



Manuel de l'utilisateur

RMN : HSN-PD01

© Copyright 2019 HP Development Company, L.P.

Linux® est une marque commerciale déposée de Linus Torvalds aux États-Unis et dans d'autres pays. Microsoft et Windows sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Enterprise Linux et Red Hat sont des marques déposées de Red Hat, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.

Les informations contenues dans ce document peuvent être modifiées sans préavis. Les garanties relatives aux produits et aux services HP sont décrites dans les textes de garantie limitée expresse qui les accompagnent. Aucun élément du présent document ne peut être interprété comme constituant une garantie supplémentaire. HP ne saurait être tenu pour responsable des erreurs ou omissions de nature technique ou rédactionnelle qui pourraient subsister dans le présent document.

Première édition : mars 2019

Référence du document : L62055-051

Remarque sur le produit

Ce manuel de l'utilisateur décrit des fonctions communes à la plupart des modèles.

Certaines fonctionnalités peuvent ne pas être disponibles sur votre ordinateur.

Pour avoir accès à la dernière version des manuels de l'utilisateur, rendez-vous sur <http://www.hp.com/support>, puis suivez les instructions pour rechercher votre produit.

Puis, sélectionnez **Manuels de l'utilisateur**.

Conditions d'utilisation des logiciels

En installant, copiant, téléchargeant ou utilisant tout logiciel préinstallé sur cet ordinateur, vous reconnaissez être lié par les termes du contrat de licence utilisateur final (CLUF) de HP. Si vous êtes en désaccord avec les termes de ce contrat, votre seul recours consiste à retourner le produit non utilisé dans sa totalité (matériel et logiciels) sous 14 jours pour un remboursement intégral conformément à la politique en matière de remboursement de votre vendeur.

Pour obtenir plus d'informations ou pour demander un remboursement intégral du prix de l'ordinateur, prenez contact avec votre vendeur.

1. Contenu

1.	Contenu.....	3
2.	Tableaux.....	3
3.	Introduction	4
3.1.	Utilisation et divulgation	4
4.	Caractéristiques	5
4.1.	Caractéristiques générales.....	5
4.2.	Spécifications électriques.....	6
4.2.1.	Exigences d'alimentation	6
4.2.2.	Interface de communication	6
5.	Logiciel.....	7
5.1.	Systèmes d'exploitation pris en charge.....	7
5.2.	Liste de commandes	7
5.2.1.	Mode de commande ULTIMATE.....	7
5.2.2.	Mode de commande standard UTC.....	9
5.2.3.	Mode de commande amélioré UTC.....	10
5.2.4.	Mode de commande AEDEX.....	10
5.2.5.	Mode de commande ADM788	11
5.2.6.	Mode de commande DSP800	11
5.2.7.	Mode de commande CD5220	12
5.2.8.	Mode de commande EMAX	13
5.2.9.	Mode de commande LOGIC	14
5.2.10.	Mode de commande LD540.....	15
6.	Annexe.....	16
6.1.1.	Tableau 1 Liste de pages de code.....	16
6.1.2.	Tableau 2 Jeu de caractères international.....	17
6.1.3.	Tableau 3 Jeu de caractères international DSP800	18
6.1.4.	Tableau 4 Jeu de caractères international CD5220.....	18

2. Tableaux

6.1.1.	Tableau 1 Liste de pages de code	16
6.1.2.	Tableau 2 Jeu de caractères international	17
6.1.3.	Tableau 3 Jeu de caractères international DSP800.....	18
6.1.4.	Tableau 4 Jeu de caractères international CD5220.....	18

3. Introduction

3.1. Utilisation et divulgation

Ce document s'applique uniquement au(x) produit(s) qui y est/sont identifié(s).
Cette spécification technique définit les exigences relatives à un écran TFT à 2 lignes utilisant une interface d'alimentation par bus USB.

