

# Paramétrage divers

## Sommaire

### [1. Unité de temps](#)

### [2. Type Article par gamme et Nomenclature](#)

## 1. Unité de temps

L'interface « Unité de Temps » permet de créer et de gérer les unités de mesure utilisées pour exprimer la durée des opérations, des temps d'exécution, de réglage ou d'attente dans le système GPAO.

Code	Libellé
H	HEURE
H	Heure
Min	Minute

### Description des champs

#### 1 : Code

- C'est l'identifiant abrégé de l'unité de temps.

#### 2 : Libellé

- Intitulé complet et lisible de l'unité.

### 1.1 Ajouter Unité de temps

D'après cette interface, on peut ajouter une unité de temps



Ajouter Unité Temps

Code 00000001 1

Libellé 2

Active 3

Par Défaut 4

Valider Fermer

### Description des champs

#### 1: Code

- **Définition** : Identifiant unique et numérique attribué à chaque unité de temps.

#### 2: Libellé

- **Définition** : Nom clair et explicite de l'unité de temps.

#### 3: Actif

- **Définition** : Indicateur (Oui/Non) permettant de rendre l'unité de temps disponible ou non dans le système.

#### 4: Par Défaut

- **Définition** : Indique si l'unité de temps est définie comme valeur par défaut.

## 2.Type Article par gamme et Nomenclature

Cette interface permet d'associer chaque type d'article à sa gamme opératoire (processus de fabrication) ainsi qu'à sa nomenclature (liste des composants nécessaires à sa fabrication). Elle est utilisée pour :

- Définir, pour chaque type d'article, les éléments techniques nécessaires à sa fabrication.
- Organiser les données de production en associant les articles aux processus appropriés.
- Activer ou désactiver certaines lignes de gamme ou de nomenclature selon le type d'article.

Elle est essentielle pour garantir la cohérence entre la conception du produit et son exécution en production, en assurant que chaque type d'article suit le bon processus avec les composants adéquats.

Type article par Gamme et Nomenclature

Type Article 1	Nomenclature 2	Gamme 3	Ligne Nomenclature 4
▼	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▶ Services	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Matière Première	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Semi fini	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
type 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Matière Première	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Abonnement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Produit Fini	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Services	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Valider  Fermer

## Description des champs

### Cette interface contient des différents type article

#### 1: Type Article

- **Définition** : Liste des différents types d'articles gérés dans le système (matière première, semi-fini, produit fini, service, etc.).
- **Exemple** : « Matière Première », « Semi Fini », « Produit Fini », « Service ».
- **Utilisation** : Sert à catégoriser les articles selon leur nature pour la gestion des nomenclatures et gammes.

#### 2: Nomenclature

- **Définition** : Structure du produit indiquant les composants nécessaires à sa fabrication.
- **Exemple** : Pour un « Produit Fini » : matières premières A, B, et sous-ensemble C.
- **Utilisation** : Permet de définir les intrants requis et d'assurer la traçabilité des composants.

#### 3: Gamme

- **Définition** : Suite d'opérations de fabrication appliquées à un article.
- **Exemple** : « Découpe → Usinage → Assemblage → Contrôle qualité ».

- **Utilisation** : Sert à planifier et suivre les étapes de production.

#### 4: Ligne Nomenclature

- **Définition** : Détail des éléments constituant la nomenclature d'un article.
  - **Exemple** : Dans un produit fini « Table » : 4 pieds + 1 plateau + visserie.
  - **Utilisation** : Permet de consulter, modifier ou compléter les composants affectés à un type d'article.
- 

Revision #22

Created 27 June 2025 11:53:20 by Admin

Updated 22 December 2025 09:07:10 by Admin