



# AL-400

## MANUEL DE PROGRAMMATION ET D'UTILISATION



# Information

Towa France peut changer le contenu de ce manuel ou la version de flash de la machine sans aucun préavis. Certaines fonctions indiquées dans ce manuel peuvent ne pas fonctionner (bugs), ou ne pas être présentes (évolutions futures). Des erreurs peuvent subsister même après les vérifications effectuées.

Dans tous les cas et par soucis d'évolution nous vous demandons de bien vouloir nous signaler par email ou par téléphone tous problèmes de manuel ou bugs de fonctionnement.

[Le service technique](#)

# AL-400

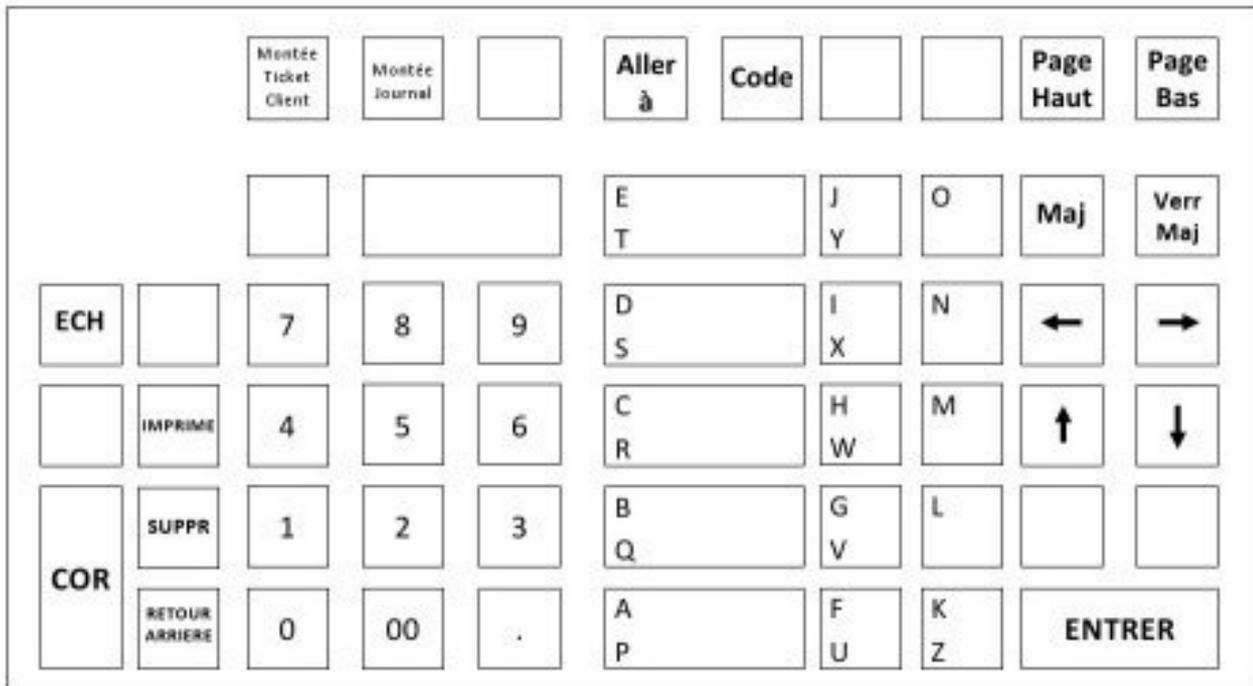
## Suivi des modifications

Date modification	Version	Modification	Observations
02/03/2010	1.0	Création du manuel	
27/05/2010	1.01	Réglage du contraste	



## Fonction des touches de programmation

Ces touches sont disponibles quand on met la clef fonction en P.



**[ALLER A]** : Permet d'aller sur un numéro de ligne précisé

**[PAGE HAUT]** : Permet de monter d'une page dans les menus ou de passer à l'enregistrement précédent.

**[PAGE BAS]** : Permet de descendre d'une page dans les menus ou de passer à l'enregistrement suivant.

**[CODE]** : Permet de changer les lettres accessibles sur le clavier, de base ce sont les lettres A à O (en haut de chaque touche de département) si on appuie sur **[CODE]** on accède aux lettres P à Z. Si on appuie à nouveau sur code on peut réutiliser les lettres A à O.

**[MAJ]** : Permet de passer de la saisie des lettres à la saisie des symboles !"#\$%&'()\*+,-./ :;<=> ?@ etc.... La sélection des symboles se fait alors avec les [**=**] et [**=>**] et la touche **[ENTRER]**. Pour revenir en saisie de texte appuyez sur la touche **[MAJ]**.

**[VERR MAJ]** : Permet quand on est en saisie texte de passer de majuscule à minuscule et vis versa.

**[.]** : Permet d'entrer un espace en saisie alphanumérique ou d'entrer des nombres décimaux.

**Flèches [←] et [→]** Permet de se déplacer dans la saisie du texte et si le besoin est de mettre un espace permet aussi en P de régler le contraste.

Flèches  : Permet de se déplacer dans les différents écrans.

**[00]** : Permet de passer en double largeur, dans ce cas le nombre de caractère que l'on peut saisir est de 12. (24 / 2 = 12)

**[0] à [9]** : Permet de saisir des valeurs numériques.

**[A] à [Z]** : Permet de saisir les caractères alphabétiques.

**[Montée papier ticket client]** : Permet de faire avancer le papier du côté client.

**[Montée papier journal]** : Permet de faire avancer le papier du côté journal (bande de contrôle).

**[COR]** : Permet de corriger une saisie avant de l'avoir validée. Permet d'annuler une alarme lors d'une erreur.

**[ENTRER]** : Permet de valider une saisie ou si aucune saisie n'est faite permet de passer au champ suivant.

**[ECH]** : Permet de sortir du menu actuel.

**[SUPR]** : Permet d'effacer des caractères

**[IMPR]** : Permet d'imprimer le listing de programmation du menu dans lequel on se trouve.

**[RETOUR ARRIERE]** : Permet d'effacer les caractères précédents.

## SOMMAIRE

<b>Information .....</b>	<b>2</b>
<b>Clavier de programmation .....</b>	<b>4</b>
<b>Fonction des touches de programmation.....</b>	<b>5</b>
<b>1/ Première mise en route de la caisse enregistreuse .....</b>	<b>11</b>
1-1/ Mise en place du papier et des piles.....	11
1-2/ Purge totale de la caisse enregistreuse.....	12
<b>2/ Programmation pas à pas de la caisse enregistreuse .....</b>	<b>13</b>
2-1/ Programmation de la date. ....	13
2-2/ Programmation de l'heure. ....	13
2-3/ Programmation des TVA .....	13
2-4/ Programmation de l'en-tête ticket .....	14
Liste et fonctions des touches utilisables en saisie de texte. ....	14
2-5/ Programmation du pied de ticket.....	15
2-6/ Programmation du logo journal .....	15
2-7/ Programmation des départements.....	15
Programmation du nom.....	15
Programmation du prix .....	15
Programmation des instructions.....	15
Programmation de la limite .....	17
Programmation du groupe.....	17
2-8/ Programmation des articles .....	18
Programmation du code barre.....	18
Programmation du nom.....	18
Programmation du prix .....	18
Programmation lien département .....	18
Création d'un article en Vente .....	18
Interrogation du prix d'un article en Vente .....	19
2-9/ Vendeurs .....	19
Mot de passe vendeur.....	19
Nom du vendeur .....	19
2-10/ Programmation du clavier.....	20
Code fonction des touches.....	20
2-11/ Paramétrage lecteur code barre .....	21
2-12/ Fin de la programmation pas à pas.....	21
2-13/ Remise à zéro donnée financière.....	21
<b>3/ Spécifications générales et fonctions.....</b>	<b>22</b>
3-1/ Vue extérieure de la caisse.....	22
3-2/ Serrure fonction.....	23
3-3/ Imprimante .....	23
3-4/ Spécification techniques .....	24
3-5/ Précautions d'usage.....	24
3-6/ Purge totale de la caisse enregistreuse.....	24

<b>3-7/ Purge partielle de la caisse enregistreuse .....</b>	<b>25</b>
<b>3-8/ Changement pile, et bobines papier .....</b>	<b>25</b>
Changement des piles .....	25
Changement de la bobine papier côté client .....	25
Changement de la bobine papier côté journal (bande de contrôle) .....	26
<b>4/ Programmation des autres fonctions.....</b>	<b>27</b>
<b>4-1/ Programmation basiques .....</b>	<b>27</b>
Numéro de ticket.....	27
Numéro de machine.....	27
Numéro de rapport X1 .....	27
Numéro de rapport X2 .....	27
Numéro de rapport Z1 .....	28
Numéro de rapport Z2 .....	28
Alarme tiroir .....	28
Mise en attente automatique .....	28
<b>4-2/ Programmation remises, rabais, majoration.....</b>	<b>28</b>
Programmation +%.....	29
Programmation -% .....	29
Programmation rabais - .....	30
<b>4-3/ Programmation des mots de la caisse .....</b>	<b>31</b>
Liste des mots disponible .....	31
<b>4-4/ Programmation des devises .....</b>	<b>32</b>
Taux de devise .....	32
Nom de la devise .....	32
<b>4-5/ Programmation des mots de passe .....</b>	<b>32</b>
Mot de passe en X.....	32
Mot de passe en Z .....	32
Mot de passe Ecole .....	33
Accès au mode école.....	33
Mot de passe manager.....	33
<b>4-6/ Instructions générales.....</b>	<b>34</b>
Instruction 1 : Position de la décimale, format date.....	34
Instruction 2 : Méthode d'arrondi .....	34
Instruction 3 : Attente, Rendu monnaie CB, Remise, Rapport, Annulation, Vendeur.....	35
Instruction 4 : Msg commercial, date, heure, rapport Z, Pages , Rappel ticket, Clavier.....	35
Instruction 5 : Impression simultanée, Impression des TVA, rapport Z.....	36
Instruction 6 : Numéro ticket, date, heure, logo, NRG, Vendeur, .....	36
Instruction 7 : Arrondi, Touche Article, Logo, Ticket On/Off .....	37
Instruction 8 : Méthode d'arrondi .....	37
Instruction 9 : Méthode d'arrondi .....	37
Instruction 10 : Méthode d'arrondi, Création Article en Vente .....	38
Instruction 11 : Code barre Poids/Prix .....	38
Instruction 12 : Alarme tiroir, Ecriture condensé, Ecole, NRG, Sélection Vendeur, Attente.....	39
Instruction 13 : Taille touche article/département, Ecole, Annulation Retour .....	39
<b>5/ Les rapports (fin de journée / mois).....</b>	<b>40</b>
<b>5-1/ Les rapports en lecture X.....</b>	<b>40</b>
Rapport X jour .....	40
Rapport X périodique .....	41

Rapport X sur écran .....	41
Accès au mode école .....	42
<b>5-2/ Les rapports avec remise à zéro Z .....</b>	<b>42</b>
Rapport Z jour .....	42
Rapport Z périodique .....	43
<b>5-3/ Exemples de rapports .....</b>	<b>44</b>
Rapport général.....	44
Rapport horaire .....	45
<b>5-4/ Remise à zéro des données financières .....</b>	<b>46</b>
<b>5-5/ USB (option technique) .....</b>	<b>46</b>
<b>6/ Communication et Code d'erreur .....</b>	<b>48</b>
<b>6-1/ Communication .....</b>	<b>48</b>
Schéma de câblage scanner / douchette .....	48
Schéma de câblage connexion PC .....	49
<b>6-2/ Codes erreur .....</b>	<b>49</b>
<b>7/ Utilisation de la caisse enregistreuse .....</b>	<b>51</b>
<b>7-1 / Fonctions du clavier .....</b>	<b>51</b>
Clavier de base de la caisse en Vente .....	51
Ecran de vente.....	53
<b>7-2/ Opérations de base .....</b>	<b>53</b>
Vente d'un département unique .....	53
Vente de plusieurs Articles par leur numéros.....	54
Vente d'article avec multi-quantité .....	54
Répétition d'un article.....	55
Vente d'article avec multi-quantité .....	55
Ecrasement du prix d'un article .....	55
Vente d'articles par codes barres .....	56
Vérification du prix d'un article par code barre.....	56
<b>7-3/ Utilisation des différents modes de paiement .....</b>	<b>56</b>
Chèque .....	56
Crédit.....	57
CB.....	57
Multi paiement.....	57
Rendu monnaie .....	58
<b>7-4/ Remises et Rabais .....</b>	<b>59</b>
Rabais [-] sur un article ou un département .....	59
Rabais [-] sur un Sous-Total.....	59
Remise [-%] ou majoration [+%] sur un article ou un département.....	60
Remise [-%] ou majoration [+%] sur un Sous-Total. ....	60
<b>7-5/ Annulations en cours de ticket .....</b>	<b>61</b>
Correction d'une valeur numérique en cours de saisie .....	61
Annulation du dernier Article.....	61
Annulation du ticket complet.....	61
Annulation d'un Article n'importe où dans le ticket [VOID] .....	62
<b>7-6/ Annulations après encaissement .....</b>	<b>62</b>
Annulation [VOID] ou [RETOUR] après encaissement .....	62
<b>7-7/ Réception d'argent ou Sortie d'argent.....</b>	<b>63</b>
Réception d'argent.....	63

Sortie d'argent.....	63
<b>7-8/ Tickets Ma-Ar, Ouverture Tiroir, Rappel Ticket, Coupon .....</b>	<b>63</b>
Ouvrir le tiroir.....	63
Ticket Marche/Arrêt.....	64
Rappel Ticket.....	64
Coupon .....	64
<b>7-9/ Les touches de TVA.....</b>	<b>65</b>
NTX .....	65
TVA 1 .....	65
TVA # .....	65
<b>7-10/ Ticket en attente.....</b>	<b>66</b>
Utilisation de la touche [HOLD] (ATTENTE).....	66
Mise en attente en changeant de Vendeur .....	66
Mise en attente automatique .....	66
<b>7-11/ Devises .....</b>	<b>67</b>
Conversion en Devise d'un ticket et paiement en Devise .....	67
Conversion en Devise d'un ticket, paiement en Devise, Rendu monnaie en Euro.....	67
Conversion en Devise d'un ticket, paiement en Devise, Rendu monnaie en Devise .....	67
<b>7-12/ Opération diverses.....</b>	<b>68</b>
Affichage date et heure.....	68
Utilisation mot de passe en X ou en Z.....	68
Sélectionner un vendeur .....	68
Déconnexion d'un vendeur .....	68
Page département.....	69
Vente d'un département qui n'est pas au clavier.....	69
Calculatrice.....	69
Mode école.....	70
<b>8/ Problèmes de fonctionnement .....</b>	<b>71</b>
<b>8-1 Réglage du contraste .....</b>	<b>71</b>

## 1/ Première mise en route de la caisse enregistreuse

### 1-1/ Mise en place du papier et des piles

Pour mettre les piles et les bobines de papier ouvrir le couvercle imprimante (Fig. 1) en soulevant le couvercle vers l'avant. Ouvrez le couvercle des piles (Fig. 2) mettre les 3 piles en respectant le sens.



Fig. 1

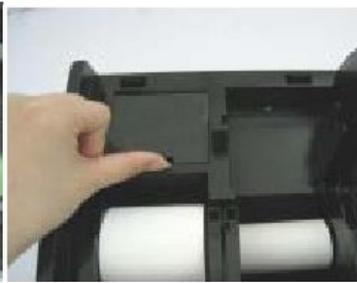


Fig. 2



Fig. 3

Refermer le couvercle des piles, mettre la bobine de papier côté client (Fig. 4) en appuyant sur le bouton de déverrouillage du clapet client, mettre en place la bobine de papier (Fig. 5) et refermer le clapet côté client.



Fig. 4



Fig. 5

Appuyez sur le bouton de déverrouillage du clapet côté journal, mettre la bobine de papier en place comme celle du côté client en laissant du papier dépasser, refermer le clapet. Passer le papier dans l'enrouleur (Fig. 6), faire deux ou trois tours de papier autour de l'enrouleur (Fig. 7). Mettre la joue de mandrin sur l'enrouleur (Fig. 8).