4. Caractéristiques

4.1. Caractéristiques générales

Caractéristiques	Définition
Produit	HSN-PD01
Affichage	LCD TFT
Résolution	320 × 32 points
Mode d'affichage	Alphanumérique : 20 chiffres × 2 lignes
Matrice à points de caractère	16 × 16 points pour 2x20
Taille du point	0,375 (W) mm × 0,625 (H) mm
Angle de vue	6 h
Luminosité moyenne	200 cd/m ²
Type de caractère	Mots alphanumériques et composés (2 octets)
Taille de caractère	6,0 (W) mm × 10,0 (H) mm
Caractères définis par l'utilisateur	96 caractères
Zone de vue	123 (W) mm × 22,2 (H) mm
Dimension de module	138 mm (L) × 35,5 mm (l) × 12,9 mm (H)
Angle de vue	$\theta T \varnothing=90^\circ$ (12h) : 35 degrés $\theta B \varnothing=270^\circ$ (6h) : 25 degrés $\theta L \varnothing=180^\circ$ (9h) : 45 degrés $\theta R \varnothing=0^\circ$ (3h) : 45 degrés
Poids net	Environ 539 grammes
Mode de commandes	UITIMATE, Aedex, UTC / S, UTC / E, ADM788, DSP800, CD5220, EMAX, Commandes logiques, WD-304
Langue	Anglais américain, Anglais international, Bosnie, Croatie, Tchèque, Danois, Néerlandais, Estonien, Féroïen, Finnois, Flamand, Français, Français canadien, Allemand, Grec, Hébreu, Hongrois, Islandais, Indonésien, Irlandais, Italien, Katakana, Letton, Lituanien, Norvégien, Polonais, Portugais, Roumain, Russe, Slovène, Slovaque, Espagnol, Suédois, Chinois Traditionnel, Chinois Simplifié, Japonais, Coréen, Arabe
Interface	USB en 5 V seulement
Baud rate	Connexion directe 9 600 ou 19 200 bps
MTBF	30 000 heures
Consommation d'énergie	5 V–400 mA
Normes CEM / sécurité	FCC, CE, VCCI, RCM, KCC, ICE, CSA, EAC

4.2. Spécifications électriques

4.2.1. Exigences d'alimentation

- Tension (typique) : 5 V CC \pm 10 %
- Consommation électrique (typique) : 400 mA

4.2.2. Interface de communication

Ce produit utilise une interface USB (port COM virtuel). Le protocole par défaut du port virtuel RS232 est 9 600 bps, sans parité, 8 bits de données et 1 bit d'arrêt avec contrôle DTR / DSR.

5. Logiciel

5.1. Systèmes d'exploitation pris en charge

Windows

- Windows 10 Pro
- Windows Embedded 8.1 Industry
- Windows Embedded 8 Industry
- Windows 8 Professionel (64- et 32-bits)
- Windows 7 Professionel (64- et 32-bits)
- Windows Embedded POSReady 7 (64- et 32-bits)
- Windows Embedded POSReady 2009

Linux®

- Red Hat® Enterprise Linux® 6 et plus (64- ou 32-bits)
- CentOS 6 et plus (64- ou 32-bits)
- SUSE Linux Enterprise Point of Service 11 et plus (64- ou 32-bits)
- Ubuntu 12.04 LTS et plus (64- ou 32-bits)

Android

- Android 8.0 et plus

5.2. Liste de commandes

5.2.1. Mode de commande ULTIMATE

Commande	Hex	Description
HT	09	Déplace le curseur vers la droite.
BS	08	Déplace le curseur vers la gauche.
US LF	1F 0A	Déplace le curseur vers le haut.
LF	0A	Déplace le curseur vers le bas.
US CR	1F 0D	Déplace le curseur vers l'extrême droite.
CR (RC)	0D	Déplace le curseur vers l'extrême gauche.
HOM	0B	Déplace le curseur vers la position Home.
US B	1F 42	Déplace le curseur vers le bas.
US \$ x y	1F 24 x y	Déplace le curseur à la position spécifiée comme suit : $1 \leq x \leq 20$ (colonne) ; $1 \leq y \leq 2$ (ligne)
US C n	1F 43 n	Active ou désactive l'affichage du curseur. 0 : désactivé ; 1 : activé
CLR	0C	Efface l'écran.
CAN	18	Efface la ligne en cours.
US X n	1F 58 n	Règle la luminosité où $1 \leq n \leq 4$.

