

LUPO

VERSION 8.6

LUDOTHEKPROGRAMM

INSTALLATION

LUPO-UPDATE



BONDRUCKER



BARCODESCANNER



ETIKETTENDRUCKER



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1 Lupo 8 Update installieren	3
1.1 Setup-Programm starten	3
1.2 Daten der Lupo 7 Installation übernehmen	4
1.3 Lupo 7 entfernen.....	5
1.4 Access 2003 Runtime und Windows-XP Service Pack 3 installieren.....	5
2 Lupo 8 Update installieren – Netzwerkversion	6
2.1 Setup-Programm starten	6
2.2 Daten der Lupo 7 Installation übernehmen	7
2.3 Netzwerkeinstellungen auf Ausleih-PC („Server“)	8
2.4 Netzwerkeinstellungen auf Rücknahme-PC	8
2.5 Lupo-Einstellungen auf dem Rücknahme-PC.....	9
2.6 Lupo Netzwerkeinstellungen auf dem Ausleih-PC.....	9
2.7 Lupo 7 entfernen.....	9
2.8 Access 2003 Runtime und Windows-XP Service Pack 3 installieren.....	10
3 Barcodescanner anschliessen und konfigurieren	11
3.1 Anschliessen am Computer	11
3.2 Scanner ARP Datacon SG303 / SD503 / SD313E.....	12
3.3 Scanner Datalogic Touch.....	13
3.4 Barcode-Befehle - Druckvorlagen	14
4 Bondrucker Metapace T-2 / BIXOLON installieren	15
4.1 Windows Drucker-Treiber installieren.....	15
4.2 OPOS Setup-Programm installieren.....	17
4.3 Bondrucker-Treiber konfigurieren	18
4.4 Lupo konfigurieren	19
4.5 Bondrucker-Modelle.....	19
5 Etikettendrucker Smart Label Printer.....	20
5.1 Windows-Druckertreiber installieren und Drucker konfigurieren.....	20
5.2 Etikettenformat definieren	21
5.3 Lupo-Einstellungen	22
5.4 Einzelne Etikette drucken.....	23

1 Lupo 8 Update installieren



Die Lupo-Installation muss unter einem Windows-Benutzer mit **Administrator-Rechten** ausgeführt werden!

1.1 Setup-Programm starten

Starten Sie die Datei **Setup_Lupo8.exe** um mit der Installation zu beginnen. Folgender Bildschirm öffnet sich:

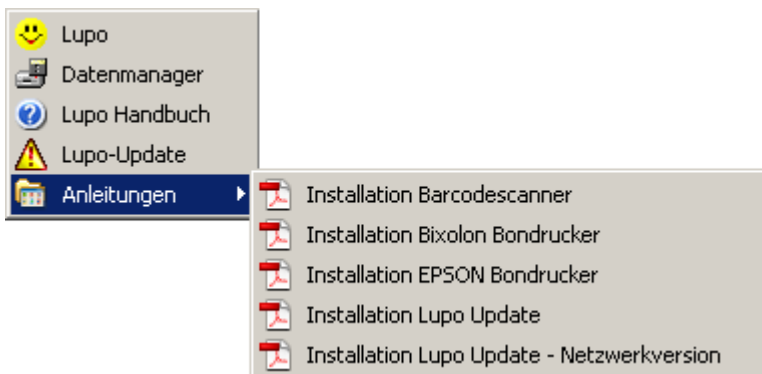


Folgen Sie nun den Anweisungen des Setup-Assistenten welcher sie durch die Installation führen wird.

Der Installationsassistent erstellt folgende Ordner:

C:\Lupo8	Das Programmverzeichnis: Hier sind alle von Lupo benötigten Dateien gespeichert.
Backup	Lokales Daten-Sicherungsverzeichnis.
Dokumente	Lupo Handbuch, Installationsanleitungen und weitere Dokumente
Logo-Vorlagen	Photoshop Vorlagen für Ludotheken welche das VSL-Logo verwenden
Runtime	Access 2003 Runtime Installationsdateien
C:\Lupo8_Daten	Das Datenverzeichnis mit Ihren persönlichen Daten: Hier wird auf dem Haupt-PC („Server“) die Datenbank mit den Adressen, Ausleihen, Spielen usw. (Lupo8_Daten.mdb) gespeichert. Auf beiden Computern werden die diversen Logo-Dateien Ihrer Ludothek gespeichert.

Im Startmenü werden folgende Einträge generiert:



1.2 Daten der Lupo 7 Installation übernehmen

Die Lupo-Version 8 kann nicht mit den Original-Daten von Lupo 7 arbeiten. Deshalb muss die Datenbank ins Lupo 8 Format konvertiert werden.

Starten Sie mit **Start** → **Programme** → **Lupo** → **Lupo Update** folgendes Programm:

Daten konvertieren ins Lupo 8 Datenbankformat

Update-Protokoll

==> Klicken Sie auf 'START' um mit dem Konvertieren der Tabellen zu beginnen.

Herkunft der einzelnen Tabellen

Tabelle	Herkunft
▶ Notizblock	Quelldatenbank
Programmeinstellungen	Quelldatenbank
Einstellungen Spezial-Ausleihe	Quelldatenbank
Ferienplan	Quelldatenbank
Passwörter der Fenster	Quelldatenbank
Adressen	Quelldatenbank
Mitarbeiter Ein- und Austritte	Quelldatenbank
Adressen Kinder	Quelldatenbank
Arbeitsrapport	Quelldatenbank
Abonnemente	Quelldatenbank
Spiel Altersgruppen	Quelldatenbank
Spiel Gruppen	Quelldatenbank
Spiel Ausleihgebühren	Quelldatenbank
Spielfamilien	Quelldatenbank
Spielkinder	Quelldatenbank
Spiel Inhalt	Quelldatenbank
Reservationen	Quelldatenbank
Mahnbriefe (Kunden)	Quelldatenbank
Mahnbriefe (Spiele)	Quelldatenbank
Ausleihen	Quelldatenbank
Buchhaltungsklassen	Quelldatenbank
Kontengruppen	Quelldatenbank
Kontenplan	Quelldatenbank
Buchungstexte	Quelldatenbank
Journal (Kassenbuch)	Quelldatenbank
Tagesjournale	Quelldatenbank
Wertkarten	Quelldatenbank

Daten lesen aus (Quelldatenbank):

Leere Vorlage:

Vorlage mit Daten:

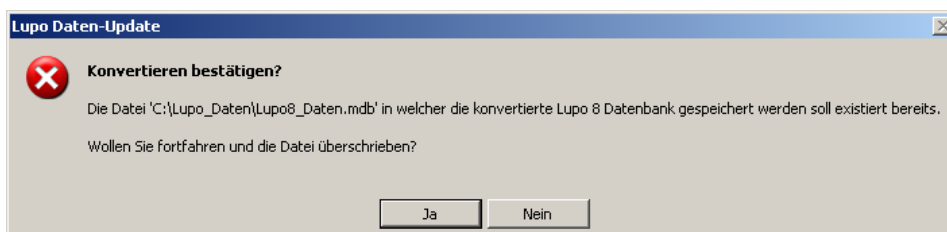
Lupo8 Daten speichern unter:

© 1997 - 2008 mediasprint gmbh / Stefan Bauer, Zofingen

Normalerweise müssen hier keine Einstellungen angepasst werden.

Klicken Sie auf **Tabellennupdate STARTEN** um den Vorgang auszuführen.

Erscheint nachstehende Meldung können Sie diese mit **Ja** bestätigen.



Beachten Sie das Updateprotokoll. Dort werden allfällige Probleme oder Fehler aufgelistet.

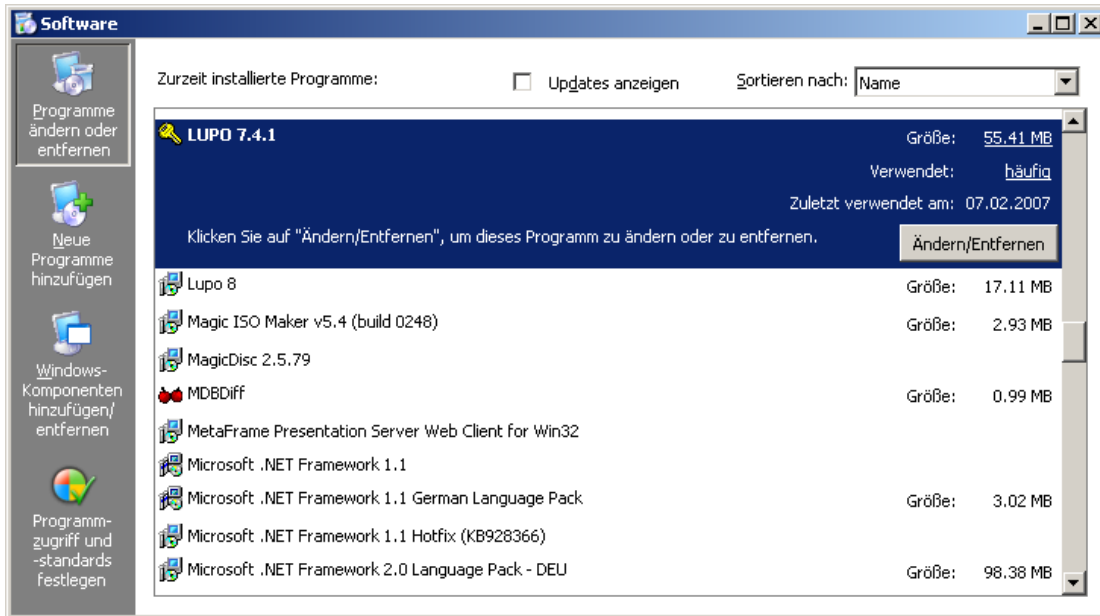
Nun sollten Sie das Lupo-Programm starten und kontrollieren, ob Ihre Daten übernommen wurden. Überprüfen Sie auch ob es sich dabei um die aktuelle Datenbank handelt.

