 133 344 (A. RUSSELL CO.) * Abrégé; page 3, ligne 3 - page 10, ligne 18; revendications; figures *	1,2	
A	---		
A	EP-A-0 147 936 (FUJI XEROX) * Abrégé; page 3, lignes 1-28; page 5, ligne 18 - page 9, ligne 7; revendications; figures *	1	
A	---		
A	US-A-4 577 283 (SODERBERG) * Abrégé; colonne 3, ligne 1 - colonne 4, ligne 2; colonne 4, ligne 30 - colonne 5, ligne 24; colonne 7, lignes 50-59; colonne 8, ligne 57 - colonne 9, ligne 57; figures *	1	
A	---		
A	FR-A-2 389 185 (TRANSACTION TECHNOLOGY) * Page 10, ligne 22 - page 11, ligne 15; revendications; figures *	1	
A	---		
A	US-A-4 301 507 (SODERBERG) -----		
Le présent rapport a été établi pour toutes les revendications			
Lieu de la recherche LA HAYE		Date d'achèvement de la recherche 03-06-1988	Examineur MEYL D.
CATEGORIE DES DOCUMENTS CITES X : particulièrement pertinent à lui seul Y : particulièrement pertinent en combinaison avec un autre document de la même catégorie A : arrière-plan technologique O : divulgation non-écrite P : document intercalaire		T : théorie ou principe à la base de l'invention E : document de brevet antérieur, mais publié à la date de dépôt ou après cette date D : cité dans la demande L : cité pour d'autres raisons & : membre de la même famille, document correspondant	