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8

Mettre en place l'enrouleur bande de contrôle (Fig. 9) au besoin faire une avance papier journal pour tendre le papier [JF]. Refermer le capot d'imprimante en faisant sortir le ticket client (Fig. 10 et 11).



Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11

### **1-2/ Purge totale de la caisse enregistreuse**

Mettre la clef fonction MA sur la serrure fonction en position P. Débrancher la caisse enregistreuse. Appuyer sur le chiffre 1 du pavé numérique. Garder le doigt appuyé sur le chiffre 1 et rebrancher la caisse. Vous pouvez relâcher le chiffre 1 quand vous avez 1111111 sur l'afficheur client (tourelle orientable). A l'écran caissier vous avez PURGE TOTALE et un ticket avec la version de caisse s'imprime.

**Attention : Cette manipulation n'est à faire que lors de la première mise en route ou si la mémoire de la caisse se corrompt. Ne jamais la faire autrement sous peine de tout perdre (programmation et rapport).**

## 2/ Programmation pas à pas de la caisse enregistreuse

Dans les paragraphes qui suivent il faut que la clef fonction MA soit utilisée et qu'elle soit en position P. Pour changer les différentes pages du menu de programmation appuyez sur les touches **[PAGE HAUT]**, **[PAGE BAS]** du clavier de programmation puis taper le numéro du menu et faites **[ENTRER]**.

### 2-1/ Programmation de la date.

Appuyez sur le chiffre **[1]** puis validez avec **[ENTRER]**. Entrez la date format AAAAMMJJ (Année mois jour) et validez par **[ENTRER]**.

Exemple pour le 12 Octobre 2009 vous devrez taper 20091012.

Après avoir validé la date le système passe à la programmation de l'heure.

### 2-2/ Programmation de l'heure.

Si vous venez de programmer la date vous pouvez entrer directement l'heure en entrant HHMM (heure minutes au format 24H) et valider par **[ENTRER]**.

Exemple pour 3H30 de l'après midi vous devrez entrer 1530.

Si vous étiez en vente, prendre la clef MA, la mettre sur la serrure fonction en position P. Appuyez sur le chiffre **[1]** puis validez avec **[ENTRER]**. Appuyez une fois de plus sur **[ENTRER]** pour arriver sur la programmation de l'heure ou appuyez une fois sur la ↓

Appuyez sur **[ECHAP]** pour passer à l'étape suivante.

### 2-3/ Programmation des TVA

Appuyez sur le chiffre **[4]** puis **[ENTRER]**.

Appuyez sur le chiffre **[1]** puis **[ENTRER]** pour programmer la TVA1.

Entrez le chiffre **[1]** et validez par **[ENTRER]** pour programmer le système de la TVA1 (mode TTC).

Entrez le taux de TVA1 : Pour la TVA 19.6% entrez 196000 puis valider par **[ENTRER]**, n'entrez rien sur le champ suivant.

Appuyez une fois sur **[ECHAP]** pour revenir sur l'écran de sélection des TVA.

Appuyez sur le chiffre **[2]** puis **[ENTRER]** pour programmer la TVA2.

Entrez le chiffre **[1]** et validez par **[ENTRER]** pour programmer le système de la TVA2 (mode TTC).

Entrez le taux de TVA2 : Pour la TVA 5.5% entrez 55000 puis valider par **[ENTRER]**, n'entrez rien sur le champ suivant.

Pour utiliser ces TVA vous devrez les affecter sur les départements (Voir chapitre 2.6)

Appuyez deux fois sur **[ECHAP]** pour revenir à l'écran de programmation.

## 2-4/ Programmation de l'en-tête ticket

Appuyez sur les chiffres **[1][0]** puis **[ENTRER]**.

Entrez le nombre de lignes que voulez imprimer et valider par **[ENTRER]**, vous pouvez avoir 5 lignes de 24 caractères au maximum. Quand vous avez validé votre nombre de ligne vous arrivez sur la programmation de chacune d'elle. Saisissez les lignes de texte (voir plus bas pour la saisie du texte) dont vous avez besoin et validez par **[ENTRER]**, une fois toutes les lignes entrées, appuyez sur **[ECHAP]** pour revenir sur le menu de programmation.

Pour sauter une ligne entre la fin de l'en-tête et le début de ticket il suffit de laisser une ligne vide et d'en tenir compte quand on entre le nombre de lignes.

**Attention :** Même si vous avez entré le texte correctement il faut vérifier que l'instruction 0604 soit à 0 (par défaut c'est le cas). Pour cela aller sur le menu de programmation **[7] [ENTRER]** 5 fois ↓ 3 fois **[ENTRER]** et vérifier 0604=0.

### Liste et fonctions des touches utilisables en saisie de texte.

**[A] à [O]** : Ces touches vous permettent de saisir les lettres A à O

**[P] à [Z]** : Ces touches vous permettent de saisir les lettres P à Z, pour accéder à ces lettres il faut avant d'appuyer sur les lettres il faut appuyer sur **[CODE]**.

**[CODE]** : Permet de changer les lettres accessibles sur le clavier, de base ce sont les lettres A à O (en haut de chaque touche de département), si on appui sur **[CODE]** on accède aux lettres P à Z. Si on appui à nouveau sur code on peut réutiliser les lettres A à O.

**[MAJ]** : Permet de passer de la saisie des lettres à la saisie des symboles !"#\$%&'()\*+,-./ :;<=> ?@ etc.... La sélection des symboles se fait alors avec les **[<=]** et **[=>]** et la touche **[ENTRER]**. Pour revenir en saisie de texte appuyez sur la touche **[MAJ]**.

**[VERR MAJ]** : Permet quand on est en saisie texte de passer de majuscule à minuscule et vis versa.

**[.]** : Permet d'entrer un espace.

**[<=]** et **[=>]** : Permet de se déplacer dans la saisie du texte et si le besoin est de mettre un espace.

**[00]** : Permet de passer en double largeur, dans ce cas le nombre de caractère que l'on peut saisir est de 12. ( $24 / 2 = 12$ ), sur l'afficheur « larg » s'affiche quand on est en mode double largeur.

Nota : Il n'y a pas de fonction de centrage il faut le faire manuellement.

Nombre d'espaces à gauche =  $(24 - \text{Nombre caractère utilisé sur une ligne (à doubler si double large)})/2$ .

Exemple : TOWA France (simple taille) => 11 caractères  
 $(24 - 11)/2 = 6.5$  on entrera 6 Espaces avant d'entrer TOWA France.

TOWA France (double largeur) => 22 caractères  
 $(24 - 2)/2 = 1$  on entrera 1 Espace avant d'entrer TOWA France.

## **2-5/ Programmation du pied de ticket**

Le message de pied de ticket s'imprime par défaut en bas du ticket après les transactions. Comme l'en-tête vous pouvez programmer 5 lignes de 24 caractères. Pour programmer ce message appuyez sur les chiffres [1][1] puis [ENTRER]. Entrez le nombre de lignes que voulez imprimer et validez par [ENTRER]. Quand vous avez validé le nombre de ligne vous arrivez sur la programmation de chacune d'elle. Voir chapitre 2.4 pour la saisie des caractères alphanumériques.

Saisissez les lignes de texte dont vous avez besoin et validez par [ENTRER], une fois toutes les lignes entrées appuyez sur [ECHAP] pour revenir sur le menu de programmation.

Le message de pieds de ticket peut être imprimé juste sous le message d'en-tête, pour cela mettre l'instruction 0401 à 1. (Appuyez sur [ECHAP], puis [7] [ENTRER], puis 3 fois sur ↓ puis [1] [ENTRER] appuyez sur [ECHAP] pour revenir à l'écran de programmation).

## **2-6/ Programmation du logo journal**

Le message journal s'imprime sur le ticket bande de contrôle (fonction peu utilisée). Comme l'en-tête vous pouvez programmer 5 lignes de 24 caractères. Pour programmer ce message appuyez sur les chiffres [1][5] puis [ENTRER]. Entrez le nombre de lignes que voulez imprimer et validez par [ENTRER]. Quand vous avez validé le nombre de ligne vous arrivez sur la programmation de chacune d'elle. Voir chapitre 2.4 pour la saisie des caractères alphanumériques.

Saisissez les lignes de texte dont vous avez besoin et validez par [ENTRER], une fois toutes les lignes entrées appuyez sur [ECHAP] pour revenir sur le menu de programmation.

## **2-7/ Programmation des départements**

Vous pouvez vendre sur des départements, par défaut le clavier est programmé avec 30 départements accessibles par page de 15 (soit deux pages de 15 départements). Pour programmer les départements vous devez appuyer sur [2] puis [ENTRER] depuis le menu principal.

### **Programmation du nom**

Le premier champ accessible est le nom du département. Vous pouvez entrer 16 caractères au maximum puis validez par [ENTRER] (voir la saisie alphanumérique Chapitre 2-4).

### **Programmation du prix**

Le champ suivant est le prix, vous pouvez entrer 8 chiffres au maximum ce qui donne un prix allant de 0.00 à 999999.99, validez par [ENTRER] après avoir saisi le prix.

Nota : Les prix dans la caisse s'entrent sans le point décimal [.] , exemple 2.50€ sera entré [2][5][0].

### **Programmation des instructions**

Le champ suivant est l'instruction du département, celle-ci permet de donner des propriétés au département. Pour passer d'un bit à un autre, appuyer sur [ENTRER] sans entrer de valeur (sans modification), ou entrez une valeur et [ENTRER] si vous voulez modifier une option.

Instruction 1

8	7	6	5	4	3	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0

N° Bit	Fonction	
Bit 8	0 = Pas de prix à zéro	1 = Prix à zéro autorisé
Bit 7	0 = Département Standard	1 = Département au litre
Bit 6	0 = Département positif	1 = Département négatif
Bit 5	0 = Département standard	1 = Département unique
Bit 4	0 = N'utilise pas la TVA4	1 = Utilise la TVA4
Bit 3	0 = N'utilise pas la TVA3	1 = Utilise la TVA3
Bit 2	0 = N'utilise pas la TVA2	1 = Utilise la TVA2 (5.50% dans le cas précédent)
Bit 1	0 = N'utilise pas la TVA1	1 = Utilise la TVA1 (19.60% dans le cas précédent)

**Explication des différentes options**

- Département au litre : C'est une contrainte de saisir une quantité décimale avant d'utiliser le département, vous devrez par exemple saisir : Qté **[X] [DEPT]**. Cette option permet aussi de saisir un prix unitaire à 3 décimales.
- Département négatif : Dés que vous vendez ce département le montant est décrétementé du Total du ticket et sur les résultats.
- Département unique : Dés que vous vendez ce département le ticket est clôturé en ESPECES.
- TVA : Si vous voulez que le département utilise une TVA activez le bit (1 à 4) correspondant, **Attention n'activez qu'une seule TVA par département.**

Après être passé sur le dernier bit de l'instruction 1 on passe à l'instruction 2 :

Instruction 2

8	7	6	5	4	3	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0

N° Bit	Fonction	
Bit 8	0 = Non utilisé	Fonction non disponible à ce jour
Bit 7	0 = Non utilisé	Fonction non disponible à ce jour
Bit 6	0 = Non utilisé	Fonction non disponible à ce jour
Bit 5	0 = Non utilisé	Fonction non disponible à ce jour
Bit 4	0 = Non utilisé	Fonction non disponible à ce jour
Bit 3	0 = Non utilisé	Fonction non disponible à ce jour
Bit 2	0 = Non utilisé	Fonction non disponible à ce jour
Bit 1	0 = Département additionné	1 = Département non additionné

## Programmation de la limite

Le champ suivant est la limite, cette option permet de limiter, si on le désire, le montant qui sera vendu sur un département. La valeur maximale est 10000.00 vous devez la saisir sans le point. Vous ne devez saisir qu'un chiffre et des zéros. Exemple

10000.00 / 9000.00 / 8000.00 / 7000.00 / 800.00 / 600.00 vous ne pourrez pas saisir par exemple 650.00 la caisse vous le refusera.

## Programmation du groupe

Le champ suivant est le groupe (0 à 9). Il permet de classer les départements dans les rapports. Entrez le numéro de groupe puis validez avec **[ENTRER]**. C'est le dernier champ de la programmation du département après avoir validé le groupe du département vous passez au début de la programmation du département suivant.

Dans le menu de programmation du département si vous désirez passer n'importe quand à la programmation d'un autre département vous pouvez faire **[ALLER A]** numéro département puis **[ALLER A]**.

## **2-8/ Programmation des articles**

Si vous désirez vendre plus de produits que les 30 départements accessibles au clavier, ou si vous voulez vendre des produits par codes barre vous devez programmer des articles. Un article pour fonctionner doit être rattaché à un département. Un article vendu sans lien département sera affecté d'office sur le département 200 dans les rapports. Les articles prendront les propriétés du département auquel ils sont rattachés.

A partir du menu de programmation principal appuyer sur **[3] [ENTRER]**.

### **Programmation du code barre**

Si vous n'utilisez pas les codes barres laisser ce champ vide et appuyer sur **[ENTRER]** pour passer au champ suivant.

Pour utiliser une douchette/scanner (option), il faut la brancher sur le port de communication RJ45 qui se trouve derrière la caisse, il n'y a pas d'autres paramétrage sur la caisse. Attention il faut que la douchette/scanner soit programmée pour fonctionner avec les caisses **TOWA**.

Tapez les 13 chiffres du code barre puis valider avec **[ENTRER]** ou scannez le avec le lecteur code barre.

Attention si le code barre saisi existe déjà, la caisse se positionnera sur l'article qui possède déjà ce code barre. Pour écraser la programmation d'un code barre déjà existant il faudra donc appuyer sur :

**[CODE]** tapez les 13 chiffres du code barre ou le scanner **[ENTRER]** et le code barre sera écrasé.

### **Programmation du nom**

Le champ suivant est le nom de l'article, le nom peut comporter 16 caractères. Saisir votre nom et valider par **[ENTRER]**. (Voir la saisie alphanumérique Chapitre 2-4)

### **Programmation du prix**

Le champ suivant est le prix de l'article, vous pouvez entrer un prix sur 8 chiffres (0.00 à 999999.99). Tapez le prix sans le **[.]** et validez par **[ENTRER]**.

### **Programmation lien département**

Le champ suivant est la programmation du lien département. Ce lien est nécessaire pour l'affectation des TVA et pour l'organisation des rapports.

Tapez le lien département et validez par **[ENTRER]**.

Le lien département est le dernier champ de programmation des articles, après l'avoir validé par **[ENTRER]** la caisse passe au premier champ de l'article suivant (donc le code barre).

### **Création d'un article en Vente**

Une alternative à la programmation des codes barre en P, c'est la création des codes barres en vente. Cette fonction n'est active que si l'instruction 1004 est à 1. Pour programmer cette instruction faire à

partir de l'écran principal de programmation

**[7] [ENTRER]**

9 fois sur↓

**[ENTRER] 3 fois**

**[1] [ENTRER]**

Appuyez sur **[ECHAP]** pour revenir à l'écran de programmation.

En vente quand un article est scanné et qu'il n'a pas été programmé la caisse demande le prix et le lien département.

## **Interrogation du prix d'un article en Vente**

Clef en R pour connaître le prix d'un article par code barre il faut appuyer sur [00] et scannez le code barre, la caisse affiche alors le prix de l'article. Si l'afficheur indique code article inexistant cela signifie que l'article n'a pas été créé au préalable.

## **2-9/ Vendeurs**

Vous pouvez programmer 10 vendeurs au maximum. Chaque nom de vendeur peut contenir 12 caractères et chaque code 4 chiffres.

### **Mot de passe vendeur**

Pour cela mettre la clef en P tapez **[1][3] [ENTRER]**.

Vous pouvez entrer le mot de passe du vendeur (4 chiffres maximum) et valider par **[ENTRER]**.