Falls auf der Übersicht Ihr Ludothek-Logo zu sehen ist, so wurden auch die Logo-Dateien erfolgreich übernommen.

1.3 Lupo 7 entfernen

Wenn Lupo 8 einwandfrei läuft kann die alte Lupo 7 Installation entfernt werden. Starten Sie das Windows-Programm zum deinstallieren von Software mit **Start** → **Einstellungen** → **Systemsteuerung** → **Software**

Jetzt suchen Sie in der Liste der installierten Softwarepakete den Eintrag Lupo 7.x.x und klicken dann auf Ändern/Entfernen. Die Software **Somax-Runtime (Access97-Runtime)** kann ebenfalls entfernt werden, da Lupo 8 mit der neueren Access 2003 Runtime arbeitet.



Überprüfen Sie ob auch wirklich alle Lupo 7 Verknüpfungen entfernt wurden. Falls Lupo 7 beim Start von Windows automatisch gestartet wurde, muss die Verknüpfung in Autostart-Programmordner gelöscht werden.

1.4 Access 2003 Runtime und Windows-XP Service Pack 3 installieren

Auf der Lupo 8 CD befinden sich auch die Installationsdateien für die Access-Runtime 2003 (wird von Lupo benötigt) inkl. das Office 2003 SP3 sowie das Windows XP SP3.



Wenn der PC in der Ludothek keine Internetverbindung hat, werden folglich auch die Microsoft-Updates nicht automatisch geladen. Diese sollten mit den auf der CD vorhandenen Updates manuell installiert werden.

Windows XP Service-Pack 3 installieren:

- Windows Explorer öffnen
- Datei **WindowsXP-KB936929-SP3-x86-DEU.exe** im CD-Ordner **XP-SP3** starten und den Anweisungen am Bildschirm folgen.

Access 2003 Runtime installieren:

Die Access Runtime wird normalerweise automatisch zusammen mit Lupo installiert. Sollte eine manuelle Installation notwendig sein, können Sie folgendermassen vorgehen:

- Windows Explorer öffnen
- Datei **ACCESSRT.MSI** im CD-Ordner **Runtime-Access2003** starten und den Anweisungen am Bildschirm folgen.

Office 2003 Service-Pack 3 installieren:

- Windows Explorer öffnen
- Datei **Office2003SP3-KB923618-FullFile-DEU.exe** im CD-Ordner **Runtime-Access2003** starten und den Anweisungen am Bildschirm folgen.

2 Lupo 8 Update installieren – Netzwerkversion

Installationsanleitung für Ludotheken, welche mit mehr als einem Computer arbeiten.



Die Lupo-Installation muss unter einem Windows-Benutzer mit **Administrator-Rechten** ausgeführt werden!

2.1 Setup-Programm starten

Starten Sie die Datei **Setup_Lupo8.exe** um mit der Installation zu beginnen. Folgender Bildschirm öffnet sich:



Folgen Sie nun den Anweisungen des Setup-Assistenten welcher sie durch die Installation führen wird.

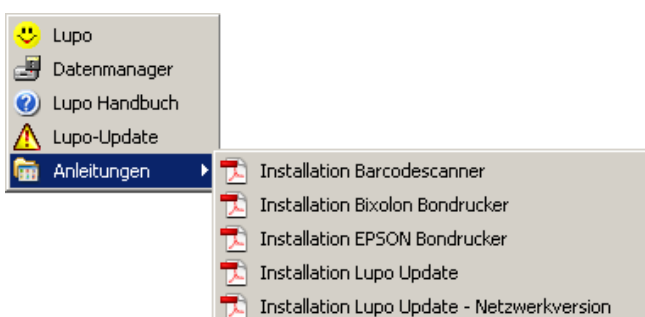


Die Installation muss auf beiden PC's – also dem Ausleih- und Rücknahme-Computer ausgeführt werden! In dieser Anleitung wird davon ausgegangen, dass der Ausleihcomputer der „Server“ ist, also auf diesem PC die Daten-Datenbank **Lupo8_Daten.mdb** gespeichert ist.

Der Installationsassistent erstellt folgende Ordner:

C:\Lupo8	Das Programmverzeichnis: Hier sind alle von Lupo benötigten Dateien gespeichert.
Backup	Lokales Daten-Sicherungsverzeichnis.
Dokumente	Lupo Handbuch, Installationsanleitungen und weitere Dokumente
Logo-Vorlagen	Photoshop Vorlagen für Ludotheken welche das VSL-Logo verwenden
Runtime	Access 2003 Runtime Installationsdateien
C:\Lupo8_Daten	Das Datenverzeichnis mit Ihren persönlichen Daten: Hier wird auf dem Haupt-PC („Server“) die Datenbank mit den Adressen, Ausleihen, Spielen usw. (Lupo8_Daten.mdb) gespeichert. Auf beiden Computern werden die diversen Logo-Dateien Ihrer Ludothek gespeichert.

Im Startmenü werden folgende Einträge generiert:



2.2 Daten der Lupo 7 Installation übernehmen

Die Lupo-Version 8 kann nicht mit den Original-Daten von Lupo 7 arbeiten. Deshalb muss die Datenbank ins Lupo 8 Format konvertiert werden.

Starten Sie auf dem **Ausleih-Computer** mit **Start** → **Programme** → **Lupo** → **Lupo Update** folgendes Programm:

Daten konvertieren ins Lupo 8 Datenbankformat

Update-Protokoll

==> Klicken Sie auf 'START' um mit dem Konvertieren der Tabellen zu beginnen.

Herkunft der einzelnen Tabellen

Tabelle	Herkunft
▶ Notizblock	Quelldatenbank
Programmeinstellungen	Quelldatenbank
Einstellungen Spezial-Ausleihe	Quelldatenbank
Ferienplan	Quelldatenbank
Passwörter der Fenster	Quelldatenbank
Adressen	Quelldatenbank
Mitarbeiter Ein- und Austritte	Quelldatenbank
Adressen Kinder	Quelldatenbank
Arbeitsrapport	Quelldatenbank
Abonnemente	Quelldatenbank
Spiel Altersgruppen	Quelldatenbank
Spiel Gruppen	Quelldatenbank
Spiel Ausleihgebühren	Quelldatenbank
Spielfamilien	Quelldatenbank
Spielkinder	Quelldatenbank
Spiel Inhalt	Quelldatenbank
Reservationen	Quelldatenbank
Mahnbriefe (Kunden)	Quelldatenbank
Mahnbriefe (Spiele)	Quelldatenbank
Ausleihen	Quelldatenbank
Buchhaltungsklassen	Quelldatenbank
Kontengruppen	Quelldatenbank
Kontenplan	Quelldatenbank
Buchungstexte	Quelldatenbank
Journal (Kassenbuch)	Quelldatenbank
Tagesjournale	Quelldatenbank
Wertkarten	Quelldatenbank

Daten lesen aus (Quelldatenbank):

Leere Vorlage:

Vorlage mit Daten:

Lupo8 Daten speichern unter:

© 1997 - 2008 mediasprint gmbh / Stefan Bauer, Zofingen

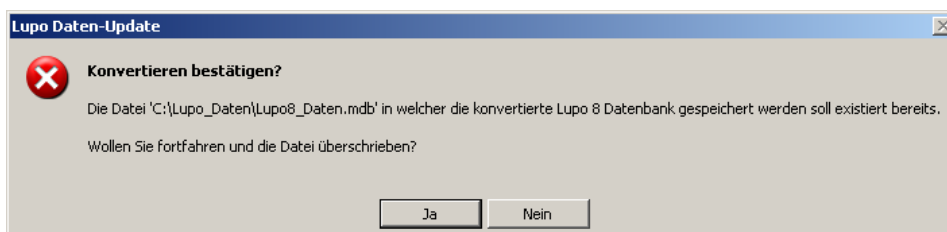
Tabellennupdate STARTEN

Beenden

Normalerweise müssen hier keine Einstellungen angepasst werden.

Klicken Sie auf **Tabellennupdate STARTEN** um den Vorgang auszuführen.

Erscheint nachstehende Meldung können Sie diese mit **Ja** bestätigen.