Commande	Hex	Description
US E <i>n</i>	1F 45 <i>n</i>	Clignote l'écran à l'intervalle spécifié. 0 < <i>n</i> < 255 : (<i>n</i> *50 msec) activé/(<i>n</i> *50 msec) désactivé 0 : désactivé 255 : l'écran est éteint
ESC @	1B 40	Démarre l'écran.
ESC t <i>n</i>	1B 74 <i>n</i>	Sélectionne la table de codes de caractères. Reportez-vous à [Tableau 1 Liste de pages de code] .
ESC R <i>n</i>	1B 52 <i>n</i>	Sélectionne un jeu de caractères international. Reportez-vous à [Tableau 2 Jeu de caractères international] .
US r <i>n</i>	1F 72 <i>n</i>	Active ou désactive la fonction de caractère inversé. 0 : désactivé ; 1 : activé
US MD1	1F 01	Spécifie le mode d'écrasement.
US MD2	1F 02	Spécifie le mode de défilement vertical.
US MD3	1F 03	Spécifie le mode de défilement horizontal.
ESC & <i>s n m</i> [<i>a (p1...p5)</i>] (<i>m-n+1</i>)	1B 26 <i>s n m</i> [<i>a (p1...p5)</i>] (<i>m-n+1</i>)	Définit les caractères de téléchargement. <i>s</i> = 1 ; 32 ≤ <i>n</i> ≤ <i>m</i> ≤ 126 ; <i>a</i> = 5 (<i>p1...p5</i> = modèle1...modèle5)
ESC ? <i>n</i>	1B 3F <i>n</i>	Désactive les caractères définis par l'utilisateur. 32 ≤ <i>n</i> ≤ 126 où <i>n</i> est égal au code du caractère.
ESC % <i>n</i>	1B 25 <i>n</i>	Active ou désactive les ensembles de caractères à télécharger. 0 = désactivé ; 1 : activé
ESC W <i>n s</i> (<i>x1 y1 x2 y2</i>)	1B 57 <i>n s</i> (<i>x1 y1 x2 y2</i>)	Spécifie la plage de fenêtres. <i>n</i> = nombre de fenêtres entre 1 et 4 ; 0 = désactivé, 1 = activé 1 ≤ <i>x1</i> ≤ <i>x2</i> ≤ 20 (colonne) ; 1 ≤ <i>y1</i> ≤ <i>y2</i> ≤ 2 (ligne)
ESC = <i>n</i>	1B 3D <i>n</i>	Sélectionne un périphérique. 1 = imprimante ; 2 = affichage ; 3 = imprimante et affichage
US :	1F3A	Spécifie les positions de début et de fin d'une définition de macro.
US ^ <i>n m</i>	1F 5E <i>n m</i>	Exécute et ferme une macro en utilisant la syntaxe suivante : 0 ≤ (<i>n, m</i>) ≤ 255 <ul style="list-style-type: none"> • <i>n</i> : spécifie l'intervalle de temps pour l'affichage des caractères en unités de [<i>n</i>*50 msec] • <i>m</i> : spécifie l'intervalle d'exécution de la macro tous les [<i>m</i>*50 msec]
US @	1F 40	Exécute un rapport d'autotest.
US T <i>h m</i>	1F 54 <i>h m</i>	Affiche l'heure au format suivant : 0 ≤ <i>h</i> ≤ 23 ; 0 ≤ <i>m</i> ≤ 59
US U	1F 55	Affiche le compteur de temps.