Dans la pratique pour le vendeur 1 on entre le code 1, 2 pour le vendeur 2 et ainsi de suite sauf en cas d'accès sécurisé. Après avoir validé le mot de passe du vendeur la caisse passe à la programmation du nom.

Vous pouvez sélectionner un autre vendeur en faisant **[ALLER A]** numéro vendeur **[ALLER A]**.

### **Nom du vendeur**

Le nom peut être entré sur 12 caractères. Après avoir saisi le nom du vendeur appuyez sur **[ENTRER]**.

Vous pouvez sélectionner un autre vendeur en faisant **[ALLER A]** numéro vendeur **[ALLER A]**.

**2-10/ Programmation du clavier**

Vous avez peut être besoin de modifier les touches de votre clavier. Pour cela mettre la clef en P tapez **[8] [ENTRER]**.

Appuyez ensuite sur la touche que voulez reprogrammer

Le code fonction de cette touche apparait à l'écran.

Saisissez le nouveau code de touche (voir tableau) et appuyez sur **[ENTRER]**

Appuyez deux fois sur **[ECHAP]** pour sortir de ce menu.

Quand vous avez appuyé sur une touche si voulez changer de touche sans changer le code appuyez sur **[COR]** et sélectionnez une autre touche.

Nota le touche **[COR]** et les montée papier ticket/ journal ne sont pas modifiables.

**Attention :** Même si vous avez modifié les touches il faut vérifier que l'instruction 0408 soit à 1 (par défaut c'est le cas). Pour cela aller sur le menu de programmation **[7] [ENTRER]** 3 fois ↓ 7 fois **[ENTRER]** et vérifier 0408=1.

**Code fonction des touches**

No	Fonction	No	Fonction	No	Fonction	No	Fonction
01	0	19	RETOUR	31	CHEQUE 3	8E	DEPT 14
02	1	1A	SANS TVA	32	CHEQUE 4	8F	DEPT 15
03	2	1B	TVA 1	33	CREDIT 2	90	DEPT 16
04	3	1C	TVA 2	34	CREDIT 3	91	DEPT 17
05	4	1D	TVA 3	35	CREDIT 4	92	DEPT 18
06	5	1E	TVA 4	36	CB2	93	DEPT 19
07	6	1F	ENTREE ARGENT (RA)	37	CB3	94	DEPT 20
08	7	20	SORTIE ARGENT (PO)	38	CB4	95	DEPT 21
09	8	21	VENDEUR + TICKET ON/OFF (ID On/Off)	39		96	DEPT 22
0A	9	22	-%	3A	ATTENTE	97	DEPT 23
0B	00	23	+%	80	DEPT #	98	DEPT 24
0C	000	24	RABAIS (-)	81	DEPT 1	99	DEPT 25
0D	.	25	X/HEURE (X/TIME)	82	DEPT 2	9A	DEPT 26
0E	C	26	PAGE DEPT(MAJ)	83	DEPT 3	9B	DEPT 27
0F	ENT/RLS	27	NUL TICKET (CAN)	84	DEPT 4	9C	DEPT 28
10	ARTICLE (PLU)	28		85	DEPT 5	9D	DEPT 29
11	ESPECES	29	N° DEVISE	86	DEPT 6	9E	DEPT 30
12	CHEQUE	2A	DEVISE 1	87	DEPT 7	9F	DEPT 31
13	CREDIT	2B	DEVISE 2	88	DEPT 8	A0	DEPT 32
14	CB	2C	DEVISE 3	89	DEPT 9	----	
15	TOTAL	2D	DEVISE 4	8A	DEPT 10	A8	DEPT 40
16	SOUS-TOTAL	2E		8B	DEPT 11		
17	NUL LIGNE (E/C)	2F	TIROIR / STTL	8C	DEPT 12		
18	ANNULE (VOID)	30	CHEQUE 2	8D	DEPT 13		

## **2-11/ Paramétrage lecteur code barre**

Vous pouvez utiliser un lecteur de code barre. Pour qu'il fonctionne avec la caisse, il faut :

- Avoir un lecteur de code paramétré pour les caisses Towa.
- Brancher le scanner sur le port de communication avoir la clef fonction soit en P soit en R.

Quelques options pour les codes barres.

Instruction 706	= 0 : La touche [ARTICLE] est utilisée pour les numéros d'articles
	= 1 : La touche [ARTICLE] est utilisée pour les codes barres articles
Instruction 1004	= 0 : Création d'articles en vente par code barre impossible
	= 1 : Création d'articles en vente par code barre possible
Instruction 1101 à 1108	: Code barre Poids/Prix

## **2-12/ Fin de la programmation pas à pas**

Vous êtes arrivé à la fin de la programmation guidée. Vous pouvez avoir besoin de programmer d'autres fonctions pour cela référez vous aux chapitres suivants. Vous pouvez utiliser maintenant votre caisse enregistreuse, pour savoir l'utiliser vous pouvez aussi regarder la partie utilisation.

## **2-13/ Remise à zéro donnée financière**

Après avoir programmé la caisse et fait tous les tests de fonctionnement il faut remettre la caisse à zéro au niveau financier. Pour cela mettre la clef fonction en Z.

Il faut choisir le menu 3) Effacer Rapport, appui donc sur **[3]** puis **[ENTRER]**.

On a deux choix possibles 1) Par jour, 2) Périodique, il faudra faire les deux, l'un après l'autre.

Pour le 1 on fait **[1]** puis **[ENTRER]** on tape le code **[3] [6] [1] [0]** puis **[ENTRER]**.

Pour le 2 on fait **[2]** puis **[ENTRER]** on tape le code **[3] [6] [1] [0]** puis **[ENTRER]**.

Il faudra également remettre à zéro les numéros de rapports pour cela mettre la clef en P.

Tapez **[1] [ENTRER]** (Date et heure)

Appuyez 4 fois sur **[ENTRER]**.

Remettre à zéro les Numéros rapports X1, X2, Z1, Z2.

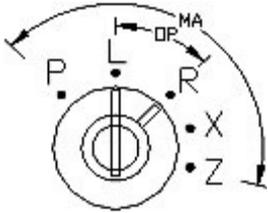
### 3/ Spécifications générales et fonctions

#### 3-1/ Vue extérieure de la caisse



No	Nom	Fonction
1	Couvercle imprimante	Protection des imprimantes ticket et journal
2	Sortie ticket client	Sortie papier pour le ticket client
3	Visualisation ticket	Permet de voir les ventes de la bande de contrôle
4	Afficheur client	Permet au client de visualiser les montants des ventes, les encaissements, les rendus etc..
5	Afficheur caissier	Permet de visualiser les ventes, les écrans de programmation, les rapports etc....
6	Serrure Fonction	Change les différents modes de fonctionnement de la caisse
7	Tiroir Caisse	Permet de stocker les modes de paiement. Il y a une serrure de verrouillage et un loquet d'ouverture manuelle
8	Clavier	Contient toutes les fonctions utilisables de la caisse vendeur département, modes de paiement, vendeur etc...

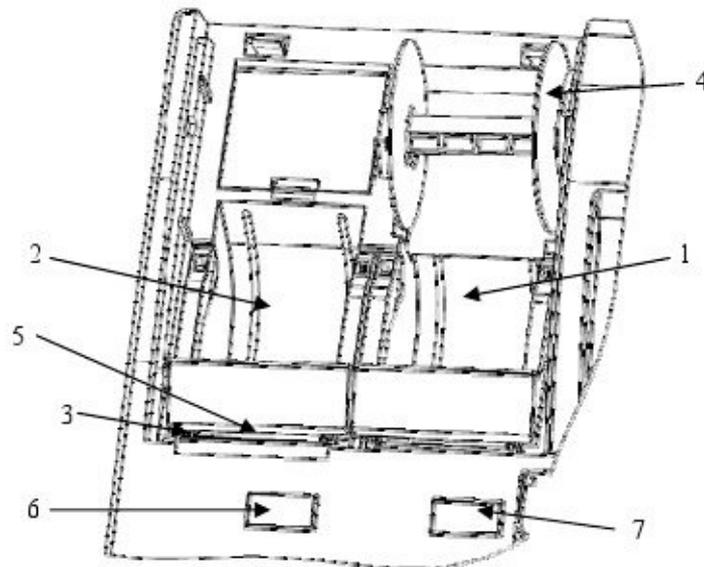
### 3-2/ Serrure fonction



La serrure fonction permet de changer le mode de fonctionnement de la caisse. Elle est équipée de 5 modes de fonctionnement, la caisse est toujours dans l'un de ces cinq modes. Pour passer d'un mode à un autre utilisez les clefs fonction OP ou MA (le texte est marqué sur la clef). La clef MA permet d'aller en P, L, R, X, Z et la clef OP permet d'aller en L et R.

	Nom	Fonction
P	Programmation	Permet de passer en mode programmation et de configurer l'ensemble de la caisse enregistreuse
L	Verrouillage (Lock)	Permet de mettre la caisse en veille, permet également de communiquer avec un PC
R	Vente (Register)	Mode de fonctionnement normal (vente de la caisse)
X	Lecture rapport	Permet d'imprimer et de visualiser les rapports sans remise à zéro
Z	Raz rapport	Permet d'imprimer et de visualiser les rapports avec remise à zéro

### 3-3/ Imprimante



No	Nom	Fonction
1	Journal	Emplacement de la bobine pour le journal
2	Ticket client	Emplacement de la bobine pour le ticket client
3	Bloc imprimante	Permet d'imprimer sur les tickets client et journal
4	Enrouleur journal	Permet d'enrouler le journal au fil des impressions
5	Sortie papier	C'est la sortie des tickets client et de la bande de contrôle (journal)
6	Libération ticket client	Permet d'ouvrir le clapet ticket client pour changer la bobine
7	Libération journal	Permet d'ouvrir le clapet journal pour changer la bobine

### **3-4/ Spécification techniques**

<b>Alimentation</b>	230 VAC plus ou moins 10%
<b>Consommation</b>	70 W maximum
<b>Température de fonctionnement</b>	0°C à +40°C
<b>Type de mémoire</b>	RAM CMOS
<b>Durée de sauvegarde mémoire</b>	700 heures environs Affichage de bAt Lo Pile faible les changer quand la batterie est faible
<b>Imprimante</b>	2 stations d'impression thermique
<b>Vitesse d'impression</b>	Environ 7 lignes par secondes
<b>Rouleau de Papier</b>	Largeur 58 mm Diamètre maxi 70mm
<b>Dimension externe caisse</b>	400mm x 415mm x 330mm (largeur x profondeur x hauteur)
<b>Poids</b>	9,5 Kg

### **3-5/ Précautions d'usage**

- **Ne pas utiliser la caisse enregistreuse dans les situations suivantes :**
  - Exposition directe au soleil ou à la pluie
  - Environnements trop chauds ou trop humides
  - Proximité avec d'autres équipements générant des champs magnétiques (Néon, allogène, réfrigérateur, appareil à moteur électrique etc....)
  - Environnement changeant trop souvent de température
- **Ne pas utiliser la caisse avec les mains humides**
- **Si la caisse enregistreuse a un problème technique ne pas essayez de la dépanner vous-même**
- **Ne brancher la caisse enregistreuse que sur un secteur traditionnel à 220V (une autre tension provoquera la destruction de la caisse)**
- **Brancher la prise de courant de la caisse à proximité de la prise de courant pour être accessible.**

### **3-6/ Purge totale de la caisse enregistreuse**

Permet de vider toute la mémoire de la caisse (vente et programmation).

**Attention :** Cette manipulation n'est à faire que lors de la première mise en route ou si la mémoire de la caisse se corrompt. Ne jamais la faire autrement sous peine de tout perdre (programmation et rapport).

Mettre la clef fonction MA sur la serrure fonction en position P. Débrancher la caisse enregistreuse. Appuyer sur le chiffre 1 du pavé numérique. Garder le doigt appuyé sur le chiffre 1 et rebrancher la caisse. Vous pouvez relâcher le chiffre 1 quand vous avez 11111111 sur l'afficheur client. A l'écran vous avez PURGE TOTALE et un ticket avec la version de caisse s'imprime.

### **3-7/ Purge partielle de la caisse enregistreuse**

A l'instar de la purge totale, avec la purge partielle vous ne perdez que le ticket en cours. Cette manipulation vous permet de débloquer la caisse en cas de blocage mémoire. Si vous avez commencé une opération mais que vous n'arrivez pas à vous en sortir vous pouvez aussi utiliser cette méthode.

Mettre la clef fonction **MA** sur la serrure fonction en position **P**. Débrancher la caisse enregistreuse. N'appuyer sur aucune touche et rebrancher la caisse. A l'écran vous avez PURGE PARTIELLE. La caisse est prête à fonctionner à nouveau.

### **3-8/ Changement pile, et bobines papier**

#### **Changement des piles**

**Attention : Le changement des piles doit se faire caisse allumée sinon vous perdrez la mémoire de la caisse (programmation et vente).**

Ouvrir le couvercle protégeant les imprimantes (fig.1), ouvrir le capot de protection des piles (fig.2) Enlever les 3 piles et les remplacer par 3 piles neuves (Type AA LR06) (fig.3) en respectant le sens.



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3

Refermer le couvercle des piles et le couvercle de protection des imprimantes.

#### **Changement de la bobine papier côté client**

Ouvrir le couvercle de protection des bobines de papier (Fig.1). Appuyer sur le bouton de libération du clapet ticket client, (Fig.2) retirer la bobine usagée et la remplacer par une neuve (Fig.3)



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3

Refermer le couvercle de protection des bobines de papier.

Appuyez sur le bouton de déverrouillage du clapet côté journal, mettre la bobine de papier en place comme celle du côté client en laissant du papier dépasser, refermer le clapet. Passer le papier dans l'enrouleur (Fig. 6), faire deux ou trois tours de papier autour de l'enrouleur (Fig. 7). Mettre la joue de mandrin sur l'enrouleur (Fig. 8)

### Changement de la bobine papier côté journal (bande de contrôle)

Ouvrir le couvercle de protection des bobines de papier. Appuyez sur le bouton de déverrouillage du clapet côté journal. Sortir le mandrin côté bande de contrôle et retirer la flasque du mandrin. Retirer la bobine de papier usagée et sortir la bobine de papier imprimée présente sur le mandrin. Mettre la bobine de papier en place comme celle du côté client en laissant du papier dépasser, refermer le clapet. Passer le papier dans l'enrouleur (Fig. 1), faire deux ou trois tours de papier autour de l'enrouleur (Fig. 2). Mettre la joue de mandrin sur l'enrouleur (Fig. 3)



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3

Mettre en place l'enrouleur bande de contrôle (Fig. 4) au besoin faire une avance papier journal pour tendre le papier. Refermer le capot d'imprimante en faisant sortir le ticket client (Fig. 5 et 6).



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

## 4/ Programmation des autres fonctions

### 4-1/ Programmation basiques

#### **Numéro de ticket**

A partir du menu principal appuyez sur le chiffre 1 puis validez avec **[ENTRER]**.

Appuyez deux fois sur ↓ vous pouvez alors saisir le numéro de ticket qui sera utilisé à la prochaine transaction.

Exemple pour le numéro de ticket 1 vous devrez taper 0001.

Après avoir validé le numéro de ticket la caisse passe à la programmation du numéro de machine.

#### **Numéro de machine**

A partir du menu principal appuyez sur le chiffre 1 puis validez avec **[ENTRER]**.

Appuyez trois fois sur ↓ vous pouvez alors saisir le numéro de machine qui sera utilisé.

Exemple pour le numéro de machine 1 vous devrez taper 0001.

Après avoir validé le numéro de machine la caisse passe à la programmation du numéro de rapport X1.

#### **Numéro de rapport X1**

A partir du menu principal appuyez sur le chiffre 1 puis validez avec **[ENTRER]**.

Appuyez quatre fois sur ↓ vous pouvez alors saisir le numéro de rapport X1 qui sera utilisé.

Exemple pour le numéro de rapport X1 vous devrez taper 0001.