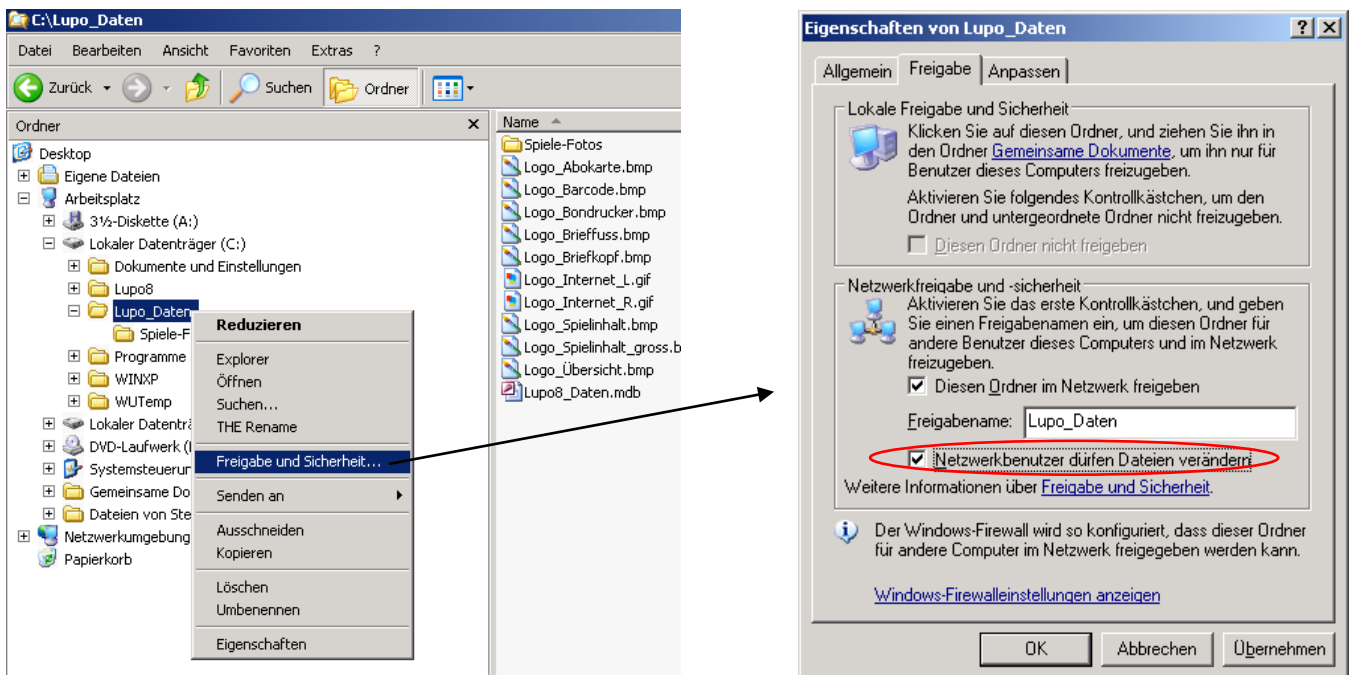
Beachten Sie das Updateprotokoll. Dort werden allfällige Probleme oder Fehler aufgelistet.

Nun sollten Sie das Lupo-Programm starten und kontrollieren, ob Ihre Daten übernommen wurden. Überprüfen Sie auch ob es sich dabei um die aktuelle Datenbank handelt.

Falls auf der Übersicht Ihr Ludothek-Logo zu sehen ist, so wurden auch die Logo-Dateien erfolgreich übernommen.

2.3 Netzwerkeinstellungen auf Ausleih-PC („Server“)

Damit der Rücknahme-PC über das Netzwerk auf die Daten des Ausleih-PC zugreifen kann, muss der Daten-Ordner, welcher die Datenbank **Lupo8_Daten.mdb** enthält, im Netzwerk verfügbar gemacht werden. Öffnen Sie dazu den Windows-Explorer um dann mit der rechten Maustaste auf den Ordner **C:\Lupo_Daten** zu klicken und den Menübefehl **Freigabe und Sicherheit...** auszuführen.



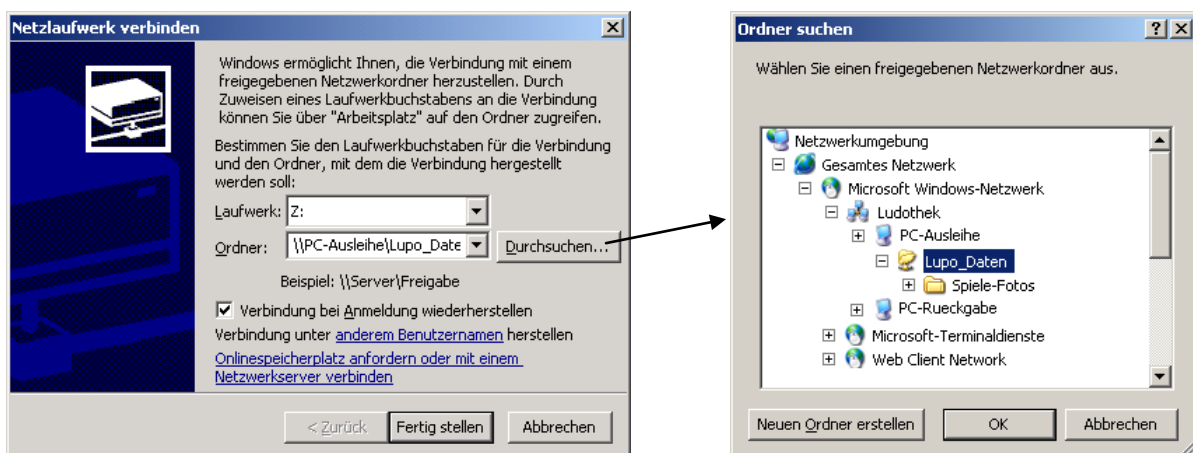
Die beiden Häkchen **Diesen Ordner im Netzwerk freigeben** und **Netzwerkbenutzer dürfen Daten verändern** müssen aktiviert sein. Der Freigabename kann auf **Lupo_Daten** belassen werden.



Diese Anleitung beschreibt den Freigabe-Vorgang auf einem Windows XP mit aktivierter einfacher Dateifreigabe. Bei anderen Windows-Versionen oder XP mit erweiterten Freigabeeinstellungen / Benutzerberechtigungen sehen die Fenster anders aus.

2.4 Netzwerkeinstellungen auf Rücknahme-PC

Öffnen Sie nun den Windows-Explorer auf dem Rücknahme-PC und wählen Sie den Menübefehl **Extras** → **Netzlaufwerk verbinden**. Nachstehendes Fenster öffnet sich:



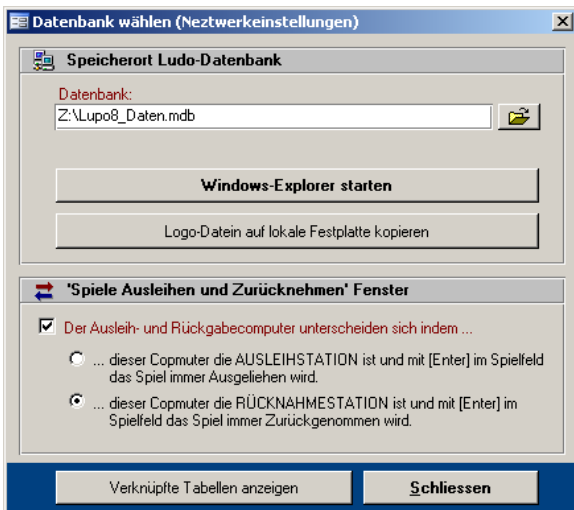
Als Laufwerkbuchstaben wählen Sie **Z:**

Das Häkchen **Verbindung bei Anmeldung wiederherstellen** muss aktiviert sein.

Dann auf **Durchsuchen...** klicken und den Ordner **Lupo_Daten** unter **Netzwerkumgebung** → **Gesamtes Netzwerk** → **Microsoft Windows-Netzwerk** → **[Ludothek]** → **PC-Ausleihe** wählen und mit **OK** öffnen.

2.5 Lupo-Einstellungen auf dem Rücknahme-PC

Starten Sie nun das Lupo-Programm, dann das Fenster **Übersicht** → **Einstellungen** → **Netzwerkeinstellungen**:



Mit einem Klick auf den Ordner-Knopf hinter dem Textfeld mit der Datenbank öffnen Sie den Dateiwahl-Dialog. Wählen Sie nun die Datei **Lupo8_Daten.mdb** in dem zuvor erstellten Netzlaufwerk (Z:).



Es kann sein, dass dieser Vorgang einige Zeit dauert, da alle Tabellen neu verknüpft werden. Falls das Lupo gar nicht mehr reagiert, öffnen Sie den Task-Manager ([Ctrl]+[Alt]+[Del]) um den Lupo-Task zu beenden.

Klicken Sie nun auf **Logo-Dateien auf lokale Festplatte kopieren** um die Logo-Bilddateien auch auf dem Rücknahme-PC verfügbar zu machen.

2.6 Lupo Netzwerkeinstellungen auf dem Ausleih-PC

Starten Sie jetzt auch auf dem Ausleih-PC das Lupo-Programm, dann das Fenster **Übersicht** → **Einstellungen** → **Netzwerkeinstellungen**. Hier muss nun noch das Häkchen gesetzt und der Computer als **Ausleihstation** definiert werden.