Commande	Hex	Description
ESC u A..CR	1B 75 41 [données x 20] 0D	Affiche la ligne supérieure.
ESC u B..CR	1B 75 42 [données x 20] 0D	Affiche la ligne inférieure.
ESC u D..CR	1B 75 44 [données x 45] 0D	Définit le message de la ligne supérieure sur le défilement continu.
ESC u E..CR	1B 75 45 <i>hh ' : '</i> <i>mm</i> 0D	Définit et affiche le format horaire de 24 heures comme suit : $0 \leq h, m \leq 9$
ESC u F..CR	1B 75 46 [données x 45] 0D	Définit le message de la ligne supérieure pour défiler une fois.
ESC u l..CR	1B 75 49 [données x 40] 0D	Configure un affichage deux lignes.
ESC [D	1B 5B 44	Déplace le curseur vers la gauche.
ESC [C	1B 5B 43	Déplace le curseur vers la droite.
ESC [A	1B 5B 41	Déplace le curseur vers le haut.
ESC [B	1B 5B 42	Déplace le curseur vers le bas.
ESC [H	1B 5B 48	Déplace le curseur vers la position Home.
ESC [L	1B 5B 4C	Déplace le curseur vers l'extrême gauche.
ESC [R	1B 5B 52	Déplace le curseur vers l'extrême droite.
ESC [K	1B 5B 4B	Déplace le curseur vers le bas.
ESC l x y	1B 6C x y	Déplace le curseur à la position spécifiée où $1 \leq x \leq 20$ et $1 \leq y \leq 2$.

5.2.2. Mode de commande standard UTC

Commande	Hex	Description
BS	08	Effectue un retour en arrière.
HT	09	Effectue une tabulation horizontale.
LF	0A	Effectue un saut de ligne.
CR (RC)	0D	Effectue un retour chariot.
DC0 <i>p</i>	10 <i>p</i>	Déplace le curseur à la position spécifiée comme suit : $0 \leq p \leq 39$
DC1	11	Active le mode d'affichage par écrasement.
DC2	12	Active le mode de défilement vertical.

Commande	Hex	Description
DC3	13	Active le curseur.
DC4	14	Désactive le curseur.
ESC d	1B 64	Bascule en mode amélioré UTC.
États-Unis	1F	Efface l'écran.

5.2.3. Mode de commande amélioré UTC

Commande	Hex	Description
ESC u A CR	1B 75 41 [données x 20] 0D	Affiche la ligne supérieure.
ESC u B CR	1B 75 42 [données x 20] 0D	Affiche la ligne du bas.
ESC u D CR	1B 75 44 [données x 45] 0D	Définit le message de la ligne supérieure sur le défilement continu.
ESC u E CR	1B 75 45 <i>hh ':' mm</i> 0D	Définit et affiche le format horaire de 24 heures comme suit : $0 \leq h, m \leq 9$
ESC u F CR	1B 75 46 [données x 45] 0D	Définit le message de la ligne supérieure pour défiler une fois.
ESC u H..CR	1B 75 48 <i>n m</i> 0D	Bascule le code d'attention $32 \leq n, m \leq$ sur le code d'attention par défaut $n = 1Bh, m = 75 h$.
ESC u 1 CR	1B 75 49 [données x 40] 0D	Configure un affichage deux lignes.
ESC RS CR	1B 0F 0D	Bascule en mode standard UTC.

5.2.4. Mode de commande AEDEX

Commande	Hex	Description
! # 1..CR	21 23 31 [données x 20] 0D	Affiche la ligne supérieure.
! # 2..CR	21 23 32 [données x 20] 0D	Affiche la ligne du bas.
! # 4..CR	21 23 34 [données x 45] 0D	Définit le message de la ligne supérieure sur le défilement continu.
! # 5..CR	21 23 35 <i>hh ':' mm</i> 0D	Définit et affiche le format horaire de 24 heures comme suit : $0 \leq h, m \leq 9$
! # 5 CR	21 23 35 0D	Affiche le format 24 heures.
! # 6..CR	21 23 36 [données x 45] 0D	Définit le message de la ligne supérieure pour défiler une fois.
! # 8..CR	21 23 38 <i>n m</i> 0D	Bascule le code d'attention $32 \leq n, m$ sur le code d'attention par défaut $n = « ! », m = « # »$
! # 9..CR	21 23 39 [données x 40] 0D	Configure un affichage deux lignes.