Après avoir validé le numéro de X1 la caisse passe à la programmation du numéro de rapport X2.

#### **Numéro de rapport X2**

A partir du menu principal appuyez sur le chiffre 1 puis validez avec **[ENTRER]**.

Appuyez cinq fois sur ↓ vous pouvez alors saisir le numéro de rapport X2 qui sera utilisé.

Exemple pour le numéro de rapport X2 vous devrez taper 0001.

Après avoir validé le numéro de X2 la caisse passe à la programmation du numéro de rapport Z1.

## Numéro de rapport Z1

A partir du menu principal appuyez sur le chiffre 1 puis validez avec [ENTRER].  
Appuyez six fois sur ↓ vous pouvez alors saisir le numéro de rapport Z1 qui sera utilisé.

Exemple pour le numéro de rapport Z1 vous devrez taper 0001.

Après avoir validé le numéro de Z1 la caisse passe à la programmation du numéro de rapport Z2.

## Numéro de rapport Z2

A partir du menu principal appuyez sur le chiffre 1 puis validez avec [ENTRER].  
Appuyez sept fois sur ↓ vous pouvez alors saisir le numéro de rapport Z2 qui sera utilisé.

Exemple pour le numéro de rapport Z2 vous devrez taper 0001.

Après avoir validé le numéro de Z2 la caisse passe à la programmation de l'alarme tiroir.

## Alarme tiroir

A partir du menu principal appuyez sur le chiffre 1 puis validez avec [ENTRER].  
Appuyez huit fois sur ↓ vous pouvez alors saisir le montant de l'alarme tiroir.

Exemple pour un montant maximum des Espèces à 199.00 vous devrez entrer 19900 (maximum 10 chiffres).

Quand le montant des Espèces dépassera le montant programmé un message apparaitre en vente.

Après avoir validé l'alarme tiroir la caisse passe à la programmation de la mise en attente automatique.

## Mise en attente automatique

A partir du menu principal appuyez sur le chiffre 1 puis validez avec [ENTRER].  
Appuyez neuf fois sur ↓ vous pouvez alors saisir le délai avant la mise en attente automatique.

Vous pouvez entrer 4 chiffres au maximum 0 à 9999 (secondes). Si une vente commencée est interrompue plus que le temps programmée elle sera automatiquement mise en attente.

## 4-2/ Programmation remises, rabais, majoration

Ces fonctions permettent de soustraire, d'ajouter un pourcentage ou un montant à des ventes. Vous pouvez programmer un taux de base ou alors l'entrer manuellement lors de la vente.

## Programmation +%

A partir du menu principal appuyez sur le chiffre 6 puis validez avec **[ENTRER]**.

Vous pouvez entrer 4 chiffres au maximum 0 à 9999 pour le % de majoration (de 0 à 99.99%).

Une fois validée, la caisse passe à la programmation de l'instruction de la majoration.

Les 4 bits de gauches ne sont pas utilisés (8 à 5) seuls les bits 4 à 1 sont utilisés respectivement :

8	7	6	5	4	3	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0
				1 = Tva 4	1 = Tva 3	1 = Tva 2	1 = Tva

Pour passer d'un bit à un autre appuyer sur **[ENTRER]**. Pour changer la valeur d'un bit taper la nouvelle valeur et valider par **[ENTRER]**. Si vous ne programmez pas l'instruction des Tva sur la majoration la TVA sera calculé sur le montant d'origine non majoré.

Après avoir validé le dernier bit la caisse passe à la programmation de la remise -%.

## Programmation -%

A partir du menu principal appuyez sur le chiffre 6 puis validez avec **[ENTRER]**.

Appuyez une fois sur ↓ vous pouvez alors programmer la remise -%.

Vous pouvez entrer 4 chiffres au maximum 0 à 9999 pour le % de remise (de 0 à 99.99%).

Une fois validée la caisse passe à la programmation de l'instruction de la remise.

Les 4 bits de gauches ne sont pas utilisés (8 à 5) seuls les bits 4 à 1 sont utilisés respectivement :

8	7	6	5	4	3	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0
				1 = Tva 4	1 = Tva 3	1 = Tva 2	1 = Tva

Pour passer d'un bit à un autre appuyer sur **[ENTRER]**. Pour changer la valeur d'un bit taper la nouvelle valeur et valider par **[ENTRER]**. Si vous ne programmez pas l'instruction des Tva sur la remise la TVA sera calculé sur le montant d'origine non remisé.

Après avoir validé le dernier bit la caisse passe à la programmation du rabais -.

## Programmation rabais -

A partir du menu principal appuyez sur le chiffre 6 puis validez avec **[ENTRER]**.

Appuyez deux fois sur ↓ vous pouvez alors programmer le rabais -.

Vous pouvez entrer 4 chiffres au maximum 0 à 9999 pour le rabais (de 0 à 99.99€).

Une fois validée la caisse passe à la programmation de l'instruction du rabais.

Les 4 bits de gauches ne sont pas utilisés (8 à 5) seuls les bits 4 à 1 sont utilisés respectivement :

8	7	6	5	4	3	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0
				1 = Tva 4	1 = Tva 3	1 = Tva 2	1 = Tva

Pour passer d'un bit à un autre appuyer sur **[ENTRER]**. Pour changer la valeur d'un bit taper la nouvelle valeur et valider par **[ENTRER]**. Si vous ne programmez pas l'instruction des Tva sur le rabais la TVA sera calculée sur le montant d'origine non remisé.

Après avoir validé le dernier bit la caisse passe à la programmation de la limite du rabais -.

Ce montant limite peut comporter 7 chiffres (de 0.00 à 99999.99) une fois validé on repasse au début du menu pour la programmation de la majoration.

**4-3/ Programmation des mots de la caisse**

Les mots de la caisse sont utilisés pour la vente et les rapports, vous pouvez ainsi modifier le nom des modes de paiement ou tout autre mot disponible sur la caisse. Chaque mot est composé de 8 caractères au maximum.

A partir du menu principal appuyez sur le chiffre 9 puis validez avec **[ENTRER]**.

Pour aller sur un mot spécifiquement vous pouvez taper son numéro puis appuyez sur **[ALLER A]**.

Pour imprimer le listing des mots appuyer sur **[IMPRIMER]**.

**Liste des mots disponible**

No	Mot	No	Mot	No	Mot	No	Mot
1	TTL DEPT	26	CHEQUE2	51	CB	76	CHEQUE4
2	N TAXE	27	CHEQUE3	52	CB2	77	CREDIT2
3	TTC-1	28	CHEQUE4	53	CB3	78	CREDIT3
4	TTC-2	29	CREDIT	54	CB4	79	CREDIT4
5	TTC-3	30	CREDIT 2	55	TTL ANN	80	CB2
6	TTC-4	31	CREDIT 3	56	T TVA	81	CB3
7	TTL-TTC	32	CREDIT 4	57	NUM RAP	82	CB4
8	TVA-1	33	CB	58	S-TTL	83	CHQ2 TIR
9	TVA-2	34	CB2	59	RENDU	84	CHQ3 TIR
10	TVA-3	35	CB3	60	ANNULE	85	CHQ4 TIR
11	TVA-4	36	CB4	61	RETOUR	86	CB2 TIR
12	TVA	37	N VENTES	62	NBRE ART	87	CB3 TIR
13	+ % B	38	R/A ESP	63	R/A	88	CB4 TIR
14	+ % N	39	S/A ESP	64	S/A	89	TVA
15	TOTAL	40	ESP TIR	65	RABAIS		
16	TTL BRUT	41	CH TIR	66	REND DEV		
17	RETOUR	42	- TIR	67	NO CB		
18	- BRUT	43	CB TIR	68	DEVISE		
19	- NET	44	NRGT	69	DEVISE2		
20	-% BRUT	45	DVS-ANN	70	DEVISE3		
21	-% NET	46	ESPECES	71	DEVISE4		
22	ARRONDI	47	CHEQUE	72	RENDU DE		
23	TL NET	48	CHEQUE2	73	NUL TICK		
24	ESPECES	49	CHEQUE3	74	CHEQUE2		
25	CHEQUE	50	CHEQUE4	75	CHEQUE3		

#### **4-4/ Programmation des devises**

La caisse possède 4 taux de devises pour encaisser vos transactions dans des devises étrangères.

##### **Taux de devise**

A partir du menu principal appuyez sur les chiffre 12 puis validez avec **[ENTRER]**.

Vous pouvez programmer le taux de conversion sur 8 chiffres (dont 4 chiffres pour les décimales). Entrez la valeur puis validez par **[ENTRER]**. Après avoir validé le taux de conversion la caisse passe à la programmation du nom de la devise.

##### **Nom de la devise**

Entrez le nom de la devise sur 8 caractères au maximum puis validez par **[ENTRER]**.

Une fois le nom de la devise programmée on passe à la programmation de la deuxième devise.

Vous pouvez passer de la programmation d'une devise à une autre en utilisant la ↓

#### **4-5/ Programmation des mots de passe**

##### **Mot de passe en X**

Vous pouvez programmer un mot de passe pour la clef fonction en position X et dans ce cas aucun rapport X ne sera utilisable sans entrer le mot de passe.

A partir du menu principal tapez **[1][4] [ENTRER]** vous arrivez directement sur le mot de passe X tapez votre mot de passe (4 chiffres maximum) et validez par **[ENTRER]**. Pour ne plus utiliser de mot de passe en X saisissez **[0] [ENTRER]**.

Après la programmation du mot de passe en X la caisse passe à la programmation du mot de passe en Z.

##### **Mot de passe en Z**

Vous pouvez programmer un mot de passe pour la clef fonction en position Z et dans ce cas aucun rapport Z ne sera utilisable sans entrer le mot de passe.

A partir du menu principal tapez **[1][4] [ENTRER]** vous arrivez directement sur le mot de passe X tapez **[ENTRER]** pour passer à la programmation du mot de passe en Z. Tapez votre mot de passe (4 chiffres maximum) et validez par **[ENTRER]**. Pour ne plus utiliser de mot de passe en Z saisissez **[0] [ENTRER]**.

Après la programmation du mot de passe en Z la caisse passe à la programmation du mot de passe Ecole.

## Mot de passe Ecole

Vous pouvez programmer un mot de passe pour le mode Ecole. Si vous ne saisissez pas de mot de passe école ce mode ne sera pas utilisable.

A partir du menu principal tapez **[1][4] [ENTRER]** vous arrivez directement sur le mot de passe X tapez deux fois sur **[ENTRER]** pour passer à la programmation du mot passe école. Tapez votre mot de passe (4 chiffres maximum) et valider par **[ENTRER]**. Pour ne plus utiliser de mot de passe école saisir **[0] [ENTRER]**.

Après la programmation du mot de passe école la caisse passe à la programmation du mot de passe en P.

## Accès au mode école

Mettre la clef en X, taper **[4] [ENTRER]** taper le mot de passe programmé précédemment et valider par **[ENTRER]**. Mettre ensuite la clef en R vous êtes en mode ECOLE. Pour sortir du mode ECOLE refaites la même manipulation.

## Mot de passe manager

Vous pouvez programmer un mot de passe manager et donc sans ce mot de passe vous ne pourrez pas aller en P.

A partir du menu principal tapez **[1][4] [ENTRER]** vous arrivez directement sur le mot de passe X tapez trois fois sur **[ENTRER]** pour passer à la programmation du mot passe manager. Tapez votre mot de passe (4 chiffres maximum) et valider par **[ENTRER]**. Pour ne plus utiliser de mot de passe manager saisir **[0] [ENTRER]**.

Après la programmation du mot de passe manager la caisse repasse à la programmation du mot de passe en X.

## 4-6/ Instructions générales

Les instructions générales permettent de modifier le comportement de la caisse enregistreuse.

Par défaut les instructions sont paramétrées pour correspondre à la majorité des utilisations. Veuillez ne pas modifier les instructions avant de tester le fonctionnement de la caisse.

Pour aller dans les instructions générales mettre la clef en position P. Vous avez ensuite deux solutions :

- Soit descendre avec la flèche ↓ jusqu'au menu 7) Instructions générales puis appuyez sur [ENTRER].
- Soit taper [7] et faire [ENTRER].

Quand vous êtes dans le menu des instructions générales les touches :

[PAGE BAS] permet de sélectionner l'instruction suivante.

[PAGE HAUT] permet de sélectionner l'instruction précédente.

[ENTRER] permet de valider une saisie ou de passer d'un bit à un autre.

### **Instruction 1 : Position de la décimale, format date**

Bit	Valeur	Fonction
0101	0	0
	1	0.0
	2	0.00
	3	0.000
0102	0	AAAA-MM-JJ (Année- Mois -Jour)
	1	MM-JJ- AAAA (Mois-Jour-Année)
	2	JJ-MM-AAAA (Jour-Mois-Année)

De base Instruction 1 = 21 / Instruction 1 conseillée = 22

### **Instruction 2 : Méthode d'arrondi**

Bit	Valeur	Fonction
0201	0	Arrondi inférieur (0.1 à 0.9 devient 0.0)
	5	Arrondi 0.1 à 0.4 devient 0.0 et 0.5 à 0.9 devient 1.0
	6	Arrondi 0.1 à 0.5 devient 0.0 et 0.6 à 0.9 devient 1.0
	9	Arrondi supérieur (0.1 à 0.9 devient 1.0)
0202	0	Le dernier chiffre des décimales est arrondi dans le calcul des %
	1	Le premier chiffre des décimales est arrondi dans le calcul des %

De base Instruction 2 = 50 / Instruction 2 conseillée = 50

**Instruction 3 : Attente, Rendu monnaie CB, Remise, Rapport, Annulation, Vendeur**

Bit	Valeur	Fonction
0301	0	Fonction attente non utilisable
	1	Fonction utilisable par la touche ATTENTE
0302	0	Rendu monnaie sur CB impossible (impossible d'encaisser un montant CB supérieur ou inférieur à celui du solde du ticket)
	1	Rendu monnaie sur CB possible
0303	0	Rapport département en brut si utilisation remise brut et en net si utilisation de remise net.
	1	Rapport département en brut quelque soit le type de remise utilisée
0304	0	Rapport département en brut si utilisation rabais brut et en net si utilisation de rabais net.
	1	Rapport département en brut quelque soit le type de rabais utilisé
0305	0	Imprime les ventes en nombre sur le rapport horaire
	1	Imprime les ventes en quantité sur le rapport horaire
0306	0	Imprime les annulations, les retours, en net sur les rapports
	1	N'imprime pas les annulations, les retours, en net sur les rapports
0307	0	Impression des retours et Annulation dans le rapport Vendeur
	1	Pas d'impression des retours et Annulation dans le rapport Vendeur
0308	0	Toujours 0, non utilisé

De base Instruction 3 = 10000000 / Instruction 3 conseillée = 11000000

**Instruction 4 : Msg commercial, date, heure, rapport Z, Pages , Rappel ticket, Clavier.**

Bit	Valeur	Fonction
0401	0	Imprime le message pied de ticket juste sous le logo
	1	Imprime le pied de ticket en bas des tickets clients
0402	0	Imprime la date, l'heure, et le vendeur en bas du ticket
	1	Imprime la date, l'heure, et le vendeur en haut du ticket
0403	0	Le rapport général Z est imprimé une fois
	1	Le rapport général Z est imprimé deux fois
0404	0	Remise à zéro du numéro de ticket après un Z jour
	1	Pas de remise à zéro du numéro de ticket après un Z jour
0405	0	Retour en page de département 1 après chaque département
	1	Reste sur la page de département sélectionnée après chaque département
0406	0	Retour en page de département 1 après chaque fin de ticket
	1	Reste sur la page de département sélectionnée après chaque fin de ticket
0407	0	Second ticket impossible
	1	Second ticket possible par la touche [TTL]
0408	0	Clavier de vente non modifiable
	1	Clavier de vente modifiable