2.7 Lupo 7 entfernen

Wenn Lupo 8 einwandfrei läuft kann die alte Lupo 7 Installation entfernt werden. Starten Sie das Windows-Programm zum deinstallieren von Software mit **Start** → **Einstellungen** → **Systemsteuerung** → **Software**

Jetzt suchen Sie in der Liste der installierten Softwarepakete den Eintrag Lupo 7.x.x und klicken dann auf **Ändern/Entfernen**. Die Software **Somax-Runtime (Access97-Runtime)** kann ebenfalls entfernt werden, da Lupo 8 mit der neueren Access 2003 Runtime arbeitet.



Überprüfen Sie ob auch wirklich alle Lupo 7 Verknüpfungen entfernt wurden. Falls Lupo 7 beim Start von Windows automatisch gestartet wurde, muss die Verknüpfung in Autostart-Programmordner gelöscht werden.

2.8 Access 2003 Runtime und Windows-XP Service Pack 3 installieren

Auf der Lupo 8 CD befinden sich auch die Installationsdateien für die Access-Runtime 2003 (wird von Lupo benötigt) inkl. das Office 2003 SP3 sowie das Windows XP SP3.



Wenn der PC in der Ludothek keine Internetverbindung hat, werden folglich auch die Microsoft-Updates nicht automatisch geladen. Diese sollten mit den auf der CD vorhandenen Updates manuell installiert werden.

Windows XP Service-Pack 3 installieren:

- Windows Explorer öffnen
- Datei **WindowsXP-KB936929-SP3-x86-DEU.exe** im CD-Ordner **XP-SP3** starten und den Anweisungen am Bildschirm folgen.

Access 2003 Runtime installieren:

Die Access Runtime wird normalerweise automatisch zusammen mit Lupo installiert. Sollte eine manuelle Installation notwendig sein, können Sie folgendermassen vorgehen:

- Windows Explorer öffnen
- Datei **ACCESSRT.MSI** im CD-Ordner **Runtime-Access2003** starten und den Anweisungen am Bildschirm folgen.

Office 2003 Service-Pack 3 installieren:

- Windows Explorer öffnen
- Datei **Office2003SP3-KB923618-FullFile-DEU.exe** im CD-Ordner **Runtime-Access2003** starten und den Anweisungen am Bildschirm folgen.

3 Barcodescanner anschliessen und konfigurieren

3.1 Anschliessen am Computer

Der Barcodescanner wird je nach Modell mit Hilfe der mitgelieferten ‚Kabelweiche‘ (Keyboard-Wedge) zwischen Computer und Tastatur an den PS/2 Anschluss oder an einer USB-Buchse angeschlossen.

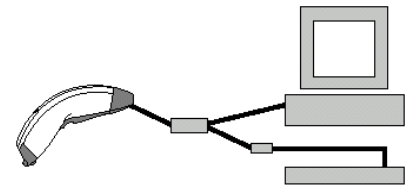
Schalten Sie den Computer ganz aus bevor Sie den Scanner anschliessen.

Variante 1: Tastatur-Anschluss (PS/2 Stecker)

Der Barcodescanner mit PS/2 Anschluss wird zwischen Tastatur und Computer verkabelt. Überprüfen Sie ob Ihr PC über folgenden Stecker verfügt:



Bei den meisten PC's ist der PS/2 Stecker der Tastatur violett eingefärbt.



Ist das Scannerkabel zu kurz, kann ein normales Maus/Tastaturverlängerungskabel (PS/2) verwendet werden.



Funk-Tastaturen bzw. deren Empfänger können meistens nicht an den Scanner angeschlossen werden. Wenn Sie eine Funk-Tastatur verwenden möchten, muss ein Scanner mit USB-Anschluss verwendet werden.

Variante 2: USB-Anschluss

Bei einigen modernen Computern fehlt dieser Stecker, da die Tastatur (und Maus) an einen USB-Stecker angeschlossen wird. Ist dies der Fall, muss ein Scanner mit USB-Anschluss eingesetzt werden.

3.2 Scanner ARP Datacon SG303 / SD503 / SD313E

Der Leser muss, bevor Sie ihn in Lupo verwenden können, mit den folgenden Befehlen programmiert werden. Lesen Sie dazu jeden Strichcode, von oben nach unten, der Reihe nach ein.



Scanner, welche von mediasprint geliefert wurden, sind bereits programmiert. In diesem Fall können Sie nachfolgende Anweisungen überspringen.



Diese Barcodes können nur zur Programmierung der Scanner **ARP Datacon SG303 und SD313E** verwendet werden! Um andere Scanner-Modelle mit Lupo verwenden zu können, wenden Sie sich bitte an den Support.

0%\$+/2	Standardeinstellungen wiederherstellen
0%\$+/0	Speichern
0%\$+/3	Start Konfiguration
0%757+	Kein Terminator
0%02V7	Sprache Schweiz
0%01 i3	Signalton laut
0%01 i1	Signalton leise (überspringen wenn lauter Signalton gewünscht ist)
0%0020	EAN-13 Codes (Produkt-Barcode auf Spiel) ausschalten
0%0010	EAN-8 Codes ausschalten
0%0040	UPC-A Codes ausschalten
0%0600	UPC-E Codes ausschalten
0%\$+/4	Ende Konfiguration
0%\$+/0	Einstellungen speichern

3.3 Scanner Datalogic Touch

Der Leser muss, bevor Sie ihn in Lupo verwenden können, mit den folgenden Befehlen programmiert werden. Lesen Sie dazu jeden Strichcode, von oben nach unten, der Reihe nach ein.



Scanner, welche von mediasprint geliefert wurden, sind bereits programmiert. In diesem Fall können Sie nachfolgende Anweisungen überspringen.



Diese Barcodes können nur zur Programmierung der Scanner **Datalogic Touch light 65 / 90** verwendet werden! Um andere Scanner-Modelle mit Lupo verwenden zu können, wenden Sie sich bitte an den Support.



§+§*



§+



UA03



§-



§+



FJ3EA0123EA1125



AZOAB11AB*0199A



C120499AI11EQOE



00E01V2400E02V2



500



§-

3.4 Barcode-Befehle - Druckvorlagen

Im **Spiele ausleihen und zurücknehmen** Fenster können für die gängigsten Funktionen Barcode-Befehle verwendet werden. Drucken Sie diese Seite farbig aus.



4 Bondrunder Metapace T-2 / BIXOLON installieren



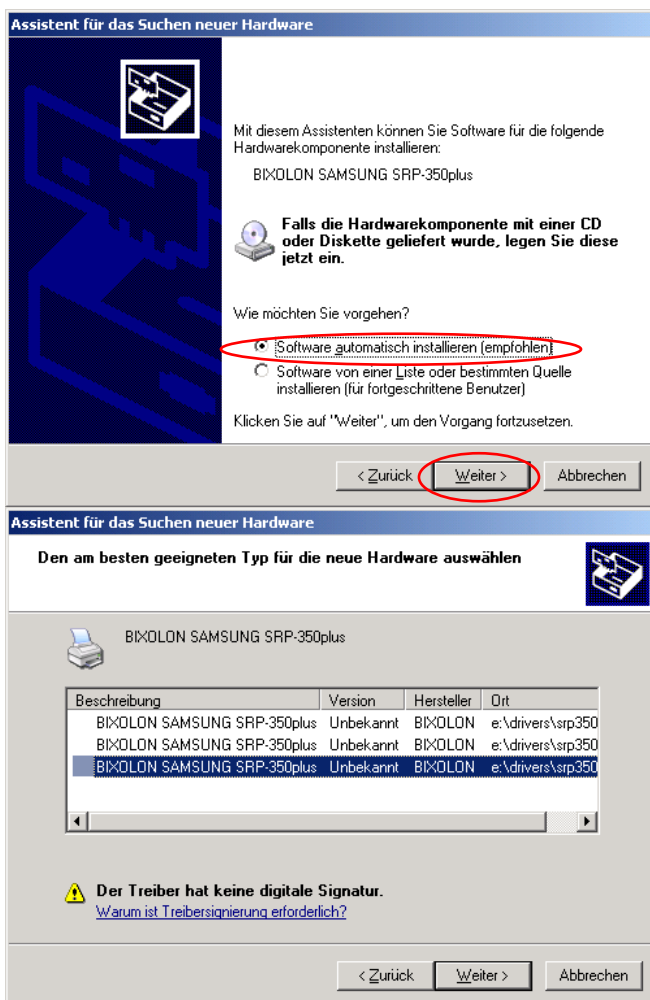
Die Installation muss unter einem Windows-Benutzer mit **Administrator-Rechten** ausgeführt werden!