5.2.5. Mode de commande ADM788

Commande	Hex	Description
CLR	0C	Efface l'écran.
CR (RC)	0D	Effectue un retour chariot.
SLE1	0E	Supprime la ligne inférieure et déplace le curseur au début de la ligne supérieure.
SLE2	0F	Supprime la ligne inférieure et déplace le curseur au début de la ligne inférieure.
DC0	10 <i>n</i>	Définit une période sur les <i>n</i> dernières positions de la ligne supérieure, où $1 \leq n \leq 7$.
DC1	11 <i>n</i>	Active le clignotement de la ligne. 1 = ligne supérieure 2 = ligne inférieure
DC2	12 <i>n</i>	Désactive le clignotement de la ligne. 1 = ligne supérieure 2 = ligne inférieure
SF1	1E	Efface le champ 1 et déplace le curseur sur la dernière position du champ 1.
SF2	1F	Efface le champ 2 et déplace le curseur sur la dernière position du champ 2.

5.2.6. Mode de commande DSP800

Commande	Hex	Description
EOT SOH I <i>n</i> ETB	04 01 49 <i>n</i> 17	Sélectionne un jeu de caractères international. Reportez-vous à [Tableau 3 Jeu de caractères international DSP800].
EOT SOH P <i>n</i> ETB	04 01 50 <i>n</i> 17	Déplace le curseur à la position spécifiée où $49 \leq n \leq 88$.
EOT SOH C <i>n m</i> ETB	04 01 43 <i>n</i> <i>m</i> 17	Efface la plage d'affichage de la position <i>n</i> à la position <i>m</i> et déplace le curseur à la position <i>n</i> où $49 \leq n \leq m \leq 88$.
EOT SOH S <i>n</i> ETB	04 01 53 <i>n</i> 17	Enregistre les données actuellement affichées (40 caractères) sur la <i>n</i> -ième couche pour l'affichage de démonstration où $1 \leq n \leq 3$.
EOT SOH D <i>n m</i> ETB	04 01 44 <i>n</i> <i>m</i> 17	Affiche les données enregistrées où $1 \leq n \leq 3$. La valeur <i>m</i> peut être ignorée.
EOT SOH A <i>n</i> ETB	04 01 41 <i>n</i> 17	Règle la luminosité où $1 \leq n \leq 4$.

Commande	Hex	Description
EOT SOH = <i>n</i> ETB	04 01 3D <i>n</i> 17	Sélectionne le périphérique. 1 = imprimante ; 2 = affichage
EOT SOH % ETB	04 01 25 17	Démarre l'écran.