De base Instruction 4 = 10000011 / Instruction 4 conseillée = 10000011

**Instruction 5 : Impression simultanée, Impression des TVA, rapport Z**

Bit	Valeur	Fonction
0501	0	Impression du ticket et journal produit par produit
	1	Impression du ticket et journal après encaissement
0502	0	Les mots TTC-1 à TTC-4 correspondent au TTC
	1	Les mots TTC-1 à TTC-4 correspondent au HT dans ce cas changer les textes TTC-1 à TTC-4 par HT-1 à HT-4
0503	0	Pas d'impression des TVA
	1	Impression détaillée des TVA
0504	0	Pas d'impression du TTC sur le ticket
	1	Impression du TTC sur le ticket (Montant soumis à TVA)
0505	0	Impression du symbole TVA derrière chaque produit (I, II, III, IV)
	1	Pas d'impression du symbole TVA
0506	0	Pas d'impression du taux de TVA
	1	Impression du taux de TVA
0507	0	Les montants ou les quantités peuvent être négatifs
	1	Les montants ou les quantités ne peuvent pas être négatifs
0508	0	Même si le rapport Z est plein il peut ne pas être imprimé
	1	Si le rapport Z est plein il doit être imprimé

De base Instruction 5 = 01100000 / Instruction 5 conseillée = 01100100

**Instruction 6 : Numéro ticket, date, heure, logo, NRG, Vendeur,**

Bit	Valeur	Fonction
0601	0	Imprime le numéro de ticket
	1	N'imprime pas le numéro de ticket
0602	0	Imprime l'heure sur le ticket et le journal
	1	N'imprime pas l'heure sur le ticket et le journal
0603	0	Imprime la date sur le ticket et le journal
	1	N'imprime pas la date sur le ticket et le journal
0604	0	Imprime le logo sur ticket client
	1	N'Imprime pas le logo sur ticket client
0605	0	Imprime le nombre de produit vendu dans un ticket
	1	N'imprime pas le nombre de produit vendu dans un ticket
0606	0	Imprime le NRG sur les rapports
	1	N'imprime pas le NRG sur les rapports
0607	0	N'efface pas le vendeur sélectionné quand on change la clef fonction
	1	Efface le vendeur sélectionné quand on change la clef fonction
0608	0	N'efface pas le vendeur sélectionné quand on fini un ticket
	1	Efface le vendeur sélectionné quand on fini un ticket

De base Instruction 6 = 00000000 / Instruction 6 conseillée = 00000000

**Instruction 7 : Arrondi, Touche Article, Logo, Ticket On/Off**

Bit	Valeur	Fonction
0701	0	Arrondi en fin de ticket lors de l'appui de la touche <b>[TOTAL]</b>
	1	Pas d'arrondi
0702	0	Arrondi en fin de ticket lors de l'appui de la touche <b>[CHEQUE]</b>
	1	Pas d'arrondi
0703	0	Arrondi en fin de ticket lors de l'appui de la touche <b>[CB] [CREDIT]</b>
	1	Pas d'arrondi
0704	0	Arrondi en fin de ticket lors de l'appui de la touche <b>[/S-TTL]</b>
	1	Pas d'arrondi
0705	0	Pas de coupon
	1	Impression de coupons par produits vendus
0706	0	La touche ARTICLE est utilisée pour le numéro d'article
	1	La touche ARTICLE est utilisée pour le code barre
0707	0	Le logo journal est imprimé en haut
	1	Le logo journal est imprimé en bas
0708	0	La touche ticket Ma/Ar est utilisable
	1	La touche ticket Ma/Ar n'est pas utilisable

De base Instruction 7 = 00000000

Instruction 7 conseillée = 00000000

Instruction 7 conseillée avec code barre = 00000100

**Instruction 8 : Méthode d'arrondi**

Bit	Valeur	Fonction
0801	00	Arrondi supérieur (0.01 à 0.09 devient 0.10)
	04	Arrondi 0.01 à 0.04 devient 0.0 et 0.05 à 0.09 devient 0.10
	09	Arrondi inférieur (0.00 à 0.09 devient 0.00)
	02	Arrondi pour la Suisse 0.00 à 0.02 devient 0.00 / 0.03 à 0.07 devient 0.05 / 0.08 à 0.09 devient 0.10
	12	Arrondi Danemark 0.00 à 0.12 devient 0.00 / 0.13 à 0.37 devient 0.25 / 0.38 à 0.62 devient 0.50 / 0.63 à 0.87 devient 0.75 / 0.88 à 0.99 devient 1.00

De base Instruction 8 = 0 / Instruction 8 conseillée = 0

**Instruction 9 : Méthode d'arrondi**

Bit	Valeur	Fonction
0901	0	Pas d'arrondi
	1	Sélectionne le dernier chiffre pour l'arrondi
	2	Arrondi Suisse
	3	Arrondi Danemark

De base Instruction 9 = 0 / Instruction 9 conseillée = 0

### Instruction 10 : Méthode d'arrondi, Création Article en Vente

Bit	Valeur	Fonction
1001	0	Méthode d'arrondi suisse désactivée
	1	Méthode d'arrondi suisse activée
1002	0	La touche majuscule reste validée
	1	La touche majuscule est dé validée
1003	0	N'imprime pas les articles / départements à zéro dans les rapports
	1	Imprime les articles / départements à zéro dans les rapports
1004	0	Création des articles en vente par code barre impossible
	1	Création des articles en vente par code barre possible
1005	0	Système de taxe canadien désactivé laisser à 0
1006	0	Système taxe canadien laisser à 0
1007	0	Système taxe canadien laisser à 0
1008	0	Système taxe canadien laisser à 0

De base Instruction 10 = 00000000

Instruction 10 conseillée = 00000000

Instruction 10 conseillée code barre = 00010000

### Instruction 11 : Code barre Poids/Prix

Bit	Valeur	Fonction
1101	0	Codification non utilisé
	1	Code barre poids/prix 4 chiffres pour le code articles 5 chiffres pour poids/prix
1102	0	Codification non utilisé
	1	Code barre poids/prix 4 chiffres pour le code articles 6 chiffres pour poids/prix
1103	0	Codification non utilisé
	1	Code barre poids/prix 5 chiffres pour le code articles 4 chiffres pour poids/prix
1104	0	Codification non utilisé
	1	Code barre poids/prix 6 chiffres pour le code articles 4 chiffres pour poids/prix
1105	0	Code barre 02= code prix
	1	Code barre 02 = code poids
1106	0	Code barre 20, 21, 22 = code prix
	1	Code barre 20, 21, 22 = code poids
1107	0	Code barre 23, 24, 25 = code prix
	1	Code barre 23, 24, 25 = code poids
1108	0	Code barre poids/prix non utilisables
	1	Code barre poids prix utilisables

De base Instruction 11 = 00000000 / Instruction 6 conseillée = 00000000

**Instruction 12 : Alarme tiroir, Ecriture condensé, Ecole, NRGT, Sélection Vendeur, Attente**

Bit	Valeur	Fonction
1201	0	Alarme Tiroir désactivée
	1	Alarme Tiroir activée
1202	0	Utilisation possible de l'écriture condensée
	1	Utilisation impossible de l'écriture condensée
1203	0	Voir instructions 1202
	1	Si 1202=0 le ticket est imprimé normalement mais le rapport en condensé
1204	0	Mot école imprimé sur le ticket en mode école
	1	Symbole école imprimé sur le ticket en mode école
1205	0	Le NRGT est calculé en Net
	1	Le NRGT est calculé en Brut
1206	0	Changement de vendeur en cours de ticket impossible
	1	Changement en cours de vendeur possible dans ce cas le ticket en cours passe en attente.
1207	0	Impression du Sous-total quand on rappelle un ticket en attente
	1	Impression du ticket en détail quand on passe un ticket en attente
1208	0	Non utilisé

De base Instruction 12 = 01000000 / Instruction 12 conseillée = 01000000

**Instruction 13 : Taille touche article/département, Ecole, Annulation Retour**

Bit	Valeur	Fonction
1301	0	Touche département 1 à 5 Double
	1	Touche département 1 à 5 Simple
1302	0	Touche Article Double
	1	Touche Article Simple
1303	0	Vente école imprimé sur bande de contrôle
	1	Vente école non imprimé sur bande de contrôle
1304	0	Rapport école imprimé sur bande de contrôle
	1	Rapport école non imprimé sur bande de contrôle
1305	0	Impression des annulations dans les rapports
	1	Pas d'impression des annulations dans les rapports
1306	0	Impression des retours dans les rapports
	1	Pas d'impression des retours dans les rapports
1307	0	Non utilisé
1308	0	Non utilisé

De base Instruction 13 = 00000000 / Instruction 13 conseillée = 00000000

## 5/ Les rapports (fin de journée / mois)

La caisse dispose d'une lecture des rapports (X) et de la remise à zéro des rapports (Z). Ces rapports peuvent être imprimés de façon journalière ou de façon périodique. Dans chacun des cas vous disposez de 13 rapports différents.

### 5-1/ Les rapports en lecture X

Les rapports X peuvent être imprimés autant de fois que vous le voulez car ils ne sont pas remis à zéro. Ils se remettent à zéro avec la clef en position Z.

Mettre la clef fonction en position X vous obtenez à l'écran.

RPTX	
1)JOUR	2)PERIODIQUE
3)SUR ECRAN	4)ECOLE
Entrer N° et [ENTRER]	

Taper le numéro de la fonction désirée puis **[ENTRER]**.

### Rapport X jour

Pour sélectionner les rapports X jour (Clef en X) taper **[1] [ENTRER]**

Liste des rapports disponibles en X Jour

Numéro	Nom du rapport
1	GENERAL
2	DEPARTEMENT
3	GROUPE DEPARTEMENT
4	RAPPORT ARTICLE
5	ARTICLE PAR DEPT
6	RAPPORT VENDEUR
7	RAPPORT HORAIRE
8	RAPPORT TIROIR
9	ECOLE

Taper le numéro du rapport puis appuyer sur **[ENTRER]** le rapport s'imprime alors. Une fois le rapport imprimé vous devez appuyer sur **[ECHAP]** pour retourner sur l'écran de sélection des rapports. Vous pouvez appuyer sur **[ECHAP]** à nouveau pour revenir sur l'écran principal. Grâce aux touches **[PAGE HAUT]**, **[PAGE BAS]** vous pouvez changer de page pour visualiser la liste des rapports ci-dessus.

## Rapport X périodique

Pour sélectionner les rapports X périodique (Clef en X) taper **[2] [ENTRER]**

Liste des rapports disponibles en X périodique

Numéro	Nom du rapport
1	GENERAL
2	DEPARTEMENT
3	RAPPORT ARTICLE
4	ARTICLE PAR DEPT
5	RAPPORT VENDEUR
6	RAPPORT HORAIRE
7	GROUPE DEPARTEMENT
8	RAPPORT ECOLE

Taper le numéro du rapport puis appuyer sur **[ENTRER]** le rapport s'imprime alors. Une fois le rapport imprimé vous devez appuyer sur **[ECHAP]** pour retourner sur l'écran de sélection des rapports. Vous pouvez appuyer sur **[ECHAP]** à nouveau pour revenir sur l'écran principal. Grâce aux touches **[PAGE HAUT]**, **[PAGE BAS]** vous pouvez changer de page pour visualiser la liste des rapports ci-dessus.

## Rapport X sur écran

Pour sélectionner les rapports X périodique (Clef en X) taper **[3] [ENTRER]**

Pour les rapports jour taper **[1] [ENTRER]**.

Pour les rapports périodiques taper **[2] [ENTRER]**.

Liste des rapports disponibles sur écran Jour en X

Numéro	Nom du rapport
1	VENTES NETTES
2	ESPECES TIROIR
3	TOTAL ESPECES
4	TOTAL CHEQUE
5	TOTAL CARTE
6	TOTAL CREDIT
7	TOTAL R/A
8	TOTAL S/A
9	TOTAL NON VENTE

Taper le numéro du rapport puis appuyer sur **[ENTRER]** le rapport s'affiche alors. Une fois le rapport affiché vous devez appuyer sur **[ECHAP]** pour retourner sur l'écran précédent. Vous pouvez appuyer sur **[ECHAP]** à nouveau pour revenir sur l'écran principal. Grâce aux touches **[PAGE HAUT]**, **[PAGE BAS]** vous pouvez changer de page pour visualiser la liste des rapports ci-dessus.

## Accès au mode école

Taper **[4] [ENTRER]** taper le mot de passe programmé (voir chapitre 4.5) et valider par **[ENTRER]**. Mettre ensuite la clef en R vous êtes en mode ECOLE. Pour sortir du mode ECOLE refaites la même manipulation.

### 5-2/ Les rapports avec remise à zéro Z

A l'instar des rapports X quand vous faites un rapport Z le rapport est imprimé puis remis à zéro. Pour ce faire vous devez mettre la clef fonction en Z.

Mettre la clef fonction en position Z vous obtenez à l'écran

RPTX	
1)Par Jour	2)PERIODIQUE
3)Effacer Raprt	4)USB COM
Entrer N° et [ENTRER]	

Taper le numéro de la fonction désirée puis **[ENTRER]**.

### Rapport Z jour

Pour sélectionner les rapports Z jour (Clef en Z) taper **[1] [ENTRER]**

Liste des rapports disponibles en Z Jour

Numéro	Nom du rapport
1	GENERAL
2	RAPPORT ARTICLE
3	RAPPORT HORAIRE
4	RAPPORT VENDEUR
5	RAPPORT TIROIR
6	DECLARATION TIROIR
7	RAPPORT ECOLE

Taper le numéro du rapport puis appuyer sur **[ENTRER]** le rapport s'imprime alors. Une fois le rapport imprimé vous devez appuyer sur **[ECHAP]** pour retourner sur l'écran de sélection des rapports. Vous pouvez appuyer sur **[ECHAP]** à nouveau pour revenir sur l'écran principal. Grâce aux touches **[PAGE HAUT]**, **[PAGE BAS]** vous pouvez changer de page pour visualiser la liste des rapports ci-dessus.

Le rapport Ecole n'est utilisable que si la caisse est en mode école. De même quand vous êtes en mode école seul le rapport 7 est accessible.

## Rapport Z périodique

Pour sélectionner les rapports Z périodique (Clef en X) taper **[2]** **[ENTRER]**

Liste des rapports disponibles en Z périodique

Numéro	Nom du rapport
1	GENERAL
2	RAPPORT ARTICLE
3	RAPPORT VENDEUR
4	RAPPORT TIROIR
5	RAPPORT ECOLE

Taper le numéro du rapport puis appuyer sur **[ENTRER]** le rapport s'imprime alors. Une fois le rapport imprimé vous devez appuyer sur **[ECHAP]** pour retourner sur l'écran de sélection des rapports. Vous pouvez appuyer sur **[ECHAP]** à nouveau pour revenir sur l'écran principal. Grâce aux touches **[PAGE HAUT]**, **[PAGE BAS]** vous pouvez changer de page pour visualiser la liste des rapports ci-dessus.

Le rapport Ecole n'est utilisable que si la caisse est en mode école. De même quand vous êtes en mode école seul le rapport 5 est accessible.