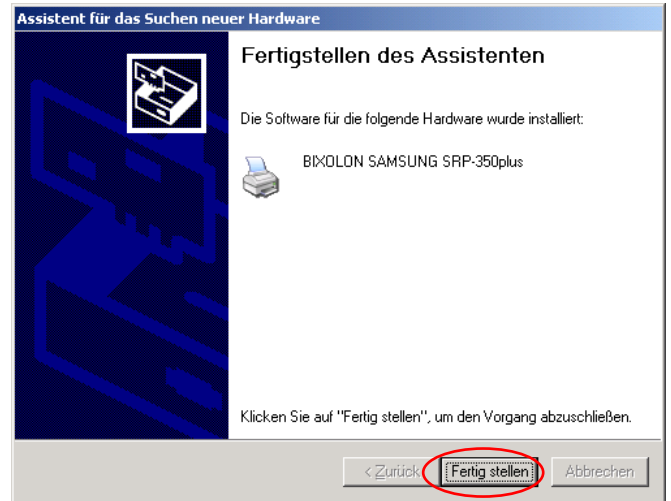
Beim Drucker Metapace T-2 handelt es sich um das exakt gleiche Gerät wie beim Bixelon-Drucker. Die Installation des Treibers kann deshalb mit dem Bixelon-Treiber vorgenommen werden.

4.1 Windows Drucker-Treiber installieren

Als erstes muss der Windows-Druckertreiber installiert werden. Gehen Sie folgendermassen vor:

- 1) Lupo-CD einlegen.
- 2) Bondrunder an den Strom anschliessen
- 3) Gerät einschalten
- 4) Papierrolle in den Drucker einlegen
- 5) Bondrunder und PC mit dem USB-Kabel verbinden → Windows zeigt an, dass neue Hardware gefunden wurde
- 6) Klicken Sie sich nun durch den **Assistenten für das Suchen neuer Hardware**:





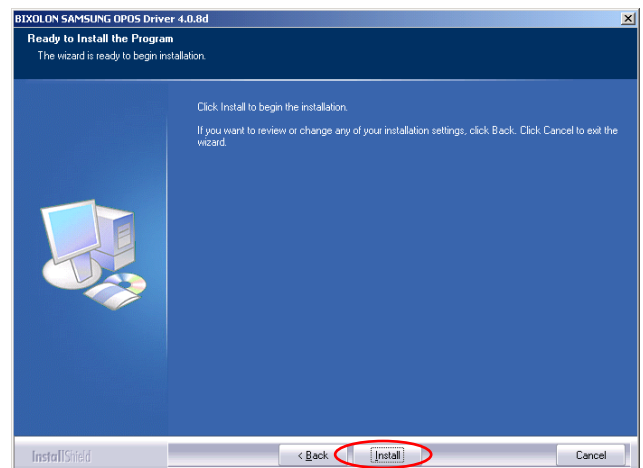
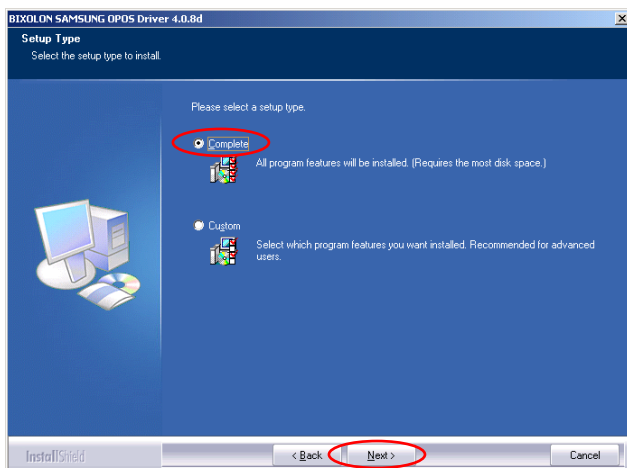
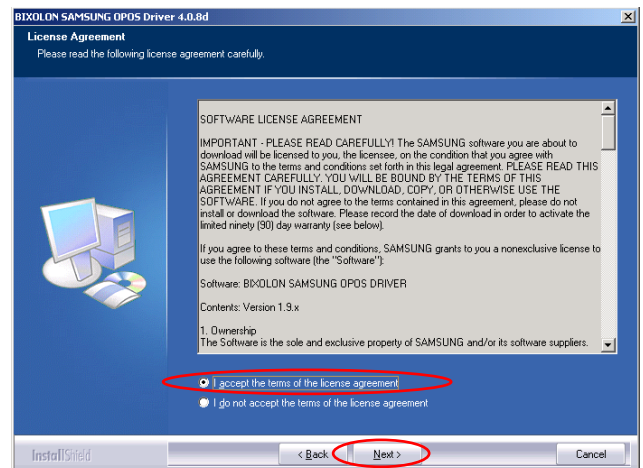
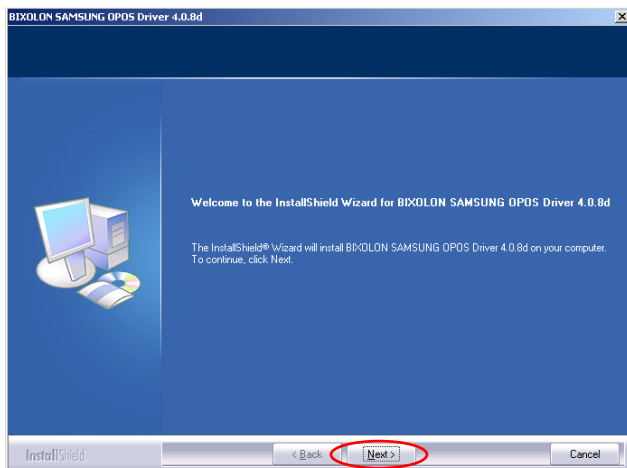
Nach erfolgreicher Installation ist der neue Drucker **Metapace T-2 / BIXOLON SAMSUNG SRP-350plus** unter **Start → Einstellungen → Drucker und Faxgeräte** ersichtlich.

4.2 OPOS Setup-Programm installieren

Nun muss zusätzlich noch der POS¹ Drucker-Treiber, welcher das LUPO verwendet, installiert werden.

Drücken Sie im Lupo-CD Startbildschirm unter **Bondrunder** auf den Knopf **Metapace / Bixelon Bondrunder installieren** oder starten Sie das Installationsprogramm manuell indem den Windows-Explorer öffnen, dann den Ordner **Bondrunder** auf der LUPO Installations-CD anzeigen und in diesem die Datei **BIXOLON SAMSUNG OPOS Driver Setup Ver 4.0.5a.exe** ausführen.

Klicken Sie sich nun durch die folgenden Bildschirme:



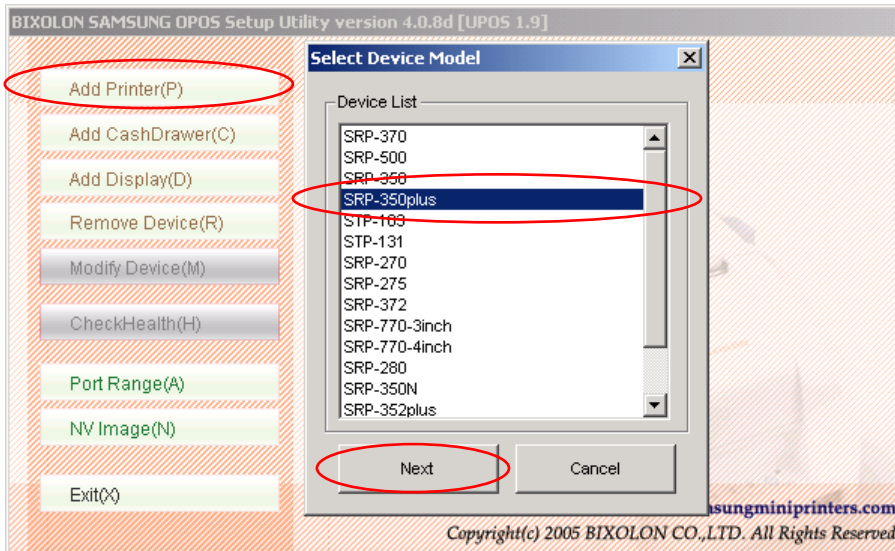
¹ POS = Point of sale

4.3 Bondrunder-Treiber konfigurieren

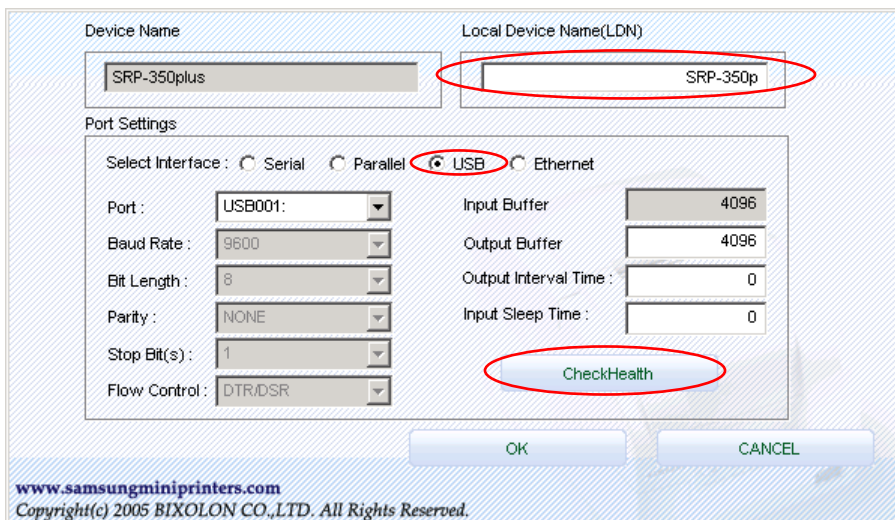
Als nächster Schritt wird nun der Bondrunder-Treiber konfiguriert.