5.2.7. Mode de commande CD5220

Commande	Hex	Description
ESC DC1	1B 11	Active le mode d'écrasement.
ESC DC2	1B 12	Active le mode de défilement vertical.
ESC DC3	1B 13	Active le mode de défilement horizontal.
ESC Q A CR	1B 51 41 [N]20 0D	Définit le mode d'affichage de chaîne pour écrire la chaîne sur la ligne supérieure.
ESC Q B CR	1B 51 42 [N]20 0D	Définit le mode d'affichage de chaîne pour écrire la chaîne sur la ligne inférieure.
ESC Q D CR	1B 51 44 [N]m20 0D	Définit le message de la ligne supérieure sur le défilement continu où $m < 40$.
ESC [D	1B 5B 44	Déplace le curseur vers la gauche.
BS	08	Déplace le curseur vers la gauche.
ESC [C	1B 5B 43	Déplace le curseur vers la droite.
HT	09	Déplace le curseur vers la droite.
ESC [A	1B 5B 41	Déplace le curseur vers le haut.
ESC [B	1B 5B 42	Déplace le curseur vers le bas.
LF	0A	Déplace le curseur vers le bas.
ESD [H	1B 5B 48	Déplace le curseur vers la position Home.
HOM	0B	Déplace le curseur vers la position Home.
ESC [L	1B 5B 4C	Déplace le curseur vers l'extrême gauche.
CR (RC)	0D	Déplace le curseur vers l'extrême gauche.
ESC [R	1B 5B 52	Déplace le curseur vers l'extrême droite.
ESC [K	1B 5B 4B	Déplace le curseur vers le bas.
ESC l <i>x y</i>	1B 6C <i>x y</i>	Déplace le curseur à la position spécifiée comme suit : $1 \leq x \leq 20$ (colonne) ; $y = 1,2$ (ligne)
ESC @	1B 40	Démarre l'écran.
ESC W <i>s x1 x2 y</i>	1B 57 <i>s x1 x2 y</i>	Active ou désactive la plage de fenêtre en mode de défilement horizontal. 1 = désactivé ; 2 : activé ; $1 \leq x1 \leq x2 \leq 20$ (colonne) ; $y = 1,2$ (ligne)
CLR	0C	Efface l'écran d'affichage et désactive le mode chaîne.

Commande	Hex	Description
CAN	18	Efface la ligne du curseur et désactive le mode chaîne.
ESC * n	1B 2A n	Règle la luminosité où $1 \leq n \leq 4$.
ESC & s n m [a (p1...p5)] (m-n+1)	1B 26 s n m [a (p1...p5)] (m-n+1)	Définit les caractères de téléchargement comme suit : $s = 1 ; 32 \leq n \leq m \leq 126 ; a = 5$ (p1...p5 = modèle1...modèle5)
ESC ? n	1B 3F n	Supprime les caractères de téléchargement, n étant le code du caractère et $32 \leq n \leq 126$.
ESC % n	1B 25 n	Active ou désactive un jeu de caractères à télécharger. 0 = désactivé ; 1 : activé
ESC _ n	1B 5F n	Active ou désactive le curseur. 0 = désactivé ; 1 : activé
ESC f n	1B 66 n	Sélectionne un jeu de caractères international. Reportez-vous à [Tableau 4 Jeu de caractères international CD5220].
ESC c n	1B 63 n	Sélectionne une police, code ASCII ou code JIS.
ESC = n	1B 3D n	Sélectionne un périphérique. 1 = imprimante ; 2 = affichage ; 3 = imprimante et affichage

5.2.8. Mode de commande EMAX

Commande	Hex	Description
ESC DC1	1B 11	Active le mode d'écrasement.
ESC DC2	1B 12	Active le mode vertical.
ESC DC3	1B 13	Active le mode de défilement horizontal.
ESC [D	1B 5B 44	Déplace le curseur vers la gauche.
BS	08	Déplace le curseur vers la gauche.
ESC [C	1B 5B 43	Déplace le curseur vers la droite.
HT	09	Déplace le curseur vers la droite.
ESC [A	1B 5B 41	Déplace le curseur vers le haut.
ESC [B	1B 5B 42	Déplace le curseur vers le bas.
ESC [H	1B 5B 48	Déplace le curseur vers la position Home.
HOM	0B	Déplace le curseur vers la position Home.
ESC [L	1B 5B 4C	Déplace le curseur vers l'extrême gauche.
CR (RC)	0D	Déplace le curseur vers l'extrême gauche.
ESC [R	1B 5B 52	Déplace le curseur vers l'extrême droite.
ESC [K	1B 5B 4B	Déplace le curseur vers le bas.
ESC l x y	1B 6C x y	Déplace le curseur à la position spécifiée comme suit : $1 \leq x \leq 20 ; 1 \leq y \leq 2$