**5-3/ Exemples de rapports**

**Rapport général**

***** X 1 *****			RAPPOR GENERAL	
DEPT0001	17Q	84.90	←	Quantité Vendue
DEPT0002	10Q	100.00	←	Montant
DEPT0004	1Q	15.00	←	Quantité totale département Vendu
TTL DEPT	28Q	199.90	←	Montant total département Vendu
N TAXE	15.00	15.00	←	Montant vendu non soumis à TVA
TTC-1 *	21N	80.01	←	TTC soumis à TVA (Quantité et montant)
TVA-1	4.39	4.39	←	Valeur de la TVA
TTC-2 *	10N	83.60	←	Total des TVA (TVA1 + TVA2 + TVA3 + TVA4)
TVA-2	16.40	16.40	←	
T TVA	20.79	20.79	←	
TTL BRUT	211.25	211.25	←	Le TTL brut correspond au chiffre d'affaire sans remises et annulations
TL NET	199.65	199.65	←	Le TTL net est le chiffre encaissé
ANN TICK	1N	5.00	←	Nombre d'annulation et montant touche <b>VOID (Annule)</b>
RETOUR	1N	5.00	←	Nombre d'annulation et montant touche <b>RETOUR</b>
- % NET	1N	0.50	←	Remise en % sur article/département (Quantité+montant)
+ % N	1N	0.50	←	Majoration en % sur article/département (Quantité+montant)
- NET	1N	0.10	←	Rabais sur article/département (Quantité+montant)
- % BRUT	1N	0.50	←	Remise en % sur Sous-Total (Quantité+montant)
+ % B	1N	0.75	←	Majoration en % sur Sous-Total (Quantité+montant)
- BRUT	1N	0.50	←	Rabais sur Sous-Total (Quantité+montant)
ESPECES	10N	99.65	←	CA en Espèces (Quantité + Montant)
CHEQUE	1N	30.00	←	CA en Chèque (Quantité + Montant)
CREDIT	1N	20.00	←	CA en Crédit (Quantité + Montant)
CB	1N	30.00	←	CA en CB (Quantité + Montant)
CB2	1N	20.00	←	CA en Espèces (Quantité + Montant)
R/A ESP	1N	50.00	←	Entrées d'argent en Espèces (Quantité + Montant)
S/A ESP	1N	2.50	←	Sortie d'argent en Espèces (Quantité + Montant)
ESP TIR	147.15	147.15	←	Rapport tiroir Esp Tir = ESPECES + R/A ESP - S/A ESP etc....
CH TIR	30.00	30.00	←	
CB TIR	30.00	30.00	←	
CB2 TIR	20.00	20.00	←	
NUL TICK	15.00	15.00	←	Montant des annulations Tickets <b>[CANCEL]</b>
NUM TICK	X1	9	←	Numéro de Rapport

Suite du rapport général

VENDEURO2	←	Nom du Vendeur
TTL NET	14N 199.65	Total Net du vendeur (Quantité et montant)
ANN TICK	1N 5.00	Annulation Touche <b>VOID</b> (Quantité et montant)
RETOUR	1N 5.00	Annulation Touche <b>RETOUR</b> (Quantité et montant)
TVA	13N 20.79	Total TVA (Quantité et montant)
NUL TICK	1N 15.00	Total annulation ticket [ <b>CANCEL</b> ] (Quantité et montant)
24-11-2009 14:54 0001 VENDEURO 00000083		

Si des ventes avaient été faites avec d'autres vendeurs ils seraient apparus sur ce rapport.

**Explication du TTL Brut :**

Ce total représente l'ensemble des ventes de la période et inclus les remises, rabais, annulation.

TTL BRUT = TTL DEPT + (-%Net) + (-Net) + (+%B) + ANN TICK + RETOUR

Ou

TTL BRUT = TTL NET + (-%Net) + (-Net) + (+%B) + (-%BRUT) + (-BRUT) + (+%N) + ANN TICK + RETOUR

**Rapport horaire**

***** X 1 *****		
RAPPORT HORAIRE		
00:00	10N 154.00	← Nombre de ventes et chiffre d'affaire dans la période de temps 0:00 à 11:59
12:00	2N 11.25	
14:00	2N 20.00	
15:00	6N 50.25	
16:00	16N 187.00	
17:00	19N 344.00	
19:00	2N 45.60	
20:00	1N 6.00	
21:00	5N 30.00	
22:00	7N 85.00	
24-11-2009 16:27 0001 VENDEURO 00000083		

### **5-4/ Remise à zéro des données financières**

Après avoir programmé la caisse et fait tous les tests de fonctionnement il faut remettre la caisse à zéro au niveau financier. Pour cela mettre la clef fonction en Z.

Il faut choisir le menu 3) Effacer Rapport, appui donc sur **[3]** puis **[ENTRER]**.

On a deux choix possibles 1) Par jour, 2) Périodique, il faudra faire les deux un après l'autre.

Pour le 1 on fait **[1]** puis **[ENTRER]** on tape le code **[3] [6] [1] [0]** puis **[ENTRER]**.

Pour le 2 on fait **[2]** puis **[ENTRER]** on tape le code **[3] [6] [1] [0]** puis **[ENTRER]**.

Il faudra également remettre à zéro les numéros de rapports pour cela mettre la clef en P.

Tapez **[1] [ENTRER]** (Date et heure)

Appuyez 4 fois sur **[ENTRER]**.

Remettre à zéro les Numéros rapports X1, X2, Z1, Z2.

### **5-5/ USB (option technique)**

L'adaptateur USB / RS-232 est une option, il se branche sur le port de sortie série de la caisse, et on peut y connecter une clef USB. Cet adaptateur et la clef USB sont utilisées pour :

Mettre à jour la version de flash de la caisse.

Sauvegarder la programmation de la caisse.

Sauvegarder les rapports (Le format d'enregistrement n'est pas utilisable)

Cette option est réservée au technicien qui a installé la caisse enregistreuse.

Pour utiliser cette option mettre la clef en Z.

Taper **[4] [ENTRER]**

<b>RPTZ</b> (charge/sauve) 1) Charger (Lecture Clef) 2) Sauver (Ecriture Clef) Entrer N° et [ENTRER]
---

Vous pouvez choisir 1 ou 2 pour charger des données de la clef ou écrire des données dans la clef.

En chargement on peut

- 1) Lire la programmation complète de la caisse (sans le fichier Article).
- 2) Lire la programmation des Articles uniquement.

En écriture on peut :

- 1) Ecrire la programmation complète de la caisse (sans le fichier Article).
- 2) Ecrire la programmation des Articles uniquement.
- 3) Rapport DEPT/VEND jour

- 4) Rapport Article jour
- 5) Rapport DEPT/VEND période
- 6) Rapport Article période
- 7) Rapport DEPT/VEND jour+période
- 8) Rapport Article jour+période

Les rapports ont un format qui n'est pas exploitable sans logiciel externe (logiciel inexistant à ce jour).

## 6/ Communication et Code d'erreur

### 6-1/ Communication

Il n'y a qu'un port de communication sur la caisse. Ce port est utilisé soit pour un lecteur code barre soit pour la connexion PC. Suivant la position de clef le port de communication est utilisable pour les périphériques suivants.

- Clef en P ou R : Lecteur code barre  
 Paramètre du port en code barre  
 9600 bps, 7 bits, 1 bit de stop, parité paire (Even)
- Clef en L : Communication PC  
 9600bps, 8 bits, 1 bit de stop, Pas de parité.

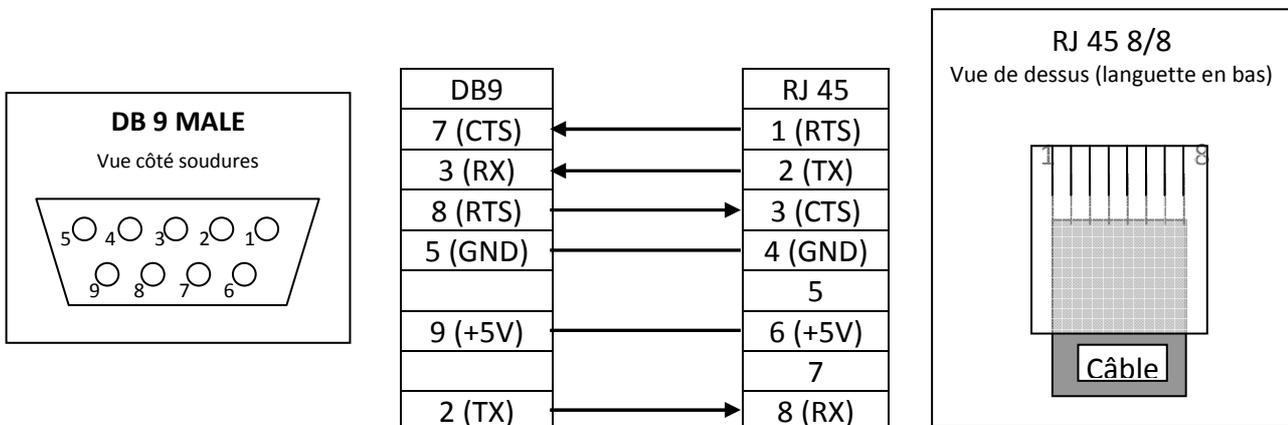
Si vous communiquez avec le PC et que la clef n'est pas en L vous aurez une erreur sur la caisse.

Brochage du port RJ45

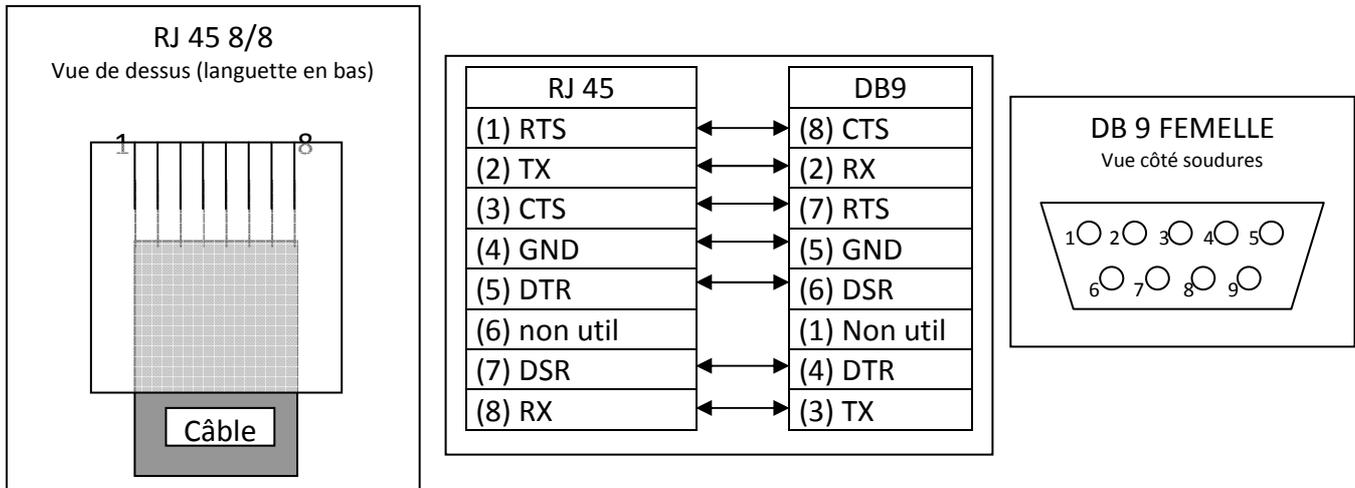
Numéro de broche	Nom du signal
1	RTS
2	TXD
3	CTS
4	GND
5	Non utilisé
6	+5V
7	Non utilisé
8	RXD

**Attention: Avant de brancher un périphérique débrancher la caisse enregistreuse**

### Schéma de câblage scanner / douchette



## Schéma de câblage connexion PC



### 6-2/ Codes erreur

Code	Erreur et correction
E1	Vous avez fait une mauvaise manipulation. Appuyer sur <b>[COR]</b> pour annuler l'erreur
E2	Le montant entré est trop grand. Appuyer sur <b>[COR]</b> pour annuler l'erreur et ressaisir
E3	L'encaissement n'est pas terminé utiliser un mode paiement pour terminer la vente.
E4	Le mot de passe pour les rapports n'a pas été entré. Appuyer sur <b>[COR]</b> pour annuler et saisir le code.
E5	Le numéro de vendeur n'a pas été saisi. Appuyer sur <b>[COR]</b> pour annuler et entrer un numéro de vendeur puis la touche [ID]
E6	Le système est en erreur. Appuyer sur <b>[COR]</b> pour annuler l'erreur.
E7	Le montant encaissé n'est pas entré. Vous avez fait une mauvaise manipulation. Appuyer sur <b>[COR]</b> pour annuler l'erreur et entrer le montant à encaisser.
E8	La touche ticket On/Off a été utilisé, et la fonction On/Off est inopérante. Voir l'instruction 0708.
E9	Visible quand vous êtes dans la programmation de la table de TVA et que vous avez changé la clef fonction. Remettre la clef en P et sortir de la programmation de la table.
Ec	La mémoire de saisie des articles pour le rappel ticket est pleine. Finir la vente par un mode de paiement.
Er	La mémoire des rapports est pleine, imprimer les rapports en Z. (Jour et périodique)
EP2	Il n'y a plus de papier dans une imprimante veuillez changer la bobine.
E	Une erreur est apparue. Appuyer sur <b>[COR]</b> pour annuler l'erreur
EB	Les piles sont faibles veuillez les changer.
BAT LO	Les piles sont trop faibles veuillez les changer immédiatement.

# **Utilisation de la caisse enregistreuse**

## 7/ Utilisation de la caisse enregistreuse

Nota :

Toutes les manipulations qui suivent se font avec une clef fonction en position R.

Tous les prix sont entré sans le symbole de la décimale [.] , exemple pour 10.50€ on tapera **[1][0][5][0]**

En cas d'erreur référez vous au chapitre 6.2 pour connaitre la solution. Dans la plupart des cas il suffit d'appuyer sur **[COR]** pour annuler l'erreur.

### 7-1 / Fonctions du clavier

#### Clavier de base de la caisse en Vente



**[CANCEL]** (Annulation Ticket) : Permet d'effacer un ticket en cours en intégralité.

**[X/TIME]** (Multiplication / Heure) : Permet de saisir une quantité (quand elle est précédé d'une valeur numérique), permet d'afficher l'heure (si aucune touche n'est appuyée avant).

**[CLR]** (Correction) : Permet de corriger la saisie de valeur numérique en cours.

**[-]** (Rabais) : Permet de saisir un rabais (en montant).

**[RTN]** (Retour) : Permet de faire le retour d'un produit après la vente.

**[VOID]** (Annulation) : Permet d'annuler la vente d'un article après encaissement.

**[EC]** (Nul ligne) : Permet d'annuler le dernier article vendu dans un ticket (avant encaissement)

**[RF]** (Montée papier ticket client) : Permet de faire avancer le ticket client.

**[JF]** (Montée papier journal) : Permet de faire avancer le papier côté journal.

**[ENT/RLS]** (Saisie de prix) : Permet de modifier le prix d'un article en vente.

**[PLU]** (Article) : Permet de saisir un numéro d'article pour le vendre. 5000 articles sont utilisables dans la caisse.

**[ID / ON-OFF]** (N° Vendeur / Ticket On-Off) : Permet de saisir un code vendeur, permet aussi d'arrêter l'impression du ticket client.

**[DPT#]** (Numéro département) : Permet de saisir un numéro de département qui n'est pas au clavier.

**[SHFT]** (Page département) : Permet de changer de page de département.

**[TAX#]** (N° TVA) : Permet de changer la TVA d'un article ou d'un département au moment de la vente.

**[HOLD]** (Attente) : Permet de mettre un ticket en attente ou de rappeler un ticket qui était en attente.

**[-%]** (Remise en %) : Permet de faire une remise en pourcentage sur un article ou sur un ticket.

**[+%]** (Majoration en %) : Permet de majorer en % un article ou un ticket.

**[RA]** (Rentrée d'argent) : Permet d'ajouter un montant dans le tiroir caisse (fond de caisse).

**[PO]** (Sortie d'argent) : Permet de sortir de l'argent du tiroir caisse.

**[CHRG]** (Crédit) : Permet de payer un ticket en Crédit.

**[CHKS]** (Chèque) : Permet de payer un ticket en chèque.

**[CASH TEND]** (Espèces) : Permet d'encaisser un ticket en espèces, permet de calculer le rendu monnaie.

**[TOTL]** (Total) : Permet d'afficher le total du ticket (TVA incluse). Permet aussi de faire un rappel ticket.

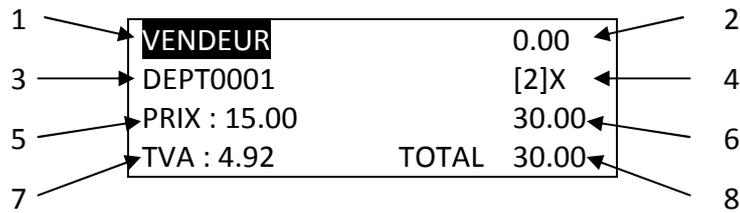
**[#/ST]** (Tiroir / Sous-Total) : Permet d'ouvrir le tiroir si aucune opération n'a été commencée, permet d'afficher et d'imprimer le Total ticket si une vente est commencée. Si on entre des chiffres avant, elle permet d'imprimer une référence ticket.