Öffnen Sie mit **Start** → **Programme** → **BIXOLON SAMSUNG OPOS** → **BIXOLON SAMSUNG OPOS Setup** folgendes Programm.

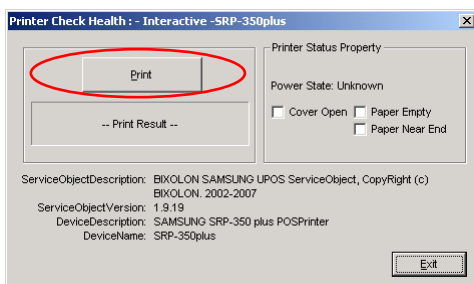
Klicken Sie auf **Add Printer**, dann den Drucker **SRP-350plus** auswählen (gilt auch für den Metapace T-2 Drucker) und auf **Next** klicken.



Bei den **Port-Settings** das Interface **USB** wählen, bei Local Device Name **SRP-350p** für den Bixelon-Drucker oder **T-2** für den Metapace-Drucker eintragen.



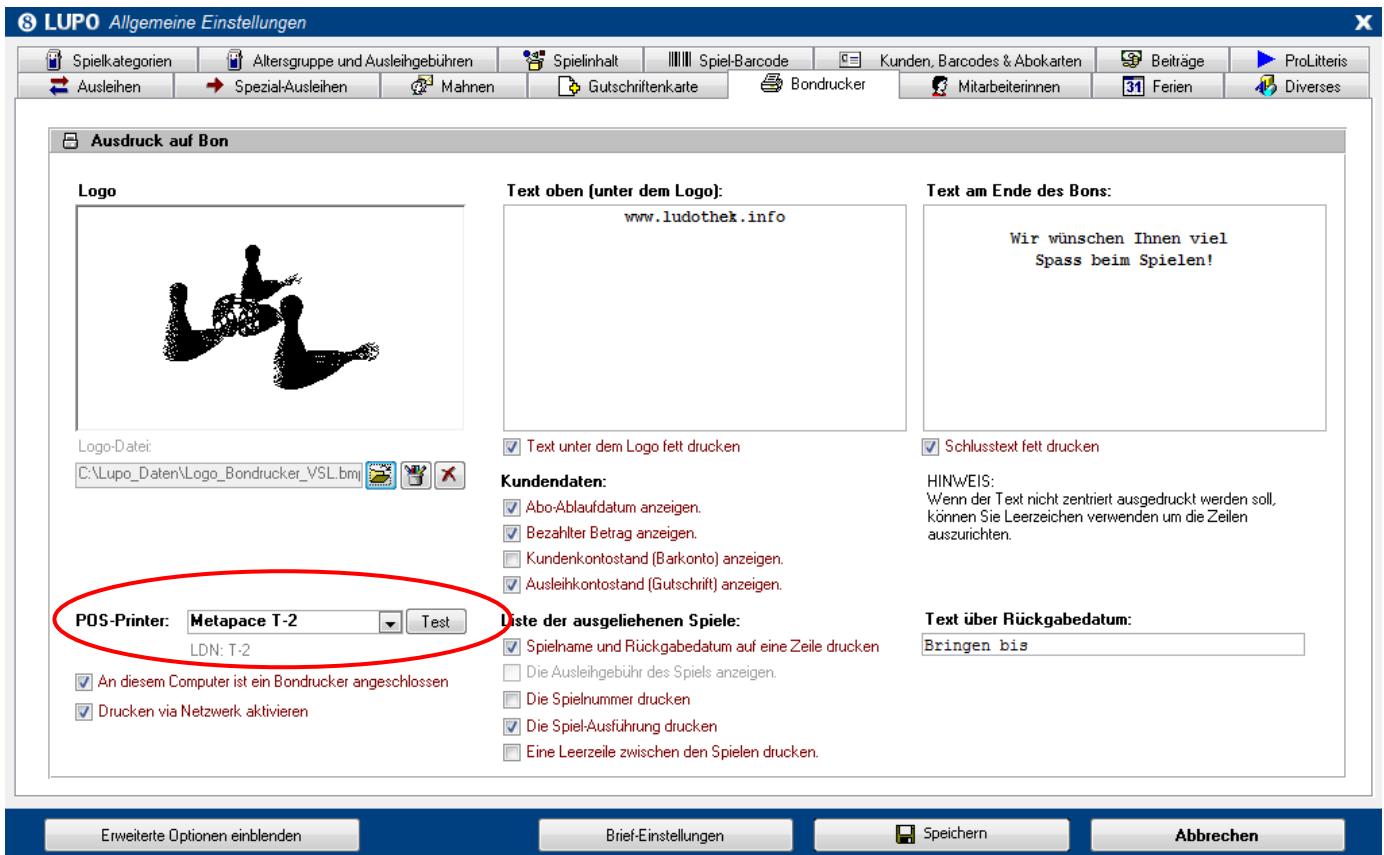
Nachdem Sie auf **CheckHealth** geklickt haben öffnet sich folgender Bildschirm:



Klicken Sie jetzt auf **Print** Falls der Bondrunder nun einige Zeilen druckt war die Installation erfolgreich und Sie können das Programm mit **Exit** schliessen.

4.4 Lupo konfigurieren

Nach der Installation und Konfiguration des Druckertreibers muss im Lupo unter **Übersicht** ⇒ **Einstellungen** ⇒ **Programmeinstellungen** noch das Druckermodell bestimmt werden. Wählen Sie dazu im Auswahlfeld *POS-Printer* Ihr Bondrundermodell **Metapace T-2** beziehungsweise **Bixelon SRP-350plus** aus.



4.5 Bondrunder-Modelle

Wenn Sie nicht sicher sind, welchen Bondrunder Sie verwenden, können Sie anhand der folgenden Bilder Ihr Druckermodell bestimmen:



BIXOLON SRP350plus
Metapace T-2



EPSON TM-U210D



EPSON TM-U220D



EPSON TM-T88III



EPSON TM-T88IV

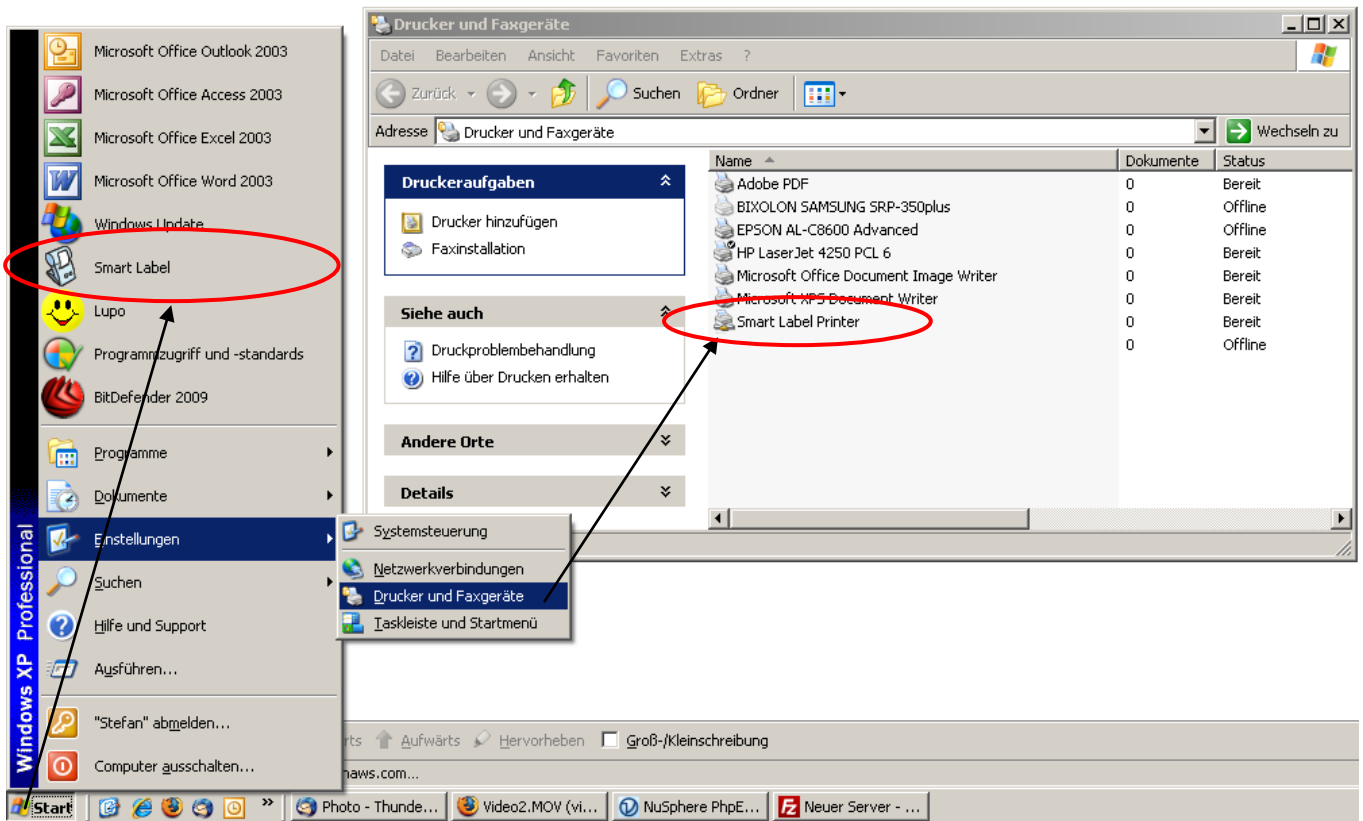
5 Etikettendrucker Smart Label Printer

5.1 Windows-Druckertreiber installieren und Drucker konfigurieren

Installieren Sie – bevor Sie den Drucker am PC anschliessen – die Software mit der beim Drucker beiliegenden CD. Eine Anleitung mit detaillierten Anweisungen liegt dem Drucker bei.