Commande	Hex	Description
ESC @	1B 40	Démarre l'écran.
CLR	0C	Efface l'écran d'affichage et désactive le mode chaîne.
CAN	18	Efface la ligne du curseur et désactive le mode chaîne.
ESC * n	1B 2A n	Configure le réglage de luminosité de $1 \leq n \leq 4$.
ESC _ n	1B 5F n n = 0,1	Active ou désactive le curseur.
ESC f n	1B 66 n	Sélectionne une police internationale.
ESC c n	1B 63 n	Sélectionne une police, code ASCII ou code JIS.
ESC = n	1B 3D	Sélectionne un périphérique. 1 = imprimante ; 2 = affichage ; 3 = imprimante et affichage

5.2.9. Mode de commande LOGIC

Commande	Hex	Description
^Q	11	Active le mode d'écrasement.
^R	12	Active le mode vertical.
^I	09	Effectue une tabulation horizontale.
^H	08	Effectue un retour en arrière.
^J	0A	Effectue un saut de ligne.
^M	0D	Effectue un retour chariot.
^S	13	Désactive le curseur.
^T	14	Active le curseur.
^P	10	Sélectionne une section spécifiée, telle que : <ul style="list-style-type: none"> • 10 00 MSD de la ligne supérieure • 10 13 LSD de la ligne supérieure • 10 14 MSD de la ligne inférieure • 10 27 LSD de la ligne inférieure
^_	1F	Réinitialise les paramètres par défaut.
^D n	04 n	Configure le réglage de la luminosité. 04 FF : 100 % 04 60 : 60 % 04 40 : 40 % 04 20 : 20 %

5.2.10. Mode de commande LD540

Commande	Hex	Description
HT	09	Déplace le curseur vers la droite en mode écrasement.
BS	08	Déplace le curseur vers la gauche en mode écrasement.
CR (RC)	0D	Déplace le curseur à l'extrême gauche en mode écrasement.
ESC @	1B 40	Démarre l'affichage client, efface le tampon d'affichage, définit le mode d'affichage sur décalage et définit la ligne d'affichage actuelle sur la ligne supérieure.
ESC U	1B 55	Sélectionne la ligne supérieure comme ligne actuelle (paramètre par défaut).
ESC D	1B 44	Sélectionne la ligne inférieure comme ligne actuelle.
ESC A <i>n</i>	1B 41 <i>n</i>	Active ou désactive l'affichage client. D = désactivé ; E = activé
ESC C <i>r c</i>	1B 43 <i>r c</i>	Déplace le curseur à la position spécifiée comme suit en mode écrasement : U = ligne supérieure ; D = ligne inférieure ; $1 \leq c \leq 20$ (colonne)
ESC E <i>r n</i>	1B 45 <i>r n</i>	Configure un effet spécial ou un mode d'affichage pour la ligne spécifiée.
ESC R <i>n</i>	1B 52 <i>n</i>	Sélectionne un jeu de caractères international. Reportez-vous à [Tableau 4 Jeu de caractères international CD5220] .
ESC = <i>n</i>	1B 3D <i>n</i>	Sélectionne un périphérique. 1 = imprimante ; 2 = affichage ; 3 = imprimante et affichage

6. Annexe

6.1.1. Tableau 1 Liste de pages de code

Page		Page de code	Langue
Déc	Hex		
0	0x00	PC437	U.S.A., Standard Europe
1	0x01	Katakana	Japonais
2	0x02	PC850	Multilingue
3	0x03	PC860	Portugais
4	0x04	PC863	Français canadien
5	0x05	PC865	Pays nordique
11	0x0B	PC851	Grec
12	0x0C	PC853	Turc
13	0x0D	PC857	Turc
14	0x0E	PC737	Grec
15	0x0F	ISO8859-7	Grec
16	0x10	WPC1252	Latin 1; ouest-européen
17	0x11	PC866	Cyrillique 2
18	0x12	PC852	Latin 2
19	0x13	PC858	Euro
20	0x14	KU42	Thaï
21	0x15	TIS11	Thaï
26	0x1A	TIS18	Thaï
30	0x1E	TCVN-3	Vietnamien
31	0x1F	TCVN-3	Vietnamien
33	0x21	WPC775	Mer Baltique
34	0x22	PC855	Cyrillique
35	0x23	PC861	Islandais
38	0x26	PC869	Grec
39	0x27	ISO8859-2	Latin 2
40	0x28	ISO8859-15	Latin 9
41	0x29	PC1098	Persan
42	0x2A	PC1118	Lituanien
43	0x2B	PC1119	Lituanien
44	0x2C	PC1125	Ukrainien
45	0x2D	WPC1250	Latin 2
46	0x2E	WPC1251	Cyrillique