**[0] à [9] [00]** : Permet de saisir les valeurs numériques.

**[1] à [26]** (Département 1 à 26) : Permet de vendre sur des départements (deux page de 13 départements utilisables par défaut)

**[.]** : Permet de saisir des valeurs décimales (pour des quantités)

## Ecran de vente



- 1/ Statuts actuel de la caisse
- 2/ Zone saisie numérique
- 3/ Nom de l'article ou du département vendu
- 4/ Quantité d'article ou de département vendu
- 5/ Prix unitaire de l'article ou du département
- 6/ Prix total pour ce(s) département(s) ou article(s)
- 7/ Montant de la TVA.
- 8/ Sous-Total ticket en cours

## 7-2/ Opérations de base

### Vente d'un département unique

La vente d'un élément programmé, comme unique permet de limiter le nombre de touches à appuyer et de clôturer automatiquement un ticket en ESPECES. Pour que cette fonction soit active il faut que le bit 5 de l'instruction des départements soit à 1 (Chapitre 2-7).

Ecran		Ticket	
<b>VENDEUR</b>	0.00	DEPT0001	15.00
PAIEMENT :	15.00	NBRE ART	1
ESPECES :	15.00	<b>ESPECES</b>	<b>15.00</b>
RENDU :	0.00		

Nota : Si vous vendez un département qui n'est pas programmé en unique avant le département programmé en unique, la fonction est désactivée. Si vous voulez temporairement annuler la fonction d'un département vous pouvez le faire en appuyant sur [ENT/RLS] avant d'appuyer sur le département unique.

### Vente de plusieurs Articles par leur numéros

L'exemple suivant montre comment on va vendre les articles 14, 6 et 126. On suppose que les articles ont été programmés et que les prix de ceux-ci sont respectivement 1.00€, 3.00€, 10.00€.

Manipulations

**[1] [4] [ARTICLE]**

**[6] [ARTICLE]**

**[1] [2] [6] [ARTICLE]**

**[ESPECES]**

Ecran Final

<b>VENDEUR</b>	0.00
PAIEMENT :	14.00
ESPECES :	14.00
RENDU :	0.00

Ticket Final

ARTICLE0014	1.00
ARTICLE0006	3.00
ARTICLE0126	10.00
NBRE ART	3
<b>ESPECES</b>	<b>14.00</b>

Nota : l'appel des articles par leur numéro n'est possible que si l'instruction 0706 est à 0. Dans le cas contraire la touche **[ARTICLE]** sert pour saisir un code barre. Vous pouvez néanmoins quand vous êtes en saisi du numéro d'article saisir un code barre en le précédant de la touche **[SHT]** (Page département).

Exemple :

**[SHFT]**

**[3] [4] [1] [6] [7] [9] [0] [0] [2] [1] [0] [6] [9] [ARTICLE]**

**[ESPECES]**

### Vente d'article avec multi-quantité

L'exemple suivant montre comment on va vendre 10 fois l'article 126. On suppose que l'article a été programmé et que son prix est 10.00€.

Manipulations

**[1] [4] [X/TIME] [1] [2] [6] [ARTICLE] [ESPECES]**

Ecran

<b>VENDEUR</b>	0.00
ARTICLE0126	[10]X
PRIX : 10.00	100.00
TVA : 16.39	TOTAL 100.00

Ticket

10X @10.00	
ARTICLE0126	100.00
NBRE ART	1
<b>ESPECES</b>	<b>15.00</b>

## Répétition d'un article

L'exemple suivant montre comment on peut répéter trois fois l'article 6.

### [6] [ARTICLE]

Ecran

<b>VENDEUR</b>	0.00
ARTICLE006	[1]X
PRIX : 3.00	3.00
TVA : 0.16	TOTAL 3.00

### [ARTICLE] [ARTICLE]

Ecran

<b>VENDEUR</b>	0.00
ARTICLE006	[3]X
PRIX : 3.00	9.00
TVA : 0.47	TOTAL 9.00

## [ESPECES]

### Vente d'article avec multi-quantité

L'exemple suivant montre comment on va vendre 10 fois l'article 126. On suppose que l'article a été programmé et que son prix est 10.00€.

### [1] [4] [X/TIME] [1] [2] [6] [ARTICLE] [ESPECES]

Ecran

<b>VENDEUR</b>	0.00
ARTICLE0126	[10]X
PRIX : 10.00	100.00
TVA : 16.39	TOTAL 100.00

Ticket

	10X @10.00
ARTICLE0126	100.00
NBRE ART	10
<b>ESPECES</b>	<b>15.00</b>

### Ecrasement du prix d'un article

L'exemple suivant montre comment écraser le prix de l'article 126. On suppose que l'article a été programmé et que son prix est 10.00€, et qu'on veut le vendre à 15.00€.

### [1] [5] [0] [0] [ENT/RLS] [1] [2] [6] [ARTICLE] [ESPECES]

Ecran

<b>VENDEUR</b>	0.00
ARTICLE0126	[1]X
PRIX : 15.00	15.00
TVA : 2.46	TOTAL 15.00

Ticket

ARTICLE0126	15.00
NBRE ART	1
<b>ESPECES</b>	<b>15.00</b>

## Vente d'articles par codes barres

Un lecteur code barre doit être installé et configuré sur la caisse pour lire les codes barres. Vous pouvez néanmoins saisir un code barre manuellement (Pour cela il faut que l'instruction 0706 soit à 1).

Exemple vous avez le code barre suivant à scanner mais il ne passe pas au lecteur.



Pour pouvoir vendre cet article vous aller donc devoir faire :

**[3] [4] [1] [6] [7] [9] [0] [0] [2] [1] [0] [6] [9] [ARTICLE]  
[ESPECES]**

## Vérification du prix d'un article par code barre

Pour vérifier le prix de l'article appuyez sur **[00]** puis scannez l'article avec le code barre.

## 7-3/ Utilisation des différents modes de paiement

Cette section vous indique comment utiliser les différents modes de paiement.

### Chèque

En faisant la manipulation suivante vous pouvez payer un ticket par la touche **[CHEQUE]**

**[1] [2] [6] [ARTICLE] [CHEQUE]**

Ecran Final

<b>VENDEUR</b>	0.00
PAIEMENT :	14.00
CHEQUE :	14.00
RENDU :	0.00

**Crédit**

En faisant la manipulation suivante vous pouvez payer un ticket par la touche **[CREDIT]**

**[1] [2] [6] [ARTICLE] [CREDIT]**

Ecran Final

<b>VENDEUR</b>	0.00
PAIEMENT :	14.00
CREDIT :	14.00
RENDU :	0.00

**CB**

En faisant la manipulation suivante vous pouvez payer un ticket par la touche **[CB]**

**[1] [2] [6] [ARTICLE] [CB]**

Ecran Final

<b>VENDEUR</b>	0.00
PAIEMENT :	14.00
CB :	14.00
RENDU :	0.00

**Multi paiement**

En faisant la manipulation suivante vous pouvez payer un ticket par plusieurs modes de paiement.  
Exemple : Paiement en 10.00€ **[CB]** et 4.00€ **[ESPECES]**

**[1] [2] [6] [ARTICLE] [1] [0] [00] [CB] [4] [00] [ESPECES]**

Ecran Final

<b>VENDEUR</b>	0.00
PAIEMENT :	4.00
ESPECES :	4.00
RENDU :	0.00

Nota : Pour encaisser un montant en **[CB]** avec d'autres modes de paiements ou faire du rendu monnaie il faut que l'instruction 0302 soit à 1. Autre information le paiement par **[CREDIT]** doit se faire en fin de paiement et sans rendu monnaie.

## Rendu monnaie

La caisse enregistreuse peut calculer le rendu monnaie à faire. Pour cela au lieu d'appuyer directement sur le mode de paiement, vous composez le montant reçu puis le mode de paiement.

Exemple : Vous vendez l'article 126 à 14.00€ et vous recevez 20.00€ en **ESPECES**.

Manipulation

**[1] [2] [6] [ARTICLE]**  
**[2] [0] [00] [ESPECES]**

Ticket

ARTICLE0126 I	14.00
NBRE ART	1
TVA-1	0.73
TVA	0.73
<b>TOTAL</b>	<b>14.00</b>
ESPECES	20.00
RENDU	6.00
11-23-2009	16:32
0001 VENDEURO	00000012

Le calcul du rendu monnaie peut se faire même après avoir encaissé un ticket avec un mode de paiement.

Exemple :

**[1] [2] [6] [ARTICLE]**  
**[ESPECES]**  
**[2] [0] [00]**  
**[ESPECES]**

Ecran Final

<b>VENDEUR</b>	0.00
TTL ESPECE :	14.00
ESPECES :	20.00
RENDU :	6.00

Le ticket après rendu monnaie le ticket n'est pas imprimé.

**7-4/ Remises et Rabais****Rabais [-] sur un article ou un département**

Le rabais peut être préprogrammé ou être saisi au moment de la vente.

Exemple : On vend l'article 126 (14.00€) et on applique un rabais de 2.00€

Manipulation

**[1] [2] [6] [ARTICLE]**  
**[2] [00] [-]**  
**[ESPECES]**

## Ticket

ARTICLE0126 I	14.00
- NET	2.00
NBRE ART	1
TVA-1	0.63
TVA	0.63
<b>ESPECES</b>	<b>12.00</b>
11-23-2009 17:08	
0001 VENDEURO 00000014	

Vous pouvez si vous le désirez faire un rabais sur un article (comme dans l'exemple qui précède) puis vendre un article sans rabais et clôturer par un mode de paiement.

Dans le rapport Article et Département le montant sera en net, c'est-à-dire rabais compris. Ici l'article 126 sera imprimé à 12.00 dans le rapport Article.

**Rabais [-] sur un Sous-Total**

Le rabais peut être préprogrammé ou être saisi au moment de la vente.

Exemple : On vend l'article 126 (14.00€) et le département on applique un rabais de 2.00€

Manipulation

**[1] [2] [6] [ARTICLE]**  
**[DEPT0002]**  
**[/ST]**  
**[2] [00] [-]**  
**[ESPECES]**

## Ticket

ARTICLE0126 I	14.00
DEPT0002 II	10.00
S-TTL	24.00
- BRUT	2.00
NBRE ART	2
TVA-1	0.63
TVA-2	1.31
TVA	1.94
<b>ESPECES</b>	<b>22.00</b>
11-23-2009 17:11	
0001 VENDEURO 00000017	

Nota : Si vous voulez que les TVA soient calculées sur le montant avec Rabais compris il faut que le rabais soit programmé avec la TVA (Chapitre 4.2). Dans le rapport Article et Département le montant sera en Brut, c'est-à-dire rabais non compris. Ici l'article 126 sera imprimé à 14.00 et le

département 2 à 10.00€ dans les rapports.

**Remise [-%] ou majoration [+%] sur un article ou un département.**

La remise (majoration) peut être préprogrammé ou être saisie au moment de la vente.

Exemple : On vend l'article 126 (14.00€) et on applique une remise de 10%

Manipulation

**[1] [2] [6] [ARTICLE]**  
**[1] [0] [-%]**  
**[ESPECES]**

Ticket

ARTICLE0126 I	14.00
-% NET 10%	1.40
NBRE ART	1
TVA-1	0.66
TVA	0.66
<b>ESPECES</b>	
	<b>12.60</b>
11-23-2009	17:47
0001 VENDEURO	00000019

Dans le rapport Article et Département le montant sera en net, c'est-à-dire remise comprise. Ici l'article 126 sera imprimé à 12.60 dans le rapport Article.

**Remise [-%] ou majoration [+%] sur un Sous-Total.**

La remise (majoration) peut être préprogrammé ou être saisie au moment de la vente.

Exemple : On vend l'article 126 (14.00€) et le département 2 (10.00€) on fait le Sous-Total et on applique une remise de 10%.

Manipulation

**[1] [2] [6] [ARTICLE]**  
**[DEPT0002]**  
**[/ST]**  
**[1] [0] [-%]**  
**[ESPECES]**

Ticket

ARTICLE0126 I	14.00
DEPT0002 II	10.00
S-TTL	24.00
-% BRUT 10%	2.40
NBRE ART	2
TVA-1	0.73
TVA-2	1.64
TVA	2.37
<b>ESPECES</b>	
	<b>21.60</b>
23-11-2009	19:52
0001 VENDEURO	00000021

Nota : Si vous voulez que les TVA soient calculées sur le montant avec la remise comprise il faut que la remise soit programmée avec la TVA (Chapitre 4.2). Dans le rapport Article et Département le montant sera en Brut, c'est-à-dire remise non compris. Ici l'article 126 sera imprimé à 14.00 et le

département 2 à 10.00€ dans les rapports.

### 7-5/ Annulations en cours de ticket

Il existe 3 types d'annulations que vous devrez utiliser suivant le moment ou vous voulez faire l'annulation. Il existe aussi une touche de correction en cours de frappe.

#### **Correction d'une valeur numérique en cours de saisie**

**[CLR]** (Correction) : Permet de corriger la saisie de valeur numérique en cours de frappe.

Exemple : Vous voulez vendre le département 3 à 1.50€ mais vous vous trompez et vous avez saisi 1.00€ avant d'avoir appuyez sur le Département vous pouvez corriger la valeur entrée.

**[1] [0] [0]**  
**[CLR]**  
**[1] [5] [0]**  
**[DEPT0002]**

#### **Annulation du dernier Article**

C'est la touche **[EC]** (Nul ligne) qui permet d'annuler le dernier article (département) vendu dans un ticket (avant encaissement). Cette touche n'est pas utilisable après appui sur **[Sous-Total]**.

Exemple : Vous saisissez l'article 126 et le département 2 mais finalement le client ne veut de ce département vous appuyez alors sur **[EC]** (Nul ligne).

Manipulation

**[1] [2] [6] [ARTICLE]**  
**[DEPT0002]**  
**[EC] (Nul Ligne)**  
**[ESPECES]**

DEPT0002 II	10.00
ARTICLE0126 I	14.00
DEPT0002 II	10.00
ANNULE	
DEPT0002 II	10.00
NBRE ART	2
TVA-1	0.73
TVA-2	1.64
TVA	2.37
<b>ESPECES</b>	<b>24.00</b>
23-11-2009	19:55
0001 VENDEURO	00000022

#### **Annulation du ticket complet**

C'est la touche **[CANCEL]** (Annulation Ticket) qui permet d'annuler un ticket complet (avant encaissement).

Exemple : Vous saisissez l'article 126 et le département 2 mais finalement le client ne peut pas payer vous appuyez alors sur **[CANCEL]** (Annulation Ticket).

Manipulation

**[1] [2] [6] [ARTICLE]**  
**[DEPT0002]**  
**[CANCEL] (Annulation Ticket)**

ARTICLE0126 I	14.00
DEPT0002 II	10.00
** CANCEL **	
23-11-2009 20:19	
0001 VENDEURO 00000024	

### Annulation d'un Article n'importe où dans le ticket [VOID]

C'est la touche **[VOID]** (Annule) qui permet d'annuler un article (Département) vendu dans un ticket (avant encaissement).

Exemple : Vous saisissez l'article 126 et le département 2 mais finalement le client ne veut pas de l'article 126 vous faites alors.

Manipulation

**[1] [2] [6] [ARTICLE]**  
**[DEPT0002]**  
**[VOID] (Annule)**  
**[1] [2] [6] [ARTICLE]**  
**[ESPECES]**

ARTICLE0126 I	14.00
DEPT0002 II	10.00
ANNULE	
ARTICLE0126 I	14.00
NBRE ART	1
TVA-1	0.00
TVA-2	1.64
TVA	1.64
<b>ESPECES</b>	
	<b>10.00</b>
23-11-2009 20:31	
0001 VENDEURO 00000024	

### 7-6/ Annulations après encaissement

Il existe 2 types d'annulations que vous pouvez utiliser.

#### Annulation [VOID] ou [RETOUR] après encaissement

Ces deux touches permettent d'annuler ou de retourner des articles (départements) vendus dans un ticket (après encaissement).

Exemple : Vous Annulez (Retournez) l'article 126.

**[VOID] (Annule)**  
**[1] [2] [6] [ARTICLE]**  
**[ESPECES]**

ANNULE	
ARTICLE0126 I	14.00
NBRE ART	-1
TVA-1	-0.73
TVA	-0.73
<b>ESPECES</b>	
	<b>-14.00</b>
23-11-2009 20:42	
0001 VENDEURO 00000025	

Vous devez spécifier dans quel mode de paiement vous allez utiliser pour rembourser le client. La fonction VOID ou RETOUR sont similaires, elles seront juste classées différemment dans les rapports.

**7-7/ Réception d'argent ou Sortie d'argent**

Ces fonctions permettent d'ajouter ou de retirer une somme d'argent dans le tiroir caisse.  
Par exemple pour faire un fond de caisse le matin.

**Réception d'argent**

Par exemple le matin vous décidez d'entrer 100.00€ en Espèces dans le tiroir caisse.

**[1] [0] [0] [00] [R/A] [ESPECES]**

Ecran 1

<b>VENDEUR</b>	0.00
R/A	
AMNT :100.00	100.00
TOTAL	100.00

Ecran Final

<b>VENDEUR</b>	0.00
TTL ESPECES:	100.00
ESPECES:	100.00
RENDU:	0.00

Nota : Le système vous permet de faire de l'entrer d'argent sur les autres modes de paiement.

**Sortie d'argent**

Par exemple le soir vous décidez de sortir 50.00€ en Espèces du tiroir caisse.

**[5] [0] [00] [S/A] [ESPECES]**

Ecran 1

<b>VENDEUR</b>	0.00
S/A	
AMNT : 50.00	50.00
TOTAL	50.00

Ecran Final

<b>VENDEUR</b>	0.00
TTL ESPECES:	50.00
S/A ESPECES:	50.00
RENDU:	0.00

Nota : Le système vous permet de faire de l'entrer d'argent sur les autres modes de paiement.

**7-8/ Tickets Ma-Ar, Ouverture Tiroir, Rappel Ticket, Coupon****Ouvrir le tiroir**

Vous pouvez ouvrir le tiroir sans faire de vente grâce à la touche [# /ST]. Cette touche a double fonction :  
En cours de ticket : Permet d'imprimer le Sous-Total du ticket en cours.  
Après encaissement : Permet d'ouvrir le tiroir.

**[# /ST]**

Ticket

N VENTES	#0
----------	----

Le nombre d'ouverture tiroir est indiqué dans le rapport Vendeur.

## Ticket Marche/Arrêt

Grâce à la touche **[Ticket Marche/Arrêt] (ID ON/OFF)** vous pouvez stopper l'impression du ticket client. Si vous appuyez une fois sur la touche le ticket n'est plus imprimé. Quand on est sans ticket un symbole apparait sur l'afficheur vendeur à côté du numéro de Vendeur et un point apparait sur la gauche de l'afficheur client. Si vous appuyez une fois de plus sur la touche **[Ticket Marche/Arrêt] (ID ON/OFF)** le ticket sera à nouveau imprimé.

Pour que la touche **[Ticket Marche/Arrêt] (ID ON/OFF)** soit active il faut que l'instruction 0708 soit à 0.

## Rappel Ticket

Il n'y a pas de touche dédiée pour le rappel ticket, la touche à utiliser pour faire le rappel Ticket est la touche **[TOTAL]**. Le rappel ticket ne peut être fait qu'une fois.

Ticket sur Marche et que l'on fait un rappel ticket, sur le deuxième ticket sera imprimé second ticket.  
Ticket sur Arrêt et que l'on fait un rappel ticket, le ticket sera imprimé sans second ticket.

Nota : Pour que le rappel ticket fonctionne il faut que l'instruction 0407 soit à 1. Si le ticket est sur Arrêt le rappel Ticket est toujours possible (quelque soit la valeur de la 0407).

## Coupon

Pour que les coupons soient actifs il faut que l'instruction 0705 soit à 1. Une fois activée la caisse imprimera le ticket de caisse normalement et à la suite il sera imprimé un ticket récapitulatif.

Exemple :

	Ticket	Coupon
<b>[DEPT0001]</b>	DEPT0001 I 5.00	DEPT0001 3X
<b>[DEPT0002]</b>	DEPT0002 II 10.00	-----
<b>[DEPT0001]</b>	DEPT0001 I 5.00	DEPT0002 3X
<b>[DEPT0002]</b>	DEPT0002 II 10.00	-----
<b>[DEPT0001]</b>	DEPT0001 I 5.00	ARTICLE0126 1X
<b>[DEPT0002]</b>	DEPT0002 II 10.00	
<b>[1] [2] [6] [ARTICLE]</b>	ARTICLE0126 I 14.00	
<b>[ESPECES]</b>	NBRE ART 7	
	TVA-1 1.51	
	TVA-2 4.92	
	TVA 6.43	
	<b>ESPECES 59.00</b>	
	24-11-2009 00:14	
	0001 VENDEUR 00000043	

## 7-9/ Les touches de TVA

Les touches NTX, TVA1, TVA# permettent de changer ou d'enlever l'affectation d'un article ou d'un département à une TVA uniquement pour la vente en cours.

### NTX

Cette touche permet d'enlever la TVA sur un article ou un département. Vous devez appuyer sur cette touche avant chaque département ou article. Il n'est pas possible de faire cette opération en fin de ticket.

Exemple

**[NTX]**  
**[DEPT0002]**  
**[ESPECES]**

Si cette touche n'est pas au clavier et que vous en avez besoin il faut la programmer (voir chapitre 2.10)

### TVA 1

Cette touche permet d'affecter la TVA 1 sur un article ou un département. Vous devez appuyer sur cette touche avant chaque département ou article. Il n'est pas possible de faire cette opération en fin de ticket.

Exemple

**[TVA1]**  
**[DEPT0002]**  
**[ESPECES]**

Il existe aussi des touches TVA2, TVA3, TVA4 que vous pouvez utiliser pour affecter les TVA respectives aux articles ou aux départements.

### TVA #

Cette touche permet d'affecter une TVA au choix sur un article ou un département. Vous devez appuyer sur cette touche avant chaque département ou article. Il n'est pas possible de faire cette opération en fin de ticket.

Exemple : on affecte la TVA 3 au département 2.

**[3]**  
**[TVA#]**  
**[DEPT0002]**  
**[ESPECES]**

## 7-10/ Ticket en attente

Un vendeur peut mettre son ticket en cours de vente en attente, par exemple pour servir son client et laisser la caisse libre pour les autres vendeurs. Seuls les vendeurs 1 à 5 peuvent mettre un ticket (uniquement un) en attente. La fonction Attente n'est valide que si l'instruction 0301 est à 1.

La touche utilisée est **[HOLD] (ATTENTE)**

Il y'a trois façon de mettre un ticket en attente.

### **Utilisation de la touche [HOLD] (ATTENTE)**

On commence un ticket et quand on veut le mettre en attente on appui sur **[HOLD] (ATTENTE)**.

Exemple

**[1] [ID/ On-Off]** (1 est le code du vendeur 1)  
**[DEPT0002]**  
**[ATTENTE]**

Le ticket est mis en attente, quand le vendeur 1 veut récupérer son ticket il fait l'opération suivante.

**[1] [ID/ On-Off]**  
**[DEPT0001]** On peut remettre le ticket en attente en appuyant sur **[ATTENTE]**  
**[ESPECES]**

Si un autre vendeur veut vendre pendant que le ticket du vendeur 1 est en attente il suffit qu'il s'identifie en tapant son code puis la touche **[ID]**.

### **Mise en attente en changeant de Vendeur**

Si l'instruction 1206 est à 1, quand on change de vendeur et que le vendeur en cours a commencé un ticket, celui-ci est automatiquement mis en attente.

**[1] [ID/ On-Off]** (1 est le code du vendeur 1)  
**[DEPT0002]**  
**[2] [ID/ On-Off]** (Le ticket du vendeur 1 est mis en attente)

### **Mise en attente automatique**

Si un temps est programmé en P dans Date et heure / TMP ATTENTE, le ticket sera mis en attente automatiquement après le temps programmé (en secondes, voir chapitre 4-1).

**7-11/ Devises**

**Conversion en Devise d'un ticket et paiement en Devise**

On vend le département 1 à 5.00€ et on encaisse en Dollars (Devise 1)

**[DEPT0001]  
[1] [DEVISE N°] (FC#)  
[ESPECES]**

DEPT0001 I	5.00
NBRE ART	1
TVA-1	0.26
TVA	0.26
<b>TOTAL</b>	<b>5.00</b>
(TTL DOLLARS	7.47)
DOLLARS	7.47
(ESPECES	5.00)
24-11-2009	17:00
0001 VENDEURO	00000062

**Conversion en Devise d'un ticket, paiement en Devise, Rendu monnaie en €uro**

On vend le département 1 à 5.00€, on encaisse 10.00 Dollars (Devise 1), la caisse calcule le rendu monnaie en €uro.

**[DEPT0001]  
[1] [DEVISE N°] (FC#)  
[1] [0] [00]  
[ESPECES]**

DEPT0001 I	5.00
NBRE ART	1
TVA-1	0.26
TVA	0.26
<b>TOTAL</b>	<b>5.00</b>
(TTL DOLLARS	7.47)
DOLLARS	10.00
(ESPECES	6.69)
RENDU	1.69
24-11-2009	17:02
0001 VENDEURO	00000063

**Conversion en Devise d'un ticket, paiement en Devise, Rendu monnaie en Devise**

On vend le département 1 à 5.00€, on encaisse 10.00 Dollars (Devise 1), la caisse calcule le rendu monnaie en devise.

**[DEPT0001]  
[1] [DEVISE N°] (FC#)  
[ENT/RLS]  
[1] [0] [00]  
[ESPECES]**

DEPT0001 I	5.00
NBRE ART	1
TVA-1	0.26
TVA	0.26
<b>TOTAL</b>	<b>5.00</b>
(TTL DOLLARS	7.47)
DOLLARS	10.00
(ESPECES	6.69)
RENDU DE	2.53
24-11-2009	17:02
0001 VENDEURO	00000064

Nota : Dans ces exemples on utilise la touche N° de devise vous pouvez la remplacer par la touche Devise 1. Dans ce cas seule la devise 1 sera utilisable et vous n'avez à appuyer que sur une touche pour changer la monnaie. La caisse dispose de 4 taux de devises (Voir chapitre 4-4).

## **7-12/ Opération diverses**

### **Affichage date et heure**

En appuyant sur la touche **[X/TIME]** l'heure et la date s'affichera à l'écran comme suit :

<b>VENDEUR</b>	0.00
TTL ESPECES:	50.00
S/A ESPECES:	50.00
<b>24-11-2009 14:58:46</b>	

### **Utilisation mot de passe en X ou en Z**

La manipulation à faire est la suivante, il faut appuyer sur COR puis taper le mot de passe sur 4 chiffres puis appuyer sur la touche **ESPECES**.

Exemple : mot de passe programmé 5678.

### **[COR] (CLR) [5] [6] [7] [8] [ESPECES]**

Mémorisez bien le mot de passe que vous aurez programmé faute de quoi il vous sera impossible d'utilisée la fonction.

### **Sélectionner un vendeur**

Il faut pour cela entré le code du vendeur (sur 4 chiffres max) puis appuyer sur la touche **ID**. Cette fonction n'est utilisable que clef en R.

### **[x] [x] [x] [x] [ID]**

Nota : Si le mot de passe ne contient qu'un chiffre (ex mot de passe = 2), vous ne pouvez entrer que lui (2 au lieu de 0002). Si vous changez de vendeur alors que le précédent vendeur avait ticket en cours et si l'instruction 0301 est à 1, le premier ticket est automatiquement mis en attente.

### **Déconnexion d'un vendeur**

Dés qu'un vendeur est sélectionné la caisse peut être utilisée, si vous voulez bloquer la caisse il faut déconnecter le vendeur pour cela faire :

### **[ENT/RLS] [ID]**

Nota : Un vendeur qui a commencé un ticket ne peut pas être déconnecté.

## Page département

Les départements sont disponibles sur deux pages, par défaut c'est la page 1 de sélectionnée. Pour accéder à la deuxième page il faut appuyer sur **SHIFT (Page département)**. A chaque appui sur cette touche on passe de la page à la page 2 et inversement. Quand on est en page 2 une flèche apparait à côté du vendeur et un point s'affiche sur l'avant dernier chiffre de l'afficheur client.

Exemple : on appui sur la touche de département 1/16 en page 1 et en page 2.

**[DEPT1/16]** (C'est le département 1 qui sera vendu)

**[SHIFT]**

**[DEPT1/16]** (C'est le département 16 qui sera vendu)

**[ESPECES]**

Voir les instructions 405 et 406 pour les options sur les pages de départements.

## Vente d'un département qui n'est pas au clavier

Pour cela il faut utiliser la touche DEPT#.

Exemple on veut vendre le département 31 qui est préprogrammé à 5.00€

**[3] [1] [DPT#]**

**[ESPECES]**

Si le département n'a pas de prix il faudra le saisir, exemple on saisi le département 32 avec un prix à 5.13€.

**[5] [1] [3] [ENT/RLS]**

**[3] [2] [DPT#]**

**[ESPECES]**

## Calculatrice

Cette manipulation se fait clef en R.

Pour entrer en mode calculatrice il faut appuyer sur la touche **SA (PO)**, pour sortir du mode calculatrice appuyez à nouveau sur **SA (PO)**.

En mode calculatrice les touches suivantes auront le rôle suivant :

Dept 1 => + (Addition)

ESPECES => = (Résultat)

Dept 2 => - (Soustraction)

Dept 3 => x (Multiplication)

Dept 4 => / (Division)

Après un encaissement si vous appuyez sur **SA (PO)**, puis que vous appuyez sur la touche **RA**, le montant encaissé précédemment sera rappelé pour permettre de faire des calculs.

Exemple : En vente on vend le département 1 à 5.00€ en **ESPECES**.

**[DPT0001]**

**[ESPECES]**

**[SA] (PO)**            On entre en mode Calculatrice

**[RA]**                    On rappelle le dernier montant encaissé, ici 5.00

Affichage en mode calculatrice

MDCALC

## Mode école

La caisse possède un mode école pour vous permettre de vous entraîner à faire des ventes. Pour cela il faut d'abords activer le mode école.

Pour entrer dans le mode école

Mettre la clef en X

Taper **[4]** puis **[ESPECES]**

Taper le mot de passe école, puis appuyez sur **[ESPECES]**

Nota : Le mot de passe école n'est pas programmé par défaut (Voir chapitre 4-5)

Si vous voulez passer en mode école tourner à ce moment la clef fonction en R et vous êtes en mode école si vous appuyez sur ECHAP vous annulez le mode école.

Quand vous êtes en mode école l'afficheur vendeur affiche :

ECOLE

Vous pouvez alors faire vos ventes en mode école.

Pour sortir du mode école :

Mettre la clef en X

Taper **[4]** puis **[ESPECES]**

Taper le mot de passe école, puis appuyez sur **[ESPECES]**

Mettre la clef en R, vous n'êtes plus en mode école.

## **8/ Problèmes de fonctionnement**

### **8-1 Réglage du contraste**

Pas d'affichage a l'écran mais le rétro éclairage fonctionne. Mettre la clef en P et régler le contraste avec les touches CARD1 et CARD2.