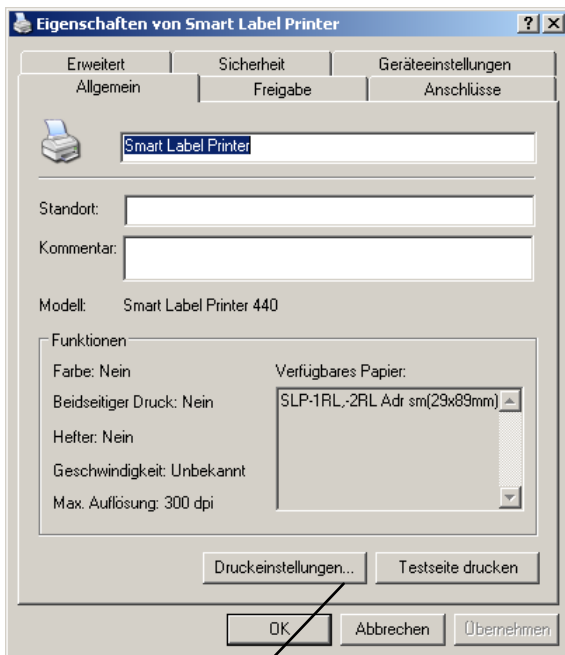
Danach muss der Windows Drucker-Name von **Smart Label Printer 440** in **Smart Label Printer** umbenannt werden. Dies ist notwendig, weil es verschiedene Etiketten-Drucker Typen gibt (420 / 440 / 450) und ich es bis jetzt nicht hingekriegt habe, dem Lupo beizubringen, automatisch den richtigen Drucker auszuwählen.

Öffnen Sie dazu das **Drucker und Faxgeräte** Fenster. Dann mit der rechten Maustaste auf den Drucker klicken und **Umbenennen** wählen:



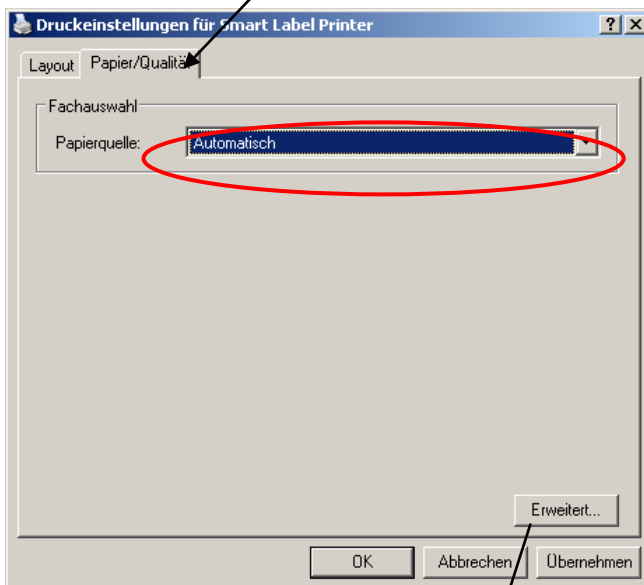
Nachdem der Drucker umbenannt wurde, muss noch im Etiketten-Druckprogramm **Smart Label** der Drucker im Drucken-Dialog mit **Einrichten** neu ausgewählt werden. (Nur notwendig falls Sie beabsichtigen dieses Programm auch zu benutzen – wenn Sie nur mit Lupo Barcode drucken möchten kann dieser Schritt übersprungen werden)

5.2 Etikettenformat definieren

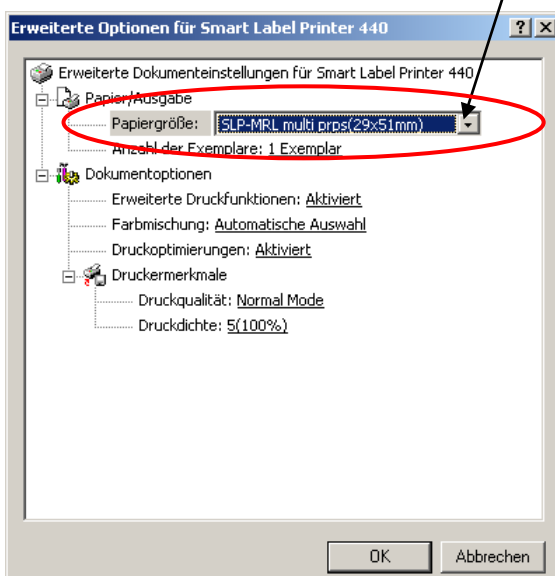


Nun muss noch das Papierformat auf die vom Lupo verwendete Etikettengröße eingestellt werden.

Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Drucker im **Drucker und Faxgeräte** Fenster, um dann **Eigenschaften** auszuwählen.



Wählen Sie nun unter **Papier/Qualität** bei Papierquelle **Automatisch** aus (es darf nicht der erste Eintrag ‚Automatisch auswählen‘ aktiviert sein).

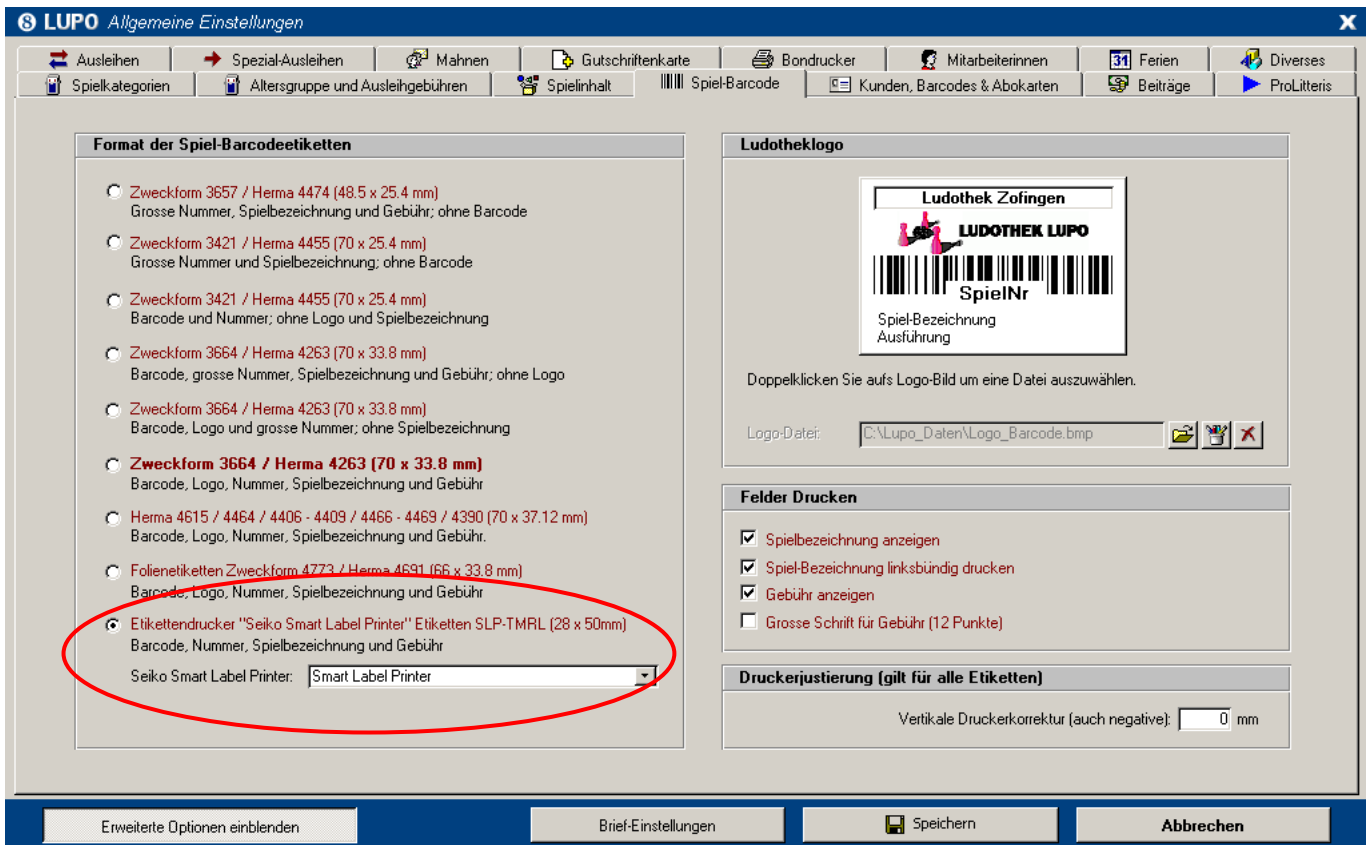


Klicken Sie im Fenster oberhalb auf den Knopf **Erweitert...** um dann die Etikettengröße **SLP-MRL multi props (29x51mm)** auszuwählen.