Page		Page de code	Langue
Déc	Hex		
47	0x2F	WPC1253	Grec
48	0x30	WPC1254	Turc
51	0x33	WPC1257	Mer Baltique
52	0x34	WPC1258	Vietnamien
53	0x35	KZ1048	Kazakhstan
241	0xF1	CP950	Chinois traditionnel
242	0xF2	CP936	Chinois simplifié
243	0xF3	CP949	Coréen
244	0xF4	CP932	JIS de changement japonais

6.1.2. Tableau 2 Jeu de caractères international

Index		Pays	Code ASCII											
Déc	Hex		23	24	40	5B	5C	5D	5E	60	7B	7C	7D	7E
00	00	U.S.A.	#	\$	@	[\]	^	`	{		}	~
01	01	France	#	\$	à	°	ç	§	^	`	é	ù	è	¨
02	02	Allemagne	#	\$	§	Ä	Ö	Ü	^	`	ä	ö	ü	ß
03	03	R.-U.	£	\$	@	[\]	^	`	{		}	~
04	04	Danemark I	#	\$	@	Æ	Ø	Å	^	`	æ	ø	å	~
05	05	Suède	#	¤	É	Ä	Ö	Å	Ü	é	ä	ö	å	ü
06	06	Italie	#	\$	@	°	\	é	^	ù	à	ò	è	ì
07	07	Espagne I	Pt	\$	@	ı	Ñ	ı	^	`	¨	ñ	}	~
08	08	Japon	#	\$	@	[¥]	^	`	{		}	~
09	09	Norvège	#	¤	É	Æ	Ø	Å	Ü	é	æ	ø	å	ü
10	0A	Danemark II	#	\$	É	Æ	Ø	Å	Ü	é	æ	ø	å	ü
11	0B	Espagne II	#	\$	á	ı	Ñ	ı	é	`	ı	ñ	ó	ú
12	0C	Amérique latine	#	\$	á	ı	Ñ	ı	é	ü	ı	ñ	ó	ú
13	0D	Corée	#	\$	@	[₩]	^	`	{		}	~
14	0E	Slovénie / Croatie	#	\$	Ž	Š	Đ	Ć	Č	Ž	Š	đ	ć	č
15	0F	Chine	#	¥	@	[\]	^	`	{		}	~
16	10	Vietnam	₫	\$	@	[\]	^	`	{		}	~
17	11	Slave	#	\$	@	[\]	^	`	{		}	~
18	12	Russie	#	\$	@	[\]	^	`	{		}	~

6.1.3. Tableau 3 Jeu de caractères international DSP800

<i>n</i> (Hex)	Jeu de caractères international
30h	U.S.A.
31h	France
32h	Allemagne
33h	R.-U.
34h	Danemark I
35h	Suède
36h	Italie
37h	Espagne
38h	Japon
39h	Norvège
3Ah	Danemark II

6.1.4. Tableau 4 Jeu de caractères international CD5220

<i>n</i> (Hex)	Jeu de caractères international
A (0x41)	U.S.A.
F (0x46)	France
G (0x47)	Allemagne
U (0x55)	R.-U.
D (0x44)	Danemark I
W (0x57)	Suède
I (0x49)	Italie
S (0x53)	Espagne
J (0x4A)	Japon
N (0x4E)	Norvège
E (0x45)	Danemark II
L (0x4C)	Slave
R (0x52)	Russie