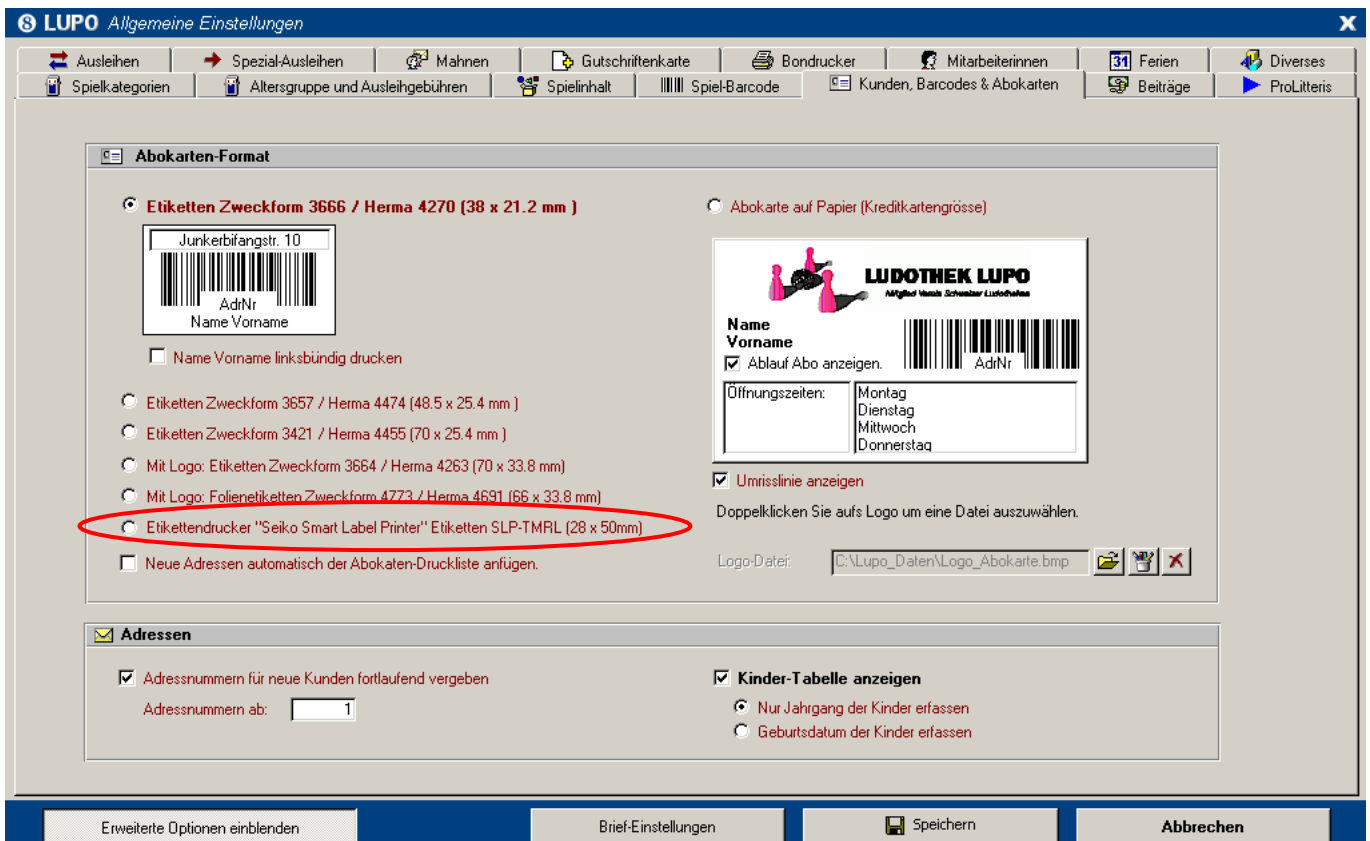
Danach alle Fenster mit **OK** wieder schliessen.

5.3 Lupo-Einstellungen

Unter **Übersicht** → **Einstellungen** → **Programmeinstellungen** bei Spiel-Barcode den entsprechenden Etikettentyp wählen:

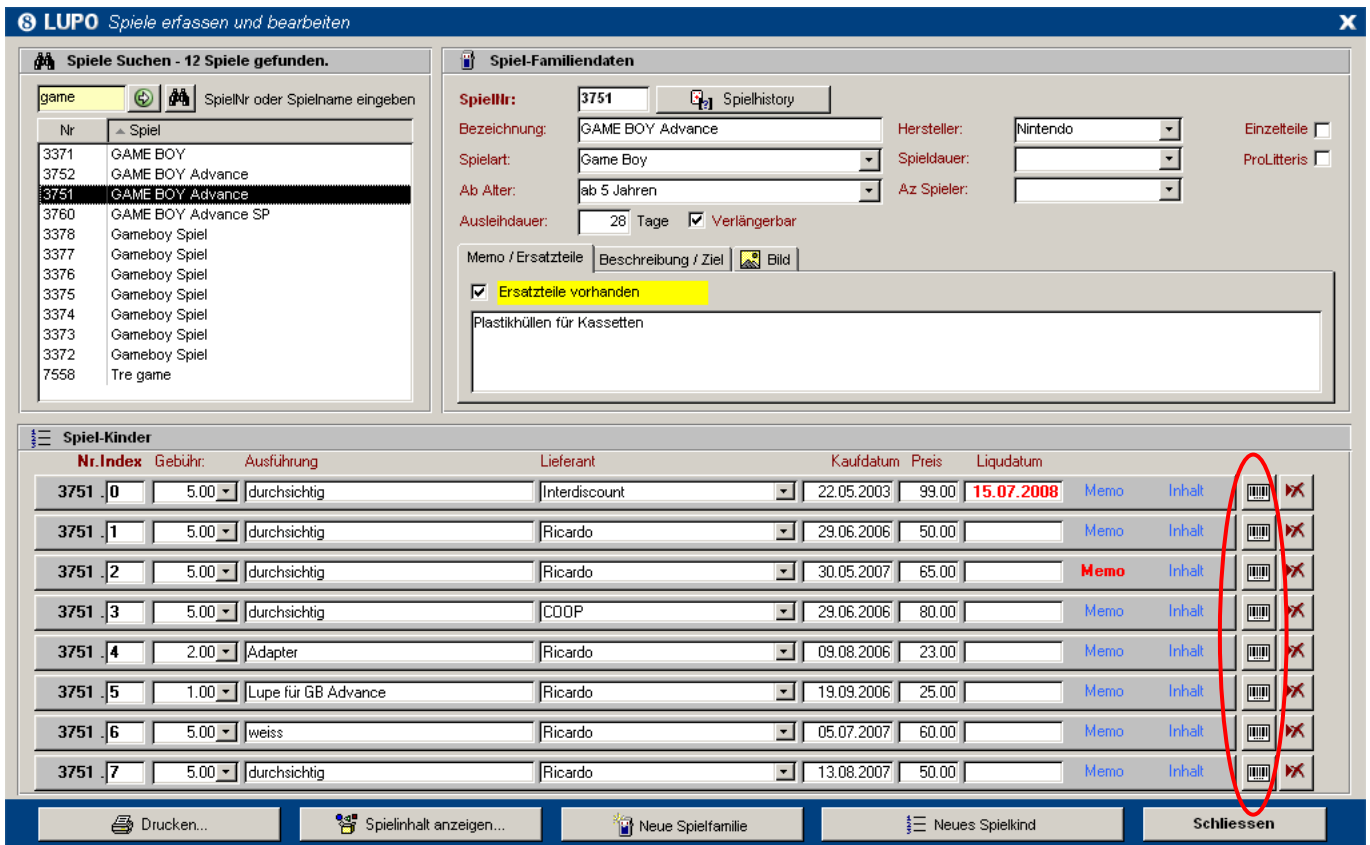


Und für die Kunden-Barcodes:



5.4 Einzelne Etikette drucken

Die Etikette eines einzelnen Spiels kann durch klicken auf den Barcode-Knopf in **Spiele Erfassen** Fenster gedruckt werden:



Im **Adressfenster** befindet sich hinter der Adressnummer ein Barcode-Knopf zum Drucken des Etiketts.

Ebenfalls kann im Fenster **Neue Adresse** direkt nach dem eintippen der Adresse ein Barcodeetikett gedruckt werden:

